

# Gelenkter Hass

## DSA 4. Gruppenabenteuer

**Geeignet für Charaktere mit hohen  
Gesellschaftstalenten und geringer  
Kampfkraft.**

von Nils Hüttinger

*Gelenkter Hass soll zum Nachdenken anregen.*



### Vorgeschichte

In einer bornischen Grenzstadt, hoch im Norden, lebt eine Sippe von Norbarden. Bereits vor Generationen ließen sich diese dort nieder und begannen ein Leben als Händler, Krämer und Geldverleiher. Viele norbardische Familien fliehen aus dem finsternen Königreich Glorania, um dem unmenschlichen Leben zu entkommen. Einige kamen in der Kleinstadt an, wo sie von ihren entfernten Verwandten aufgenommen wurden. Der Rest der Bevölkerung störte sich nicht weiter daran, doch dann stellte ein Arzt einen Fall von Zorgan Pocken unter den Flüchtlingen fest. Seitdem wurden immer mehr Stimmen laut, die Norbarden zu vertreiben. Man besann sich des Heimatstolzes und machte die Norbarden für alles Übel verantwortlich. Dies ging so weit, dass der Stadtrat eine Norbardendoktrin erließ. Doch selbst damit waren die besonders Hasserfüllten und Ängstlichen nicht zufrieden und begannen die Norbarden zu drangsalieren. Dies ist der Punkt, an dem die Helden ins Spiel kommen...

### Hintergrund

Das Eisreich hat ständig Mangel an Untertanen. Dabei werden unbedingt Sklavenarbeiter für den

Abbau des Sikarjan benötigt, der unerbittlich Opfer fordert. Vor allem die Norbarden, welche einen Großteil der Einwohner stellten waren für Glorania schwer zu fassen, da sie als nomadisch lebende Menschen schon immer mobil waren.

Dass viele von ihnen in die angrenzenden Länder flohen und sich somit dem Zugriff entzogen, war ein harter Schlag. Deshalb ersann Glorania einen Plan. Sie entsandte Agenten in das nahe Bornland um Hass zu schüren, so dass den Norbarden keine andere Wahl bliebe, als in den Norden zurückzukehren.

## 1. Kapitel: Auftakt

### Die (beliebige bornische) Stadt:

Kleine, schmucke Fachwerk- und Klinkerbauten säumen die schmalen, sauber gepflasterten Straßen. Auf dem kleinen Marktplatz, an den auch das örtliche Rathaus angrenzt, treiben gerade einige junge Mägde Gänse in Richtung Stadtweiher und gucken der Gruppe interessiert hinterher.

Obwohl es recht kühl ist, zeigt sich Praios von seiner besten Seite und schickt einige goldene Strahlen, die Körper und Geist erwärmen.

*Die Einwohner der idyllischen Stadt sind allesamt etwas zurückhaltend, aber höflich. Man fragt nur wenig nach dem üblichen Klatsch von außerhalb und Fremde bekommen ab und an scheele Blicke zu spüren.*

### Einstieg:

Zwei junge Norbarden schlendern über die Straße. Sie haben die Köpfe gesenkt und halten sich dicht beieinander.

Plötzlich zeigt ein halbwüchsiger Knabe mit den Finger auf die beiden und kreischt mit hoher Fistelstimme: „Dreckige Norbarden! Habt ihr nicht schon genug angerichtet?“

Eine Gruppe von Männern, die zuvor auf einer Treppe gelungert haben, überquert höhnisch grinsend die Gasse um den beiden

den Weg zu versperren. Sie beginnen den Mann anzupöbeln und zu schubsen. Die Norbardin wird mit anzüglichen Sprüchen bedacht.

Einige Stadtbewohner stehen mit beifälligem Gesichtsausdruck daneben, andere gehen schnell vorbei.

Sobald die Helden einschreiten, löst sich die Pöbelelei auf. Die Schläger verpassen dem Norbarden noch eine Backpfeife, ehe sie sich lachend trollen. Einer murmelt noch wütend zu den Helden gewandt:  
„Norbardenfreunde!“ und spuckt vor ihnen aus.

Das Geschwisterpaar bedankt sich höflich, aber verstört. „Wir mechten euch recht herzlich donken. Ihr habt uns eine Menge Mackes erspart. Vielleicht mechtet ihr heute Abend zum Essen kommen und die ganze Meschpoche kennen lernen?“

*Die beiden Geschwister sind Marx und Irinja, Neffe und Nichte von Bronka Vussejew, der Sprecherin der Norbarden dieser Stadt. Beide sind recht hübsch und romantischen Abenteuern nicht abgeneigt. Die Figuren können vom Spielleiter nach belieben ausgestaltet werden.*

### **Bei Vussejews:**

Das Haus der Vussejew Sippe ist eher unauffällig, aber im Inneren kann man die norbardischen Wurzeln der Familie deutlich erkennen. Viel deutet auf eine Vergangenheit hin, die aus tausend Generationen Nomadenleben besteht. Das Haus wird durch lederne Bahnen in kleinere Räume aufgeteilt, so dass es zu einem unübersichtlichen Labyrinth aus Nischen und Räumen wird. Die ganze Sippe ist zusammengekommen und Marx und Irinja stellen die Gruppe ihrer Muhme, dem Sippenoberhaupt Bronka vor. Die Sippe sitzt auf feinen Fellen in einem großen abgeteilten Geviert, schwatzt, raucht und trinkt.

Nach einer langen Vorstellungszereemonie mit herzlicher Begrüßung, wird die Gruppe brüderlich umarmt, neugierig ausgefragt und

fürstlich bewirtet.

Schließlich spricht Bronka Dank für die Rettung ihrer Verwandten aus. Nun, da man beim Thema ist, wird die Stimmung etwas bedrückter und die Norbarden klagen ihr Leid. Es begann vor einigen Monden damit, dass die ansässige Norbardengemeinde eine Anzahl Flüchtlinge aus ihrem Volk aufnahm, die aus dem Norden kamen. Kurz darauf stellte der hiesige Medicus Zorgan Pocken bei einem der Flüchtlinge fest. Seitdem behandelt man alle Norbarden wie Aussätzige. Angeblich sind sie schmutzig, betrügerisch und passen sich nicht der Gemeinschaft an. Der Rat reagierte mit dem Erlass der Norbardendoktrin, die am Marktplatz angeschlagen steht und das Leben von Bronkas Volk einschränkt. Sie beinhaltet

1. Die Kennzeichnung von Norbarden und die Beschränkung des Wohnviertels.
2. Die zusätzliche Besteuerung norbardischer Waren
3. Die kostenpflichtige Zwangsuntersuchung auf Krankheiten.

Als ob das nicht schon ausreichen würde, gehen einige Stadtbewohner sogar soweit, dass sie die Norbarden bedrohen. Sie werfen des Nächstens Fenster ein, beschädigen Geschäfte und sind schon mehrmals gewalttätig gegen norbardische Bürger geworden. Die Garde gibt sich machtlos. Deshalb bittet Bronka Vussejew nun die Gruppe das Norbardenvolk zu schützen und die Schläger dingfest zu machen. Zu diesem Zweck bietet sie eine Prämie von 20 Batzen (Dukaten).

### **Reaktionen:**

Selbst bei höchster Diskretion werden die meisten Kleinstädter die Gruppe von nun an ablehnend behandeln.

Denn „mit Norbardenfreunden will man nichts zu tun haben“ und auch nicht mit „Fremden, die ihre Nasen in Dinge stecken, die sie nichts angehen“.

Der Gruppe sollte es also passieren, dass sie böse angestarrt wird, Gespräche in ihrer Gegenwart verstummen, bis dahin, dass sie in Geschäften und Kneipen nicht bedient wird.

Letzteres sollte auch dazu führen, dass sie schließlich auf der Suche nach einem Krug Bier in der Schänke „Zur stolzen Tann“ landen.

### **Zur stolzen Tann:**

*Der rustikale Gasthof „Zur stolzen Tann“ ist noch fremdenfeindlicher als andere Kneipen in der Stadt. Hier treffen sich die Mitglieder der „Heimattreuen“.*

In diesem Gasthof herrscht eine überaus ausgelassene Stimmung und die Gäste sprechen in der vertrauten Atmosphäre fleißig dem Alkohol zu. An den Wänden hängen heimatbezogene Andenken, sowie Heldenbilder und Waffen. Das Mobiliar ist aus einheimischer Tanne und macht einen stabilen Eindruck.

Nach einigen scheelen Blicken verlieren die Gäste die Scheu. Während einige alte Volksweisen singen und sich kameradschaftlich zu prostern, suchen andere den Kontakt und beginnen Gespräche mit der Gruppe.

Unverhohlen stellen sie ihre Vorurteile gegen Norbarden zur Schau und bedenken diese mit den üblichen Anschuldigungen und Beschimpfungen, wie: "Dadurch, das sie sich nicht anpassen untergraben sie die wertvollen Traditionen des Bornlands."

Man versucht die Helden durch freundschaftlichen Ton von der eigenen Sache zu überzeugen.

*Vor allem der Wortführer Olf Backmann umwirbt die Gruppe, spendiert Getränke und bezeichnet sie als stolze Recken.*

Sollten sich die Helden im Gespräch vehement auf die Seite der Norbarden stellen, schlägt die vertrauliche Stimmung in Aggression um. Man beginnt die Gruppe zu beschimpfen und zu verhöhnen. Einige propagieren unverhohlen Gewalt gegen Norbarden und deren Freunde. Olf Backmann droht schließlich damit, dass alle Norbarden vertrieben werden, wenn sie nicht freiwillig gehen, denn man will eine saubere Stadt.

*Wenn es zu einer Schlägerei kommt, wirft der Wirt die Heldengruppe kurzerhand hinaus.*

### **Der Anschlag:**

*Von nun an verüben die angestachelten Heimattreuen jede Nacht einen Anschlag auf norbardische Häuser und Geschäfte. Sie schrecken auch nicht davor zurück, Norbarden zusammenzuschlagen, die zu später Stunde noch unterwegs sind.*

*Die Angriffe halten so lange an, bis es der Gruppe gelingt zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein (1-2 auf W6, wenn sie auf Patrouille sein sollten). Es kommt zu folgendem Ereignis:*

Mitternacht ist schon lange vorbei.

Aus einer Seitengasse hört man erstickte Schreie. Obwohl sie recht leise sind, klingen sie in der Stille der Nacht erschreckend laut. Die Gasse ist dunkel, doch das Mondlicht taucht die Szenerie in einen bleichen Schein.

Einige Personen hasten umher. Alle tragen einen Mehlsack mit eingeschnittenen Gucklöchern über dem Kopf und haben lange Knüttel dabei. Während mehrere damit beschäftigt sind, Farbe an eines der Häuser zu pinseln, sind drei andere dabei, einer Frau alle Kleider vom Leib zu reißen. Zum Entsetzen der Helden dreht die Frau in diesem Moment den Kopf und sie erkennen, dass es sich um Irinja, die Nichte der Sprecherin Vussejew handelt.

*Natürlich sind dies Mitglieder des Bunds der Heimattreuen, mit denen die Helden bereits unliebsame Bekanntschaft gemacht haben. Da die Stadt recht klein ist, kennt eigentlich jeder jeden und die Rassisten wollen aus Angst vor Gerede unerkannt bleiben, denn noch ist die Situation nicht soweit gediehen, dass sie mit ihren Mitteln überall auf Zustimmung stoßen würden.*

### **Heimattreues Überfallkommando**

Anzahl: SC +2

Werte der unerfahrenen Schläger im Anhang.

TP: W+1 (Knüppel)

*Bes: Sie ergeben sich, sollte ihr LE unter 10 sinken. Sollten mehr als 3 Schläger ausfallen, so flieht der Rest.*

Die besiegten Gegner können demaskiert werden. Einige der Gesichter sind den Helden vage vom Sehen her bekannt.

*Es sind keine Mitglieder der Führungsriege*

dabei.

Übergibt man sie der Garde, grinsen sie höhnisch und verkünden:

„Ihr könnt uns ja doch nichts anhaben. Spätestens Morgen in der Früh sind wir aus dem Kerker wieder heraus.“

*Tatsächlich haben sie recht damit. Backmann und auch die Ratsherrin Peddersen lassen ihre Beziehungen (versteckt) spielen.*

*Begründung: Es liegt keine schwerwiegende Straftat vor (denn diese haben die Helden ja verhindert).*

## 2. Kapitel: Verschwörungen

### Hinweis auf der Straße

Plötzlich rattert hinter ihnen eine Kaleschka mit hoher Geschwindigkeit über das Kopfsteinpflaster. Die Gruppe springt beiseite um dem Gefährt Platz zu machen, doch statt dessen, verringert es die Geschwindigkeit und der Kutscher bringt die Pferde mit einem Ruck der Zügel zum Stehen.

Das schiffenähnliche Fahrzeug ist ein wahres Schmuckstück und im Inneren mit edlen Fellen ausgelegt. Auf den Sitzen thront ein rüstiger alter Mann, mit kahlem Schädel, strahlend blauen Augen und einem langen eisgrauen Schnurrbart. Die Tätowierungen auf seinem Kopf kennzeichnen ihn als Norbarden. Er trägt einen dicken Pelzmantel aus weichem Nerz. Er lächelt freundlich, was zur Folge hat, dass sein Gesicht von tausend Fältchen überzogen wird und meint:

„Ich grüße euch Fremde. Ich bin Bobe Kareljow. Es sind Dinge im Gange, die euch interessieren sollten. Verschwörungen! Ich kann jetzt nicht reden (*er blickt sich verstohlen um*). Nur so viel für diesen Moment: Ihr erinnert euch, dass die Probleme meines Volkes mit dem Fall von Zorgan Pocken begonnen haben. So einen Fall gab es nie - ein inszeniertes Spiel. Alles weitere morgen zur Mittagsstunde in meinem Haus. Fragt nach Kareljow dem Wagenbauer.“

### Kareljows Tod:

Der Weg zu Kareljows Haus schnell gefunden. Auch er lebt in der Norbardsiedlung, allerdings am Rand und besitzt ein größeres Anwesen, mit Stellplätzen für die Wagen. Im Hof ist keine Menschenseele und die Fenster des Hauses sind mit schwarzen Tüchern verhängt.

*Jeder zwölfgöttergläubige mit einem positiven Wert in Götter und Kulte erkennt dies als ein Zeichen für einen Sterbefall in der Familie.*

Die Sippe hat sich im Haus versammelt und begrüßt die Helden mit tränenverquollenen Gesichtern. Der weise Bobe (*alaan*.

*"Großväterchen") Kareljow ist verstorben.*

Der Tod kam, trotz seines hohen Alters überraschend, denn Kareljow erfreute sich bester Gesundheit.

Da der Alte die Helden vor seinem Tod zu sehen wünschte, wird ihnen die Ehre zu Teil, den Leichnam zu besuchen.

Kareljow liegt in seinem Bett. Obwohl versucht wurde ihn ansehnlich herzurichten, bietet seine Leiche einen erschreckenden Anblick. Das Gesicht ist verzerrt und bläulich angelaufen, die Gliedmassen verdreht und an den Gelenken geschwollen.

*Ein gelungenen Wurf auf Heilkunde Gift + 5, lässt den Einfluss einer schädlichen Substanz mutmaßen. Es gibt allerdings zu wenige Indizien, um zu sagen welche und die Sippe verweigert eine nähere Untersuchung.*

*Symptome: Beeinträchtigung der Atemwege, Schmerzen und ausgeprägte*

*Flüssigkeitszunahme im Bereich der Gelenke.*

Anschließend wird die Gruppe gebeten, das Haus und die trauernde Familie zu verlassen.

*Der gloranische Agent, der Medicus Jahn Siepken ermordete den alten Norbarden mit Gift, ehe dieser Beweise für sein Wirken weitergeben konnte.*

*Kareljow ließ sich regelmäßig Essen aus den Läden der Stadträtin Peddersen liefern. Da Siepken dort Zugang hatte, war es für ihn nicht*

*schwer des Abendessen zu vergiften.*

*Die Helden stehen nun genauso ratlos da, wie zuvor. Doch wenn der Fall von Zorgan Pocken war nur eine Finte war, muss man nur noch herausfinden, welcher Medicus dafür Verantwortlich ist.*

*Es kann auch sein, dass sie an diesem Punkt bereits auf die Idee kommen zu hinterfragen, wer von einer potentiellen Vertreibung der Norbarden profitieren könnte und zudem Einfluss hat: Andere Händler natürlich.*

### **Die Wahrsagerin:**

Gerade, als die Gruppe den Hof verlassen will, kommt ihnen eine ältere Norbardin hinterher gelaufen. Sie ist klein und trägt ein auffallendes Kopftuch mit göttergefälligen Medaillons am Rand.

Sie greift (vorzugsweise) den Helden mit einem Wert in Prophezeien am Ärmel und meint:

„Das Schicksal lässt sich nicht bestechen, doch ihr seid auf dem richtigen Weg. Lasst mich etwas Licht ins Dunkel bringen und für euch in die Zukunft sehen.“

Sie nimmt ihr Kopftuch ab, breitet es im Staub aus und zaubert ein Bündel wundervoller, alter Weissagekarten aus ihrem Wams.

### **Weissagung:**

1. Kartenpaar (Richter, Wanderer):

Bedeutung: Helden

Interpretation: sie kämpfen für Gerechtigkeit, sind aber noch unschlüssig, wo sie ansetzen sollen.

Die Anzahl der Gegner offenbart eine weitere Karte: Die drei Schwerter, eines davon ist stumpf (*Meisterinfo: Der Weibel*).

2. Kartenpaar (Baron, Narr):

Erster Gegner. Er/ sie lässt sich trotz seiner Position missbrauchen und denkt dennoch der Herr zu sein. (*Meisterinfo: Peddersen*)

3. Kartenpaar (Altruist, Dämon):

Zweiter Gegner: Jemand der eigentlich gutes tun möchte und dennoch böse handelt. (*Info: Siepken*)

4. Paar (Schleier, Sanduhr):

Die Zukunft ist ungewiss, könnte aber eine Gefahr beinhalten. Die Zeit drängt!

Helden mit einem Prophezeienwert 5+ können die Karten selbst ein wenig deuten.

Die Wahrsagerin wird ihn als

„weiser Freund unseres Volkes“

bezeichnen und ihm das kunstvolle Kartenset zum Geschenk machen. Diese sind so gut, dass Prophezeienwürfe mit ihnen um 1 erleichtert werden.

### **Spurensuche:**

Der örtliche Medicus heißt Jahn Siepken

Eine besonders einflussreiche Händlerin gibt es auch: Praiane Peddersen, ein Mitglied im Stadtrat, die zudem im Lebensmittelhandel tätig ist.

*Diese Informationen sind recht leicht zu beschaffen: jeweils Gassenwissenprobe+1.*

### **Peddersen:**

Die Kareljows können bestätigen, dass die Lebensmittel, teilweise sogar vorgekochte Speisen, aus dem Laden der Peddersen geliefert werden. Des weiteren scheint Praiane Peddersen sich im Rat besonders für den Erlass der Norbardendoktrin eingesetzt zu haben.

Für jede der Informationen Gassenwissenproben +3.

*Weitere Gassenwissenproben führen zu Informationen wie z.B. Erscheinungsbild, bekannte Biographie und Wohnhaus der Frau.*

### **Siepken:**

*Ein Medicus, der eine ganze Stadt aufhetzt? Das erscheint eher unwahrscheinlich und so sollte die Gruppe Siepken eher eine untergeordnete Rolle zuweisen.*

Über Jahn Siepken ist recht wenig bekannt, außer dass er den Ruf eines gelehrten und erfahrenen Heilers inne hat. Er hat vor einigen Monden den Norbarden auf Zorgan Pocken diagnostiziert.

Diese und ähnliche Informationen, erhält man durch Gassenwissenproben+1.

Siepken zeigt sich bestimmt und kurz angebunden, macht jedoch einen selbstbewussten und überzeugenden Eindruck. Sein Hund, ein furchteinflössender Bornländer, fletscht jedes mal die Zähne, wenn man sich seinem Herrn mehr als einen Schritt nähert.

„Es ist korrekt, dass ich vor kurzem ein Individuum norbardischer Abstammung behandelte. Es klagte über Unwohlsein und Hautauschlag. Nachdem ich den Mann eingehend untersucht hatte, diagnostizierte ich eine ansteckende Krankheit, welche im Volksmund als Zorgan Pocken bekannt sind. Die Vermutung lag nahe, dass sich bereits andere aus seinem Volk angesteckt hatten und die Krankheit weiter verbreiten würden. Doch der Rat handelte schnell und umfassend, um eine Seuche zu verhindern. Den Patienten selbst isolierte ich und wenige Tage später stellte ich Exodus fest. Der Leichnam wurde umgehend verbrannt. So nun muss ich mich jedoch meinen Patienten widmen. Ich wünsche einen schönen Tag.“

### **Der Weibel:**

Olf Backmann macht keinen Hehl aus seinen Vorurteilen gegen Norbarden. Auch seine Position als Anführer der Heimattreuen ist hinreichend bekannt (Gassenwissenproben).

*Er führt zwar die Heimattreuen an, hat jedoch selbst zu wenig Fantasie um mehr als eine Schläger zu sein.*

### **In der Nacht:**

Die Nacht ist lau, und zur fortgeschrittenen Stunde liegen die Helden in den Betten ihrer Herberge. Plötzlich fliegen Steinbrocken durch die geöffneten Läden und zerschlagen Einrichtungsgegenstände. Jeder Held nimmt W6 TP durch Steine (Vor dem Schlaf: Intuition-Probe), ehe er erwacht und bei misslingen einer GE- Probe weitere W6. Als die Gruppe die Fenster erreicht, endet der Hagel und man sieht abermals einige maskierte Gestalten davonlaufen.

### **Beweise sammeln:**

*Da die Spuren wohl hauptsächlich zu Peddersen führen, sollte der Meister den Helden klar machen, dass sich Beweise wohl nur in ihrem Haus finden lassen.*

Im Haus der Peddersens leben vier Personen: Praiane Peddersen, ihre beiden Kinder und Alina, die Leibdienerin. Außerdem arbeitet ein Koch im Haus. Tagsüber besteht eine 50 % Chance pro Person, dass sie sich Zuhause aufhält.

Das kleine Wohnhaus aus rotem Klinker steht im besseren Viertel der Stadt. Im Erdgeschoss gibt es ein Wohnzimmer, einen Speisesaal und eine Küche mit Speisekammer. Von der Küche aus führt eine Hintertür in einen ummauerten Hof in dem ein Einspanner und ein Pferdestall stehen. Von der Diele führt eine Falltür in den Vorratskeller und eine hölzerne Stiege in das obere Geschoss. Dort sind die Privaträume der Familie und das Arbeitszimmer untergebracht.

### **Einbruch:**

Die Hofmauer kann mit einer Kletterprobe +2 überwunden werden. Die Hintertür ist nur mit einem einfachen Riegel versperrt und lässt sich mit einer Schlösseröffnenprobe -1 knacken. Die Haustür hat ein schweres Schloss: Schlösseröffnen +4.

*Nun, da die Helden drin sind, werden Schleichenproben nach Ermessen des Meisters fällig. Seien sie nicht zu streng und sehen sie über eine misslungene Schleichprobe hinweg und lassen sie einmal den lauten Einsatz eines Brecheisens zu, denn die Peddersens in ihrer Borniertheit halten sich für unangreifbar. Eher sieht ein Familienmitglied schlaftrunkennach dem rechten und marschiert haarscharf an den versteckten Helden vorbei, ohne sie zu bemerken.*

Die Räume im Inneren sind nicht verschlossen, abgesehen von dem Arbeitszimmer (Schlösseröffnen +1).

Es ist vollgestopft mit Bilanzen, Abrechnungen, Angebotsschreiben, Gesetzestexten usw.. Interessante Sachen werden die Helden erst finden, wenn sie den verschnörkelten

Schreibtisch öffnen, der ein kompliziertes Schloss besitzt (Probe +5).  
Dort finden sie die gesuchten Beweise.

### **Schreibtischinhalt:**

- Schreibzeug, Siegel und Papiere
- Beutel: W6 D, 2W20 S
- Vorentwurf der Norbardendoktrin (u.a. mit einer Phrase, die eine Ausweisung des norbardischen Volks vorsieht)
- Quittung über eine Waffenlieferung an Olf Backmann (15 Kurzschwerter, 5 Säbel)
- Fläschchen mit Sikarjan (*Bei erkennen: Das nur aus den schwarzen Landen kommen kann!*)
- Angebotsschreiben an norbardische Händler, deren Geschäfte für einen Spottpreis aufzukaufen.

*Die Gegenstände beweisen zwar nicht den Mord an Kareljow, aber die Beweislast gegen Peddersen reicht aus um sie zumindest anzuklagen. Das kann jeder Held mit einer gelungenen Rechtskundeprobe+2 feststellen.*

### **Anklage:**

Die Beweise werden von der Garde vorgelegt und die Anklage wird öffentlich bekannt gegeben.

Das feindliche Klima in der Stadt ändert sich jedoch nicht und die Helden werden an diesem Tag mehrmals angegiftet

„so schlechte Sachen von so einer guten Bürgerin der Stadt zu behaupten“.

Auch die Anklageschrift ist sehr vage formuliert. Der Weibel bleibt weiterhin auf freiem Fuß und organisiert einen Protestmarsch

„zu Ehren der Stadträtin Peddersen und gegen das Norbardentum“.

### **Die Rätin ist tot:**

Am nächsten Morgen wird die Stadträtin erhängt in ihrer Zelle aufgefunden.

Helden mit hohem Sozialstatus wird gestattet die Leiche zu begutachten. Obwohl sie an einem Strick baumelt, zeigt ihr Körper die gleichen Vergiftungserscheinungen wie Kareljow.

*Eine einfache Heilkunde Gift- Probe sollte dies klarstellen.*

*Auch dies ist das Werk des Agenten aus Glorania, des Medicus Jahn Siepken. Er befürchtete, die Stadträtin könnte etwas erzählen.*

Die Stadtbewohner machen die Norbarden für Peddersens Tod verantwortlich. Der Hass der Bevölkerung entlädt sich nun endgültig gegen die Norbardengemeinde und es kommt zu öffentlichen Auseinandersetzungen zwischen jungen Norbarden und den Heimattreuen.

*Beschreiben sie als Spielleiter eine kleine Straßenschlacht, die v.a. mit Fäusten, Steinen und leichten Waffen ausgeführt wird. Ehe es zu Toten kommt, schreitet die Garde ein, vorher jedoch nicht.*

## **3. Kapitel: Finale**

### **Information am Wegesrand:**

Die frustrierte Gruppe trifft auf die ehemalige Leibdienerin der Peddersen: Alina.

Die junge Frau steht am Wegesrand, verhüllt und schüchtern, das Gesicht noch von Tränen verquollen. Anscheinend hat sie auf die Gruppe gewartet. Sie sieht sich beunruhigt um und spricht leise und gehetzt:

„Ich kann nicht sprechen edle Herren/Damen. Bitte zwingt mich auch nicht dazu. Doch kommt heute Abend auf die Totenfeier meiner Herrin und lauscht der Predigt des Priesters.“

### **Die Totenfeier:**

Die Aufbahrung von Praiane Peddersen findet in der kleinen Kapelle auf dem Boronsanger statt. Allerlei Volk drängt sich dorthinein, denn die Stadträtin war bekannt und ihr Tod hat aufsehen erregt.

Alina hat sich so postiert, dass die Helden sie im Blickfeld haben.

Bei einem bestimmten Teil der Predigt nickt sie ihnen unauffällig zu und bedeutet ihnen zuzuhören.

Der Boroni spricht:

„Boron in seiner Gnade nimmt die Seelen der Verstorbenen zu sich und schenkt ewiges vergessen. Jedoch geht das Wissen nicht

verloren, denn ER hütet es in seinem Reich und schreibt es in ein allumfassendes Buch.“

*Alina hat den Priester gebeten diese Stelle in die Predigt einzubauen.*

*Sollten die Helden partout das Rätsel nicht lösen können, gewähren sie ihnen eine Probe auf Götter und Kulte.*

*Gemeint ist der Boronsanger. Das Buch hält die verstorbene Peddersen in den Händen, wie eine Sinnesschärfeprobe +2 aufzeigt.*

### **Das persönliche Tagebuch:**

Die Kapelle, in der der Leichnam liegt, wird nicht bewacht. Es ist gruselig (Totenangst) das Büchlein aus den kalten Händen der Stadträtin zu nehmen.

*Allerdings wacht Boron eifersüchtig über die Ruhe seiner „Schützlinge“ und sendet für diese „Grab“schändung zu 20% die Krankheit Dumpschädel.*

Dann endlich können die Helden in dem geheimnisvollen Buch schmökern und ihnen offenbart sich Finsteres.

Praiane Peddersen beschreibt, wie der Medicus vor einigen Monden mit den Plan an sie herantrat, die Norbarden nach Norden, über die Grenzen des Bornlands hinaus, zu vertreiben. Sie benutzten den Bund der Heimmattreuen für ihre Zwecke.

Sie erklärt auch ihre Motivation bei der ganzen Sache, nämlich die norbardischen Händler als Konkurrenten loszuwerden.

Ein Eintrag ist auf die letzten Tage datiert:

„S. hat mir heute gestanden, dass er K. den Wagner vergiftet hat. K. hätte durch sein Wissen unsere Pläne massiv stören können. Ich frage mich dennoch ob sein Handeln richtig war. Ein weiteres mal stelle ich mir die Frage, welche Ziele S. eigentlich verfolgt. Ist er vielleicht sogar ein Spitzel der schwarzen Lande?“

### **Das Haus des Medicus:**

Egal, ob die Helden alleine oder in Begleitung der Stadtwächter kommen, Siepken ist anscheinend nicht im Haus.

Die Räumlichkeiten sind relativ uninteressant, mit Behandlungs- und spartanischen,

unpersönlich eingerichteten Wohnräumen.

Interessanter hingegen ist die Geheimtür (Sinnesschärfe +6, Mechanik +2) welche in den Keller führt.

### **Keller:**

*Dies ist das Forschungslabor des Jahn Siepken. Hier führt er seine schmerzhaften anatomischen Untersuchungen durch und braut Medizin, ebenso wie Gifte.*

Hinter der Tür beginnt eine steinerne Stiege. Kalte Luft weht den Abenteurern entgegen. Die Treppe mündet in einen Gang, welcher wiederum an einer Tür endet.

Diese Tür ist mit einer dämonischen Falle gesichert.

Sie kann nur mit einem Sinnesschärfewert 10+ entdeckt werden, (+4 wenn die SC beschließen, die Tür eingehend zu untersuchen). Entschärfen kann man sie mit einer gelungenen Mechanikprobe +2.

Ansonsten wird der Held, der die Tür öffnet von einem dicken Strahl Säure getroffen. Dieser verursacht 4W6 TP grausame Narben (*ermessen des Spielleiters*).

Dahinter liegt ein Raum, in welchem allerhand Retorten und alchemistische Gerätschaften stehen. In der Mitte steht ein großer Steintisch mit Rinnen, der mit braunen Flecken übersät ist. Daneben sind winzige Stahlmesser und Werkzeuge auf einem feinen Stück Leinen aufgereiht.

An den Wänden stehen kleine Käfige. Einige beihalten kleine Tiere, hauptsächlich Katzen und Ratten.

*Einige der Versuchsobjekte sind Siepken entkommen, da er etwas nachlässig war. Diese Tiere, verstümmelte und geschundene Katzen, sind bei den Versuchen an den Rand des Wahnsinns getrieben worden und lauern nun in der Dunkelheit. Sie werden kurz nach dem Eintreten der Gruppe angreifen.*

### **Katzenhorde:**

Anzahl: SC + evtl. Zahl der Gardisten

LE: 4 Mr: 2 At: 11 Pa: 11 Ini: 13

TP: W6 -1 (Krallen) RS: 0 (kahle Stellen)

Bes.: Hinterhalt (12). Die Katzen werden trotz

*ihres Irrsinns vorrangig versuchen nach draußen zu fliehen.  
Es besteht eine Chance von 1% je SP Tollwut zu bekommen.*

Nachdem der Kampf geendet hört man ein leises Stöhnen. Unter der Decke hängt ein Norbarde in einem kleinen Käfig. Seine Haut ist von einem Geflecht winzigster Narben überzogen und sein Blick ist verschleiert. Der Mann ist nicht ansprechbar.

*Das ist der angebliche Fall von Zorgan Pocken. Siepken ließ diesen Mann verschwinden, was im aufgrund seiner Diagnose leicht fiel, um ein Forschungsobjekt zu haben. Der Norbarde hat unvorstellbare Prozeduren durchleben müssen und wurde doch immer wieder durch Sikarjan geheilt.*

In dem Raum lassen sich allerhand alchemistische Grundmaterialien, sowie chirurgische Werkzeuge, finden.

### **Wo ist der Medicus?:**

Auf der Straße kann man bald das Unfassbare in Erfahrung bringen.

Siepken und die Heimattreuen haben das Norbardenviertel betreten und die gesamte Gemeinde zusammengetrieben. Anschließend zog die Kolonne nach Norden.

*Mit Hilfe der Garde und einigen Pferden kann der Deportationszug eingeholt werden.*

### **Der Zug der Norbarden:**

Mühsam schleppen sich die gebundenen Gefangenen voran. Sie können noch immer nicht verstehen, was mit ihnen geschehen ist. Sie tragen nur das, was sie am Leib hatten. Ihre Bewacher treiben die Menschen rüde voran, weiter in Richtung Norden.

Schließlich nähern sich die Helden und der „Transport“ stoppt. Einige Heimattreue nehmen auf Backmanns Befehl Kampfhaltung an.

Die Gardisten in Begleitung der Heldengruppe bringen die Anklage gegen Jahn Siepken vor und beschuldigen jeden, der die Festnahme behindert der Mittäterschaft. Die Heimattreuen

sind hin und her gerissen. Backmanns Blick irrt unbeständig von den Helden zu Siepken.

### **Siepkins Geständnis:**

Siepken lächelt und spricht:

„Ich bekenne mich schuldig. Doch ehe ich nun Entrüstung ernte, möchte ich folgendes anbringen. Das Königreich Glorania braucht Arbeiter und anscheinend sind die Norbarden im Bornland nicht erwünscht. Im Norden jedoch würden sie akzeptiert werden. Ich verspreche jedem, der mich unterstützt, die Norbarden nach Glorania zu bringen eine große Belohnung von meiner Herrin. Nun, wie sieht es aus?“

Diese Situation kann zu einem Rededuell mit Überzeugungswürfen oder zu einer körperlichen Auseinandersetzung führen. (Vielleicht ist es den SC eine Genugtuung, den Faschos endlich ans Leder zu können.)

Siepken bleibt hinter den Reihen stehen und lässt sich von seinem Hund bewachen.

### **Hund**

Loyalität: 20 LE: 25 RS: 2 Ini: 7

At: 10 Pa: 6 TP: W+ 3

Bes.: Verbeissen, Niederwerfen (0)

### **Ende:**

In Siepkens Gepäck lässt sich weiteres Sikarjan finden. Dieses sollten die Helden lieber einem Geweihten übergeben. Sollte Siepken gefangen genommen worden sein, so blüht ihm der Tod durch den Strick.

Die Norbardengemeinde bedankt sich mit einem rauschenden Fest und weiteren 40 Batzen als Belohnung.

Die Bevölkerung der kleinen Stadt zeigt sich reumütig und schiebt jegliche Verantwortung den Heimattreuen zu. Plötzlich will niemand mehr auf deren Seite gewesen sein und eigentlich „hat ein jeder hier die Norbarden gemocht“. Man schlägt die Helden sogar als Ehrenbürger vor.

### **Nachspiel:**

Als die Helden ihr Gepäck schultern, um dieses stinkende Städtchen zu verlassen, sitzt auf einer Mauer ein Narr mit Kappe und buntem Glöckchenkostüm. Er jongliert mit farbigen Holzkugeln. Als sich ihm die Gruppe nähert

wirft er die Bälle hoch in die Luft und fängt sie hinter dem Rücken wieder auf. Dann zwinkert er den Abenteurern zu und breitet die Arme in einer theatralischen Geste aus.

„Mehr Toleranz, auch wenn`s noch so schwer ist. Ein Mensch bleibt ein Mensch, egal wo er her ist!“

Er beugt sich nach vorne und raunzt den Helden in das Ohr:

„Seid ehrlich, hättet ihr auch die armen Goblins in Festum in solch einer Situation unterstützt?“

Mit einem Purzelbaum rückwärts entschwindet der Narr über die Mauer.

### **Belohnung:**

Jeder Held bekommt 50 AP je Kapitel. Bis zu 50 weitere AP können pro Person für gute Ideen und kriminalistisches Genie vergeben werden, sowie bis zu 50 AP für gutes Rollenspiel.

Steigerungen auf Rechts- oder Staatskunde können einmalig in der Tabelle nach Spalte A gesteigert werden.

## **Dramatis Personae**

### **Jahn Siepken**

**Medicus, Agent des Eisreich Glorania**

Zitat: „Interessant...“

Der reservierte Siepken verkörpert alles, was „Klein Alrik“ von einem gelehrten Medicus erwartet. Fachausdrücke, die aus dem Bosparano stammen gehen ihm flüssig von den Lippen und er setzt sie in einem Gespräch so ein, als müsste ein jeder sie verstehen. Alles in allem ist Siepken eine unauffällige Person, der Achtung entgegengebracht wird und die man nicht hinterfragt. Er fühlt sich zu Höherem geboren. Genau dies macht ihn zum idealen Agenten für das Eisreich Glorania, mit dem Ziel neue Sklaven für die Eisandeln heran zu schaffen. Die Eishexe bot ihm Wissen und Zugang zu düsteren Geheimnissen. Siepken forscht über die heilenden Kräfte des Sikarjan und die Belastbarkeit des Körpers, wie es nie zuvor getan wurde (nämlich am lebenden Objekt). Dies alles geschieht in seinen Augen zum Wohl der Menschheit.

Siepken ist die treibende Kraft hinter dem

Rassenhass in der kleinen Stadt. Dabei bleibt er jedoch geschickt im Hintergrund. Er scheut die direkte Konfrontation und setzt Intrigen ein, wobei ihm seine Kenntnisse mit Giften zu gute kommen. Für seinen persönlichen Schutz sorgt seit vielen Jahren ein gewaltiger Bornländer Rüde. Sein Giftdolj enthält Drachenspeichel mit potenter Wirkung (Qualität: D). Über einige wenige Stiche hinaus gehend wird er nicht kämpfen.

**Medicus 7. Stufe**, Alter: 37

Mu: 13 Kl: 15 Ch: 13 Ge: 12 KK: 10 In: 12  
FF: 14 Ko: 10

LE: 29 Mr: 3 RS: 1/1 (Kleidung) Ini: 10

At: 11 Pa: 10 (Mengbillar)

Nachteile: Arroganz (5), Neugier (7)

Vorteile: Gutes Gedächtnis, soziale

Anpassungsfähigkeit

Herausr. Taw.: Überzeugen 10,

Menschenkennt. 10, Anatomie 13, Alchimie 9

### **Praiane Peddersen**

**Stadträtin**

Zitat: „Wir haben ja nichts gegen das norbardische Volk an sich. Der Widerstand der Bevölkerung richtet sich ja nur gegen die Norbarden vor Ort und ich entscheide nur zum Wohl der Allgemeinheit.“

Peraine ist vor Ort eine einflussreiche und wohlhabende Händlerin. Die verwitwete Stadträtin trägt ihr Tagebuch, ebenso wie ihren Schreibtischschlüssel ständig bei sich. Auch Peddersen ist eine treibende Kraft hinter dem Geschehen und nutzt dieses zu ihrem Vorteil. Im Fall der Anklage wird sie keinen Widerstand leisten. Dass sie für Siepken nur ein Puzzlestück ist, wird ihr erst klar als es zu spät ist: Sie stirbt.

### **Bronka Vussejew**

**Krämerin, Norbardensprecherin**

Zitat: „Mir haben schon immer do geläbt. Mein Bobe schon und eigentlich haben uns immer olle gemocht. Aber pletzlich bin ich da Blunschli.“

Bronka ist eine Frau in den Dreißigern. Groß und dunkelhaarig wie sie ist, mit direktem und einnehmendem Wesen gilt sie in der Bevölkerung als der Urtyp der Norbardin. Sie besitzt jene Prise an Geschäftssinn, Schläue und

schlichter Lebensweisheit, die sie zum idealen Sprecher der Norbardengemeinschaft in dieser Stadt macht.

Bronka leidet sehr unter dem Hass, der ihr und ihrem Volk entgegenschlägt und heuert deshalb die Gruppe an um die Sippe zu beschützen.

Sie spricht einen unverkennbaren Dialekt, von dem manche vermuten, dass Bronka ihn nur als Zeichen ihrer Herkunft pflegt.

### **Die Heimattreuen**

*Zitat: "Bornland den Bornländern – Norbarden raus!"*

Die Heimattreuen sind eine Verbindung von nationalistischen Bornländern. Der Gros besteht aus mittellosen Angehörigen der Unterschicht. Der Hass der Heimattreuen richtet sich derzeit gegen das Feindbild der Norbarden. Nebenbei haben einige von ihnen Schulden bei norbardischen Geldwechslern...

Die Treffen der Verbindung sehen so aus, dass man Abends in der Stammgaststätte „zur stolzen Tann“ eine Menge Alkohol zu sich nimmt, über die Heimat schwärmt und über verhasstes Fremdes krakelt. Anschließend kann es passieren, dass einige der Mitglieder losziehen, um ihre Heimat zu erhalten, sprich: um Norbarden aufzumischen. Natürlich sind die „tapferen“ Recken nur in Gruppen unterwegs und zudem mit einem Sack maskiert.

Aufgrund der angespannten Lage, finden viele Stadtbewohner die Vorgehensweise der Heimattreuen für verständlich und unterstützen diese somit stillschweigend.

#### Kampfwerte:

##### Unerfahrener Schläger:

Anzahl: ein gutes Dutzend  
LE: 31 Mr: 4 At: 13/12 Pa: 11/9 (Raufen/  
Knüppel oder Kurzschrift) Ini: 11+ RS:  
Kleidung

##### Erfahrener Gegner (z.B. Olf Backmann):

Anzahl: ca. halbes Dutzend  
LE: 33 Mr: 4 At: 14/14 Pa: 13/10 (Raufen/  
Streitkolben oder Säbel) Ini: 9+ RS: 1

### **Olf Backmann**

#### **Genannt „Der Weibel“**

*Zitat: „Verdammtes Norbardenpack! Alles Agenten der schwarzen Lande. Die passen sich doch sowieso nicht an. Und weil sie sich nicht waschen und unseren born`schen Handel kaputt machen, braucht man sich nicht wundern, wenn sie niemand mag. Die sollen dahin zurück gehen, wo sie hergekommen sind.“*

Olf führt die Heimattreuen an. Er ist ein Mann um die 50, der frühzeitig aus der Armee entlassen wurde und nie einen höheren Rang als den eines Weibels erreichte. Er genießt seine Stellung bei den Heimattreuen und die Anerkennung, die ihm dort entgegengebracht wird. Sein Hass auf Norbarden beruht auf Wurzeln, die er selbst längst vergessen hat: Als Halbwüchsiger war er in ein Mädchen verliebt, dass dann jedoch mit einem Norbarden ausging.

Heute trägt er gerne seine alte Weibel Uniform die um den runden Kugelbauch etwas spannt und stolziert mit hochoberem Haupt, dass von einem militärischen Kurzhaarschnitt geziert wird durch die Straßen. Seine geringe Körpergröße von 8 Spann versucht er durch hohe Schaftstiefel auszugleichen, die immer auf Hochglanz poliert sind.