

Mord in Balsaith!

Ein Abenteuerkurzszenario für 3-5 Helden mittlerer Erfahrung

von

Patrick Reed & Axel Riegert

Mit den hier kurz aufgeführten Informationen, dem im Heft zu findenden Artikel sowie der dem Fantholi beigelegten Beschreibung der Stadt Balsaith sollte es jedem Meister möglich sein, ein kleines Abenteuer zu leiten, welches die Helden auf der Durchreise in Balsaith erleben können. Dabei spielt das Szenario offiziell im Monat Travia des Jahres 1029 BF, doch ist eine zeitliche Verlegung des Abenteuers jederzeit möglich.

Hintergrund: Tatsächlich handelt es sich bei dem abgeschossenen Bolzen um ein Geschoss, das eigentlich *Junkerin Stinia Haiserus* treffen sollte. Die Leiterin der BRAHMAG (Brachfeldener Handels- und Manufaktur-Gesellschaft), aber auch des Handelshauses Haiserus (für das sie diesen Handel abschließen wollte), hatte sich den ehemaligen Vorsteher der Diebesgilde, *Marmwulf Asenbaum* genannt „der Schlitzer“, zum Feinde gemacht. Marmwulf war im Praiosmond auf Intervention Stinias als Führer der Gilde abgesetzt und von den Dieben aus der Stadt gejagt worden. Grund dafür war das oftmals brutale, wenig phexgefällige Vorgehen des Schlitzers, der immer öfter durch Meuchelmorde Beute machte und nicht mehr den Geboten des Fuchses folgen wollte. Der aktuelle Mord ist also eigentlich ein misslungener Anschlag auf Junkerin Stinia: Der Schlitzer hatte versucht, seine verhasste Widersacherin vom Dach eines gegenüberliegenden Hauses aus mit einer Armbrust zu töten, traf dabei aber unglücklicherweise den Gesandten des Handelshauses Eschenbach-Weidenfels.

Abenteurereinstieg: Die Helden werden kurz nach dem geschehenen Mord von *Berman von Rothwilden*, dem Schultheiß der Stadt, angeworben, das Verbrechen aufzuklären. Da der Handel für die Stadt immer wichtiger wird, ist dem Schultheiß eine Aufklärung sehr wichtig, und da er um die Inkompetenz *Hauptmann Helmbrechts* weiß, stellt Berman ihm die Helden an die Seite. Diese sollen dabei aber so unauffällig wie möglich vorgehen, um die Reputation des Hauptmanns (der aus einer angesehenen Familie stammt) nicht zu beschädigen. Als Täter werden erst einmal eine Menge Personen in Frage kommen, die weiter unten beschrieben sind. Lassen Sie, lieber Meister, die Helden also – solange es Ihnen und den Spielern Spaß macht – im Dunkeln tappen, bevor sie den wahren Schuldigen ausmachen. Ob Marmwulf dabei lebend gefasst oder getötet wird oder den Helden gar entkommt, ist vollkommen Ihnen und dem Handeln der Charaktere überlassen. Der Schlitzer und auch der Mord wird in nachfolgenden Fantholi-Ausgaben auf jeden Fall nicht mehr erwähnt werden.

Atmosphäre in der Stadt: Durch das unwirtliche, herbstliche Wetter wird die Stadt meist den ganzen Tag in dicken Nebel gehüllt. Abends eilen nur wenige Menschen durch die Gassen, um möglichst schnell an den heimischen Herd oder in eine gemütliche Schenke zu gelangen. Die geringe Sichtweite im Nebel gibt Ihnen als Meister die Gelegenheit, einige „gespenstische“ Begegnungen einbauen, z. B. eine gebückte Gestalt, die sich mit schlurfenden Schritten nähert, ein Leuchten im Dunkeln, das verlischt, als die Helden darauf zugehen, eine schwarze Katze, die einem Helden fauchend auf die Schulter springt etc. Auch ermöglicht ein erster Schneefall den Helden, „verdächtigen“ Spuren im Schnee zu folgen...

Die Verdächtigen: Für den Mord kommen gleich mehrere Personen in Frage und die Gerüchteküche in den Schenken und auf dem Marktplatz Balsaiths wird den Helden jede Menge Informationen und Indizien bieten, die sie verfolgen können.

- ❖ **Das Handelshaus Kolenbrander:** *Gorge Kolenbrander* ist über die Situation in Balsaith wirklich nicht glücklich. Da die Stadt das Stapelrecht hat, muss er alle Waren, die er über die *Alte Straße* von Trallop hin- oder wegschafft, innerhalb der Stadtmauern Balsaiths zum Verkauf anbieten. Da aber aufgrund des schlechten Zustands der Reichsstraße und der Ereignisse in der Wildermark viel Warenverkehr inzwischen über diesen Weg erfolgt, wird der Handelsplatz Trallop – auf dem Gorge alle Fäden in der Hand hält – geschwächt. Und in Balsaith unterhält der Fuhrherr erstaunlicherweise noch kein Kontor oder Fuhrhof. Trotzdem hat der phexgefällige Händler nichts mit dem Mord zu tun. Allerdings war am Tag des Anschlages ausgerechnet ein Wagenzug Gorges in Balsaith. Da der Weg der drei *Steppenschivonen* auf dem Nörrenstieg in die gefährliche Heldenrutz führte, wurde er von einigen kampfstarke Söldnern bewacht. Auf diese Kämpfer könnte also leicht ein Verdacht fallen...
- ❖ **Das Handelshaus Arolus:** Mit seinem Kontor in Balsaith macht der liebevollste Kaufmann *Dark von Arolus* bereits seit Jahren dem etablierten *Handelshaus Haiserus* aus Rommily Konkurrenz. Da Arolus dank seines gewieften Verwalters *Haldan Oldenport* einen gehörigen Teil des Handels in der Stadt

kontrolliert, sieht er sich natürlich durch eine bevorstehende Allianz zwischen der Haiserus-Familie und dem Balihoer Handelshaus bedroht. Somit ist ein Motiv vorhanden. Und in den Schenken Balsaið ließe sich bestimmt auch irgendein Schlägetot finden, der einen Mordauftrag ausführen würde.

- ❖ **Die Händlerin Ondwina Burkherdall:** Ondwina ist erst seit kurzem in Brachfelde ansässig und als Händlerin bisher noch vollkommen unbedeutend. Sie kontrolliert eigentlich nur den Handel rund um das kleine, am Rande des Nebelmoors gelegene Dorf Ognin, das von den Orks vollkommen zerstört und in den letzten Götternamen mühsam wieder errichtet wurde. Somit muss sie eher als eine einfache kleine Krämerin gelten, denn eine Händlerin. Trotzdem würde auch ihr eine Allianz zwischen den Häusern Haiserus und Eschenbach-Weidenfels sicher schaden...
- ❖ **Das Handelshaus Wortinger:** Das heute in Moosgrund ansässige kleine Handelshaus beschränkt sich vor allem darauf, mit seinen wenigen Wagen durch Weiden und die angrenzenden Provinzen zu fahren und direkt mit den Einwohnern Handel zu treiben, ohne dabei unbedingt auf die Marktflecken der größeren Orte angewiesen zu sein. Vorbild der Handelsfamilie sind sicherlich die fahrenden Norbarden, die vor allem im Bornland und firunwärts davon Handel treiben. Die Beliebtheit der Wortinger gründet sich auf die Zeit des Orkensturmes 1012 BF, als sie furchtlos Waren nach Weiden und bis in die kleinsten Dörfer brachten. Das Haus Wortinger hat nicht unbedingt ein direktes Motiv für einen Mord, doch gerade am Tag des Mordes war die Besitzerin des Hauses, *Adaque Wortinger*, zufällig mit einem ihrer Wagen in der Stadt. Dabei wurde sie überraschenderweise von *Khoreana Rogel* begleitet, die eigentlich das Kontor in der Stadt Moosgrund leitet und selten selbst unterwegs ist. Es halten sich hartnäckig Gerüchte, dass Khoreana beste Kontakte zu den Mondschatten in Trallop unterhält, was die Helden sofort aufhorchen lassen sollte. Eine direkte Verbindung zur *Halle des Nebels* lässt sich der Kontorleiterin jedoch nicht nachweisen – auch nicht, dass sie (mit der Tätowierung der Tralloper Diebe versehen, einem Fuchs auf der Schulter) selbst einmal eine aufstrebende Diebin in der Stadt war und heute ein Schatten (Akoluthin der Phex-Kirche) ist.
- ❖ **Die Falktreiber:** Im Grunde werden für jedes Verbrechen in Brachfelde zuerst die Falktreiber verantwortlich gemacht. Die Räuberbande hat in den Jahren seit ihrem Auftauchen einfach zuviel Unheil angerichtet, geraubt, gemordet und intrigiert. Zwar hat man in letzter Zeit kaum etwas von den Halunken gehört, doch muss das nichts bedeuten. Denn noch immer sitzt eines der führenden Mitglieder der Bande, der Zwerg *Lorin Kurzfuß*, im Kerker der Stadt. Vielleicht wollen die Räuber den Angroscho ja befreien und haben sich deshalb in die Stadt geschlichen? Tatsächlich wurden in den letzten Tagen einige auffällige Gestalten rund um den Schuldturm erblickt, die sich mit tief heruntergezogener Kapuze dort herumdrückten. So berichten jedenfalls einige Tavernengäste (eine nähere Beschreibung der Falktreiber und deren führende Mitglieder finden Sie in der **Fantholi #23**).
- ❖ **Geldor Eschenfeld:** Der Besitzer des Badehauses „Rosenquell“ gehört zu den reichsten Männern Balsaiðs. Entsprechend gibt es auch Gerüchte, dass er in dunkle Machenschaften verwickelt ist. Sicher ist die Junkerin ihm auf die Schliche gekommen und soll daher zum Schweigen gebracht werden...
- ❖ **Weitere mögliche Gerüchte für Verdächtige:**
 - Stinia hatte einen Geliebten, den sie aber zum Namenlosen gejagt hat. Dieser will sich nun rächen.
 - Stinias Gemahl *Edorian* (der sich derzeit auf einer Handelsreise befindet) hat eine Geliebte, die freie Bahn haben will. Wurde nicht in der letzten Zeit die Schmiedin Erlgard oft in der Nähe des Haiserus-Anwesens gesehen?
 - Der balihoer Handelsmann ist der Geliebte von Stinia und wurde von Stinias eifersüchtigem Gemahl erschossen.
 - Der Schultheiß trägt ein dunkles Geheimnis mit sich herum, welches die Junkerin vielleicht herausbekommen hat. Berman will die Mitwisserin zum Schweigen bringen.
 - Die Händlerin hat bei Geschäften verschiedene Handwerker, Krämer, Niederadelige oder Tagelöhner übervorteilt, der oder die Geschädigte(n) will sich nun rächen.
 - Arbolf Radegaster, der Verhandlungsbevollmächtigte des Handelshauses Eschenbach-Weidenfels, ist ein Räuber, Mörder, Schwarzmagier, der einfach von einem Feind getötet wurde.
 - Die Mörder kann wohl nur in Baliho zu finden sein, da hier in Balsaið alle Leute rechtschaffen sind. Der Ermordete kommt doch aus der wilden Stadt am Pandlaril und hat sich wahrscheinlich dort Feinde gemacht.

Der Tatort: Der Raum, in dem der Abgesandte des Balihoer Handelshauses erschossen wurde, liegt im ersten Stock des Haiserus-Kontors. Der Täter musste somit auf das Dach des gegenüberliegenden Hauses steigen, um ein gutes Schussfeld zu haben und in den Gassen der Stadt nicht gesehen zu werden (beispielsweise das Zeughaus oder ein Gebäude im Hinterhof – siehe Stadtplan Balsaið). Möglicherweise finden die Helden dort einige Spuren des Mörders, zum Beispiel einen liegen gelassenen Bolzen, oder es findet sich sogar ein Hinweis,

der später zu Marmwulf führen könnte (zum Beispiel ausgespuckter Kautabak). Die Helden stellen fest, dass ein gezielter Schuss in das Fenster im Haiserus-Kontor eine hohe Schussfertigkeit erfordert.

Zusatzinfo zum Haiserus-Kontor:

Im Haiserus-Kontor hat Stinia ein luxuriös eingerichtetes Geschäftszimmer und einen kleinen Raum, in dem ein großes Bett steht. Schließlich arbeitet die ehrgeizige Kauffrau oft bis in die Nacht hinein (diesen Raum nutzt Stinia gelegentlich als „Liebesnest“, um „geschäftliche Kontakte zu pflegen“, was aber schon länger nicht mehr der Fall ist, seitdem Stinia auch ihre Mutterpflichten zu erfüllen hat). Es gibt hier ein nahezu perfekt getarntes Versteck (Zwergennase+10), in dem Stinia Einbruchswerkzeug (Dietriche, Kletterausrüstung), dunkle Kleidung, eine graue Kapuzenrobe nebst Fuchsamulett, ein paar Dukaten und einige Tränke und alchemistische Mittel (Schlafpulver, Schlaf- und Angstgift, Heiltrank u. ä.) sowie Wasser und Proviant für eine Woche verbirgt. Das Versteck bietet Raum für eine Person.

Die Verwalterin des Kontors, *Lorwine Erlheim*, ist eine ehrbare, ältere Frau. Sie weiß nichts von den heimlichen Betätigungen ihrer Chefin. Sie ist sehr gewissenhaft und absolut loyal. Ihre kleine Wohnung liegt am Rand der Stadt.

Diese Informationen können nützlich sein, sollten die Helden anfangs die Junkerin selber verdächtigen und in diese Richtung ermitteln.

Das Opfer: Arbolf Radegaster war seit langem ein zuverlässiger Angestellter des Handelshauses Eschenbach-Weidenfels. Dabei hat er sich vor allem durch sein gutes Verhandlungsgeschick hervorgetan, weshalb er auch mit allen Vollmachten nach Brachfelde geschickt wurde. Arbolf war von großer und schlanker Gestalt, hatte dunkle Haare und ein glatt rasiertes Gesicht. Er trug gedeckte, einfache Kleidung eines Bürgers. Der Unterhändler reiste alleine und sein Pferd ist noch immer im Mietstall nahe des Aidari-Tores (oder Mallaiter Tor) untergebracht. Seit seiner Ankunft hat er mit kaum jemand geredet (mit wem ist vollkommen dem Meister überlassen) und hat im Gasthaus Saithinger am Marktplatz genächtigt. In seinem Gepäck und seiner Kleidung findet sich kaum etwas Aufregendes oder Wertvolles, nur ein wenig Reisegeld, persönliche Dinge und eine Vollmacht des Hauses Eschenbach-Weidenfels (in dem deutlich wird, dass es tatsächlich um Handelsvereinbarungen zwischen den beiden Handelshäusern ging). Also keine Hinweise, warum er ermordet wurde.

Die Ermittlungen: Wie die Ermittlungen im Einzelnen laufen, können wir an dieser Stelle nicht festlegen, um Ihnen und Ihren Spieler nicht den Spielraum zu nehmen. Hier aber ein paar Vorschläge zum möglichen Vorgehen:

- ❖ Um die Spannung zu erhöhen, sollten die Helden zu Beginn nicht zu schnell entdecken, dass nicht Arbolf Radegaster, sondern Junkerin Stinia Ziel des Anschlags war. Damit gerät zunächst auch die Junkerin selbst in Verdacht.
- ❖ Die Nachforschungen sollten dann nach und nach ergeben, dass die Handelshäuser nichts mit der Tat zu tun haben (es gibt Alibis, andere Interessen, die Verdächtigen wirken glaubwürdig, haben einen Leumund usw.). So dass ein anderes Motiv dahinter stecken muss.
- ❖ Die Faktreiber als Täter können ebenfalls ausgeschlossen werden, da sich im Laufe der Ermittlungen herausstellt, dass es sich bei den auffälligen Gestalten beim Schuldturm um Räuber aus dem Umland der Stadt handelte, die als Bettler und Tagelöhner getarnt in die Stadt kamen. Diese hatten den reichen Bader *Geldor Eschenfold* beobachtet, der oft im Gasthaus *Saithinger* einkehrt, welches nahe dem Schuldturm liegt. Die Halunken planen, den reichen Geldor auszurauben (vielleicht vereiteln die Helden diesen Überfall auf Geldor oder einen Raubzug ins Badehaus?) und bekommen daraufhin von Geldor Informationen).
- ❖ Über das Opfer *Arbolf Radegaster* ist nicht besonders viel zu erfahren. Auf die wenigen Leute, denen er außer Junkerin Stinia begegnet ist (Bedienstete/Schreiber der BRAHMAG oder des Handelshauses Haiserus, Wirt des Gasthauses Saithinger, in dem er nächtigte, Mietstallbesitzer usw.), hat er einen freundlichen, guten Eindruck gemacht und nichts deutet darauf hin, dass er „Dreck am Stecken“ hat.
- ❖ Sollten die Helden nicht selber auf die Idee kommen, so lassen sie einen der NSC die Idee aussprechen, dass vielleicht eigentlich die Junkerin Stinia das Opfer sein sollte. Dadurch kommen weitere Verdächtige ins Spiel und die Helden haben Ansätze für weitere Ermittlungen.
- ❖ Weitere Spuren zu möglichen Geliebten sowie zum Schultheiß sollten sich schnell als falsch herausstellen und die Gerüchte als Geschwätz von betrunkenen Fuhrknechten und redseligen Marktweibern entlarvt werden.

- ❖ Es gibt nun mehrere Möglichkeiten, wie die Helden auf die Idee kommen, den Täter in der Balsaith Unterwelt zu suchen: Zum einen könnte ein von den Helden gefangener Dieb für eine Gefälligkeit (das die Helden ihn laufen lassen?) den Tipp geben, dass vielleicht Ereignisse in der Diebesgilde etwas damit zu tun haben. Des Weiteren könnte Junkerin Stinia selbst diesen Verdacht äußern. Außerdem könnten die Helden dem Bader Geldor Eschenfold eine Information entlocken, immerhin trifft dieser im Badehaus eine Menge Menschen, darunter sicher auch zwielichtiges Gesindel. Ein Gassenjunge könnte (für ein paar Kreuzer als Belohnung) etwas gesehen haben. Oder die Helden schnappen die Reden eines Augenzeugen in den Schenken der Stadt auf, der bei der Stadtwache als wenig glaubwürdig gilt. Vielleicht kommt es aber auch zu einer Begegnung zwischen einem phexgefälligen Helden und dem geheimnisvollen, neuen Vorsteher der Diebesgilde, der von den Vorfällen mit Marmwulf erzählt und den Verdacht äußert, dass dieser hinter dem Anschlag steckt.
- ❖ Diese Liste ließe sich noch weiter fortsetzen, doch kommt es vor allem auf das Vorgehen der Helden an, welchen Spuren sie folgen und welche Ideen sie bei den Ermittlungen entwickeln. Auf welche Mitwisser, Zeugen und Informanten sie dabei treffen, sei Ihrem Improvisationstalent überlassen. Die beschriebenen NSCs sollten Ihnen dazu einige Möglichkeiten und Informationen an die Hand geben.
- ❖ Lassen Sie die Helden während der Ermittlungen immer wieder mal auf Hauptmann Helmbrecht (der äußerst ungehalten über die Einmischung der Helden ist), die Junkerin Stinia selbst oder gar einen geheimnisvollen Fremden treffen, der sich aber stets sehr schnell aus dem Staub macht und den Helden immer wieder entkommt (dabei könnte es sich um einen „Ermittler“ der Diebesgilde handeln, die zwar Marmwulf hinter dem Anschlag vermuten, es aber nicht genau wissen).
- ❖ Zur Auflockerung des eigentlichen Hauptplots können sie immer wieder „stadttypische“ Ereignisse einbauen, zum Beispiel eine Kneipenschlägerei, eine Gesangesdarbietung einer jungen Bardin von der Bardenschule „Feenklang“, eine Beutelschneiderei im Gedränge des Marktes (nebst Verfolgungsjagd), eine Prangerstrafe auf dem Marktplatz, ein redseliger Kriegsversehrter des Orkensturms, der die Helden anbettelt oder von Kindern geärgert wird, eine Armenspeisung der Travia-Geweihten oder ähnliches.

Der Diebesbund von Balsaith: Über den Diebesbund von Balsaith ist bisher nur sehr wenig bekannt, so dass in der Hauptstadt Brachfeldes viele Gerüchte erblühen. Eines besagt, *Junkerin Stinia Haiserus*, die Leiterin der BRAHMAG, sei das Oberhaupt der Diebesgilde. Doch ist sie eine Verwandte des Barons, so dass man diese Meinung getrost als Geschwätz alter Marktweiber abtun kann. Nichtsdestotrotz weiß man bisher recht wenig über die Gilde, auch wenn *Hauptmann Helmbrecht Eslebon* behauptet, den Dieben stets sehr nah auf der Spur zu sein. Die Taten des Diebesbundes beschränken sich zumeist auf Taschendiebstahl, Beutelschneidereien und kleinere nächtliche Einbrüche, so dass in der Regel nur die wohlhabenden Bürger sowie Reisende die Mitglieder der Gilde zu fürchten haben.

Meisterinfo:

Die Diebesgilde von Balsaith ist natürlich nicht mit den Gilden in größeren Städten wie Trallop oder gar Gareth zu vergleichen, doch zählt sie immerhin knapp ein Dutzend Mitglieder. Das Gerücht, dass Stinia Haiserus die Vorsitzende der Gilde ist, stimmt übrigens nicht! Doch da die Gilde bei ihren Diebstählen äußerst phexgefällig vorgeht, pflegt sie als „Mondschaten“ der Baronie stets einen guten Kontakt zum Oberhaupt des Diebesbundes. Über den geheimnisvollen neuen Leiter der Gilde und Nachfolger des abtrünnigen Marmwulf Asenbaum, ist bisher jedoch nichts ans Licht gekommen. Hauptmann Helmbrecht tappt bei seinen Ermittlungen wie immer vollkommen im Dunkeln...

In diesem Abenteuer muss der geheimnisvolle Gildenvorsteher keine große Rolle spielen. Für nachfolgende, selbst erdachte Szenarien kann er aber gut als Informationsquelle oder – bei einer phexgefälligen Heldengruppe – als Auftraggeber fungieren. Hierbei sollte der geheimnisvolle Mann aus einem dunklen Teil des Raumes sprechen und sein äußeres Antlitz nicht zu erkennen geben....

Marmwulfs Bande und das Versteck: Marmwulf der Schlitzer kehrte schon vor längerer Zeit wieder nach Balsaith zurück, nachdem er im Umland einige Schlagetots angeworben hatte, um seinen Racheplan gegen Stinia und einen Teil der Diebesgilde durchzuführen. Um unerkannt zu bleiben, schleicht er zumeist in der Dunkelheit durch die Gassen der Stadt oder versucht, sein Antlitz durch eine tief ins Gesicht gezogene Kapuze zu verbergen. Sein Versteck befindet sich in einem der Lagerhäuser, das stark verfallen ist und kaum noch genutzt wird (es wurde während des Orksturms immer wieder von Brandpfeilen getroffen und nur notdürftig wieder hergerichtet). Es liegt im so genannten Händlerviertel, nahe dem Tatort. Hier haust er tagsüber mehr schlecht als recht in einer kleinen Kammer, die er vor langer Zeit selbst eingerichtet und so getarnt hat, dass sie ein Uneingeweihter kaum entdecken kann. Seine „Augen“ in Balsaith sind die beiden Diebe Josold und Danje, die zwar zur Diebesgilde gehören, aber von Anfang an loyal zu Marmwulf standen. Zusätzlich können Sie, lieber Meister, als weitere Helfer des Schlitzers einige Schlagetots einsetzen. Dabei handelt es sich um einfache Bettler, gewaltbereite Flüchtlinge oder Tagelöhner von außerhalb der Stadt, die mit Marmwulf sympathisieren

(ihre Anzahl sollten Sie an die Stärke Ihrer Gruppe anpassen). Aufgrund der Ermittlungen der Helden und der Stadtwache wird sich Marmwulf erst einmal bedeckt halten und in seinem Versteck bleiben, was die Suche nach ihm erschwert. Gerne können Sie aber auch weitere Anschlagversuche auf Junkerin Stinia einstreuen, die die Helden im letzten Moment verhindern können sollten, oder sogar eine erfolgreiche Ermordung eines der phextreuen Diebe der Gilde.

Marmwulfs entscheidender „Schwachpunkt“ ist seine allzu häufig aufbrausende Libido, die ihn öfter zum Rahjendienst treibt als vielleicht manch anderen. Deshalb schleicht er häufig abends zum Badehaus, um dort mit einer der „Damen“ der Göttin der Liebe zu huldigen. Aber auch am Tage lässt er manchmal einen Boten nach einer der Frauen schicken, die ihn dann in dem Lagerhaus heimlich besucht.

Somit kann der Leiter des Badehauses, Geldor Eschenfold sowie seine „Gehilfinnen“ den Helden ideal als Informanten dienen, auch wenn der Bader einen so gut zahlenden Kunden wie Marmwulf nicht ohne weiteres Preis geben wird (und welchen Beweis gibt es denn, dass er den Mord begangen hat?). Vielleicht können die Helden Geldor aber unter Druck setzen oder mit blanker Münze bestechen, um etwas herauszubekommen. Es ist auch möglich, dass einer der anderen Gäste Marmwulf im Badehaus gesehen hat. Oder einer der Abenteurer kann eine der Frauen betören und ihr Vertrauen gewinnen. Auch könnten die Helden eines der Mädchen bis zu Marmwulfs Versteck verfolgen.

Falls die Helden mit ihren Ermittlungen nicht weiterkommen, kann auch eine andere Spur zum Lagerhaus führen. Zum Beispiel könnte eine einfache Magd in der Nähe des Schuppens von Marmwulf belästigt worden sein. Nachdem sie gerade noch entkommen konnte, wendet sich die völlig verängstigte Frau an einen der Helden.

Das Ende des Schlitzers: Wie die Helden Marmwulf auf die Spur kommen und sein Versteck letztendlich ausfindig machen, legen wir in Ihre erfahrenen Meisterhände. Doch sollte es im Lagerhaus zu einem spannenden Finalkampf kommen. Nutzen Sie hierbei das Innere des Lagerhauses als Kulisse, um die Gegner zwischen oder auf den hoch aufgestapelten Holzkisten, Fässern und Säcken, auf dem Heuboden oder im Dachgebälk im Mantel- und Degen-Stil gegeneinander antreten zu lassen. Die Helden haben es neben Marmwulf mit einer bestimmten, an die Stärke der Heldengruppe angepassten Anzahl von Schlagetots zu tun, die jedoch zumeist nur schlecht bewaffnet sein werden. Allerdings sollten die Handlanger des Mörders einige äußerst unordnliche Überraschungen für die Charaktere parat haben (Stolperstricke, von oben auf die Helden herabkippende Kisten oder Säcke, eine am Seil geschwungene Mistgabel usw.) und eher mit Bauernschläue als mit Kampfkraft agieren. Das sollte die Helden, trotz ihrer einfach gestrickten Gegner, bis zum Ende in Atem halten.

Marmwulf selbst sollte den Helden bis zum Schluss trotzen und wird, um seine Flucht zu decken, sogar das Lagerhaus anzünden, um in dem darauf folgenden Trubel zu entkommen (davon wird in der Fantholi noch berichtet werden). Ob ihm das gelingt, oder ob er von den Helden gefangen genommen oder gar erschlagen wird, bleibt Ihnen überlassen.

In den beiden letzten Fällen wird der Schultheiß der Stadt, Ritter Berman von Rothwilden, den Helden allerdings ebenso dankbar sein wie die Junkerin Stinia Haiserus und die Diebesgilde. Und vielleicht winkt den Abenteurern sogar eine Audienz bei Baron Gamhain von Brachfelde-Löwenhaupt auf Burg Anbalsait.

Aber natürlich kann eine Flucht des Mörders auch ein spannendes Abenteuer in der Wildnis nach sich ziehen, in dem die Helden im Ifirmstann oder dem nahen Nebelmoor dem Schlitzer weiter nachsetzen (ausführliche Informationen zur Baronie Brachfelde für die Ausarbeitung eines Folgeabenteuers bekommen sie von Axel Riegert Brachfelde@gmx.de oder Patrick Reed Pelle@aol.com).

Die Handlanger des Schlitzers

<i>Knüppel:</i>	INI 10+W6 AT 14 PA 10 TP 1W+1 DK N
<i>Mistgabel:</i>	INI 9+W6 AT 13 PA 9 TP 1W+4 DK S
<i>Dolch:</i>	INI 11+W6 AT 12 PA 8 TP 1W+2 DK N
<i>Vorschlaghammer:</i>	INI 8+W6 AT 11 PA 9 TP 1W+6 DK N
<i>Kurzbogen:</i>	INI 10+W6 FK 12 TP 1W+4
LeP 28 AuP 25 KO 13 MR 3 RS 2 GS 6	

Belohnung der Helden: Als Belohnung für das Ergreifen oder Töten des Mörders sollten die Charaktere mit etwa 200 Abenteuerpunkten belohnt werden, die bei gutem Rollenspiel oder tollen Einfällen und Kniffen entsprechend erhöht werden können. Zusätzlich können die Helden in oft verwendeten Talenten, insbesondere „Gassenwissen“, Spezielle Erfahrungen erhalten.

Helden und Schurken:

Junkerin Stinia Haiserus – Leiterin des Haiserus-Kontors und der BRAHMAG (sowie „Mondschaten“ der Phex-Kirche)

Junkerin Stinia, die Stieftochter der Schützensgräfin *Cassandra von Brachfelde*, kann man eigentlich nur als verführerische Schönheit bezeichnen. Als Tochter des Lowanger Kaufmanns *Fodor Salva* und der Nivesin *Takoja von Rasjuks Stamm* ist ihr nivesisches Blut nicht zu verleugnen. Wahrlich ist sie von Rahja begünstigt, in deren Götternamen sie auch geboren ist (14. RAH 5 v. Hal in Lowangen): Ihr langes schwarzes Haar fließt über weiße, makellose Haut. Ihre blutroten Lippen lächeln verheißungsvoll, ein Blick ihrer dunklen, unergründlichen Augen veranlasst auch den härtesten Krieger, ihr jeden Wunsch zu erfüllen, den sie ihm mit samtener Stimme ins Ohr flüstert. Irgendwie hat ihre ganze Erscheinung etwas Geheimnisvolles und Verbotenes, so dass jede gute Ehefrau gehalten ist, ihren Mann nicht aus den Augen zu lassen, wer weiß, zu was für Dummheiten er doch imstande sein könnte. Die Pläne ihres Vaters, sie möglichst früh mit einem alten, verwitweten, dafür umso reicheren Kaufmann zu verheiraten, machte Stinia zunichte, indem sie mit ihrem Geliebten durchbrannte. Dieser fand jedoch in der Ferne den Tod und Stinia kehrte reumütig zurück. Doch hatte sie Gefallen am Abenteuer und am Verbotenen gefunden und trat in die Diebesgilde sowie später in die Phex-Kirche von Lowangen ein (was bis heute niemand weiß). Als die Orks Lowangen stürmten, das heimische Anwesen niederbrannten und ihren Vater töteten, floh Stinia mit ihrer Stiefmutter *Cassandra* nach *Brachfelde*, wo sie von *Baron Valgor* aufgenommen wurden. Im Zuge der Vermählung *Cassandras* mit dem Baron wurde Stinia in den Adelsstand erhoben. Dass Stinia von Phex begünstigt ist, bestätigte sich wieder einmal, als sie 19 Hal die Leitung des *Handelskontors Haiserus* in *Balsaith* übernimmt. Nach der Vermählung mit dem *Kaufmann Edorian Haiserus* 25 Hal brachte Stinia die Zwillingsschwestern *Sari* und *Roika* (geb. am 7. PHE 25 Hal) zur Welt. Im Zuge der Kriegswirren übertrug *Gamhain* Stinia im Winter 28 Hal schließlich die Leitung der *Brachfeldener Handels- und Manufaktur-Gesellschaft (BRAHMAG)* mit Sitz in *Balsaith*, eine Aufgabe die Stinia mit höchster Hingabe erfüllt.

Meisterinfo:

Stinia ist Priesterin („Mondschaten“) und damit höchste Vertreterin des Phexkultes in Brachfelde. Da hier der Handel vor allem dank Baron Gamhains Wirken erblühte, hat der Kult gewissen Zulauf. Die Treffen finden jedoch geheim statt, da man nicht unnötig Aufmerksamkeit auf sich ziehen möchte. Die Junkerin pflegt Kontakte zu einigen Dieben in der Stadt und kennt als eine der wenigen die Identität des neuen geheimen Vorstehers der Diebesgilde.

Während Stinia von ihrem Gemahl, Edorian Haiserus, abgöttisch geliebt und verwöhnt wird, sieht sie selbst das mit der ehelichen Treue etwas pragmatischer. Schließlich kann der eine oder andere Liebesdienst durchaus einen phexgefälligen Handel bestärken... Unbestätigte Gerüchte sprechen gar von einer Liebschaft Stinias mit Baron Gamhain, die jedoch bereits einige Jahre zurückliegt. Auffallend ist, dass Baronin Fann ihre Abneigung gegen Stinia durchaus unverhohlen zum Ausdruck bringt und sich beide aus dem Weg gehen.

Seine Wohlgeboren Berman, Ritter von Rothwilden – Schultheiß von Balsaith

Der inzwischen in die Jahre gekommene Berman ist noch immer eine imposante Erscheinung. Sein dunkles, welliges Haar, das von etlichen grauen Strähnen durchzogen ist, schmückt kraftvoll sein Haupt. Nur sein voller, immer gut gepflegter und gestutzter Bart ist inzwischen vollkommen ergraut. Trotz seines Alters von über 60 Götterläufen (geboren wurde er 963 BF) ist der kräftig gebaute Ritter noch immer sehnig und drahtig. Vor einigen Jahren wurde allerdings sein rechtes Knie zerschlagen, ein Andenken an das Zusammentreffen mit einem Ork. Seither humpelt Berman recht stark, ein Umstand, auf den man ihn nicht unbedingt hinweisen sollte.

Der alte Haudegen ist nun schon seit vielen Jahren ein loyaler Gefolgsmann der Barone von *Brachfelde*. Erst als *Gutsvogt* in *Ognin* und nun als *Schultheiß von Balsaith* tut er seine Pflicht und hat dabei stets das Beste für die *Baronie Brachfelde* im Sinn. Der Ritter genießt – ebenso wie sein Sohn *Refardeon* und seine Tochter *Rovena* – *Baron Gamhains* größtes Vertrauen. Er ist so arbeitsversessen, dass er oftmals 16-18 Stunden am Tage arbeitet, ohne sich jemals beklagt zu haben. Berman ist ein großer Anhänger der am *Finsterkamm* neu geschaffenen *Finsterwacht*. Als ehemaliger Bewohner der *Heldentrutz* träumt er davon, einen der Türme zu übernehmen und seine alte Heimat zu verteidigen. Doch sagt ihm sein Sinn für die Realität, dass er dafür inzwischen viel zu alt ist.

Trotz seines Alters ist Berman noch immer ein guter Kämpfer. Doch liegen wegen seines zerschlagenen Knies seine Stärken inzwischen mehr bei der geistigen Arbeit. Er ist ein ausgezeichneter Stadtverwalter und versteht es bisher stets, zwischen den verschiedenen Interessengruppen der Stadt zu vermitteln. Neben seiner Arbeit als *Schultheiß* engagiert sich Berman nicht nur für die *Rondra-Kirche*, sondern vor allem auch für den *Ifirn-Kult*. Er ist ein frommer Anhänger der milden Tochter des grimmigen *Firun*, seitdem er vor vielen Jahren nach einem Stoßgebet an *Ifirn* vor dem Erfrieren gerettet wurde. Deshalb spendet er regelmäßig dem Tempel in *Beonfirn* und dem Schrein in *Ifirn* größere Beträge.

Meisterinfo:

Um von der stressigen Arbeit abzuschalten und sein oft schmerzendes Knie zu vergessen, bedient sich Berman immer öfter kleiner Portionen Rauschkrauts. Außer der in Balsaith lebenden Hexe Kadiya (eine „Schöne der Nacht“), von der er das Kraut erhält, weiß bisher niemand von seinem „Hilfsmittel“. Solange Kadiya den besonderen Schutz des Ritters genießt, dürfte sein kleines Geheimnis bei ihr relativ sicher sein.

Hauptmann Helmbrecht Eslebon – Leiter der Stadtwache

Hauptmann Helmbrecht sorgt im Namen des Schultheißen Berman von Rothwilden, der sein direkter Vorgesetzter ist, in Balsaith für Ruhe und Ordnung. Ihm unterstehen zehn Gardisten, die in Friedenszeiten die Stadttore bewachen und für die Einhaltung der Sperrstunde sorgen. Im Kriegsfall verantworten sie die Verteidigung der Stadtmauern.

Helmbrecht ist ein kleiner, ziemlich beliebter, blonder Mann mittleren Alters, der ständig zu schwitzen und schwer zu atmen scheint. Seine schlecht sitzende Uniform und die etwas unbeholfene Art sich zu bewegen, tragen nicht unbedingt dazu bei, Helmbrecht als Respektsperson zu betrachten. Dass er schon seit so langer Zeit der Stadtwache vorsteht, hat sicherlich mehr damit zu tun, dass er aus einer der einflussreichsten Familien Balsaiths stammt. Über seine Fähigkeit, Verbrechen aufzuklären, können die Balsaither nur den Kopf schütteln: Zum einen geht Helmbrecht sehr gemächlich und geruhsam vor, vor allem wenn es um die „Geschäftchen“ der reicheren Einwohner geht, getreu dem Motto „Leben und leben lassen“. Gleichzeitig ist er treuer Patriot und legt viel Wert darauf, dass die Ruhe (vor allem seine eigene) gewahrt bleibt. So begegnet er „zwielfichtigen Gestalten“ wie durchreisenden Abenteurern, Gauklern oder Menschen aus anderen Ländern mit äußerstem Misstrauen und drangsaliert sie mit allerlei bürokratischem Geplänkel (Kontrolle der Reisepapiere, Fragen zum Woher und Wohin, Aufklären über die Ordnungsregeln der Stadt etc. pp.), und wehe dem, der sich dem entziehen möchte (*somit bietet sich bereits vor der Auftragserteilung durch Berman ein Zusammentreffen der Helden mit Helmbrecht an*). Auch der Besitzer des Badehauses, *Geldor Eschenfold*, ist Helmbrecht ein wahrer Dorn im Auge. Zum Glück sind schwerere Vergehen im geruhsamen Balsaith eine Seltenheit, denn schnell zeigt sich, wie überfordert Helmbrecht ist. Für gewöhnlich zieht er aus den richtigen Fakten die total falschen Schlüsse. Doch der Zufall will es, dass sich die Taktik des „Aussitzens“ bezahlt macht und sich viele Probleme von selbst lösen. So hatte man bisher keine Veranlassung, Helmbrecht zu ersetzen. Bei besonderen Fällen beauftragt Baron Gamhain allerdings sicherheitshalber die Burgoffizierin Anbalsaiths *Meri-Tika* oder einige Helden mit der Lösung des Falls.

Geldor Eschenfold – Besitzer des Badehauses zu Balsaith

„Der Bader“ ist vielen ehrbaren Bürgern Balsaiths, allen voran Hauptmann Helmbrecht von der Stadtgarde, ein wahres Gräuel. Dies liegt zum einen an Geldors Erscheinungsbild: Der etwa 40 Jahre alte, große, kräftige Mann sieht an sich sehr gut aus mit seinem gepflegten, schwarzen Bart, dem braunen, glatt gekämmten Haar und den graugrünen Augen. Doch betont er mit seinen geckenhaften, weit geschnittenen Gewändern aus edlen Stoffen, dem etwas aufdringlichen Duftwasser, der dicken Goldkette am Hals, den teuren Ringen und dem Amethyst-Ohrring doch allzu sehr, wie gut „die Geschäfte“ laufen und wie wichtig es ihm ist, Geld zu haben. Dass diese Geschäfte nicht nur aus dem üblichen Badebetrieb bestehen, ist allgemein bekannt. Für „besondere Kunden“ des Badehauses stehen nämlich Geldors äußerst hübsche „Gehilfinnen“ *Hennya*, *Gernlind* und *Ilme* zur Verfügung und erfüllen für genügend Geld jeden Wunsch. Geldor macht keinen Hehl daraus, dass Rahja seine favorisierte Göttin ist. Der selbsternannte „Frauenheld“ ist jederzeit bereit, ihr ausgiebigst zu huldigen und nimmt sich daher galant vor allem vermögendere Kundinnen an, die auf der Durchreise sind. Offenbar hat er aber aus seinen schlechten Erfahrungen mit den Balsaithern gelernt. Als er immer wieder den hübschen Töchtern (und Müttern) nachstellte, bezog er mehrfach Prügel oder wurde von Hauptmann Helmbrecht kurzerhand hinter Gitter gesteckt. Dennoch ist er so von sich eingenommen, dass er keine „günstige Gelegenheit“ ungenutzt verstreichen lassen würde... Doch der Besitzer des Badehauses hat durchaus auch seine guten Seiten. Er ist ein intelligenter, charmanter und interessanter Gesprächspartner und weiß die Frauen zuvorkommendst zu behandeln. Und seine Grundkenntnisse in der Heilkunde reichen aus, um einfache Verletzungen oder Krankheiten zu behandeln. Zusätzlich eignet sich Geldor durch seine vielen Kontakte hervorragend als Informationsquelle, pflegt er doch auch Kontakt zu einigen Dieben, unter anderem auch zu Marmwulf...

Marmwulf Asenbaum, genannt „der Schlitzer“ – Dieb und Mörder

Marmwulf ist der Sohn eines armen, aber ehrlichen Tagelöhners aus Mallaith (der Ort liegt einige Meilen westlich von Balsaith). Da die kinderreiche Familie (Marmwulf hat noch vier jüngere Geschwister) oft aus Geldmangel hungern musste, begann Marmwulf schon als Knabe zu stehlen, um zum Unterhalt der Familie beizutragen. Seinem Vater, der Diebstahl niemals gut heißen würde, sagte er, er sammle Pferdeäpfel oder mache Dienstbotengänge und somit schöpfte lange Zeit niemand Verdacht. Doch wie jede Lüge wurde auch diese

schließlich entlarvt. Marmwulfs Vater warf seinen Sohn aus dem Haus und verstieß ihn. So zog der damals 14-jährige Marmwulf in das größere Balsait und tat, um überleben zu können, das einzige, was er konnte: stehlen und rauben! Bald fiel er dem damaligen Oberhaupt der kleinen Diebesgilde der Stadt auf, der ihn unter seine Fittiche nahm und wie seinen eigenen Sohn aufzog. So machte Marmwulf schnell Karriere bei den Dieben der Stadt. Als einige Götterläufe später (1025 BF) Marmwulfs Ziehvater mehr zufällig seiner zahlreichen Verbrechen überführt wurde und am Strick endete, folgte ihm Marmwulf als Vorsteher der Diebesgilde nach. Bis heute geht in der Räuberschaft das unbestätigte Gerücht um, Marmwulf selbst habe seinen Ziehvater verpiffen, um seinen Posten einzunehmen. Knapp drei Jahre lang führte der Dieb die Gilde, ehe ihn eine Intrige seines Postens beraubte und er von den anderen Dieben aus der Stadt gejagt wurde.

Dabei hatte insbesondere *Junkerin Stinia Haiserus*, die in Brachfelde unerkant als „Mondschatten“ der Phexkirche wirkt, Marmwulfs Ablösung gefordert, da er sich immer mehr den Lehren des Phex‘ verschlossen und die Pfade des Fuchses verlassen hatte. Tatsächlich war Marmwulf in den letzten beiden Götterläufen immer gieriger und rücksichtsloser geworden. Neben Schutzgelderpressung von Bettlern und Tagelöhnern scheute er nicht einmal vor Meuchelmord oder Raubzügen gegen Geweihte der Zwölfe zurück...

Nach seinem „Rauswurf“ hat Marmwulf die Stadt nie wirklich verlassen und sinnt schon seit längerem auf Rache, die er jetzt endlich befriedigen will. Dafür bedient er sich zweier seiner ehemaligen Weggefährten der Gilde, die noch immer loyal zu ihrem alten Vorsteher stehen, und hat zusätzlich einige Schlagetots aus dem Umkreis der Stadt angeheuert, zumeist ärmliche Gestalten, die nach dem Orkensturm vor dem Nichts standen und statt zu verhungern nun lieber rauben und stehlen.

Marmwulf kann hervorragend mit Dolchen umgehen, was ihm den Beinamen „der Schlitzer“ eingebracht hat. Meisterlich verwendet er Dolche sowohl beidhändig im Nahkampf als auch als Wurfwaffe und hat immer mehrere am gesamten Körper verborgen. Marmwulf ist groß und schlank, hat blondes, struppeliges Haar und blaue Augen. Er ist zumeist unrasiert und stoppelig und stets in unscheinbare dunkelblaue und graue Kleidung gewandet. Fasst ständig scheint er auf einem Strunk Kautabak herumzukauen, die seine Zähne inzwischen gelb und braun haben werden lassen und ihm einen üblen Atem bescheren. Da er in der Stadt jeden Schlupfwinkel kennt, kann er schnell in den Gassen untertauchen und dafür sorgen, dass ihn niemand sieht oder verfolgt.

Geb.: 1003 BF

Haarfarbe: blondes, struppeliges Haar

Augenfarbe: blau Größe: 1,85 Schritt

Kurzcharakteristik: meisterlicher Dieb

Herausragende Eigenschaften: GE 15, FF 15, IN 14

Bemerkenswerte Vor-/Nachteile: Balance, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Ortskenntnis (Balsait), Arroganz, Goldgier 8, Jähzorn 6, Rachsucht, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Ausweichen III, Beidhändiger Kampf II, Gezielter Stich, Kampfgespür, Waffenlos (Bornländisch)

Herausragende Talente: Dolche 16, Hieb Waffen 10, Wurfmesser 16, Raufen 15, Klettern 8, Schleichen 8, Sich verstecken 7, Sinnesschärfe 8, Taschendiebstahl 10, Gassenwissen 12, Schlösser knacken 8

Kampfwerte: **LeP:** 32, **AuP:** 28; **MR:** 4, **INI** 11+W6, **RS:** 2

Dolch: **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W+1 **DK** H

Wurfdolch: **FK** 17 **TP** 1W+1 **DK** H

Armbrust: **FK** 17 **TP** 1W+6