

Der letzte Gast

DSA-Kriminalabenteuer

für 3-6 Helden beliebiger Erfahrungsstufe

von Balthasar König (condor@orkenspalter.de)

Anforderungen: Experte (Spielleiter) / Mittel (Spieler)

Ort und Zeit: Gareth-Meilersgrund, ende 1030 BF

Vogelflug über das Abenteuer.....	1
Ein Grauen mit Geschichte.....	2
Das Geld und die Helden.....	2
1. Vor den Toren Gareths.....	3
2. Die Spur des Silbers.....	4
Von Hand zu Hand.....	5
Gefunden und verschwunden.....	6
3. Die Suche geht weiter.....	7
Die Zeit drängt.....	9
Gerüchte und Nachforschungen.....	9
4. Eine miese Absteige.....	9
Mieter im Opferstock.....	10
Durchsuchungen.....	11
5. Fortgang der Ereignisse.....	17
Phase 1: Gegenseitige Bespitzelung.....	17
Phase 2: Tödliches Katz-und-Maus-Spiel.....	18
Phase 3: Das letzte Opfer.....	19
Das Ende der Geschichte.....	21
Personal & Gäste.....	21
Blasphemische Schätze.....	26
Etwaiger Zeitablauf.....	29
Lageplan.....	30
Gästebuch (Auszug).....	31

Vogelflug über das Abenteuer

Welche Fülle an Macht und Reichtum ein Pakt mit Zholvar, dem dämonischen Herren des grenzenlosen Reichtums, verheißt, beweisen so berüchtigte Verdammte wie Xeraan und Rayo Brabaker. Vielleicht noch viel erschütternder ist jedoch, für wie wenig sich manche verzweifelte Seele schon an den Gierigen Feilscher verkauft hat. Wie wird eine Schar von Helden mit den Verlockungen Tasfarels und der Hinterlist seiner Diener fertigwerden?

Ein Grauen mit Geschichte

Im Winter des Jahres 1023 war Prosperine Borgel am Ende: Vor Borbarads Invasion aus der Warunker Heimat geflohen, waren ihr kranker Vater und sie im Mietshaus »Zum Opferstock« untergekommen, damals noch eine halsabschneiderische aber ansonsten gewöhnliche Pension. Mit Nähen, Putzen und ähnlichen Gelegenheitsarbeiten verdiente sie so wenig Geld, daß sie beim Gastwirt bald mit etlichen Talern in der Kreide stand. Der hartherzige Ausbeuter herrschte über sie und andere in Not geratene Gäste schlimmer als ein Al'Anfaner Sklaventreiber, doch die Sorge um den alten Vater hinderte Prosperine an der Flucht. Von Elend und Demütigung zur Verzweiflung getrieben, verfluchte sie eines Nachts die Göttern und schwor sich, alles zu tun, um aus der verhassten Armut und Abhängigkeit zu entkommen. Diesen Schwur hörte wohl der Erzdämon Tasfarelel, denn bald darauf machte der Inhaber der Pension ihr ein ebenso überraschendes wie unheimliches Angebot: Sie könne das gesamte Haus für einen einzigen Heller ihr eigen nennen; zugleich mit dem Haus, allem Inventar und dem Pensionsgeschäft übernehme sie sie jedoch die Pflicht, jedes Jahr einem Bewohner ein grausiges Schicksal zu bereiten...

Seit diesen Tagen führt Prosperine Borgel die Pension als ein unauffälliges Unheiligtum des Erzdämons Tasfarelel. Mit Hilfe des Gästebuchs, in Wahrheit ein machtvolles niederhöllisches Artefakt, vermag sie eine übernatürliche Kontrolle auf die Mieter auszuüben, die ihren Namen dort hineingeschrieben haben. Doch ihre Macht hat einen hohen Preis: Jedes Jahr muß sie dem gierigen Feilscher einen Unglücklichen opfern, will sie nicht selbst in den Kreisen der Verdammnis versinken: Dabei geht es den Opfern zwar nicht direkt an Leben und Seele, doch schlimmer mag sich mancher nicht einmal die Niederhölle denken: Heimlich betäubt und in einen lichtlosen Keller des Hauses verschleppt, müssen die ehemaligen Mieter fortan mit bloßen Händen Tag und Nacht einen Schacht in die Tiefe graben, mal durch festes Erdreich, mal durch loses Geröll, wo frühere Bauten zugeschüttet wurden; und weder sie noch Prosperine selbst kennen dabei das Ziel der Ausgrabung: Einen Jahrhunderte alten Tempelschatz, der tief unter den Fundamenten Gareths verborgen liegt.

Sieben Jahre sind seither vergangen, und Vater Borgel ist inzwischen längst eines natürlichen Todes gestorben, was Prosperines zusehens härter werdendes Herz jedoch bereits kalt ließ. Vor einigen Tagen nun begann ein Pensionär, das Geheimnis des »Opferstocks« zu gefährden: Gille Fidian, ein drittklassiger Alchimist, der wenig Glück im Leben hatte. Heimlich im Gästebuch lesend, stieß er auf ein Rezept zur Herstellung unbegrenzter Mengen Silbergeldes, das wohl keine derische Hand dort hineingeschrieben hat. Das Experiment gelang zwar, doch lange konnte er sich des Reichtums nicht erfreuen, da die wachsamer Prosperine ihm auf die Schliche kam und den allzu neugierigen Gast beseitigte.

Das Geld und die Helden

Im Frühling des Jahres 1030 geraten Ihre Helden in Meilersgrund mit den dämonischen Silbermünzen des tragischen Alchimisten in Berührung. Wer jedoch von den Söldnern Reto Waisenmachers, die hier das Regiment führen, als mutmaßlicher Falschmünzer und Schwarzkünstler verhaftet wird, ist der Wirt des Gasthauses »Zur gütigen Travia«, wo die Helden einige der Münzen gelassen haben. Um dem offenbar unschuldigen Travio di Campo aus der Misere zu helfen, muß der wahre Schuldige gefunden werden.

Zunächst können die Helden die Spur des Silbers bis zur Werkstatt des sogenannten Meisters Metacelsus verfolgen, der jedoch seit einigen Tagen verschollen ist. Das dort gefundene Silber-Rezept, das einige ungewöhnliche Zutaten enthält, liefert jedoch weitere Hinweise, so daß die Helden schließlich die letzte Behausung des Alchimisten ausfindig machen: Die Pension »Zum letzten Gast«.

Als neuen Mietern gelingt es den Heden im Gespräch mit den Hausbewohnern, auf den Spuren früherer Pensionsgäste und bei der Durchsuchung der Räumlichkeiten, das Geheimnis des Hauses Stück für Stück zu lüften. Ob sie die Dämonenmagd zur Strecke bringen können, hängt schließlich von ihrem Geschick und dem Beistand der Götter ab.

1. Vor den Toren Gareths

Auf dem Weg eurer letzten Tagesreise nach Gareth hat sich nach und nach eine bunte Schar von Mitreisenden zusammengetan: zwei Pilger auf dem Weg in die Stadt des Lichts, ein tulamidischer Diamantenhändler, [bisher unbekannte SC] und eine arbeitslose Heeresköchin auf der Suche nach Arbeit. Als ihr schließlich die Vororte der Kaiserstadt erreicht, bricht bereits der Abend herein. Während der Tulamide sich schon verabschiedet, um noch ein Geschäft abzuschließen, schlägt einer der Pilger vor: »Mein Vetter Gerolf hat mir einen Gasthof empfohlen, der hier ganz in der Nähe sein muß. Der Wirt ist ein frommer Mann und führt sein Haus nach den Geboten Travias. Wollen wir für heute nicht dort einkehren?«

Um Ihre Helden dann in die Geschehnisse zu verwickeln, ist es notwendig, sie möglichst schnell mit den Tasfarubeln in Kontakt zu bringen. In Gareth-Bardewick angekommen, sollten also einer oder mehrere von ihnen beiläufig zu etwas Geld kommen. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Sie den Voraussetzungen Ihrer Gruppe anpassen können:

- Ein heilkundlich bewandeter Held steht der Edelfrau Firunina von Hengstbach bei der unerwarteten Entbindung ihres Kindes in ihrer Kutsche bei und erhält zum Dank eine gute Hand voll Taler. Alternativ könnte ein geweihter Held gebeten werden, dem Frühchen rasch den Geburtsseggen zu spenden, und dafür mit einer Spende bedacht werden.
- Kampfkräftige Helden haben den tulamidischen Diamantenhändler Selim al-Daled eine Strecke lang bis Bardewick Geleitschutz geboten. Nach dem Verkauf seiner Wahre zahlt er sie mit lokaler Münze aus.
- Eine Patrouille der Waisenmacher hält die Gruppe an, zeigt sich jedoch aus gutem Grund zuvorkommend – der junge Korporal Drego Hartdorn bittet einen des Schreibens kundigen Helden, einen Brief an seine Verlobte in Rommylis zu verfassen. Die zahlreichen Sonderwünsche, Änderungen und Schönschriften läßt sich der Verliebte auch etwas kosten.
- Einem phexisch veranlagten Helden ist das Glück bei einer Runde Boltan mit zwei Nordmärker Wandergesellen hold. Am Ende des Abends streicht er einen guten Teil ihres hart verdienten Lohnes als Gewinn ein. Im Zweifelsfall mag auch eine andere Gaunerei dazu geeignet sein, die biederen Handwerker um ihre Taler zu erleichtern; die Initiative sollte dann vom Spieler ausgehen.

Beim Empfang des Geldes sowie bei späteren Gelegenheiten können Sie jeweils ein merkwürdiges Phänomen (siehe Anhang: Blasphemische Schätze) im Zusammenhang mit den Münzen einbauen, um den Spielern bereits eine Vorahnung dessen zu geben, was bevorsteht. Im Gasthaus erwartet die Gruppe zunächst nichts weiter als ein gemütlicher Abend bei reich belegten Schinkenbroten und frischem Bier, an dessen Ende, wie in diesem Hause üblich, ein Korb herumgeht, in den jeder nach eigenem Ermessen und Vermögen seine Zeche zahlt. Ein oder zwei Helden sollten während des Abends eine besonders interessante Bekanntschaft machen, mit der sie sich auch für den folgenden Abend in der Gaststube verabreden, um sicher zu stellen, daß sie den Einstieg ins eigentliche Abenteuer nicht verpassen. Dies kann ein Zauberkundiger mit seltenen Kenntnissen sein, ein Händler, der verspricht eine besondere Ware

zu besorgen oder auch eine rahjanische Eroberung. Lassen Sie die Spieler ruhig glauben, daß diese Begegnung bereits der Aufhänger der Geschichte ist, bevor dann am nächsten Abend folgendes geschieht:

Es ist ein ruhiger Abend im Gasthaus »Zur gütigen Travia«, wo ihr mit eurer neuen Bekanntschaft an einem der gemütlichen Tische sitzt. Küche und Keller sind gut bestückt, und so droht der Nachschub an Linsen mit Speck, frischem Brot, Bier und Wein in absehbarer Zeit nicht zu versiegen. [Name eines Helden] ist gerade zum ungezählten Mal dabei, sein Duell mit [einem früheren Gegner] in allen Einzelheiten zu schildern, als ihr euch unwillkürlich umseht – daß eine Patrouille Bewaffneter den Schankraum betreten habt, merkt Ihr erst jetzt, da die Gespräche rundherum nach und nach verstummt sind.

Ob Weibelin Zadra Vieroker, Anführerin des Trupps und leitende Ermittlerin im Falschsilber-Fall, wirklich an die Schuld Travios glaubt, sei dahingestellt; bekannte Tatsache ist hingegen, daß die Waisenmacher sich seit jeher mit der Idee einer spendenbasierten Gastwirtschaft schwertun und einige von ihnen Hausverbot haben. Der Wahrheit entspricht allerdings auch, daß einige der am selben Tag kassierten Steuertaler des Wirtes höchst seltsame Eigenschaften an den Tag gelegt haben – die Münzen aus der Hand ihrer Helden, wie diese vielleicht bereits ahnen.

Unter den Blicken sämtlicher Gäste treten die Söldner auf die Theke zu und die Anführerin erhebt das Wort: »Travio di Campo, der du deine Schutzsteuer mit gefälschtem Silber gezahlt hast! Im Namen von Recht und Gesetz nehme ich dich fest im Verdacht auf Falschmünzerei und Götterfrevel. Sei vernünftig und folge uns ohne Widerstand, wenn dir dein Leben lieb ist.« Blaß aber gefaßt antwortet der Angesprochene: »So wahr mir Travia helfe, dies kann nur ein Mißverständnis sein. Aber um des Friedens Willen will ich mit euch gehen.«

2. Die Spur des Silbers

Ein durchaus vernünftiger Gedanke könnte es sein, die seltsamen Geldstücke von Experten untersuchen zu lassen. Dabei ist zu beachten, daß man sich leicht selbst verdächtig machen und Ärger riskieren kann, indem man Falschgeld, zumal mit dunkler Magie behaftetes, etwa bei Weißmagiern oder Geweihten vorzeigt. Ob Zweifel an der Redlichkeit eines Helden aufkommen, kann im Zweifelsfall eine Probe auf Überreden +12-SO entscheiden. Interessante Anlaufstellen in der Nähe, deren Konsultation mit Wegen, Warten und Gesprächen etwa einen Vor- oder Nachmittag in Anspruch nimmt, sind:

- Zirkel der Freien Wissenschaften (ER-04): Bei dieser losen Vereinigung von Giftmischern, Ketzern und Hermitikern aller Art, erregt das dämonische Falschsilber großes Interesse. Verschiedene Alchimisten stellen eine detaillierte Analyse in Aussicht, wenn man ihnen die faszinierenden Objekte zur Untersuchung überließe. Später läßt sich hier auch nach Meister Metacelsus fragen, der im Zirkel durchaus bekannt ist, aber wegen Inkompetenz und Beitragsschulden aus der Matrikel gestrichen wurde – ein übrigens geradezu beispielloser Vorgang.
- Ordenshaus der Grauen Stäbe (MG-01): Die äußerst gewissenhaften Ordensleute des ODL nehmen sich auf Nachfrage besorgt des verhexten Silbers an. Auch einige reisende Graumagier geben gerne ihre Expertise hinzu, so daß die Helden innerhalb eines oder zweier Tage, welche sich die Gelehrten zu Arbeit ausbedingen, alle wesentlichen Informationen magietheoretischer Art erhalten können. Magister Falke wird sie daraufhin dringend bitten, der Sache weiter nachzugehen und den Schöpfer der lästerlichen Münzen zu stellen.
- Tempel der Schatten (SG-03): Der im südwestlichen Stadtteil Sonnengrund gelegene Tempel ist etwas weit entfernt und zudem nicht direkt als solcher erkennbar. Gleichwohl lohnt sich das

Durchfragen unter den örtlichen Bettlern und der Besuch bei Jeremias Torfstecher unter Umständen. Der Geweihte erkennt die dämonische Natur der Silberstücke zweifelsfrei und kann später ein guter Ansprechpartner sein, wenn es darum geht, weitere Blasphemische Schätze (siehe entsprechendes Kapitel) loszuwerden.

Von Hand zu Hand

Wohl oder übel müssen die Helden den Weg nachverfolgen, den die geheimnisvollen Münzen bis in ihre Hände genommen haben, wenn sie deren Urheber ausfindig machen wollen. Mindestens einen Ansatzpunkt besitzen sie, wenn sich der betroffene Held an seinen kürzlichen Verdienst erinnert. Weitere Hinweise können im Laufe der Ermittlungen nach Ihrer Maßgabe von Seiten der Waisenmacher oder durch Zufall dazukommen.

- Die noch schwer ermattete Wöchnerin Firunina von Hengstbach kann mit ihrem Säugling im Bett einer kleinen Pension angetroffen werden. Ein wenig Einfühlungsvermögen verlangt es schon, ihr das Geständnis zu entlocken, vor kurzem noch bei einer Wahrsagerin gewesen zu sein. Von der düsterin Murziella Gallego, die ihr (völlig zutreffend) die überraschende Ankunft eines nahen Verwandten voraussagte, bekam sie einige Taler gegen einen Dukaten eingewechselt.
- Wo Korporal Drego Hartdorn zur Zeit Dienst schiebt, ist leicht von den Waisenmachern zu erfahren, sofern die Helden sich bei der Verhaftung Travios nicht daneben benommen haben. Er erinnert sich gut daran, die fraglichen Taler als »Verwarnungsgeld« einem Streuner namens Gorbald der Zyklop angenommen zu haben.
- Beeilen müssen sich die Helden, um *Selim al-Daled* noch abzufangen, bevor dieser wieder richtung Mhanadistan zieht. Wahrheitsgetreu gibt er die Goldschmiedin Rhodena Eysenhut als die Geschäftspartnerin an, der er für etliche Dukaten und einige Taler seine hochwertige Ware verkauft hat.
- Ebenso rasch müssen die Helden handeln, wollen sie die Wandergesellen *Prajolf* und *Anshild* noch abpassen, nachdem diese ihren Dienst in Bardewick beendet haben und weiter nach Norden ziehen. Während sie auf einen Helden, der ihnen vor kurzem den Lohn abgewonnen hat, nicht allzu gut zu sprechen sind, geben sie doch freimütig Auskunft, diesen von der Goldschmiedin Rhodena Eysenhut erhalten zu haben. Zur Not läßt sich aber auch durch längeres Herumfragen im Viertel herausbringen, wer ihre letzte Dienstherrin war.
- Die adrette kleine Werkstatt der Goldschmiedin *Rhodena Eysenhut* liegt direkt an der Hauptstraße zum Rommyliser Tor. Die biedere Handwerkerin legt großen Wert auf ihre Ehrbarkeit und weist jede Beteiligung am Umlauf von falschen Münzen weit von sich. Gegenüber seriös auftretenden Ermittlern, die sie nicht als Verdächtige behandeln, ist sie dafür äußerst beflissen. Zwar sind ihr keine verdächtigen Münzen aufgefallen, nach ungewöhnlicher Kundschaft befragt, fällt ihr jedoch die Kriegswitwe Aurelia Adersin ein, die als bettelarm gilt, kürzlich jedoch eine teure Brosche bei Rhodena kaufte.
- Die almadanische Wahrsagerin *Murziella Gallego* residiert in einer baufälligen Hütte am Rand der Krähensteine und gehört der Hexen-Schwesterschaft der Seherinnen von Heute und Morgen an. Von Schnüfflern und Bütteln hält sie sehr wenig, und so streitet sie zunächst jede Verbindung mit den Münzen, die ihr sehr wohl aufgefallen sind, ab. Wenn es einem Helden doch gelingt, ihr Mißtrauen zu überwinden,

- *Gorbald der Zyklop*, als übler Gauner mit Verbindungen zur Alten Gilde hinlänglich bekannt, dürfte recht einfach zu finden sein, wenn man in einschlägigen Kreisen Interesse an seiner Bekanntschaft bekundet und mit harter Währung bekräftigt. Der einäugige Hühne gibt an, das Silbergeld in der »Zinsspindel« im Tausch gegen einiges Diebesgut erhalten zu haben, und droht jedem, der ihn dafür anklagen will, mit einem gebrochenen Hals.
- In der Pfandleihe »Zinsspindel« werden die Helden vom Inhaber persönlich, einem Grolm namens *Dniebl*, empfangen. Neben einigen lächerlich geringen Angeboten für die Habe der Helden hat er, gegen eine gewisse Entschädigung versteht sich (oder angesichts glaubwürdiger Drohungen), auch Informationen zu bieten: Das fragliche Geld stammt von einem Alchimisten, der sich Metacelsus nennt und damit einen zuvor versetzten blauen Samtmantel ausgelöst hat.
- Aurelia Adersin, eine entfernte Verwandte der berühmten Schwertmeister Adersin, Kriegswitwe mit vier Kleinkindern, Wäscherin und Gelegenheitsdirne, wohnt in einer der großen Mietskasernen Eschenrods. Zu der Handvoll Galane, die sie hin und wieder für Lebensmittel oder ein wenig Geld empfängt, gehörte auch Metacelsus. Zwar weiß Aurelia nicht, wo ihr Gönner wohnt, weiß jedoch von seinem Wagen auf dem Gerbermarkt, wo er seinen Geschäften nachging.

Gefunden und verschwunden

Endlich werden die Helden so auf den zwielichtigen Alchimisten stoßen, der sich selbst »Meister Metacelsus« zu nennen pflegt. Sowohl Dniebl als auch Aurelia kennen außer seinem Verkaufsstand auf dem Gerbermarkt keine Adresse, können den Gesuchten aber immerhin beschreiben: Ein Mann mittleren bis vorgerückten Alters mit wirrem dünnem Haupthaar und fuchsrotem Bart, Brandspuren auch Händen und Unterarmen, leiser salbungsvoller Stimme und abgetragener bunter Kleidung. Hier endet sich die Spur des Silbers zunächst, denn der Kastenwagen der dem Verdächtigen als Werkstatt und Laden diente, läßt sich zwar ausfindig machen, bleibt bis auf weiteres verwaist.

»Meister Metacelsus – Elixiere und Tinkturen aller Art« verkündet ein bemaltes Holzschild an dem alten Kastenwagen, der einsam am Gassenrand nahe des Gerbermarktes steht. Es scheint niemand anwesend zu sein, denn die Tür auf der Rückseite des Wagens ist von außen mit einem Schloß verriegelt.

Die klapprige Holztür einzudrücken oder das alte Schloß des Wagens zu knacken, stellt das geringste Problem dar, und selbst am hellen Tag besteht eine gute Chance, daß sich niemand ernsthaft um einen offensichtlichen Einbruch kümmert (sofern nicht gerade eine Wachpatrouille in der Nähe ist).

Das Innere des Wagens ist vollgestopft mit Gerümpel, dessen Nutzen sich nur zum Teil bestimmen läßt: Pfannen, Töpfe, Meßbecher und Fläschchen, Kerzen, Stövchen, Zwergenkohle und ein kleiner Ofen sowie Brennspritus, Zangen, Löffel und Mörser gehören mit Sicherheit zum Handwerkszeug des Alchimisten; ebenso Grundstoffe wie Schwefel, Alkohol und Pottasche. Anderer Krempel kann wohl höchstens dem Reich der exotischen Ingredienzien zugewiesen werden – eingelegte Augäpfel (der Größe nach von Rindern oder Pferden stammend), eine mumifizierte Fledermaus, Tigel mit absonderlich stinkenden Pasten und dergleichen mehr. Ein Klemmbrett mit einem Bogen Pergament weist vermutlich noch auf das letzte Experiment des Wagenbesitzers hin.

Das Rezept stellt den einzigen wirklich weiterführenden Hinweis dar. Die erwähnten Zutaten, deren Reste sich noch im Wagen des Quacksalters finden lassen, verraten einerseits die götterlästerliche Natur des Rezeptes und sind außerdem derart auffällig, daß sie sich ihre Beschaffung mit etwas Aufwand rekonstruieren läßt (s. Abschnitt »Die Suche geht weiter«).

Mit den Aussagen der Befragten und dem Rezept als Beweis sollte es bereits möglich sein, Reto Waisenmacher, den Stadtkommandanten eigenen Rechts, von der Unschuld Travios zu überzeugen. Sollten die Helden jedoch zuerst weiter die Spur des Täters verfolgen wollen, verschieben Sie die folgende Szene mit Reto Waisenmacher einfach auf später oder lassen sie ganz ausfallen. Das Hauptquartier der Söldner befindet sich in einer wuchtigen, jedoch leicht heruntergekommenen Villa in Bardewick.

In einem kleinen Vorzimmer erwartet euch ein dunkler, hagerer Mann, dessen unauffälliges Äußeres kaum den Respekt zu rechtfertigen scheint, den die übrigen Söldner ihm erweisen. Hinter einem einfachen Holztisch sitzend hört sich der Söldnerführer eure Geschichte an und mustert die Beweisstücke. Dabei läßt er sich von einem bulligen Adjutanten gelegentlich die Pfeife neu stopfen oder entzünden, ohne euch auch nur einen Sitzplatz anzubieten. »Her mir dem Gefangenen... den Wirt meine ich!« befiehlt er schließlich, und zwei Söldner führen kurz darauf Travio di Campo herbei. Der Gastwirt wirkt ein wenig blaß und zerzaust, aber offenbar unverletzt. Da ihm der Schrecken wohl noch in den Gliedern steckt, zieht er es vor zu schweigen und nickt nur unsicher zu euch hinüber. »Ihr seid frei, Meister di Campo. Diese Leute hier haben es auf sich genommen, euch zu entlasten«, erklärt ihm Reto knapp und wendet sich dann an euch, »Ich behalte euch im Auge, also macht besser keinen Ärger hier in Meilersgrund! Und jetzt verzieht euch!«

3. Die Suche geht weiter

Falls Ihre Helden eine zusätzliche Motivation benötigen, oder unsicher sind, ob und wie es nun weitergehen soll, können Sie auf die folgende Szene mit Herodane von Leuenwald einbauen. Die Stadtmeisterin erwähnt mit keiner Silbe die verhaßten Waisenmacher, die ihr einen Großteil der Macht in Meilersgrund abgenommen haben, und erwartet von den Söldnern auch keinerlei Hilfe bei der Aufklärung des Falles. Da ihr eigenes Budget allerdings begrenzt ist, wird sie kaum mehr als 10 Dukaten als Preisgeld versprechen können.

»Die Zwölfe zum Gruße, ehrbare Damen und Herren!« – Eine Edelfrau hoch zu Roß läßt ihren schmucken Tralopper neben Euch zum Stehen kommen. Ihre Kleidung ist vornehm aber ohne überflüssigen Zierat, während Langschwert und Wappenschild auf ritterliche Gesinnung hindeuten. Die herben Züge ihres Gesichts tragen eine ernste Miene, als sie absteigt und sich vorstellt: »Herodane von Leuenwald ist mein Name. Als Stadtmeisterin von Meilersgrund entbiete ich euch meinen Dank für euer Eingreifen in diesem unsäglichen Fall von Falschmünzerei. Mir liegt viel daran, daß die wahren Schuldigen zur Rechenschaft gezogen werden. Würdet ihr mir den Dienst erweisen, diese Schurken zur Strecke zu bringen?« Das Streitroß mit der Linken am Zügel haltend, bietet sie [dem Helden mit dem höchsten SO] die Rechte da und fügt mit einem leidvollen Lächeln hinzu: »Die Bezahlung erfolgt selbstredend in Gold.«

- Der Wangenknochen: Leichenteile sind ein heikles aber nicht unübliches Ingredienz gerade unter weniger götterfürchtigen Alchimisten. Gezielt nach Mordopfern der letzten Zeit zu fahnden, dürfte einige Zeit dauern. Auch wenn in den Vorstädten Gareths der gewaltsame Tod nicht an der Tagesordnung ist, erwischt es gerade im üblen Südquartier öfters einmal einen Unglücklichen, und bei einem Toten niederen Standes wird nicht viel nachgefragt. Der schnellere Weg ist es, sich dirket an jene zu wenden, deren Berufsgrundlage die sterblichen Überreste der so zu Tode Gekommenen sind: Die krumme Yenna bestattet (oder eher: entsorgt) seit Jahren die Leichen derer, die hingerichtet, in den Gassen zu Tode gekommen oder ohne Angehörige gestorben sind, im Auftrag der Stadtverwaltung. Ein Borongeweihter segnet nur einmal im Jahr das kleine Gräberfeld, wo die Verstorbenen ohne Bezeichnung verscharrt liegen. Yenna ist dafür bekannt, Leichname oder Teile davon gegen Bezahlung angeblichen Angehörigen zu überlassen, die sich

beim Tod eines weitgehend Unbekannten gelegentlich bei ihr einstellen. An Metacelsus erinnert sie sich anhand einer Beschreibung ohne weiteres:

»Oh ja, so ein Rotbärtiger, der noch nach Schwefel stank wie der Dämonensultan persönlich. Nun ja, er meinte, er sei der Vetter zweiten Grades der alten Säuferin, die man mit eingeschlagenem Schädel gefunden hatte. Er wolle sie auf seine Kosten bestatten lassen, sagte er. Tja, ich rei mich nicht um diese Arbeit, also hab ich sie ihm berlassen.«

»Hm... ich wei noch, wie ich fragte, wo die Totenwache sei, nur falls jemand fragt. Aber er meinte blo, in seinem Mietshaus wrden sie keine Leichname zulassen, wegen Seuchengefahr oder so. Sah kurz aus, als htte er schon zu viel gesagt, und dann machte er auch schon, da er wegkam mit dem Leichensack ber der Schulter.«

- Der Silberfuchs: Um ein so seltenes Tier wie einen Silberfuchs in Gareth aufzutreiben, gibt es nicht viele Mglichkeiten. Durch ein wenig Herumfragen gelangt man eher frher als spter an die »Monstrosittschau« der Thorwaler Gauklerin Arva Hallarsdottir in Meilersgrund. Die resolute Dompteurin hat in der Tat einiges zum Thema zu berichten:

»Ein Silberfuchs, das wohl! War nicht das grte Vieh in meiner Sammlung, aber dafr eine echte Seltenheit, was fr Kenner, und keine drei Jahre alt. Ist jetzt ber eine Woche her, da irgendwelche miesen Schurken bei mir eingebrochen sind und den armen Fuchs aus seinem Zwinger geholt haben. Keine Ahnung, warum gerade den, sonst hat nmlich nichts gefehlt.«

»Als ich den Lrm gehrt hatte und nach dem rechten sah, waren die dreckigen Feiglinge schon wieder fort. Mein guter Sprwiesel hat zwar die Fhrte aufgenommen, und ich bin ihnen nach so schnell ich konnte, aber in der Schlachtergasse hat er die Spur verloren – zu viel Tier- und Blutgeruch. Dabei wette ich, die waren nicht mehr weit...«

Die zwei Hinweise sind zwar vage, reichen jedoch aus, um die Behausung des Gesuchten einzukreisen: Mietshuser gibt es viele, und die Schlachtergasse von Meilersgrund ist einigermaen unbersichtlich, doch Lage und Art des Hauses gibt es in dieser Kombination nur ein einziges Mal: Die Pension »Opferstock«.

Die Zeit drngt

Die folgenden Szenen sollen die Spieler bis zum Auffinden des »Opferstocks« ein wenig auf Trab halten, die informationslastigen Nachforschungen auflockern und ein Gefhl davon vermitteln, da von einer raschen Aufklrung der Hintergrnde das Wohl vieler einfacher Leute abhngt.

- Blo weg damit:
- Keine Taler bitte: Ein Kaufmann verweigert die Annahme von Silbergeld. Dies kann einem Helden widerfahren oder auch am Rande des Geschehens beobachtet werden.
- Her mit den Talern: Sofern die Helden sich Mhe gegeben haben, ihre Verbindung mit den Tasfarubeln geheim zu halten, sollte diese Szene ausfallen. Ansonsten erhalten sie hiermit die Quittung fr allzu aufflliges Verhalten.
- Lynchjustiz
- Notstand

Gerüchte und Nachforschungen

Wenn man sich in den Schenken und auf den Märkten der Umgebung umhört, bekommt man einiges zuhören über die Pension ›Opferstock‹. Kaum etwas davon entspricht freilich der Wahrheit, doch sollten die Gerüchte ihre Helden doch hellhörig machen: Irgendetwas geht in dieser Pension nicht mit rechten Dingen zu.

1. *(Ein Spießbürger)* »Ein gnadenlos überteuertes Haus, habe ich gehört, und nicht gerade gut geführt. Deshalb sehen die Mieter wahrscheinlich auch zu, daß sie so schnell weiterkommen wie möglich, und wer will 's ihnen verübeln?«
2. *(Eine Lebkuchenverkäuferin)* »Da finden dämonische Rituale statt, glaubt mir! Angeblich ist da noch nie einer lebend wieder rausgekommen... Eine Schande, daß die Inquisition sich noch nicht um diese Mördergrube gekümmert hat!«
3. *(Eine kecke Schankmaid)* »Eine Pension mit Einzelzimmern, die halb leer steht? Wohl kaum. Ich wette, der Laden ist eines der geheimen Häuser der KGIA. Angeblich ist die Agentur seit dem Jahr des Feuers ja nicht mehr im Geschäft; tja, wer 's glaubt...«
4. *(Ein Zechbruder)* »Angeblich verschwindet da immer wieder mal einer der Bewohner, ohne daß er je wiedergesehen wird. Und es steht wohl recht oft Fleisch auf der Speiseplan – wenn's da nicht mal einen Zusammenhang gibt. Prost, auf die Kaiserin!«
5. *(Ein Herumtreiber)* »Laßt euch da bloß nicht blicken, wenn euch euer Leben lieb ist. Der Laden gehört den vermaledeiten Tobriern, und das ist die übelste und brutalste Unterweltbande von ganz Gareth. Ich hab euch gewarnt!«
6. *(Eine Spielfrau)* »Es heißt, die jetzige Besitzerin habe das Haus bei einem Kartenspiel gewonnen. Das will ich Glück nennen! Der vorherige Wirt soll sich danach aus dem Fenster gestürzt haben, aber so genau weiß das keiner.«

4. Eine miese Absteige

Die Pension »Zum Opferstock« ist im Vergleich zu den großen Mietskasernen des Südquartiers ein eher kleines Haus: Die übersichtlichen drei Stockwerke und das Dachgeschoß könnten auf eine gehobeneren Behausung schließen lassen, wären nicht die Zeichen des Verfalls derart deutlich. Viele der Holzläden vor den kleinen Fenstern hängen schief in den Angeln, die Mauerfugen sind von Moosen und Schimmel durchzogen und der Zustand der Balkone im ersten Obergeschoß wirkt geradezu lebensgefährlich. Der Holzschild über der Eingangstür zeigt in groben Strichen den namensgebenden Opferstock flankiert von zwei menschlichen Figuren, wohl einem Traviageweihten und einem Wirt.

Die knapp zwei Spann breiten Fenster in den oberen Stockwerken bieten höchstens einem sehr schmalen oder wenidigen Einbrecher (Kleinwüchsig oder Schlangenmensch) Einlaß, die noch engeren Scharten im Erdgeschoß sind für Menschen unpassierbar. Um genügend Zeit und Gelegenheit zu bekommen, das Rätsel um die geheimnisvolle Pension zu lösen, müssen sich daher zumindest einige der Helden hier als Gäste einquartieren. Da das Haus einen beachtlichen Leerstand aufweist, sollte dies kein Problem sein. Achten Sie jedoch darauf, ob sich die Helden als Gruppe präsentieren oder vortäuschen, einander nicht zu kennen, um die Reaktion von Personal und Gästen entsprechend darzustellen. Der Mietpreis für jedes Zimmer ist für einen Monat im voraus zu entrichten und berechnet sich exakt nach Raumgröße, Stockwerk, Fenstern, eventuellen Extras und der Pauschale für das Mittagessen. Um den Preis herunterzuhandeln, ist schon eine Probe +8 auf Überreden notwendig; jeder übrigbehaltene TaP verringert den Preis um einen Taler. Grundsätzlich ist Prosperine nicht wählerisch, wenn ein Interessent bereit ist, den geforderten Preis

zu bezahlen, hat jedoch ein besonders scharfes Auge auf offensichtliche Magier und Geweihte. Bei Personen, deren SO außerhalb von 4-9 liegt, wird sie sich zumindest eingehend erkundigen, ob sie die gebotene Unterkunft wirklich für ihnen angemessen halten.

»Nun, wenn Ihr mögt, dann seid mir willkommen in meinem bescheidenen Hause. Die Miete ist jeweils einen Monat im voraus in barer Münze zu entrichten. Darin enthalten sind Wohnung und Mittagessen. Auf den Zimmern ist übrigens kein Feuer gestattet, ihr wißt ja, der Brandvogt macht mir sonst Ärger. Besucher zur Übernachtung müssen angemeldet werden. Die Kündigung ist nur eine Woche im voraus zum Mondesende möglich.«

Mieter im Opferstock

Der Alltag im Mietshaus ›Opferstock‹ ist recht einfach strukturiert: Im Sommer beginnen die Dienstboten um etwa sechs Uhr mit ihrer Arbeit und essen um zwölf in der Küche. Zwischen sieben und neun brechen die meisten Bewohner zu ihren diversen Beschäftigungen auf (so sie eine haben) und kehren um ein Uhr vorübergehend zum Mittagmahl (siehe Tabelle) zurück. Am Abend kehren die Mieter in der Regel zwischen sechs und acht Uhr heim und ziehen sich recht bald auf ihre Zimmer zurück. Was es zum Mittag gibt, können Sie anhand der folgenden Tabelle bestimmen:

W20 / Speisen

(jew. mit Brot oder Grütze und Dünnbier)

1. Haferkleie
2. Kohlsuppe
3. Griesbrei mit Butter
4. Rübenauflauf
5. Bohneneintopf
6. Bratäpfel
7. Salzhering
8. Pulether Pilzsuppe
9. Butterkäse
10. Hühnerbrühe
11. Griebenschmalz
12. Eierkuchen
13. Germknödel
14. Schweinefüße
15. Sauerkraut mit Speck
16. Schweinekutteln
17. Rinderpansen
18. Blutwurst
19. Gekochtes Pferdefleisch
20. Hackbraten

Die Abendstunden sind in der Regel eine gute Zeit für die Helden, einem Mieter einen Besuch abzustatten und ein wenig ins Gespräch zu kommen, will man das betreffende Zimmer dagegen heimlich in Augenschein nehmen, empfiehlt sich meist eher der Vormittag oder frühe Nachmittag. Für einen ungesehenen Besuch der Arbeits- und Speicherräume wiederum eignet sich vor allem die Nacht. Genaueres zu den Gewohnheiten der Bewohner finden Sie weiter unten im Abschnitt »Personal und Gäste«.

Durchsuchungen

Erdgeschoß

1. Neben dem Eingang, mit einem kleinen Fenster zur Straße, liegt eine kleine Pförtnerloge mit Schlüsselbrett, Gästebuch und einer Kasse für Wechselgeld. Auf dem einfachen Holztisch stapeln sich außerdem ein Teekessel, mehrere Pfeifen, eine Hand voll gedruckter Flugblätter und anderer Krimskrams.

Hier sollten sich die Helden auf jeden Fall einmal ungestört umsehen. Gerade das Gästebuch, das übrigens am Tisch festgekettet ist, bietet entscheidende Hinweise. Tagsüber sind allerdings meist Prosperine oder einer ihrer Diensten anwesend, Nachts ist die Tür selbstverständlich verschlossen (Schlösser Knacken +4). Vielleicht kommt einer der Helden gar auf die Idee, sich hier einen Wachsabdruck verschiedener Schlüsseln zu besorgen und diese nachmachen zu lassen, was in einer Stadt wie Gareth durchaus möglich sein sollte.

2. Die Küche liegt im hinteren Teil des Erdgeschosses und besitzt einen eigenen Ausgang, der zur Rückseite des Hauses führt. Der recht geräumige Raum birgt die einzige (erlaubte) Feuerstätte des Hauses, mehrere Arbeitstische sowie vielerlei Töpfe, Pfannen und Geschirr. Von der Decke hängen Zwiebelketten, ein geräucherter Schinken und ein Käfig mit lebenden Hühnern. Der Boden ist mehr oder weniger bedeckt mit Stroh, dessen gelegentliches Rascheln auf die Anwesenheit einer Vielzahl kleiner, nicht zahlender Gäste hinweist. Mitten im Raum befindet sich eine hölzerne Falltür, durch die man in den Keller gelangt, eine weitere Tür führt zur Vorratskammer.

In der Küche (zu der die Mieter eigentlich keinen Zutritt haben) treffen die Helden oft auf Nuri, die stumme Köchin und Wäscherin. Auch Morena und Grogar sitzen hier an manchen Abenden mit den Diensten zusammen, lassen eine Flasche Brand kreisen oder rauchen Pfeife.

3. Von der Küche aus erreicht man eine kleine Vorratskammer, wo sich in deckenhohen Regalen Lebensmittel stapeln, darunter große Käselaiber, Töpfe mit Mehl und getrockneten Hülsenfrüchten, Körbe voller Eier, ein Tiegel Honig und ein Fäßchen Butter. Durch eine weitere Tür ist die Vorratskammer mit der Wohnung der Wirtin verbunden.

Die Vorratskammer bietet an sich wenig Interessantes, allenfalls können sich die Helden überzeugen, daß die aufbewahrten Lebensmittel völlig gewöhnlicher Natur sind. Auch führt der einzige Weg in Prosperines Wohnbereich hier entlang, seit die mißtrauische Wirtin den Durchgang zum Flur vermauern ließ. Nachts ist die Wohnungstür mit einem schweren Riegel von Innen versperrt, der sich kaum gewaltlos öffnen läßt. Ist Prosperine unterwegs, legt sie außen ein einfaches Schloß (Probe +3) vor.

4. Die Wohnung der Wirtin ist recht gemütlich eingerichtet, und man spürt hier weniger den Hauch von Verfall und Verwahrlosung, der das ganze Haus umgibt. Der rechteckige Raum verfügt über ein großes Himmelbett, einen Sekretär mit Stuhl an einem der zwei Fenster, zwei Schränke, eine Truhe und eine Sitzgruppe mit zwei kleinen samtbespannten Sesseln und einem Beistelltischchen. An den Wänden hängen einige verstaubte Portraits, während einige gußeiserne Kerzenständer für die nächtliche Beleuchtung bereitstehen.

Prosperines Wohnung zu durchsuchen, ist riskant und nur bedingt aufschlußreich. Die Portraits stellen den alten Besitzer und einige seiner Vorfahren dar. In den Schränken befinden sich die Garderobe und andere gewöhnliche Habe der Wirtin. Die Truhe (Schlösser Knacken +8) birgt einige der wertvolleren Besitztümer ehemaliger Bewohner: Eine enthauptete Rahja-Statuette aus Rosenholz, Seemannskompaß und Fernrohr aus Messing, ein Stoß hochwertiges Maraskanpapier sowie ein

wertvolles Spitzenkleid, das eindeutig nicht Prosperines Maße trägt und zudem recht aufreizend geschnitten ist. Das gesammelte Gold der Gastwirtin (2W20 x 10 D) liegt jedoch in einem Geheimversteck unter einer losen Diele.

5. Die Knechtekammer ist mit zwei schmalen Strohmattentzen und zwei alten Holztruhen äußerst spärlich eingerichtet. Von der Decke hängt ein kleines Öllämpchen um den Raum bei Nacht beleuchten zu können; doch auch tagsüber wird die Kammer durch die schmalen Fensterscharten nur leidlich erhellt.

Die Unterkunft Hinkebeins und Nuris bietet den Helden keine besonderen Hinweise, und die beiden Bewohner kommen nur zum Schlafen her. Die Truhen enthalten nur höchst einfache Besitztümer, die meisten davon Fundstücke und Abfälle wie zerbrochene, sorgfältig gekittete Tongefäße, herabgebrannte Kerzenstümpfe, leere Flaschen, eine Dose mit bereits benutztem und wieder getrocknetem Teesatz und dergleichen.

Erstes Obergeschoß

6. Das Speisezimmer ist vergleichsweise geräumig und enthält nur einen großen Esstisch mit Stühlen sowie eine kleine Anrichte. An den Wänden sind einzelne Messinghalter mit heruntergebrannten, tropfenden Kerzen befestigt.

Hier nehmen die Mieter ihre gemeinsame Mittagsmahlzeit ein, die in der Küche von Nuri zubereitet und dann hochgetragen wird. Nähere Informationen zum Essen im ›Opferstock‹ finden sie weiter oben im Abschnitt »Mieter im Opferstock«.

7. Das längliche Einzelzimmer gegenüber dem Speisesaal im ersten Stock ist mit drei Fenstern tagsüber recht hell und leidlich gut eingerichtet: Bett, Schrank und Truhe sind aus etwas morschem aber noch stabilem Holz und ein recht fleckiger Teppich macht das Zimmer immerhin etwas gemütlich.

Das für stolze 37 Taler im Monat zu vermietende Zimmer wurde zuletzt von Ugdan Gumbrecht bewohnt. Da der trinkfreudige Steinmetz zu seinem Glück bald wieder auszog, hinterließ er kaum Spuren, bis auf die seiner Trinkfreude geschuldeten Flecke auf dem Teppich und die deutlich lädierte Verfassung des Bettgestells.

8. Das Doppelzimmer im ersten Obergeschoß wird tags von drei Fenstern und nachts von zwei im Raum hängenden Laternen beleuchtet. Auf beiden Seiten des Raumes befinden sich je ein Bett und ein Schrank, dazwischen steht ein kleiner Tisch mit Stühlen.

Das mit 28 Talern pro Person veranschlagte Doppelzimmer wird von Tsaphira und Morena bewohnt. Beide besitzen nicht viel, was einer Untersuchung wert wäre: Neben den üblichen Gebrauchsgegenständen finden sich bei Tsaphira nur einige schöne Kleider aus besseren Zeiten und ein Bosparanisches Wörterbuch, bei Morena (sofern nicht gerade in Gebrauch) arkane Gerätschaften wie Kristallkugel, Kreide, Räucherwerk und mystisch wirkende Stolen und Hüte, von denen jedoch keinem magische Kräfte innewohnen.

9. Die kleine sogenannte Poetenkammer besitzt nur ein einziges Fenster, das zudem ziemlich undicht ist. Ein Bett und ein schiefer Schrank bilden das gesamte Mobiliar.

In der ehemaligen Unterkunft des Malers Avestreu des Bleichen finden sich noch Farbleckse auf dem Boden, ein Pinselstil unter dem Bett und Skizzenzettel zwischen den Bohlen, die auf den Vormieter hindeuten. Für 30 Taler Monatsmiete kann einer der Helden hier einziehen.

Zweites Obergeschoß

10. Das Doppelzimmer im zweiten Stock liegt direkt hinter dem Treppenaufgang gegenüber der Abstellkammer. Ein zweistöckiges Bett wie aus einer Wehrheimer Kaserne läßt reichlich Platz für einen größeren Tisch mit zwei Stühlen und einem Hocker, ein Wandregal, einen Eckschrank und eine Kommode.

Hier wohnten Niam und Skadi, bevor Prosperine sie eine nach der anderen in den Schachtkeller verschleppte. Ihre zuückgelassene Habe wurde sehr gründlich beseitigt; nur die Untersuchung des Stockbetts ergibt, daß dieses früher einmal durchgesägt wurde, wahrscheinlich um beide Teile nebeneinander zu stellen, später jedoch wieder in der alten Form montiert wurde ist. Der Mietpreis beträgt 25 Taler pro Person.

11. In der Abstellkammer türmt sich aller möglicher Krempel, den wahrscheinlich frühere oder heutige Gäste hier untergebracht haben. Dem Staub nach zu urteilen, müssen manche Gegenstände schon vor Jahren hier deponiert worden sein.

Von möglichem Interesse ist womöglich die schiere Vielzahl der Gegenstände, die den Verdacht nahelegt, den Besitzern könnte etwas zugestoßen sein. So finden sich neben zahlreichen Kleidungsstücken verschiedenster Machart und Größe mehrere Ölgemälde in verschiedenen Stadien der Fertigstellung samt Malutensilien, Siebe und Blechwannen zum Schöpfen von Papier, ein Seelöwenfell, ein schartiger Marinesäbel sowie einige billige Schminkutensilien und Duftwässerchen. Die Tür ist mit einem billigen Schloß (einfache Probe) gesichert.

12. Die sogenannte Geweihtenstube bietet eine der besten Unterkünfte im ›Opferstock‹. Geräumig, gut eingerichtet und durch den mit der Küche verbundenen Rauchabzug auch im Winter leidlich warm, stellt sie in der Tat eine standesgemäße Behausung etwa für eine reisende Hesindegeweihte oder einen Handwerkerpriester der Ingerimmkirche dar.

Die Stube ist für nicht weniger als 38 Taler im Monat zu mieten, wobei einem Geweihten nur 26 Taler berechnet werden. Der letzte Bewohner ist bereits lange Zeit vor Prosperines Übernahme der Pension ausgezogen, und seitdem steht sie leer.

13. Das Balkonzimmer neben der Außentreppe zum dritten Stock wird von Spiro Bonatesta bewohnt. Ein recht breites Bett, zwei Korbstühle, eine mannshohe Puppe für Fechtübungen, eine Kleidertruhe und ein mehrarmiger Leuchter bilden die Einrichtung.

Das mit 35 Talern zu Buche schlagende Zimmer ist ziemlich unordentlich und der Bewohner selten zuhause. Schwieriger als ein ungesehenes Eindringen dürfte es sein, sich in dem Durcheinander von Kleiderhaufen, benutztem Geschirr und erbeutetem Rüstzeug zurechtzufinden.

14. Das zweite Balkonzimmer war wohl einst recht präsentabel, heute jedenfalls ist der Balkon einsturzgefährdet und die dunklen Möbel reichlich abgestoßen. Bett, Wandschrank und ein Stuhl mit Armlehnen gruppieren sich um einen bunt bedruckten Läufer.

In dem seit Jahre leerstehenden Raum wohnte zuletzt der Papierschöpfer Banderan von Boran, dessen Arbeitsgeräte in der Abstellkammer gelandet sind. Nur der in schreienden Farben gemusterte Teppich läßt einen Kenner noch auf die maraskanische Herkunft des früheren Mieters schließen. Es kann für 33 Taler im Monat gemietet werden.

Drittes Obergeschoß

15. In der Wohnung Ritter Streiterechts merkt man noch ein wenig vom vergangenen Stolz derer von Henneberg: Ein staubiger Wandteppich zeigt die zweite Dämonenschlacht, in einem Holzständer stehen wohl gepflegt Langschwert, Stechhelm und Wappenschild bereit, und ein zerlumptes

Löwenfell zeugt von einstigen Heldentaten. Die übrige Einrichtung besteht aus Himmelbett, Kommode und einigen Wandborten.

Der ritterliche Bewohner ist die meiste Zeit zu Hause und hängt den Tagen von einst nach, ansonsten verschließt er sorgfältig die Tür (Schlösser Knacken +2). Sollte sich dennoch die Gelegenheit für eine Durchsuchung ergeben, so bietet die Wohnung (Mietpreis: 32 Taler) keine verwertbaren Hinweise.

16. Das sogenannte Kaiserinnengemach mit drei schönen Buntglasfenstern verfügt über einen kerzenbewehrten Kronleuchter an der Decke; Himmelbett, Kommode, Schrank und Sekretär aus wurmstichiger dunkler Eiche bilden das Mobiliar.

Das Zimmer ist für 45 Taler im Moment zu mieten und ist seit längerem unbelegt. Zuletzt lebte hier ein darpatische Hochstapler, der sich jedoch – wie in seiner Profession üblich – eines Nachts einfach heimlich davonmachte und nichts von sich zurückließ.

17. Das kleine Obergemach mit zwei Fenstern bietet nicht allzuviel Platz, dafür ist es mit einer holzgezimmerten Bettnische, einer Truhe und einem kleinen Wandregal leidlich gut eingerichtet. In einer Ecke befindet sich ein geschnitzter Erker, der vielleicht einmal einen kleinen Hausaltar oder eine Götterstatue beherbergt hat.

Noch vor zwei Jahren wohnte hier der Rosenverkäufer Javed, heute wird es für 27 Taler zur Miete angeboten. Die Schnizarbeiten an Erker und Alkoven, überwiegend Rosenmotive, sind die Arbeit des tief rahjagläubigen Araniers, mit denen er in der Freizeit seinen Wohnraum verschönt hat.

18. Das quadratische Zimmer des Zwergen Grogar ist ein erstaunliches Sammelsurium an halbfertigen mechanischen Gerätschaften, deren Zweck sich vor lauter Zahnrädern, Keilriemen und Drehscheiben nur schwer erahnen läßt. Kaum finden neben den zwei Werkbänken, dem Zeichentisch und den herumstehenden Apparaturen des einfache Bett und die Regalborde voll Werkzeug Platz. Einige Kleidungsstücke hängen an Haken an der Wand.

Die Behausung, die Grogar für 29 Taler im Monat sein eigen nennt, ist ganz das Reich seiner erfinderischen Träume. Wenn man in dem kunterbunt vollgestopften Raum überhaupt noch zutreten kann, dann nur, weil der Zwerg bereits schweren Herzens einige Werkzeuge und Arbeitsgeräte versetzen oder verkaufen mußte, um seine Miete zahlen zu können.

- Auf dem Dachboden

19. Ein eigentümlicher Geruch steigt euch schon vor der unverschlossenen Tür in die Nase, und ein Blick in die Kammer bestätigt den Verdacht: Mitten im Raum baumelt vom Dachbalken herab ein Gehenkter! Mit seinen verdrehten Augen und der hervorquellender Zunge bietet der Tote einen grausigen Anblick. Der Gestalt nach handelt es sich wohl um den geheimnisvollen Meister Metacelsus, jedenfalls stimmt das Aussehen der Leiche mit dessen Beschreibung überein. Ansonsten ist der Raum mit einer schmalen Pritsche, einer alten Truhe und ein zwei Wandregalen nur spärlich eingerichtet. Am Boden liegt noch ein nachtblauer Samtmantel.

Der Tote ist in der Tat Metacelcus, der hier unter seinem bürgerlichen Namen Gille Fidian wohnte. In seiner Behausung, die er im Wesentlichen zum Schlafen aufsuchte, hat er kaum etwas von Wert aufgehoben. Eine heilkundliche oder anatomische Untersuchung ergibt, daß Maticelsus von dem Seil um seinen Hals stranguliert wurde, sich aber nicht das Genick brach. Eingerissene Fingernägel und gequetschte Finger lassen darauf schließen, daß er noch versucht hatte sich aus der Schlinge zu befreien. Auch findet sich kein umgeworfener Schemel oder dergleichen, den er zum etwaigen Selbstmord benutzt haben könnte. Eine sorgfältige Durchsuchung seiner Kleidung erbringt außerdem einen eisernen, in einer Geheimitasche versteckten Nachschlüssel, der (so die Helden dies prüfen) die

Pförtnerloge öffnet.

20. In der mittleren Dachkammer ist eine stabile Hängematte aus Leinen zwischen zwei Dachpfosten gespannt. Ansonsten steht nur eine alte Seemannskiste und ein Schaukelstuhl als Mobiliar zur Verfügung, und eine Ölfunzel, ebenfalls an einem Balken befestigt, ist nachts die einzige Lichtquelle.

Diese Kammer steht leer und für 21 Taler zu vermieten, seit die Vormieterin Efferdviga Raugast, eine ausgediente Unteroffizierin der kaiserlichen Ostflotte, von Prosperine in den Schachtkeller verschleppt wurde. Eine an die Dachschräge geheftete Seekarte der Ostküste auf Pergament wurde von Prosperine wohl übersehen und verweist als einzige noch auf die ehemalige Bewohnerin.

21. Am Ende des Ganges befindet sich noch eine dritte Dachkammer, die jedoch nicht nur verschlossen, sondern auch mit Brettern vernagelt ist. Ihre Proportionen dürften von außen betrachtet denen der anderen beiden Dachwohnungen ziemlich genau gleichen.

Auf Nachfrage heißt es, die Kammer sei aus baulichen Gründen verriegelt, da der Boden durch Wurmfraß nicht mehr tragfest sei, eine Inspektion der Decke im Kaiserinnengemach bestätigt diese Erklärung jedoch nicht. Mit geeigneten Werkzeugen kann man sich Zutritt zur Dachkammer verschaffen, zur Not auch durch die recht dünne Fachwerkwand vom angrenzenden Raum aus. Das Innere des Raumes ist bis auf eine dicke Staubschicht vollkommen leer.

- Tief unter Tage

22. Die schwere Tür zum Holzkeller läßt sich nur vom Gang aus auf- und zuschließen. Grund dafür ist wohl, daß der Raum an der Decke eine Falltür zur Straße besitzt, die es erlaubt, Brennmaterial direkt von der Straße aus einzulagern, aber eben auch einen möglichen Einstieg für Diebe bietet. Reisig und Holzscheite in verschiedenen Größen füllen den vorhandenen Platz etwa zur Hälfte aus.

Durch die Falltür, die zur Straße führt, läßt sich nicht nur Holz herein- sondern auch Bauschutt hinaus schaffen, der bei den Grabungen im Keller anfällt. Die Tür zwischen Holzkeller und Kellergang ist ansonsten stets verschlossen und läßt sich mit Feineisen (Schlösser Knacken +5) oder mit Gewalt (Körperkraft +8) öffnen.

23. Der Weinkeller bietet einen verwahrlosten Anblick. Auf den vielleicht drei Duzend Flaschen, die in wackligen Holzregalen lagern, liegt eine schmierige Staubschicht. An der Wand gegenüber der Tür liegt ein Faß mit nahezu anderthalb Schritt Durchmesser.

Der Weinkeller, der gleichfalls sorgfältig verriegelt ist (s.o.), stammt noch aus den Zeiten vor der Eigentümerschaft Prosperines, die auf verfeinerten Alkoholgenuß keinen Wert legt. Das große Eichenfaß wiederum ist leer und dient dazu, den Durchlaß zum letzten Kellerraum zu tarnen: betätigt man den Spundhahn wie eine Klinke, läßt sich der vordere Deckel des Fasses wie eine Tür öffnen. Durch das Faß gelangt man zu einer weiteren Pforte, die mit einem Gitterfenster und einer kleinen Durchreiche am Boden eindeutig an einen Kerker erinnert. Das Schloß ist sehr solide (Probe +8) und die äußerst massive Tür ohne schweres Gerät nicht aufzubrechen.

24. Der Raum hinter der Geheimtür ist leer bis auf ein großes quadratisches Loch in seiner Mitte, um das herum einige teils leere, teils gefüllte Sandsäcke liegen. Der nahezu senkrechte Schacht, der hier in die Tiefen des Erdreichs führt, mißt in der Breite etwa einen Rechterschritt. Es ist kalt hier, zu kalt selbst für einen Kellerraum in dieser Sommerzeit. Ein unwillkürlicher Drang zieht euch zu dem Loch hin und unvermittelt kommt euch die irrwitzige Vorstellung, dort könnten unsagbare Schätze verborgen sein.

In der Schachtkammer verbirgt sich das dunkle Geheimnis der Pension: Von hier aus hievt Prosperine die ausgeschachtete Erde empor und läßt den Gefangenen spärliche Rationen von Küchenabfällen und Lampenöl hinunter. Von hier an ist die dämonische Präsenz des Opferstockes Zholvars bereits spürbar und verstärkt sich, je weiter man in die Tiefe dringt. Von oben ist ein Boden nicht zu erkennen, so daß es sich die Helden nur mit Seil oder Strickleiter weiterkommen. Einige Schritt weit in die Tiefe stößt der Schacht dann auf eine alte Zisterne. Die folgenden Räume sind vertikal unter dem Schachtkeller angeordnet:

25. Nach vier, höchstens fünf Schritt in der die Tiefe hast du wieder Boden unter den Füßen. Der Schein eurer Lichtquellen leuchtet einen kleinen gemauerten Raum aus, an dessen Wänden teilweise noch alte Gravuren erkennbar sind. Etwas versetzt zum Durchlaß, durch den ihr euch herabgehangelt habt, befindet sich ein weiteres Loch im Boden. Immer wieder glaubt ihr momentelang, Geräusche zu hören, die hier gar nicht sein dürften: Windesheulen, das Klirren von Eis und ein Prasseln wie von Ginsterkohle. Das Verlangen, weiter in die Tiefe vorzustoßen wird stärker.

Die alten Gravuren kann ein Gelehrter leicht als archaische Wassersymbolik erkennen, was auf eine ehemalige Zisterne schließen läßt. Der beschriebene schleichende Drang, den die Helden spüren, ist dank ihres nur kurzen Aufenthalts in der Pension vergleichsweise schwach und kann spielerisch, jedoch ohne Probenwürfe abgehandelt werden.

26. Während du in den zweiten Schacht hinabsteigst, meinst du, von fern unten ein Kratzen und Schürfen zu hören, abgewechselt von Seufzen und Murmeln. Dann erreicht ihr einen weiteren Raum, der innen bis zur halben Höhe mit schweren Basaltquadern ummauert oder ausgekleidet zu sein scheint. Es riecht übel nach Kot und Schweiß. Auch im Boden dieses Raums befindet sich ein Loch – doch im Kreis darum knien vier gespenstische Gestalten, die beim Schein einer kleinen Öllampe mit ihren bloßen Händen Erde ausschachten und beiseite werfen. Auch euch beschleicht das Verlangen, es ihnen gleichzutun und in die Tiefe zu graben.

Hier liegen nun die Fundamente des einstigen Zholvartempels, und hier sind auch die verschleppten ehemaligen Mieter. Diese erwachen durch das Eintreffen der Helden nur langsam aus ihrer apathischen Grubenarbeit; mögliche Reaktionen sind im Abschnitt »Die Unterirdischen« im Anhang »Personal und Gäste« beschrieben. Knapp einen schritt unter dem Grubenboden befindet sich bereits die Steinplatte, die den Zugang zur noch intakten unheiligen Schatzkammer verschließt. Besorgen sich die Helden passende Arbeitsgeräte, ist der Durchbruch binnen einer Stunde zu schaffen (die entkräfteten Gefangenen hätten sonst mit bloßen Händen mindestens noch einen Mond lang gearbeitet).

27. Euer Licht fällt in eine Quaderförmige Kammer, deren Innenraum mit verstörenden Szenen in mattem Gold ausgemalt ist: Dämonische Gestalten mit Rattenköpfen reiten auf Balkenwaagen. Menschen werden in Weinpressen zerquetscht, aus den Münzen strömen. Zahllose Sklaven tragen ein Podest, auf dem sich ein glänzender Tazelwurm räkelt. Könige, Hochgeweihte, Erzmagier und anmutige Damen stehen in langen Reihen als Bittsteller vor einem Esel, der Dukaten äppelt. In der Mitte des Raumes steht einsam eine Art Amphore, die eine unnatürliche Anziehungskraft ausstrahlt.

In unmittelbarer Nähe des Opferstocks sollten nun zumindest Helden, die von Goldgier geprägt sind, eine entsprechend erschwerte Probe auf Selbstbeherrschung ablegen. Ein Versagen führt dazu, daß der Betroffene sich wie von sinnen auf das Gefäß stürzt und versucht, den Inhalt an sich zu bringen. Analog kann ein Charakter mit hohem Aberglauben sich gezwungen sehen, dem Opferstock auf Knien zu huldigen. Die Gefangenen, so sie noch zugegen sind, werden von der Wirkung noch stärker

betroffen.

5. Fortgang der Ereignisse

Statt einen starren Kalender der weiteren Ereignisse festzulegen, sollen im folgenden einzelne, sämtlich optionale Szenen beschrieben werden, die Sie ganz nach Bedarf früher oder später als Impulse für die fortschreitende Handlung verwenden können. Als grobes Raster wird dabei von drei dramaturgischen Phasen ausgegangen: Zunächst haben die Helden relativ freie Hand, den Bewohnern des »Opferstock« nachzuspitzeln – während Prosperine auf diskrete Weise dasselbe tut, schließlich will sie wissen, wen sie sich da als neue Gäste eingehandelt hat. Gelangt die Wirtin schließlich zu der Überzeugung, daß einer oder mehrere Helden eine Bedrohung darstellen, beginnt eine Phase gefährlicher Intrigen, um die Störenfriede loszuwerden, was diesen wiederum zu neuen Erkenntnissen oder aber einem raschen Ableben verhelfen mag. Mit dem Anbrechen der Namenlosen Tage beginnt schließlich die finale Phase des Abenteuers, sofern die Ermittler das Geheimnis des »Opferstocks« bis dahin noch nicht gelüftet haben. Unter dem Druck, ein weiteres Opfer darzubringen, muß Prosperine schließlich Risiken eingehen, die zu ihrer Entdeckung führen – sofern die Helden auf der Hut sind...

Phase 1: Gegenseitige Bspitzelung

- Säckeweise Bauschutt

Ein Held, dessen Zimmer ein Fenster über dem Kellereinstieg zur Straße besitzt (Poetenkammer 9, Freies Doppelzimmer 10, Kaiserinnengemach 16) kann eines Nachts beobachten, wie Hinkebein einige ominöse Säcke in einen alten Handkarren verlädt. Eine rasche und unauffällige Verfolgung führt zu den düsteren Krähensteinen, wo der goblinische Hausknecht den Inhalt der Säcke auskippt: Erde, Sand, Geröll und einzelne Bausteine. Auf sein Tun angesprochen, weiß er selbst keinen rechten Rat und erklärt schließlich, im Auftrag der Hausherrin zu handeln. Diese wiederum gibt, sollten die Helden sie darauf ansprechen, geschmeidig zur Auskunft, es handle sich um alten Schutt, der noch aus den Zerstörungen im Jahr des Feuers stamme. Warum der dumme Goblin seine Arbeit nachts erledige, sei ihr selbst ein Rätsel.

- Fräulein in Bedrängnis

Um mehr über die Helden zu erfahren, setzt Prosperine mittels ihrer magischen Kontrolle die arglose Tsaphira auf ein besonders heldenhaft erscheinendes männliches Mitglied der Gruppe an. Getrieben vom unbewußten Verlangen, mehr über denjenigen herauszufinden, erzählt Tsaphira dem Auserwählten zunächst die traurige (und wahre) Geschichte, wie ihre Eltern, wohlhabende Kaufleute im übrigen, bei einer Schiffshavarie starben und ihr böser Vetter sie mit einem adovatischen Winkelzug um das gesamte Erbe brachte. Schutzsuchend wird sie sich sodann nach Vorgeschichte und Heldentaten des neuen Mieters und seiner tapferen Gefährten erkundigen. Zusätzlich könnte auch Spiro Bonatesta eingesetzt werden, um einer Heldin seine charmante Aufwartung zu machen und nebenher möglichst viel über sie in Erfahrung zu bringen. Mehrere Versuche, die Helden auszuhorchen, sind umso wahrscheinlicher, wenn diese vorgeben, einander nicht zu kennen.

- Nächtlicher Besuch

Eines Nachts wacht ein (möglichst einzeln schlafender) Held unvermittelt auf und bemerkt gleich darauf eine stumme Gestalt, die mitten im Schlafraum steht und ihn anstarrt: Die Hausmagd Nuri. Nichts deutet darauf hin, wie lange sie schon anwesend ist, dann hebt sie verschwörerisch lächelnd und wie zur

Erklärung eine fiepende Ratte am Schwanz hoch, nur um dem Tier gleich darauf mit einem raschen Biß das Genick zu brechen. Danach zieht sie sich wieder auf den Flur zurück und setzt ihren nächtlichen Streifzug auf der Spur von Schädlingen fort. Erklärungen gibt die stumme Nivesin selbstverständlich nicht ab, während Prosperine auf eine eventuelle Beschwerde mit einem gespielt entrüsteten Tadel der ungehobelten Kammerjägerin reagieren wird. Eine einfache Untersuchung ergibt, daß offenbar auch die Habe des Helden auf der Suche nach Ungeziefer durchwühlt wurde. Falls ein Held sich wundert, daß keine Katze im Haus ist, könnte sich herausstellen, daß diese findigen und edlen Tiere offenbar nicht dazu zu bringen sind, im Opferstock zu verweilen...

Phase 2: Tödliches Katz-und-Maus-Spiel

- Duell mit Streiterecht

Sobald Prosperine zu dem Schluß kommt, daß einer der Helden eine echte Bedrohung darstellt, wird sie ihm den alt gewordenen, aber noch immer nicht zu unterschätzenden Ritter Streiterecht auf den Hals hetzen. Getrieben von einer plötzlichen unüberwindlichen Abneigung gegen den Betreffenden, wird er, zur Not wegen Nichtigkeiten wie einer ungebührlichen Anrede oder eines politischen Themas, erst Streit anfangen und den vermutlich empörten Helden dann zum Duell im Morgengrauen auf den Krähensteinen fordern. Passenderweise sollte das Opfer der Intrige natürlich satisfaktionsfähig (SO>8, kein waffenloser Geweihter) sein, doch in seiner wahnhaften Entrüstung mag der Ritter sogar darüber hinwegsehen. Vereinbart wird zwar ein Zweikampf aufs erste Blut, doch wenn es tatsächlich zum Zweikampf kommt (bei dem der Geforderte übrigens die Wahl der Waffen hat), kämpft Streiterecht wie besessen bis zur Kampfunfähigkeit. Legen Sie für den verarmten Stadtritter dazu am besten Kampfwerte fest, die denen des geforderten Helden nur leicht unterlegen sind.

- Ein ruheloser Geist

Der bisher einzige Gast, der beinahe hinter das Geheimnis der Pension gekommen ist, ein Badilakaner namens Pilatus von Altnorden, stellte Prosperine vor ein ernstes Problem. Unter seinen wachsamen Augen konnte sie kein neuerliches Opfer darbringen, doch den frommen Mann selbst im Schacht verschwinden zu lassen, hätte zu viele Fragen provoziert. So erdrosselte sie ihn schließlich im Schlaf und entsorgte seine Leiche nächtens in den Gassen des Südquartiers, bevor er ihre Machenschaften ans Licht bringen konnte. Seitdem erscheint die gefesselte Seele nächtlich im alten Quartier des Badilakaners, das deswegen dauerhaft zugesperrt ist. Ein ebenfalls im Dachgeschoß einquartierter Held mag besonders am in der Nacht vom 27. zum 28. Rahja (dem monatlichen Tag seiner Ermordung) das unheimliche Seufzen und Stöhnen des Geistes hören, doch vielleicht ist die Gruppe durch vorherige Nachforschungen auch schon auf sein Erscheinen vorbereitet.

- Eine halsbrecherische Falle

Einem Helden, der gewohnheitsmäßig eine der Außentreppen benutzt, bricht plötzlich der Boden unter den Füßen weg! Um einen Sturz in die Tiefe (pro Stockwerk 2W-2 SP) zu vermeiden, kann er sich vielleicht noch (Körperbeherrschung +4) an den Überresten der Holzterasse festklammern, bis jemand zur Hilfe eilt; möglich ist natürlich auch, die Falle durch eine verdeckte Probe auf Gefahreninstinkt, sofern vorhanden, zu wittern. Untersuchungen führen schnell in Richtung Grogar: Die Treppe ist nicht einfach angesägt, sondern mehrere Stufen geschickt präpariert, indem ihre Holzverzapfung durch dünnes Stroh ausgetauscht wurde, das sie gerade am Platz hält aber kein Gewicht tragen läßt. Zudem kann der Zwerg in der Nähe beobachtet werden; mit der Tat konfrontiert, kann er sich jedoch an nichts erinnern und streitet jegliche

Beteiligung entrüstet ab, da auch er in diesem Fall ein Opfer von Prosperines unmerklicher Manipulation ist.

- Spiro Bonatesta brennt durch

So großmülig unbedarft der horasische Glücksritter auch ist, verspürt er doch, gerade angesichts der seltsamen Ereignisse, die den Helden wiederfahren, ein wachsendes Mißtrauen gegenüber seiner Wohnstatt. Da er erst vor kurzem seinen Namen in das verfluchte Gästebuch schrieb, sind die Einflüsterungen Prosperines noch nicht sehr stark, und so macht sich der junge Mann eines Nachts einfach heimlich davon. Die Helden bemerken dies womöglich erst beim gemeinsamen Mittagessen, spätestens aber, wenn Prosperine sich am Abend bei ihnen erkundigt, ob sie etwas über den Verbleib Spiros wissen. Stand einer der von ihnen auf gutem Fuß mit dem Vermißten, mag es sein, daß er ihm eine kurze handschriftliche Nachricht hinterlassen hat: »Hier ist es nicht geheuer, Amico – Ich sehe zu, daß ich wegkomme. Gebt auf euch acht! S.B.« Es ist zwar möglich, aber nicht sehr aussichtsreich, dem Flüchtling nachzujagen, zumal auch kein weiterer Aufschluß zu gewinnen ist, sollte er wirklich in einem Landgasthof außerhalb Gareths gestellt werden.

Phase 3: Das letzte Opfer

- Ein Fall für die Inquisition

Wenn die Ermittler glauben, das Geheimnis der unheimliche Pension gelöst und genug Beweise gesammelt zu haben, wollen sie womöglich Anklage erheben, bevor noch Schlimmeres geschieht. Beim Verdacht auf Dämonenbuhlschaft ist die Inquisition in der Stadt des Lichts die zuständige Stelle, andere Tempel und weltliche Gerichte werden die Helden gegebenenfalls auch dorthin verweisen. Ob ihre Aussagen hinreichen, die Inquisitoren zu einer Verhaftung zu veranlassen, ist letztlich Ihrem Ermessen überlassen. Stellen Sie dabei in Rechnung, daß auch die Heilige Inquisition sich nicht gerne mit einer falschen Anklage lächerlich macht (wie etwa im Fall Etzel Burkherdall) und die Indizien daher genauestens prüfen wird. Ein hoher SO des Denunzianten und ein etwaiger Guter Ruf sind hilfreich, Merkmale wie Randgruppe, Gezeichnet, Gesucht und ähnliche Nachteile dagegen äußerst hinderlich. Gelingt es am Ende, die Geweihten zum Einschreiten zu bewegen, wird Prosperine von einigen Inquisitionsschergen verhaftet und in einem geheimen Ketzerprozeß zum Scheiterhaufen verurteilt.

- Die Versuchung des Goldes

Ein eher dem Gold als den heroischen Werten zugewandter Held könnte für Prosperine der Anlaß zu einem unvermuteten Angebot sein (befindet sich kein geeigneter Charakter in der Gruppe, oder halten Sie die Szene in der Dramaturgie ihrer Runde nicht für plausibel, kann sie ohne weiteres entfallen). Nachdem sie den Auserwählten des abends allein in ihre Wohnung geladen, ihm einen Sitzplatz angeboten und sich die Pfeife gestopft hat, wird sie das Thema zunächst umkreisen: Ob der ›Opferstock‹ nicht wahrlich eine wertvolle Liegenschaft hier im aufstrebenden Meilersgrund sei? Ob man nicht Gold und Besitz überhaupt als das Wichtigste in dieser ungerechten Welt ansehen müsse? Ob er nicht schon einmal daran gedacht hätte, mit einem ertragreichen Geschäft seßhaft zu werden? Geht der Befragte ernsthaft oder zum Schein auf die Tendenz des Gesprächs ein, folgt dann das womöglich überraschende Angebot, das Mietshaus zu einem lächerlich niedrigen Preis zu erwerben (konkret: welche Summe auch immer leicht im Rahmen des Helden liegt). Nur auf weitere Nachfragen wird Prosperine Stück für Stück den ganzen Umfang des so zustandekommenden Vertrags erläutern.

- Auf leisen Sohlen

Unter dem Druck ihres Paktes mit dem Gierigen Feilscher muß Prosperine schließlich handeln, und so wird sie in einer der namenlosen Nächte ein neues Opfer suchen. Bisher handelte es sich dabei oft um jemanden, den möglichst niemand vermissen würde und der ihr idealerweise anderweitig nicht nützlich oder sogar lästig war. Sollte es unter den Helden selbst nicht gerade einen offensichtlichen Kandidaten geben, wählen Sie einfach frei unter den verfügbaren Mietern! Für die Helden bedeutet das die Chance, die Dämonenmagd auf frischer Tat zu ertappen und unschädlich zu machen, indem sie jeden ihrer Schritte unbemerkt verfolgen: Die abendliche Einladung zum mit Schlafgift präparierten Wein, der nächtliche Transport erst über die Küche in den Weinkeller und dann durch die Geheimtür in den Schachtkeller, wo sie den Besinnungslosen schließlich in das Loch fallen läßt. Spätestens hier sollten die Helden freilich eingreifen. Alternativ können die Helden auch auf eigene Faust in die geheimen Keller vordringen. Spätestens wenn sie die Gefangenen befreit haben, liegt der Fall so offen zu Tage, daß die Anklage und Verurteilung Prosperines reine Formsache ist.

- Ein Wucherer kommt kassieren

Nicht ausgeschlossen ist, daß die offene Wachsamkeit der Helden Prosperine wieder und wieder davon abhält, ein neues Opfer zu finden. In diesem Fall wird mit Anbruch des neuen Jahres ihr Vertrag mit dem Gierigen Feilscher fällig, den dieser auch gnadenlos einfordert. Es versteht sich, daß die Helden möglichst in der Nähe sein sollten, wenn so (wenn auch auf niederhöllische Weise) Gerechtigkeit geschieht und die Gastwirtin in die Niederhöllen fährt.

Ein einzelner Gongschlag tönt von einem fernen Tempel herüber, dann ein weiterer, dann mehrere aus verschiedenen Richtungen. Mitternacht. Der erste Tag im Mond des Praios hat begonnen, ein neues Jahr ist angebrochen. Totenbleich steht Prosperine Borgel mit dem Rücken zur Wand und blickt starr auf euch – nein: an euch vorbei, dahin wo nichts ist, allenfalls ein unförmiger Schatten in dem düsteren Raum. »Laß mir noch Zeit!« fleht sie mit krächzender Stimme, »Ich werde den Pakt erfüllen, nur noch etwas Zeit!« Dann kreischt sie erschreckt auf und fleht euch an: »Laßt ihn nicht durch! Seht Ihr ihn denn nicht? Er kommt, er will...« Dann geht ihr Stammeln auch schon in einem markerschütternden Schrei unter. Kraftlos läßt Prosperine die Arme sinken, bricht in die Knie und windet sich in Schmerzen, dann schlagen Flammen aus ihren Kleider, aus Haut und Haaren, und binnen weniger Augenblicke ist die Dämonenmagd zu einem Häuflein stinkender Asche verbrannt.

Das Ende der Geschichte

Je nach Erfolg stehen den Helden folgende *Abenteuerepunkte* zu: 150 AP für die Ehrenrettung Travio di Campos und das Aufspüren des Alchimisten im ›Opferstock‹; 200 AP, wenn es ihnen gelingt, die Dämonenmagd Prosperine zur Strecke zu bringen und weitere 200 AP für die Befreiung der unterirdischen Gefangenen sowie 100 AP, wenn zusätzlich der Opferstock Zholvars geborgen und an einen Phextempel ausgeliefert wird. *Spezielle Erfahrungen* dürften etwa in Gassenwissen, Menschenkenntnis, Überreden (Verhören) und Magiekunde anfallen. Was die klingende Münze angeht, so fällt die eventuelle Belohnung der Stadtmeisterin gegenüber dem möglichen Gewinn aus dem Verkauf des Opferstocks Zholvars kaum ins Gewicht. Die befreiten Gefangenen sind zwar überaus dankbar, verfügen jedoch über keinerlei Mittel, um sich erkenntlich zu zeigen. Womöglich konnten die Helden außerdem *Kontakte* zu einflußreichen Personen wie Jereminas Torfstecher oder Magister Falke knüpfen, die ihnen einst von Nutzen sein Werden. Unabhängig von den Bemühungen der Helden verfliegt der Zauber des dämonischen Falschgeldes etwa Mitte des Praiosmondes von alleine. Das nunmehr herrenlose Mietshaus wird von der Stadtmeisterin konfisziert und womöglich einmal in ein Spital oder Waisenhaus umgewandelt.

Personal & Gäste

An dieser Stelle ist zunächst eine Bitte um Entschuldigung seitens des Autors für die große Zahl der namentlich genannten Haupt- und Nebenpersonen fällig. Um die völlige Verwirrung zu vermeiden, sollten Sie sich als Spielleiter einfach an der wichtigsten Figur orientieren: Von Prosperine Borgel als direkter Gegenspielerin der Helden, von ihren Motivationen und Verhaltensweisen sollten Sie sich im Vorfeld ein gründliches Bild machen – der Rest ist im Grunde Beiwerk und kann improvisiert werden.

Prosperine Borgel (*992 BF)

Die biedere Bürgersfrau mit Häubchen, schlichten Gesichtszügen und spröder Stimme hat äußerlich nichts Gefährliches, geschweige denn Dämonisches an sich. Stets in altmodische, hochgeschlossene und leicht abgetragene Garderobe gekleidet, leicht gebeugt und die Hände oft gefaltet wirkt sie gut zehn Jahre älter als sie ist. Zur PaktiererIn wurde sie letztlich aus Verzweiflung, doch die Jahre im Dienst des Jenseitigen Wucherers haben sie tief geprägt und ihr eine subtile, abgrundtiefe Bosheit verliehen. Überfließender Reichtum ist weniger ihr Ziel als die totale Kontrolle der Menschen in ihrem Umfeld. Als geschickter Schacherin und genialer Manipulatorin ist ihr im Gespräch kaum etwas zu verlocken – weder läßt sie sich provozieren, noch unter Druck setzen, noch umschmeicheln, eher noch wird sie ihre eigenen messerscharfen Schlüsse aus dem Verhalten des Neugierigen ziehen. Eine gewisse Schwäche stellt allein Prosperines durch den Pakt bedingte Goldgier dar, die jedoch nicht leicht auszunutzen ist, da sie sehr langfristig kalkuliert. Mit der Ankunft einer Hand voll Mieter, die sich bald als gefährliche Spitzel herausstellen, und mit dem Nahen des Neuen Jahres geht es für sie ums Ganze, und so wird sie alles, was ihr zu gebote steht einsetzen, um den Kopf noch einmal aus der Schlinge zu ziehen.

Streiterecht von Henneberg (*966 BF)

Eine tragikomische Gestalt ist der verarmte Stadtritter aus uraltem Geschlecht, dem der Pachtzins eines sauren Ackers in der Umgebung gerade soviel einbringt, daß er die Pensionsgebühren bezahlen kann. Hochgewachsen und adlernasig, mit buschigen grauen Augenbrauen und Heldenschnauzer läßt seine hagere, eingefallene Gestalt noch den stolzen Recken von einst erahnen. Als langjährigster Mieter ist er eine Schlüsselfigur bei der Lösung des Geheimnisses des Opferstocks und daher nach Prosperine die zweite Person, die Sie als Spielleiter im Hinterkopf behalten sollten. Meist hält sich der alte Kämpfe in seinem Zimmer auf, wo er alte Ritterromane ließt und von vergangenen Zeiten träumt. Nur gelegentlich verläßt er das Haus, um die Pacht seines Landstückchens zu kassieren, Besorgungen zu machen, oder einen Bekannten zu besuchen.

»Die Geweihtenstube steht schon seit Ewigkeiten leer. Schade, denn es ist immer gut, einen Götterdiener im Hause zu wissen. Einst wohnte hier ein frommer Badilakaner, das muß so vor drei Jahren gewesen sein. Doch ein tragisches Schicksal ereilte ihn: Eines Tages vermißten wir ihn beim Essen, und dann erfuhren wir, daß man ihn nächstens in einer Gasse gemeuchelt hatte. Gewiß war er noch spät unterwegs, um den Armen Mut und Trost zu spenden, und so wurde es ihm gedankt! Möge seine Seele den Frieden finden, den er den Menschen immer bringen wollte!«

»Sicher werdet Ihr diese Unterkunft einem Ritter aus altem Geschlechte wie mir kaum für angemessen halten. Doch ich darf mit Stolz sagen, daß unter diesem Dach bis vor fünf Jahren ein hochedler Herr von Bregelsaum-Ulmenhain gelebt hat. Ein vortrefflicher Mann von Welt und Adliger durch und durch. Leider verschwand er plötzlich über Nacht – gewiß wegen einer Intrige bei Hofe, man kennt sowas ja.«

»Früher hat hier zuweilen noch ein rechtes Gesindel gewohnt, daß es einen Mann von Stand gegeistert hat: Eine Kurtisane mit ihrer Zuhälterin, ein scheeläugiger Heide aus dem verfluchten Maraskan, ein lüsterner Wickelkopf aus dem abtrünnigen Aranien... aber sei es darum, Frau Borgel hat sie nach und nach alle des Hauses verwiesen, oder sie sind selbst von dannen gezogen, wer weiß?«

»Frau Borgel ist eine brave und tüchtige Frau, so wahr ich ein von Henneberg bin! Vor sieben Jahren kam sie völlig mittellos mit ihrem Vater, Boron habe ihn selig, in Gareth an und trat einer Stelle als Haushälterin dieser Pension an; und schon bald darauf hatte sie es mit Fleiß und Verstand zur Teilhaberin gebracht, die schließlich sogar den alten Besitzer ausbezahlte und das Geschäft seither allein weiterführt. Solche Tugenden sind es, die das Raulsche Reich groß gemacht haben!«

Tsaphira Katzbach (*1013 BF)

Die zierliche, blasse Bürgerstochter ist eher zufällig mit Morena in ein Zimmer gezogen, nachdem diese in einem anderen Mietshaus vor die Tür gesetzt wurde. Tsaphira stammt im Gegensatz zu ihrer Freundin aus gutem Hause, wurde jedoch nach dem Tod ihres Vaters von ihrem Vetter um das Erbe betrogen und schlägt sich seitdem mit Gelegenheitsarbeiten als Übersetzerin und Hauslehrerin sowie gelegentlichen Zwendungen entfernterer Verwandter durch. Tagsüber ist sie teils unterwegs, teils arbeitet sie in ihrem Zimmer. In ihrer knappen Freizeit ist sie durchaus zugänglich, dabei stets anständig, gewissenhaft und eine Spur naiv.

»Habt ihr es auch bemerkt? Frau Borgel nimmt nie die Namen der Götter in den Mund. Wohl habe ich sie sagen hören: Bei den Zwölfen! Oder: Die Götter zum Gruße! Jedoch niemals ein Vergelt's Travia! Oder ein Praios sei Dank!«

»In der Poetenkammer lebte bis vor einem Jahr ein Maler namens Avestreu, sehr blass aber auch sehr gutaussehend und ein echter Schöngest. Nur daß er mich malen wollte, so wie... äh... Tsa mich geschaffen hat, war mir dann doch zu... nun ja. Ihr habt nicht zufällig einmal von ihm gehört? Leider ist er nämlich einfach ausgezogen, ohne sich zu verabschieden.

Morena Nordhager (*1003 BF)

Für die verkrachte Zauberschülerin aus dem Windhag lief es seit ihrem Rausschmiß aus der Akademie der Magischen Rüstung vor etlichen Jahren nicht zum besten. Zu stolz und zu humorlos für die gemeine Jahrmachtszauberei, hat sie mit (manchmal bloß vorgetäuschten) antimagischen und heilenden und wahrsagenden Zaubern eigentlich ein hinlängliches Auskommen. Spielschulden, eine unglückliche Affaire mit einem Höfling und ein Hang zur Schwermut ruinierten sie jedoch so gründlich, daß sie vor nunmehr zwei Jahren als weitere gescheiterte Existenz im Opferstock landete. Als eine Art Kollegen kannte sie Metacelus von allen Bewohnern am besten, schätzte ihn jedoch nicht besonders.

»Gille, ja, an dem hat man gesehen, wie tief einer als angeblicher Alchemist sinken kann, wenn man einfach kein Talent hat. Hesinde weiß, wie viele alte Schnepfen von seiner Schönheitsalbe Pickel bekommen haben, und wie viele junge Dinger von seinen Liebestränken den Flinken Difar. Und dabei tat er noch immer so geheimnisvoll, hat seine lange Nase aber grundsätzlich in alles reingesteckt, was ihn nichts anging. Zuletzt hat er gar nichts mehr über seine ach so bahnbrechenden Experimente erzählt, meinte nur, er hätte bald ausgesorgt... der arme Irre!«

Grogar der Röchler (*881 BF)

An die 150 Jahre alt und reichlich eigenbrötlerisch, von einem chronischen Lungenleiden geplagt und oft in

das Ersinnen von absurden oder genialen neuen Mechanismen vertieft, führt Grogar, Sohn des Gralgi ein ziemlich unauffälliges Leben. Seit Jahrzehnten in Gareth, erzielte er mit der vom Vater ererbten Werkstatt zusehens geringere Gewinne, bis er den Betrieb schließlich verkaufen mußte und sich vom Erlös im Opferstock einmietete. In seiner Unterkunft arbeitet er fast immer an technischen Zeichnungen, die er gegen ein schmales Honorar für verschiedene garether Baumeister und Handwerker anfertigt. Vor die Tür begibt er sich nur höchst selten, um den Ingerimtempel aufzusuchen oder Einkäufe zu machen. Jemand, der sich (vorgeblich) für das Metier des Zwergen interessiert, hat es jedoch leicht, mit ihm ins Gespräch zu kommen, muß sich jedoch zunächst zahllose Geschichten über Grogars Erfindungen anhören, mit denen angeblich stets Spekulanten und Krämer reich geworden sind. Interessanter ist dagegen sein Wissen über die Lokalgeschichte von Meilersgrund und dem Opferstock.

»Vor drei Jahren, als es Feuer und Schwefel vom Himmel regnete, da wurden die Häuser links und rechts dieser Pension dem Erdboden gleichgemacht – nur den ›Opferstock‹ traf es nicht! Angrosch ist wahrhaft mit uns, dachte ich damals.«

»Der Opferstock wurde vor vielleicht fünfzig Jahren errichtet. Vorher stand hier die Geldleihe eines Wucherers, der in dem Ruf stand, unter der Hand selbst die Kinder armer Leute als Pfand zu nehmen und als Sklaven auszubeuten. Eines Nachts dann brannte das Haus bis auf die Grundmauern ab, und er starb wohl beim Versuch, das gehortete Vermögen zu retten. Jedenfalls eilten die Nachbarn wohl erst zur Hilfe, als das Feuer drohte, auf andere Gebäude überzugreifen.«

»Vor mehreren Jahrhunderten soll an der Stelle dieses Hauses eine Zisterne gestanden haben, die als Fluchbrunnen in die Legenden einging. Ihr Besitzer verkaufte in Zeiten der Dürre zu horrenden Preisen Wasser an die umliegenden Bauern; Angrosch weiß, warum er immer noch welches hatte. Eines Tages jedoch fand man seine einzige Tochter ertränkt in der Zisterne. Da er aus Geiz auch seine Familie äußerst knapp an Trinkwasser hielt, hatte sie wohl versucht, heimlich Wasser zu schöpfen, war hineingefallen und ertrunken.«

Hinkebein (*1007 BF) und Nuri (*987 BF)

Die beiden Dienstboten der Pension bilden ein skurriles Paar: Der Hinkebein genannte goblinische Hausknecht, nervös und unterwürfig, geht stets gebückt und zieht dabei ein Bein nach. Er hält sich am liebsten im Hintergrund und spricht nur äußerst ungern und unter ständigen kleinen Verbeugungen. Er ist selbst für sein Volk ein sehr schlichtes Gemüt, und nur selten blitzt bei ihm ein Anflug von Bauernschläue auf. Prosperine behandelt ihn wenig besser als einen Hund, was Hinkebein sich demütig gefallen läßt. Die nivesische Wäscherin und Köchin Nuri ist gänzlich stumm und überdies des Schreibens unkundig. Was die an die vierzig Winter zählende kleine Frau nach Gareth verschlagen, und was sie im Leben alles durchgemacht hat, vermag niemand zu sagen. Ihre Arbeiten verrichtet sie zuverlässig und ohne Hast, sieht und hört dabei vieles und geistert sogar nachts manchmal noch still durch das Haus, besonders, wenn das helle Madamal sie an den Himmel ihrer nördlichen Heimat erinnert. Aus beiden Hausangestellten ist für die Ermittler nur schwer etwas herauszuholen, und sprechen kann ohnehin nur Hinkebein.

»Frau Borgel – strenge Herrin, sehr streng, hmja! Einmal hab ich genommen das große Buch am Eingang. Nur genommen um tot zu schlagen Schabe, die krabbelt am Boden. Oje oje, hat sie mich erwischt! Viele Schläge mit der Kehrschaufel, oje oje! Und ihre Wohnung putzen, ich darf nur, wenn sie schaut zu. Ob ich mache alles richtig. Aber der Herr vor Frau Borgel, der war auch sehr streng. Viele Schläge, wenig Essen, hmja, so sind sie, die Herrschaften.«

Spiro Bonatesta (*1001 BF)

Der junge horasische Glücksritter, der sich selbst gemäß seiner protzig zur Schau getragenen Schußwaffen als Ballestrinero bezeichnet, ist mit knapp fünf Monaten der neueste Pensionsgast nach den Helden. Prosperine zögert noch, ihn für Aufträge einzusetzen, da ihre Kontrolle über ihn noch nicht sehr stark ist. Er ist eher eine Randfigur, die der Szenerie ein wenig Farbe verleihen kann, ohne entscheidende Erkenntnisse beizutragen. Tagsüber ist er oft unterwegs und verdient sein Geld mit Aufträgen als Duellist, Kurier oder Leibwächter, wohingegen er seine Abende oft bei Glücksspiel, leichten Mädchen und Wein verbringt. Als typischer Miles Gloriosus hat er unzählige Geschichten seiner Heldentaten parat, ob im Wüstenkrieg gegen Novadis, zur See gegen Al'Anfaner, auf dem Duellplatz gegen Garethische Grafen, auf fernen Inseln gegen Menschenfresser oder in der Dämonenschlacht gegen niederhöllische Horden. Zwar hat kaum eine dieser Episoden wirklich stattgefunden, doch auch Zweifel und Widerspruch reagiert der stolze Horasier äußerst allergisch.

»Eine seltsame Maisonette hier, meint Ihr nicht, Cavalliere? Nicht nur die Dienerschaft, nein, auch die Mieter scheinen der Hausherrin blind zu gehorchen. Erst vor kurzem hört ich zufällig, wie Donna Borgel diesem Zwergen sagte, er solle in ihrer Abwesenheit die Consiagerie bewachen – und ich glaube gar, der arme Tropf stand drei geschlagene Stunden in dieser kleinen Loge und schaute zum Fenster hinaus.«

Ugdan Gumbrecht (*983 BF)

Der Steinmetz aus dem Kosch ist ein ebenso jovialer wie jähzorniger Junggeselle mit wuchtigem, ganz von schwerer Arbeit und reichlich Ferdoker Hellem geformten Äußeren, schütterem Haar und stets rotem Gesicht. Da er bereits seit über fünf Jahren nicht mehr im ›Opferstock‹ wohnt, ist es nicht ganz leicht, ihn aufzutreiben. Mit etwas Geduld und beharrlichem Suchen findet man ihn jedoch auf einer Baustelle oder (wahrscheinlicher) in einer Schenke in Meilersgrund. Seine Erzählung spiegelt unter anderem die Erfahrung wieder, dem wachsenden Einfluß der Dämonenmagd mal mehr, mal weniger ausgesetzt zu sein.

»Der Opferstock, das ist vielleicht ein verschimmeltes Loch, aber im Ernst! Weiß auch nicht mehr, was mich dahin verschlagen hat... hab wohl zuviel gesoffen damals und zu wenig gearbeitet, jedenfalls war ich ziemlich klamm am Beutel. Ist doch klar, daß man da die Miete nicht immer pünktlich zahlen kann... und dann hat sich dieser arrogante Schreitebrecht oder wie er heißt wohl beschwert. Na gut, ab und zu gab's wohl etwas Lärm, wenn ich nachts heimkam. Aber wie auch immer, nach vier Monden hat mich die olle Borgel rausgeschmissen und ich hab mir was Neues gesucht.«

»Damals lebten... wartet... sechs, sieben Mieter dort. So eine bärbeißige Thorwalerin namens Skadi, ich glaube sie ließ ihre Freundin auf den Straßen anschaffen. Zwei dünnkelhafte Adlige, ein von Bregelsaum-Irgendwas und Schreitebrecht, ein Aranier, der von Beruf Rosen verkaufte und ein seltsamer Giftmischer, der unterm Dach wohnte. Dann noch der Vater der Wirtin, der alte Herr Borgel. Und natürlich die kesse Dienstmagd Phexandra und der Goblin Hinkebein.«

»Es war seltsam: Einmal forderte mich Frau Borgel in so einem komischen Ton auf, meine Miete zu bezahlen, und plötzlich war mir nichts wichtiger, als genau dafür Geld ranzuschaffen, obwohl ich mich sonst nicht die Bohne um sie scherte. Dann wieder verbot sie mir das Saufen, und mir war tagelang das Bier zuwieder. Und merkwürdig: Es waren gar nicht ihre Worte, an die ich dabei dachte. Ich konnte mich nicht mal mehr an sie erinnern! Erst später fiel mir alles wieder ein, als hätte ich es zwischendurch vollkommen vergessen...«

Die Unterirdischen

Die armen Seelen, die in den Gewölben unter der Pension eingekerkert sind und dort nach dem verlorenen Schatz Zholvears graben müssen, sind sämtlich ehemalige Bewohner des Hauses. Von den sieben, die über die Jahre dem finsternen Plan des Erzdämonen dienen mußten, sind zum Zeitpunkt des Abenteuers noch vier am Leben: Die Thorwalerin Skadi führt eine Art Satrapenherrschaft über ihre Mitgefangenen und ist extrem verbittert, da sie den Tod ihrer zarten Gefährten Niam nicht verhindern konnte. Phexandra, die ehemalige Dienstmagd Prosperines ist nach fast fünf Jahren unter Tage nur noch ein Schatten ihrer selbst und dem Tode näher als dem Leben. Einen Rest Hoffnung hat sich nur der fromme und gutmütige Aranier Javed bewahrt, doch auch er hat nach bald zwei Jahren unter Tage beinahe verzweifelt. Als bisher letzter stieß der Künstler Avestreu zu der kleinen Schar der Verdammten, doch bereits ein Jahr Grubenarbeit hat den einstigen Schöngest zum desolaten Nervenbündel werden lassen. So unterschiedlich wie die Zwangsarbeiter sind auch die Reaktionen, sollten sie von den Helden befreit werden: Phexandra stürzt sich haßerfüllt auf die despotische Skadi, Javed bricht in ein spontanes Götterlob aus und Avestreu kann es vor Staunen gar nicht fassen. Alle jedoch werden ihren Befreier gewiß auf ewig dankbar sein.

»Ich weiß es noch, als wäre es gestern gewesen: Mit schmerzdem Schädel wachte ich auf, und um mich nur Kälte und Dunkelheit. Nichts in der Hand, nur die Kleider am Leib tappte ich im Finstern herum, bis ich den schwachen Schein eines Lichtes sah.«

»Und dann überkam mich dieses unbändige Verlangen zu graben, zu graben und immer tiefer zu graben. In den kurzen Momenten des Schlafes sah ich immer wieder einen unermeßlichen Schatz vor mir, den ich unbedingt erreichen mußte.«

»Erde und Geröll füllten wir in Säcke, die dann an Seilen hochgezogen wurden. Für jeden vollen Sack gab es ein wenig zu essen, was sage ich: Abfälle waren es, die man gerade so runterwürgen konnte, und dazu frisches Lampenöl.«

Blasphemische Schätze

Das Dämonische Gästebuch

Das Gästebuch hat das Format eines Quartbandes, ist in abgegriffenes braunes Leder gebundenen, mit Seiten aus Pergament bestückt und mit einer eisernen Kette an den schweren Eichenholztisch gekettet. Auf dem Titelblatt ist der Name der Pension sowie unter dem Titel der Inhaberin »Prosperine Borgel« zu lesen, dann folgen die Namen von Gästen und Bediensteten mit der Zimmernummer und dem Datum des Einzugs. Dahinter sind noch etliche Seiten frei.

Bei dem Gästebuch der Pension handelt es sich um ein ebenso mächtiges wie tückisches Artefakt der Niederhöhlen. Äußerlich ist es nicht weiter auffällig, enthält Listen der beherbergten Gäste und zahlreiche leere Seiten. Gelegentlich jedoch erscheinen unvermittelt noch andere Texte mitten zwischen den Leerseiten – Beschwörungsformeln, falsche Wechselbriefe oder eben jenes Rezept zur Herstellung von Falschsilber, das Metacelus das Leben und vielleicht gar die Seele kostete. Für Magiethoretiker dürfte ein Zusammenhang mit dem berühmten »Wege zum Wohlstand« auf der Hand liegen. Zudem fällt jeder, der seinen Namen in das Buch einschreibt, nach und nach unter den Befehl der Hausherrin: Um einem direkten Befehl (»Als deine Hausherrin will ich, daß du...«) zu widerstehen, muß eine MR-Probe erschwert um die Anzahl der Neumonde, die in der Pension verbracht wurden, gelingen. Erfolgreiche Befehle wirken wie ein unbewußter Drang vergleichbar dem Zauber GROßE GIER; der so beherrschte hat also nicht den

Eindruck, fremdbestimmt zu sein, sondern handelt wie aus eigenem Antrieb so lange, bis der Auftrag ausgeführt ist. Ihr Verhalten mag den Betroffenen im Nachhinein selbst merkwürdig erscheinen, doch durch Einflüsterungen wie »Fühle dich wohl in diesem Haus!« oder »Vergiß, was du gerade getan hast!« kann Prosperine ihren Mietern jahrelang verschleiern, was mit ihnen geschieht. Bei neuen Mietern wie den Helden hält sie sich jedoch bewußt zurück, um nicht vorschnell Verdacht zu erregen, weiß sie doch, daß ihre Macht mit der Zeit wächst.

Die Tasfarubel

Die Tasfarubel sind ein mächtiges und hinterhältiges Geschenk der Niederhöllen. Das Versprechen an den Schöpfer, sie würden niemals ausgehen, gilt nämlich auch für alle späteren Besitzer, so daß sich das dämonische Silber unkontrolliert vermehrt. Doch keine Sorge – nach etwa einem Mond verlieren die Tasfarubel ihre Kraft und lösen sich nach und nach in Nichts auf (was jedoch derweil niemand ahnen kann). Im folgenden sind einige Gesetzmäßigkeiten der Münzen beschrieben, die aber nicht immer zutreffen müssen – schließlich handelt es sich um Artefakte des Chaos. Aus der weiter unten stehenden Liste können Sie bei passender Gelegenheit kurze Szenen auswählen, die den Helden eine Ahnung von der verfluchten Natur der Münzen vermitteln können.

- Solange jemand noch einen Rest Silbergeldes besitzt, befinden sich darunter Tasfarubel, die sich unbeobachtet und unregelmäßig vermehren.
- Die dämonischen Geldstücke können nicht absichtlich erkannt oder ausgesondert werden; sie verstecken sich quasi zwischen den anderen.
- Hellsichtzauber und vergleichbare Liturgien (Probe +9) zeigen das gesamte Silbervermögen eines Besitzers als schwach magisch beeinflusst an (die eigentliche dämonische Präsenz ist eine Art Fluch, der unabhängig von den betroffenen Objekten besteht).
- Die einzige sichere Möglichkeit, sich von den Tasfarubeln zu befreien, ist, sein gesamtes Silbergeld wegzugeben, fortzuwerfen oder sonstwie loszuwerden.
- Phexgeweihte verspüren einen intuitiven Widerwillen gegen die Münzen und ihren Träger. Keine der Münzen kann von einer Liturgie betroffen werden.
- Der dämonische Einfluß geht verloren, wenn das Geld eingeschmolzen und innerhalb eines Monats nicht wieder zu Münzen geprägt wird.
- DESTRUCTIBO (1 permanenter ASP pro 10 Taler) und kirchliche Exorzismen vertreiben die dämonische Präsenz ebenfalls.

1. Oh weh! – als du die Münzen in den/aus dem Geldbeutel gleiten läßt, hat dich scheinbar eine von ihnen in die nun blutende Hand geschnitten (1SP). Dabei sehen sie alle wie neu aus, und kein bisschen abgeschabt, wie es manchmal bei Geldstücken vorkommt, die durch viele unehrliche Hände gegangen sind.
2. Gerade hast du den geforderten Preis bezahlt und willst gehen, als dich der Händler zurückruft: »Verzeiht, Herr(in), aber die nehmen wir hier nicht«, und dir eine tulamidische Zechine zurückgibt. Will der Mann dich betrügen, oder hattest du die fremde Münze bisher nur übersehen?
3. Eben willst du einem Therbuniten, der am Straßenrand Spenden sammelt, großzügig einen Taler geben, als du unwillkürlich die Hand zurückziehst. Nein! Du kannst wahrlich besseres mit deinem

hart verdienten Geld anfangen, als es einem faulenzenden Hungerleider hinterherzuwerfen!

4. Kurz zögerst du, als du die letzte Münze zahlst/entgegennimmst. Kann das möglich sein? Das Profilbild irgendeiner Baronin wendet sich dir zu und scheint aus vollem Halse zu lachen, ohne das jedoch etwas zu hören wäre. Kurz darauf erstarrt das Bild wieder in der alten Pose und alles ist wie zuvor.
5. Einer plötzlichen Eingebung folgend ließt du die Umschrift auf dem Rand eines der Taler. Wo sonst ein frommer oder patriotischer Spruch auf Bosparano eingraviert ist, steht hier »IHR WERDET ALLE QUALVOLL STERBEN«. Sollte sich ein vereidigter Münzpräger einen so geschmacklosen Scherz erlaubt haben?
6. Halt – Langfinger! Gerade noch kannst du der fliehenden Diebin mächtig auf den Arm schlagen, so daß der Inhalt deines Geldbeutels im hohen Bogen auf die Straße fliegt. Niemand staunt über den blinkenden Reichtum mehr als du selbst, denn was da im Straßenstaub glänzt, ist gut doppelt soviel, wie du eigentlich noch zu besitzen glaubtest.

...und ihre Herstellung: Das Rezept

Anleitung zur Herstellung von eynundachtzig funkelnden Stücken Silbers, nach der originalen Rezeptur des ehrwürdigen St. Horaz Hellerrof v. Vallusa

Zuvörderst verschaffe dir:

- 3 Flux Blut eines Silberfuchses
- 9 Karat gemalener Wangenknochen eines Ermordeten
- 1 Silbermünze, die du einem Bettler geraubt
- 66 Skrupel Bley
- 7 Unzen Schwefel

In einer mondlosen Nacht mische das Blut des Fuchses mit dem Knochenmehl, bis du eine gleichmäßige Masse erhältst. In einem zweyten Gefäß schmelze das Silberstück und führe nach und nach das Bley hinzu, bis auch dieses sich verflüssigt und mit dem Silber vermischt hat. Ferner gieße in neun Portionen die Mischung aus Blut und Knochen hinzu und rufe je dreymal den Namen deines jenseitigen Wohltäters an in der Sprache Selems, Zamorras und Nabuleths. Sodann schöpfe eynundachtzig mal eyn Flux aus dem Sud und laß ihn jeweyls in klarem Wasser erkalten, so wirst du sehen, wie sich daraus blinkende Münzen formen, nach der Art, wie du sie verwandt hast.

Nun magst du das Silber so oft ausgeben wie du willst, es wird dir doch nie ausgehen, solange du nicht alle Stück auf eynem mal fortgibst.

Ein beliebig hoher Einsatz von TaP in Götter und Kulte bestätigt, daß es keinen bekannten Heiligen mit dem vom Rezept genannten Namen gibt. Einem Helden, der in Kryptographie bewandert ist oder einen Sinn für Zahlen- und Buchstabenmystik hat (Erzzwerge, Maraskaner u.a.), könnte auffallen, daß es sich vielmehr um ein Anagramm von TASFARELEL ZHOLVAR SHULVOR handelt – den Namen des Gierigen Feischers auf Zelemya, Zhayad und Ur-Tulamidisch. Auf den lästerlichen Charakter des Rezepts weisen zudem die Zutaten hin. Jeder, der ein gewisses Verständnis für alchemische Zusammenhänge hat (TaW 7+), erkennt, daß es sich bei der beschriebenen Reaktion nicht um einen gewöhnlichen magisch-elementaren Vorgang handeln kann.

Zholvars Opferstock

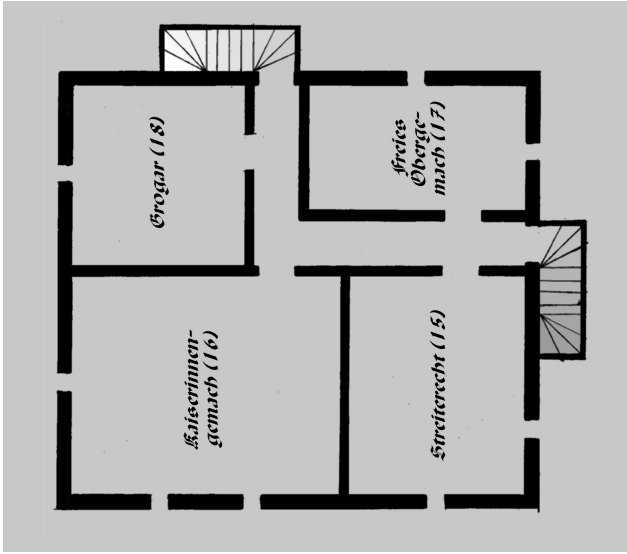
Der eigentliche Opferstock, nach dem die unterirdischen Gefangenen der Pension unwissentlich graben,

birgt den Schatz eines Zholvar-Tempels, der vor über 1600 Jahren in der Zeit des Fran Horas an der Stelle des heutigen Mietshauses stand und nach der Ersten Dämonenschlacht 568 v.BF. unterging. Über die Jahrhunderte wurden immer wieder Gebäude an dieser Stelle errichtet und wieder eingerissen, so dass die unheilige Schatzkammer heute tief unter Tage liegt.

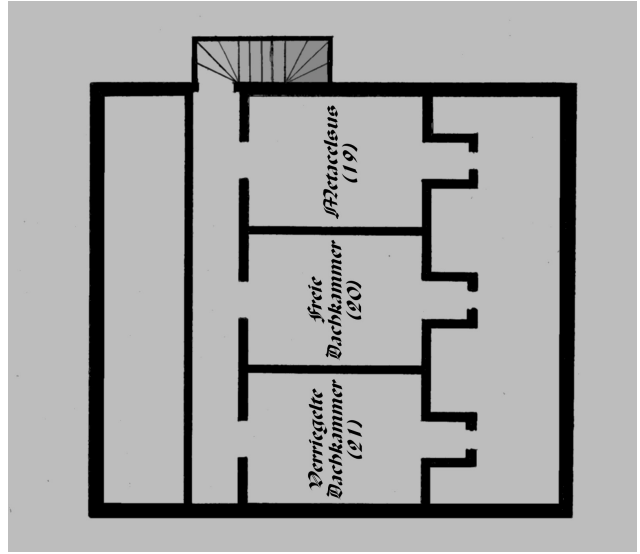
Der Opferstock selbst ist ein Gefäß aus goldverziertem Steingut von der Form einer Amphore. Das Zierat auf der Außenseite stellt lästerliche Szenen dar, die den frommen Betrachter bereits erschauern lassen. Im Inneren befindet sich eine große Menge verschiedener Geldstücke, die in längst vergangenen Reichen gemünzt wurden. Dazu kommen wertvolle Votivgaben, die in stilisierter Form falsche Gewichte, Schuldbriefe, Nachbildungen der »Gestohlenen Brosche« und andere zholvargefällige Paraphernalia darstellen. Darunter mögen nach Maßgabe des Spielleiters auch einige dämonische Artefakte sein, die etwa das Geschick beim Feilschen erhöhen, bei der alchemischen Prüfung von Edelmetallen helfen oder gar einen dienstbaren Dämonen beherbergen. Der reine Materialwert der Sammlung würde sich auf um die 1.000 Dukaten belaufen; für einen hinreichend vermögenden Paktierer wäre sie sogar leicht das Zwanzigfache Wert. Beim Phextempel von Gareth-Sonnengrund könnte ein vorsichtiger und geschickter Händler für den gesamten Raub bis zu 200 Dukaten Finderlohn ausschlagen. Andere Tempel halten wesentlich geringere Vergütungen, wenn nicht gar ein Inquisitionsverfahren bereit.

Etwaiger Zeitablauf

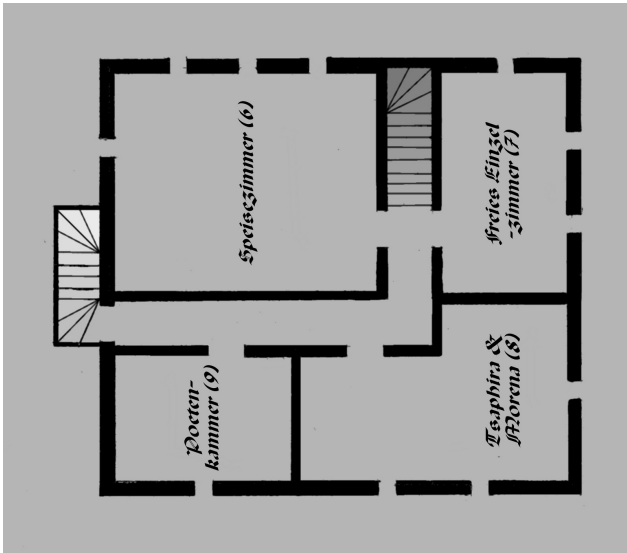
11. Rahja Metacelsus liest heimlich im Gästebuch und entdeckt das Rezept
14. Rahja Metacelsus bricht bei Arva Hallarsdottir ein und erbeutet einen Silberfuchs
17. Rahja Metacelsus beschafft sich die Leiche eines Ermordeten
18. Rahja Metacelsus stellt die Tasfarubel her, gibt einige davon an Dniebl und Aurelia weiter und wird nachts von Prosperine auf dem Dachboden erhängt
19. Rahja Langsame Verbreitung der Tasfarubel
20. Rahja Ankunft der Helden in Meilersgrund, einer oder mehrere Helden gelangen in den Besitz der Tasfarubel, erster Abend im »Zur gütigen Travia«
21. Rahja Travio di Campo zahlt Schutzgeld an die Waisenmacher, zweiter Abend im »Zur gütigen Travia«, Verhaftung Travios
- ca. 22.-24. Ermittlungen der Helden führen erst zu Metacelsus, dann zur Pension »Opferstock«
Rahja
- ca. 25.-30. Die Helden kundschaften den »Opferstock« aus
Rahja
- 1.-5. Prosperine versucht zunehmend verzweifelt, ein weiteres Opfer in den Schacht zu
Namenloser schicken; Finale



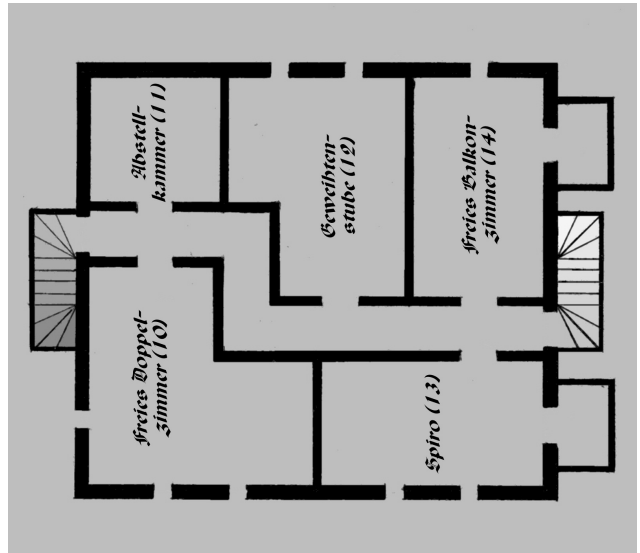
Dritte Etage



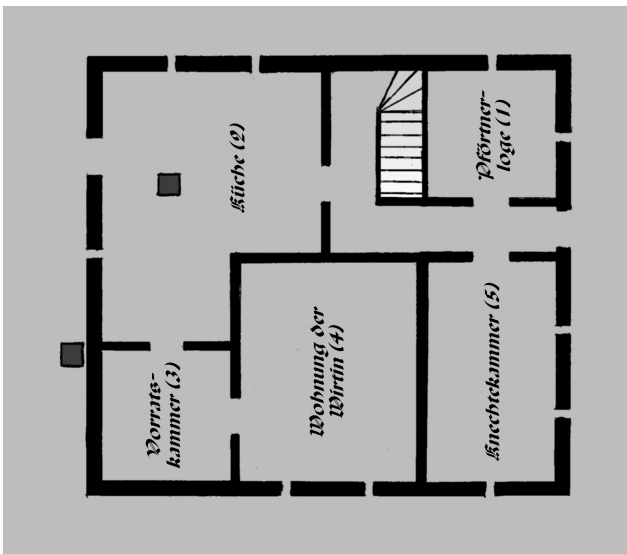
Dachgeschoß



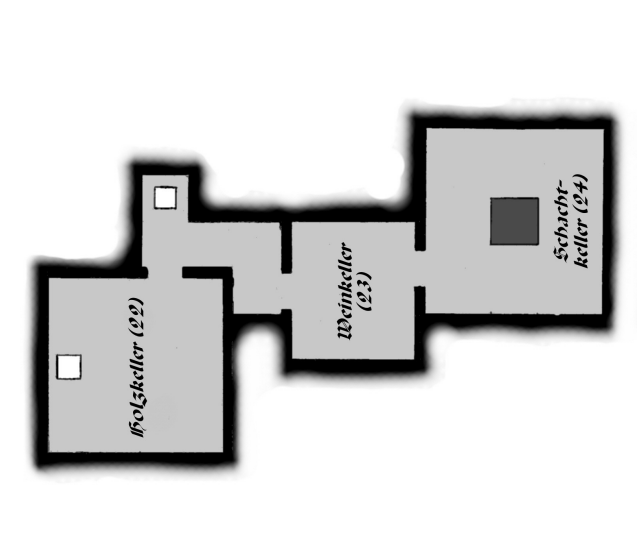
Erste Etage



Zweite Etage



Erdgeschoß



Kellergewölbe

Gästebuch Pension zum Opferstock

Meisterinformationen

Phexandra Okenheld Z.5 20.3.1018 – 1.13.1025	Garetische Dienstmagd des Vorbesitzers, von Prosperine in den Schachtkeller verschleppt
Efferdviga Raugast Z.20 1.6.1019 – 4.13.1023	Darpatische Seesoldatin im Ruhestand, als erstes Opfer Prosperines im Schachtkeller verstorben
Banderan von Boran Z.14 2.11.1020 – 2.13.1023	Maraskanischer Papierschöpfer, in den Schacht verschleppt und dort nach fünf Jahren verstorben
Skadi Mahl Zahn Z.10 18.3.1021 – 4.13.1026	Thorwalsche Zuhälterin: drittes Opfer Prosperines, eine Art Vorarbeiterin der Gefangenen
Niam die Rose Z.10 18.3.1021 – 1.13.1027	Garetische Straßendirne, Geliebte Skadis, beging zwei Jahre nach ihrer Einkerkung Selbstmord.
Streiterecht Bleibetreu von Henneberg Z.15 6.6.1021	Verarmter garetischer Stadtritter, am längsten residierender Gast im Opferstock
Hinkebein Z.5 19.1.1022	Goblinischer Hausknecht, hat als einer der wenigen den Besitzerwechsel des Hauses überlebt.
Javed Massud Z.17 12.9.1022 – 3.13.1028	Aranischer Rosenverkäufer, eingekerkert, aber vielen heutigen Bewohnern noch bekannt
Boronald Borgel Z.8 22.3.1023 – 8.7.1027	Tobrischer Bauer, als Flüchtling nach Gareth gekommen, verstorbenen Vater Prosperines.
Prosperine Borgel Z.8 22.3.1023	Tobrische Exilantin, Besitzerin der Pension Opferstock und Zholvar-Paktiererin
Promillo St. Valpo VIII. v. Bregelsaum-Ulmenhain Z.16 4.1.1024 – 27.5.1025	Darpatischer Hochstapler, konnte fliehen, bevor ihm der Opferstock zum Verhängnis wurde
Gille Fidian Z.19 1.12.1024 – 20.12.1030	Als Metacelcus auftretender garetischer Quacksalber, wurde von Prosperine ermordet.
Ugdan Gumbrecht Z.7 6.4.1025 – 5.8.1025	Koscher Steinmetz, als notorischer Trunkenbold und Mietschuldner an die Luft gesetzt

