

# **Das Erbe**

**Ein detektivisches Fantasy-Abenteuer**

Carlos Schramer

© 2021 Carlos Schramer

Alle Rechte auf gewerbliche Verwertung vorbehalten. Druck, Vervielfältigung und Weitergabe, auch in digitaler Form, zu privaten Zwecken gestattet und ausdrücklich erwünscht.

Herstellung: Carlos Schramer

Umschlaggestaltung: Carlos Schramer

Satz und Layout: Carlos Schramer

Kontakt: [info@gaudiumludendi.de](mailto:info@gaudiumludendi.de)

Internet: [www.gaudiumludendi.de](http://www.gaudiumludendi.de)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Hintergrund</b>	<b>4</b>
<b>Was wirklich geschah</b>	<b>8</b>
<b>Hinweise</b>	<b>12</b>
<b>Das Ende</b>	<b>19</b>
<b>Erbstücke</b>	<b>25</b>
<b>Personen</b>	<b>27</b>

# Hintergrund

Riemenberg, im Jahre 1001, des zweiten Zeitalters, Tag 149

Glenrig von Riemenberg, ein ehemaliger Held und Abenteurer, aus dem Königreich Adarion, der sich schon vor vielen Jahren zur Ruhe gesetzt hatte, verstirbt unverhofft. Er hinterlässt seine Tochter Edilin, seinen Diener Schemm und seine Köchin Lowelia. Da er zu passablem Reichtum gekommen war, hatte er ein stolzes Anwesen in Riemenberg, einem kleinen Städtchen am Fluss Riemen, erstehen können, das nun seine Tochter erben soll.

In den vergangenen Jahren stand er aber auf irgend eine Weise auch mit den Spielercharakteren in Verbindung. Und so vererbt er auch diesen einen Teil seines Vermögens. Während seines Abenteuerlebens haben sich einige Bücher, Zauberformeln und Artefakte angesammelt, sodass für jeden Spielercharakter etwas dabei ist, um dessen Herzenswunsch zu erfüllen.

Fistl, der Notar des Verstorbenen, schickt gleich nach dem Tode des Mannes Boten zu den Spielercharakteren aus und bestellt sie zur Testamentsverlesung in das Anwesen des Verstorbenen (**Tag 150**).

Acht Tage später kommen die Helden in Riemenberg an. Es dämmt schon, als sie plötzlich Hilferufe hören. Sie folgen den Rufen einige Schritte in den Wald hinein und treffen nicht nur alle aufeinander, sondern auch auf einen Jungen, der verletzt auf einem Baum sitzt. Unter ihm versucht ein schwarzer, zweieinhalb Schritt langer Tatzelwurm fauchend nach ihm zu schnappen. Er scheint mit seiner Beute zu spielen, denn andernfalls sollte es ein leichtes für ihn sein, hinaufzuklettern (**Tag 157**).

Die Charaktere töten oder vertreiben das Biest und helfen dem Jungen vom Baum. Nachdem er ärztlich versorgt ist, bedankt sich dieser überschwänglich, stellt sich als Bringolf vor und begleitet die Charaktere in die Stadt. Er stellt eine gute Gelegenheit dar, die Helden etwas über die Stadt aufzuklären. Er erzählt vom Grafen, den sein Freund Nurig für einen Vampir hält, von Glenrig, den sein Freund Nurig für den größten Helden aller Zeiten hält, vom »Güldenem Einhorn«, das sein Freund Nurig für das schönste Gasthaus der Welt hält und von den vier Bereichen der Stadt, dem Bauernviertel, dem Handwerker-viertel, dem Händler-viertel und dem »Arizogratenviertel«. Er erzählt auch, das er etwas ganz Besonderes sei, wegen seiner roten Haare, und wenn sie mal Hilfe in der Stadt bräuchten, würden sie ihn deswegen bestimmt schnell finden. Er kann die Charaktere auch zum Haus von Glenrig führen. Wenn er von ihnen erfährt, dass dieser gestorben ist, wirkt er sehr betrübt und muss es gleich seinem Freund Nurig erzählen.

Wenn die Charaktere zu Glenrigs Anwesen kommen, werden sie von Schemm eingelassen und von Edilin begrüßt. Sie werden zum Abendessen eingeladen und können in den Gästezimmern übernachten. Hier ist die Gelegenheit, von der Tochter noch einige Details über die Situation zu erfahren, d. h. über den plötzlichen Tod ihres Vaters. Auch können sich die Helden gegenseitig noch etwas kennenlernen.

Am nächsten Morgen, nach dem Frühstück, versammeln sich alle im Arbeitszimmer des Hauses und Fistl der Notar beginnt das Testament zu verlesen. Der Spielleiter sollte in die Vorlage des Testaments die Namen der Charaktere eintragen, sowie die magischen Gegenstände die Glenrig ihnen vermacht (siehe »*Erbstücke*« auf Seite 25). Kurz vor Schluss platzt plötzlich Vilkar, der Hauptmann der Riemenberger Stadtwache herein, gefolgt von sechs Wächtern, und stoppt die Testamentsverlesung (**Tag 158**).

Angeblich stehe der Verstorbene im Verdacht, Lilet, die Tochter des Grafen Rodismund von Riemenberg getötet zu haben.

Und wenn sich dies bewahrheiten würde, müsse er nach dem Gesetz all sein Vermögen für den Grafen beschlagnahmen.

Der Notar fragt, welche Beweise es denn gäbe und der Hauptmann erwidert, man solle in den großen Zinnkrug im Arbeitszimmer sehen, was der Notar unter Zeugen auch tut. Er öffnet den Deckel und holt ein Stück edlen Stoffes heraus. Als er es auswickelt, liegt darin ein abgeschnittener Finger mit einem Ring daran. Der Hauptmann identifiziert den Ring als den der Gräfin und beschlagnahmt das Haus und Erbe. Auch die Charaktere will er verhaften und als potentielle Mittäter befragen.

Notarius Fistl bestätigt, dass der Graf im Recht ist, und dass er aktuell nichts tun kann. Er bestätigt jedoch, dass die Charaktere keine Mittäter sein können, da sie erst gestern eingetroffen seien und bisher in ganz anderen Teilen des Landes gelebt hätten. Außerdem habe die Familie Glenrigs nach dem Gesetz das Recht, zu versuchen, den Angeklagten zu rehabilitieren und seinen Namen rein zu waschen, wenn sie den wahren Schuldigen innerhalb von 10 Tagen fänden. Doch sie mögen sich hüten, das Gesetz in die eigenen Hände zu nehmen und wahllos Bürger anzugreifen oder gar zu töten. Man sei hier nicht in der Wildnis und würde dadurch nur noch mehr Schaden für Glenrigs Familie und sich selbst anrichten.

Hauptmann Vilkar stimmt widerwillig zu und setzt Notar, Tochter, Diener, Köchin und die Helden vor die Tür. Die Wachen besetzten das Haus. Sergeant Burk und Wachmann Lohke machen es sich im Eingangsbereich gemütlich, zwei weitere Wachen nehmen am Tor Aufstellung. Edilin kann Vilkar zumindest überreden, vorher für ein paar Tage Kleidung und Schmuck aus ihrem Zimmer holen zu dürfen, und ihren Gästen, zu erlauben, ihre eigene Habe mitzunehmen.

Danach spricht die Tochter die Charaktere an. Sie ist sicher, dass ihr Vater unschuldig ist und man ihm das Verbrechen nur anhängt, um an das Erbe zu kommen. Sie ist allerdings ganz und gar nicht wie ihr Vater früher, da sie in einer ganz und gar

unabenteuerlichen Umgebung aufwuchs, nachdem sich ihr Vater bereits zur Ruhe gesetzt hatte. Weiterhin meint sie, der Notar sein ein guter Mann, der sich mit dem Recht und den Büchern auskennt, aber auch er sei bei weitem kein Held. Aber sie erkennt die Heldenqualitäten in den Charakteren und bittet sie, sich darum zu kümmern, den Verstorbenen zu rehabilitieren und das Erbe zu retten. Denn schließlich kämen sie nur so an die versprochenen Artefakte, auf welche ihnen der Notar den Mund wässrig gemacht hatte.

Bis dahin wohnt sie im »Gasthaus zum edlen Tropfen«.

# Was wirklich geschah

Thornolf, ein reicher Kaufmann und »Freund« des Grafen, ist derjenige, der tatsächlich hinter dem Verbrechen steckt. Er ist ein ziemlicher Lustmolch und macht sich regelmäßig über seine Schreiberinnen her. Sein Leibwächter Sengin, ein rothaariger, stämmiger und gut aussehender junger Mann, hilft ihm dabei, indem er sie mit irgendwelchen geheimnisvollen Mitteln willenlos macht, und sie sich danach an nichts mehr erinnern können. Scheinbar hat das Mittel jedoch starke Nebenwirkungen und die Frauen sterben nach einiger Zeit. Sengin entsorgt die Leiche und Thornolf behauptet, die Schreiberinnen wären in Filialen in anderen Städten versetzt.

In diesem Jahr hat sich Thornolf nun aber in die älteste Gräfin-tochter verschossen und ihr bei einem ihrer häufigen Ausritte im Wald aufgelauert. Ausnahmsweise war Sengin nicht dabei, und so ging das Vorhaben schief. Als er sie körperlich bedrängte und ihr Kleid zerriss, stellte sie sich als stärker heraus, als gedacht, und konnte sich befreien. Wegen der herunter gelassenen Hose konnte der Kaufmann nicht schnell genug hinterher, und so schaffte sie es auf ihr Pferd und floh.

Der Kaufmann verfolgte sie auf seinem eigenen Pferd, da er zurecht befürchtete, sie würde ihn verraten. Und so, wie er den Grafen kannte, wäre dies sein Todesurteil. Bei der wilden Jagd traf ein Ast den Kopf der Frau und riss sie vom Pferd. Sie blieb bewusstlos liegen. Der Kaufmann wickelte die Frau in seinen Mantel und brachte sie zu seiner Jagdhütte außerhalb der Stadt. Das Pferd der Frau entkam ihm jedoch und ritt selbständig zurück ins Schloss (**Tag 112**).



Während die Leute des Grafen wochenlang nach der verschwundenen Tochter suchten, hielt Thornolf sie im geheimen Keller der Jagdhütte gefangen und mit Drogen betäubt, und »vergnügte« sich regelmäßig mit ihr.

Vom trunksüchtigen Notar Fistl erfuhr er einige Zeit später zufällig vom Testament des ehemaligen Helden Glenrig. Da er wusste, dass sich der Graf und der Held niemals so richtig gut verstanden hatten, fasste er einen raffinierten Plan, um ihm die Schuld zuzuschieben und möglicherweise sogar an einen Teil von dessen Vermögen zu kommen (**Tag 143**).

Seinen engsten Vertrauten Sengin, ließ er Glenrig heimlich ermorden. Er kletterte des Nachts durch das offene Fenster und erstickte den gealterten und nicht mehr so wehrhaften Helden mit seinem Kissen (**Tag 149**).

Am nächsten Morgen entdeckte Edilin den Toten und schickte Schemm zu Medicus Gock und Notarius Fistl. Medicus Gock stellte den Tod offiziell fest. Aufgrund seines veralteten medizinischen Wissens, hält er die Flecken im Gesicht für die Folge sehr starken Hustens, bevor Glendrig an Altersschwäche starb. Die Leiche wurde im Haus aufgebahrt (**Tag 150**).

Anschließend lies Thornolf dem Notar durch Sengin einen großen Zinnkrug übergeben, den der Tote angeblich für sein Arbeitszimmer beauftragt hätte. Fistl möge ihn bitte mitnehmen, wenn er zum Anwesen ginge, um das rechtliche zu klären. Im inneren des Kruges versteckt er ein blutiges Stück des Kleides der Grafentochter, welches Thornolf ihr abgerissen hatte, darin eingewickelt den abgeschnittenen Ringfinger der linken Hand, an welchem noch der Ring mit dem gräflichen Siegel steckt. Sengin belegte den Krug mit einem Zauber, indem er ein magisches Symbol auf die Unterseite zeichnete. Er verwendete hierzu seinen eigenen Speichel. Jeder der den Krug berührt, verliert das Interesse, ihn von sich aus genauer zu untersuchen, es sei denn, er hat einen triftigen Grund bzw. äußeren Zwang dazu oder wird von Sengin dazu aufgefordert (**Tag 150**).

Dann ließ er Menbold, dem Gehilfen des Bestatters Faarius durch ihn mitteilen, er könne diesen Beutel Geld bekommen, wenn er sich den großen Zinnkrug im Arbeitszimmer genauer ansehen würde, wenn er die Leiche nach den drei Tagen Aufbahrung abholte. Er müsse unbedingt alles so wieder hinrichten, wie es war, damit es die Tochter des Verstorbenen nicht merken würde. Er solle dann im besten Wirtshaus der Stadt damit angeben, was er gesehen habe. Danach solle er warten, bis man ihn zum Grafen rufe und dort alles bezeugen. Er würde sicherlich auch vom Grafen noch eine Belohnung erhalten, weil er ihm dadurch sehr helfen würde (**Tag 151**).

Und das tat Menbold dann auch nur zu gern, nachdem sie Glenrigs Leiche zum Haus des Leichenbestatters gebracht und am Nachmittag beerdigt hatten. Denn er goss sich am Abend gewaltig einen hinter die Binde, um den Schreck zu verarbeiten. Was Thornolf aber nicht vorhergesehen hatte: aus der Sicht des Gehilfen war nicht das teure »Gasthaus zum edlen Tropfen«, in welchem der Händler immer verkehrte das beste der Stadt, sondern das »Güldene Einhorn«, eine eher billige Absteige, in welchem Menbol aber das Essen am besten schmeckte. (**Tag 153**).

Dann ging der Kaufmann zum Grafen und berichtete ihm, er habe eine Möglichkeit gefunden, endlich das Verbrechen um seine Tochter aufzuklären. Im Gasthaus habe er mitbekommen, dass der Gehilfe des Bestatters eine seltsame Entdeckung in Glenrigs Haus gemacht hätte. So wie er es verstanden habe, ging es um den Ring der Grafentochter. Und als alter Freund der Familie würde er, Thornolf, nun auch gleich den Grafen darüber informieren. Glenrig sei ihm schon immer suspekt gewesen und es würde ihn nicht wundern, wenn er hinter dem Tod der Grafentochter steckte (**Tag 154**).

Rodismund stimmte zu, ließ den Gehilfen Menbold vorlade und dieser berichtete, dass er zufällig im Hause Glenrigs in einem Krug im Arbeitszimmer einen abgeschnittenen Finger mit einem Ring gefunden habe, auf welchem das gräfliche Wappen

zu sehen war. Er habe es wieder hineingesteckt, damit niemand etwas merkte, um nicht in Schwierigkeiten zu geraten, und sich geschworen, nie wieder in fremden Häusern herum zu stöbern (**Tag 154**).

Der Graf wollte sofort den Hauptmann der Wache losschicken, damit dieser prüfe, ob an der Behauptung etwas dran sei. Und wenn ja, dann sei sofort das Haus des Verbrechers zu beschlagnahmen und die Bewohner vor die Tür zu setzen. Thornolf riet ihm jedoch, damit bis zum Tage der Testamentseröffnung zu warten, damit man mögliche Handlanger unter den Erben gleich mit verhaften könne. Widerwillig stimmte Rodismund auch hierbei zu.

Vier Tage später ist es dann soweit. Die Testamentseröffnung findet statt (**Tag 158**).

# Hinweise

Die Charaktere versuchen im folgenden herauszufinden, was geschah, indem sie Personen befragen, nach Indizien suchen und Hinweisen nachgehen.

1. Von den Stadtbewohnern, kann man erfahren, dass der Graf in der letzten Zeit sehr zornig und hart zur Bevölkerung sei, weil seine Tochter ermordet worden war, oder doch nur entführt, oder von der Baba Jaga fort gezaubert, oder bei ihren wilden extatischen nächtlichen Ausritten vom Teufel geholt wurde.
2. Von Kindern erfährt man, der Graf sei ein Vampir.
3. Vom Hauptmann der Wache erfährt man, dass der Notar Schulden hat, weil er zu viel trinkt.  
Er erklärt weiter, dass der Graf gesagt habe, er solle im großen Zinnkrug nachsehen, ob sich dort der Beweis für die Ermordung seiner Tochter befände. Und wenn ja, solle er alles beschlagnahmen.  
Außerdem kann man erfahren, dass der Graf ihm vor kurzem aufgetragen hatte, den Gehilfen des Bestatters vorzuladen.
4. Vom Notar kann man erfahren, dass er vor einiger Zeit im Rausch mit ein paar ortsansässigen Leuten über das Testament gesprochen habe. Er kann einige identifizieren, auch den reichen Kaufmann Thornolf.

Außerdem kam einen Tag nach dem Tod ein Zinngießergeselle der behauptete, er habe einen großen Krug, welchen der Verstorbene beauftragt habe, für sein Arbeitszimmer, und der Notar möge ihn doch bitte dorthin bringen, was er dann auch getan habe.

Er weiß aber nicht, welcher Krug genau es war, da er in eine Decke eingewickelt war, und er nur kurz hinein gespitzt hatte, ihn aber eingepackt ließ, um ihn nicht zu beschädigen. Er hatte einfach alles dem Diener Schemm gegeben.

Er kann aber den Gesellen beschreiben: ein durchtrainierter, junger Kerl mit typischer einfacher Kleidung. Auf Nachfrage, ob ihm nichts aufgefallen sei, erinnert er sich, dass er seine Gugel für Handwerker unüblich als Turban geschlungen hatte. Auf diese Weise wurde sie eher bei Adligen und Kaufleuten getragen.

5. Von der Tochter lässt sich etwas über die Personen erfahren, die nach dem Tod im Haus geholfen hatten, unter anderem auch der Bestatter und sein Gehilfe.

Über die Krüge weiß sie nichts, da sie sich um derlei Dinge nicht kümmert. Aber sie weiß, dass ihr Vater die Krüge auf seinen Reisen gekauft hatte, um an seine Abenteuer erinnert zu werden. Man kann darauf kommen, dass er sich wohl eher nicht in seiner Heimatstadt einen, für ihn bedeutungslosen Krug herstellen lassen würde.

Außerdem war es die Tochter, die ihren Vater tot aufgefunden hatte. Mit Schauern erinnert sie sich noch immer an das verzerrte Gesicht und die violetten Pünktchen im Gesicht, als sie am Morgen herein gekommen war und das Fenster geschlossen hatte. Dies ist für medizinisch bewanderte Charaktere ein Hinweis auf den unnatürlichen Tod: petechiale Blutungen durch Ersticken mit dem Kissen.

Außerdem weiß sie, dass ihr Vater oft bei offenem Fenster schlief. Über den Grafen weiß sie zu berichten, dass er sicher-

lich kein Vampir ist und dass er tatsächlich nicht sehr gut mit ihrem Vater ausgekommen war. Vielleicht war er einfach etwas eifersüchtig auf Glenrig, da dieser in der Bevölkerung etwas bekannter war, als er selbst. Und vielleicht ist er auch etwas von seinem eigenen, nicht ganz so heldenhaften Sohn enttäuscht.

Über Thornolf weiß sie, dass er ein schmieriger Kerl ist, der allen Frauen gierig hinterher blickt.

6. Von der Köchin lässt sich nur erfahren, wer alles im Haus war, mehr aber auch nicht. Wenn sie gefragt wird, was mit der Grafentochter passiert ist, vermutet sie, dass diese vom Teufel geholt wurde, weil sie so unzüchtig war, und zum Glück sei Edilin da anders.
7. Vom Bestatter lässt sich in Erfahrung bringen, dass der Tote seltsame Flecken im Gesicht hatte (petechiale Blutungen), was er aber nicht weiter beachtet hätte.
8. Am Fensterrahmen findet man einen Stofffetzen des Mörders, der an einem Spreißel des hölzernen Fensterrahmens hängen geblieben war. Auf dem Kissen findet man wieder rote Haare des Mörders.

Wer sich mit Übernatürlichem auskennt, kann eine seltsame Aura im Zimmer erkennen. Sie geht von den Haaren aus, was aber nicht so leicht zu lokalisieren ist.

9. Vom Grafen erfährt man, dass der Händler Thornolf im Gasthaus vom Gehilfen des Bestatters über dessen seltsamen Fund erfahren hat. Als man den Gehilfen vorlud, sagte dieser aus, er habe beim Vorbeigehen zufällig in einem Zinnkrug im Arbeitszimmer den abgeschnittenen Finger mit dem Ring seiner Tochter entdeckt. Wenn sich die Spieler daran erinnern, dass der Krug aber einen Deckel hatte, und der Ring in ein Stück

Stoff eingewickelt war, können sie darauf kommen, dass der Gehilfe nicht zufällig hinein blicken konnte, sondern absichtlich nachgesehen haben musste.

10. Vom Diener kann man erfahren, welcher Krug als letztes in die Sammlung des Helden gekommen ist, und dass der Notar ihn gebracht habe. Allerdings ist Schemm Stumm, und es ist ein bisschen schwierig herauszufinden, was er meint. Er kann auch nicht auf den Krug zeigen, da sie keinen Zutritt zum Haus haben. Edilin kann jedoch seine Gebärdensprache verstehen und übersetzen. Schemm kann weiterhin aussagen, dass er sich nicht sehr für den Krug interessiert habe. Er habe ihn ausgewickelt und auf das Regal gestellt, dann die Decke, in welcher er eingewickelt war, in den Keller gebracht.

11. Vom Gehilfen des Bestatters erfährt man, dass ein Fremder ihm Geld gegeben habe, damit er den großen Krug im Arbeitszimmer des Verstorbenen untersuche. Dabei habe er den Finger und den Ring entdeckt, was er später dem Grafen berichtet hätte. Vom Geld hätte er diesem aber nichts gesagt.

Und er habe in seinem Stammwirtshaus, »Zum güldenen Einhorn« von Fräulein Otweni, wie gewünscht damit angegeben, so wie es der Fremde gesagt habe, im besten Wirtshaus der Stadt (er wollte sowieso dort hin, um bei einem kräftigen Rausch, den Schrecken zu vergessen).

Wenn man sich das Wirtshaus ansieht, dann kann man kann darauf kommen, dass es nicht das beste Wirtshaus der Stadt ist und eher nicht von reichen Händlern besucht wird.

Man kann auch erfahren, in welchem Krug er den Gegenstand gesehen habe. Er kann den Fremden beschreiben und berichtet, dass eine rote Haarsträhne unter der Gugel hervor gespitzt habe. Es ist ihm aufgefallen, weil rote Haare in der Gegend eigentlich selten wären.

12. Von den Zinngießern erfährt man, dass der Tote bei keinem einen Krug beauftragt habe.  
Den Gesellen kennt auch keiner.  
Einer erkennt aber den Krug wieder und kann berichten, dass ein Fremder ihn gekauft hätte.  
Er kann den Fremden beschreiben, weiß aber nichts von den roten Haaren, da der Fremde eine Gugel um den Kopf geschlungen hatte, trotz der Hitze.
13. Wenn man darauf kommt, dass der Krug mit dem Beweisgegenstand erst nach dem Tod des Helden ins Haus kam, kann man darauf schließen, dass er es nicht gewesen sein kann, der den Gegenstand dort versteckt hat.
14. Wenn er den Krug untersucht, kann ein magisch begabter Charakter das magische Symbol auf dem Boden entdecken und eventuell auch dessen Wirkung ergründen. Will ein Charakter den Deckel öffnen, so tut er dies nicht und verliert das Interesse daran, sofern er dem Zauber nicht widerstehen kann oder er nicht von jemandem anderen dazu aufgefordert wird.
15. Die Decke, in welche der große Krug eingeschlagen war, liegt noch im Keller des Hauses des Verstorbenen. Wenn man sie untersucht, findet man daran rote kurze Haare vom Schergen des Kaufmanns und graue lange Haare vom Notar. Die Tochter hat aber schwarze Haare, und der Diener eine Glatze.  
Auch hier fühlt ein übersinnlich begabter Charakter die seltsame Aura im Raum, die von den Haaren ausgeht.
16. Das Haus des Verstorbenen hat einen geheimen Hintereingang, von dem die Wachen nichts wissen. Der Diener kennt den Eingang, verrät ihn den Charakteren aber nur, wenn sie ihm sympathisch sind. Durch eine Falltür an der hinteren



Mauer, außerhalb des Grundstücks, die unter den Büschen versteckt und verschlossen ist, kommt man in den Keller. Die Tochter weiß davon nichts. Vom Keller kommt man über eine geheime Wendeltreppe in den Dachboden. Und über eine weitere, geheime Wendeltreppe hinter dem Schrank in Glenrigs Schlafzimmer, führt der Weg in die geheime Schatzkammer im Keller.

17. Wenn man sich in der Stadt umsieht und etwas Glück hat, fallen einem drei rothaarige Personen auf, die über den Marktplatz laufen: der junge Bringolf, seine Mutter und ein kräftiger gut gekleideter und hübscher junger Mann, Sengin. Bei ihm ist eine zweite Person, Thornolf.

Kommt man ihnen näher, erkennt man mit der nötigen Begabung eine seltsame Aura um die beiden Personen. Man kann aber nicht erkennen, von wem sie ausgeht.

18. Wenn man den Palast des Grafen observiert, sieht man hauptsächlich Wachen und Bedienstete ein- und ausgehen. Die einzige auffällige Person ist ein teuer gekleideter Händler, Thornolf.

19. Besucht man den Kaufmann, wird er von einem rothaarigen, stämmigen, jungen Mann begleitet, der sein Leibwächter zu sein scheint. Er bestätigt stolz den Umstand, dass er im »Gasthaus zum edlen Tropfen« zufällig mitbekommen habe, wie der Gehilfe des Bestatters mit seinem Fund angegeben hätte, und er habe es seinem guten Freund dem Grafen berichtet, damit der Gerechtigkeit Genüge getan werden konnte.

Hier kann man den Widerspruch zu Menbolds Aussage erkennen, der in einem anderen Gasthaus war.

Wer sich mit übernatürlichen Dingen auskennt, erkennt eine seltsame Aura im Zimmer. Es lässt sich aber nicht genau feststellen, von welcher Person die Aura ausgeht.

20. Wenn man die Angestellten des Kaufmanns befragt, berichten diese, dass keiner von ihnen in das »Güldene Einhorn« gehen würde, und ihr Herr schon gleich gar nicht, da es ihnen zu schäbig ist. Und sie können es sich auch nicht vorstellen, dass ein einfacher Bestattersgehilfe sich den »Edlen Tropfen« leisten könne.

Außerdem wissen sie, dass Thornolf jedes Jahr eine neue Schreiberin hat. Die vorherigen werden immer in irgendwelche Filialen in anderen Städten geschickt.

21. Wenn man das Vertrauen der Schreiberin des Händlers gewinnt, dann erfährt man von ihr, dass er sich eine Zeit lang ständig an sie heran gemacht und ihr obszöne Angebote unterbreitet hätte. In den letzten Wochen hätte er aber wohl kein Interesse mehr.

22. Wenn man den Fremden (Sengin) gefunden hat und ihn beschattet, so ist er im Freien immer in Begleitung von Thornolf. Beide führen die Helden tagsüber zum Anwesen des reichen Kaufmanns. In der Nacht kann man beide zu einer Jagdhütte im Wald verfolgen, wo im versteckten Keller in einem Bett Lilet liegt. Sie ist angekettet und am Leben, aber in einer seltsamen Trance. Die Hütte wird von einem Söldner und dem Jäger Gastur bewacht.

Kommt man Thronolf und Sengin näher, erkennt man mit der nötigen Begabung auch hier eine seltsame Aura. Man kann aber nicht erkennen, von wem sie ausgeht. Die Aura scheint in der Nacht aber stärker zu sein, als am Tag.

# Das Ende

Wenn der Kaufmann irgendwann in der Klemme sitzt, vor den Grafen geführt wird und ihm die Beweise vorgelegt werden, oder er von den Charakteren in der Jagdhütte gestellt wird, dann versucht er sich immer noch herauszureden.

Er tut ganz entsetzt darüber, was in der Jagdhütte vorgefunden wurde, und versucht die Schuld auf den Jäger Gastur zu schieben. Woher hätte er den wissen sollen, was dieser üble Kerl in seiner Jagdhütte alles treibe.

Ist der Jäger noch am Leben, will er nicht den Kopf für seinen Herrn hinhalten und berichtet, dass die Hütte nicht dem Jäger gehöre, sondern Thornolf. Und dieser sei eines Tages mit der Frau bei ihm aufgetaucht und bat ihn, die Leiche zu verstecken.

Darauf behauptet der Händler, es sei ein Unfall beim Reiten gewesen, und sein Leibwächter solle es bezeugen. Er hätte die Frau zufällig im Wald getroffen und sie habe ihn dazu überredet, mit ihm um die Wette zu reiten. Sengin bestätigt dies auch.

Wenn er dann gefragt wird, wieso er die Grafentochter nicht ins Schloss gebracht hätte, sondern in der Jagdhütte versteckte, so behauptet er, er hätte furchtbare Angst gehabt, er könne beschuldigt werden, was ja nun auch passieren würde.

Wenn man ihn damit konfrontiert, dass die Frau ja überhaupt nicht tot sei, dann versucht er erneut die Schuld auf den Jäger zu schieben. Was wüsste er den schon, wieso er ihm nicht gesagt hätte, dass sie noch lebe.

Wenn er noch lebt und schon wegen seines Herren in den sicheren Tod gehen muss, will der Jäger ihn wenigstens mitnehmen. Er erzählt panisch, dass Thornolf bei der Hütte aufge-

taucht sei und berichtet hätte, dass die »Schlampe« sich losgerissen hätte, als er ihr Kleid zerrissen hatte, und dass er ihr wegen der runter gelassenen Hose nicht schnell genug folgen konnte. Deswegen sei sie panisch davon geritten, sei aber von einem Ast am Kopf getroffen worden und bewusstlos vom Pferd gestürzt. Erst dachten sie, die Frau wäre tot, doch dann wäre sie aufgewacht, und Thornolf halte sie seitdem im Keller der Jagdhütte gefangen, um sich mit ihr zu »vergnügen«.

Wer Sengin beobachtet, erkennt, dass er in diesem Moment sehr enttäuscht die Augen verdreht.

Wenn Thornolf dann auch noch gefragt wird, wieso er dann Glenrig töten ließ und den Verdacht auf ihn lenken wollte, beschuldigt er schließlich Sengin. Es wäre ganz alleine dessen Idee gewesen. Thornolf selbst hätte nur aus Angst zugestimmt. Selbst wenn das niemand glaubt, ist doch bewiesen, dass Sengin die Morde begangen hat.

Da verliert Sengin die Geduld und verwandelt sich in seine Biestform des Incubus. Wenn man ihn noch lässt, will er, wie viele Oberbösewichte, sich und seine »genialen« Pläne erklären. Er ruft, dass er sich doch nicht auf Thornolf als Marionette einlassen hätte sollen. Er hätte gewusst, dass er irgendwann ihre praktische Kooperation durch seine Gier in Gefahr bringen würde. Jetzt sei alles aus und er müsse sich verabschieden, um woanders Nahrung zu finden.

Die Charaktere lassen dies hoffentlich nicht zu. Aber auch wenn Sengin entkommt, lässt der Graf Thornolf und seine Handlanger hinrichten und Glenrig rehabilitieren. Dessen Tochter erhält das Haus zurück und die Helden ihr Erbe. Edilin informiert hierzu Notarius Fistl, und dieser vollstreckt endlich das Testament. Er übergibt Edilin die Besitzurkunde des Anwesens und lässt die Charaktere von Schemm in die geheime Schatzkammer Glenrigs führen, wo er bereits die Erbstücke bereit gelegt hat, jeweils mit einer Pergamentrolle, in welcher einige Hinweise zur Handhabung der Gegenstände aufgeführt sind.

Sollten die Helden es geschafft haben, die Tochter des Grafen lebend zurückzubringen, dann kann ein fähiger Heiler ihren seltsamen Trance-Zustand aufheben und vielleicht sogar ihren verlorenen Finger wieder ersetzen.

Außerdem richtet Graf Rodismund in diesem Fall am **Tag 161** (frühestens aber einen Tag nach der Rettung) zur Feier der Errettung seiner Tochter und zu ehren der Helden ein Festbankett in seiner Burg ab.

Ein Herold überbringt Edilin und den Charakteren eine entsprechende Einladung.

Zur Abendstunde werden die Gäste in den großen Saal geleitet, wo ein Herold an der Tür mit seinem Stab dreimal auf den Boden klopft und die Namen der Neuankömmlinge verkündet.

Der Saal ist geschmackvoll dekoriert, mit Wappenschilden an den Wänden und glänzenden Plattenharnischen auf Ständern dazwischen. An der Decke ist ein riesiges Gemälde, welches die Szene aus dem alten Heldenepos »Adarant der Drachentöter« darstellt, in welcher Adarant den Drachen mit dessen eigenem Schwanzdorn ersticht.

Dem Eingangstor gegenüber sind Tische mit weißen Tischdecken so angeordnet, dass sie ein großes U formen. Die Stühle stehen dahinter mit den Lehnen in Richtung der Wände. Die inneren Seiten des U sind nicht bestuhlt.

Anhand der hohen Lehnen der vier Stühle an der, dem Eingang gegenüberliegenden Seite des U und den davor platzierten Dekorationen auf dem Tisch, ist zu erkennen, dass diese Plätze für die Gastgeber reserviert sind.

Auf einer Empore spielen einige Musikanten dezente, festliche Musik.

Diener mit Tablett laufen durch die Menge und verteilen Getränke in Zinnbechern. Die anwesende, bunt anzusehende Gesellschaft, in ihren aufwändigen und teuren Kleidern und mit ihren pompösen Hüten, ist eifrig dabei, aristokratischen, höchst wichtigen Klatsch und Tratsch auszutauschen.

Die Charaktere können sich unter die Leute mischen und folgende Personen kennenlernen:

1. Josurik aus Riemenberg, Großmeister der Händlergilde, nebst Gattin Serfina
2. Halamund aus Riemenberg, Großmeister der Holzwerkgilde
3. Reifert aus Riemenberg, Großmeister der Eisenwerkgilde, nebst Tochter Otweni
4. Mirquart aus Riemenberg, Großmeister der Steinwerkgilde, nebst Gattin Berlinde, Tochter Edilin und Sohn Rodismund
5. Firanda aus Riemenberg, Großmeisterin der Stoffwerkgilde, nebst Sohn Gulbert
6. Lorick aus Riemenberg, Großmeister der Spezereiwarengilde, nebst Gattin Mineria und Sohn Schemm
7. Pernold aus Riemenberg, Großmeister der Gelehrtengilde.
8. Baron Bringolf (Bruder von Gräfin Tara) und Baroness Ninet von Rutingen
9. Baroness Sira von Halmfels (Base von Graf Rodsimund), nebst Sohn Adalbert
10. Baron Garnhelm von Forstenfeld (Freund der Familie und ehemaliger Hauptmann von Rodismund, der in einer Schlacht beide Beine verloren hat, und der von zwei Dienern auf einem Sänftenstuhl hereingetragen wird)

11. Sir Heimann von Riemenberg (Ritter von Graf Rodismund),  
nebst Gattin Jaseni
12. Sir Menbold von Riemenberg (Ritter von Graf Rodismund)
13. Sir Turnbert von Buringheim (Ritter von Graf Rodismund),  
nebst Gattin Lilet und Sohn Fest
14. Vogt Jatzl aus Riemenberg (Graf Rodismunds Burgvogt)
15. Helwina aus Riemenberg (Zofe und Freundin Lilets, hinter  
der Ulfhart her ist, die aber lieber hinter jungen Soldaten her-  
scharwenzelt)

Nach einer Weile werden die Gäste aufgefordert sich zu setzen. Diener begleiten sie an ihre vorgesehenen Plätze. Kurz darauf fordert der Herold sie auf, sich zu erheben und der Graf und seine Familie betreten den Saal.

Es wird still und der Graf hält eine kurze Rede:

*»Liebe Gäste, Volk von Riemenberg, der Anlass zu diesem heutigen Feste gehört zu den schönsten unseres Lebens.*

*Unsere geliebte Tochter Lilet ist zu uns zurückgekehrt. Wir glaubten sie schon tot und wurden durch falsches Spiel dazu gebracht, einen bis dahin unbescholtenen Bürger dieses schönen Städtchens für das Verbrechen verantwortlich zu machen, den kürzlich verstorbenen Glenrig von Riemenberg. Doch zum Glück konnten dessen tapfere Verwandte den Fall aufklären, unsere Tochter nach all den Wochen wieder lebend nach hause bringen und den wahren Schuldigen ermitteln: Thornolf aus Riemenberg, den Händler.*

*In all der Freude die wir über die Wiederkehr unserer geliebten Lilet empfinden, schmerzt es uns doch zu erfahren, wie dieser Mann, den wir bis dato als Freund der Familie zu bezeichnen pflegten, uns auf solch schändliche Weise hinterging, und was er unserem lieben Kinde alles antat.*

*Und so soll ihn die harte Faust des Gesetzes treffen. Säße er sonst bei einem solchen Anlass mit uns gemeinsam zu Tische, so mag er nun die Gastfreundschaft unseres Kerkers und bald den Richtblock kennen lernen.*

*Doch damit ist Recht und Ordnung nicht genüge getan. Es obliegt noch unserer Verantwortung, den fälschlicherweise beschuldigten Glenrig zu rehabilitieren und uns ganz offiziell bei seiner Tochter und Familie für die erlittene Schmach zu entschuldigen.*

*Die Welt weiß, wir mögen nicht immer einer Meinung mit Glenrig gewesen sein, aber er hat unserer Grafschaft stets gut gedient und niemandem je Schaden zugefügt.*

*Und so übergebe ich offiziell sein Haus und all seinen Besitz wieder seiner Tochter, Fräulein Edilin von Riemenberg, sowie den übrigen Erben.*

*Den Rettern unserer Tochter sei noch einmal gesondert gedankt und ihre Namen offiziell als Freunde unserer schönen Stadt ausgerufen:*

*[Namen und Titel der Spielercharaktere]*

*Ein jeder von ihnen soll zum Zeichen des Dankes 3 Gulden erhalten.*

*Und nun, genug der vielen Worte. Möge das Fest beginnen.»*

*Sengin, den Leibwächter Thornolfs und seine Rolle erwähnt er absichtlich mit keinem Wort, um die Bevölkerung nicht zu beunruhigen.*

*Während die Diener erlesene Speisen und Getränke auftragen, Wildbret, Fasane, Obst, Kuchen und was sonst noch auf eine gute Festtafel gehört, ist wieder Zeit, sich zu unterhalten.*

*Edilin und die Helden sitzen mit Vilkar am selben Tisch. Er fragt Edilin, was sie nun vorhabe. Sie erklärt, dass sie sich überlege, Thornolfs Geschäft zu kaufen. Sie sei jetzt einigermaßen wohlhabend, und da Thornolf keine Verwandten habe, könnte sie so den Angestellten weiterhin ein Auskommen bieten. Vilkar versucht den Abend über sogar ein wenig mit ihr zu flirten.*

*Und so geht eine aufregende Woche und ein ebensolches Abenteuer zu Ende.*



# Erbstücke

Die Erbstücke, die den Charakteren im Testament vermacht werden, liegen im Keller von Glenrigs Anwesen, in der Schatzkammer. Diese ist nur über eine geheime Wendeltreppe erreichbar, die vom herrschaftlichen Schlafzimmer aus durch einen Schrank betreten werden kann. Theoretisch sind für jeden Charakter ein bis zwei Stücke vorhanden. Der Spielleiter kann sich hier beliebige Artefakte ausdenken, die zu den verschiedenen Rollen passen. Sie sollten dann in das Testament eingetragen werden. Hier ein paar Beispiele:

<b>Name:</b>	»Der blutige Finger des heiligen Uschbarot«
<b>Beschreibung:</b>	Mumifizierter Finger an einer Goldkette
<b>Wirkung:</b>	Der Heiler, der die Kette umgelegt hat, kann einen Patienten operieren, ohne den Körper öffnen zu müssen, da er mit seinen Händen auf magische Weise ins Innere greifen kann.

  

<b>Name:</b>	»Avaras herbalter Verdoppler«
<b>Beschreibung:</b>	Mit Blüten- und Blättersymbolen verzierter Lederbeutel
<b>Wirkung:</b>	Legt man ein Heilkraut über Nacht hinein, findet man am nächsten Morgen zwei darin.

  

<b>Name:</b>	»Rapier des Geisterkönigs«
<b>Beschreibung:</b>	Klinge ist von blau leuchtender, astraler Energie umgeben
<b>Wirkung:</b>	Die Waffe wirkt wie ein normaler Rapier, doch halbiert sich die Rüstungsklasse.

<b>Name:</b>	»Jungfer Meris Auge der Bedrängnis«
<b>Beschreibung:</b>	Ein kleiner silberner Spiegel an einer Kette
<b>Wirkung:</b>	Blickt man im Morgengrauen in den Spiegel sieht man eine bedrängte Frau im Umkreis von 100 Meilen, und die ungefähre Richtung in der sie sich befindet.
<b>Name:</b>	»Der Aura-Odem des mächtigen Duldorak«
<b>Beschreibung:</b>	Ein mit unsichtbarem Dampf gefüllter Lederschlauch, der niemals leer wird
<b>Wirkung:</b>	Öffnet man den Korken und bläst man den entströmenden Dampf in eine Richtung, sieht der übersinnlich begabte Anwender die Aura von Lebewesen in der Gegend, auch durch Hindernisse hindurch und kann deren Typus erkennen (natürlich, unnatürlich, übernatürlich). Wird er direkt auf ein Lebewesen geblasen, kann man dessen wahre Gestalt erkennen.
<b>Name:</b>	»Meister Ridions Schild der bestialischen Dämpfung«
<b>Beschreibung:</b>	Schild aus Eisenholz, in der Form einer Drachenschuppe
<b>Wirkung:</b>	Neben der normalen Schildfunktion, reduziert dieser Schild die Mächtigkeit der Angriffe eines Gegners, von riesig auf groß, von groß auf mittel und von mittel auf klein

# Personen

In diesem Kapitel sind noch einmal alle namentlich erwähnten Personen, Monstren und Tiere mit ihrer Rolle, ihrer Beschreibung und ihren regeltechnisch relevanten Merkmalen zusammengefasst.

Bei Personen mit übernatürlichen Fähigkeiten, sind diese als grobe und relativ flexibel handhabbare Stichwort bei der *Persönlichkeit* mit aufgelistet. Um sie anzuwenden muss der Charakter einen Erfolgswurf für ein passendes Wissensgebiet bestehen. Je nach gewünschter »Mächtigkeit« des Ergebnisses, werden kleinere oder größere Modifikatoren auf den Wurf angerechnet.

Bei einigen Ausrüstungsgegenständen, sind in Klammern Modifikatoren angegeben, die bei eigenen oder fremden Erfolgswürfen angerechnet werden. Bei Rüstungen wird die vordere Zahl bei Angriffen verwendet, gegen welche die Rüstung gut schützt (in der Regel Hieb- und Stichwaffen), und die hintere, wenn sie nur bedingt schützt (in der Regel Wuchtwaffen).

<b>Name/Rolle:</b>	Bringolf, ein Junge, Liebhaber jeglicher Heldengeschichten (50%) und Angler (25%) aus dem adarischen Volk (75%)
<b>Ziele:</b>	Ein glückliches Leben führen
<b>Erscheinung:</b>	Schlank, rotes Haar, grüne Augen
<b>Persönlichkeit:</b>	Fröhlich, erzählt immer von älterem Freund Nurig, liebt Heldengeschichten von Glenrig, ist stolz wegen seiner roten Haare etwas besonderes zu sein
<b>Ausrüstung:</b>	Schlichte Kleidung, Angelschnur und Haken

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Burk, ein fauler Sergeant der Stadtwache (75%), genussüchtiger Lebemann (100%) und Kartenspieler (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Möglichst ein ruhiges Leben führen
<b>Erscheinung:</b>	Dicklich, schwarzes, kurz geschorenes Haar, braune Augen
<b>Persönlichkeit:</b>	Lebenslustig, träge, pragmatisch
<b>Ausrüstung:</b>	Weißes Hemd, schwarze Hose, schwarze Stiefel, grüner Gambeson (-25%/-0%), Helm, Helmbarte, Dolch, Schlagstock
<b>Name/Rolle:</b>	Edilin von Riemenberg, die schriftgelehrte Tochter Glenrigs (100%), Aristokratin (75%) und Handarbeiterin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Landadel (100%)
<b>Ziele:</b>	Ihren Vater rehabilitieren
<b>Erscheinung:</b>	Hübsch, langes, schwarzes Haar, grüne Augen
<b>Persönlichkeit:</b>	Klug und selbstsicher, trotzdem höflich, hält große Stücke auf ihre Bediensteten
<b>Ausrüstung:</b>	Weißes Unterkleid, schwarzes, ärmelloses Überkleid, schwarzer Stoffkranz mit silbernen Verzierungen und einem schwarzen Schleier, schwarze Schuhe
<b>Name/Rolle:</b>	Ellimer, die schüchterne Schreiberin Thornolfs (75%), Bücherliebhaberin (50%) und Möchte-Gern- Haus- und Ehefrau (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Ein gutes Auskommen haben. Einmal heiraten und Kinder kriegen
<b>Erscheinung:</b>	Hübsch, langes, braunes Haar zu einem Kranz geflochten, blaugrüne Augen
<b>Persönlichkeit:</b>	Schüchtern, druckst etwas herum, gewissenhaft
<b>Ausrüstung:</b>	Gute, städtische Kleidung, Schulter/Kopftuch, braune Schuhe, Schreibzeug, Pergament, lederne Umhängetasche, Taschentücher, Geldbeutel
<b>Name/Rolle:</b>	Faarius, ein ernster Leichenbestatter (100%), religiöser Mensch (75%) und Katzenliebhaber (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Den Toten die letzte Ehre geben
<b>Erscheinung:</b>	Groß, hager, schwarze, kinnlange Haare, Henriquatre-Bart, Hakennase, dunkle tiefliegende Augen, ernster Blick
<b>Persönlichkeit:</b>	Ernst, humorlos, pietätvoll
<b>Ausrüstung:</b>	Graue Robe, schwarze Gugel, schwarze Schuhe

<b>Name/Rolle:</b>	Fistl, ein alter, trunksüchtiger Notarius (100%), Schriftgelehrter (75%), Weinkenner (50%) und Theaterliebhaber (50%) aus dem adarischen Volk (75%)
<b>Ziele:</b>	Den letzten Willen des Verstorbenen ausführen, genügend Einkommen, um sich guten Wein leisten zu können
<b>Erscheinung:</b>	Graues Haar, graue Augen, gebeugter Gang, wirkt etwas tatterich
<b>Persönlichkeit:</b>	Höflich, ehrlich aber trunksüchtig
<b>Ausrüstung:</b>	Grau-braune Robe, weißer Kragen, schwarze Kappe, schwarze Schuhe, braune Aktentasche
<hr/>	
<b>Name/Rolle:</b>	Gastur, der Jäger Thornolfs (100%), Tierpräparator (75%) und Teilzeitgauner (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Ein gutes Auskommen haben
<b>Erscheinung:</b>	Durchtrainiert, braunes, schulterlanges Haar, grüne Augen, sonnengebräunte Haut
<b>Persönlichkeit:</b>	Einfaches Gemüt, macht was man ihm sagt, aber ist im Zweifelsfall sich selbst der Nächste
<b>Ausrüstung:</b>	Einfache, grün-braune Kleidung, Federhut, weiche Lederschuhe, Pfeil und Bogen, Dolch quer hinter dem Rücken am Gürtel
<hr/>	
<b>Name/Rolle:</b>	Glenrig von Riemenberg, ein älterer, verstorbener Abenteurer (125%), heldenhafter Recke (100%) und Antiquitätensammler (75%) aus dem adarischen Landadel (100%)
<b>Ziele:</b>	Sein Erbe in guten Händen wissen
<b>Erscheinung:</b>	Stattlich, graues Haar, tot
<b>Persönlichkeit:</b>	Held alter Schule, nicht immer einer Meinung mit dem Grafen von Riemenberg
<b>Ausrüstung:</b>	Astralkörper
<hr/>	
<b>Name/Rolle:</b>	Gock, der alte Freund Fistels, altmodischer Medicus (100%), Weinkenner (75%), Glücksspieler (50%) und Gedichtliebhaber (50%) aus dem adarischen Volk (75%)
<b>Ziele:</b>	Den Leuten helfen
<b>Erscheinung:</b>	Klein, hager, graue schulterlange Haare und Vollbart, braune Augen
<b>Persönlichkeit:</b>	Fröhlich, altmodische Ansichten, medizinisch nicht auf dem neuesten Stand
<b>Ausrüstung:</b>	Graue Robe, schwarzen, baretartigen Hut, weißer Kragen, schwarze Schuhe

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Gundula von Himmelstein und Riemenberg, die ältere verstorbene Frau Glenrigs, Hausherrin und Mutter (100%), Aristokratin (100%) und Handarbeiterin (50%) aus dem adarischen Landadel (100%)
<b>Ziele:</b>	Ein glückliches Leben mit ihrer Familie führen
<b>Erscheinung:</b>	Vornehm, graues Haar, tot
<b>Persönlichkeit:</b>	Alter Landadel, treu und freundlich
<b>Ausrüstung:</b>	Astralkörper

  

<b>Name/Rolle:</b>	Kastilian, der ältere, herrische Lagerist Thornolfs (125%), stellvertretender Händler (75%) und pingeliger Miesepeter (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Einfach nur den Laden schmeißen ohne von den anderen gestört zu werden
<b>Erscheinung:</b>	Hager, graues, schulterlanges Haar, grauer Kinnbart, blaue Augen, wirkt immer sehr beschäftigt, schreit ständig die Lagerarbeiter an
<b>Persönlichkeit:</b>	Geht in seiner Arbeit auf, streng, herrisch, pingelig
<b>Ausrüstung:</b>	Gute, städtische Kleidung, rote Gugel als Hut geschlungen, braune Schuhe, Notizbuch, Kohlestift, Geldbeutel

  

<b>Name/Rolle:</b>	Lilet von Riemenberg, die Tochter des Grafen, Natur- und Pferdeliebhaberin (75%), Aristokratin (50%) und lebenslustiger Genussmensch (50%) aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Spaß haben, das Leben genießen
<b>Erscheinung:</b>	Hübsch, langes, schwarzes Haar, grüne Augen, wegen ihres Drangs zur Natur, erstaunlich fit
<b>Persönlichkeit:</b>	Leidenschaftliche Reiterin, etwas weltfremd
<b>Ausrüstung:</b>	Rotes Reitkleid, Reitstiefelchen

  

<b>Name/Rolle:</b>	Lilet von Riemenberg (nach ihrer Rettung), die Tochter des Grafen, Natur- und Pferdeliebhaberin (75%), Aristokratin (50%) und seelisch gereifter Genussmensch (50%) aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Frauen helfen, die Gewalt und Missbrauch erdulden mussten
<b>Erscheinung:</b>	Hübsch, langes, schwarzes Haar, grüne Augen, wegen ihres Drangs zur Natur, erstaunlich fit, Ringfinger der linken Hand fehlt
<b>Persönlichkeit:</b>	Leidenschaftliche Reiterin, lebenslustig aber nach ihrer wochenlangen Misshandlung deutlich ruhiger und nachdenklicher als früher
<b>Ausrüstung:</b>	Grünes, wallendes Kleid, Reitstiefelchen

<b>Name/Rolle:</b>	Lohke, ein aufstrebender, gewissenhafter Wachmann der Stadtwache (75%), Rechtsgelehrter (50%) und Bücherwurm (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Einmal ein hohes Tier in der Wache werden
<b>Erscheinung:</b>	Durchtrainiert, blondes, kurz geschorenes Haar, blaue Augen
<b>Persönlichkeit:</b>	Aufstrebend, gewissenhaft, neunmalklug, gesetzestreu
<b>Ausrüstung:</b>	Weißes Hemd, schwarze Hose, schwarze Stiefel, grüner Gambeson (-25%/-0%), Helm, Helmbarte, Dolch, Schlagstock

  

<b>Name/Rolle:</b>	Lowelia, die ältere, treue Köchin und Haushälterin Glenrigs (125%), Edilins Ersatzmutter (75%) und Tratschtante (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Edilin rausfüttern, damit sie doch noch mal einen Mann findet
<b>Erscheinung:</b>	Etwas mollig, graue Haare, blaue Augen
<b>Persönlichkeit:</b>	Gute Seele, aber etwas weinerlich und jammert ständig: »Ach Ihr Götter, ach Ihr Götter! Wie soll das nur alles werden«
<b>Ausrüstung:</b>	Weißes Haube, weißes Unterkleid, braunes Überkleid, weiße Schürze, braune Schuhe, hat immer ein Tuch in der Hand

  

<b>Name/Rolle:</b>	Meister Lunas, ein Zinngießer (100%), Händler (75%) und Papa (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Geschäfte machen
<b>Erscheinung:</b>	Blonde, kinnlange Haare, Schnurrbart, blaue Augen
<b>Persönlichkeit:</b>	Einfach ein Handwerker
<b>Ausrüstung:</b>	Schlichte Handwerkerkleidung mit Lederschürze, braune Stiefel, Geldbeutel

  

<b>Name/Rolle:</b>	Meister Marengart, ein älterer Zinngießer (125%), Händler (75%) und Flötenspieler (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Geschäfte machen
<b>Erscheinung:</b>	Graues, schulterlanges Haar, zu einem Pferdeschwanz gebunden, graugrüne Augen
<b>Persönlichkeit:</b>	Einfach ein Handwerker
<b>Ausrüstung:</b>	Schlichte Handwerkerkleidung mit Lederschürze, braune Schuhe, Geldbeutel

<b>Name/Rolle:</b>	Menbold, ein unzufriedener Gehilfe des Leichenbestatters (50%), einfältiger Langweiler (75%) und Holzschnitzer (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Geld verdienen um die Stadt verlassen zu können
<b>Erscheinung:</b>	Kräftig, braune, schulterlange Haare, braune Augen, unsicheres Auftreten
<b>Persönlichkeit:</b>	Einfältig, ist mit seinem Leben unzufrieden, möchte etwas Besonderes sein, ist es aber überhaupt nicht, macht sich gerne Wichtig, wenn er sich in Sicherheit fühlt, ist sonst aber duckmäuserisch
<b>Ausrüstung:</b>	Einfache, braune Kleidung, braune Schuhe, Schnitzmesser, Spaten, Seil
<b>Name/Rolle:</b>	Oland, der arrogante Wirt des »Gasthauses zum edlen Tropfen« (100%), selbsternannter Adelsexperte (75%) und Hobby-Heraldiker (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Geld verdienen, den Ruf des Hauses aufrecht halten
<b>Erscheinung:</b>	Groß und schlank, schwarze kurze Haare, braune Augen, lange Haken Nase, tiefe Stimme, spricht sehr vornehm und wirkt etwas arrogant
<b>Persönlichkeit:</b>	Arrogant, distanziert, stellt keine Fragen, solange das Geld stimmt und der Gast edel wirkt, will aber kein Gesindel im Gasthaus
<b>Ausrüstung:</b>	Teure, dunkelgrüne Kleidung, braune Schuhe, Geldbeutel
<b>Name/Rolle:</b>	Fräulein Otweni, die lustige Wirtin des »Güldenem Einhorn« (100%), Klatschweib (75%) und Möchte-Gern-Bierbrauerin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Geld verdienen, ein gutes Bier brauen
<b>Erscheinung:</b>	Klein, pummelig, blonde Zöpfe, blaue Augen, hohe Stimme, wird oft für eine Zwergin gehalten
<b>Persönlichkeit:</b>	Gutherzig, freundlich aber sehr direkt, immer zu einem Plausch aufgelegt, etwas schlampig
<b>Ausrüstung:</b>	Einfaches Kleid mit Schürze, Sandalen, etwas verdreckt, Wischlappen, Geldbeutel
<b>Name/Rolle:</b>	Graf Rodismund von Riemenberg, der ältere, verbitterte Stadthalter von Riemenberg (125%), ehemaliger Heerführer (100%) und Tänzer (75%) aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Mörder seiner Tochter finden, Frieden finden
<b>Erscheinung:</b>	Weißes, langes Haar, blaue Augen, bleiche Haut, düsterer Blick
<b>Persönlichkeit:</b>	Ernst, schnell gereizt, begibt sich tagsüber nur selten aus dem Haus, hat keine wirkliche Freude mehr am Leben
<b>Ausrüstung:</b>	Edle, schwarze Samtkleidung, schwarze Schuhe, silberne Ringe, silberner Dolch



---

<b>Name/Rolle:</b>	Graf Rodismund von Riemberg (nach Lilets Rettung), der ältere Stadthalter von Riemberg (125%), ehemaliger Heerführer (100%) und Tänzer (75%) aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Einen guten Mann für seine Tochter finden
<b>Erscheinung:</b>	Weißes, langes Haar, blaue Augen, bleiche Haut, ernster Blick
<b>Persönlichkeit:</b>	Taut langsam wieder auf, nachdem seine Tochter lebendig zurückgekehrt ist, schnell gereizt, begibt sich tagsüber nur selten aus dem Haus
<b>Ausrüstung:</b>	Edle, grüne Samtkleidung, grüne Schuhe, silberne Ringe, silberner Dolch

---



---

<b>Name/Rolle:</b>	Schemm, der ältere, stumme Diener Glenrigs (125%), treuer Weggefährte auf vielen Abendeuern (75%) und Lautenspieler (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Seinen verstorbenen Herren rehabilitieren, dessen Tochter dienen, sie notfalls mit seinem Leben verteidigen
<b>Erscheinung:</b>	Glatze, braune Augen, stumm, aufrechter Gang
<b>Persönlichkeit:</b>	Seinem ehemaligen Herrn und dessen Tochter treu ergeben
<b>Ausrüstung:</b>	Weißes Hemd, schwarzes Wams, schwarze Kniebundhose, weiße Kniestrümpfe, schwarze Schuhe

---



---

<b>Name/Rolle:</b>	Sengin (Menschenform), ein älterer Incubus, meuchlerischer Leibwächter Thornolfs (125%), verführerischer Manipulator (100%) und Intrigant (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Seine wahre Identität geheim halten, den Händler beschützen, solange er nützlich für ihn ist, Thornolfs Sucht ausnutzen, um selbst an die Frauen zu kommen, den Verdacht aber bei ihm belassen
<b>Erscheinung:</b>	Jung, stämmig, groß, sehr gut aussehend, rote, kinnlange Haare, still, teilnahmslos, strahlt für übersinnlich begabte eine seltsame Aura aus
<b>Persönlichkeit:</b>	Skrupellos, lüstern, deutlich älter als er aussieht, kann zwischen Biest- und Menschenform wechseln, Willen manipulieren, im Dunkeln sehen
<b>Ausrüstung:</b>	Dunkelblaue, gesteppte Samtkleidung, Gugel meist zurückgeschlagen, Dolch quer hinter der Hüfte, Schwert mit Korbgriff

---

## Personen

<b>Name/Rolle:</b>	Sengin (Biestform), ein älterer, sehr schneller (+25%) Incubus, meuchlerischer Leibwächter Thornolfs (125%), verführerischer Manipulator (100%) und Intrigant (50%) aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Frauen aussaugen, möglichst nicht gesehen werden und schnell zurück verwandeln, außer es ist sowieso schon zu spät
<b>Erscheinung:</b>	Gehörnter, teuflersähnlicher Körper mit Flügeln, schwarze Haut und Augen, wirkt insgesamt etwas verschwommen
<b>Persönlichkeit:</b>	Skrupellos, lüstern, deutlich älter als er aussieht, kann zwischen Biest- und Menschenform wechseln, Willen manipulieren, im Dunkeln sehen, Rüssel aus Mund schießen um in Frauen einzudringen und Lebenskraft auszusaugen und durch Gift zu betäuben
<b>Ausrüstung:</b>	Dunkelblaue, gesteppte Samtkleidung, Gugel meist zurückgeschlagen, Dolch quer hinter der Hüfte, Schwert mit Korbgriff

  

<b>Name/Rolle:</b>	Gräfin Tara von Riemberg, die verbitterte Hausherrin, Mutter (100%), Aristokratin (75%) und Theaterliebhaberin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Mörder ihrer Tochter finden, Frieden finden
<b>Erscheinung:</b>	Schwarzes, unter einem Netz zusammengestecktes Haar, grüne Augen, bleiche Haut, trauriger Blick, wirkt immer verheult
<b>Persönlichkeit:</b>	Traurig, nah am Wasser gebaut, begibt sich tagsüber nur selten aus dem Haus, hat keine wirkliche Freude mehr am Leben
<b>Ausrüstung:</b>	Edle, schwarze Samtkleidung, schwarze Schuhe, silberne Ringe, silberne Halskette

  

<b>Name/Rolle:</b>	Gräfin Tara von Riemberg (nach Lilets Rettung), die Hausherrin, Mutter (100%), Aristokratin (75%) und Theaterliebhaberin (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Eine gute Frau für ihren Sohn finden
<b>Erscheinung:</b>	Schwarzes, unter einem Netz zusammengestecktes Haar, grüne Augen, bleiche Haut, verträumtes Lächeln
<b>Persönlichkeit:</b>	Taut langsam wieder auf, nachdem ihre Tochter lebendig zurückgekehrt ist, weint oft vor Rührung und Freude, begibt sich tagsüber nur selten aus dem Haus
<b>Ausrüstung:</b>	Edle, grüne Samtkleidung, grüne Schuhe, silberne Ringe, silberne Halskette

<b>Name/Rolle:</b>	Der Tatzelwurm, ein Jäger (100%) aus den adarischen Bergen (100%)
<b>Ziele:</b>	Versteckt halten, fressen, fortpflanzen
<b>Erscheinung:</b>	Schwarze, schuppige Echsenhaut, Hinterleib einer Schlange, Vorderleib eines kleinen Drachen, zwei krallenbewehrte Vordertatzen, spitze Fangzähne
<b>Persönlichkeit:</b>	Scheu, verlässt Höhle nur zum Jagen (Einzelgänger), greift an, wenn er von kleinerem oder gleich großem Gegner bedroht oder in die Enge getrieben wird, kann sich nicht für Angriff entscheiden, wenn eingekreist, flieht, wenn unterlegen
<b>Ausrüstung:</b>	Schuppige Haut als leichte Rüstung (-25%/±0%), scharfe Klauen als Waffen, wenn erfolgreicher Angriff, nächster Angriff mit spitzen Fangzähnen, die Lähmungsgift absondern

  

<b>Name/Rolle:</b>	Thornolf, ein selbstsüchtiger Händler (125%), lüsterner Genussmensch (75%) und Intrigant (75%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Den Verdacht von sich abzuwenden, Reich zu werden, an das Erbe des Helden gelangen Er will den Verdacht auf folgende Personen lenken: - Der Notar (trunksüchtig, hat Schulden, hatte den Krug ins Haus gebracht) - Der Geselle des Zinngießers (hatte den Krug geliefert) - Der Gehilfe des Bestatters (hatte Ring und Finger gemeldet, obwohl er sie nicht zufällig hätte finden können) - Glenrig selbst (bei ihm wurden Ring und Finger gefunden)
<b>Erscheinung:</b>	Dicklich, braune Haare, Pagenschnitt, graublaue Augen, glänzende, helle Haut, schmieriges Auftreten
<b>Persönlichkeit:</b>	Selbstsüchtig, lüstern, hinterhältig, geht über Leichen
<b>Ausrüstung:</b>	Teure rot-braune Kleidung, Mantel, Gugel als Hut geschlungen, schwarze Schnallenschuhe, Geldbeutel, Dolch

  

<b>Name/Rolle:</b>	Ulfhart von Riemenberg, der Sohn des Grafen, verbitterter Genussmensch (75%), fauler Schriftgelehrter (50%) und Theaterliebhaber (50%) aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Lesen, essen, trinken um die Trauer zu vergessen
<b>Erscheinung:</b>	Etwas dicklich, schwarzes, kurzes Haar, grüne Augen, gelangweilter Blick
<b>Persönlichkeit:</b>	Faul, hochnäsig, feige, aber kein böser Mensch, wütend auf die ganze Welt, aber eigentlich auf sich selbst, da er seine Schwester nicht zurückbringen kann
<b>Ausrüstung:</b>	Teure, schwarze Kleider, schwarze Schuhe

<b>Name/Rolle:</b>	Ulfhart von Riemenberg (nach Lilets Rettung), der Sohn des Grafen, fröhlicher Genussmensch (75%), fauler Schriftgelehrter (50%) und Theaterliebhaber (50%) aus dem adarischen Adel (100%)
<b>Ziele:</b>	Lesen, essen, trinken die Rückkehr seiner Schwester feiern
<b>Erscheinung:</b>	Etwas dicklich, schwarzes, kurzes Haar, grüne Augen, gelangweilter Blick
<b>Persönlichkeit:</b>	Faul, hochnäsig, feige, aber kein böser Mensch, taut langsam wieder auf, nachdem seine Schwester wieder lebendig zurück ist
<b>Ausrüstung:</b>	Teure, grüne Kleider, grüne Schuhe

  

<b>Name/Rolle:</b>	Vilkar, der Hauptmann der Stadtwache (100%), hedonistischer Lebemann (75%) und passabler Tänzer (50%) mittleren Alters aus dem adarischen Volk (100%)
<b>Ziele:</b>	Für Recht und Ordnung sorgen, von der (weiblichen) Bevölkerung dafür bewundert werden
<b>Erscheinung:</b>	Relativ klein, gut gepflegt, braunes, kurz geschorenes Haar, Schnurrbart, braune Augen, strenger Blick
<b>Persönlichkeit:</b>	Dem Grafen treu ergeben, stolz, etwas eingebildet, voreilig, gesetzestreu
<b>Ausrüstung:</b>	Weißes Hemd, schwarze Hose, schwarze Stiefel, grüne Schärpe mit dem Stadtwappen, Brigantine (–50%/–25%) aus grünem Samt, grünes Barett, Schwert und Buckler (–25%)

In den folgenden Tabellen können spontan erfundenen Nicht-spielercharakteren Namen zugeordnet werden, die zu Beginn noch nicht bekannt waren, und die im späteren Verlauf noch einmal auftauchen könnten.

Sonstige Personen, männlich	
<b>Name/Rolle:</b>	Basedur,
<b>Name/Rolle:</b>	Rugart,
<b>Name/Rolle:</b>	Assbart,
<b>Name/Rolle:</b>	Tolius,

  

Sonstige Personen, weiblich	
<b>Name/Rolle:</b>	Alba,
<b>Name/Rolle:</b>	Brina,
<b>Name/Rolle:</b>	Seride,
<b>Name/Rolle:</b>	Melli,