

# Mord in Balsaith!

Ein Abenteuerkurzszenario für 3-5 Helden mittlerer Erfahrung

von

**Patrick Reed & Axel Riegert**

Mit dem folgenden Fantholi-Artikel, den Informationen im Abenteuer sowie der beigelegten Beschreibung der Stadt Balsaith sollte es dem Meister gut möglich sein, ein Abenteuer zu leiten, welches die Helden auf der Durchreise in Balsaith, einem beschaulichen Handelsstädtchen an der nördlichen Grenze der Weidener Grafschaft Bärwalde, erleben können. Dabei spielt das Szenario offiziell im **Travia 1029 BF**.

## **Inhalt**

Fantholi-Artikel .....	2
Das Abenteuer .....	3
Hintergrund und Abenteuereinstieg .....	3
Die Verdächtigen.....	3
Der Tatort .....	5
Das Opfer .....	5
Die Ermittlungen .....	5
Im Untergrund .....	6
Das Ende .....	7
Anhang .....	9
Vom Balsaither Handelsstreit mit Nordhag und Trallop .....	9
Helden und Schurken .....	9
Karte der Baronie Brachfelde.....	15

## Fantholi-Artikel

### *Mysteriöser Mord in Balsaith*

**Balsaith/Baronie Brachfelde.** Die schreckliche Nachricht hatte sich wie ein Lauffeuer in den Gassen der beschaulichen Handelsstadt Balsaith verbreitet und auf dem Phexenplatz drängten sich zahllose Schaulustige: Im Kontor des Handelshauses Silberbrück hatte sich ein kaltblütiger und travialästerlicher Meuchelmord ereignet!

Nach Angaben der Stadtgarde hatten sich hier am Abend des 25. Tage der Travia 1029 BF die Edle Stinia von Silberbrück, gleichzeitig auch Vorsteherin der Balsaither Händlergilde und Stiefschwester des Barons von Brachfelde, mit einem Vertreter des Balihoer Handelshauses Weidenfels eingefunden. Der Abgesandte Arbolf Radegaster war extra aus Baliho angereist, um mit der Edlen über geschäftliche Verbindungen und Handelskooperationen der Häuser Silberbrück und Weidenfels zu beraten. Doch wird der ehrbare Kaufmann niemals mehr in seine Heimat zurückkehren. Heimtückisch wurde er durch die offenstehenden Fensterläden mit einem Bolzenschuss in den Hinterkopf niedergestreckt und erlag – trotz aller Bemühungen eines herbeigerufenen Beoniters – wenig später seinen Verletzungen.

Über die Hintergründe des gemeinen Mordes ist bisher nichts bekannt. Die Edle kann derzeit ob ihres schweren Schocks keine Stellungnahme geben und wird von den Beonitern betreut. Doch machten in den Gassen Balsaiths schnell Gerüchte die Runde, dass andere Händler hinter dem Anschlag stecken könnten, da sie eine Allianz der beiden Handelshäuser fürchteten. Namentlich wurde der angesehene Nordhager Herr Ralmir Tahutin, der Leiter des Balsaither Arolus-Kontors Haldan Oldenport sowie die Händlerinnen Ondwina Burkherdall aus Ognin und Aldare Wortinger aus Moosgrund genannt. Auch gerieten natürlich die Falktreiber in Verdacht, schließlich wird der Räuberbande – meist zurecht – jede begangene Untat angelastet, die rund um den Ifirnstann geschieht.

Mit der Aufklärung des Verbrechens beauftragte Berman von Rothwilden, der Schultheiß der Stadt, den angesehenen Hauptmann der Stadtgarde, Helmbrecht Eslebon, der sich gegenüber unserem Schreiber wie folgt äußerte: „Ich bin sicher, dass uns der Mörder schon bald ins Netz gehen wird.“ Auf die Nachfrage, welche konkreten Maßnahmen die Stadtgarde ergreifen würde, um den Täter dingfest zu machen, geriet der äußerst nervös wirkende Hauptmann jedoch sichtlich ins Stottern: „Nun äh... sicherlich findet sich rasch ein Augenzeuge... und äh... mit einer Armbrust kommt niemand so schnell an den Wachen der Stadttore vorbei, das ist sicher...“ Über den Verlauf der Ermittlungen wird Fantholi weiter berichten.

PR / AR (aktualisierter Artikel aus Fantholi 28)

# Das Abenteuer

## Hintergrund und Abenteuereinstieg

Tatsächlich hatte der abgeschossene Bolzen sein eigentliches Ziel, die Edle *Stinia von Silberbrück*, verfehlt und nur versehentlich den Balihoer Händler *Arbolf Radegaster* getötet. Doch wer trachtet der Vorsteherin der Balsaith Händlergilde, gleichzeitig auch Leiterin des Handelskontors Silberbrück (für das sie diesen Handel abschließen wollte), nach dem Leben? Es war im Praiosmond, als der Diebesbund Balsaiths gegen sein Oberhaupt, *Marmwulf Asenbaum* genannt „der Schlitzer“, aufbegehrte. Stinia von Silberbrück, die im Geheimen als „Mondschaten“ die Phexkirche im nördlichen Bärwalde vertritt, hatte sich dafür ausgesprochen, den Schlitzer aufgrund seiner oftmals brutalen Vorgehensweise zu bestrafen; selbst vor Meuchelmord schreckte er nicht zurück und frevelte damit gegen die Gebote des Listenreichen. So wurde Marmwulf auf Stinias Betreiben von den Dieben als Anführer abgesetzt und aus der Stadt gejagt.

Der aktuelle Mord ist somit ein misslungener Anschlag auf die Edle: 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 Weidenfels.

## Abenteuereinstieg

In der Hoffnung, dass die Helden als vermeintlich tatkräftige Unterstützung aufgefallen sind, werden sie kurz nach dem Mord (z. B. am nächsten Tag) ins Rathaus gerufen, wo sie *Berman von Rothwilden*, der Schultheiß der Stadt, empfängt. Er eröffnet ihnen, dass ihm sehr an einer raschen Aufklärung des Verbrechens gelegen ist, da er sonst negative Auswirkungen auf den Handel befürchtet, der für Balsaith immens wichtig ist. Er hält nicht viel von der angeblichen „Spürnase“ von *Helmbrecht Etlebon*, dem Hauptmann der Stadtgarde, der mit den Ermittlungen offiziell beauftragt ist. Daher stellt ihm der Schultheiß die Helden an die Seite. Sie 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 mehrere 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 tapen, 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 werden in nachfolgenden Fantholi-Ausgaben nicht mehr erwähnt werden.

## Atmosphäre in der Stadt

Durch das unwirtliche, herbstliche Wetter wird die Stadt meist den ganzen Tag in dichten 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 einzubauen, 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. Die Gerüchteküche in den Schenken und auf dem Marktplatz Balsaiths bietet für die Helden interessante und irreführende Informationen und Indizien, die sie verfolgen können. Wenn klar wird, dass der Bolzen eigentlich der Edlen Stinia galt, ergeben sich entsprechende weitere Hinweise. Als Meister haben Sie hier großen Gestaltungsspielraum.

- ❖ **Das Handelshaus Tahutin:** *Ralmir Tahutin*, Oberhaupt einer einflussreichen Nordhager Kaufmannsfamilie 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 Nordhag geschwächt. Bekanntermaßen liegen die Tahutins mit dem Baron von Brachfelde und seinen Vertrauten (allen voran seine Stiefschwester, die Edle Stinia von Silberbrück) in einer persönlichen Fehde, die den Handelsstreit zwischen Balsaith, Nordhag und Trallop anheizt. In Balsaith hat der Fuhrherr in Haldan Oldenport, dem Leiter des Arolus-Kontors, einen wichtigen Verbündeten. Trotzdem hat der Kaufmann nichts mit dem Mord zu tun. Allerdings hatte am Vortag des Anschlags ausgerechnet ein Wagenzug der Tahutins in Balsaith Halt gemacht. Die drei *Stappenschivonen* aus der Heldentruz führen weiter Richtung

Trallop und wurden von einigen kampfstarken Söldnern bewacht. Auf diese Kämpfer könnte also leicht ein Verdacht fallen...

- ❖ **Das Handelshaus Arolus:** Mit seinem Kontor in Balsaith macht der liebfeldische Kaufmann *Dark Arolus* bereits seit Jahren dem etablierten *Handelskontor Silberbrück* Konkurrenz. Der gerissene Leiter des Arolus-Kontors, *Haldan Oldenport*, kontrolliert einen Teil des Handels in der Region zwischen der Herzogenstadt Trallop und Nordhag in der Heldentruz, wo er mit dem *Handelshaus Tahutin* beste Geschäfte pflegt, obwohl diese in Fehde mit dem Brachfeldener Baron stehen. Haldan sieht seine Geschäfte natürlich durch eine mögliche Allianz zwischen der Silberbrück-Familie und dem Balihoer Handelshaus Weidenfels bedroht. Somit ist ein Motiv vorhanden. Und in den Schenken von Balsaith ließe sich bestimmt auch irgendein Schlagetot aus dem Umland finden, der gegen gutes Gold vor nichts zurückschrecken würde.
- ❖ **Die Händlerin Ondwina Burkherdall:** Ondwina ist erst seit kurzem in Brachfelde ansässig und als Händlerin bisher noch 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 wiedererrichtet wurde. Somit ist sie eher als eine einfache Krämerin anzusehen. Trotzdem würde auch ihr eine Allianz zwischen den Häusern Silberbrück und Weidenfels 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 größeren Marktflächen 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 offensichtliches Motiv, doch gerade am Tag des Mordes war das Oberhaupt des Hauses, *Adaque Wortinger*, zufällig mit einem ihrer Wagen in Balsaith. 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 Phexkirche) 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 *Lorrin 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 Schulturm erblickt, die sich mit tief heruntergezogener Kapuze dort herumdrückten. So berichten jedenfalls einige Tavernengäste (Hintergründe zu den Falktreibern finden Sie im Anhang).
- ❖ **Geldor Eschenfold:** Der Besitzer des Badehauses „Rosenquell“ gehört zu den reichsten Männern Balsaiths. Entsprechend gibt es auch Gerüchte, dass er in dunkle Machenschaften verwickelt ist. Sicher ist ihm die Edle auf die Schliche gekommen und soll daher zum Schweigen gebracht werden...
- ❖ **Weitere mögliche Gerüchte zu Verdächtigen:**
  - Der Mörder kann nur in Baliho zu finden sein, da in Balsaith alle Leute rechtschaffen sind. Das Opfer kommt doch aus der wilden Stadt am Pandlaril und hat sich wahrscheinlich dort Feinde gemacht.
  - 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 letzter Zeit die Schmiedin Erlgard des Öfteren in der Nähe des Anwesens gesehen?
  - Der Balihoer Handelsmann ist der Geliebte von Stinia und wurde von Stinias eifersüchtigem Gemahl erschossen.
  - Schultheiß Berman von Rothwilden trägt ein dunkles Geheimnis mit sich herum, welches die Edle herausbekommen hat. Berman wollte sie zum Schweigen bringen.
  - Die Händlerin hat bei Geschäften verschiedene Handwerker, Krämer, Niederadelige oder Tagelöhner übervorteilt; einer der Geschädigten will sich nun rächen.
  - Arbolf Radegaster, der Verhandlungsbevollmächtigte des Handelshauses Weidenfels, ist ein Räuber/Mörder/Schwarzmagier, der einfach von einem Feind getötet wurde.

## Der Tatort

Der Raum, in dem der Abgesandte des Balihoer Handelshauses erschossen wurde, liegt im ersten Stock des Silberbrück-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 Balsaith).

Möglicherweise finden die Helden dort einige Spuren des Mörders, zum Beispiel einen liegengelassenen 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 Silberbrück-Kontor eine hohe Schussfertigkeit erfordert.

### Zusatzinfo zum Silberbrück-Kontor:

Im Silberbrück-Kontor hat Stinia von Silberbrück 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 nutzte 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+7), in dem Stinia Einbruchswerkzeug (Dietriche, Kletterausrüstung), dunkle Kleidung, eine graue Kapuzenrobe nebst Fuchsamulett, ein paar Dukaten und einige Tränke und alchemistische Mittel (Schlappulver, 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 der Edlen. Sie ist sehr gewissenhaft und absolut loyal. Ihre Wohnung liegt am Rand der Stadt.

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

## Das Opfer

Arbolf Radegaster war seit langem ein zuverlässiger Angestellter des Handelshauses 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 hatte er mit kaum jemand geredet (mit wem ist vollkommen dem Meister überlassen) und hatte im Gasthaus Saithinger am Marktplatz genächtigt. In seinem Gepäck und seiner Kleidung findet sich kaum etwas Aufregendes oder Wertvolles, nur ein wenig Reisegeld und persönliche Dinge. In einer Vollmacht des Hauses Weidenfels wird deutlich, 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 die **Edle Stinia von Silberbrück** Ziel des Anschlags war. Damit gerät zunächst auch die Edle selbst in Verdacht.
- ❖ Die Nachforschungen sollten dann nach und nach ergeben, dass die verfeindeten **Handelshäuser** nichts mit der Tat zu tun haben (es gibt Alibis, andere Interessen, die Verdächtigen wirken glaubwürdig, haben einen Leumund usw.). Ein anderes Motiv muss dahinter stecken.
- ❖ Die **Falktreiber** als Täter können ebenfalls ausgeschlossen werden, da sich im Laufe der Ermittlungen herausstellt, dass es sich bei den auffälligen **Gestalten beim Schuldturm** um armselige Taugenichtse aus Trallop handelte, die als Bettler und Tagelöhner getarnt in die Stadt kamen. Sie hatten den reichen Bader *Geldor Eschenfold* dabei beobachtet, wie er in dem von ihm bevorzugten Gasthaus *Saithinger* einkehrte, welches nahe dem Schuldturm liegt. Die Halunken planen seit einigen Tagen, den Bader auszurauben. Vielleicht vereiteln die Helden diesen Überfall auf Geldor oder einen Raubzug ins Badehaus und bekommen daraufhin von Geldor wertvolle Informationen über den Diebesbund?

- ❖ Über **das Opfer Arbolf Radegaster** ist nicht besonders viel zu erfahren. Auf die wenigen Leute, denen er außer der Edlen Stinia begegnet ist (Bedienstete/Schreiber der Balsaither Händlergilde oder des Handelskontors Silberbrück, dem 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 selbst auf die Idee kommen, so lassen sie einen der NSC die Idee aussprechen, dass vielleicht eigentlich die Edle Stinia das Opfer sein sollte. Dadurch kommen weitere Verdächtige ins Spiel und die Helden haben Ansätze für weitere Ermittlungen.
- ❖ **Weitere Spuren** zu etwaigen Geliebten der Edlen 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 können, den Täter in der **Balsaither Unterwelt** zu suchen: Zum einen könnte ein von den Helden **gefangener Dieb** für eine Gefälligkeit (z. B. im Gegenzug dazu, dass die Helden ihn laufen lassen) den Tipp geben, dass frühere Querelen zwischen den Dieben etwas damit zu tun haben könnten. Des Weiteren könnte die **Edle Stinia** selbst diesen Verdacht äußern, falls sie Vertrauen zu den Helden gefasst haben sollte. Oder die Helden könnten dem **Bader Geldor Eschenfold** eine Information entlocken, immerhin sieht 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 Stadtgarde als wenig glaubwürdig gilt. 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 mit **Hauptmann Helmbrecht** zusammentreffen, der äußerst ungehalten über die Einmischung der Helden ist.
- ❖ Auch könnte ein **geheimnisvoller Fremder** in Erscheinung treten, der sich aber stets schnell aus dem Staub macht und den Helden immer wieder entkommt. Dabei könnte es sich um einen „Ermittler“ des neuen Oberhauptes des Diebesbunds handeln, der Marmwulf hinter dem Anschlag vermutet, es ihm aber nicht nachweisen kann. Vielleicht kommt es auch zu einer Begegnung zwischen einem phexgefälligen Helden und dem geheimnisvollen Anführer der Diebe, der von den Vorfällen um Marmwulf erzählt und seinen Verdacht äußert, dass dieser hinter dem Anschlag steckt.
- ❖ Zur Auflockerung des eigentlichen Hauptplots können sie immer wieder **stadttypische Ereignisse** einbauen, zum Beispiel eine Kneipenschlägerei, eine Gesangesdarbietung einer jungen Bardin aus dem Sängerkreis „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 durch die Traviageweihten oder ähnliches.

## Im Untergrund

### Der Diebesbund von Balsaith

Die „öffentlichen“ Taten der Diebe von Balsaith beschränken sich zumeist auf Taschendiebstahl, Beutelschneidereien und kleinere nächtliche Einbrüche, so dass in der Regel nur die wohlhabenden Bürger und Reisende Ungemach zu fürchten haben. Was sich hinter den ehrbaren Kulissen des Handelsstädtchen noch so alles abspielt, verbleibt in phexgefälligem Schatten. So gilt die Existenz eines Diebesbundes selbst vielen als Gerücht. Andere verdächtigen die Edle *Stinia von Silberbrück*, die Stiefschwester des Barons und Vorsteherin der Balsaither Händlergilde, Oberhaupt des Bundes zu sein. Doch kann man getrost davon ausgehen, dass es sich hier nur um üble Nachrede der Konkurrenz handelt oder um das Geschwätz missgünstiger Bürgerinnen, die in der attraktiven Frau eine „ruchlose Männerverführerin“ sehen. Auch die Obrigkeit tappt nach wie vor im Dunkeln, auch wenn *Hauptmann Helmbrecht* stets behauptet, dem „Diebsgesindel“ auf der Spur zu sein. Alle offiziellen Ermittlungen in Sachen Diebesbund, die Hauptmann Helmbrecht verantwortet, verlaufen im Sand.

#### **Meisterinfo:**

*Die Diebe von Balsaith sind nicht mit den organisierten Dieben in größeren Städten wie Trallop oder gar Gareth zu vergleichen, denn sie zählen nicht einmal ein halbes Dutzend Mitglieder. Das Gerücht, dass Stinia von Silberbrück dem Bund vorsteht, stimmt übrigens nicht – oder zumindest nicht ganz. Immerhin achtet die*

*Phexgeweihte als „Mondschatten“ der Baronie darauf, dass die Diebe bei ihren Beutezügen äußerst phexgefällig vorgehen. Auch pflegt sie einen guten Kontakt zum geheimnisvollen Oberhaupt des Diebesbundes.*

*Über den geheimnisvollen **neuen Anführer** der Diebe und Nachfolger des skrupellosen Marmwulf Asenbaum ist bisher jedoch nichts ans Licht gekommen. Auch in diesem Abenteuer muss das Oberhaupt keine große Rolle spielen. Für nachfolgende, selbst erdachte Szenarien kann der „Meisterdieb“ aber gut als Informationsquelle oder – bei einer phexgefälligen Heldengruppe – als Auftraggeber fungieren, z. B. wenn er gegen einen unliebsamen Konkurrenten vorgehen möchte. Hierbei sollte der geheimnisvolle Unbekannte aus einem dunklen Teil des Raumes sprechen und sein 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 Diebe durchzuführen. Um unerkant 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 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 dem Bund angehören, 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 Marmwulf für sich einnehmen konnte (ihre Anzahl sollten Sie an die Stärke Ihrer Gruppe anpassen).

Aufgrund der Ermittlungen der Helden und der Stadtgarde wird sich Marmwulf erst einmal bedeckt halten und in seinem Versteck bleiben, was die Suche nach ihm erschwert. Gerne können Sie aber auch einen weiteren **Anschlagsversuch** auf die Edle Stinia von Silberbrück einbauen, den die Helden im letzten Moment verhindern können sollten. Oder auch eine erfolgreiche Ermordung eines der phextreuen Diebe.

Marmwulfs entscheidender „Schwachpunkt“ ist seine allzu häufig aufbrausende Libido, die ihn öfter zum Rahjendienste 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**

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 unordnrianische 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.

### **Die Handlanger des Schlitzers**

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

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. Ob ihm das gelingt oder ob er von den Helden gefangen genommen oder gar erschlagen wird, bleibt Ihren Spielern überlassen.

In den beiden letzten Fällen wird der Schultheiß der Stadt, Berman von Rothwilden, den Helden allerdings ebenso dankbar sein wie die Edle Stinia von Silberbrück und der Diebesbund. Und vielleicht winkt den Abenteurern sogar eine Audienz bei Baron Gamhain von Brachfelde 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 Ifirstann oder dem nahen Nebelmoor dem Schlitzer weiter nachsetzen.

Weitere Informationen zu Brachfelde finden Sie auf: <http://www.herzogtum-weiden.net/politik/baronien/77-brachfelde>

### **Belohnung der Helden**

Als Belohnung für das Ergreifen oder Töten des Mörders sollten die Charaktere mit etwa 180 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.

# Anhang

## Vom Balsaither Handelsstreit mit Nordhag und Trallop

Bedingt durch das Entstehen der Wildermark und durch das *Stapelrecht* der Stadt gewann Balsaith als Handelsplatz zunehmend an Bedeutung und geriet gleichzeitig in einen langjährigen Handelsstreit mit Trallop und Nordhag. Insbesondere das mit dem Baron verfeindete Nordhager Handelshaus *Tahutin* (geführt von den Brüdern *Ralmir* und *Ronder Tahutin*) ließ nichts unversucht, um der Balsaither Händlergilde zu schaden. Die Brüder unterstellten dem Baron sogar, er habe ein Abkommen mit der Räuberbande *Falktreiber* geschlossen, dass diese gezielt Handelszüge der Tahutins überfallen, wohingegen Wägen der Balsaither Händler verschont blieben.

### Meisterinfo:

*Die Feindschaft zwischen Baron Gamhain und den Tahutins hat nicht zuletzt folgenden Hintergrund: **Ronder Tahutin**, der Bruder des Nordhager Handelsherrn Ralmir Tahutin, war einst Kastellan der Beoniter zu Beonfirn. Ebenso wie seine Vorväter verantwortete er die weltlichen Geschicke des Dorfes, stellvertretend für das hiesige Stammkloster des Ordens, dem seit altersher das Gut zugesprochen war. Doch Ronder missbrauchte das Vertrauen der Beoniter und des Barons und presste dem Volk hohe Abgaben und „Sonderleistungen“ ab. Im Götterlauf 1014 BF wurde er der Betrügerei überführt. Nur der Fürsprache des gutmütigen Abtes der Beoniter verdankte der „betrügerische Kastellan“ sein Leben und wurde mitsamt seiner Familie vom früheren Baron unter Schimpf und Schande des Landes verwiesen. Der Baron vereinbarte mit den Beonitern, Beonfirn in ein Junkergut umzuwandeln und erhob seinen Sohn Gamhain zum Junker von Beonfirn. Die seit Generationen bestehende Herrschaft der Tahutins in Beonfirn war beendet.*

*Somit war Ronders Hass auf die Baronsfamilie von Brachfelde der eigentliche Treiber hinter den Aktionen gegen die Balsaither Händlergilde. Bei der Wahl seiner Mittel war Ronder völlig skrupellos und setzte seine hohe Menschenkenntnis dazu ein, andere (auch hochrangige Persönlichkeiten) für seine Zwecke zu manipulieren. **Ralmir Tahutin** dagegen hatte als gewiefter Kaufmann mehr ein Auge auf seine Geschäfte und profitierte sowohl von den unterschlagenen Geldern seines Bruders als auch von dessen brillanten Einfällen, der leidigen Konkurrenz aus Brachfelde zu schaden. Um sich selbst abzusichern, vermied er stets, allzu genau über Ronders Pläne im Bild zu sein.*

*Auch zwischen der **Falktreiber-Bande** und den Tahutins herrschte seit jeher eine „innige“ Feindschaft. Diese war auf die Zeit zurückzuführen, als die Räuber die Schandtaten des „betrügerischen Kastellans“ Ronder Tahutin zu bekämpfen suchten. Sie waren nicht länger bereit gewesen, vom Kastellan für Verbrechen verfolgt zu werden, die er selbst begangen hatte. Sie trugen maßgeblich zur Überführung des Kastellans bei.*

## Helden und Schurken

### 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 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 Balsaith und tat, um überleben zu können, das einzige, was er konnte: stehlen und rauben! Bald fiel er dem damaligen Oberhaupt der Balsaither Diebe 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 Oberhaupt des Diebesbunds nach. Bis heute geht unter den Dieben das unbestätigte Gerücht um, Marmwulf selbst habe seinen Ziehvater verpiffen, um seinen Posten einzunehmen. Knapp drei Jahre lang führte er die Diebe an, ehe ihn eine Intrige seines Postens beraubte und er von den anderen Dieben aus der Stadt gejagt wurde.

Dabei hatte insbesondere die Edle *Stinia von Silberbrück*, die in Brachfelde unerkant als „Mondschaten“ der Phexkirche wirkt, Marmwulfs Ablösung gefordert, da er sich immer mehr den Lehren des Phex‘ verschlossen und die Pfade des Listenreichen verlassen hatte. Tatsächlich war Marmwulf in den letzten beiden Götterläufen immer gieriger und skrupelloser 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, die noch immer loyal zu ihrem alten Oberhaupt stehen, und hat zusätzlich einige Schlägetots aus dem Umland 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 (Balsaith), 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

## **Ihre Wohlgeboren, die Edle Stinia von Silberbrück – Vorsteherin der Balsaither Händlergilde, Leiterin des Silberbrück-Kontors („Mondschatten“ der Phexkirche)**

Die Edle Stinia von Silberbrück, die Stieftochter der Schützengräfin Cassandra von Brachfelde, kann man als verführerische Schönheit bezeichnen. Als Tochter des Lowanger Kaufmanns *Fodor Silberbrück* 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 am 14. Rahja 988 BF in Lowangen geboren wurde: Ihr langes schwarzes Haar fließt über weiße, makellose Haut. Ihre vollen Lippen lächeln verheißungsvoll, ein Blick ihrer dunklen, unergründlichen Augen veranlasst auch den härtesten Recken, 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 Gemahl 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 vermählen, 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 Phexkirche von Lowangen ein (was bis heute niemand weiß). Als die Orks Ende 1010 BF 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. Gemeinsam mit seinem Sohn Gamhain, mit dem sie eine leidenschaftliche Liebschaft hatte, unterstützte Stinia den Baron dabei, Handel und Handwerk in Brachfelde zu beleben und die *Balsaither Händlergilde* zu gründen. Aufgrund besonderer Tapferkeit wurde ihre Mutter mit dem Rittergut Ognin belehnt und der Familienname zu „von Silberbrück“ gewandelt.

Dass Stinia von Phex begünstigt ist, bestätigte sich wieder einmal, als sie 1012 BF das *Handelskontor Silberbrück* in Balsaith eröffnete, das sie mit finanzieller Unterstützung durch die Rommilyser Kaufmannsfamilie *Haiserus* gegründet hatte. Auch das Kontor ihres verstorbenen Vaters in Lowangen konnte sie zurückgewinnen. Im Zuge der Vermählung Cassandras mit dem Baron erhielt Stinia 1017 BF den Edlertitel. 1018 BF vermählte sich die Edle mit dem Kaufmann *Edorian Haiserus*, der ihren Familiennamen annahm. Bald brachte Stinia die Zwillingsschwestern *Sari* und *Roika* (geb. am 7. Phex 1018 BF) zur Welt. Im Zuge der Kriegswirren wurde Stinia – auf Betreiben des Junkers Gamhain von Brachfelde – im Winter 1021 BF zur Vorsteherin der *Balsaither Händlergilde* mit Sitz in Balsaith gewählt, eine Aufgabe, die Stinia mit höchster Hingabe erfüllt.

### **Meisterinfo:**

*Stinia ist Priesterin (Mondschaten) und damit höchste Vertreterin der Phexkirche 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 Edle pflegt Kontakte zu einigen Dieben in der Stadt und kennt als eine der wenigen die Identität des neuen geheimen Vorstehers des Diebesbundes. Auch gilt die Edle als Unterstützerin des Sturmbanners und nimmt dessen Dienste gern in Anspruch (z. B. zum Schutz ihrer Handelszüge), was durchaus Kritik aus dem Weidener Adel, allen voran Baronin Fann, auf sie zieht.*

*Während Stinia von ihrem Gemahl Edorian, der ihren Namen annahm, 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 ... Gerüchte berichten gar von der Liebschaft Stinias mit Baron Gamhain, doch liegt diese bereits etliche Jahre zurück. Auffallend ist, dass Baronin Fann ihre Abneigung gegen Stinia unverhohlen zum Ausdruck bringt und sich beide deutlich aus dem Weg gehen.*

## **Edorian von Silberbrück, Kaufmann und Leiter des Silberbrück-Kontors**

Der 985 BF in Rommilyls geborene Edorian stammt aus einer wohlhabenden, darpatischen Kaufmannsfamilie, was sich auch an seiner stets adretten Erscheinung, der edlen Kaufmannsrobe, dem gewirbelten Bart und dem gepflegten, nackenlangen roten, mittlerweile ergrauten Haar erkennen lässt.

Mit seiner tüchtigen und besonnenen Art gelang es dem Darpaten schon in jungen Jahren, lukrative Geschäfte abzuschließen. Obwohl er im Jonglieren von Zahlen sehr bewandert war, fuhr er am liebsten selbst mit den Handelszügen der Haiserus-Familie durchs nördliche Mittelreich bis nach Trallop, Donnerbach und Lowangen. Auf einer dieser Reisen lernte Edorian Stinia von Silberbrück kennen. Fasziniert von der jungen Frau, setzte er sich bei seiner Familie dafür ein, sie finanziell zu unterstützen. Damit ermöglichte er Stinia maßgeblich die Eröffnung der Kontore Silberbrück in Balsaith und Lowangen. Edorian umschwärmte Stinia, bis sie endlich seinem Werben nachgab und mit ihm 1018 BF den Traviabund einging – dabei nahm er den Namen der Adelsfamilie „von Silberbrück“ an. Im gleichen Götterlauf wurden auch ihre Zwillinge *Sari* und *Roika* geboren. Böse Zungen behaupten, Stinia habe rein aus berechnendem Kalkül in die Vermählung eingewilligt. Auch sagt man ihr nach, sie würde ihrem ihr so liebevoll ergebenen Gemahl bei weitem nicht so treu sein. Edorian dagegen vertraut ihr. Auch wenn er unterwegs ist, entscheidet seine Gemahlin allein über die Geschäfte. Er weiß allerdings nichts über ihre phexische Vergangenheit in Lowangen und ihre Kontakte zu den Dieben von Balsaith.

Edorian lebt streng nach den Prinzipien eines „ehrbaren Kaufmanns“, der faire und langfristige Geschäftsbeziehungen pflegt. Ganz im Gegensatz zu seinem härtesten Konkurrenten, dem gerissenen *Haldan Oldenport*, der das Balsaither Kontor des liebfeldischen Kaufmanns Dark Arolus leitet. Dieser macht auch mit dem Nordhager Handelshaus Tahutin gemeinsame Sache, die bekanntermaßen allen geschäftlichen Betätigungen des Barons von Brachfelde und seiner Familie schaden wollen.

## **Haldan Oldenport, Leiter des Arolus-Kontors**

Der stämmige, graubärtige, herrische Haldan Oldenport (geboren 975 BF) verwaltet das Balsaither Kontor des liebfeldischen Handelsherren Arolus. Solange die Kasse stimmt, kümmert sich Dark Arolus, den man nur selten in Balsaith antrifft, wenig darum, mit wem, mit was und mit welchen Methoden sein Kontorleiter Handel treibt. Er hat seinem Stellvertreter sogar das Stimmrecht in der Balsaither Händlergilde übertragen. Darüber hinaus hält Haldan als alteingesessener Bürger einen Sitz im Ältestenrat der Stadt und genießt kein schlechtes Ansehen.

### **Meisterinfo:**

*Haldan Oldenport ist ein durchtriebenes Schlitzohr. Den Balsaither Bürgern zeigt er sich gern als Wohltäter und vehementer Verfechter der Interessen der Stadt gegen den Baron. Als Händler kämpft er aber „mit härtesten Bandagen“ und zögert nicht, seiner unliebsamen Konkurrenz mit allen Mitteln zu schaden – natürlich im Geheimen. Haldan war ein guter Freund des verhassten, ehemaligen Beonfirmer Kastellans Ronder Tahutin. Mit dessen Bruder Ralmir Tahutin, Oberhaupt eines einflussreichen Nordhager Handelshauses und seit 1033 BF Stadtmeister von Nordhag, pflegt er beste Geschäfte, wohl wissend um die persönliche Fehde, die seit langem zwischen den Tahutins und dem Baron von Brachfelde herrschte. Daher ist Haldan auch Stinia von Silberbrück ein Dorn im Auge, nicht nur weil sie die Stiefschwester des Barons ist, sondern auch seit sie ihm mit ihrem Kontor Konkurrenz machte und noch mehr seit sie zur Vorsteherin der Balsaither Händlergilde gewählt wurde, ein Posten, den er ihr immer wieder erfolglos streitig zu machen sucht. Ihren Gemahl Edorian nimmt er nicht ernst und hält ihn lediglich für einen „naiven Gimpel“. Haldan lässt seine Handelszüge von zwielichtigen Schlagetots begleiten und auch das Arolus-Anwesen, in dem er wohnt, ist sehr gut bewacht. Wer weiß, was er dort zu verbergen hat.*

## Hoher Herr Berman 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 immer noch kraftvoll sein Haupt. Nur sein voller, immer gut gepflegter und gestutzter Bart ist inzwischen vollkommen ergraut. Trotz seines Alters von knapp 70 Götterläufen (geboren wurde er 963 BF) ist der kräftig gebaute Ritter noch immer sehnig und drahtig. Vor einigen Götterläufen wurde 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 Götterläufen ein loyaler Gefolgsmann der Barone von Brachfelde. Erst als Gutsvoigt in Ognin und nun als Schultheiß in der Hauptstadt Balsaith tut er seine Pflicht und hat dabei stets das Beste für 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 bis spät nachts arbeitet, ohne sich jemals beklagt zu haben. Berman ist ein großer Anhänger der am Finsterkamm geschaffenen *Finsterwacht*. Als ehemaliger Bewohner der Heldentrutz träumte er immer wieder 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 Rondrakirche, sondern vor allem auch für den Ifirnkult. Er ist ein frommer Anhänger der milden Tochter des grimmigen Firun, seitdem er vor vielen Götterläufen nach einem Stoßgebet an Ifirn vor dem Erfrieren gerettet wurde. Deshalb spendet er regelmäßig dem Tempel in Beonfirn und dem Schrein in Ifirnen 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 Weisen Frau Kadiya, 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 Stadtgarde

Hauptmann Helmbrecht sorgt in Balsaith für Ruhe und Ordnung, im Namen des Schultheiß, der sein direkter Vorgesetzter ist. 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 reichen 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 „zwielichtigen 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 völlig 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 seine Burgsassin *Merika von Bruchingen* mit der Lösung des Falls.

## Geldor Eschenfold – Besitzer des Badehauses „Rosenquell“ zu Balsaith

„Der Bader“ ist vielen ehrbaren Bürgern Balsaiths, allen voran *Hauptmann Helmbrecht* von der Stadtgarde, ein wahres Greuel. Dies liegt zum einen an Geldors Erscheinungsbild: Der etwa 35 Götterläufe alte, große, kräftige Mann sieht an sich sehr gut aus mit seinem gepflegten, schwarzen Bart, dem braunen, glattgekämmten Haar und den graugrünen Augen. Doch betont er mit seinen geckenhaften, weit geschnittenen Gewändern aus edlen Stoff-

fen, dem etwas aufdringlichen Duftwasser, der dicken Goldkette am Hals, den teuren Ringen und dem Amethyst-Ohring doch allzusehr, 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“ *Henny*, *Gerlind* 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...

## Die Räuberbande „Falktreiber“

Das einfache Volk außerhalb der sicheren Mauern Balsaiths fürchtet vor allem die Bande der **Falktreiber**. Die Gesetzlosen, die sich zumeist in den dichten Wäldern des Ifirnstanns versteckt halten, treiben bereits seit 1012 BF ihr Unwesen. Erst nur innerhalb der Baronie, später auch jenseits der Grenzen Brachfeldes (wenn auch in Grenznähe) erfolgten ihre Überfälle. Ihr Erkennungszeichen ist ein **schwarzer Falke**, der über den ausgewählten Opfern ihrer Raubzüge unheilvoll seine Kreise zu ziehen pflegte. Dieser Kundschafter und Vorbote hat der Bande den Namen „Falktreiber“ eingebracht.

In ihrer Anfangszeit galt die Bande als vollkommen unberechenbar. Ihre Aktionen waren oft äußerst widersprüchlich und folgten keinem erkennbaren Muster. Zeitweise gingen sie mit unbeschreiblicher Brutalität und vollkommener Erbarmungslosigkeit vor, dann aber erinnerten andere Raubzüge mehr an Schelmenstreiche oder Denkkzettel, bei denen sie Gnade walten ließen, wenn das Opfer „Besserung“ gelobte. Auch fand man gar vor so manch ärmlicher Hütte einen Teil der Beute, der den Mittellosen in ihrer Not helfen sollte.

Erst 1026 BF gelang es endlich einigen Brachfelder Recken, der Bande einen schweren Schlag zu versetzen. Leider konnte eine Handvoll der Räuber entkommen, unter ihnen auch der Anführer *Lorca der Wolf* und seine Gefährtin *Marinion Langfeder*, eine Badoc-Elfe, und die Jagd auf die Räuber begann von neuem. Eine Gauklerin namens *Janna Abennin* zählt ebenfalls zum Führungskreis der Bande. Der Zwerg *Lorin Kurzfuß* sitzt dagegen seit längerem im Kerker der Feste Anbalsaiith. Viele der Räuber waren Flüchtlinge aus Tobrien, die zusammen mit Lorca zur Bande gestoßen sind. Oft waren es verwahrloste, schlecht bewaffnete Gestalten, die ihm aber treu ergeben und zu allem entschlossen waren.

Als die Schwarzpelze im letzten Orkensturm vor Balsaiith standen und die Stadt zu erstürmen drohten, erwies sich, für alle überraschend, ausgerechnet Lorca der Wolf als Helfer in der Not. Mit phexischer List gelang es ihm, den Anführer der Schwarzpelze zu töten und wurde dafür vom Volk bejubelt. Gerüchte besagen, Lorca habe dafür von Baron Gamhain eine Gegenleistung verlangt, über die aber bisher nichts bekannt geworden ist.

### **Meisterinfo:**

*Bis Travia 1030 BF gilt die 1026 BF stark dezimierte Falktreiberbande alles andere als zerschlagen. Zwar waren neben dem Zwergen Lorin Kurzfuß noch weitere Räuber gefasst und eine Handvoll getötet worden, doch zählten die Falktreiber noch immer mehr als ein halbes Dutzend Mitglieder und fanden erneut Zulauf. Obwohl sie ihre frühere Gefährlichkeit noch nicht wieder erlangt haben, müssen Reisende nach wie vor mit vereinzelt Überfällen – teils durch den Rest der Bande selbst, teils durch „Nachahmer“ – rechnen, sofern sie alleine oder in nur kleinen Gruppen den Ifirnstann durchqueren.*

### **Lorca „der Wolf“ – Anführer der Räuberbande**

Lorca ist der Anführer der Räuberbande *Falktreiber* und gilt als gerissener, skrupelloser und völlig undurchschaubarer Widersacher der bärwalder Obrigkeiten, allen voran Baron Gamhain. Um seine Ziele zu erreichen, ist ihm jedes Mittel recht. Seitdem bekannt wurde, dass Lorca im letzten Orkensturm den Orkhauptling Arkhai tötete und damit die Stadt Balsaiith vor der Erstürmung bewahrte, genießt er beim Volk jedoch einiges Ansehen.

Lorca ist ein sehr charismatischer, gutaussehender Halbelf unbestimmbaren Alters: 1,80 Schritt groß, gestählte Muskeln, schwarzes, kurzes Haar, dunkelbraune Augen, leicht spitze Elfenohren, ebenmäßige Züge, markantes Kinn, seine geschmeidigen Bewegungen erinnern an die einer Raubkatze. Seine Lederkleidung ist zweckmäßig aufs Leben und Verstecken in den Wäldern abgestimmt und soll auch im Kampf nicht behindern. Begibt er sich

in menschliche Ansiedlungen, hüllt er sich in einen unauffälligen, für die Gegend typischen Kapuzenmantel. Als Waffe wählt Lorca das Wolfsmesser, Schwert, Jagdspieß oder den Kurzbogen.

Warum sich Lorca der Räuberbande anschloss, steht in einem anderen Buch. Fest steht, dass er Ende 1022 BF den früheren Räuberhauptmann *Garodt Janker* im Zweikampf tötete und zum neuen Anführer wurde (*siehe Fantholi 10+11*). Nachdem Lorca im Phex 1026 BF den Orkhäuptling *Arkhai* listenreich enthauptet hatte, schloss er mit seinem „Jäger“ Baron Gamhain eine geheime Abmachung. Seither sind Lorca und *Marinion Langfeder*, seine dunkle Gefährtin, vermehrt „außer Landes“ und werden von *Janna Abennin* „vertreten“. Die Orks fürchten Lorca und halten ihn für einen Dämon.

Lorca ist aufgrund seiner Fähigkeiten und seiner Skrupellosigkeit ein äußerst gefährlicher Gegner. Mit ihm sollte man sich nicht anlegen, denn er kennt nur sein eigenes Gesetz, das Gesetz der Rache. Wer sich ihm in den Weg stellt, wird beseitigt. Lorca ist ein echter Verwandlungskünstler: Er kann Personen perfekt vom Äußerlichen als auch von der Stimme her imitieren. Wer ihm begegnet, hat einen äußerst intelligenten, besonnenen Mann vor sich. Sein Zorn ist nicht leidenschaftlich, sondern er geht kalt und berechnend vor, um sein Opfer zur Strecke zu bringen. Bisher hat keines seiner „Ziele“ überlebt. Mit Hilfe des Zaubers „*Adlerschwinge, Wolfsgestalt*“ kann er sich in einen Silberwolf verwandeln (*Zoo-Botanica, S. 188*).

### **Marinion Langfeder, „die schwarze Falkin“**

Die Waldelfe Marinion umgibt eine Aura von Düsternis. Schrecken, aber auch Faszination erweckt ihre Erscheinung. Ihre hager-athletische Gestalt kleidet sie stets in schwarzes Wildleder, das einen starken Kontrast zu ihrer blassen Haut bildet. Ihre Augen – matt und unergründlich wie schwarze Perlen – ziehen den Betrachter in einen unheilvollen, finsternen Bann. Schwarz wie ihr langes Haar ist ihre Seele.

Als die Schwarzpelze in den Orkkriegen (1010 bis 1012 BF) Marinions ganze Sippe niederschlachteten, hatten ihre menschlichen Nachbarn nur untätig zugesehen. Die unterlassene Hilfeleistung entfachte in Marinion unbändige Wut und wahnsinnigen Hass auf alle Menschen. Mit dem Gemetzel, das sie anrichtete, wurde sie eine klassische *badoc-Elfe*. Als *Schwarze Falkin* war sie eines der Gründungsmitglieder der *Falktreiber* und ging erst mit dem früheren Räuberhauptmann *Garodt*, nun an der Seite ihres Gefährten *Lorca* gegen die Menschen vor, um ihnen Schmerz und Tod zu bringen und sich für alles Leid zu rächen, das sie selbst ertragen musste.

Vollendet beherrscht Marinion den Kampf mit schnellen tödlichen Klingen, den Elfenbogen sowie den waffenlosen Kampf. Ihre magischen Kräfte machen sie zur idealen Kundschafterin, die erbarmungslos geeignete Ziele ausspäht. Wenn die Elfe in der Gestalt eines *schwarzen Falken* – dem Erkennungszeichen der *Falktreiber* – am Himmel ihre unheilkundenden Bahnen zieht, sollte sich der Reisende schleunigst einen sicheren Unterschlupf suchen ...

### **Janna Abennin – stellvertretende Anführerin der Bande**

Die wegen Mordes und „demokratischer Volksverhetzung“ gesuchte Gauklerin Janna Abennin zählt zu den Gründungsmitgliedern der *Falktreiber*. Sie verabscheut die Unterdrückung und Ausbeutung des Volkes durch Adlige und reiche Kaufleute. Ihr oberstes Ziel ist die Verbesserung der Lebensbedingungen der einfachen Bauern. Daher nutzt sie ihre Fähigkeiten, um „unrechtmäßig verdientes“ Geld auf phexische Weise an die „Bestohlenen“ zurückzugeben. Vor unnötiger Gewalt scheidet sie dabei zurück.

Kämpfen weicht Janna nach Möglichkeit aus. Sind sie unvermeidbar, verteidigt sich Janna mit Wurfdolchen, die sie gezielt auf ungeschützte Körperstellen wirft (FK Wurfdolch 18, SF Scharfschütze, 1W6+1 TP pro Dolch), um ihren Gegner kampfunfähig zu machen. Ihre Künste aus Zirkustagen erlauben es Janna, bis zu 3 Dolche in der Hand zu halten, die sie innerhalb einer Kampfrunde werfen kann. Janna ist äußerst schnell und gewandt und beherrscht eine Reihe akrobatischer Kunststücke, die ihr im Kampf und bei Überfällen einige Vorteile bringen.

### **Lorin Kurzfuß, auch „Lorin der Große“ genannt**

Lorin war eine Attraktion bei der Zirkustruppe, der auch *Janna* angehörte. Mit seinen 1,52 Schritt Größe scheint Lorin zwar immer noch sehr klein zu sein, doch ist er ein „Riese unter den Zwergen“. Trotz seiner Größe und immensen Kraft (KK: 18) hat Lorin nur wenige zwergengefällige Talente. Bei seinem Volk galt er stets als Außenseiter und hatte unter den Vorurteilen seiner Stammesangehörigen zu leiden. So zog er in die Welt der Menschen hinaus und fand Gefallen am Zirkusleben. Unter den Schaustellern war er das Kraftpaket. Seine tief verwurzelte Freundschaft mit Janna führte dazu, dass er gemeinsam mit ihr nach Brachfelde ging, sich den *Falktreibern* anschloss und zu einem echten Wegelagerer wurde. Seine Lieblingskeule hat schon manchen Reisenden ins Reich der Träume geschickt, aus dem er dann arm, aber lebendig wiederkehrte. Solange Lorrins Anteil groß genug ist, gibt er den Rest gerne den Bedürftigen, aber von wem das Geld stammt, ist ihm weitgehend egal. Dadurch trägt er kaum zur Verbesserung des schlechten Rufs der *Falktreiber* bei.

