

GÄNSEKIEL TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Der Wert der Wahrheit

Autor: Tobias Gehring, tobias.gehring@gmx.de

Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Andergast, Ronda eines beliebigen Jahres

Dieses Abenteuer erreichte Platz 11

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Der Wert der Wahrheit

„Wir wollen leben wie die Wildgänse, einander treu und nie allein. – So sei es. / Wir wollen jedem Fremden Heimstatt bieten. – So sei es. / Wir wollen unser Heim ehren und pflegen. – So sei es. / Wir wollen den Verfolgten Schutz gewähren. – So sei es. / Wir wollen Sitte und Moral im Sinne Travias bewahren. – So sei es. / Und nach unserem Tode aufeinander warten in Travias Herberge. – So sei es. / Die Familie ist unser Hort, Site und Anstand unser Gesetz. – So sei es. / Die Heimstatt ist unsere Zuflucht. – So sei es. / Der Reisende ist uns ein Freund. – So sei es. / Die Treue umschließt den ewigen Bund. – So sei es. / Wir sind ein Teil der himmlischen Familie. – So sei es.“

Ein gängiges Ehegelöbnis der Traviakirche.

INHALT

EIN WORT VORWEG	1
Handlung	1
Helden	2
KAPITEL 1: UNTER FALSCEM VERDACHT	2
Mispert	3
Gosthelm	4
Die Gerichtsverhandlung	5
KAPITEL 2: SPURENSUCHE	8
Nachforschungen bei Steinrich	8
Drei Verdächtige	11
Der Feind regt sich	13
KAPITEL 3: DIE WAHRHEITEN DES TODES	15
Mit List und Tücke	15
Der blaue Fuchs	17
Recht und Gerechtigkeit	19
KAPITEL 4: DER MÜHEN LOHN	20
ANHANG	20
Anhang 1: Meisterpersonen	20
Anhang 2: Handouts	21
Anhang 3: Zeitleiste	22
Anhang 4: Durch enge Gassen – atmosphärische Nebenereignisse	23

EIN WORT VORWEG

Handlung

Was bislang geschah

Gosthelm Peuttler ist alles andere als ein guter Ehemann und Vater. Immer wieder verprügelt der Schmied betrunken die Kinder und vor allem die Mutter Andra. Als er letzterer so schwer zusetzt, dass sie für einige Tage im Hause einer Medica bleiben muss, verliert der älteste Sohn Mispert endgültig den letzten Rest Geduld mit dem Vater und beschließt, ihn zum Wohle der Familie zu töten. Mispert wird von Gosthelm mit Gewaltandrohung gezwungen, über die wahre Ursache der Verletzungen zu lügen und fasst den Entschluss,

Gosthelm zum Schutz Andras und seiner zu töten. In den Abendstunden schlendert er mit seinem Freund Eulrich über den Markt. Als dieser ihm von der Pädophilie des Schneiders berichtet, beschließt Mispert im Stillen, Steinrich die Tat in die Schuhe zu schieben, um Eulrich zu schützen und zu verhindern, dass Andra Steinrich, ihren Geliebten, nach Gosthelms Tod heiratet. Er kauft eine Schere, wie sie Schneider zum Schneiden von Stoff verwenden. Mispert begibt sich tags darauf unter dem Vorwand, er brauche ein neues, maßgeschneidertes Festtagsgewand, zu Steinrich. Während der Schneider Maß nimmt, täuscht Mispert einen Schwächeanfall vor

und bittet darum, sich auf Steinrichs Bett legen zu dürfen, bis es ihm wieder besser geht. Während er allein im Schlafzimmer ist, stiehlt er eines der zahlreichen Amulette Steinrichs.

Am Morgen des nächsten Tages tötet Mispert den noch schlafenden Gosthelm mit der gekauften Schere, ritzt ihm ein Herz in den Bauch, lässt das Amulett Steinrichs unter dem Bett verschwinden und sticht dem Toten die Schere ins Herz. Danach wäscht er das blutbesudelte Hemd gründlich, zieht sich ein neues an und rennt zu den Bütteln.

Die Handlung des Abenteuers

Auf dem Weg dorthin verunglückt er schwer und wird von den Helden zu Meisterin Lutmila gebracht. Im Haus der Peuttlers, dass sie anschließend aufsuchen, um Gosthelm von dem Unfall Misperts zu berichten, finden sie nur noch die Leiche des Schmieds und werden von Gardisten, die die Helden für Einbrecher und Mörder halten, festgenommen.

In einer Gerichtsverhandlung werden die Helden des Mordes an Gosthelm Peuttler für schuldig befunden und sollen in zwei Tagen hingerichtet werden.

Die Helden werden jedoch rechtzeitig entlassen und freigelassen und Steinrich Meltheuer als neuer Verdächtiger eingesperrt, da sein Amulett gefunden wurde. Abends bittet Andra die Helden im Anschluss an Gosthelms Beerdigung, Steinrichs Unschuld, von der sie überzeugt ist, zu beweisen und den wahren Mörder zu finden. Im Hause Steinrichs, das die Helden anschließend durchsuchen, finden sie zwar keine Einbruchsspuren, aber Hinweise auf eine Liebschaft zwischen Steinrich und Andra,

Helden

Der Schwerpunkt dieses Abenteuers, das bis auf eine kleine Episode zur Gänze in der Stadt Andergast spielt, ist die Interaktion mit Meisterpersonen. Aus diesem Grunde eignen sich vor allem **gesellschaftliche Helden** für das Abenteuer. **Wildnis-** und auch **Kampfcharaktere** werden im Abenteuer hingegen nicht immer, aber häufig auf Pfaden abseits ihrer Spezialgebiete wandeln, können natürlich aber trotzdem teilnehmen.

Steinrichs sexuelle Belästigung seines Lehrlings und die Namen zweier Leute, die, da sie freien Zugang zum Haus haben, als Verdächtige in Frage kommen: Eulrich Birkellaub, Steinrichs Lehrling, und Steinrichs Schwester Larja, ein Prostituierte in Gosthelm Peuttlers Stammkneipe.

Nach Gesprächen mit Eulrich und Larja sowie einer Durchsuchung des Hauses Steinrichs scheint sich der Verdacht gegen den Schneidermeister zu erhärten. Abends stellen die Helden fest, dass Andra entführt worden ist. Aufgrund eines Gewitters, das zudem noch ein nahegelegenes Haus angezündet hat, hat niemand etwas bemerkt. Nachts versuchen die von Eulrich angeheuerten Entführer, die Helden zu töten. Nach dem Sieg der Helden werden sie auf die Spur des „blauen Fuchses“, wie die Schurken den verkleidet aufgetretenen Eulrich nennen, gebracht, und erfahren, wo sie diesen finden können. Als die Helden Eulrich stellen, erklärt er seine Tat und die Misperts und versucht, die Gruppe mit dem Argument, dass er und Mispert doch aus viel edleren Motiven heraus gehandelt haben, auf seine Seite zu ziehen.

Wenn die Helden sich nicht von Eulrich überzeugen lassen, wird Mispert als Mörder und Eulrich wegen Beihilfe zu Entführung und Mord angeklagt. Auch Steinrich bleibt in Gefangenschaft, jedoch nur noch wegen sexueller Belästigung. Entscheiden sich die Helden hingegen, Eulrich beizustehen, wird Steinrich in den nächsten Tagen zum Tode verurteilt und hingerichtet, die Schneiderwerkstatt fällt an Eulrich.

Unabhängig von der Entscheidung der Helden sieht Andra Peuttlerin ihr Leben zerstört und versucht, sich umzubringen.

Aufgrund des Themas des Abenteuers dürfte es besonders für **Geweihte der Travia** interessant sein, während nicht zu radikale **Praiosgeweihte** im Finale besonders herausgefordert sein könnten. **Orks** und **Goblins** werden in Andergast gehasst, weshalb das Abenteuer für solche Helden eher ungeeignet ist.

KAPITEL 1: UNTER FALSCHEM VERDACHT

Das Abenteuer beginnt inmitten der Stadt Andergast während des alljährlichen Ritterturniers Mitte Ronda. Anregungen dafür, was, außer diesem

Turnier oder dass sie einfach auf der Durchreise ist, die Gruppe nach Andergast locken könnten, finden Sie im folgenden Informationskasten.

ANDERGAST

Stadt

Wie rückständig das Land Andergast ist, fällt deutlich auf, wenn man den Ort sieht, der für den durchschnittlichen Andergaster als die Stadt schlechthin gilt. Die Gassen, denn das sind die Wege hier, sind eng, durchweg ungepflastert und so dreckig und schlammig, dass die Bewohner der Stadt spannhohle Holzstücke unter ihren Schuhen tragen, wenn sie sich außerhalb ihrer Häuser aufhalten. Auch steinerne Häuser gibt es hier kaum, stattdessen schmale Fachwerkbauten, deren Giebel über den engeren Gassen stellenweise zusammenstoßen. Die

Stadt ist in vier Zunftbezirke unterteilt, die der Lederer, der Schmiede (hier sind alle Häuser aus Stein), der Tuch- und der Holzverarbeiter. Zwischen diesen liegen der Marktplatz und die königliche Burg.

Bewohner

Wie die anderen Bewohner des Staates sind auch die seiner einzigen Stadt Fremdartigem und Neuem gegenüber alles andere als aufgeschlossen, nostriafeindlich und abergläubisch. Letzteres trifft auf die Städter aber nicht so sehr wie auf die Bewohner des Landes zu, ist doch die Hauptstadt nicht ganz so provinziell. Viele Kirchen haben hier ihren einzigen Tempel im ganzen Land, und auch die Geweihten sind deutlich fähiger als die der Dorfschreine. Auch ist der Stadtbewohner nicht ganz so ungebildet wie die restliche Bevölkerung und bekommt deutlich mehr von den Geschehnissen außerhalb seiner Heimat mit. Nichtsdestotrotz ist Andergast deutlich provinzieller als Städte vergleichbarer Größe irgendwo anders auf dem Kontinent.

Erwähnenswerte Örtlichkeiten

Unter den Tempeln sticht besonders der „pompöse“, will heißen mit Messing verkleidete, **Praiostempel** hervor, aber auch der zur Gänze aus dem der Göttin heiligen Steineichenholz gebaute **Rondratempel** lohnt einen Besuch. Aus demselben Material wurde auch das **Zunft haus der Holzwerker** gefertigt, das architektonisch zu den schönsten Gebäuden der Stadt und somit des ganzen Landes zählt. Für reisende Helden interessant dürfte außerdem neben dem **Badehaus** die **Werkstatt des Roten Salamanders** sein, wo man zu aufgrund der Monopolstellung sehr hohen Preisen alchemistische Tinkturen aller Arten erstehen kann. Für Magier hingegen noch interessanter ist aber das graue **Kampfseminar**, die örtliche Magierakademie.

Besonderheiten anlässlich des Turniers

Jedes Jahr findet vom 13. bis zum 14. Rondra ein Ritterturnier in Andergast, wie auch in Nostria, ein Ritterturnier statt. Dieses Turnier lockt auch Leute aus anderen Ortschaften nach Andergast, und so ist es nur natürlich, dass es neben dem Turnier, dessen Kämpfe großteils auf einer großen Wiese ganz in der Nähe der Stadt ausgetragen werden, noch einen Markt gibt, der einen Tag vor dem Turnier beginnt und einen Tag nach diesem endet, denn die einheimischen Zünfte und auch fremde Händler wittern die Chance, viele ihrer Waren an den Mann bringen zu können.

Auf dem Markt können die Helden recht viel an Waren, die in Andergast gang und gäbe sind, erstehen, von Garn bis hin zum Arbeitspferd. Für die Region untypische Waren wie Heiltränke, fremdländische Waffen oder Gewürze aus dem Süden werden sich kaum finden lassen, und wenn ein Händler sie anbietet, dann zu horrenden Preisen. Lediglich Waren aus dem Horasreich sind etwas öfter zu sehen.

Weitere Informationen zu Andergast finden Sie in UNTER DEM WESTWIND, S. 157 – 159, GEOGRAPHIA AVENTURICA, S. 44 und IM BANN DES EICHENKÖNIGS, S. 8 – 16.

Mispert

Ein tragischer Unfall

Die erste Szene des Abenteuers ist gleichzeitig von enormer Bedeutung für den weiteren Handlungsverlauf. Aus diesem Grunde sollten sich alle Helden bereits kennen gelernt haben (hierfür bietet sich der Markt an), wenn Sie diese Szene spielen, und könnten sich beispielsweise dazu verabredet haben, heute gemeinsam die ersten Kämpfe des Turniers zu besuchen oder über den Markt zu schlendern. Während die Helden auf dem Weg dorthin durch eine der Gassen des Schmiedenviertels laufen (wählen Sie den Ort des Gasthauses entsprechend), kommt es zu folgendem Ereignis:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade habt ihr gefrühstückt und nun das Gasthaus verlassen, um den ersten Kämpfen des Ritterturniers zuzuschauen. Vom Marktplatz, vor allem aber von außerhalb der Stadtmauern, wo das Turnier ausgetragen wird, könnt ihr zahlreiche Menschen reden und lachen hören, und kaum jemand begegnet euch in den schmutzigen Gassen. Umso überraschter seid ihr, als nun ein vielleicht 15 Jahre alter

Junge rasend schnell um die Ecke biegt, der ihr euch gerade nähert, und gerade so gelingt es euch noch, ihm auszuweichen. Während ihr euch noch fragt, warum der Junge es denn so eilig hat, hört ihr von hinten ein lautes Grunzen, gefolgt von einem ebenso lauten Schrei. Ihr dreht euch um und seht den Jungen, der euch eben entgegenkam, an einer Häuserecke liegen. Er liegt mit dem Gesicht im Schlamm, und zwischen den langen, schwarzen Haaren strömt unaufhörlich Blut hervor, dass bereits eine große Lache gebildet hat.

Mit einer Probe auf HEILKUNDE WUNDEN können die Helden erkennen, dass Mispert, denn um diesen handelt es sich bei dem Jungen, in akuter Lebensgefahr schwebt und sofort fachmännisch verarztet werden muss. Beim Sturz hat er sich eine große Platzwunde zugezogen, aus der in einem fort Blut fließt, vermutlich ist auch der Schädel gebrochen. Einem eventuellen Wundarzt oder einem anderen auf dem Gebiet der Heilung bewanderten Charakter Ihrer Gruppe kann es gelingen, Mispert so weit zu verarzten, dass er den Transport zum Medicus auf jeden Fall überlebt, nichtsdestotrotz wird auch er

erkennen, dass der Junge von einem erfahrenen Fachmann behandelt werden muss. Bei der Suche nach einem Medicus kann ein beliebiger Passant den Helden Meisterin Lutmila Seckenmundin neben dem Tsatempel (also recht nah zur aktuellen Position der Gruppe) empfehlen, die als sehr gute Ärztin gilt, aber dennoch nicht all zu hohe Preise verlangt. Ob der Passant auch weiß, wer der Verletzte ist, sei Ihrem meisterlichen Gutdünken unterworfen, spätestens in der folgenden Szene werden die Helden sowieso erfahren, um wen es sich bei dem Schwarzhaarigen handelt.

Bei Meisterin Lutmila

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den Göttern sei Dank, ihr habt es geschafft, steht vor dem Haus der Medica und der Junge lebt noch. Sein Atem ist flacher und flacher geworden, und das aus der Wunde am Kopf strömende Blut hat die Hände von [Held, der Mispert auf dem Weg an den Schultern trug] rot verfärbt, aber er lebt. Nachdem ihr angeklopft habt, öffnet sich die Tür und eine winzige, alte Frau erscheint. Als sie den Jungen erblickt, wandelt sich ihr Gesichtsausdruck in eine Mischung aus Ungläubigkeit und Besorgnis. „Ach du grüne Peraine! Schon wieder einer. Kommt rein, kommt rein, wir dürfen keine Zeit verlieren.“ Ihr betretet das Haus und werdet von der Heilerin eilig in einen großen Raum mit sechs Betten geführt. Die Wände sind, wenn auch nicht besonders

kunstfertig, mit Darstellungen von Störchen, den heiligen Tieren der Peraine, bemalt. Die linke Wand wird über ihre ganze Länge von einem schweren Schrank eingenommen, der neben dem Verbandszeug, dass Meisterin Lutmila gerade aus einer Schublade holt, wohl auch noch zahlreiche Kräuter, Salben und andere Mittel enthält. In einem der anderen Betten liegt bereits eine andere Person, eine Frau, die eurem Patienten recht ähnlich sieht. Entsetzt reagiert sie auf den Anblick des Jungen: „Mein Sohn! Was ist mit Mispert passiert?“ ruft sie und beginnt zu weinen. „Ruhig, Frau Peuttlerin, ruhig. Es sieht schlimmer aus, als es wahrscheinlich ist. Ruht euch aus und schlaft, dann könnt ihr morgen oder übermorgen wieder heim.“

Die wahrscheinlich leicht verblüfften Helden können von Meisterin Lutmila erfahren, dass der Junge Mispert Peuttler ist, der einzige Sohn des Schmiedes Gosthelm Peuttler. Die Mutter ist vor zwei Tagen von Mispert mit schweren Verletzungen eingeliefert worden, nachdem ein Pferd, das Gosthelm beschlug, über sie hinweg gelaufen ist [Misperts Notlüge, weil sein Vater ihm gedroht hatte, er werde ihn ähnlich zusammenschlagen, sollte Mispert der Medica die Wahrheit sagen]. Nachdem alle Fragen geklärt sind, bittet Lutmila die Helden, Gosthelm Bescheid zu sagen, was passiert ist, während sie mit der Behandlung des Jungen beginnt.

Gosthelm

Der Fund der Leiche

Die Familie Peuttler bewohnt ein einfaches Haus mit Hinterhof im nördlichen Teil des Schmiedenviertels. Das Gebäude ist zweistöckig, im unteren Teil befindet sich die Schmiede, darüber die Wohnräume. Die Tür ist verschlossen, nicht aber die Fenster, und auch nach mehrmaligem Anklopfen öffnet niemand. Aus dem Obergeschoss ist jedoch das Schreien eines Säuglings zu hören, zu dem sich nach dem ersten Klopfen Miauen. Mit einer unmodifizierten Probe auf SCHLÖSSER KNACKEN lässt sich die Tür öffnen. Auf eventuelle Rufe der Helden reagiert niemand.

Eine Durchsuchung der Räume ergibt Folgendes:

1 – Schmiede

Die Schmiede ist nochmals unterteilt in die Werkstatt mit Esse, Amboss etc. und den Laden, wo auf Tischen und an den Wänden vor allem Hufeisen, aber auch Steigbügel und Zaumzeug zu sehen sind. Die Schmiede macht nicht den Eindruck, als hätte hier heute schon jemand gearbeitet, so sind zum Beispiel die Werkzeuge des Schmieds noch ordentlich nebeneinander aufgereiht und in der Esse ist auch nur kalte Asche.

2 – Küche

Eine gewöhnliche Küche wie tausend andere, an die sich eine kleine Vorratskammer anschließt. Auch hier scheint noch niemand gewesen zu sein.

3 – Bad

Ebenfalls ohne Besonderheiten, was den Aufbau und die Einrichtung angeht. Über den Rand eines hölzernen Bottichs, dessen Wände noch feucht sind, wurde ein Hemd (bei Nachfrage: für eine Person, die etwas kleiner als die Helden ist) zum Trocknen ausgebreitet.

4 – Kinderzimmer

Im Kinderzimmer können die Helden neben einem ungemachten Bett und einem kleinen Kleiderschrank einen hölzernen Krabbelkäfig erkennen, der gleichzeitig auch als Bett für den Säugling zu dienen scheint, denn außer einer Puppe und zwei Bällen aus Sackleinen liegen auch noch eine Decke und ein Kissen darin. Auf letzterem sitzt ein mit hochrotem Kopf schreiendes Baby, dem offenbar dringend die Windeln gewechselt werden müssen.

5 – Schlafzimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr öffnet die Tür zum Schlafzimmer. An den Wänden könnt ihr links und rechts von einem grün gestrichenen Schrank zwei Bilder hängen sehen, auf denen Sommerlandschaften dargestellt sind. Über den schon leicht verschlissenen Teppich gleiten

eure Augen weiter zum Ehebett, wo ein kräftig gebauter, schon etwas älterer Mann liegt. Die glasierten Augen starren zur Decke, und das Hemd ist über dem dicken Bauch sorgfältig durchtrennt. Es gibt den Blick frei auf die blutigen Umrisslinien eines Herzens, und die beiden Hälften liegen inmitten einer riesigen Blutlache, die sich auf der groben Matratze ausgebreitet hat. Auch auf dem Gesicht des Mannes ist Blut, es klebt die schütterten, graubraunen Haare an der Stirn fest. Die Kehle des Mannes ist durchgeschnitten. Eine lange Schere wurde dem Toten bis zum Griff ins Herz gestoßen. Neben dem Kopf des Mannes sitzt eine dünne Katze mit struppigem Fell, die Pfoten auf seinen Schultern, und leckt, wie um ihr Herrchen aufzuwecken, ihm über das Gesicht. Auch die Zunge der Katze ist bereits blutig. Von draußen hört ihr das Kind schreien.

Hauptmann Pferdhufer's Irrtum

Geben Sie den Helden ruhig etwas Zeit, den Tatort zu inspizieren. Bei der Tatwaffe handelt es sich um eine scharfe, eiserne Schere, deren beiden Klingen sicherlich je einen Spann messen. Spuren eines Kampfes sind weder am Körper noch am Mobiliar zu erkennen, der Teppich liegt absolut gerade zwischen Bett und Schrank, Kissen und Decke sind auch noch im Bett. Die Decke ist allerdings so weit zurück geschlagen, dass der Bauch des Toten frei liegt. Sobald aber ein Held auf die Idee kommt, unter dem Bett nach Spuren zu suchen, sollten Sie laute Schritte erwähnen, die rasch über die Treppe näher kommen, und schließlich eine Abteilung von [Anzahl Helden +1] Gardisten den Raum stürmen lassen. Die Gardisten unter Hauptmann Pferdhufer sind ziemlich übellaunig, weil sie vom eher lockeren Routineeinsatz, der Überwachung des Marktreibens, abgezogen wurden und jetzt richtig arbei-

ten müssen, auch wenn sie bislang glaubten, es ginge nur um einen Einbruch. Umso gelegener kommt es ihnen, mit den Helden hier rasch Täter präsentieren und den Fall als erledigt abhaken zu können. Die Gruppe hat vermutlich von der Tatortuntersuchung, zumindest aber wohl einer von ihnen vom Transport Misperts Blut an den Händen, eventuell hält ein Held auch gerade die blutige Schere in der Hand, und wurde außerdem zufällig durch das Fenster des der Schmiede gegenüberliegenden Hauses beim Eindringen ins Haus beobachtet – von einer Tauben, die also weder den vor dem Auftauchen der Helden erklingenden Todeschrei Gosthelms noch das Anklopfen oder die Rufe der Helden gehört hat.

Natürlich können Ihre Helden auch bereits hier auf das Amulett stoßen. In diesem Fall wird die Gruppe trotzdem erstmal eingesperrt, während Hauptmann Pferdhufer und seine Leute nachsehen, ob ins Haus Steinrich Meltheuers eingebrochen wurde, um eventuell das Amulett zu stehlen. Nachdem sie keine Hinweise darauf finden, wird der Schneider festgenommen und die Helden gebeten, bei der Gerichtsverhandlung gegen ihn als Zeugen auszusagen (bei der Gestaltung der Verhandlung können Sie sich an der in Kapitel 2 gegen die Helden geführten orientieren). Schließlich wird Steinrich zum Tode verurteilt, und es geht mit Kapitel 3 weiter. Verlegen Sie in diesem Fall jedoch das Datum der Hinrichtung so weit nach hinten, dass Steinrich am Ende des Abenteuers noch lebt. Wir haben uns jedoch dazu entschieden, den anderen Verlauf der Ereignisse, dass nämlich die Helden auf der Anklagebank platznehmen müssen und durch den Fund des Amuletts entlastet werden, bevor es zur Hinrichtung kommt, im folgenden Kapitel auszuarbeiten.

Die Gerichtsverhandlung

RECHT UND GESETZ IN ANDERGAST

Durch die frühe Unabhängigkeit besitzen in Andergast einige bedeutende Rechtserlasse keine Gültigkeit. Weder sichert ein Traloper Vertrag den Elfen Sonderrechte, noch eine Lex Zwergia den Angroschim oder ein Codex Albyricus den Magiern. Sogar das Silem-Horas-Edikt zu der besonderen Rechtssituation der Geweihten besitzt hier keine Gültigkeit, sodass formell ein Praiosgeweihter vor Gericht dieselben Rechte wie ein Mawdli des Rastullah hat. Da allerdings keine geschriebene Gesetzesordnung existiert, bleibt es bei der formellen Gleichheit, denn tatsächlich ist es so, dass der Richter – ein Adliger, der meist von Geweihten und / oder einem Ältesten oder einem anderen bedeutenden Bürger beraten wird – altes Gewohnheitsrecht so auslegt, wie er es für richtig hält, Fremde also im Streit mit Einheimischen meist deutlich schlechtere Karten haben, und auch die Strafen meist für sie bei gleichen Vergehen härter ausfallen.

Bei den Strafen kennt der Andergaster vor allem körperliche, wie Auspeitschen oder Blenden, wobei hier gerne das „frevlerische Körperteil“ verletzt wird. Beliebte sind aber auch Geldstrafen, da ein Teil des zu entlehnenden Betrages in die Tasche des Richters wandert. Hingerichtet wird in der Regel, wer eines Kapitalverbrechens wie Mord, Brandstiftung oder Tempelschändung für schuldig befunden wurde.

Die Verhandlungen laufen nach dem einfachen Schema ab, dass zuerst der Ankläger und der Angeklagte ihre Versionen des Streitfalls vortragen und ihre Behauptungen zu untermauern versuchen, woraufhin der Richter nach kurzer Beratung das Urteil spricht.

Besondere Regelungen für die Stadt Andergast

In Ermangelung eines adligen Vasallen des Königs, der als Grundherr über die Stadt und ihre Umgebung herrscht, übernimmt meist ein vom König beauftragter Rechtsgelehrter den Vorsitz, der von einem Praiosgeweihten und den Zunftvorstehern der Zünfte, zu denen Ankläger und Angeklagter gehören, beraten wird. Die Urteile treten allerdings erst dann in Kraft, wenn sie durch den König offiziell bestätigt wurden.

Einige Hinweise für den Spielleiter

Wegen der Fülle an Ereignissen, die Sie während der Gerichtsverhandlung mit Ihrer Gruppe ausspielen können, haben wir für diesen Teil des Abenteuers eine Struktur gewählt, die am ehesten der eines Reiseabenteuers entspricht. Das bedeutet, dass die Verhandlung in einzelne aufeinander folgende Sequenzen zerlegt wurde, welche wir wiederum so gestaltet haben, dass sich an erster Stelle eine Angabe dessen befindet, was sich innerhalb dieser Sequenz ereignet, gewissermaßen ein Rahmen. Um diesen Rahmen zu füllen, finden Sie im Anschluss an ihn mehrere stichpunktartige Zwischenereignisse, wobei hier nochmals zwischen handlungstragenden und atmosphärischen Ereignissen unterschieden wird. Die handlungstragenden Ereignisse sollten in der vorgegebenen Reihenfolge ausgespielt werden, die atmosphärischen Ereignisse haben für die eigentliche Handlung hingegen keine Bedeutung, sondern dienen primär der Stimmung und können von Ihnen meist nach Belieben gespielt oder ausgelassen werden.

Auch diese innere Struktur lässt sich mit der eines Reiseabenteuers vergleichen. Der Rahmen einer Sequenz entspräche Angaben zu Start- und Zielort, Landschaftsbild, Wetterlage usw., die Zwischenereignisse wären entweder fest eingeplante Ereignisse wie das Zusammentreffen mit einer Person, die die Helden an einem Ort aufsuchen sollen, oder aber Zufallsereignisse wie der für die Handlung bedeutungslose Kampf gegen ein Tier.

Uns ist bewusst, dass durch diese Gestaltung des Kapitels einiges an Improvisationsarbeit auf Sie zukommen wird, da wir Ihnen letztlich nicht mehr als das Skelett bieten können, zu welchem Sie das Fleisch hinzufügen müssen. Gleichwohl erschien uns eine detaillierte Abhandlung der Gerichtsverhandlung mit wie im bisherigen Abenteuer ausgearbeiteten Szenen nicht ratsam, da dies einerseits zu Platzproblemen führen würde, die Gerichtsverhandlung andererseits aber auch für Sie sehr unübersichtlich wäre.

Im Kerker

Die Helden verbringen zwei Tage im Verlies der Burg Andergast, bevor es zur Verhandlung kommt

Handlungstragende Ereignisse:

- ↳ Zu allen Seiten von Gardisten flankiert, werden die Helden zur Burg Andergast geführt, wo sie ihre Namen nennen müssen, entwaffnet werden und anschließend in eine Zelle im Keller gesperrt werden. Diese ist nur etwa 1,70 Schritt hoch, eng und dunkel, die „Einrichtung“ besteht aus nicht mehr als einem großen Heuhaufen und einem Nachtopf.

- ↳ Beim Kontrollgang eines Wächters, was zu jeder vollen Stunde geschieht, ist aus einer nahe gelegenen Zelle die Stimme eines anderen Gefangenen zu hören, der sich darüber beschwert, nun schon seit vier Götterläufen hier unten zu sitzen, ohne einem Richter vorgeführt worden zu sein. Bei diesem Gefangenen handelt es sich um den Zechpreller, der vor den Helden abgeurteilt wird.

Atmosphärische Ereignisse:

- ↳ Die wässrige Suppe, die die Helden durch eine katzentürartige Öffnung in der Zellentür bekommen, macht alles andere als einen appetitlichen Eindruck. Tatsächlich kann ein Held in seiner Schale sogar eine tote Ratte treiben sehen. Insbesondere, wenn selbiger Held ANGST VOR RATTEN oder KRANKHAFT REINLICHKEIT hat, sollten Sie eine erschwerte SELBSTBEHERRSCHUNGS-Probe verlangen, damit er weiter essen kann.

Das Marktgericht

Die Verhandlung gegen die Helden und einen weiteren Angeklagten wird am Abend des Tages nach der Festnahme eröffnet.

Handlungstragende Ereignisse:

- ↳ Die Tür der Zelle wird geöffnet und, wiederum zu allen Seiten flankiert, führen einige Gardisten die Helden und einen kleinen Mann mit breitem Schnauzer nach oben, in die Halle der Burg Andergast. Dort sitzen hinter einem Richterpult am gegenüberliegenden Raumende ein in volles Ornat gewandeter Praiosgeweihter, der Zunftmeister der Tuchmacherzunft, zu der der Mitangeklagte zählt, der Zunftmeister der Schmiedezunft, der Gosthelm angehört, und ein in eine mit dem Staatswappen bestickte Robe gekleideter Rechtsgelehrter, der Gerichtsvorsitzende, hinter einem Richterpult. Davor steht eine Bank für die Angeklagten bereit, zu der die Gruppe geführt wird. Hinter der Anklagebank sitzen in mehreren Reihen Zuschauer.
- ↳ Der Fürst eröffnet im Namen von Stadt und Land den Prozess, indem er die Namen der Angeklagten sowie das, was ihnen zur Last gelegt wird, verliest. Hierbei erfahren die Helden, dass es sich bei dem Mitgefangenen um Lutewich Flözler handelt, der beschuldigt ist, in zwei Fällen im Peraine des vergangenen Jahres die Zeche geprellt zu haben. Anschließend spricht der Geweihte ein Gebet an Praios in irgend

einem Kauderwelsch, dass jeder des Bosparano mit einem Talentwert von mindestens 3 kundige Held als kein Bosparano erkennt.

Atmosphärische Ereignisse:

- ↳ Beim Einmarsch der Helden tun die anwesenden Andergaster – je stärker, umso exotischer Ihre Gruppe ist – lauthals ihren Unmut gegen sie kund, buhen die Gruppe aus, beschimpfen und beleidigen sie und werfen gar mit verfaultem Obst und Gemüse in ihre Richtung.

Die Verhandlung gegen Lutewich

Anhand der Verhandlung gegen Lutewich Flözler können die Helden bereits einmal ein wenig mit dem Andergaster Rechtssystem vertraut werden. Sollte die Gruppe durch gut gelungene Proben auf RECHTSKUNDE bereits genug darüber wissen, können sie Lutewich in dieser und den anderen Episoden des Kapitels auch gänzlich auslassen, da er im Abenteuer nur die eine, beschriebene Funktion hat.

Handlungstragende Ereignisse:

- ↳ Aus den Reihen der Zuschauer tritt ein rundlicher Mann hervor, der der Wirt einer kleinen Kneipe im Tuchmacherviertel ist. Er behauptet, Lutewich sei zweimal in seine Gaststube gekommen, um ein Bier zu trinken, und habe jedes Mal nicht bezahlt. Er selbst habe es beim zweiten Mal gemerkt und dann ja auch Lutewich angezeigt. Allerdings habe einer seiner Gäste ihm danach erzählt, Lutewich habe bereits zuvor einmal die Schenke verlassen, ohne zu zahlen. Hierfür winkt er den alten, gebeugten Abdecker Ulrichslaus Hupler zu sich, der die Aussage bestätigt.
- ↳ Lutewich gesteht, beim zweiten Mal nichts gezahlt zu haben, stellt es aber als ein Versehen dar. Beim ersten Mal, sagt er, habe er allerdings bezahlt. Er fragt den Wirt, ob diesem denn am befragten Tag irgendwelche Unstimmigkeiten in der Kasse aufgefallen sein, was jener verneint, unter Hinweis darauf, ja erst im Nachhinein davon erfahren zu haben, dass die Zeche geprellt wurde.
- ↳ Der Richter berät sich mit dem Zunftvorsteher der Tuchmacher und dem Geweihten und verkündet dann das Urteil: Lutewich wird schuldig gesprochen, einmal die Zeche geprellt zu haben. Er wird dazu verurteilt, dem Wirt den Preis für ein Bier zu bezahlen und außerdem, da vor allem der Praiosgeweihte nicht an das Versehen glaubt geschweige denn dies als Entschuldigung anerkennt, eine Strafe von 5 Dukaten zu entrichten. Der Abdecker Ulrichslaus hingegen wird des der Falschaussage für schuldig befunden und es wird angeordnet, dass er öffentlich ausgepeitscht werden und ebenfalls eine Strafe

von 5 Dukaten entrichten soll. (Natürlich entsprachen die Aussagen des Abdeckers völlig der Wahrheit. Da Leute dieses verurufenen Berufes jedoch zur zunftlosen Unterschicht zählen und nicht etwa zu den Lederern, und er keine Beweise für seine Behauptung vorbringen konnte, wurde zugunsten Lutewichs, der zur Tuchmacherzunft zählt, entschieden, und auch bei der Strafe keine Milde walten gelassen).

Die Verhandlung gegen die Helden

Die Helden werden des Mordes angeklagt und für schuldig befunden, weshalb sie hingerichtet werden sollen.

Handlungstragende Ereignisse:

- ↳ Hauptmann Pferdhufer tritt vor und stellt den Fall aus seiner Sicht dar. Er wurde von der tauben Schmiedin Birseldreubberin alarmiert, die die Helden beim Einbruch in das Haus gesehen hat (siehe „Hauptmann Pferdhufer Irrtum“) und nicht auf dem Markt oder beim Turnier war, weil sie leicht erkrankt ist. Aus diesem Grund kann sie auch nicht als Zeugin erscheinen. Danach, fährt der Hauptmann fort, seien er und seine Einheit der Frau gefolgt, haben sie wieder in ihr Haus gebracht und seien anschließend ins Haus der Peuttlers gegangen, aus dem sie Kindergeschrei hörten. Dort entdeckten sie dann die Helden vor der Leiche Gosthelms. Zur Bestätigung dieser Aussage winkt Hauptmann Pferdhufer die anderen Gardisten zu sich.
- ↳ Ob und wie die Helden sich gegen diese Anschuldigungen verteidigen, liegt nun nicht mehr bei uns, sondern ganz bei Ihren Spielern. Achten Sie an dieser Stelle unbedingt darauf, dass niemand den entlastenderweise zeitlich vor dem Eintreffen der Helden ertönten Todesschrei Gosthelms gehört hat, da die anderen Bewohner der Straße bis auf Birseldreubberin auf dem Markt oder beim Turnier waren. Sollte es den Helden trotz allem gelingen, das Gericht von ihrer Unschuld zu überzeugen, ist dies auch kein Problem. In diesem Fall überspringen Sie einfach die Verurteilung und fahren direkt mit dem Eintreffen des Amuletts fort, das nun eben nur noch als Bestätigung der Unschuld und nicht als Entlastung fungiert. Von da an geht es wieder wie geschildert weiter. Bedenken Sie aber, dass eine Einheit der Stadtwache deutlich mehr Vertrauen bei den Richtern genießt, als es eine Gruppe Fremder tut, und dass eventuelle Magier oder Geweihte unter den Helden in Andergast keine Sonderrechte haben (siehe den Informationskasten „Recht und Gesetz in Andergast“).

- ↳ Nachdem beide Parteien angehört worden sind, verkündet der Richter das Urteil: Die Helden sollen in zwei Tagen gerädert werden und müssen außerdem je 10 Dukaten zahlen. Anschließend bekommen die Helden das schriftlich festgesetzte Urteil (Handout 1) überreicht, auf dem jeder sein „Eigenzeichen“ hinterlassen muss, also eine Unterschrift oder eine andere Bestäti-

gung der Kenntnisnahme wie ein Siegel oder ein X. Das genaue Urteil lautet wie folgt:

Urteil des Gerichtes der Stadt Andergast

In der Verhandlung des Gerichtshofes der Königsstadt Andergast am 14. Rondra des Jahres 1882 der Unabhängigkeit und des Jahres 1028 Bosparans Fall hat der vorsitzende Richter im Auftrag Seiner Majestät des Königs folgendes Urteil gegen die unten genannten Angeklagten gefällt, das durch diese Urkunde bestätigt wird:

Die Angeklagten sind des Verbrechens und des Kapitalverbrechens für schuldig befunden worden, am 13. Rondra des Jahres 1882 der Unabhängigkeit und des Jahres 1028 Bosparans Fall den Bürger der Stadt und des Staates Andergast Gosthelm Peuttler gemeinschaftlich ermordet zu haben, nachdem sie zuvor in sein Haus eingebrochen sind. Dies wurde in einer gerechten Verhandlung erwiesen. Aus genanntem Grunde haben sich die Angeklagten am 1. des kommenden Monats Efferd des Jahres 1882 der Unabhängigkeit und des Jahres 1028 Bosparans Fall zum höchsten Stand des gerechten PRAios auf dem Marktplatz der Stadt Andergast zu versammeln. Dort sollen einem jeden der Angeklagten mittels eines Rades die Glieder gebrochen werden. Hernach sollen sie auf dieses Rad gebunden werden und dort verweilen, bis Golgari sie gefunden hat, wonach ihre Körper auf einer unbestimmten Stelle außerhalb der Stadtmauern der Stadt Andergast vergraben werden sollen. Dies ist die gerechte Strafe für das Kapitalverbrechen. Zudem haben die Angeklagten eine Gebühr von je 10 Dukaten zu entrichten, die zu einem Viertel an die Bewohner des Hauses, in welches eingebrochen wurde, zu einem Viertel an das Gericht der Stadt Andergast, zu einem Viertel an die Stadt Andergast und zu einem Viertel an Seine Majestät, König von Andergast Efferdan I. zu gehen haben. Dies ist die gerechte Strafe für das Verbrechen.

Darunter finden sich Leerzeilen für Namen und „Eigenzeichen“ der Helden (von Ihnen bzw. den Spielern einzutragen), die Unterschrift des Richters und Platz für die Bestätigung durch den König.

Anschließend beendet der Richter die Verhandlung und weist auf die Beerdigung Gosthelm Peuttlers zur zweiten Boronstunde am morgigen Tag hin.

Die Befreiung

Handlungstragende Ereignisse:

- ↳ Nach der Verhandlung werden die Helden wiederum in den Zellentrakt gebracht und in die Zelle gesperrt.
- ↳ Am Morgen des Tages nach der Verhandlung öffnet ein Gardist die Tür und teilt

den Helden mit, dass ein entlastendes Beweisstück im Haus der Peuttlers von der Witwe des Ermordeten gefunden wurde, ein Amulett mit dem Namen Steinrich Meltheuer, das unter dem Bett lag. Der Gardist entschuldigt sich bei den Helden und führt sie aus dem Zellentrakt. Hierbei kommen ihnen zwei andere Gardisten entgegen, die einen rothaarigen Mann mit Spitzbart nach unten führen, bei dem es sich um Steinrich Meltheuer, den neuen Verdächtigen, handelt. Oben erhalten die Helden ihre Ausrüstungsgegenstände zurück, außerdem wird ihnen die Geldstrafe für den Einbruch als Entschädigung erlassen.

KAPITEL 2: SPURENSUCHE

Nachforschungen bei Steinrich

Die zweifelnde Witwe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während die Sonne noch weit über dem Horizont am wolkenlosen Himmel steht, verschwindet der Sarg des ermordeten Gosthelm Peuttlers in der

Erde. Die versammelte Zunft der Schmiede, die rings um das noch offene Grab steht, um ihren Kumpan auf seinem letzten Weg zu begleiten, intoniert ein Loblied zu Ehren Ingerimms, welches das Schluchzen der Trauernden – nein – welches das Schluchzen der Trauernden nicht übertönt, kein einziger, so bemerkt ihr jetzt, weint eine Träne um

den Toten. Nicht die Schmiede, und auch nicht die schwarzgekleidete Frau, die nun auf euch zutritt und leise flüstert: „Bleibt noch ein wenig hier. Wir müssen reden.“ Ihr habt die Frau bereits einmal gesehen, es ist die Mutter des Jungen, dem ihr vor ein paar Tagen vielleicht das Leben gerettet habt, die Witwe Gosthelm Peuttlers.

Nachdem die Schmiede gegangen sind, bleibt Andra noch, wie es Usus ist, am Grab ihres Mannes zurück. Schließlich tritt sie auf die Gruppe zu. Sie glaubt trotz der Beweislage nicht an die Schuld Steinrichs, da sie es ihm aufgrund ihrer Intuition und Menschenkenntnis nicht zutraut, Gosthelm umgebracht zu haben. Da sie sich aber sicher ist, dass die Stadtgarde nicht nur aufgrund ihrer gefühlsmäßigen Ahnungen den Fall neu aufrollt. Daher bittet sie die Helden, gegen eine Belohnung von 5 Dukaten pro Kopf (was in Andergast viel Geld ist), Steinrichs Unschuld zu beweisen und den wahren Mörder auszumachen. Im Laufe der Ermittlungen soll die Gruppe, die für diese Zeit im Hause Peuttlers wohnen darf, am Ende jedes Tages Bericht erstatten, was sie herausgefunden hat. Hiermit möchte Andra sicher gehen, dass sie stets auf dem Stand der Dinge ist, um der Gruppe als Ortskundige so gut wie möglich helfen zu können. Sie haben also bis zu drei Gespräche zur Verfügung – dieses, eines nach der Rückkehr aus Steinrichs Haus und eventuell eines am Morgen des kommenden Tages – auf die Sie die Informationen Andras verteilen können. Denn obwohl wir im Folgenden die gesamten Informationen aufführen, die Andra der Gruppe zu dem Fall geben kann, sollten Sie nicht gleich bei dieser ersten Besprechung mit ihrem gesamten Wissen herausplatzen. Vielmehr können sie die Hinweise so über die einzelnen Besprechungen verteilen, dass Sie, sollte sich die Gruppe gleich zu Beginn des Falles in eine Sackgasse verrennen, sachte eingreifen können und die Spieler auf Aspekte hinweisen, die ihnen vielleicht bisher entgangen sind.

Wie bei anderen NSCs auch finden sich hinter Andras Aussagen jeweils ein (w) oder ein (f), was zeigt, ob die Aussage stimmt oder nicht.

- ↳ Andra vermutet, dass jemand Steinrichs Amulett gestohlen hat, um den Verdacht auf den Schneider zu lenken. (w, dies sollte Andra den Helden schon beim ersten Gespräch erzählen, da es ihre Hauptthese zur Entlastung Steinrichs ist und den Helden einen Ort nennt, an dem sie sinnvollerweise mit den Ermittlungen beginnen können)
- ↳ Das Amulett Steinrichs ist eine hölzerne, an einer Kordel aufgehängte Holzscheibe von vielleicht 5 Halbfingern im Durchmesser. Auf der einen Seite ist ein Fuchskopf, ein Symbol Phexens, in das Holz geschnitzt, auf der anderen „irgendwelche Buchstaben“, die etwas mit Steinrichs Namen zu tun haben. (w, die Buchstaben

sind S und M für Steinrich Meltheuer, aber im Gegensatz zu diesem kann Andra nicht lesen und schreiben)

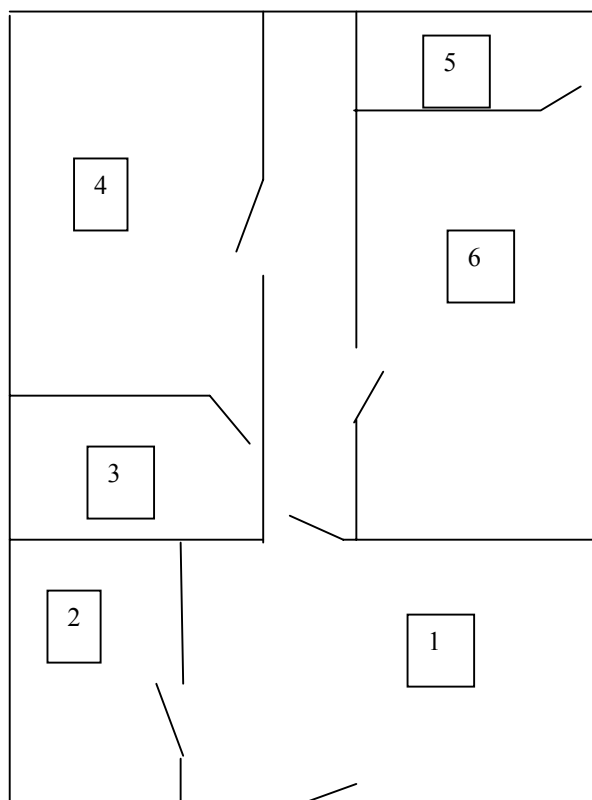
- ↳ Am Abend vor der Ermordung Steinrichs kam Mispert noch zu ihr und wünschte ihr alles Gute von ihm und Gosthelm. (w, dies begrenzt den Zeitraum, in dem sich der Mod abgespielt haben kann, auf die Zeit zwischen dem späten Abend des 12. und dem frühen Morgen des 13. Rundra)
- ↳ Mispert, ihr Sohn, war lange in Lebensgefahr und muss sicherlich noch einige Tage bei Meisterin Lutmila bleiben, bevor er wieder nach Hause zurückkehren kann. (w)
- ↳ Sie und Steinrich sind bereits seit mehreren Monaten ineinander verliebt, (was Andra betrifft w, ein Punkt, auf den Andra niemals von sich aus zu sprechen kommt, sondern den sie nur zögernd nach entsprechenden Fragen, wie etwa der Bedeutung des Herzens auf Gosthelms Bauch, erwähnt)
- ↳ Jenes Zeichen sowie die verwendete Tatwaffe hält sie ebenfalls für fingierte Hinweise auf Steinrich. (w)
- ↳ Eigentlich wusste niemand von ihrem Liebesverhältnis zu Steinrich. (f, die beiden wurden von Mispert bei einem Schäferstündchen ertappt, was Andra aber nicht weiß)
- ↳ Die Verletzungen, wegen derer sie bei Meisterin Lutmila war, hat sie sich zugezogen, als sie unglücklich die Treppe hinuntergefallen ist. (f, und zudem im Widerspruch zu Misperts Notlüge, von der Andra nichts weiß. Sie lügt, da sie einerseits findet, dass man über Tote nichts Schlechtes sagen soll, andererseits aber auch fürchtet, vom Geist Gosthelms heimgesucht zu werden, wenn sie die Wahrheit über ihn sagt)
- ↳ Gosthelm kam öfters im Vollrausch heim und dann auch Mispert und vor allem sie verprügelt. Dies war auch der Grund für ihre Verletzungen. (w, aber Andra aus den bei der vorigen Aussage genannten Gründen nur sehr schwer zu entlocken)
- ↳ Die Peuttlers fertigen ihre normalen Klamotten für gewöhnlich selbst, lassen die Festtagsgewänder aber von Steinrich schneiden und ausbessern. Daher ist es durchaus möglich, dass Mispert zu diesem Zweck in Steinrichs Schneiderei war und von diesem erkannt wurde, auch wenn er über ein Jahr nicht mehr dort war. (w, dies verrät Andra auf Anfrage, nachdem die Helden Steinrichs Tagebuch gefunden haben, davor sieht sie es als für den Fall unbedeutend an)

Das Haus Steinrichs

Der folgende Vorlesetext geht davon aus, dass die Helden sich noch am selben Abend zum Haus von Andras Geliebten begeben. Ändern Sie ihn einfach entsprechend um, so dem nicht so sein sollte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch in den Abendstunden dem Haus Steinrich Meltheuers, von dem Andra Peuttlerin glaubt, er sei wie ihr unschuldig angeklagt, nähert, wird euch wieder einmal bewusst, wie eng die Gasen Andergasts sind. Obwohl die Praiosscheibe noch nicht untergegangen ist, sind die Wege, die ihr geht, schon düster, als wäre die Nacht hereingebrochen. Nur hier und da erstrahlt eine kleine Stelle auf einer Wand rotgolden im Abendlicht, meist jedoch müsst ihr aufpassen, nicht über einen von der Dunkelheit fast verborgenen Krug, einen Stein oder irgend etwas anderes, was hier in solchen Mengen auf dem schlammigen Grund liegt, zu stolpern. Doch nun habt ihr euer Ziel erreicht, verrät es euch die übergroße Schere, die, an einem Balken befestigt, über die Straße ragt, und das eingeschossige Fachwerkhaus wenige Schritt vor euch als Schneiderei ausweist.



Die Tür des Hauses ist ebenso wie die des Hauses der Peuttlers mit einer einfachen Probe auf SCHLÖSSER KNACKEN zu öffnen. Schauen sich die Helden in den einzelnen Räumen des Hauses um, können Sie ihnen Folgendes mitteilen:

1 – Die Schneiderstube

Auf einem Tisch liegen verschiedene Tuche, aus denen Steinrich Kleidung fertigt, hölzerne Standfiguren tragen fertige Werke, die darauf warten, dass jemand sie abholt. Mitten auf dem Tisch liegt eine Schere speziell für Linkshänder, die Steinrich vor ein paar Monaten beim großen Markt im Peraine von einem horasischen Händler für viel Geld gekauft hat.

2 – Die Lagerkammer

In dieser kleinen, fensterlosen Kammer hat Steinrich in Regalen Stoffe gelagert.

3 – Die Küche

Eine ganz gewöhnliche Küche mit einem der Tür gegenüberliegenden Herd. Von der Decke hängen Würste und Körbe mit anderen Lebensmitteln herunter, ein Schrank beinhaltet typische Geräte für Küchenarbeit. Auf dem Tisch steht noch ein Teller mit etwas Wurstbrot und ein zur Hälfte geleertes Wasserglas, da Steinrich gerade frühstückte, als man ihn verhaftete.

4 – Das Wohnzimmer

Das Wohnzimmer ist recht geräumig und elegant eingerichtet; die Wände werden von je einem Bild mit Naturmotiven geziert, ein kleiner Schrank enthält einige wenige Bücher wie „Der abenteuerliche Simbel Simbelmus im Nostrierland“ oder „Der Eichenkönig“, die beim Durchblättern vor allem durch katastrophale Rechtschreibung und Grammatik und dadurch, dass es noch Handschriften und keine gedruckten Werke sind, auffallen.

5 – Das Bad

Hier finden die Helden einen Abort und einen Wasch- und Badebottich.

6 – Das Schlafzimmer

Im Schlafzimmer können die Helden neben dem Bett und dem Kleiderschrank eine kleine, alte Kommode sehen. In der oberen Schublade befinden sich ein Haufen Amulette, auf die alle Andras Beschreibung des in ihrem Haus gefundenen zu trifft – auf der Vorderseite ein Fuchskopf, auf der Rückseite die Buchstaben S und M. Öffnet ein Held die Schublade darunter, so stößt er dort auf einige mit einer Kordel lose zusammengebundene Seiten, die sich als Steinrichs Tagebuch herausstellen. Eine Lektüre des Buches liefert neben Eindrücken aus Steinrichs Alltag folgende für das Abenteuer bedeutsame Erkenntnisse:

- ↳ Steinrich hatte schon seit längerer Zeit eine Affäre mit Andra Peuttlerin. (w) Über Gosthelm verliert Steinrich in den Einträgen jedoch kaum ein Wort, da er nur von Andras Schönheit (nie aber von ihrem Charakter) schwärmt.
- ↳ Neben Steinrich haben noch zwei andere Personen freien Zugang zum Haus, nämlich sein Lehrling Eulrich Birkellaub und seine Schwester Larja Meltheuerin, die in der Kneipe „Zum toten Ork“ arbeitet. (w)
- ↳ Steinrich fühlt sich von Eulrich sexuell angezogen, schreibt von der „Schönheit der langen, schmalen Nase“ und den „wallenden, kastanienbraunen Locken“. Er hat

auch schon zweimal Annäherungsversuche unternommen und war sehr gekränkt, als der Lehrling sie entschieden zurückwies.
(w)

- ↳ Zwischen ihm und Larja kam es vor ein paar Tagen zu einer handfesten Auseinandersetzung, weil ihr abgöttisch geliebter Hund, während Steinrich ihn ausführte, von einem anderen angefallen und schwer verletzt wurde. Larja gab Steinrich die

Schuld an dem Vorfall, und seitdem sprechen die beiden nicht mehr miteinander.
(w)

- ↳ Am 12. Rundra kam Mispert Peuttler zu Steinrich, um für ein neues Festtagsgewand Maß nehmen zu lassen. Dabei ist ihm allerdings schlecht geworden und er hat sich auf Steinrichs Bett ausgeruht. Danach ist er wieder gegangen. (w)

Drei Verdächtige

Nach dem Fund des Tagebuchs haben die Helden mit Eulrich, Mispert und Larja neben Steinrich zwei weitere Verdächtige. Alle hatten die Möglichkeit, ohne einzubrechen in Steinrichs Haus zu gelangen und dort ein Amulett zu entwenden.

In diesem Kapitel finden sie nun die Informationen zu jedem der drei Verdächtigen, um die Verhöre, die die Gruppe am kommenden Tag wohl durchführen wird, zu gestalten.

Ein wütender Redner

Auf dem Weg über den nunmehr leeren Marktplatz und zeitlich vor dem Gespräch mit Eulrich kommen die Helden an einem alten Mann vorbei, der auf einer Kiste inmitten des Platzes steht und gegen die horasische Fremdherrschaft wettet. Mit Andergast gehe es seitdem bergab, und die neuen Waren, die die Horasier ins Land brächten, wären auch nutzlos. Nun habe sogar eine von ihnen, eine Linkshänderschere, einem Andergaster Schmied den Tod gebracht.

Eulrich Birkellaub

Das Haus der Birkellaubs können die Helden nach einigem Durchfragen finden, was insbesondere dadurch erschwert wird, dass es in Andergast keine Straßennamen gibt und die Helden stattdessen gut gemeinte und für jeden Einheimischen auch absolut klare Hinweise wie „Bei der Blauen Ente bei den Töpfern rein, da dann bis zum Brandhaus, links rum und dann wie der Jobornbalken zeigt“ bekommen, da die Andergaster es sich in ihrer Abgeschlossenheit einfach nicht vorstellen können, dass jemand nichts mit solchen Beschreibungen anzufangen weiß.

Schließlich erreichen die Helden aber doch das Haus der Birkellaubs. Dort angekommen, öffnet nicht etwa Eulrich, sondern dessen Vater die Tür – Eulrich ist erst 15 und wohnt noch bei seinen Eltern. Nachdem die Helden erklärt haben, wieso sie gekommen sind, wird Eulrichs Vater die Gruppe so sie ihm nicht ins Gesicht sagt, dass sie es für möglich hält, dass Eulrich ein Verbrecher ist, hereinbitten und nach seinem Sohn schicken lassen. Wenn die Helden erwähnen, dass sie nach Indizien für die Unschuld Steinrichs suchen, bekommen sie von Eulrichs Vater ein großes Lob, da dieser sehr stolz darauf ist, dass sein Sohn eine solche Ausbildung

bei einem „kundigen und lieben Mann“ genießen darf.

Eulrich, der übrigens durchaus gut aussieht, wird die Helden anschließend auf sein Zimmer im Obergeschoss bitten. Folgende Punkte gilt es für das anstehende Gespräch zu beachten:

- ➔ Es stimmt, dass Steinrich ihm gegenüber ein paar Mal „zärtlich geworden“ ist. Da er solche Annäherungsversuche jedoch stets abwehren konnte und weil seinen Eltern so viel an seiner Ausbildung bei Steinrich gelegen ist, hat er es jedoch auf sich beruhen lassen. Trotzdem glaubt er nicht, dass Steinrich Gosthelm umgebracht haben könnte, da er ihn für Gewalt gegenüber abgeneigt hält. (w, der Hauptgrund dafür, dass Eulrich bei Steinrich bleibt, ist jedoch, dass er seine Ausbildung, die ohnehin nicht mehr sehr lange dauern wird, nicht gefährden und sich anschließend an Steinrich rächen will)
- ➔ Mispert Peuttler ist sein bester Freund und er sorgt sich sehr darum, wie es ihm mit seiner schweren Verletzung geht und wie er den Verlust seines Vaters verkraften wird. (w)
- ➔ Eulrich zeigt sich sehr betroffen von dem Mord an Gosthelm und fragt die Helden, wie Misperts Vater ums Leben kam. Fragen Sie an dieser Stelle unbedingt noch einmal gezielt nach der Tatwaffe, falls die Helden sie nicht gleich erwähnen. Durch diese Information schließt er nämlich darauf, dass Mispert Gosthelm mit der in seinem Beisein gekauften Schere umgebracht hat und Steinrich den Schwarzen Alrik zuschieben will, beschließt aber gleichzeitig, Mispert nicht zu verraten, sondern auf Kosten Steinrichs vor den Ermittlungen der Helden zu schützen und sich gleichzeitig unerwartet stark an Steinrich zu rächen, in der Hoffnung, dass die Zukunft ihn auch mit seinen bisherigen Kenntnissen aufnimmt.
- ➔ Während Eulrich weiß, dass Mispert daheim geschlagen wurde, hat er seinem Freund nichts von den sexuellen Absichten Steinrichs erzählt. (w / f, um ein mögliches

Motiv Misperts für die Intrige gegen Steinrich zu verstecken)

- ➔ Eulrich und Mispert sind Rechtshänder, Steinrich hingegen ist Linkshänder. (w / f, um Mispert zu decken / w)
- ➔ In der Nacht auf den 13. Ronda ist er zuerst noch lange mit Mispert über den Markt geschlendert und danach nach Hause gegangen, wo er die ganze Nacht über geblieben sei. Dies können seine Eltern bestätigen. (w, und ein dichtes Dornengestrüpp unter Misperts Fenster im Obergeschoss lässt zudem einen Ausflug durchs Fenster, wie er bei Larja möglich ist, unwahrscheinlich erscheinen).
- ➔ Mispert war am 12. Ronda nicht bei Steinrich, Steinrich hat ihn mit einem anderen Jungen, der ihm zugegebenermaßen recht ähnlich sieht, verwechselt. Der restliche Eintrag stimmt jedoch mit der Wahrheit überein. (f)
- ➔ Wer dieser Junge war, weiß er nicht, er war zum ersten Mal in Steinrichs Schneidereei. (f, da es ja Mispert war)

Nur kurze Zeit nach diesem Gespräch begibt sich Eulrich zum Haus Steinrichs und stiehlt dort einiges Geld. Mit diesem heuert er eine Bande Schläger an, um Andra als Geisel zu entführen und die Helden zu erpressen, die Ermittlungen einzustellen.

Mittags bei Andra

Vermutlich werden die Helden, nachdem sie wissen, dass der Täter ein Linkshänder war, bei Andra nachfragen wollen, wer denn aus ihrem Bekanntenkreis Linkshänder ist. Beim Haus der Peuttlers stehen die Helden aber vor verschlossenen Türen, da Andra sich spontan dazu entschlossen hat, eine gute Freundin zu besuchen, und erst in den frühen Abendstunden, also wenn die Helden gerade mit Larja reden, wieder zurückkehren wird. Weil Andra nicht schreiben kann, findet sich auch kein Zettel, der etwas darüber aussagt, wo sie bis wann ist, an der Tür.

Gefangenenbesuch bei Steinrich

Sollte die Gruppe auf die Idee kommen, Steinrich im Gefängnis zu besuchen, um ihn über den Fall zu befragen, müssen sie sich auf eine Enttäuschung gefasst machen. Zwar wäre der wachhabende Gardist – gegen eine kleine Summe – durchaus bereit, unüblicherweise einen Gefangenenbesuch von Leuten, die nicht mit dem Gefangenen verwandt sind, zuzulassen, aber da Steinrich mit andauernden Rufen, er sei unschuldig, die Nachtruhe der anderen Gefangenen gestört hat, wurde er für drei Tage ins „Loch“, eine völlig von der Außenwelt abgeschottete, dunkle Zelle gesperrt, und damit diese Abschottung bestehen bleibt, dürfen die Helden auf keinen Fall zu Steinrich. Der Gardist kann der Gruppe aber die Bestätigung von Eulrichs Aussage, dass Steinrich ein Linkshänder ist, geben. Dies weiß er, da er Steinrich einmal von diesem ver-

langtes Papier und einen Federkiel brachte und sah, wie Steinrich zu schreiben begann.

Wieder bei Meisterin Lutmila

Um die Aussage Eulrichs, dass Mispert ein Rechtshänder ist, zu überprüfen, könnte den Helden einfallen, Mispert in Lutmilas Heilerei zu besuchen. Die fürsorgliche Medica ist jedoch unter keinen Umständen bereit, Mispert dem Stress eines Verhörs auszusetzen, da er absolute Ruhe braucht, und weiß selbst nicht, ob Mispert Rechts- oder Linkshänder ist.

Larja Meltheuerin

Mit Larja können die Helden erst am späten Nachmittag sprechen, da das „Wirtshaus zum toten Ork“, dass eigentlich eher ein Bordell als ein Wirtshaus ist, erst dann öffnet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Schon als ihr nur in die Nähe des Wirtshauses „Zum toten Ork“ kommt, könnt ihr durch die mit Schweinsblasen verhängten Fenster lautes Gegröle hören. Von dem Schild, das neben einem Brot und einer Flasche nur die ungelenke Zeichnung eines in seinem Blut liegenden Orken zeigt, ist bereits an vielen Stellen die Farbe abgeblättert. Als ihr die knarrende Tür des niedrigen Fachwerkhauses öffnet, werdet ihr fast von einem in schmutzige Klamotten gekleideten Mann umgerannt, der mit bleichem Gesicht nach draußen stürzt und hinter euch geräuschvoll seinen Magen auf die Straße entleert. Im Halbdunkel der Gaststube sitzen an einem Tresen und auf wackligen Bänken einige weitere teils betrunkene Männer und Frauen, erzählen derbe Witze, fordern ihr Glück beim Boltan oder mit den Würfeln heraus oder schütten Bier in sich hinein, das ein muskelbepackter Glatzkopf und eine rothaarige Kellnerin in großen Tonkrügen ausschenken. Schon nach wenigen Schritten legt sich eine Hand auf die Schulter von [Held mit GUTEM oder HERAUSRAGENDEM AUSSEHEN oder, so diese Vorteile unter den Helden Ihrer Gruppe nicht vorhanden sind, mit dem höchsten CHARISMA]. „Na, ihr Süßen“, lächelt euch eine leichtbekleidete, klapperdürre Blondine entgegen „Lust auf ein bisschen Vergnügen?“

Vermutlich werden die Helden die Prostituierte im Glauben, es handle sich bei der Kellnerin um Larja, erst einmal links liegen lassen. Die rothaarige Kellnerin verweist die Gruppe jedoch, so das Gespräch auf Larja kommt, auf „Prinzessin Nahema“, wie sich Larja hier nennt. Am leichtesten ist ein ungestörtes Gespräch mit Larja sicherlich zu erreichen, indem sich die Helden erst als eine Gruppe gewöhnlicher „Kunden“ ausgeben und erst in dem kleinen Hinterzimmer, in das sie Larja nach Zahlung der spottbilligen Preise führt, erklären, warum sie wirklich zu ihr gekommen sind. Jenes Zimmer ist übrigens nicht, wie man vielleicht erwartet hätte, nur mit einem Bett, sondern auch mit Truhen,

einem Schrank und sogar einer hölzernen Rahjastatue in einer Eckschale ausgestellt. Unter dem Bett liegt ein braun-weißer, kleiner und stark bandagierter Hund, der die Helden beim Eintreten mit großen Augen anblickt. Sollten die Recken dagegen gleich die wahren Gründe darlegen, wird es einiger Überredungskünste oder Bestechungsgeld bedürfen, damit sie nicht sofort von Larja abgewiesen werden, denn für Reden bekommt sie kein Geld.

- ➔ Es stimmt, dass sie sich mit ihrem Bruder zerstritten hat, weil ihr Hund von einem anderen schwer verletzt wurde, während Steinrich mit ihm durch die Stadt ging. Sie findet, Steinrich hätte einfach besser auf den Hund aufpassen müssen. (w)
- ➔ Den Schlüssel für Steinrichs Haus hat sie, weil sie selbst kein eigenes Haus, sondern nur das kleine Zimmer im „Toten Ork“, in dem sie auch arbeitet, hat, und deshalb manchmal bei Steinrich wohnt. (w)
- ➔ Der „Tote Ork“ war die Stammkneipe von Gosthelm Peuttler. Über diesen weiß Andra zu berichten, dass er oft in betrunkenem Zustand ihre Dienste in Anspruch nahm und dabei besonders eklige Wünsche hatte. (w)
- ➔ Nichtsdestotrotz kommt sie nicht als Täterin in Frage, da sie in der betreffenden Nacht im Gasthaus ihrer Arbeit nachging und anschließend, nachdem ihre Arbeitszeit mit Sonnenaufgang beendet war, in ihrer Kammer schlief. (w)
- ➔ Um ihre Aussage zu bestätigen, bräuchten die Helden nur Mjesneck, der sich bei der Ankunft der Helden übergeben hat, zu fragen, denn er war in dieser Nacht einer ihrer Kunden. Auch könne der Wirt sicherlich versichern, dass sie das Wirtshaus nicht verlassen habe. (w, aber dennoch ein sehr undichtes Alibi, da beispielsweise niemand bestätigen kann, dass Larja nicht nach Sonnenaufgang ihr Zimmer durch das Fenster verlassen hat und auf dem selben Weg wieder zurückgekommen ist, nach-

dem sie Gosthelm ermordete, um vor dessen perversen Wünschen sicher zu sein)

- ➔ Larja ist Rechtshänderin. (w)
- ➔ Ob Steinrich als Gosthelms Mörder in Frage kommt, weiß sie nicht, da sie ja zur möglichen Tatzeit nicht mit ihm zusammen war. Allerdings traut sie jemandem, der sich so wenig um andere lebenswerte Geschöpfe wie z. B. ihren Hund kümmert, jede Schlechtigkeit zu.

Erwähnen sie irgendwann innerhalb des Gesprächs mit Andra, dass die Helden hören, wie es draußen wie aus Eimern zu schütten anfängt. Wenig später ist Donnerergrollen zu hören, und bald darauf zucken Blitze über den Himmel. Dieses Unwetter wird die Andergaster von den Straßen vertreiben und die Entführung Andras weitgehend unbemerkt ablaufen lassen.

Der Wissensstand der Helden

Neben Steinrich haben sich drei Verdächtige gefunden: sein Lehrling Eulrich, der von Steinrich sexuell belästigt wurde und zudem von Gosthelms Gewalttätigkeit wusste, seine Schwester, die Prostituierte Larja, die Steinrich hasst, seitdem ihr Hund bei einem Spaziergang mit Steinrich fast von einem anderen Hund getötet wurde, und die Gosthelm perverse Wünsche erfüllen musste, und Mispert Peuttler, der von seinem Vater gepeinigt wurde, jedoch scheinbar kein Motiv für die Intrige gegen Steinrich hat.

Die Tatwaffe, eine neuartige Linkshänderschere, lässt darauf schließen, dass der Täter Linkshänder war. Dies entlastet Larja und Eulrich, die außerdem noch Zeugen zumindest für Teile ihrer Alibis haben. Steinrich hingegen ist Linkshänder, Mispert wurde von Eulrich als Rechtshänder bezeichnet. Während Mispert scheinbar das Motiv fehlt, Steinrich einen Mord in die Schuhe zu schieben, hat jener in Eifersucht ein Motiv, Gosthelm zu töten. Außerdem findet sich in seiner Schneiderei eine weitere Linkshänderschere. Gegen Mispert haben die Helden indes deutlich weniger in der Hand, sodass es nach den Verhören für die Gruppe so aussehen sollte, als hätten die Gardisten recht gehabt.

Der Feind regt sich

Feuer und Wasser

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum 5 Schritt weit könnt ihr gucken, so dicht ist das feine Netz aus ungezählten Regentropfen, die auf euch herniederprasseln, während ihr mit gesenktem Kopf durch die stockfinsternen Gassen lauft, die sich vielerorts in wilde Schlammfluten verwandelt haben. Nur hin und wieder erhellen grelle Blitze für Sekundenbruchteile die menschenleeren Gassen, über denen die Schilder der Läden wie von Geisterhand bewegt im Wind hin

und her schwingen. Aus vielen der kleinen Fenster dringt Licht, an einem könnt ihr auch zwei kleine Kinder und eine alte Frau erkennen, die staunend dem gewaltigen Spiel der Natur zuschauen. Wenig später, endlich, erreicht ihr die Straße, in der Andras Haus steht. Hier übertönen Schreie und laute Rufe das Prasseln des Regens und das Donnerergrollen. Ein Haus steht lichterloh in Flammen, einige Leute versuchen bereits, den Brand zu löschen, doch die Flammen lodern weiterhin hell empor und erleuchten die Gasse.

Das Haus, welches nicht sich nicht weit von den Helden entfernt auf der dem Haus Andras gegen-

überliegenden Straßenseite befindet, ist von einem Blitz getroffen worden. Wenn die Helden hinzukommen, hat sich bereits eine Menschenkette vom nächsten Brunnen bis zum Haus gebildet, die beständig Eimer hin und her wandern lässt. Einige weitere Andergaster achten darauf, dass das Feuer nicht auf die Nachbarhäuser übergreift. Da auch der Regen das Feuer bekämpft, werden die Helden als zusätzliche Wasserträger nicht gebraucht. Stattdessen kommen bei der Ankunft der Gruppe ein Mann und eine Frau aus dem Haus gestürzt und rufen den Helden und ein paar untätigen Städtern zu, dass ihr kleines Kind noch im Obergeschoss sei und dass sie ihre Versuche, über die brennende Treppe nach oben vorzudringen, weshalb sie auch erst nun aus dem Haus geflohen sind, schließlich aufgeben mussten.

Gestalten Sie eine spannende Rettungsaktion voller Hindernisse und lassen Sie den Helden keine Zeit für eine lange strategische Planung, da diese im Wettlauf gegen die Flammen unter Zeitdruck stehen. Wie Sie das Obergeschoss gestalten und wo das Kind zu finden ist, ist Ihnen frei überlassen. Steine, die Sie den Helden in den Weg legen können, gibt es zuhauf, hier eine kleine Auswahl:

- ➔ Plötzlich wegbrechende Dielen im Boden verlangen vom Helden eine Probe + 2 auf GEWANDTHEIT, andernfalls fällt er ins Erdgeschoss und muss erst wieder aus dem Haus hinaus und erneut nach oben klettern, um die Suche nach dem Kind fortsetzen zu können.

- ➔ Umgekehrt können nachgebende Balken der Dachkonstruktion einen gangbaren Weg versperren, sodass entweder das Holz schnell weggeräumt oder ein anderer Weg gefunden werden muss. Hierbei könnten Sie eine panisch schreiende Kinderstimme erwähnen, um die Helden und Spieler noch mehr zu hetzen.
- ➔ Gegenstände aus Ton (Porzellan und Glas sind in Andergast fast unbekannt) können unter der Hitze platzen und Helden, die sich nicht mittels AUSWEICHEN in Sicherheit bringen können, schmerzhaft als viele kleine Scherben treffen.
- ➔ Auch eventuelle Begleiter der Helden ins Haus können durch dumme Einfälle die eine oder andere Schwierigkeit hervorruufen.

Möglicherweise benötigte Utensilien wie nasse Decken, Beile oder Leitern sind übrigens nach Ihrem Gusto vorhanden, da in Andergast jede Zunft eine eigene Feuerwehr unterhält.

Wenn die Helden das schwer verletzte Kind letztlich gerettet und unter dem Jubel der Andergaster ins Freie gebracht haben und das Feuer gelöscht ist, ist ihnen der Dank der einerseits überglücklichen, aber auch gleichzeitig tieftraurigen Eltern gewiss, jedoch können Sie der Gruppe so Sie und ihre Spieler möchten, weiterhin etwas zu tun geben, da einige Leute beim Löschen des Brandes Verletzungen erlitten haben, die es nun zu behandeln gilt. Falls ein Spieler Sie danach fragt: Andra hat keiner der Helden bei den Löscharbeiten gesehen.

FEUER, VERBRENNUNGEN UND RAUCHVERGIFTUNGEN

Die folgenden optionalen Regeln können ihnen zur Ausgestaltung der Brandbekämpfung behilflich sein.

Feuerschaden

Kurze Berührungen von brennenden Gegenständen verursachen je nach Fläche zwischen 1W3 (Kerzenflamme) und 4W6 (Feuerwand) TP. Der RS hilft, allerdings wird er nach 10 erlittenen TP permanent um 1 Punkt verrindert. Außerdem besteht bei Rüstungen aus Holz oder Stoff die Gefahr, dass die Rüstung selbst angezündet wird, was je nachdem wie groß die brennende Rüstung ist, zwischen 1W3 und 2W6 SP pro KR verursacht. Nasse Decken oder Ähnliches, die der Held trägt, erhöhen den RS gegen Feuer um 5 Punkte und fangen zudem deutlich schwerer selbst Feuer als trockene Kleidungsstücke.

Durchquert ein Held einen vollständig vom Boden bis zur Decke in Flammen stehenden Raum, fallen dafür ebenfalls 1W3 – 2W6 SP pro KR an.

Verbrennungen

Verliert ein Held oder eine Meisterperson weniger LeP durch Feuerschaden, als seine KO beträgt, so ist die Verbrennung zwar schmerzhaft, hat aber keine längerfristigen Auswirkungen nach sich und kann von anderen Helden leicht mittels kühlender Umschläge behandelt werden.

Ist der LeP-Verlust aber mindestens so groß wie die KO, erleidet der Held also praktisch eine Wunde, bilden sich auf der Haut Brandblasen. Werden diese nicht fachgerecht behandelt, wofür man Chonchinis (ZOOBOTANICA AVENTURICA, S. 233) und saubere Verbände braucht, können sie mit einer Wahrscheinlichkeit von 1 bis 10 auf dem W20 aufplatzen und sich entzünden. Regeltechnisch entspricht dies einem Wundfieber, das drei Tage andauert.

Übersteigt der Verlust an LeP gar die anderthalbfache KO, so ist die Haut in weiten Bereichen zerstört. Bei einer 1 – 3 auf dem W20 erkrankt der Betreffende an Wundfieber, zudem verliert er für 1W6 Tage täglich unter großen Schmerzen weitere W3 LeP und kann sich bis zum Ablauf dieser Frist nicht selbstständig bewegen. Zur Heilung bedarf es der ständigen Behandlung mit kühlenden, sauberen Verbänden, Chonchinis und Tarnele

(ZOOBOTANICA AVENTURICA, S. 268 – 269). Zur Schmerzlinderung eignet sich Ilmenblatt (ZOOBOTANICA AVENTURICA, S. 241).

Hat jemand sogar mehr als die doppelte KO an LeP verloren, ist auf normalem Wege nichts mehr zu erreichen, er verliert pro Stunde 1W6 LeP und kann nur noch mittels Magie oder einem Perainewunder geheilt werden, wenn er durch eine dieser beiden Behandlungsmethoden wieder eine seiner KO entsprechende Menge LeP erhält.

Ob die Helden über die Möglichkeiten zur Verbrennungsbehandlung wissen oder nicht, entscheidet sich daran, ob sie einen Talentwert von mindestens 5 in HEILKUNDE WUNDEN haben. Eine eventuelle SPEZIALISIERUNG AUF VERBRENNUNGEN greift natürlich in vollem Maße.

Rauchvergiftungen

Eine Rauchvergiftung ist eine Vergiftung der 7. Stufe. Wer über mindestens 1 SR hinweg durchgängig Rauch ausgesetzt ist, erleidet im Rauch 1W6 SP pro SR. Hat ein Held im Rauch auf diese Weise mindestens 5 SP erlitten und misslingt ihm anschließend eine KO-Probe, fallen auch an der frischen Luft weiterhin bis zur erfolgreichen Behandlung 1W6-2 TP an. Ein vor Mund und Nase gebundenes feuchtes Tuch sorgt für eine Verringerung der genannten Schäden um 2 Punkte.

Helden mit einem HEILKUNDE GIFT-Talentwert über 4 (hier hilft die SPEZIALISIERUNG ATEMGIFTE) wissen, dass gegen Rauchvergiftungen Olginwurz (ZOOBOTANICA AVENTURICA, S. 256 – 257) oder Vierblättrige Einbeere (ZOOBOTANICA AVENTURICA, S. 271) helfen.

Ein abschließendes Wort an den Spielleiter

Während unvorsichtige oder übermütige Helden bei der Rettung des Kindes durchaus den einen oder anderen Lebenspunkt lassen können, haben wir insbesondere die Regeln zu Verbrennungen ab der dritten Stufe und zu Rauchvergiftungen deshalb aufgeführt, damit die Helden zusammen mit Meisterin Lutmila verletzte Hausbewohner oder Löscher behandeln können. In Anbetracht des nahenden Finales des Abenteuers halten wir es nicht für sehr sinnvoll, die Helden schon hier stark zu schwächen. Auf der anderen Seite sollten Sie natürlich, wenn sich ihre Helden allzu blöd anstellen, nicht außer Acht lassen, dass sich das Feuer von gewöhnlichen Gegnern vor allem dadurch unterscheidet, dass man es nicht um Gnade anflehen kann.

Natürlich muss dummes Verhalten eines Helden trotzdem nicht zwingend dessen Tod zur Folge haben, da der Gewitterregen und die Andergaster irgendwann das Feuer gelöscht haben werden.

Eine eindeutige Warnung

Nachdem das Feuer, dem der Dachstuhl und große Teile des Obergeschosses zum Opfer gefallen sind, gelöscht ist, wird sie ihr Weg sicherlich zum Haus Andras führen. Dort angekommen, bemerken sie, dass die Tür offen steht. Doch nicht nur das: An die Tür wurde mit einem Messer ein Herz genagelt, dass (Probe auf ANATOMIE + 2) nicht menschlich ist, sondern (Probe auf TIERKUNDE + 7) von einem Schwein stammt. Darunter steht in ungelinker Schrift auf das Holz der Tür gekritzelt:

Verswindet, sofort! Sonst ist sie dran!

Wie sich die Helden vermutlich schon denken, ist Andra entführt worden. Im Haus selbst finden sich aber keine auffälligen Spuren, dass die Zimmer

beleuchtet sind, weist aber darauf hin, dass Andra vor ihrer Entführung hier war.

Die drei Entführer klopfen an der Tür an, die Andra ihnen öffnete, da sie dachte, die früh zurückkehrenden Helden würden Einlass erbitten. Dort wurde sie dann sofort niedergeschlagen und geknebelt und, nachdem der eine schreibkundige Entführer die Botschaft hinterlassen hatte, auf einem mit Getreide beladenen Karren versteckt und fortgebracht. Da zu dieser Zeit bereits das Gewitter tobte und schließlich der Brand die ganze Aufmerksamkeit der Leute auf sich zog, hatte keiner der Nachbarn die Entführer bemerkt. Das Feuer hat außerdem kurz darauf die Aufmerksamkeit der Leute auf sich gezogen, sodass niemandem die Drohung an Andras Tür aufgefallen ist. Daher können die geschockten Städter auch keine hilfreichen Aussagen machen. .

KAPITEL 3: DIE WAHRHEITEN DES TODES

Mit List und Tücke

Der Mordanschlag

Unter denen, die beim Löschen des Feuers geholfen haben, befand sich auch der vierte der von Eulrich angeheuerten Gauner. In dessen Auftrag beobachtet er, ob die Helden der Aufforderung Folge leisten und Andergast verlassen. Falls nicht, wird er beob-

achten, ob die Helden im Haus der Peuttlers übernachten oder sich ein neues Quartier suchen und die Gruppe in letzterem Fall dorthin verfolgen.

Nachdem er schließlich weiß, wo die Helden die Nacht verbringen, wird er Eulrich und den anderen Bandenmitgliedern dies berichten. Eulrich fasst den Beschluss, die Helden noch in dieser Nacht um-

bringen zu lassen, und entsendet nach Zahlung eines neuerlichen Honorars drei der Gauner. Ihr Plan ist, dass zwei von ihnen versuchen, ins Zimmer der Helden einzudringen und diese im Schlaf zu meucheln. Für den Fall, dass es einem oder mehreren der Recken gelingen sollte, zu entkommen, stehen auf dem Dach des gegenüberliegenden Gebäudes die beiden anderen mit Bögen bereit. So sich die Helden in einem Wirtshaus einquartieren, sollten sie am besten nicht im Schlafsaal unterkommen, da sich hier den beiden Meuchelmördern eine viel zu große Gegnerschaft entgegenstellen könnte, wenn die Gruppe die anderen Personen im Raum weckt. Dass der Schlafsaal zurzeit nicht nutzbar ist, können Sie leicht damit erklären, dass er beim Gewitter überschwemmt wurde, da das Dach über ihm an einigen Stellen undicht ist. Wo auch immer die Helden nächtigen, letztlich kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen für den Helden mit dem leichtesten Schlaf:

Winzig klein, aber doch gestochen scharf erkennst du weit unter dir den grauen Hasen auf dem abgeernteten Acker, den Hasen, den du dir als Beute ausgewählt hast. Du bist ein Adler, der König der Lüfte, durch die du majestätisch mit deinen weiten Schwingen gleitest. Ein kühler Wind fährt dir entgegen, wie ein Luftzug bei geöffnetem Fenster, als du langsam in den Sturzflug übergehst. Da unten sitzt er, der Hase, unwissend, dass der Tod in deiner Gestalt so nahe ist. Als würden leise zueinander flüsternd Geister dich auf deinem Weg begleiten hört es sich an, als die Luft durch die ungezählten Federn deiner Schwingen rauscht. Und wie ein Vogelschrei aus deiner Kehle klingt das Knarren der Dielen, wie die Krallen, auf denen das Sonnenlicht sich spiegelt, scheinen die beiden Dolche im Mondenschein, während du mit gespreizten Beinen auf den Hasen herniedersaust, dich in deinem Bett aufrichtest, voller Vorfreude die beiden langen Ohren betrachtest, voller Angst auf die beiden finsternen Gestalten starrst, während der Vorhang des offenen Fensters, während die grünen Bäume beim Feld, während der Vorhang des offenen Fensters im Wind weht, während draußen der Mond und die Sterne, während hoch über dir der Mond und die Sterne, während hoch über dir die mittägliche Sonne, nein, während draußen der Mond und die Sterne Licht auf die beiden Eindringlinge werfen, die mit gezückten Dolchen zu deinem Bett und zu dem [Name eines weiteren Helden] gehen.

Unser Held ist soeben von einem Traum in die Wirklichkeit hinüber gegliitten, und dies gerade noch rechtzeitig, denn die beiden Gestalten mit den Dolchen sind natürlich die ersten beiden der auf die Helden angesetzten Mörder.

In der ersten Kampfrunde haben die Mörder auf jeden Fall aufgrund der Überraschung die Initiative, alle Helden bis auf den, dem sie den obigen Text vorgelesen haben, haben außerdem nur eine Aktion

in dieser Kampfrunde, da sie zu Beginn noch schlafen und erst durch den Kampfeslärm aufwachen.

2 Meuchelmörder

INI 10+W6 AT 13 PA 8 TP 1W+1
(Dolch) DK H RS / BE 1 / 1 (dunkle Kleidung)
KO 11 MR 1 AuP 26 LeP 26

Nach dem sicherlich erfolgreichen Kampf gegen die Meuchelmörder, die in Unterzahl sind und außerdem nicht mit ernsthaftem Widerstand der Helden gerechnet haben, können die Helden, so sie einen der beiden oder beide vernehmen, erfahren, dass die beiden – junge, kräftige, aber nicht sonderlich kluge Männer knapp über 20 – nur im Auftrag einer anderen Person handelten. Wer diese andere Person sei, wüssten sie aber nicht, da nur der Anführer der Bande mit dem Auftraggeber verhandelt habe. Wo dieser zu finden ist, nämlich auf dem Dach des gegenüberliegenden Gebäudes, und warum er dort ist, können die Helden ebenfalls in Erfahrung bringen.

Die beiden Meuchelmörder sind ob des gänzlich unerwarteten Verlaufs der Ereignisse völlig verunsichert und werden den Helden bereitwillig alles, was sie wissen wollen, erzählen, wenn es für sie die Aussicht gibt, daraus irgendwie Kapital zu schlagen. Flechten Sie in ihre Aussagen immer wieder an passender oder auch unpassender Stelle Entlassungsversuche und Ausreden ein, zum Beispiel, dass sie die Helden eigentlich gar nicht umbringen wollten, ihnen der Anführer der Bande aber keine Wahl gelassen hätte, oder dass sie von ihrem Anführer so viel Geld versprochen bekommen hätten, dass sie nach dieser Tat nie wieder kriminell sein müssten.

Sollten Ihre Helden beide Meuchelmörder getötet haben, und deshalb von diesen nicht mehr auf den Anführer hingewiesen werden können, lassen Sie einen Helden zufällig durchs Fenster eine Gestalt mit einem Bogen über der Schulter erkennen, die an einem Seil die Wand des Hauses auf der anderen Straßenseite herunterklettert. Hierbei handelt es sich um eine der beiden Schützen, die nach einiger Zeit im Auftrag des Anführers, der weiterhin auf dem Dach in Stellung liegt, nachschauen soll, was die beiden Komplizen aufhält.

Über den Dächern von Andergast

Die beiden Schützen liegen auf dem Dach des gegenüberliegenden Gebäudes – wie die meisten in Andergast ein zweistöckiges Fachwerkgebäude – mit gespannten Bögen und werden, wenn die Helden die Straße betreten, das Feuer auf die Gruppe eröffnen, sofern die Helden nicht gefangene Bandenmitglieder als menschliche Schutzschilde benutzen. Versuchen eine oder mehrere Helden, zu den Schützen hinaufzuklettern, werden sie ihr Feuer ganz auf den oder die betreffenden Recken konzentrieren und zudem versuchen, den Einsatz irgendwelcher Kletterhilfen wie Seile mit Enterhaken unmöglich zu machen. Das Haus kann aber auch

ohne Hilfen erklommen werden, da das Erdschoss weiter in die Straße hineinragt als der erste Stock und man daher jedes Stockwerk einzeln in Angriff nehmen kann. Hierfür sind allerdings zwei KLETTERN-Proben statt einer notwendig.

Haben die Helden das Dach erreicht, so ergreifen die beiden die Flucht über die Dächer, da sie wissen, dass sie mit ihren Bögen im Kampf gegen eine mit Nahkampfwaffen bewaffnete Übermacht keine Chance haben.

Für die Darstellung der anschließenden Verfolgungsjagd über den Dächern des nächtlichen Andergast können Sie sich eines simplen Tabletops bedienen, indem sie auf einem karierten Papier einige Rechtecke einzeichnen, die Häuser darstellen, und mittels Figuren von Mensch-ärgere-dich-nicht, Armalion oder anderen Spielen die Position der Helden und der verfolgten Schurken markieren. Einige besondere Ereignisse können die Verfolgungsjagd abwechslungsreicher gestalten:

- ➔ Die Ziegel eines der wenigen Häuser in Andergast, deren Dächer mit solchen gedeckt sind, können unter den Füßen eines Schützen oder eines Helden ins Rutschen geraten. Nur bei gelungener Probe auf GEWANDTHEIT + 4 (für Helden mit der Gabe GEFAHREINSTINKT ist sie nach gelungener Probe auf die Gabe nur um 2 Punkte erschwert) kann der Held die Verfolgung unbeeinträchtigt fortsetzen, andernfalls gerät er aus dem Gleichgewicht und fällt oder rutscht mit den Dachziegeln nach unten, bevor er sich kurz bevor er auf die Straße fiel an der Dachkante festhalten kann.
- ➔ Auf manchen Dächern der Stadt liegen zum Schutz des Daches vor Stürmen einige recht schwere Steine. Bei ausreichendem Vorsprung der Schurken kann einer von ihnen einen solchen Stein als improvisierte Wurfwafe nach einem Helden werfen, was natürlich auch in die andere Richtung möglich ist.
- ➔ Wenn die Dächer zweier Häuser auf verschiedenen Seten einer Straße tatsächlich einmal so weit voneinander entfernt sind, dass ein großer Schritt nicht ausreicht, um von einem aufs andere zu gelangen, steht ein Sprung von einem regennassen Dach aufs andere an. Hierbei sollten sie ATHLETIK-Proben verlangen, bei deren Misslingen der Held sich nur am Giebel des gegenüberliegenden Hauses festklammern kann und sich erst aufs Dach hochziehen muss, bevor die Verfolgung weitergehen kann.

Beachten Sie, dass für Helden, die über HÖHENANGST verfügen, alle Talentproben um den Wert in dieser Schlechten Eigenschaft erschwert sind.

2 Schützen

INI 10+W6 **AT** 16 **PA** 6* **TP** 1W+5 (Bogen) **DK** H **RS / BE** 1 / 1 (dunkle Kleidung)
KO 11 **GE** 13 **MR** 1 **AuP** 26 **LeP** 26
 * als Ausweichen

Wenn die Helden schließlich die beiden erreichen, werden diese sich kampfflos ergeben und der Anführer, ein vielleicht 30 Jahre alter Glatzkopf namens Wengelyn mit rotem Schnauzer, Folgendes zu berichten wissen:

- ➔ Sie wurden von einem jungen Mann angeheuert, um gegen eine recht großzügige Belohnung Andra Meltheuer zu entführen und die Warnung an der Haustür zu hinterlassen. Einer von ihnen beobachtete anschließend die Helden, um zu erfahren, ob sie Andergast verlassen.
- ➔ Erst danach kam der junge Mann mit der Bitte zu ihnen, die Gruppe umzubringen. Er bot eine so hohe Summe Geld, dass sie schließlich einwilligten. Als Begründung sagte er, er wolle jemanden vor den gefährlichen Helden schützen, die er als Mörderbande darstellte.
- ➔ Wer der Auftraggeber ist, weiß auch Wengelyn nicht, da er sein Gesicht mit einer blauen Stoffmaske in Form eines Fuchskopfes verdeckte und einen Strohhut trug.
- ➔ Andra haben sie auf einem vollbeladenen Getreidekarren zu einer verlassenen Mühle flussaufwärts gefahren, wo sie sich auch mit dem „blauen Fuchs“, wie Wengelyn Eulrich nennt, getroffen haben.
- ➔ Das nächste Treffen mit dem blauen Fuchs war für den Vormittag des kommenden Tages geplant.
- ➔ Zurzeit sind die Stadttore verschlossen, allerdings kann die Bande die Helden am kommenden Morgen vom westlichen Stadttor aus zur Mühle führen. (f, stattdessen wollen die Schurken erreichen, dass die Helden sie nicht gleich der Garde übergeben, und noch in der Nacht aus Andergast fliehen. Wenn die Helden nicht auf das Angebot eingehen und die vier Entführer hingegen bei den Stadtwachen abliefern, erhält die Gruppe für jeden Gefangenen eine Belohnung in Höhe von einem Dukaten).

Der blaue Fuchs

Am Westtor nichts Neues

Dieses Kapitel brauchen Sie nur zu spielen, wenn Ihre Helden in der vergangenen Nacht auf das An-

gebot der Gauner eingegangen sind. Sollten die Helden hingegen auf eigene Faust nach der Mühle suchen, können Sie gleich zum Kapitel „Die verlassene Mühle“ voranschreiten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Entschlossen schreitet ihr auf das Westtor der Stadt Andergast zu, wo ihr euch mit den Kumpanen des mysteriösen blauen Fuchses verabredet habt, um Andra aus seinen Fängen zu retten. Bereits so früh am Morgen ist es schon recht warm, und am Tor herrscht reges Kommen und Gehen. Hirten und ihre Hunde treiben Schafe, Gänse, Kühe oder Ziegen hinaus zu den grünen Weiden, wo sie den Tag verbringen werden, Bauern haben Sensen, Sichel und was sie noch für ihre Arbeit brauchen, auf den Karren liegen, mit denen sie abends Getreide oder Gemüse ins Trockene ihrer Scheunen bringen werden. Doch von euren Führern könnt ihr, so lange ihr euch auch umschaut, keine Spur entdecken.

Die Gauner sind vor gut einer Stunde durch das Osttor geflohen, welches ihnen ein Gardist öffnete, nachdem sie ihn mit einem Teil des von Eulrich erhaltenen Geldes bestochen haben. Zwar können die Helden, so sie die Zeit dafür aufwenden wollen, den betreffenden Gardisten durchaus, etwa mittels eines Verweises auf Rondras Gebot der Ehrenhaftigkeit, zu einem Geständnis bewegen, bis dahin ist die Bande jedoch schon außer Reichweite, zumal sie nach kurzer Zeit die Straße verlassen hat und auf kleinen, versteckten Pfaden im Wald gen Süden reist.

Die Maske fällt

Die alte Mühle, Eulrichs Unterschlupf, liegt inmitten eines kleinen Waldes, gut 4 Meilen westlich von Andergast. Einst gehörte sie zu einem kleinen Dorf, welches jedoch vor dreißig Jahren im Verlauf des 14. andergastisch-nostrischen Krieges (nach Andergaster Zählung) entvölkert wurde. Seitdem erobert sich die Natur schrittweise das Land, das einmal Frondorf Eichengrund hieß, zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fast hättet ihr sie übersehen, denn der Wald hat die Mühle, vor der ihr steht, richtiggehend verschluckt. Aus den Fenstern ragende dornige Brombeerranken bieten euch ihre Früchte an, die Mauer ist von allerlei Kletterpflanzen und Moosen überwuchert, sodass ihr nur noch ganz vereinzelt die Steine erkennen könnt. Auch das an mehreren Stellen eingefallene Dach wie auch die gebrochenen Flügel sind von vielerlei Pflanzen bedeckt, eine Amselmutter füttert ihre Jungen in einem Nest, dass sie hoch oben auf dem Dach inmitten von Gräsern errichtet hat. Hier war sicherlich seit Jahrzehnten niemand, so hat es den Anschein, doch das plattgedrückte Gras vor dem rankenfreien Eingang spricht eine andere Sprache.

Dahinter erkennt ihr, dass sich jemand mit einem Messer einen Weg durch das dichte Brombeerge-

strüpp gebahnt hat, denn vielerorts liegen abgeschnittene Äste auf dem Boden der Mühle. Es ist ob der Pflanzen, die die Fenster verdecken, recht dunkel, die einzige Lichtquelle ist eine Fackel im hinteren Teil des Gebäudes, die die Schatten zweier Personen an die Wand wirft.

Der Schneiderlehrling weiß, dass ein Kampf mit den Helden zwecklos ist. Die einzige Möglichkeit, die er noch sieht, sich und Mispert zu retten, ist, die Helden auf ihre Seite zu ziehen. Er wird sich zunächst einsichtig zeigen und gestehen, was er weiß, anschließend aber direkt damit fortfahren, diese Taten zu rechtfertigen und sich und Mispert als Gosthelm und Steinrich gegenüber moralisch überlegen darzustellen. Beachten Sie, dass alles, was Eulrich über Mispert aussagt, nur auf (zutreffenden) Verdächtigungen und logischen Schlussfolgerungen, nicht auf Wissen, beruht. Eulrich weiß aber, dass er letzten Endes ehrlich zu den Helden sein muss, um sie erfolgreich zu überreden.

Mispert habe Gosthelm getötet, um sich, Andra und in Zukunft auch das Kind vor ihm zu schützen und habe die Tat Steinrich in die Schuhe geschoben, um sich wiederum vor seinem möglichen Stiefvater zu schützen. Er, Eulrich, habe wiederum die Helden angelogen, um seinen besten Freund nicht zu verraten und gleichzeitig den sexuellen Belästigungen seines Meisters zu entgehen.

Appellieren Sie an Ihre Spieler, zu bedenken, dass wenn sie Steinrich und Mispert festnehmen diejenigen, die aus Liebe zur Mutter, aus Freundschaft und zum Schutz ihrer selbst und anderer handelten, als die Verbrecher verurteilt würden, der prügeln- der Trinker Gosthelm und der geile Steinrich aber als Opfer geadelt würden.

Bringen Sie auch durch gezieltes Nachfragen einzelne Spieler in die Bredouille. Erinnern Sie die Traviageweihte daran, dass Mispert letztlich aus denselben Idealen heraus handelte, denen auch sie ihr Leben gewidmet hat, dem Schutz der Familie und des Hausfriedens, fragen Sie den Krieger oder die Knappin, was Mispert und Eulrich denn anderes getan hätten als die Schutzbedürftigen und Schwachen zu schützen, stellen Sie den Helden die Frage, ob sie in vergleichbarer Lage nicht genauso gehandelt hätten. Rechtfertigen Sie die Taten vor der Amazone damit, dass hier eine unterdrückte Frau von ihrem brutalen Mann befreit wurde.

Bedenken Sie aber gerade bei diesen persönlichen Fragen an die Helden, was Eulrich überhaupt weiß und was nicht. Sicherlich wäre es stimmig, auch eine aus dem matriarchalischen Aranen stammende Heldin wie die Amazone mit dem Hinweis auf die Befreiung Andras aus ihrer Unterdrückung ins Grubeln zu bringen oder einem Elfen zu zeigen, wie badoc und somit für die Allgemeinheit schädlich Gosthelm war und Steinrich ist, aber als Andergaster hat Mispert sicherlich keine Ahnung von den Möglichkeiten, die ihm solche Helden bieten. Auch eventuelle Formen des Nachteils PRINZIPIENTREUE oder bestimmten Ereignisse aus

der Jugend der Helden bieten sich natürlich als Ansatzpunkt an, sind Eulrich jedoch je nachdem, wie der Held ihm gegenüber bislang aufgetreten ist, nur sehr bedingt bekannt. Picken Sie sich lieber die Helden heraus, für die Ihnen wirklich gute Argumente einfallen, die Sie Eulrich in den Mund legen können, und versuchen Sie, diese Helden zu überzeugen, damit sie dann wiederum probieren können, die Helden der anderen Spieler ebenfalls für Eulrichs Position zu gewinnen. Idealerweise entwickelt sich sogar ein heldengruppeninternes Streitgespräch darüber, wie man den nun handeln sollte, indem die Moralvorstellungen verschiedener Charaktere durchaus kollidieren können. Denn die Frage, die sich die Helden in diesem Finale stellen, sollte letztendlich nicht lauten, ob und wie sie ihre Gegenspieler besiegen können, sondern, ob sie sie überhaupt besiegen wollen

Recht und Gerechtigkeit

Wir wissen natürlich nicht, wie sich Ihre Gruppe letztendlich in der verlassenen Mühle entschieden hat. Aus diesem Grund finden Sie in diesem Kapitel den jeweiligen Handlungsausgang für beide Varianten. „Praios' güldener Zorn“ behandelt den Fall, dass die Helden sich von Eulrich nicht haben überzeugen lassen. Hat sich unter den Helden jedoch die Meinung durchgesetzt, dass Eulrich und Mispert eher zu unterstützen sein als Steinrich, ist „Unterm Mantel des Schweigens“ das Kapitel der Wahl. „Die Trümmer eines Lebens“ ist von der Entscheidung der Helden unabhängig.

Die Trümmer eines Lebens

Nach der Rückkehr nach Andergast möchte Andra zuerst zu ihrem Sohn, dessen Zustand sich deutlich gebessert hat. Dieser gesteht unter Tränen das, was Eulrich schon vermutet hat. Andra nimmt es mit regungsloser Mine hin und verlässt wortlos das Zimmer, sie bittet lediglich die Helden, mit ihr zu kommen. Da sie das, wofür sie gelebt hat, ihre Familie, endgültig zerstört sieht und sich selbst wie im vorangegangenen Kapitel geschildert, die Schuld dafür gibt, sieht sie in ihrem Leben keinen Sinn mehr und möchte sich umbringen. Im Haus bittet sie die Gruppe, zu packen und zu gehen, da sie in der nächsten Zeit allein sein und über ihr Leben nachdenken wird. Wenn die Gruppe das Haus verlässt, lesen Sie bitte folgenden Text vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Frau, der der Mord an Gosthelm zu neuem Glück im Leben verhelfen sollte, steht an der Tür und verabschiedet jeden einzelnen von euch mit einer herzlichen Umarmung. „Ihr habt die Wahrheit ans Licht gebracht, dafür danke ich euch, denn die Wahrheit ist ein hohes Gut.“ Doch das Gesicht Andras spricht eine andere Sprache, tiefe Sorgenfalten zeigen sich und ihr spürt förmlich, wie sie in dieser dunklen Stunde, jetzt, da sie weiß, dass ihr Sohn ein Mörder ist, um Fassung ringt. Wie stark

Andra wird, als Eulrich den dringenden Verdacht gegen Mispert äußert, weinend zusammenbrechen, da plötzlich das Bild, das sie von ihrem geliebten Sohn hatte, in seinen Grundfesten erschüttert wurde, und sie außerdem je nach Entscheidung der Helden befürchten muss, dass Mispert als Mörder hingerichtet wird. Zudem gibt sie sich die Schuld an den Ereignissen, denn sie glaubt, durch die Affäre mit Steinrich Unglück über ihre Familie heraufbeschworen zu haben. Insbesondere Helden, die nicht sonderlich in das Gespräch mit Eulrich involviert sind, kann die Aufgabe zufallen, die Frau zu trösten. Dies kann dadurch versucht werden, dass die Helden darauf hinweisen, dass Mispert ja auch unschuldig sein könnte, oder, indem sie die Argumente Eulrichs aufgreifen, was natürlich dann besonders prekär wird, wenn die anderen Helden diese im Gespräch mit Eulrich zurückweisen.

muss diese Frau sein, die noch die Kraft aufbringt, euch hier und heute auf so freundliche Weise Lebewohl zu sagen. „Nun, geht bitte, und kommt nicht zurück. Wir würden uns sowieso nicht mehr wiedersehen.“ Dann greift ihre Hand zur Türklinke.

Wenn die Helden jetzt sofort handeln, bevor Andra die Tür ins Schloss fallen lässt, können sie sie noch überwältigen, was ohnen Gegenwehr möglich ist. Andernfalls ist nach kurzer Zeit aus dem Haus ein lauter Schmerzensschrei zu hören – Andra hat sich ein langes Küchenmesser in den Bauch gestoßen.

Praios' güldener Zorn

Mispert und Eulrich werden eingekerkert, und beim nächsten Gerichtstermin irgendwann in ein paar Monaten verurteilt: Für den Mord an seinem Vater wird über Mispert die Todesstrafe durch Pfählen verhängt. Eulrich verliert wegen Aufforderung zu Entführung und Mord und Diebstahl größerer Mengen Geldes die Zunge und die rechte Hand, hinzu kommt die Rückerstattung des gestohlenen Geldes an Steinrich, das größtenteils von Eulrichs Eltern gezahlt wird. Anschließend verstoßen diese ihren Sohn aufgrund seiner Verbrechen, und so muss er sich in Zukunft auf eigene Faust durchs Leben quälen. Auch Eulrich wird verurteilt, aber da der einzige Anklagepunkt auf sexuelle Belästigung lautet, muss er nur einige Stockhiebe über sich ergehen lassen und eine recht geringe Geldstrafe zahlen, bevor er wieder freigelassen wird. Lehrlinge darf er aber nicht mehr aufnehmen. Zur Hochzeit mit Andra kommt es auch wenn diese noch lebt, nicht mehr. Wenn Andra sich umgebracht hat, nehmen sich die örtlichen Travaigeweihten ihres zweiten Kindes an.

Unterm Mantel des Schweigens

Die einzigen Personen, die von dem wahren Ablauf der Geschehnisse wissen, sind Andra, Eulrich, Mispert sowie unsere Heldengruppe. Daher wird Steinrich wegen Mordes aus Eifersucht gehängt und

die Schneiderei geht an Eulrich, den die Zunft der Tuchmacher zum Schneidermeister ernennt. Mispert wohnt im Falle des Todes seiner Mutter weiter in dem Haus, das jetzt wirklich sein Haus ist, oder zieht aus Schuldbewusstsein gegenüber seiner

Mutter in ein anderes Haus um. So oder so geht er bei einem Schmied in die Lehre. Das Baby wird im Falle Andras Todes unter der Obhut der Traviapriester aufwachsen.

KAPITEL 4: DER MÜHEN LOHN

Für die Aufklärung des Falles hat sich ein jeder Held **275 Abenteuerpunkte** verdient, zusätzlich zu denen Sie für gute Ideen und stimmungsvolles Rollenspiel noch einmal bis zu **100 Abenteuerpunkte** pro Held vergeben können. **Spezielle Erfahrungen** wurden gemacht in RECHTSKUNDE (für die Gerichtsverhandlung), HEILKUNDE WUNDEN (für die Behandlung der Brandopfer) und MENSCHENKENNTNIS (für die Interaktion mit zahlreichen verschiedenen Charakteren und die Gedanken über Moral, die sich die Helden im Verlauf des Finales gemacht haben). Außerdem erhält die Gruppe eine Belohnung von **10 Dukaten**, entweder von Eulrich und Mispert als Dank für ihre Unter-

stützung oder von der Stadtgarde als Belohnung für die Verhaftung der beiden.

Noch mehr?

Zu viele deutlich verschiedene Situationen sind für das Ende des Abenteuers denkbar, als dass ich eine „offizielle“ Fortsetzung schreiben könnte. Wenn Sie und Ihre Spieler also Gefallen an dieser Geschichte gefunden haben und gerne ein weiteres Mal Eulrich, Steinrich, Larja oder, so sie in Ihrem Aventurien noch leben, Andra und Mispert begegnen möchten, stehen Ihnen Tür und Tor weit geöffnet. Fühlen Sie sich frei, umzusetzen, was immer Ihre Phantasie Ihnen eingibt.

ANHANG

Anhang 1: Meisterpersonen

Andra Peuttlerin

Die 36-jährige Andra trägt ihr dünnes, schwarzes Haar im Nacken zu einem Knoten geflochten. Im von den großen, dunklen Augen dominierten Gesicht der mit 1 Schritt 59 sehr kleinen Frau zeigen sich bereits erste Falten.

Die warmherzige Andra hat ihr Leben ganz ihrer Familie gewidmet. Sie ist sehr freundlich, und nimmt gerne etwas mehr Arbeit auf sich, um anderen Menschen so gut es geht behilflich zu sein. Auch glaubt sie stets an das Gute im Menschen, weshalb und weil sie die Schwierigkeiten ihres Lebens, derer sie sich durchaus bewusst ist, als von den Göttern gegeben ansieht, sie stets fest zu Gosthelm gehalten hat. Ihre Liebe galt in den letzten Wochen aber nicht mehr Gosthelm, sondern Steinrich. Sie träumt von einem besseren Leben mit ihm, tut diese Träume aber als utopisch ab und beschränkt sich auf gelegentliche, heimliche Treffen mit dem Schneider, von dem sie nicht merkt, dass er sie nicht liebt.

Eulrich Birkellaub

Der 1,71 Schritt große Eulrich ist 16 Jahre alt, hat braunes, lockiges Haar und ebenso braune Augen. Die Nase des schwächlichen jungen Mannes ist lang und gerade, die Lippen voll.

Für einen Andergaster, die sich sonst eher durch Geradlinigkeit und Bauernschläue auszeichnen, ist der ruhige Eulrich ungewöhnlich hinterlistig und gut darin, längerfristig zu planen und Intrigen zu spinnen. Er hat keine Skrupel, sich seiner Feinde durch moralisch verwerfliche Aktionen zu erwehren oder auch in anderen Dingen unmoralisch zu

handeln, wenn es ihm oder seinem engen Freund Mispert nützt. So hatte er auch schon eine Intrige gegen Steinrich un petto, mit der er sich an ihm für seine Nachstellungen rächen wollte – aber erst, nachdem er seine Ausbildung vollendet hatte. Durch die Ereignisse des Abenteuers bot sich ihm aber eine unerwartete Gelegenheit, Steinrich viel größeren Schaden zuzufügen, als er es selbst erreicht hätte.

Mispert Peuttler

Mispert ist ein 1 Schritt 77 großer, junger Mann von 15 Jahren mit schwarzem Haar, welches er als Wehrheimer Topffrisur trägt, grünen Augen und großen, abstehenden Ohren.

In früheren Jahren war Mispert ein richtiger Lausbub, zog oft mit seinem besten Freund, Eulrich, durch die Stadt, spielte anderen Streiche, und mehrere Male beschwerten sich auch seine Opfer bei Gosthelm und Andra über den Jungen. Während seine Mutter verständnisvoll und tolerant mit ihm umging, bestrafte ihn sein Vater immer mit einer Tracht Prügel, wenn es zu solchen Vorfällen kam. Das führte dazu, dass sich das Verhältnis Misperts zu seinen Eltern recht einseitig zugunsten Andras entwickelte. Die Trunksucht Gosthelms, unter der die ganze Familie zu leiden hatte, tat ein übriges, dass der Junge den Vater zu hassen lernte und die Mutter immer abgöttischer liebte.

Dies und die nach den Jahren immer noch vorhandene rebellische Grundeinstellung bewogen Mispert schließlich dazu, die Familie der Gefahr durch den Vater ein für alle Mal zu entledigen.

Steinrich Meltheuer

Steinrich hat sorgfältig gescheitelte, rote Haare und einen roten Spitzbart. Der 1,84 Schritt messende 38-Jährige mit den stahlblauen Augen ist völlig egoistisch, möchte für sich selbst ein schönes Leben und kümmert sich nicht darum, wie es anderen geht. So beschränkte sich seine „Hilfe“ für seine Schwester Larja darauf, dass er ihr einen Schlüssel zu seinem Haus gab, damit sie sich dort etwas zu Essen zubereiten oder ausruhen könnte. Frauen sieht er nur als Objekte, an denen er seine Lüste ausleben und sie danach verlassen kann, allerdings macht seine Wollust auch vor jungen Männern oder Kindern nicht halt. Einzig seiner ausgeprägten Selbstbeherrschung verdankt er es, dass er bislang noch niemanden vergewaltigt hat, denn sie erinnert ihn daran, dass es, sollte er erwischt werden, mit seinem schönen Leben, dass er sich mit dem Erbe seiner Eltern aufgebaut hat, bald ein für alle Mal vorbei wäre.

Larja Meltheuerin

Larja, die heute 32 Götterläufe zählt, war bis in ihr siebzehntes Lebensjahr zwar keine kluge, aber

immerhin eine schöne und kräftige Frau. Dann jedoch befiel sie eine besonders schwere Gilbe, die die 1,64 Schritt große Frau zwar überlebte, die sich aber im Jahresfieber fortsetzte. Seitdem ist Larja völlig entkräftet und spindeldürr, ihre frühere Schönheit lässt sich nur noch schwer erahnen. Nach ihrer Krankheit blieben ihr nicht mehr viele Möglichkeiten, womit sie sich durchs Leben schlagen konnte. Von ihrem Bruder, wusste sie, durfte sie auf keine großen Hilfen hoffen, ihre Eltern waren winters zwei Jahre zuvor von einer Meute ausgehungelter Wölfe getötet worden, für geistige Arbeit war sie nicht klug genug, und als Tagelöhnerin für körperliche Arbeiten, was sie bislang war, wollte sie nun auch niemand mehr. Schließlich nahm sie das Angebot an, als Prostituierte im Toten Ork zu arbeiten, wo sie ein eigenes Zimmer bekam und außerdem ein geregeltes Einkommen winkte, denn ihren Erbteil hatte sie längst verprasst. Ihr einziger Freund ist ihr Hund Ingval und manchmal Steinrich, an anderen Tagen liegen die beiden jedoch in erbittertem Streit miteinander, weshalb die Aussicht auf ein eigenes Quartier sie auch so verlockte.

Anhang 2: Handouts

Handout 1: Die Urteilsurkunde

Urteil des Gerichtes der Stadt Andergast

In der Verhandlung des Gerichtshofes der Königsstadt Andergast am 14. Rondra des Jahres 1882 der Unabhängigkeit und des Jahres 1028 Bosparans Fall hat der vorsitzende Richter im Auftrag Seiner Majestät des Königs folgendes Urteil gegen die unten genannten Angeklagten gefällt, das durch diese Urkunde bestätigt wird:

Die unten genannten Angeklagten sind des Verbrechens und des Kapitalverbrechens für schuldig befunden worden, am 13. Rondra des Jahres 1882 der Unabhängigkeit und des Jahres 1028 Bosparans Fall den Bürger der Stadt und des Staates Andergast Gosthelm Peuttler gemeinschaftlich ermordet zu haben, nachdem sie zuvor in sein Haus eingebrochen sind. Dies wurde in einer gerechten Verhandlung erwiesen. Aus genanntem Grunde haben sich die unten genannten Angeklagten am 1. des kommenden Monats Efferd des Jahres 1882 der Unabhängigkeit und des Jahres 1028 Bosparans Fall zum höchsten Stand des gerechten PRAios auf dem Marktplatz der Stadt Andergast zu versammeln. Dort sollen einem jeden der unten genannten Angeklagten mittels eines Rades die Glieder gebrochen werden. Hernach sollen sie auf dieses Rad gebunden werden und dort verweilen, bis Golgari sie gefunden hat, wonach ihre Körper auf einer unbestimmten Stelle außerhalb der Stadtmauern der Stadt Andergast vergraben werden sollen. Dies ist die gerechte Strafe für das Kapitalverbrechen. Zudem haben die unten genannten Angeklagten eine Gebühr von je 10 Dukaten zu entrichten, die zu einem Viertel an die Bewohner des Hauses, in welches eingebrochen wurde, zu einem Viertel an das Hohe Gericht der Stadt Andergast, zu einem Viertel an die Stadt Andergast und zu einem Viertel an Seine Majestät, König von Andergast Efferdan I. zu gehen haben. Dies ist die gerechte Strafe für das Verbrechen.

Die Angeklagten sind:

Eigenzeichen: _____

Eigenzeichen: _____

Eigenzeichen: _____

Eigenzeichen: _____

Eigenzeichen: _____

Diese Urkunde und das auf ihr festgesetzte Urteil werden durch ihre Eigenzeichen bestätigt von:

Dem Richter im Auftrag Seiner Majestät des Königs: *Richter Hesindie Freiheit*

Seiner Majestät dem König:

Anhang 3: Zeitleiste

11. Rondra: Gosthelm verprügelt Andra, die zu Meisterin Lutmila muss. Mispert fasst den Entschluss, Gosthelm zu töten und die Tat Steinrich in die Schuhe zu schieben. Er kauft eine Schneiderschere.

12. Rondra: Mispert stiehlt ein Amulett Steinrichs.

13. Rondra: Mord an Gosthelm, Mispert verunglückt, die Helden entdecken Gosthelms Leiche

und werden als vermeintliche Mörder festgenommen.

14. Rondra: Todesurteil gegen die Helden.

15. Rondra: Die Gruppe wird freigelassen, Steinrich eingesperrt. Andra beauftragt die Helden, Steinrichs Unschuld zu beweisen. Die Helden stoßen auf Hinweise, die Eulrich, Mispert und Larja als Verdächtige in Frage kommen lassen.

16. Rondra: Der Verdacht gegen Eulrich und Larja bestätigt sich nicht, ebensowenig der gegen Mispert. Andra wird entführt, die Entführer, die kurz darauf versuchen, die Helden zu töten, bringen die Gruppe auf die Spur Eulrichs.

17. Rondra: Eulrich gesteht die Taten seiner und Misperts und versucht, die Helden als Verbündete zu gewinnen. Andra wird befreit, versucht aber kurze Zeit später, sich umzubringen. Je nach Entscheidung der Helden werden Eulrich und Mispert verhaftet oder nicht.

Anhang 4: Durch enge Gassen – atmosphärische Nebenereignisse

In diesem Anhang finden Sie einige Vorschläge für Szenen, die mit der eigentlichen Handlung nichts zu tun haben und praktisch an beliebiger Stelle eingestreut werden können. Sie sollen dazu dienen, Ihren Spielern zu zeigen, dass sich die Helden während den Ermittlungen nicht im luftleeren Raum befinden, im Gegenteil. Auf den zahlreichen Straßen, über die ihr Weg die Helden führen wird, begegnen ihnen hunderte und aberhunderte andere Leute, die alle ihr eigenes Leben mit mehr oder weniger vielen besonderen Momenten führen, andererseits aber natürlich auch etwas von den Helden wollen können.

Zudem wollte ich durch die Auswahl der im Folgenden beschriebenen Ereignissen dazu beitragen, Ihren Spielern ein Gefühl für die Besonderheiten und Einzigartigkeiten gerade dieser einen Stadt Andergast zu vermitteln. Allgemeinere Ereignisse, die großteils natürlich auch nach Andergast passen, finden Sie im Abenteuerband der Box STOLZE SCHLÖSSER, DUNKLE GASSEN, ebenso umfangreiche Tipps zum Spiel in einer Stadt.

- ➔ **Ungewöhnliche Kleidung:** Eine Beamte des Königs, erkennbar an dem mit dem schwarzen Stier auf Gold (HERALDIK-Probe +3: das Wappen des Andergaster Königshauses) bestickten Hemd, kommt den Helden entgegengeritten. Bei einer gelungenen Probe auf INTUITION fällt den Helden auf, dass die Reiterin die erste Frau mit Hose, die sie in Andergast gesehen haben, war.
- ➔ **Bewaffnete:** Die Helden begegnen einer großen Gruppe von Männern und Frauen, die allesamt einen Bogen und einen Köcher voller Pfeile mit sich führen, aber keine Soldaten zu sein scheinen. Sie sind auf dem Weg zu einem Schützenfest, das auf einer großen Wiese außerhalb der Stadtmauern stattfindet.
- ➔ **Schwein gehabt:** Ein Schwein rast in Richtung der Helden und kann von diesen mittels einer gelungenen RAUFEN- oder RINGEN-Attacke (nur zwei Versuche insgesamt, dann ist das Schwein vorbeigerannt) aufgehalten werden. Bei Gelingen erreicht kurze Zeit später ein der Kleidung nach zu urteilen wohlhabender Mann die Gruppe und bedankt sich, dass sie König

Wendolyn (das Schwein) eingefangen haben. Er habe zwar natürlich noch einige andere Schweine, aber allem Anschein nach wird Wendolyn das fetteste sein, wenn es im Boron ans Schlachten geht.

➔ **Raufbolde:** Am nördlichen Ende des Marktplatzes, ganz in der Nähe der Werkstätten des Roten Salamanders, sehen die Helden einige junge Leute, etwas älter als Mispert und Eulrich, die wild miteinander raufen. Helden, die einschreiten wollen oder sich nach dem Grund für die Schlägerei erkundigen, erfahren, dass hier Gesellen der Tucher gegen solche der Lederer kämpfen, was man an den Trachten erkennen kann. Die Andergaster schenken dem Geschehen kaum Aufmerksamkeit, da die Gesellen der beiden kleidungsfertigenden Zünfte, deren Gebiete sich hier treffen, öfters aneinander geraten.

➔ **Ein treuer Kunde:** Auf dem Weg durch das Gebiet der Holzwerker sehen die Helden einen Mann, der mit einem Handkarren voller Bretter ein Geschäft verlässt. Die Ladeninhaberin lobt ihn dafür, dass er noch bei ihr kauft und nicht wie viele andere bei den großen Holzhändlern Ochsenbrecht oder Birgelbaum.

➔ **Ungewöhnlich ungewöhnlich:** Irgendwo begegnen die Helden einer Gruppe Kinder, die Gassenimman (GEOGRAPHIA AVENTURICA, S. 187) spielen. Die Kinder halten, als die Helden vorbeikommen, ihr Spiel an und bestaunen die exotischen Fremden. In Andergast gelten als exotisch aber nicht nur Helden wie Mohas, Elfen oder Echsenmenschen, auch Zwerge („Guckt mal, der ist schon erwachsen und trotzdem bin ich größer!“), Tulamiden („Wo habt Ihr denn so ein Schwert her – unten breit und oben dünn? So was gibt’s doch gar nicht.“), ja selbst die Thorwaler, die nur wenige 100 Meilen entfernt leben („Könnt Ihr mir auch die Haut bunt malen?“) und viele andere Helden, die in anderen Regionen Aventuriens kaum auffielen, gelten als fremdartig. Nur an Horasier hat man sich in der letzten Zeit gewöhnt.