

# DIE DIEBE VON ALBENHVS

EINE GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 HELDEN DER  
ERFAHRUNGSSTUFEN 1-2 UND EINEN SPIELLEITER

ENTWICKELT UND VERFASST  
VON JOEL KREBS



MÄRZ 2007



**ULISSES**

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGEN mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGEN in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an [info@sphaerenriss.ch](mailto:info@sphaerenriss.ch) oder die unten genannte Urheber-Adresse.

Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.



# INHALT

Inhalt	2
Hintergrund	3
Teil I: Prolog	4
Ankunft in Albenhus	4
Teil II: Spurensuche	7
Was wirklich geschah	7
Was die Helden tun können	7
Teil III: Die Entlarvung	10
Der Bande auf der Schliche	10
Der Patrizier und der Namenlose	11
Epilog	12
Anhang I: Dramatis Personae	13
Die Mitglieder der Diebesbande	13
Bürger der Stadt Albenhus	15



# HINTERGRUND

Das vorliegende Abenteuer **Die Diebe von Albenhus** ist als Lückenfüller geeignet. Es setzt sich nicht mit irgendwelchen epischen Schlachten oder politischen Geschehnissen in Aventurien auseinander. Somit kann es auch zu jeder beliebigen Zeit in Aventurien gespielt werden. Auch der Ort ist für das Abenteuer nicht relevant, doch empfiehlt sich hier sehr stark eine mittelländische Stadt, die sehrwohl eine gewisse Grösse hat, jedoch auch eine gewisse Entfernung zu grossen Regierungszentren.

## Vorgeschichte

Im Efferd-Mond beliebigen Jahres nistest sich seine kleine Verbrecherguppe in Albenhus ein. Vorher hatten die vorhandenen Stadtgardisten immer für Ruhe und Ordnung gesorgt und es gab eine verhältnismässig kleine Kriminalitätsrate, wenn man von den gefürchteten Flusspiraten mal absah.

Das ganze begann ziemlich harmlos, mit vermehrten Taschendiebstählen, dann kamen jedoch bereits Falschspielereien in den Tavernen auf und gegen Ende des Monats wurden mehrere schwere Einbrüche gemeldet. Doch die Spitze des Eisbergs ist ein Mord an dem reichen Patrizier *Ossian Kessler*, der mitunter Mitglied des Stadtrates war. Nun ist vorallem in den oberen Schichten grosse Unruhe ausgebrochen. Viele fürchten um ihr Leben. Der Umstand, dass der Mörder keine einzige Spur hinterlassen hat, trägt auch nicht sonderlich zu Beruhigung des Volkes bei.

Die Gerüchteküche brodelt und läuft beinahe über: In den Tavernen spricht man von Hexen, Dämonen, Diener des Namenlosen und Phex-Geweihten. Letzteres hat die zwölgöttliche Kirche auf den Plan gerufen, denn solch schwere Anschuldigungen, kann diese nicht dulden. Die Phex-Dienerschaft würde niemals jemanden umbringen!

## Der weitere Verlauf

Im Travia-Mond scheint die ganze Stadt völlig aus dem Häuschen zu sein. Sowohl Zwerge wie auch Menschen misstrauen einander sosehr, dass auch der Handel beinahe zum Erliegen kommt. Der Stadtrat diskutiert nächtelang, was sie gegen die Kriminalität machen könnte, streitet sich jedoch lieber, als etwas zu unternehmen. Auch wenn es niemand ausspricht, so bangen sie alle um ihr Leben, denn sie haben ja gesehen, was mit einem der Räte geschehen ist... So will sich niemand offen gegen die Mörder wenden. Die Stadtwache ist völlig überfordert und das nutzen viele Menschen aus, die bisher nichts von der florierenden Wirtschaft Albenhus' hatten. Jeder Bettler nützt die Situation aus.

Nun dringen die ersten Hilferufe in die benachbarten Baronien und der Stadtrat ringt sich schliesslich dazu durch, das Volk stärker zu kontrollieren. Die Gardistenanzahl wird verdoppelt, Ausgangssperre, starke Ein- und Ausreisekontrollen. Tatsächlich nehmen die Verbrechen wieder etwas ab, doch gelöst ist das Problem bei weitem nicht, denn eine Woche nach dem Inkrafttreten der Notgesetze, stirbt ein zweites Mitglied der Stadtrates! Diesmal hat es den reichen Kaufmann *Bodar Spilman* erwischt. Nun können nur noch gewiefte Helden der Stadt aus ihrer Krise helfen...

## Auswahl der Helden

Teilnehmen an diesem Abenteuer kann eigentlich jede Art von Helden. Jedoch wird es nicht allzu viele Kämpfe geben und die gesellschaftlichen Talente sind höher gewichtet.

Sehr interessant wird die Geschichte, wenn ein Held mit in der Gruppe ist, der selbst nicht ganz reinen Gewissens ist. Einen Streuner, Einbrecher oder Dieb zum Beispiel.

# TEIL I: PROLOG

## ΑΠΚΥΠΤΉ ΙΠ ΑΛΒΕΠΗΥΣ

### Die Stadt auf einen Blick

*Albenhus* ist der Hauptort der gleichnamigen Baronie *Kaiserlich Albenhus* und genießt einiges an Ansehen und Wichtigkeit im *Herzogtum Nordmarken*. Es ist eine der bedeutendsten Handelsstädte der Region. Der vorwiegend grösste Teil des Handels wird über den grossen Fluss abgehandelt, denn alle Wege, die nach Albenhus führen, sind sehr schlecht begehbar und führen durch die Wildnis des Eisenwaldes. Somit reist man fast immer mit dem Schiff an. So bildet der grosse Fluss die Grundlage für das Leben in Albenhus.

Regiert wird die Grafschaft von der ambitionierten, aber mit Standesdünkel befallenen Gräfin Calderine von und zu Hardenfels. Sie selbst kümmert sich nur am Rande um die Probleme von Albenhus, denn sie glaubt, dass der Stadtrat schon mit dem Problem fertig wird. Sie weilt im moment sowieso in Elenvina.

Die Stadt selbst wird von der Stadtvikarin Galburga von Hardenfels regiert. Einen sehr grossen Einfluss besitzt jedoch der Stadtrat, der von sechs angesehenen Patriziern oder Zunfthandwerkern besetzt ist. Galburga kann in Albenhus nichts unternehmen, wenn der Stadtrat nicht einverstanden ist. Doch ist sie deshalb eher froh, als verärgert, denn mit der momentanen Situation kommt sie gar nicht klar.

### Die Stadt Albenhus

*Einwohner:* um 3.000 Menschen, 550 Zwerge  
*Wappen:* dreifach geteilter Schild, rot über Blausilberfeh, darunter zwei schwarze Balken vor silbernem Feld

*Herrschaft/Politik:* Stadtvikarin Galburga von Hardenfels und ein zwölfköpfiger Stadtrat

*Garnisonen:* ein halbes Banner Herzogliche Flussgarde, 1 Banner Bergköniglich Eisenwaldsches Garderegiment, 1 Schwadron Albenhuser Garderegiment, 20 Stadtgardisten

*Tempel:* Efferd, Ingerimm, Rahja, Rondra, Travia

*Wichtige Gasthöfe:* Herberge 'Zum torkelnden Einhorn' (Q5/P5/S14), Herberge 'Kielschwein' (Q1/P2/S22), Hotel 'Admiral Sanin' (Q7/P8/S11), Gasthaus 'Am grossen Fluss' (Q6/P7/S8), Schenke 'Honigtopp' (Q1/P1/S0)

*Besonderheiten:* Steinbrüche, in denen der berühmte Koschbasalt gebrochen wird, südlich der Stadt liegt ein Ordenshaus des Heiligen Anconius (pereine- und hesindegefälliger Heilzauberorden), Stapelrecht, Handelsplatz für Waren der Angroschim, Verehrung des Flussvaters

*Stimmung in der Stadt:* misstrauisch und paranoid. Jeder fürchtet gleich überfallen zu werden. Niemand traut jemanden und schon gar nicht Fremden Leuten



### Nach Albenhus

Weshalb die Helden nach Albenhus kommen, ist dem Spielleiter überlassen. Vielleicht haben sie von den schrecklichen Ereignissen gehört, als sie sich in einer Taverne einer benachbarten Baronie umgehört haben und hoffen jetzt, die Bande dingfest zu machen und sich so einen Batzen Gold zu verdienen. Vielleicht sind sie auch nur auf der Durchreise nach Gareth, denn oft nimmt man da den Flussweg über Albenhus. Wenn sie nun weiterreisen wollen, werden sie von der Garde nicht mehr durchgelassen. Jedenfalls sollte keiner der Helden dringend weiter müssen, denn ansonsten muss der Spielleiter gute Gründe finden, weshalb die Helden Albenhus nicht einfach mit ihren Problemen alleine lassen.

Sollten sich die Helden auf den Weg gemacht haben, können sie den Helden bereits einige Informationen über die Stadt zukommen lassen, was die momentanen Ereignisse betrifft: Ein Matrose auf einem Flusskahn erzählt von Kriminalität und Morden. Sein Vetter sei vor kurzem aus der Stadt geflohen, so schlimm sei es! Oder einige Tavernengäste stellen lauthals Vermutungen an, was für eine Verbrecherorganisation hinter all den Dingen in Albenhus stecken könnte.

### Ankunft in der Stadt

Wenn die Helden mit einem Schiff anreisen:

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Das rhythmische Schlagen der Rudern verlangsamt sich allmählich. Ihr schaut über den Bug nach vorne, der untergehenden Sonne entgegen und erkennt, wie sich auf beiden Seiten des grossen Flusses eine kleine Stadt aufbaut. Der grösste Teil der Stadt ist jedoch am südlichen Teil des Ufers aufgebaut.

Ihr seht kleine Rauchfahnen in den Himmel steigen, ein Bellen von Hunden und das Scharren von Rädern auf Pflastersteinen. Es scheint eine friedliche, beschauliche Stadt zu sein.

Nach fünf Minuten ist der Flusskahn fest verzurrt mit dem Festland. Sofort seht ihr eine halbes Dutzend schwer beaffneter Wachsoldaten auf euch zu kommen. Wirklich freundlich scheinen sie nicht zu sein.

Wenn die Helden auf dem Landweg anreisen:

*Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Es ist früher Abend und der grosse Fluss fliesst träge dahin und ihr seht ein Kaninchen vor euch über den Weg hoppeln. Dann stören einige weit entfernte und dumpf klingende Rufe die idyllische Ruhe, Hammerschläge werden hörbar und ihr meint das Bellen eines Hundes zu hören. Das müssen die ersten Anzeichen von Albenhus sein, dass ihr doch jeden Moment zu erreichen gedenket.

Tatsächlich könnt ihr zwischen den Bäumen bereits die ersten Teile der Stadtmauern erkennen und schliesslich mündet euer Weg zu einem massiven Stadttor, vor dem vier Wachsoldaten stehen. Erstaunlich viele Wachsoldaten für eine Zeit, in der keine kriegerischen Auseinandersetzungen zu erwarten sind...

Egal welchen Weg die Helden gewählt haben, werden sie auf jeden Fall von einer ganzen Kompanie von Stadtgardisten empfangen. Sie werden mit barschen Fragen durchlöchert und ausgefragt, wer sie seien, woher sie kämen, wohin sie wollten, was sie zu verzollen hätten und wie lange sie in Albenhus zu gedenken bleiben. Vorallem Helden, die mit dreckigen und verschlissenen Kleidern daher kommen, werden mit äusserst viel Argwohn begurachtet und unter Umständen sogar durchsucht. Die Waffen, die die Helden bei sich tragen, werden misstrauisch gemustert, doch schliesslich können die Helden passieren. Versuchen sie hier als Spielleiter wirklich eine aggressive Atmosphäre hervorzurufen, die den Helden bewusst macht, welche Ausnahmesituation in Albenhus herrscht.

### Erste Begegnungen in Albenhus

Die Stadt Albenhus ist durch den grossen Fluss zerteilt. Die Ufer werden durch Fähren verbunden und eine Überfahrt kostet 5 Heller pro Person. Am nördlichen Flussufer liegt der Stadtteil *Alben*. Hier leben die meisten der Zwerge. Der Ingerimmtempel ist der einzige Tempel im Stadtteil. In Alben sind beinahe alle Häuser aus massivem Stein, was ihn von den restlichen vier Stadtteilen unterscheidet. Diese liegen südlich des Flusses und lauten: *Oberstadt, Unterstadt, Fischerstadt* und *Gansheim*.

Die Stadt steht ganz im Zeichen des Handwerks und des Handels. Man findet hier alles erdenkliche und kann auch beinahe alles kaufen. Vorallem Zwergen Ausrüstung mag für manche Helden interessant erscheinen.

Am *Eslamplatz* liegen die wichtigsten Gebäude der Stadt, so auch die Garnison der Stadtvikarin und die

gräfliche Residenz, dessen Bewohnerin jedoch nicht in Albenhus weilt.

Welche Tavernen die Helden als Übernachtungsstellen wählen können, ist weiter oben zu entnehmen. In den Tavernen finden sich gegen Abend doch noch einige Menschen ein und versuchen gute Mine zum bösen Spiel zu machen. Stammrunden werden nicht aufgebrochen und die Stimmung ist gedrückt. Die Helden können sich hier sicherlich umhören und einiges erfahren. Wie viel ist der Spielleiter überlassen. Jedoch lassen sie ruhig noch einige Gerüchte und Unwahrheiten einfließen, denn was genau alles geschehen ist, weiss selten jemand. Doch sollte man immer darauf bedacht sein, dass jeder Bürger von Albenhus höchst misstrauisch gegenüber Fremden ist. Beachten sie ausserdem, dass ab der zweiten Peraine-Stunde (22 Uhr) eine Ausgangssperre über Albenhus hängt und die Helden bei mehrmaligen Erwischen nach dieser Stunde zum Wachposten geschleift werden.

Gespielt wird in den Tavernen nicht mehr, da es mit den Notgesetzen illegal wurde. Nur noch in der miserablen Schenke '*Honigtopp*' findet man auf Nachfrage noch einen Raum, in dem Karten gespielt wird (Poker). Dort hat es jedoch die beiden Falschspieler Hengar und Balder, sowie den ehrlichen Spieler Winfried, der einfach nur unverschämtes Glück hat.

Natürlich kann es zu einer handfesten Konfrontation

---

#### Hengar und Balder

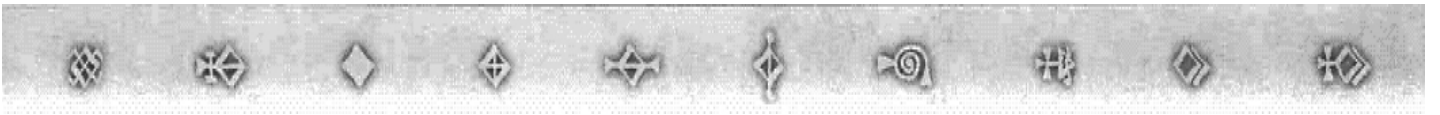
MU 14 IN 10 CH 10 FF 14 KO 10 INI-Basis 10  
LE 25 AU 25 AT 10 PA 8 RS 0 MR 4 TP 1W6 (A)  
Falschspiel 10, Taschendiebstahl 10

#### Winfried

KO 8 INI-Basis 8  
LE 15 AU 20 AT 8 PA 6 RS 0 MR 4 TP 1W6 (A)  
Glück im Spiel

---

zwischen den Falschspielern und den Helden kommen. Eine Prügelein muss jedoch zügig von statten gehen, denn ansonsten kommt bald die Stadtgarde und nimmt alle Beteiligten in Gewahrsam. Sollten die Helden die beiden Falschspieler jedoch bewusstlos prügeln können, dann können sie den Wirt dazu überreden, die beiden in ein Hinterzimmer zu bringen. Der Wirt hat mit der Sache nichts zu tun und ist froh, wenn er keinen Ärger kriegt. Im Hinterzimmer können die Helden die beiden Falschspieler verhören. Lesen sie dann auf Seite 8 unter **Der Mann in gelber Kleidung** weiter. Wenn die Helden aus versehen auf Winfried losgehen, weil

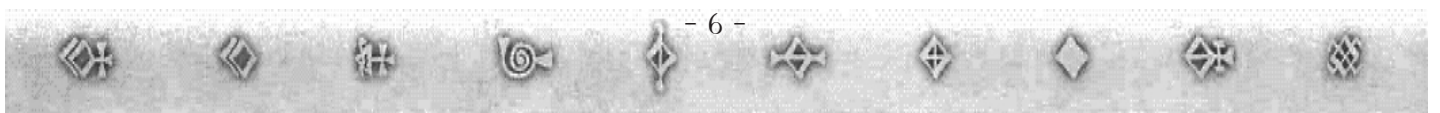


sie denken, auch er spiele falsch, dann haben sie Pech gehabt. Winfried hat mit der Sache nichts zu tun.

In der Ecke der Taverne sitzt jedoch noch *Gerfried Sims* und beobachtet die Szenerie (siehe Seite 13). Ausserdem können die Helden in der Herberge 'Kielschwein' «Fleischzahn»-Brun antreffen. Er ist ebenfalls ein Mitglied der Bande und betrinkt sich oft in der Taverne. Im Trinkrausch lobt er gerne seine eigenen Schandtaten,

wie viele Prügeleien er bereits überstanden habe und wie mies doch seine Kumpanen seien. Doch mehr verrät er auch unter grossem Biereinfluss nicht. Ausser die Helden füllen ihn für teures Silber ab...

Im weiteren wird ersteinmal beschrieben, wie die Morde und Einbrüche tatsächlich abgelaufen sind und wie die Helden die Bande auffliegen lassen können.



# TEIL II: SPURENSUCHE

## WAS WIRKLICH GESCHAH

### Vom Lande in die Stadt

Die Diebesbande die jetzt Albenhus heimsucht, war früher eine Bande von gesetzlosen Streunern, die sich mit Beutelschneiderei, Gaukeleien und Tagelöhnerjobs über Wasser halten konnten. Sie entschieden sie sich dem Leben draussen in der Wildnis auf Nimmerwiedersehen zu sagen und sich in einer grossen Handelsstadt niederzulassen und dort mit gross angelegten Diebestouren Geld zu verdienen. Ihre Wahl fiel auf Albenhus.

### Die Vereinbarung

In Albenhus begannen sie zuerst harmlos: Sie lungerten auf dem Marktplatz herum und bestahlen die vorbeigehenden Leute. Doch das reichte der Bande nicht und sie begannen, die ansässigen Patrizier zu berauben, indem

sie nachts in dessen Häuser einstiegen. Doch bereits beim zweiten Mal ging es gewaltig schief: Sie wurden von dem Patrizier *Leodegar Tobelberg* auf frischer Tat erappt. Dieser hatte sie nämlich erwartet, denn der Patrizier hatte alles andere als eine reine Weste (siehe Seite 10, **Der Patrizier und der Namenlose**) und hat so seine Quellen. Leodegar wollte mit der Bande eine Vereinbarung: Sie sollten gezielt Leute ausschalten, die gegen Leodegar arbeiteten und dafür bekamen sie eine sehr hohe Bezahlung und wurden nicht an die Stadtwaage verpiffen. Die Bande musste das Angebot beinahe annehmen, denn ansonsten wäre sie in den Kerker gewandert. So wurden auf Leodegars Geheiss zwei Patrizier ermordet.

## WAS DIE HELDEN ТУМ КӨППЕН

### Die Schenke 'Honigtopp'

Fragt man in Albenhus etwas herum, so fällt bald einmal der Name Binsbart Hügelklos. Er hat den Ruf, über alles ehrliche und unehrliche in der Stadt Bescheid zu wissen. Eine nähere Beschreibung des Wirten Binsbart Hügelklos findet man auf Seite 10.

Mit der Diebesbande zu tun hat er nichts. Er vermutet, dass sie oft in seiner Taverne sind, weiss jedoch nicht wer der Bande angehört und wer nicht. Durch die Helden befragt und mit etwas Gold aufgemuntert (zwei Silbertaler pro Information) kann er den Helden aber einiges berichten. Man muss ihn aber schon spezifisch nach etwas fragen, denn einfach so erzählt er nichts.

Um das Geld unauffällig zu erhalten, hat sich der Wirt folgendes ausgedacht: Er bietet jenen, die auf Informationen aus sind, sein «Spezialbier», wie er es nennt. Es sei jedoch so gut, dass es zwei ganze Silbertale koste. Bestellt ein Held ein solches Bier, erhält er das gleiche widerlich schmeckende Bier, wie alle anderen Gäste auch, bekommt jedoch die entsprechenden Informationen zugerant:

- Fragen die Helden nach den Fischern, so antwortet er verneinend. Er traut den Gesellen nicht zu, dass sie Verbrechen begehen. Dafür hätten sie viel zu viel Angst vor der Obrigkeit.
- Auf die Frage nach einem Kult oder ähnlichen, beugt

### Die Gute Tat für den Wirten

Der regelmässige Tavernenbesucher Aidan hat noch 3 Dukaten Schulden bei dem Wirt. Der Fischer ist ebenfalls ein Glücksspieler, hat jedoch all sein Geld gegen die Falschspieler verspielt. Wenn die Helden die Schulden zurück bringen, dann vertraut der Wirt ihnen. Aidan beschuldigt Hengar und Balder immer wieder der Falschspielerei. Er rückt mit dem Geld des Wirten nicht freiwillig heraus, denn es ist sein letztes Vermögen. Doch ihm ist sein Leben eindeutig lieber, als sein Gold und nachdem die Helden ihm ernsthaft gedroht haben oder ihn sogar zusammen zuschlagen beginnen, rückt er mit dem Geld hinaus.

sich der Wirt verschwörerisch über die Theke: Ja es gäbe einen geheimen Kult in der Stadt. Man solle sich mal in der Herberge '*Kielschwein*' umsehen, dem Treffpunkt der Fischer und Flösser.

- Wenn die Helden nach illegalen Machenschaften generell fragen, dann nickt er nur vielsagend und erst auf zwei Silbertaler rückt er heraus: Der Händler Ebruil Glenn in der Fischerstadt verkaufe heimlich Samthauch (siehe Seite 10 **Der Mann in der gelben Kleidung oder Ebruil Glenn**).
- Binsbart arbeitet tatsächlich verdeckt als Hehler von gestohlenen Waren. Das gibt er jedoch nur preis, wenn sich die Helden erst einmal das Vertrauen des Wirtes erlangt haben. Dies geht mit einem grossen Batzen Geld (mind. 1 Dukate) und einer Tat für den Wirt. Diese Tat bringt der Wirt möglichst beifällig zu Wort (Kasten). Doch auch er hat nie die Waren der Diebesbande gekauft. Das hat jemand anderes bereits getan.

- Nachdem die Helden die Diebesbande bereits ausgehoben haben, hat der Wirt einige weitere Informationen für die Helden. Jedoch nur gegen die Bezahlung einer ganzen Dukate. Dann kann er ihnen erzählen, dass sich Stimmen im Untergrund mehren, die erzählen, dass der Patrizier Leodegar Tobelberg der Nekromantenmagie widme und ziemlich viel Dreck am Stecken habe. Dies stimmt so natürlich nicht, denn Leodegar hat von nekromantischen Dingen keine Ahnung. Aber es ist ein weiterer Hinweis auf seine Verehrung des Namenlosen.

### Die Stadtwache

Anstatt ihr Glück in den Tavernen zu versuchen, können die Helden sich auch an die Stadtwache wenden. Die Kaserne der Stadtgardisten liegt am Eslamplatz und ist rund und die Uhr vollständig besetzt. Im moment befinden sich doppelt so viele Gardisten im Einsatz. Einer der Weibel ist *Adalhard Rädle*, der seine Aufgabe sehr gewissenhaft und diszipliniert nachgeht, jedoch in der Bekämpfung des Verbrechens einfach nicht weiter kommt. Mit etwas Überzeugungsarbeit können die Helden ihn davon überzeugen (nur wenn sie freiwillig zu ihm gehen und nicht verhaftet wurden), dass sie ihm helfen können. Dann erzählt er ihnen alles was er weiss:

- Am meisten Verbrechen findet man in der Unterstadt. Dort gab es bereits mehrere Durchsuchungen, doch gefunden hat man nichts.
- Ein Hauptverdächtiger ist Garbon Hengler, ein kleiner, erfolgloser Kaufmann aus der Unterstadt. Mehrere andere Kaufmänner haben ihn beschuldigt, mit den Flusspiraten zusammen zu arbeiten. Nun wird er auch verdächtig mit den Verbrechen in Albenhus verwickelt zu sein. Eine Durchsuchung seines Anwesens brachte jedoch nichts zu Tage und Beweise hat man auch keine. Er befindet sich wieder auf freiem Fuss.
- Die Verbrechen auf offener Strasse sind nicht das Problem. Diese sind unterdessen wieder eingedämmt. Ansonsten sind es nur Bettler oder arme Schlucker, die die Situation ausnützen. Die Bande hinter den Morden und gezielten Einbrüchen handelt viel geschickter und im verborgenen.
- Bei beiden Morden an den Patriziern *Ossian Kessler* und *Bodar Spilman* sind keinerlei Spuren aufgetaucht. Die beiden wurden mit einem gezielten Pfeilschuss vom gegenüberliegenden Gebäude getötet. Der Pfeil war dermassen gut platziert, dass es sich um einen Meis-


terschützen handeln muss. Man vermutet in beiden Fällen dergleichen Täter. Den Helden wird jedoch sehr nahe gelegt, die verstorbenen Familien der Opfer nicht aufzusuchen. Überhaupt sollen sie ja kein Mitglied des Patriziats ansprechen.

- Wohl dürfen die Helden die beiden Pfeilschäfte sehen, mit denen die beiden Stadträte erschossen wurden. Interessant ist hierbei, dass beiden Pfeilen die Federn entschwunden zu sein scheinen. Auch am Tatort seien keine Federn gefunden worden.
- Beide Opfer waren gesetzestreue und gottesfürchtige Menschen, die in der Bevölkerung ein hohes Ansehen genossen.
- Es gibt Indizien über einen geheimen Kult, der die Bande ins Leben gerufen haben soll. Ob dies jedoch wahr ist oder nur ein Gerücht, weiss Adalhard Rädle selber nicht.
- Der Wirt der Schenke '*Honigtopp*' scheint mehr zu wissen als er Preis gibt. Überhaupt scheinen so manche geheimen Machenschaften über diese Schenke zu laufen. Unter anderem soll dort auch ein kleiner Schwarzmarkt herrschen.
- Auf den Kopf der Bande ist eine Prämie von 100 Dukaten aufgesetzt. Für jeden kleinen Fisch gibt es eine Dukate.

### Der Mann in gelber Kleidung

Wenn die Helden irgendwen aus der Diebesbande verhören, dann wird dieser zuerst einmal gar nichts sagen und später einen Mann auf dem Marktplatz in der Fischerstadt erwähnen. Er sei in ein gelbes Hemd gekleidet und so sehr auffällig. Er wisse mehr über die Diebesbande. Das Ziel ist, dass die Helden dann den Befragten frei lassen. Vermutlich haben sie auch keine handfesten Beweise gegen denjenigen.

Wenn die Helden nun auf den Mann im gelben Hemd treffen, dann entpuppt sich dieser als Fischhändler Ebruil Glenn. Er hat weder mit der Diebesbande etwas am Hut, noch weiss er etwas über sie. Er handelt jedoch mit dem Rauschgift *Samthauch* (siehe **ZBA 264**). Wenn er sich sicher ist, einem potentiellen Käufer gegenüber zu stehen, dem er vertrauen kann, dann bietet er ihm eine sogenannte «Regenbogenforelle» an. Diese kostet allerdings satte 5 Dukaten. Betrachtet man die Forelle genauer, dann findet man am Unterleib eine Naht. Reisst man diese auf, fällt einem ein Stoffbällchen in die Hände, welches ein Skrupel Samthauch.



Dieser Handel ist nicht nur illegal, sondern er hat es bereits auch an die Diebesbande geliefert, auch wenn er sich dessen nicht bewusst ist. Aber wenn man ihn danach fragt, dann erzählt er nervös, dass er einmal eine grössere Ladung an den Hafen hat bringen sollen. Dort sei eine verummte Gestalt aufgetaucht, habe ihn bezahlt und die Ware an sich genommen. Es sei mitten in der Nacht, auf dem Platz des Fischereimarkts gewesen. Dort können die Helden sich ruhig umsehen. Das einzige, was sie finden könnten, ist ein altes Kanalloch, dass in die Kanalisation von Albenhus führt (siehe Seite 9 **Der Bande auf der Schliche**).

Sollten die Helden den Händler wegen Rauschmittelhandels an die Polizei ausliefern, so erhalten sie dafür 5 Dukaten, verspielen jedoch die Möglichkeit, von irgendeinem Bettler, Streuner oder Fischer eine Information herauszukriegen. Auch der Informationshehler und Wirt Binsbart duldet die Helden nicht mehr länger in seiner Taverne. Alle stehen ihnen sehr feindselig gegenüber und es ist nun ein offenes Geheimnis, dass die Helden mit der Stadtwache zusammen arbeiten.

### **Die Herberge 'Kielschwein'**

Einige Spuren führen zu der Herberge 'Kielschwein', dem Treffpunkt der Fischer und Flösser. Unter anderem führen dort die Spuren eines Kultes hin. Wenn sich die Helden dort umsehen und umhören, so findet dort einmal in der Woche zur zweiten Phex-Stunde (21 Uhr) ein geheimes Treffen der Fischer und Flösser statt. Es ist völlig harmlos und es geht nur um die Verehrung des Flussvaters (näheres Siehe **AGF124**). Es ist nicht mehr als ein gemütliches, aber ernstes Zusammensitzen der Fischer und ein kleines Gebet zu Ehren des Flussvaters. Die grösste Respektperson der Fischer ist Fulger Fischele, ein etwas wohlhabender, aber immer noch armer Fischer. Er ist Fremden gegenüber sehr misstrauisch und beschwört sie, von der Sache mit dem Kult niemanden zu erzählen.

### **Die unterste Schicht der Stadt**

Am ergiebigsten ist es, wenn man die heimatlichen Bettler an den Strassenrändern befragt. Je mehr man ihnen in ihre Gabenschale legt, desto mehr erzählen sie einem. Dabei können sie gut und gerne die Informationen verwenden, die bereits der Wirt erzählt hat. Die Bettler geben jedoch weniger klar eine Antwort und vieles schmücken sie auch mit einigen Informationen

aus. Ganz neu ist jedoch die Information, dass manche munkeln, in dem verlassenen Abwassersystem der Stadt habe sich etwas eingenistet. So ähnlich könnte dies klingen:

«Ein Bekannter des Freundes des Vermieters von meinem Bruder hat mir erzählt, dass sich in der Kanalisation eine Seeschlange umtreiben soll.»

Dies ist ein weiterer Hinweis auf die Kanalisation, wo sich die Diebesbande schliesslich befindet und ihr Lager errichtet hat (siehe Seite 9 **Der Bande auf der Schliche**).

### **Der Fährenmann**

Eine sehr ergibige Quelle ist ausserdem der Fährenmann Vitold. Er hielt es jedoch nicht für nötig, seine Informationen der Stadtwache weiter zu leiten. Jedenfalls beschreibt er einen bulligen, saulustigen Kerl mit aufgeschnittener Lippe, der einmal beinahe ins Hafenbecken getorkelt wäre. Vitold hat den Mann vor dem Ertrinken gerettet und dafür hat der Kerl dem Fährenmann einige Dinge anvertraut, die er nicht hätte verraten dürfen. Unter anderem sei er ein Mitglied der berühmten Diebesbande. Vitold tat das jedoch als sinnloses Geplapper eines Betrunkenen ab.

Der Fährenmann hat auch eine gewisse Kenntniss der Albenhuser Kanalisation. Zwar weiss er nicht, dass sich dort seit einiger Zeit eine Diebesbande rumtreibt, aber er besitzt vier Masken, die vor dem schrecklichen Geruch in der Kanalisation schützen. Er ist bereit eine Maske für eine Dukate zu verkaufen. Ausserdem weiss er von einem zweiten Eingang vom Fluss.

### **Garbon Hengler**

Der Hauptverdächtige der Stadtwache hat tatsächlich mit der Sache etwas zu tun: Er hat die gestohlenen Waren der Diebesbande abgekauft und weiter verkauft. Ausserdem führt von seinem Keller aus eine Treppe direkt in das Versteck der Diebesbande. Diese geheime Treppe ist jedoch derart gut versteckt, dass man sie von ausser wirklich nur mit aussergewöhnlichen Sinnen bemerkt (*Sinnesschärfe*-Probe +10, *Zwergennase*-Probe +3).

# TEIL III: DIE ENTLARVUNG

## DER BANDE AUF DER SCHLICHE

### Diebe oberhalb der Erde

Sehr nützlich kann es sein, wenn man die Diebe bereits oberhalb von Albenhus ausschaltet. Dies kann nach und nach geschehen und hier ist Kreativität der Helden gefragt. So ist es zum Beispiel möglich, dem Kriegerkoloss Brun mit eine hübsche Kurtisane des örtlichen Bordells zuzuschicken und ihn so zu beschäftigen. Oder man schaltet die beiden Spieler Hengar und Balder aus, indem man ihnen beiden eine Portion *Samthauch* schenkt. Wichtig ist nur, dass jeder bereits ausgeschaltete Dieb ein Dieb weniger ist, den man in der Kanalisation bekämpfen muss.

Die einfachste Methode ist natürlich, genug Beweise zu sammeln und die Stadtwache von der Schuldigkeit der Männer zu überzeugen. Sollte dies tatsächlich gelingen, so haben diese jedoch längst Wind davon bekommen und verschanzen sich nun in ihrem Lager unterhalb von Albenhus.

Sollten die Helden so klug sein und die Stadtwache um Unterstützung zu bitten, so schickt ihnen der Weibel zwei Stadtgardisten mit auf den Weg.

### In der Kanalisation

Schliesslich sollten alle Hinweise in die Kanalisation der Stadt Albenhus führen. Wobei das Wort Kanalisation ein schlechter Begriff ist. Der Stadtrat hat vor Jahrzehnten einmal Finanzmittel für eine Kanalisation gebilligt, diese jedoch kurz nach dem Beginn der Arbeiten wieder zurückgezogen. Deshalb sind es nur ein zwei Stollen im Hafan.

Egal bei welchem der beiden Eingänge man einsteigt, gelangt man in stinkende, feuchte Umgebung. Helden brauchen schon eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 zu bestehen um sich dort überhaupt herunter zu wagen (beim Nachteil *Sensibler Geruchssinn* ist die Probe um diesen Wert erschwert. Nicht betroffen sind natürlich Helden, die Masken tragen (siehe Seite 8 **Der Fähmann**). Aber wenn man den Kanaldeckel öffnet, so trägt sich der Schall bis zum Lager der Verbrecher fort und diese sind nun sicherlich vorgewarnt.

Wenn man den alternativen Weg nehmen will, dann gestaltet sich alles etwas anders: Ein Kanal führt ins Hafanbecken. Hierbei muss aber eine Unterwasserstrecke

von 6 Schritt hinter sich gelegt werden. Die Berechnung, welche Entfernung ein Held zurücklegen kann, ist dem **Basisbuch Seite 190** zu entnehmen<sup>1</sup>.

In der Kanalisation werden sie von einigen Wolfsratten begrüsst. Entweder Sie würfeln die Anzahl der Tiere aus oder legen sie ganz nach ihrem Geschmack aus.

### Wolfsratte

**Auftreten:** 2W6+6 Tiere

**Körperlänge:** 2.5 Spann **Gewicht:** bis 0.25 Stein

**KO 9 INI 9+2W6 LE 6 AU 20 RS 1 MR 0**

**Biss:** DK H AT 5 PA 0 TP 1W6-2\*

**Beute:** 1/5 Rationen Fleisch (zäh), Fell (billig)

**Besondere Kampffregeln:** Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)


\* Wenn man durch Rattenbisse mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer der folgenden Krankheiten: Lutas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen der KO-Probe ab.

Sind diese aus dem Weg geschafft, so finden müssen die Helden ersteinmal eine äusserst rutschige Stelle überqueren, ehe sie zum Versteck der Bande kommen. Um nicht auszurutschen ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 oder eine *Akrobatik*-Probe +3 nötig. Wer ins Wasser fällt, alarmiert nicht nur die Diebesbande vor, sondern ist auch noch mit dem Nachteil *Übler Geruch* behaftet, solange er sich kein ausgedehntes Bad leistet. Abgesehen davon kann es auch sein, dass ein Held ernsthaft in Gefahr kommt, in dem dreckigen Kanalwasser zu ertrinken. Soweit sollte es aber sicherlich nicht kommen. Verlangen sie als Spielleiter eine Schwimmen-Probe und wer die nicht besteht, erleidet er 1W6 Ausdauer-schaden und muss weitere Proben ablegen, bis sie ihm gelingt. Natürlich können die restlichen Helden dem Unglücksraben zu Hilfe kommen.

### Das Versteck der Verbrecher

Schliesslich erreichen die Helden das Versteck der Verbrecherbande. Einen kleinen Raum, der wohl früher der Wartung gedient hatte. Die morsche Holztür ist einfach zu öffnen, doch dahinter wartet die Bande von Verbrechern. Je nachdem ob diese bereits vorgewarnt sind oder nicht. Wenn ja, dann kommt es zu einem normalen Gefecht mit den anwesenden Verbrechern. Sind diese jedoch völlig überrascht, so gelingt den Helden einen

<sup>1</sup> Strecke = TaW Schwimmen x AU/10 Schritt



Hinterhalt. Die Werte aller Beteiligten entnehme man dem **Dramatis Personae** auf Seite 11. Im folgenden Gefecht ergibt sich jeder Dieb, dessen Lebenspunkte unter 10 fallen oder zwei Wunden erleidet. Nur Tsamar und Brun kämpfen bis zum bitteren Ende. Fällt jedoch Tsamar im Kampf, so ergibt sich sofort die ganze Diebesbande.

Nach (hoffentlich) überstandenen Kampf, können die Helden die Männer fesseln und nach oben befördern. Sollten sie das Fesseln vergessen und unachtsam sein, so versuchen die Diebe immer wieder zu entkommen und ins Hafengebäck zu schwimmen. Natürlich können die Helden aus Rückweg auch den verborgenen Eingang von Garbon Hengler benutzen, denn von dieser Seite aus, ist die Treppe mit Leichtigkeit zu erkennen.

Beginnen die Helden bereits mit einem Verhör, so geben die Diebe nichts preis, wohl aber zu. Sie legen ein umfassendes Geständnis ab, was ihre Einbrüche angeht und Morde. Sie verlieren jedoch nicht das geringste Wort über einen Auftraggeber. So war es mit Leodegar abgemacht. Er würde sie schon aus dem Gefängnis holen.

Bei einer Durchsuchung des Lagers der Diebesbande, kommen 40 Dukaten, zwei brüchige Degen, zwei Wurfmesser, und eine Schmuckschatulle mit zwei Silberringen im Wert von je 10 Dukaten. Der Weibel der Stadtwache wird sich jedoch nach der Beute erkundigen und

die Helden bitten, alles ihnen zu übergeben, da es sich dabei um Diebesgut handle.

Der interessanteste Fund ist jedoch ein kurzer Brief, in dem der Auftrag, den Patrizier und Stadtrat Bodar Spilman zu ermorden, formuliert ist. (siehe Handout im Anhang II S. 16)

Das ist der eindeutigste Hinweis auf einen Auftraggeber und dazu bestimmt es noch ziemlich genau, wo die Helden suchen müssen. Das engt nämlich den Kreis der Verdächtigen auf sechs Personen ein, von denen zwei davon bereits tot sind.

### Abgabe bei der Stadtwache

Wenn die Helden die Bande bei der Stadtwache abliefern, kriegen sie das Kopfgeld (ingesamt 107 Dukaten), eine gehörige Portion Ruhm und Ehre und Schulterklopferei bis ihnen diese schmerzen. Damit scheint das Abenteuer abgeschlossen zu sein. Sie können als Spielleiter hier die Abenteuerpunkte vergeben und dann herausfordernd fragen: «Was tun eure Helden jetzt?»

Vielleicht kommt der eine oder andere auf die Idee, dass sich hinter der ganzen Geschichte noch etwas verbergen könnte. Sollten die Helden das tun, können sie hier weiterfahren, ansonsten ist das Abenteuer eben beendet und der wahre Bösewicht kommt ohne Strafe davon.

## DER PATRIZIER UND DER NAMENLOSE

Sollten die Helden tatsächlich nicht aufgeben wollen und an eine Verschwörung glauben, so sollte dies natürlich belohnt werden und zwar mit einer wirklichen Verschwörung. Allzu grosse Ausmasse nimmt diese jedoch nicht an. Wie bereits weiter oben beschrieben, hat Leodegar Tobelberg der Diebesbande den Auftrag für die beiden Morde gegeben. Bekannt ist auch, dass die beiden mit zwei perfekt gezielten Pfeilschüssen getötet wurden. Solche Schüsse kann kein einfacher Streuner abfeuern, wenn er sich nicht einem magischen Hilfsmittel bemächtigt. Dieses Hilfsmittel hat der Patrizier geliefert: Für jeden Mord hat der Patrizier eine von Tenobaals Federn mitgeliefert (**SRD37**). Weitere Federn besitzt Leodegar nicht. Ein Pfeil, der mit diesen Federn befiedert ist, trifft nicht nur immer sein Ziel, sondern auch noch enorme Durchschlagskraft besitzen. Mit solchen Pfeilen gelang es Tsamar seine Opfer

mit einem Pfeilschuss zu erledigen. Die Federn zefallen im Flug, deshalb waren die Pfeile am Tatort auch nicht befiedert.

Der Grund für Leodegars Handeln, ist seine Verehrung des Namenlosen. Er gehört einem Kult an, der in allen grösseren Städten Fuss gefasst hatte, nur in Albenhus noch nicht. Der dortige Stadtrat hatte erfolgreich Massnahmen gegen den Kult ergreifen können und so wurden alle Bemühungen des Kultes bereits im Keim erstickt. Schuld daran waren die beiden Stadträte Ossian Kessler und Bodar Spilman, die unterdessen beide in Borns Hallen weilen.

### Der Stadtrat

Der Stadtrat von Albenhus besteht aus sechs Mitgliedern:

- Der frühere Schiffskapitän Ossian Kessler, kürzlich

auf grausame Weise verstorben

- Der reiche Kaufmann Bodar Spilman, ebenfalls verstorben
- Der Medicus und Magister vom Ordenshaus des heiligen Anconius
- Der reiche Kaufmann und Edle Leodegar Tobelberg
- Der Händler Ebelfried Eisinger<sup>1</sup>
- Die Stadtvikarin Galburga von Hardenfels

Sie alle, von den beiden Opfern abgesehen, können theoretisch die Auftraggeber sein. Mit etwas Überlegen, kann jedoch der Medicus und Magister ausgeschlossen werden, denn seinem Orden ist das Leben das Wichtigste. Der Händler Ebelfried Eisinger befindet sich seit einem Monat in Gareth, weil ihn dort dringende Geschäfte benötigen. Sie kann es also schlecht gewesen sein. Dass die Stadtvikarin hinter der Verschwörung steckt, wäre doch sehr weit hergeholt und einige Nachforschungen werden ergeben, dass sie eine reine Weste hat. Somit bleibt nur noch Leodegar übrig.

Unterstützt wird diese Anschuldigung, durch Aussagen der übrig gebliebenen Stadträte und Hinterbliebenen der Opfer: Diese besagen nämlich, dass sich die Ermordeten nie gut mit Leodegar verstanden hätten. Dieser wäre ihnen immer mit unbegründeter Verachtung begegnet.

### Überführung von Leodegar

Wie die Helden Leodegar überführen, ist grössenteils dem Spielleiter überlassen. Am einfachsten wäre es, wenn die Helden einfach in der Nacht in dessen Haus einsteigen und dort die nötigen Beweise sammeln. Diese gibt es zur Genüge, denn Leodegar hatte keinerlei Befürchtungen, dass sein Haus von irgendwem durchsucht werden könnte. So findet sich ein Tagebuch, indem nicht nur die Verehrung des Namenlosen zu finden ist, sondern auch noch die beiden Auftragsmorde. Oder man findet gleich einen kleinen, versteckten Raum in

<sup>1</sup> Sollte die Heldengruppe das offizielle Abenteuer **Der Händler (E03)** bereits gespielt haben, so ersetzt die Edle Lioba den Sitz im Stadtrat

Leodegars Arbeitszimmer. Hinter einem Bücherschrank findet sich ein kleiner Schrein, der dem Namenlosen gewidmet ist.

Haben die Helden genug Beweise gesammelt, können sie sich damit an den Kommandanten der Stadtwache wenden. Dieser weist die Helden jedoch sofort ab. Man sei den Helden ja dankbar für ihre Hilfe, doch die Beschuldigungen gegen ein Mitglied des Stadtrates, das gehe nun doch zu weit.

Wenn die Helden also Leodegar zur Rechenschaft ziehen wollen, müssen sie sich an die nächst höhere Stelle wenden. Diese wäre die Stadtvikarin Galburga von Hardenfels. Jetzt als die Helden der Stadt so sehr geholfen haben, werden sie vorbehaltlos zu der mächtigen Frau vorgelassen. Diese spricht den Helden ebenfalls ihren Dank aus und fragt dann nach ihren Belangen.

Bringen die Helden nun tatsächlich eine Menge an stichhaltigen Beweisen hervor, dann lässt sich die Stadtvikarin überzeugen. Ihr war nämlich Leodegar mit seinen sehr sonderbaren Ansichten und manchmal gotteslästerlichen Äusserungen ebenfalls ein Dorn im Auge. Sie entscheidet sich, Anklage gegen Leodegar zu erheben. Die Verhandlung würde in einer Woche beginnen. Ob die Helden bei dieser Verhandlung dabei sein wollen oder nicht, bleibt ihnen überlassen. Jedenfalls könnten diese als Zeugen auftreten. Haben die Helden Albenhus zu diesem Zeitpunkt jedoch bereits verlassen, werden die Beweismittel von der Stadtvikarin persönlich vorgebracht.

Eine weitere Belohnung erhalten die Helden nicht. Schliesslich sind sie ganz nebenbei auch noch in das Haus eines Patriziers eingebrochen. Die Stadtvikarin verzichtet jedoch auf eine Anklage, wenn sie davon überzeugt ist, dass Leodegar schuldig ist. Werden die Helden jedoch beim Einbruch entdeckt, so haben sie mit einer Anklage und einer harten Geldstrafe zu rechnen.

## EPILOG

### Abenteurpunkte & Erfahrungen

Für alle Helden gibt es generell **150 Abenteurpunkte**, wenn sie die Diebesbande aufliegen haben lassen und ihren Anführer dingfest gemacht haben. Für ausserordentliche Leistungen können sie weitere **50 AP** vergeben.

Haben die Helden jedoch auch Leodegar überführt und der Justiz übergeben, so bekommen die Helden weitere **100 AP**.

Für die Talente *Menschenkenntnis*, *Gassenwissen* und *Überreden*, gibt es spezielle Erfahrungen.

# ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE

## DIE MITGLIEDER DER DIEBESBANDE

### Tsamar «Der Fürst»

Tsamar ist seit jeher der Anführer der gesetzlosen Bande. Er ist ein Streuner aus Gareth, der wohl bereits die ganzen Mittellande besucht hat. In Elenvina ist er schliesslich auf den Rest der Gruppe gestossen. Recht schnell hatte er sich einen Namen gemacht und als schliesslich der frühere Anführer auf mehr oder weniger natürliche Weise starb, nahm er das Szepter in die Hand. Seine sehr herrische und arrogante Art gab ihm den Spitznamen «Der Fürst». Trotz einigen Reibereien mit den anderen Streunern, wird er doch von allen respektiert. Sie halten ihn für äusserst klug und gerissen. Aber vorallem ist er äusserst arrogant und selbssticher.

---

#### Tsamar «Der Fürst»

**MU 14 IN 12 KL 12 CH 14 GE 14 FF 14 KO 12 KK 12**  
**LE 35 AU 40 RS 2 MR 4 INI-Basis 12**  
**Faust: AT 12 PA 10 TP 1W6 (A)**  
**Degen: AT 14 PA 12 TP 1W6+3**  
**Kurzbogen: FK 14 TP 1W4+4**  
Schleichen +10, Sinnesschärfe +12, Taschendiebstahl +10,  
Schlösser knacken +10

---

Tsamar ist 1.80 Schritt gross und führt sich immer sehr dominant auf. Unter seiner schwarzen, durchaus feinen Kleidung trägt er immer eine Lederrüstung, denn er fürchtet zu jederzeit einen Angriff auf sein Leben. Er hat langes, schwarzes Haar und ein markantes Gesicht, dass man eigentlich nicht so schnell vergisst.

### Gerfried Simis «Der Klugscheisser»

Gerfried wäre eigentlich der Anführer geworden, wäre Tsamar nicht gekommen. Gerfried Simis hat einiges an Grips im Kopf, ist jedoch viel zu schwach gegenüber

---

#### Gerfried Simis «Der Klugscheisser»

**MU 10 IN 14 KL 14 CH 10 GE 12 FF 14 KO 10 KK 10**  
**LE 30 AU 39 RS 0 MR 4 INI-Basis 10**  
**Faust: AT 8 PA 8 TP 1W6 (A)**  
**Degen: AT 12 PA 12 TP 1W6+3**  
Sinnesschärfe +14

---

Tsamar, als dass er gegen den bestanden hätte. Bis heute ist Gerfried Tsamar gegenüber sehr zurückhaltend und still. Insgeheim hasst Gerfried seinen Anführer, doch wagt er nicht diesem zu widersprechen. In der Gruppe nimmt Gerfried eine sehr untergeordnete Rolle ein, ausser man will irgendetwas wissen, dann ist Gerfried mit

seinem guten Gedächtnis wieder gut genug. Gerfried sitzt oft in den Tavernen und hört sich um, was für die Gruppe von Interesse sein könnte. Oft kriegt er mit, was andere gar nicht bemerken.

Gerfried ist ziemlich unauffällig. Mit 1.70 Schritt ist er nicht der grösste. Seine Gestalt ist schwächling und seine Kleidung ist grau und langweilig. Er könnte ein Adeliger sein oder der Sohn des Nachbarn...wen interessiert? Man vergisst das Gesicht sowieso gleich wieder,

### Lucrann Fingerfink

Lucrann ist in Elenvina aufgewachsen und hat sich dort mit Beutelschneiderei über Wasser gehalten. Darin stellt er sich nämlich äusserst geschickt an.

In der Gruppe genießt er einen guten Ruf, da er so manche interessante Geschichten zu erzählen hat. Denn Lucrann ist nicht nur äusserst geschickt, sondern auch noch äusserst hübsch. Er trumpft immer wieder gerne mit seinen Frauengeschichten auf und zählt auf, welche adeligen Frauen er bereits beglückt habe. Er hat dun-

---

#### Lucrann Fingerfink

**MU 12 IN 12 KL 12 CH 14 GE 16 FF 16 KO 10 KK 10**  
**LE 30 AU 35 RS 1 MR 4 INI-Basis 13**  
**Faust: AT 10 PA 12 TP 1W6 (A)**  
**Degen: AT 12 PA 14 TP 1W6+3**  
Taschendiebstahl +14, Betören +8, Schlösser knacken +12

---

kelblondes, gelocktes Haar, einen hübschen Körper und strahlend blaue Augen. Sein Lächeln brachte tatsächlich schon so manche Frau zum schmelzen.

### Hengar und Balder

Die beiden Gesellen lieben das Glücksspiel über alles. Sie würden sogar ihre eigene Mutter verwetten, wenn sie sie denn gekannt hätten. Nur nehmen sie das mit dem ehrlichen Spielen nicht allzu ernst. Die beiden sind vermutlich Brüder, so genau wissen sie es jedoch auch nicht. Beide tragen braunes, verflitztes Haar und abgetragene Wanderskleidung. Immer tragen sie drei gezinkte Würfel bei sich und einige Karten im Ärmel.

In der Gruppe sorgen sie meist nur für Ärger, da sie jedem mit ihren Spielgeschichten auf den Wecker gehen. Die Bandenmitglieder versuchen die beiden einfach zu ignorieren.

## «Fleischzahn»-Brun

Brun ist der Mann fürs Grobe. Der kräftige, bullige Kerl war tatsächlich einmal für eine Kriegerakademie angemeldet, fiel jedoch bei den ersten Prüfungen durch und seine wohlhabenden Eltern verstiessen ihn, weil sie diese Schmach nicht errtgen konnten. So weiss Brun tatsächlich mit seiner Waffe umzugehen.

Seinen Spitznamen Fleischzahn hat er von den anderen gekriegt, als er sich selbst einen Zahn herausoperieren wollte mit seinem Dolch. Dabei verletzte er sich jedoch sosehr, dass ihm jetzt ein Teil seiner Oberlippe fehlt. Den Zahn hat er am Ende einfach ausgeschlagen, indem er eine riesige Massenprügelei in einer Taverne veran-

---

### «Fleischzahn»-Brun

**MU** 16 **IN** 10 **KL** 10 **CH** 8 **GE** 12 **FF** 12 **KO** 14 **KK** 15

**LE** 40 **AU** 50 **RS** 3 **MR** 4 **INI-Basis** 12

**Faust:** **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+1 (A)

**Schwert:** **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W6+5

Zeichen +10

**Besondere Kampfregeln:** Wuchtschlag

---

staltet hatte.

Auch abgesehen von seinem verunstalteten Mundwerk, gilt Brun nicht als der hübscheste. Aber das ist ihm reichlich egal. Mit genug Alkohol intus wirft er sich an jede Frau heran und wenn er mit seinem überaus vollen Geldbeutel winkt (er gibt sein Geld nur für Frauen und Alkohol aus), dann setzten sich die Weiber schon auf seinen Schoss.

Brun ist auch gerne bereit, ein Duell zu vertagen, wenn der Gegenüber ihn dafür zu einem Bier einlädt. Wenn dieser damit jedoch denkt, den Mann mit Alkohol ausser Gefecht zu setzen, dann hat er sich gewaltig getäuscht.

Brun ist oft in der Herberge 'Kielschwein' anzutreffen. Dort gibt es leckeres Bier und man wirft ihn nicht bei der erstbesten Gelegenheit raus. Er trinkt gerne und viel und fängt vielleicht auch eine kleine Prügelei an.

## Garbon Hengler

Garbon Hengler ist bereits fünfundsünfzig Jahre alt und unterdessen als verbitterter, mürrischer Tattergreis bekannt. Man traut ihm alles und gleichzeitig auch nichts, denn alles was er anpackt, scheint früher oder später schief zu laufen. Das er überhaupt noch Geld besitzt, scheint vielen bereits ein Grund für eine Anschuldigung zu sein, er treibe unrechtmässiges Spiel.

Der erfolglose und arme Kaufmann Garbon Hengler ist

bereits vor Jahren in seinem Keller auf einen alten Zugang in die Kanalisation gestossen. Weiter beachtet hat er diesen jedoch nicht. Bis plötzlich ein stämmiger Kerl in seinem Keller auftauchte. Dabei handelte es sich um den Einfaltspinsel Brun, der unachtsam den Geheimgang von der anderen Seite her geöffnet hatte.

Doch von nun an sollte sich das Blatt zu Garbons Gunsten wenden. Die Verbrecherbande plünderte die Schätze der reichen Kaufleute der Stadt und verkauften die Dinge günstig an Garbon, der sie dann zu einem höheren Preis in anderen Städten weiter verkaufte. Dafür konnte die Bande den geheimen Zugang in seinem Keller benutzen.

Im Falle eines Gefechts gibt Garbon sofort auf. Er kann mit wenig Glück gerade mal ein Messer so führen, dass er sich selbst nicht verletzt. Doch sagen tut er im Falle eines Verhörs nichts. Nur die übliche Geschichte mit dem gelben Mann und mehr kriegt man auch von diesem Mitglied der Bande nicht heraus.

## Patrizier Leodegar Tobelberg

Leodegar gehört nicht eigentlich zu der Bande, sondern ist nur ihr Auftraggeber. Da Leodegar den Namenlosen verehrt (siehe Seite 10, **Der Patrizier und der Namenlose**), ist er der eigentliche Bösewicht in der Stadt. Er will den Weg für einen Kult des Namenlosen in der Stadt Albenhus ebnen. Dafür ist er auch bereit, jeden zu töten,

---

### Leodegar Tobelberg

**MU** 12 **IN** 14 **KL** 15 **CH** 16 **GE** 12 **FF** 12 **KO** 10 **KK** 8

**LE** 25 **AU** 30 **RS** 0 **MR** 6 **INI-Basis** 12

**Faust:** **AT** 8 **PA** 8 **TP** 1W6 (A)

**Degen:** **AT** 10 **PA** 12 **TP** 1W6+3

Überreden +10

---

der seinen Zielen im Wege steht. Doch selber will er es nicht erledigen und so kommt ihm die neue Diebesbande in der Stadt ganz recht.

Leodegar geniesst in der Stadt ein sehr grosses Anse-

---

### Leodegars Wächter

**KO** 10 **LE** 25 **AU** 30 **RS** 2 **MR** 4 **INI-Basis** 12

**Schwert:** **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+4

---

hen. Sein zweistöckiges Anwesen in der Oberstadt hat sogar ein sechsköpfiges Wachpersonal. Niemand weiss jedoch, dass er im Geheimen den Namenlosen verehrt.



## BÜRGER DER STADT ALBENHUS

### Der Mann in gelber Kleidung oder Ebruiel Glenn

Der Mann in gelber Kleidung existiert tatsächlich. Es ist der Kaufmann Ebruiel Glenn aus Gareth. Er verkauft Fische und anderes Getier, dass man aus dem grossen Fluss so ziehen kann. Er kennt jedoch die Diebesbande gar nicht, die die Helden suchen. Wirklich gesetzestreu ist er aber auch nicht. Er verkauft nämlich das Rauschmittel *Samthauch* und das wird in Albenhus mit Freiheitsentzug bestraft. So mancher Bettler kauft manchmal bei ihm Fisch, in dessen Innereien ein Päckchen Samthauch mitgeliefert wird. Auch einige Mitglieder der Diebesbande haben bei ihm bereits eingekauft, doch mag er sich beim besten Willen nicht mehr erinnern.

### Der Wirt Binsbart Hügelklos

Der Wirt der Schenke '*Honigtopp*' ist aus dem Fürstentum Kosch eingewandert Seine zwielichte Taverne führt er durchaus mit gewissen, auch wenn ihm sein Ruf als "ungehobelter Wirt, der Halunken bedient" ganz recht ist, denn so lässt man ihn in Ruhe.

Binsbart ist fünfzig Jahre alt und glatzköpfig, wenn man von einem kargen Haarkranz absieht. Er ist ziemlich beleibt und untersetzt. So ähnelt sein Gang eher dem Watscheln einer Ente, was ihm auch einen ähnlichen Spitznamen einbrachte. Sein Bier ist das schlechteste in der Stadt und zugleich auch das billigste. So kommen alle zwielichten Gesellen und Bettler am Abend in seine gute Stube um sich auszutauschen und sich zu besaufen.

### Die Stadtgarde

Die Stadtgarde umfasst im Moment 40 Mann und patrouilliert ständig in Albenhus umher. Reisende die Albenhus betreten oder verlassen werden immer gefilzt und mit argwöhnischen Fragen belästigt. Nach der zweiten Peraine-Stunde ist Ausgangssperre und diese wird rigoros durchgesetzt. Auch die Helden müssen sich diesen Gesetzen beugen.

Die oberste Respektperson, die die Helden sprechen können ist der Weibel Adalhard Rädle. Der vierzigjäh-

---

#### Adalhard Rädle

**KO 14 LE 45 AU 50 RS 4 MR 4 INI-Basis 14**  
**Schwert: AT 16 PA 16 TP 1W6+5**

#### Stadtgardist

**KO 14 LE 30 AU 35 RS 3 MR 4 INI-Basis 12**  
**Kurzschwert: AT 12 PA 13 TP 1W6+2**  
**Armbrust: FK 14 TP 2W6+6**

---

rige Mann ist durchaus sehr pflichtbewusst und fleissig, kommt mit der Arbeit jedoch nicht nach und leidet sehr darunter, dass er der Sache mit den Morden nicht näher kommt. Adalhard war früher sogar im Krieg gewesen und ist ein strenger, aber gerechter Befehlshaber. Er sieht auch heute noch sehr gut aus, mit seinen ehrlichen, braunen Augen und gelocktem, schwarzem Haar, in das sich jedoch die ersten grauen Strähnen mischen.

Ehrenwerte Herren

Ich muss ihnen für eure  
erfolgreiche Aktion gratulieren.

Ihr habt den Auftrag zu meiner  
vollständigen Zufriedenheit  
erfüllt und meine Zweifel an  
euch waren unberechtigt. Doch  
nun gilt es dieses erfolgreiche  
Abterfangen noch einmal  
zu wiederholen. Ich schlage  
ihnen vor, dass sie es auf  
dieselbe Weise erledigen, wie  
den Auftrag zuvor. Die Feder,  
die ein Vermögen gekostet hat  
(!), liegt bei. Das Ziel ist  
diesmal Bodas Spielman.

Namenlose Grüße  
Der Stadtrat, der euch auf  
frischer Tat ertappt hat...