

HELDENWERK



Ein Goblin mehr
oder weniger



Copyright © 2015 by
 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
 DAS SCHWARZE AUG, AVENTU-
 RIEN, DERE, MYRANOR,
 RIESLAND, THARUN und
 UTHURIA
 sind eingetragene Marken der
 Significant GbR.
 Alle Rechte von Ulisses Spiele
 GmbH vorbehalten.
 Titel und Inhalte dieses Werkes
 sind urheberrechtlich ge-
 schützt. Der Nachdruck, auch
 auszugsweise, die Bearbeitung,
 Verarbeitung, Verbreitung und
 Vervielfältigung des Werkes in
 jedweder Form, insbesondere die
 Vervielfältigung auf photome-
 chanischem, elektronischem oder
 ähnlichem Weg, sind nur mit
 schriftlicher Genehmigung der
 Ulisses Spiele GmbH, Waldems,
 gestattet.

Printed in EU 2015

Redaktion

Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Autor

Gudrun Schürer

Lektorat

Carolina Möbis

Coverbild

Tristan Denecke

Layout, Satz und Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Tristan Denecke, Anna
 Steinbauer, Verena Biskup

mit Dank an Marie Mönkemeyer und Martin John,
 sowie den Testdetektiven Ada, Christian,
 Jan und Matthias

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	01
Der Einstieg	02
Ermittlungsarbeit	04
Mördertausch	07
Der Gegenschlag	09
Der Helden Lohn	09
Personen	10



Meisterpersonen mit diesem Symbol ste-
 hen dir zur freien Verwendung zur Ver-
 fügung. Sie werden im offiziellen Aven-
 turien nicht mehr auftauchen.



Personen mit einem Springer-Symbol ha-
 ben eine Position inne, die auch später im
 offiziellen Aventurien noch wichtig ist,
 aber die Person selbst kann ersetzt wer-
 den.



Diese Person spielt auch nach dem Aven-
 teurer im offiziellen Aventurien eine wich-
 tige Rolle.



Schwerer-Symbol: Wenn du eine bestimm-
 te Szene für die Helden schwerer machen
 möchtest, dann kannst die Vorschläge dieses
 Abschnittes übernehmen.



Gerüchte: Wenn Helden versuchen an Informati-
 onen zu gelangen, hören sie gelegentlich Tratsch
 und Klatsch. Gerüchte sind entweder mit einem
 + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teil-
 weise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

HELDENREIEN EIN GOBLIN MEHR ODER WENIGER



Bei Festo mit dem Drachenarsch, schieb' deinen haarigen Hintern da raus, du verlauster Lumpensack! Was hast du hier zu suchen? Wie kommst du überhaupt hier herein? Warte, ich geb's dir, du elender Rotpelz! Da, nimm dies! Und gleich noch eins! Hör' auf zu heulen, sonst werde ich deine [REDACTED] [REDACTED], bis du damit [REDACTED]! Lass dich hier nie wieder blicken! Wenn ich einen von deinem Pack noch mal erwische, ziehe ich euch allen das Fell über die Ohren!
—neulich gehört in der Festumer Neustadt

Das Abenteuer für den eiligen Leser

Stichworte zum Abenteuer: ein Mord, ein Goblinmörder in Festum, eine überforderte Stadtgarde, die Helden als Verbrechensbekämpfer und Gardisten wider Willen

Genre: Stadtabenteuer, Detektivgeschichte

Voraussetzungen: keine Exoten, keine zu großen Vorurteile gegenüber Goblins

Ort: Festum

Zeit: in neuerer Zeit (ca. ab 1038 BF)

Komplexität (Spieler/Meister): gering bis mittel / mittel

Erfahrung der Helden: durchschnittlich bis kompetent

Anforderungen: Hilfsbereitschaft

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampf

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Vorab

Ein Goblin mehr oder weniger führt die Helden in ein exotisches soziales Umfeld: Die goblinische Bürgerschaft Festums. Andernorts als Plage verschrien, besitzen die Rotpelze in der bornischen Hauptstadt das Bürgerrecht. Unter den über 33.000 Einwohnern der Handelsmetropole leben etwa 3.000 von ihnen, die meisten im Gerbertviertel, wo viele als Gerber oder Färber ihr Auskommen haben. Andere sind als Rattenfänger und Straßenkehrer in der ganzen Stadt unterwegs. Darauf besitzen sie sogar das Monopol und sind aus dem Festumer Stadtbild nicht mehr wegzudenken.

In diesem Abenteuer geht es darum, dass die Stadtwache den Rotpelzen den Schutz vorenthält, der den menschlichen Bürgern selbstverständlich zugebilligt wird. Gerechtigkeit ist gut und schön, solange sie keine Umstände macht.

Die Goblins, die sich selbst Suulak nennen, haben ihre Lebensweise dem Stadtleben angepasst. Die Sippe ist der Familie gewichen und der Schamanismus wird im Verborgenen ausgeübt. Selbst die Kleidung unterscheidet sich kaum von der ihrer menschlichen Nachbarn. Nach wie vor haben die Frauen die tragende Rolle in der Gesellschaft. Familienoberhaupt ist in der Regel die Älteste, Entscheidungen werden vornehmlich von ihr getroffen. Auch die Straßenkehrertruppe führt eine Bluuga-Paala an, eine Vorarbeiterin.

Eine Persönlichkeit darf nicht unerwähnt bleiben: Mantka Riiba, die Anführerin der Festumer Goblins. Ihr ist es zu verdanken, dass ihr Volk in der Stadt sein Auskommen findet.

In Kürze

Die Helden werden als außerordentliche Ermittler der Festumer Stadtgarde beauftragt, den Mord an Albin Sewerski aufzuklären. Im Verlauf ihrer Nachforschungen stellt sich heraus, dass diese Untat nicht das einzige Verbrechen ist. Ein Serienmörder geht um, der es auf jene Goblins abgesehen hat, die nahe des Tatorts ihrer Arbeit nachgehen. Die Rotpelze sind verzweifelt. Da sie nicht auf den Schutz der Stadtgarde hoffen können, wenden sie sich an Mantka Riiba. Diese kann zwar die Morde an ihrem Volk nicht aufklären, dafür aber den an Sewerski. Sie bietet den Helden einen Handel an: Sie sollen den Goblinmeuchler finden, dafür liefert sie Albins Mörder. Die Ermittlungen führen schließlich auf die Spur des Serienmörders: Der goblinische Rattenfänger Urmeg, der zufällig dem Schmuggler Stanko Ilmeroff (40 Jahre, 195 Halbfinger, dichtes schwarzes Haar) auf die Schliche gekommen ist, wurde vom diesem ertappt, konnte aber fliehen. Da Ilmeroff die Goblins nicht gut unterscheiden kann, bringt er einfach alle um, die dem unliebsamen Zeugen ähnlich sehen.

Vorgeschichte

Die Straßenkehrer und Rattenfänger Festums, nicht zu Unrecht als Langfinger verschrien, kennen so manchen Einstieg in bürgerliche Häuser, von denen die Bewohner selbst nichts ahnen. So auch Urmeg Erdpelz. Er hatte sich durch die Kanalisation in das Haus von Stanko Ilmeroff geschlichen und dabei zufällig herausgefunden, dass der Hausherr Mitglied einer Schmuggler- und Hehlerbande ist. Der Rattenfänger wurde entdeckt, konnte aber fliehen. Ilmeroff will den Zeugen natürlich beseitigen, denn seine Enttarnung rief nicht nur die Garde auf den Plan, sondern auch die Konkurrenz.

Leider sehen Rotpelze für den Schmuggler alle gleich aus. Er weiß nur, dass es sich um einen Goblinmann mit dunkler Fellfarbe handelt. In der Gegend, in der Il-

meroffs Haus steht, sind hauptsächlich Verwandte des Rattenfängers tätig, denen der dunkle Pelz gemein ist. Ilmeroff beschloss, gleich alle umzubringen, sofern sich die Gelegenheit bietet.

Sowohl er selbst als auch seine rechte Hand *Malwina Praehnakis* (35 Jahre, 170 Halbfinger, braune halbblasse Haare) gingen auf die Jagd und töteten jeden Goblin, den sie unbemerkt erwischten. Anschließend tarnten sie die Verbrechen als Unfälle, die jedoch so offensichtlich inszeniert waren, dass es einer Verhöhnung gleichkam. Der Kommandant der ohnehin überlasteten Stadtgarde gibt sich mit dieser Version gleichwohl zufrieden. Den Goblins dagegen ist klar, dass es sich um gezielte Morde handelt. Die Erdpelzens verlassen aus Furcht ihr Viertel nicht mehr und vernachlässigen ihre Arbeit. Urmeg hält sich aus Angst sogar vor seiner Familie verborgen.

Die Mordserie forderte auch ein menschliches Opfer. Viele Goblins zahlen *Vadim Grumperow* (26 Jahre, fuchsgesichtig, reibt sich die Hände, wenn er aufgeregt ist), einem Handlanger der Mondkinder (einer berüchtigten Verbrecherbande der Stadt), Schutzgeld. Der Taschendieb arbeitete auf eigene Rechnung, gab aber vor, das Geld im Auftrag der Bande einzufordern. Die verzweifelten Goblins verlangten nun den Schutz, für den sie seit Jahren bezahlen. Vadim fürchtete, von den Mondkindern für seine Amtsanmaßung zur Rechenschaft gezogen zu werden. Deshalb stellte er Nachforschungen an und meinte, den Täter gefunden zu haben: Albin Sewerski, der in Ilmeroffs Nachbarschaft wohnte. Der jähzornige alte Mann hatte einen jungen Goblin beim Stehlen erwischt und ihn windelweich geprügelt. Zufällig war der Dieb eines der ersten Opfer. Vadim heuerte zwei Totschläger an, die den Alten umbrachten und danach die Stadt sofort verließen. Die Stadtwache tappt völlig im Dunkeln, zumal Sewerski zwar als aufbrausend galt, jedoch ein angesehener und wohlthätiger Mann war. Die einzige Spur ist die Aussage eines Augenzeugen, der zwei Personen beobachtete, die sich in der Mordnacht aus dem Haus des Opfers schlichen.

Da die Goblinmorde nicht aufhörten, wandten sich die Erdpelzens an Mantka Riiba. Der Schamanin war nicht entgangen, dass eine bislang unbekannte Schmugglerbande in der Stadt Fuß fassen will, was zum einen schlecht für das Geschäft ist und zum anderen eine unkalkulierbare Bedrohung für ihr Volk darstellt. Sie vermutete einen Zusammenhang zu den Morden und beriet sich mit den Mondkindern, die neue Konkurrenz genauso wenig brauchen können. Vadims Mord an Sewerski war der stets gut informierten Bande wohlbekannt. Sie stellten Mantka den Taschendieb zur Verfügung. Er soll der Köder sein, der die Helden zur Mitarbeit bewegen soll.

Zeitlicher Ablauf

- ◆ Urmeg enttarnt Ilmeroff und versteckt sich
- ◆ Albin Sewerskis Drohung
- ◆ 5 tote Goblins
- ◆ Mord an Sewerski
- ◆ Die Helden treten an
- ◆ Nachforschungen, noch ein toter Goblin, Ilmeroffs Verleumdung
- ◆ Treffen mit Mantka Riiba
- ◆ Weitere Nachforschungen
- ◆ Ilmeroffs Anschlag
- ◆ Ilmeroffs Ende und Ergreifung von Sewerskis Mörder

Der Einstieg

Das Abenteuer beginnt in der Garnison im Festumer Stadtteil Mauergärten, wo die Helden ihren neuen Auftrag – die Aufklärung des Mordes an Albin Sewerski – und zudem einen ersten Hinweis auf die Machenschaften Ilmeroffs erhalten. Zunächst müssen sie jedoch dort hingelangen. Es folgen einige Vorschläge für den Einstieg:

- ◆ Die Gruppe reist über Land von Norden her an, um eine verdächtig aussehende Ware an einen Festumer Empfänger auszuliefern, z.B. eine lebende Bestie für den Festumer Tiergarten. Die Torwache möchte keine Verantwortung für die ominöse Fracht übernehmen und bittet sie, durchaus höflich, ihm zur nahegelegenen Garnison zu folgen.
- ◆ Die Helden sind auf dem Seeweg nach Festum gelangt. Der Kapitän des Schiffs bittet sie um den Gefallen, einen (privaten) Brief an Weibel *Maatsen* (40 Jahre, Wehrheimer Bürste) in die Garnison zu bringen.
- ◆ Die Helden sind wegen Taschendiebstahls oder einer Kneipenschlägerei nicht ganz freiwillig in der Garnison.

Festum für den eiligen Leser

Region: Bornland

Einwohner: 33.000 Menschen, davon 3.000 Exilmarskaner, 3.000 Goblins

Herrschaft: verwaltet vom Weiten Rat aus 300 Ratsherren und dem Engen Rat aus zwölf Ratsmitgliedern

Tempel: alle Zwölfgötter, Rur und Gror, Swafnir, Rastullah, Mokoscha, Ifirn und weitere Halbgötter

Handel und Gewerbe: wichtiger Handelshafen, Sitz großer Handelshäuser, Schiffsbau, Leder und Lederprodukte, Meskinnes, ein süßer Honigschnaps

Einige Gasthäuser: Markthotel, Altes Lotsenhaus, Zwei Masken, Zur Elchschaufel, Riff der verdorrenden Kehlen

Besonderheiten: Sitz des Adelsmarschalls, Tiergarten, Drachendom, Halle des Quecksilbers (Magierakademie, grau, Einfluss, Objektmagier), Hohe Festumer Kavaliersakademie (Kriegerakademie), Ordenshaus der hesindianischen Draconiter, Haupt-

werkstatt der Alchimisten vom Roten Salamander, Therbûnitenspital, Offiziers- und Kriegerschule des Adelsmarschalls, Admiral-von-Seweritz-Marineschule, Hauptsitz der Nordlandbank, Maraskanerviertel (Neu-Jergan), Festumer Ghetto der Goblins
Stimmung in der Stadt: voller Stolz auf die Stadt und die Freiheit, weltstädtisch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr im Flur des Garnisonsgebäudes wartet, könnt ihr beobachten, wie ein verwahrloster Mann mit einer auffällig roten Nase aufgeregt auf einen Gardisten einredet und ihm dabei ein Blatt Papier unter die Nase hält. Ihr könnt die Worte „deutlich gesehen“ und „zwanzig Batzen“ verstehen. Der Gardist, der Uniform nach im Rang eines Weibels, wird zunehmend ungeduldig. Als der Redner schließlich sein Augenmerk auf euch richtet und mit dem Finger auf euch zeigt, reißt ihm der Weibel das Blatt aus der Hand und fährt ihm über den Mund: „Das sind heute bereits die dritten, die du zweifelsfrei erkannt hast, Peddar. Geh nach Hause!“

In diesem Moment wird eure Aufmerksamkeit auf einen Mittfünfziger in vornehmer Kleidung gelenkt, der gerade das Arbeitszimmer des Kommandanten verlässt. Dieser folgt ihm und redet beschwichtigend auf ihn ein. „Euer Wohlgeboren, wir tun alles, was in unserer Macht steht. Ein Großteil der Gardisten wurde abgezogen, um der Sache nachzugehen, aber nichts deutet auf eine Verbindung zu den Mondkindern hin.“ „Ausreden, nichts als Ausreden! Kommt eurer Pflicht nach oder ihr seid die längste Zeit Kommandant gewesen!“, blafft der Edle zurück.

Er rauscht mit wehendem Brokatmantel dem Ausgang zu. Der Weibel tut sein Bestes, um mit der Wand zu verschmelzen – vergeblich. „WEIBEL MAATSEN! Auf ein Wort!“

Die darauf folgende Unterhaltung findet hinter verschlossener Tür statt. Der Lautstärke nach zu urteilen, verläuft sie nicht allzu erfreulich. Wenig später verlässt der Weibel den Raum mit hochrotem Kopf. Der Kommandant folgt auf dem Fuße: „Ausreden! Kommt eurer Pflicht nach oder ihr seid die längste Zeit Weibel gewesen!“

Peddar mit der roten Nase, dem das Gespür für den richtigen Zeitpunkt fehlt, versucht sogleich erneut, auf Maatsen einzudringen. Dieser packt ihn kurzerhand am Kragen und setzt ihn vor die Tür. Als er sich umdreht, fällt sein Blick auf euch. Ihr könnt förmlich sehen, wie ein Plan hinter seiner Stirn reift. Das Blatt Papier immer noch in der Hand, bedeutet er euch, ihm in sein Arbeitszimmer zu folgen, wo er sich erschöpft auf einen Stuhl fallen lässt. Mit dumpfem Blick sieht er dich, **<Name des respektabelsten Helden>**, an: „Ihr seht mir doch aus wie fähige Leute.“



Das Anliegen, das die Helden ursprünglich zu Maatsen geführt hat, wird er schnell und zu deren Gunsten abhandeln. Der Grund für sein zuvorkommendes Verhalten ist, dass er Hilfe braucht: Er bittet die Helden, als außerordentliche Ermittler den Mord an Albin Sewerski aufzuklären.

Willigen die Helden ein, reicht er ihnen das Blatt Papier, bei dem es sich um einen Steckbrief handelt: Gesucht werden zwei Verdächtige, die zwei Nächte zuvor gesehen wurden, als sie Sewerskis Haus verließen. Die Beschreibung ist so vage, dass sie auf fast jeden zutreffen kann. Der Augenzeuge Peddar ist inzwischen übrigens fest entschlossen, sich das Kopfgeld von 20 Batzen zu verdienen, und erkennt in jedem Fremden einen der Übeltäter. Für die Helden stockt Maatsen die Belohnung um weitere zehn Batzen auf.

Über den Vorfall im Flur hüllt sich der pflichtbewusste Weibel in Schweigen. Jeder beliebige Gardist in der Garnison gibt dagegen bereitwillig die Auskunft, dass es sich bei dem Mann im Brokatmantel um den Edlen Ilmar Persanzig handelt.

Kost, Logis und ein ständiger Begleiter

Um es einfach zu machen: Maatsen bietet auswärtigen Helden an, für die Zeit ihrer Ermittlungen unentgeltlich in der norbardischen Taverne *Zur Elchschaufel* unterzukommen. Dank der lebhaften Gäste hat der Weibel schon oft ein Auge zudrücken müssen, weshalb der Wirt ihm noch mehrere Gefallen schuldig ist.

Der Goblinjunge *Groink*, der in der Hoffnung auf kleine Aufträge vor der Garnison herumlungert, soll den Hel-

den den Weg zur Taverne zeigen. Der Kleine hat sofort einen Narren an der Gruppe gefressen und bleibt ihr fortan auf den Fersen.

Ermittlungsarbeit

Der Mordfall Albin Sewerski

Im Keller des Hauses Sewerski gibt es ein Loch im Mauerwerk, das in die Kanalisation führt. Der Zugang wird von einigen alten Brettern, die an der Wand lehnen, verdeckt. Vadim Grumperow hat diese Information von einem geschäftstüchtigen Goblin gekauft und an seine Meuchler weitergegeben, die so ins Haus gelangen konnten.

Die anderen Bewohner waren am Abend des Mordes außer Haus oder schliefen bereits. Die Täter kamen in der Nacht, etwa zur 11. Stunde, durch den Keller, verdeckten den Einstieg wieder, begaben sich direkt in Albins Schlafkammer und machten kurzen Prozess mit dem Alten. Sie drückten ihrem Opfer ein Kissen auf das Gesicht, um es am Schreien zu hindern, und schnitten ihm die Kehle durch. Das Haus verließen sie allerdings durch die Hintertür in der Küche, da just zur selben Zeit der Abtritt aufgesucht wurde. Die Tür blieb nach der Flucht zwar verschlossen, aber unverriegelt, was den falschen Eindruck erweckt, dass die Mörder hier ins Haus gelangt sind.

Der Tatort

Wahrscheinlich beginnt die Gruppe ihre Ermittlungen am **Tatort (1)**. Zur Unterstützung werden sie von den Gardisten *Stane Bogoris* und *Uriel aus Gradnochsjepegurken* (30 und 39 Jahre, gelangweilt, unmotiviert, faul) begleitet, den einzigen Gardisten, die Weibel Maatsen noch zur Verfügung stehen. Beide gehören nicht zu Hesindes Lieblingen. Das adrette zweigeschossige Haus liegt inmitten eines kleinen Kräuter- und Gemüsegartens. Um es auch adrett zu halten, wurde zwischenzeitlich alles aufgeräumt und sauber gemacht. Spuren sind keine mehr zu finden, sogar die blutgetränkte Matratze des Opfers wurde weggeworfen.

Die Schlafräume der Familie befinden sich im Obergeschoss, im Erdgeschoss liegt die große Küche, über die auch der Keller zu erreichen ist, die selten genutzte gute Stube, die Kammer des Hausdieners und der Abtritt. Der Keller besteht aus einem Kohlenkeller und einem Vorratsraum, in dem sich das Loch zur Kanalisation befindet (auffindbar durch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erleichtert um 3). Entfernt ein Held die Bretter, springt ihm eine aufgescheuchte Ratte ins Gesicht. Im Haushalt leben weiterhin Albins Schwester **▲ Tineke Tulsteen** (65 Jahre, kurze graue Haare, lacht nie), deren schwerhöriger Gatte **▲ Fredejan** (68 Jahre, grauer Haarkranz) und Albins Sohn **▲ Nikol** (25 Jahre, brauner Pferdeschwanz, aufbrausend). Alle stehen den Helden bereitwillig Rede und Antwort. Tineke und Nikol waren in der Mordnacht auf einer Lesung des Ordens der Draconi-

ter und sind nach ihrer Heimkehr gegen Mitternacht sogleich zu Bett gegangen. Fredejan und der Hausdiener **▲ Selscha** (50 Jahre, schwerfällig, Schnapsfahne) schliefen bereits. Beide haben nichts gehört, was auf Fredejans Schwerhörigkeit und Selschas allabendlichen Gutenachtttrunk zurückzuführen ist. Der Tote wurde morgens von Tineke entdeckt.

Im Laufe der Befragung gerät sich die Familie in die Haare. Tineke und Nikol beschuldigen sich gegenseitig, für die unverschlossene Hintertür verantwortlich zu sein. Einmal am Streiten wirft die Alte ihrem Neffen vor, sich wegen seiner Liebschaft nicht mehr um den Vater gekümmert zu haben. Fredejan versucht unterdessen, den Inhalt der Debatte durch laute Zwischenfragen zu ergründen. Das ist, nebenbei bemerkt, der übliche Umgangston im Hause.

 **Die falsche Spur:** Albin zürnte seinem Sohn Nikol, der sich mit der Tänzerin **▲ Deschda** (22 Jahre, rotblonde Locken, Frohnatur) eingelassen hat. Die junge Tobrierin kam vor einem halben Jahr mit einem Norbardenzug und verdient sich seither ihren Lebensunterhalt in den Festumer Kaschemmen, u.a. auch in der *Elchschaufel*, wo die Helden sie kennenlernen können. In Albins Augen war sie ein liederliches Mädchen und obendrein noch bettelarm. Vater und Sohn kamen deshalb wiederholt und lautstark in Streit, am Ende drohte der Alte gar, Nikol zu enterben. Zu allem Überfluss ist das junge Glück jetzt auch noch von Tsa gesegnet. Sprechen die Helden Nikol darauf an, erklärt er wütend, dass es sie einen feuchten Dreck angehe, wen er heiratet.

Weitere Informationen können die Helden von Hausdiener Selscha erhalten. Sie finden ihn im Garten, wo er gerade ein Rattennest ausräuchert und die fliehenden Tiere mit einer großen Schaufel erschlägt.

-  Albins Wutausbrüche waren berüchtigt, sein Zorn verrauchte aber so schnell, wie er gekommen war (+).
-  Vor zehn Jahren vermachte ein Großonkel ihm und Tineke ein bescheidenes Vermögen, von dem beide ihren Lebensabend bestreiten können (+).
-  Albins erste Frau und die drei älteren Töchter verlor der Alte auf den Vallusanischen Weiden. Seine zweite Frau starb bei Nikols Geburt im Kindbett. Seither ist der Sohn sein Ein und Alles, was sich seit jeher in lautem Schimpfen und Maßregeln äußerte. Schließlich wollte er den Bengel nicht verziehen (+).
-  Der Bengel arbeitet als Schreiber bei der *Festumer Flagge* (+).
-  Deschda ist ein liebes Mädchen, hat aber leider kein Geld. Sie und Nikol wollen heiraten (+).

Die Nachbarschaft

Das Stadtviertel hat einen dörflichen Charakter, weshalb die Bewohner über ihre Nachbarn allzeit gut Bescheid wissen.

Die tsagesegnete **Familie Ouveranski (2)**: Mit einem Dutzend Kindern kann man sich laut **▲ Matuschka Ouveranski** (45 Jahre, dunkelblonder Dutt, rundlich) nicht auch noch um die Nachbarschaft kümmern. Es reichen

schon die ständigen Beschwerden, wenn die Blagen mal wieder ein Kräuterbeet zertrampelt haben. Der Ilmeroff ist da besonders pingelig, dabei ist sein Garten völlig ungepflegt.

Oma Salwa (3): Auf das Klopfen der Helden bewegt sich nur der Vorhang am Fenster. Die ♀ Greisin (80 Jahre, dünner geflochtener Zopf, sehr klapprig) wagt sich seit dem Mord nicht mehr aus dem Haus, geschweige denn, Fremden die Tür zu öffnen. In Begleitung der Schwestern Stipensen (siehe Haus (6)) oder Hanekes (siehe Haus (11)) kann die Gruppe mit ihr sprechen. Allerdings beschwert sie sich nur über die Kinder der Ouveranskis und den unfreundlichen Ilmeroff. Der Stoffel grüßt nicht einmal, obwohl sie doch direkte Nachbarn sind.

Ilmeroff (4): Der Kaufmann öffnet die Türe nicht und vermeidet es, den Helden auf der Straße zu begegnen.

Der Geizhals (5) ♀ Ilja Gerski (40 Jahre, Halbglatze, selbstgefällig) begrüßt die Helden mit: „Ich habe nichts zu verschenken! Geht zum Traviatempel!“ Auf den Mordfall angesprochen, erklärt er, dass es Sache des Rates sei, zu verhindern, dass die Bürger in ihren Betten dahingemeuchelt werden. Überhaupt war früher alles besser.

Gudwinja und Selwine Stipensen (6): Die beiden Schwestern ♀ (63 und 65 Jahre, graue Locken, mütterlich) sieht man stets aus dem Fenster schauen, dessen Bank zu diesem Zweck mit einem weichen Kissen ausgestattet ist. Sobald sie in Rufweite sind, werden die Helden vor den vielen Pferdeäpfeln vor dem Haus gewarnt. Hoherfreut über den unerwarteten Besuch nötigt Gudwinja die Gruppe in die gute Stube, während Selwine Kräutertee und Kuchen, später dann Fischsuppe und Kwassetz aufischt. Die Befragung gestaltet sich zeitintensiv, dafür haben sie allerlei Klatsch und Tratsch zu berichten.

- ◆ Das Viertel verwahrlost zusehends. Die Goblins sind halt doch ein recht unzuverlässiges Volk, Bürger hin oder her(+/-).
- ◆ In der Mordnacht waren Nikol und seine Tante außer Haus (+).
- ◆ Fredejan ist schwerhörig, was ein Segen ist, wenn sich die Sewerskis gegenseitig anbrüllen (+).
- ◆ Der Alte war sehr jähzornig. Unlängst hatte er Dreggi Erdpelz erwischt, wie er sich durch den Keller ins Haus schleichen wollte, und hat ihn so verprügelt, dass ihn seine Kumpane nach Hause tragen mussten. „Ich zieh’ euch allen das Fell über die Ohren!“, hat er ihnen nachgebrüllt (+).
- ◆ Apropos Dreggi: Der ist vor ein paar Tagen im Gargelbach ertrunken (+).
- ◆ Nikol ist genauso aufbrausend wie sein Vater. Übrigens: Der soll ja ein Liebchen haben. Angeblich ist sie sogar schwanger (+/-).
- ◆ Gertje wird das gar nicht passen, wo sie dem Jungen doch schon seit Jahren nachstellt. Dem Ilmeroff wollte sie sich auch schon an den Hals werfen, ist aber abgeblitzt. Dabei würden die beiden gut zueinander passen, da beide schrecklich unfreundlich sind (+/-).

Die junge **Gertje (7) ♀** (25 Jahre, kurze blonde Haare, mürrisch) hat nichts bemerkt, weil sie rund um die Uhr ihren bettlägerigen Großvater pflegen muss. Allerdings hat sie das Unglück schon kommen sehen, seit sich Nikol mit dieser Tänzerin eingelassen hat.

Das leere Haus (8): Das baufällige Gebäude ist unbewohnt, die Tür unverschlossen. Im Inneren ist der Fußboden eingebrochen, sodass der Blick von der Eingangstür direkt in den Keller fällt, wo *Bluurz* mit dem Kopf voran in der Wand steckt und seiner ehemaligen Beute als Mittagessen dient. Kein schöner Anblick (Probe auf *Willenskraft*, bei Misslingen erhält ein Held für eine halbe Stunde eine Stufe *Furcht*).

In den Keller gelangen die Helden, indem sie klettern (Probe auf *Klettern*, erleichtert um 2, bei Misslingen Sturz aus 1 Schritt Höhe) oder durch ein zerbrochenes Fenster in die Küche steigen, wo sich die Falltür samt der Treppe befindet. *Bluurz*s Kopf steckt in einer gewöhnlichen Schlingfalle, die in einem Hohlraum des brüchigen Mauerwerks ausgelegt war.

Groink, wie immer zur Stelle, kann den Rattenfänger identifizieren und läuft sogleich zur Garnison, um die Wache zu verständigen. Die Vertreter des Gesetzes kommen alsbald in Gestalt von Stane und Uriel und geben den Helden die Gelegenheit, ihnen bei der Arbeit über die Schulter zu blicken. Die beiden besehen sich den Tatort von der Eingangstür aus (unten stinkt es bestialisch) und stellen fest, dass *Bluurz* versehentlich in eine seiner eigenen Fallen geraten ist. Danach wurde er von den Ratten zu Tode gebissen.



Wenn die Helden den Leichnam genauer ansehen (Probe auf *Willenskraft*, bei Misslingen erhält ein Held für eine halbe Stunde eine Stufe *Furcht*), entdecken sie eine Stichwunde in der Brust. Damit ist klar, dass die Gründlichkeit der Gardisten bei der Untersuchung der anderen Todesfälle bezweifelt werden darf. Groink, auf Nachfrage auch Stane und Uriel, können von den anderen Unfällen berichten.

Yalderico Spinola (9): Den Helden wird von *Sulje* ♀ (14 Jahre, orangerotes Fell, große Augen), dem goblinischen Dienstmädchen, aufgetan. Ihre Kleidung – Schürze und Häubchen aus gestärktem Leinen – entspricht den Vinsalter Gepflogenheiten und ist im Bornland völlig unüblich. Der Herr des Hauses ♀ (35 Jahre, Hakennase, arrogant) erklärt ausführlich, dass Festum an sich und der Stadtteil im Besonderen die Grenze zur Barbarei weit überschritten hat. Man sehe sich nur die Berge an Pferdemit auf der Straße an. Außerdem uriniert der alte Peddar fast jede Nacht an seinen Gartenzaun und das Gebrüll der Sewerskis höre man bis in den Keller. Dort tummeln sich, nebenbei bemerkt, Heerscharen von Ratten, die vermutlich aus der Kanalisation gekrochen kommen. Der Rattenfänger, den er mehrfach persönlich auf diesen Missstand hingewiesen hatte, ist nicht mehr aufgetaucht. Das hat man davon, wenn man die Pflege der Stadt den Rotpelzen überlässt. Das Dienstmädchen lässt an Anmut auch zu wünschen übrig. Sulje kann berichten, dass Bluurz, der Rattenfänger, verschwunden ist.

Die **Sattlerei (10)** Meister *Egor* ♀ (40 Jahre, stämmig, wortkarg) bezieht das Leder aus dem Gerberviertel und hat daher mehr Kontakt mit den Goblins. Er verweist die Helden an die *Bluuga-Paala Kiisa* und *Jolmelle Erdpelz*, die für die Straßenreinigung im Viertel zuständig sind.

Haneke (11): Die Wäscherin ♀ (35 Jahre, dunkelblonde kurze Haare, verhärtet) hat viel Kundschaft im Viertel. Sie möchte nicht als Klatschmaul gelten und antwortet nur auf direkte Fragen. Letztendlich weiß sie nicht mehr als die Schwestern Stipensen. Auf Ilmeroff angesprochen, beschreibt sie ihn als freundlichen und zuvorkommenden Herrn.

Ilmeroffs Informantin

Ohne es zu ahnen, ist Haneke Ilmeroffs Informantin. Der Kaufmann hat ein Gläschen Wein und etwas Zeit investiert, um ihr Vertrauen zu erschleichen. Die arglose Wäscherin fühlt sich durch seine Aufmerksamkeit geschmeichelt und hält ihn über das Geschehen im Viertel auf dem Laufenden. So erfährt er von den Nachforschungen der Helden.

Koljas Schneiderei (12): Der alte *Kolja* ♀ (68 Jahre, grauer Ziegenbart, kurzsichtig) war mit Sewerski befreundet. Er berichtet, dass dieser schon immer über seinen Sohn geschimpft hat. Über alle anderen übrigens auch.

Peddar (13): *Peddar* ♀ (60 Jahre, hager, verwahrlost), ein Liebhaber geistiger Getränke, kann im Grunde nichts Sachdienliches mehr besteuern: In der Mordnacht ging

er zur 11. Stunde vom Riff der verdorrten Kehlen nach ein oder höchstens zwei Gläschen Meskinnes nach Hause. Wie gewöhnlich verrichtete er seine Notdurft am Gartenzaun von Yalderico Spinola, dem horasischen Schnösel, und konnte so durch die Gärten in der mond hellen Nacht die Täter beobachten, wie sie durch die Hintertür das Haus verließen und sich schnellen Schrittes in Richtung Firun entfernten. Da Peddar schon recht müde war, beschloss er, dass gewiss alles seine Ordnung habe. Von dem Mord erfuhr er erst am nächsten Tag.

Bedauerliche Unfälle

Sechs Opfer haben die Erdpelzens bislang zu beklagen. Allen Unfällen ist gemein, dass es keine Augenzeugen gibt. Die Opfer wurden meist im Morgengrauen gefunden. Die im Viertel zuständigen Gardisten sind übrigens Stane und Uriel.

◆ Bluurz: siehe (8)

◆ Ertzel: Der Straßenkehrer wurde von einem schweren Ochsenkarren erfasst und so unglücklich zu Boden geschleudert, dass er sich das Genick brach. Der Karren, von dem übrigens jede Spur fehlt, musste offensichtlich in der engen Gasse mehrmals rangieren, wobei der Goblin jedes mal unbemerkt unter die Räder gekommen ist. (Tatsächlich ist der Weg so eng, dass ein Ochsenkarren dort überhaupt nicht rangieren kann.)

◆ Juchi: Der Goblin hat sich im berauschten Zustand das Leben genommen, indem er mehrmals Kopf voran gegen eine Hauswand gerannt ist. Ganz offensichtlich wurde er plötzlich von Schwermut übermannt. Den Schnapskrug hatte Juchi noch in der Hand, als er gefunden wurde. (Im Gegensatz zu seinem Schädel war dieser unversehrt.)

◆ Dreggi: Der Junge ist bei dem Versuch, seine Kappe aus dem Gargelbach zu fischen, in diesem ertrunken. Während er mit einem Stock vom Ufer aus nach dem Kleidungsstück angelte, glitt er aus und fiel äußerst unglücklich mit dem Auge in eben diesen Stock und anschließend ins Wasser.

◆ Groben: Der Unglückliche ist in seinem Handkarren voller Pferdemit erstickt. Auch bei ihm fand sich eine Schnapsflasche, woraus gefolgert wurde, er habe sich im Mist zum Schlafen niedergelegt und sei darin versunken.

◆ Sviini: Der Rattenfänger kämpfte mit einem streunenden Hund um eine tote Ratte, bis er vor Überanstrengung tot umfiel. (Der Hergang wurde aufgrund des Rattenschwanzes in der Hand des Toten rekonstruiert. Den Rest der Ratte fand man eine Straßenecke weiter bei einem friedlich schlummernden dreibeinigen Gassenkötter.)

◆ Sulrik, das letzte Opfer: Der als verfressen bekannte Goblin ist an einem gestohlenen Brathuhn erstickt, das er in der Küche der Garnison entwendet hatte. Um den Beweis, also das Huhn, möglichst schnell verschwinden zu lassen, hat er versucht, es an Ort und Stelle im Ganzen zu verschlingen. (Bei genauerer Untersuchung der Leiche (Probe auf *Willenskraft*,

bei Misslingen erhält ein Held für eine halbe Stunde eine Stufe *Furcht*) lassen sich mit einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe* (*Durchsuchen*) erleichtert um 3 Würgemale an Sulriks rotbepelztem Hals finden.)

Sulrik sollte erst sterben, nachdem die Helden Bluurz gefunden haben. Sie werden von Groink verständigt und zum Tatort geführt, wo Stane und Uriel gerade bei der Arbeit sind. Bei der Gelegenheit kann der Goblinjunge den Helden Mantkas Einladung ins Haus der Erdpelzens übermitteln.

Verleumdungen

Obwohl Ilmeroff mit dem Mord an Sewerski nichts zu tun hat, kann er Schnüffler so nahe an seinem Versteck nicht brauchen. Deshalb versucht er, die Gruppe zu diskreditieren und, um zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen, dabei auch seinen potentiellen Konkurrenten, den Mondkindern, zu schaden. Er lässt Malwina Praehnakis einen norbardischen Schläger anheuern. Dieser lauert Peddar auf seiner allnächtlichen Sauf-tour auf, schlägt ihn übel zusammen, raunt ihm einen Gruß von den Mondkindern und <Name eines Helden> zu und taucht danach unauffindbar im Hafenviertel unter. Peddar vermutet natürlich einen Zusammenhang mit seiner Zeugenaussage und wendet sich an Weibel Maatsen.

Die Beschuldigung führt zu einem Gespräch mit dem Weibel, der bei der Erwähnung der Mondkinder nervös wird. Schließlich hat er auf Anweisung des Kommandanten die Mondkinder im Visier und befürchtet, einer Intrige der Helden auf den Leim gegangen zu sein. Er fragt sie unverblümt, ob sie etwas mit der Bande zu schaffen haben. Die Helden brauchen einen wirklich guten Leumund oder müssen ihn von ihrer Unschuld überzeugen (Probe auf *Überreden* (*Herausreden*, *Manipulieren* oder *Schmeicheln*)). Gelingt ihnen das nicht, macht er deutlich, dass es von der erfolgreichen Aufklärung des Sewerski-Mordes abhängt, ob er die Anschuldigung weiter verfolgt oder nicht.

Mit einer erfolgreichen Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*) können sich die Helden über die Mondkinder informieren.

Mördertausch

Besuchen die Helden das Haus der Erdpelzens, bevor sie von Mantka Riiba eingeladen wurden, haben sie es zunächst mit Alwijscha zu tun, die ihnen von der Unfallserie und den Ängsten der Goblins berichtet. Sie bittet die Helden, am nächsten Tag wiederzukommen und arrangiert ein Treffen mit Mantka Riiba, die sie der Gruppe als *Tantchen Manrijscha* vorstellt.

Das Treffen

Die Schamanin trägt einfache und abgetragene Kleidung und ein Kopftuch, unter Umständen verbirgt sie sich zudem hinter einer HARMLOSEN GESTALT. Sollte einer der Helden sie bereits kennen und enttarnen wol-

len, wird sie ihm zu verstehen geben, dass ihre Identität nichts zur Sache tut.

Die Schamanin weiß längst, dass Vadim Grumperow hinter dem Mord an Sewerski steckt, erwähnt den Schutzgelderpresser aber mit keinem Wort. Da solche Angelegenheiten traditionell vom Familienoberhaupt, also von Alwijscha, geregelt werden, wissen selbst die anderen Goblins nichts von der Schutzzahlung.

Der alten Goblinfrau mit dem zerknitterten Gesicht wird großer Respekt entgegen gebracht. Sie hat in dem Polstersessel, der sonst der Matriarchin Alwijscha vorbehalten ist, Platz genommen. Die Kinder wurden nach draußen geschickt. Die jungen Goblins drücken sich draußen neugierig an der Scheibe die Nasen platt.

Mantka bietet unterdessen den Helden eine Abmachung an. Sie fassen den Goblinmörder, dann sagt sie ihnen, wer in ihrem Fall der Mörder ist

Im Haus der Familie Erdpelz

Abgesehen von der Größe der Möbel unterscheidet sich das Innere des Hauses kaum von einer menschlichen Behausung. Das Leben spielt sich in einer großen Wohnküche ab, in der die halbe Nachbarschaft ein und aus geht. Alwijscha sitzt für gewöhnlich in ihrem Polstersessel an einem riesigen Tisch, koordiniert das Familienleben und schält Kartoffeln.

Die Fakten

- Urmeg ist bereits vor dem ersten Mord verschwunden. Kiisa befürchtet, dass auch er ums Leben gekommen ist, seine Leiche aber bislang nicht gefunden wurde.
- Es könnte vielleicht unter Umständen sein, dass sich ein Goblin durch Zufall in den Keller eines Hauses verirrt, wenn er in der Kanalisation Ratten jagt. Möglicherweise nimmt er dann versehentlich etwas an sich, das ihm nicht gehört.
- Jolmelle glaubt nicht, dass Sewerski seine Drohung, 'dem ganzen Pack das Fell über die Ohren zu ziehen',



ernst gemeint hat. Der Alte hat zwar oft geschimpft, ihr aber auch schon Süßigkeiten für die Kinder mitgegeben.

In der Nachbarschaft

- Die Männer wagen sich nicht mehr an die Arbeit, deswegen bittet Jolmelle die Helden, ihren Cousins Aargal und Humpelfuß-Sviini Begleitschutz zu geben. Die beiden Rattenfänger suchen vor Arbeitsantritt den Jagdtempel auf, der von der goblinischen Firungeweiheten *Fiir-Uunla* geleitet wird, und bitten dort um Firuns Segen.
- Der goblinische Gardist *Juuksed Smuddelski* überprüft alle Fremden, also auch die Helden, sehr gewissenhaft.
- Der goblinische Streuner *Joraak*, ein bekannter Querulant, stellt die matriarchalische Gesellschaftsordnung der Goblins in Frage. Er nutzt die Gunst der Stunde und versucht, die Erdpelzmänner aufzuwiegeln, ihre Arbeit niederzulegen. Bei einigen trifft er auf offene Ohren, weitere wollen nicht als Schlappschwanz gelten und beugen sich dem Druck der Gruppe. Auf der anderen Seite stehen Alwiischa, die auf solchen Unfug überhaupt nichts gibt, und Kiisa und Jolmelle, die sich um den Familienzusammenhalt und die Versorgung der Kinder sorgen. Als Unparteiische werden die Helden gebeten, zu vermitteln, wozu sie eine Gruppensammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen* benötigen.

Dem Mörder auf der Spur

Die Helden haben verschiedene Möglichkeiten, Ilmeroff auf die Schliche zu kommen:

- Die Suche nach Urmeg: Groink weiß, wo Urmeg steckt, nämlich in einer baufälligen Baracke am Rand des Gerberviertels. Er versorgt ihn mit Essen und Neuigkeiten. Allerdings ist es für den Kleinen Ehrensache, seinen Onkel nicht zu verraten. Jedenfalls nicht sofort. Falls ihn die Helden freundlich behandeln und seine Bemühungen (nach meisterlicher Maßgabe) angemessen wertschätzen, führt er sie von sich aus zu dem Versteck. Nach gutem Zureden (Probe auf *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)*) berichtet der Rattenfänger, dass Ilmeroff im Keller Leute versteckt und offensichtlich 'ein großes Ding' drehen will. Er ist sich sicher, dass der Kaufmann ihn umbringt, wenn er ihn erwischen sollte.
- Der Ausflug in die Kanalisation: Kiisa lässt sich widerwillig zu einer Kanalführung überreden. Sie fürchtet, Ärger zu bekommen, wenn herauskommt, dass die Goblins in manchen Häusern nach Belieben ein- und ausgehen können. Die Kanalisation ist weitläufig und birgt viele interessante Geheimnisse, die in keinerlei Zusammenhang mit den Morden stehen. Um langwierige Ausflüge zu vermeiden, sollten die Helden nicht auf eigene Faust in den Untergrund gehen. Kiisa wird sie den Hauptkanal, der unter der Straße verläuft, entlangführen und ihnen die Zugän-

ge zu den Häusern von Sewerski (1), Ilmeroff (4) und Spinola (9), sowie zu dem leeren Haus (8) zeigen. Die anderen Häuser haben, außer natürlich der Latrine, keine Verbindung. Kiisa hat kein Interesse daran, dass sich Fremde in der Kanalisation allzu gut auskennen und wird die Helden mit dem Hinweis auf schreckliche Krankheiten, Krakenmolche oder Säbelzahnratte davon abhalten, weiter vorzudringen. Ein kurzer Blick in Ilmeroffs Keller sollte genügen, um den Argwohn der Gruppe zu wecken: Der Raum wurde als Gästezimmer hergerichtet. Die fiese Bärenfalle hinter dem Durchlass wird im Abschnitt Ilmeroffs Haus beschrieben.

- Der Horchposten: Nachdem Ilmeroff als einziger Anwohner nicht zu sprechen war, beziehen die Helden bei Oma Salwa Stellung (3), um das Haus des Schmugglers durch das Fenster in der Waschküche zu überwachen. Sie beobachten, wie Haneke mit einer Lieferung Wäsche Ilmeroffs Haus betritt und erst nach einer halben Stunde wieder geht. Kurz darauf verlässt auch Malwina, die sich bislang vor der Gruppe verborgen hatte, das Haus. Die Helden können ihr zum Hafen folgen, wo sie sie aber abschüttelt (aus alter Berufsgewohnheit rechnet sie immer mit Verfolgern).

Haneke wird nach einer gelungenen Probe auf *Einschüchtern* zugeben, dass Ilmeroff sie seit mehreren Tagen über das Vorgehen der Helden aushorcht.

Ilmeroffs Haus

Das Erdgeschoss des Gebäudes liegt einen Schritt über dem Erdboden, zur Eingangstür führen einige Stufen. Die Fenster liegen so hoch, dass die Räume dahinter nicht ohne Weiteres einsehbar sind. Das Haus ist zweigeschossig, das obere Stockwerk und der Keller sind über eine Treppe am Ende des Flurs (a) zu erreichen. Daneben ist der Abtritt.

Zur Straße hin befindet sich die Küche (b), die augenscheinlich auch benutzt wird. Der zweite Raum (c) ist leer. Die Türe ist übrigens abgeschlossen (Probe auf *Schlösserknacken (Bartschlösser)*), vor dem Fenster hängt ein Vorhang. In dem Raum neben der Treppe (d) stehen entlang der gesamten rückwärtigen Wand zwei schwere Schränke und verdecken das einzige Fenster und die Hintertür. Ilmeroff benutzt das Zimmer als Schlafraum. In der Ecke liegt eine Strohmattmatratze, in einem Schrank sind einige Kleidungsstücke zu finden.

Der Zuschnitt des oberen Stockwerks entspricht dem des Erdgeschosses. Abgesehen von jeder Menge Staub sind die Räume komplett leer und, wie die unberührte Staubschicht verrät, ungenutzt. Betreten die Helden das Stockwerk, hinterlassen sie unweigerlich Spuren.

Im Keller befindet sich ein Kohlenkeller (e) mit einer vernagelten Kohlenschütte und ein Raum (f), an dessen Wänden große Fässer stehen (der Vorbesitzer des Hauses war Weinhändler). Der interessante Teil liegt direkt neben der Treppe. Hier hat Ilmeroff sein 'Gästezimmer' (g) mit einem Strohlager, einer Waschgelegenheit, einem Tisch mit drei Stühlen und einer Truhe eingerich-

tet. Gäste hat er zur Zeit keine. Die verschlossene Truhe (Probe auf *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) erleichtert um 2) enthält einen Sextanten.

Der Hohlraum unter der Treppe, wo sich auch das Loch zur Kanalisation befindet (h), ist mit Holzbrettern verschalt, von denen allerdings zwei fehlen. Davor stehen zwei weitere große Fässer. Um sich vor ungebetenen Gästen zu schützen, hat Ilmeroff vor dem Durchlass eine unter Lumpen verborgene Bärenfalle (2W6+4 TP) ausgelegt.

Der Gegenschlag

Sobald Ilmeroff merkt, dass ihm die Gruppe tatsächlich auf der Spur ist, lauert Malwina mit einem Totschlägertrupp den Helden an geeigneter Stelle auf. Je nach Kampfkraft der Gruppe sind sie in zwei- bis dreifacher Überzahl. Ohne die Unterstützung der Mondkinder sollte der Kampf schwer zu gewinnen sein.

Diese haben, in Absprache mit Mantka Riiba, ein Auge auf die Helden und eilen ihnen zu Hilfe. Dabei lassen sich aber nur Vidal Glitzermaul und Vadim Grumperow sehen, weitere Bandenmitglieder dünne die Reihen der Gegner mit Armbrustschüssen aus.

Ilmeroffs Ende

Letztendlich haben die Helden keinen Beweis für Ilmeroffs Schuld an den Goblinmorden. Auch die Schmutzgelei können sie ihm nur nachweisen und sich damit an die Stadtgarde wenden, wenn sie sein Haus untersucht haben. Trotzdem sollten sie genügend Verdachtsmomente gesammelt haben und zudem durch den Anschlag durch Malwinas Schergen unter Druck stehen, um gegen den Verbrecher vorzugehen.

Ilmeroff seinerseits ist vorbereitet, da er mit einem Einbruch rechnet und überdies die Helden beobachten lässt. Sollten diese zu lange zaudern, entführt er Groink, schneidet dem Jungen ein Ohr ab und hinterlegt dieses im Zimmer der Helden in der *Elchschaufel*. Den Kleinen wirft er geknebelt und gefesselt in den Kohlenkeller. Ob er dann noch lebt, lieber Meister, liegt in deiner Hand.

Den Kampf im eigenen Haus auszutragen, scheut der Schmuggler nicht, da er die Leichen in der Kanalisation zu beseitigen gedenkt, wo ihm die Ratten die Entsorgung abnehmen. Sein Plan ist es, die Helden ins Haus eindringen zu lassen, sei es durch den Keller oder durch die Eingangstür oder ein Fenster. Falls es zweckmäßig ist, verlässt er das Haus, um der Gruppe ein vermeintlich freies Feld zu bieten, kehrt dann aber mit Malwina zurück. Schergen in ausreichender Zahl hat er in der Kanalisation postiert (in Festum finden sich genug Schlägetots, die sich im Untergrund ebenso gut auskennen und verbergen können wie Goblins). Nachdem Ilmeroff der Gruppe etwas Zeit gelassen hat, nimmt er sie in die Zange.

Die Hausdurchsuchung der Helden sollte sorgfältig geplant sein. Sie können im Vorfeld Helfer rekrutieren. Kiisa und Jolmelle sind an ihrer Seite. Wenn sie Urneg überzeugen können, kommen er und drei weitere Goblins mit frischem Mut zu Hilfe. Dravuvo Kaiba, so er den Helden bekannt ist, schickt auf Nachfrage Juuksed Smuddelski mit drei weiteren Goblinwachen. Verfügt die Gruppe über Unterweltkontaktmöglichkeiten (Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche*) erschwert um 2), können sie Vidal Glitzermaul kontaktieren, der mit drei Mondkindern anrückt.

Ilmeroff hat sich nicht lumpen lassen und pro Held vier Schläger angeheuert. Helfer können die Anzahl der Gegner, denen die Helden gegenüber stehen, deutlich verringern, indem sie ihnen in der Kanalisation in den Rücken fallen. Durch das Loch kommt das Gesindel ohnehin nur einzeln in den Keller, sodass er sich gut verteidigen lässt. Wenn Ilmeroff fällt oder flieht, werden auch die Mietlinge flüchten – vorausgesetzt, sie bemerken seinen Tod.

Vadims Ende

Die Mondkinder halten ihr Versprechen und liefern Vadim Grumperow ans Messer. Um der Garde eine Erklärung für das plötzliche Auftauchen eines Zeugen zu präsentieren, gibt sich ein Handlanger als Hanekes Vetter aus. Dieser wiederum hat Vidal sehr nachdrücklich nahegelegt, das Spiel mitzuspielen.

Am Tag nach Ilmeroffs Ende stellt die Wäscherin den Helden ihren Vetter Kolja vor. Sie berichtet, bei einem Familienbesuch habe sich herausgestellt, dass Kolja bezeugen kann, wie Vadim Grumperow Schergen für den Mord an Sewerski angeheuert hat. Die beiden finsternen Gesellen waren Seeleute, deren Schiff gleich nach begangener Tat abgelegt hat und die somit über alle Berge sind.

Als letzte kleine Gehässigkeit wird Vadim von Vidal mit einem Schreiben des Inhalts ‚Für Eure Mühen‘ zu den Helden geschickt und damit der Gruppe auf dem Silbertablett serviert. Ob dieser sich der Ergreifung widersetzt spielt keine Rolle. So oder so ist er so gut wie tot und muss nur noch, zusammen mit dem Zeugen Kolja, an Weibel Maatsen übergeben werden.

Der Helden Lohn

Die Belohnung besteht aus 25 – 30 AP (je nach Umfang des Ermittlungsteils). An materieller Belohnung gibt es das ausgelobte Kopfgeld (30 Dukaten bzw. bornländische Batzen) für die Ergreifung des Mörders, weitere 50 Batzen, die Ilmar Persanzig als Dank auszahlt, und eine Anerkennung des Rates für die Enttarnung Ilmeroffs in Form einer Belobigungsurkunde.

Personen

1 Stanko Ilmeroff

Der vorgebliche Kaufmann für Gewürze und Tuche hat ein arrogantes und herrisches Wesen und meidet nach Möglichkeit jeden Kontakt.

Er wuchs in Sewerien als Leibeigener auf, floh aber während der Kriegswirren um Borbarads Rückkehr und schloss sich Söldnerbanden an. Zuletzt landete er in Mendena, wo er mit Hehlerei und Schmuggel sein Auskommen fand.

In seiner Jugend hat Stanko regelrechte Treibjagden auf Goblins miterlebt. Dementsprechend betrachtet er sie als Ungeziefer und ihren Bürgerstatus in Festum als Hohn. Er weiß zwar, dass das Schmuggelgeschäft in der Hand der Goblins liegt, nimmt sie als Konkurrenz aber nicht ernst. Seine Gegner sieht er in den Hafenbehörden und den Festumer Verbrecherbanden (Werte entsprechen denen eines Handlangers, wobei er einige Bonuspunkte auf MU, KL und IN erhalten sollte sowie bessere Kampfwerte).

1 Malwina Praehnakis

Die ehemalige Söldnerin ist Stankos Frau fürs Grobe. Sie steht seit fünf Jahren in seinen Diensten. Da er gute Arbeit zu schätzen weiß, bezahlt er sie üppig. Dafür ist sie ihm gegenüber absolut loyal.



Malwina ist, bis auf ihr Stottern, eine unauffällige Erscheinung. Wie Stanko stammt sie aus Sewerien und ist mit den Festumer Besonderheiten nicht vertraut. Insbesondere teilt sie seine Ansichten über Goblins (Werte entsprechen denen eines Handlangers).

1 Tantchen Manriischa/Mantka Riiba

Als Oberhaupt der Festumer Goblins ist die alte Schamanin (rotbraun bis graues Fell, rotviolette Augen) eine Respektsperson mit großem Einfluss und weitreichenden Verbindungen. Sie hat eine geheimnisvolle Ausstrahlung, die auf ihr Gegenüber regelrecht hypnotisch wirken kann. Man munkelt gar, es handele sich bei ihr um die legendäre *Kunga Suula*. Ob sie es wirklich ist oder nicht, spielt für dieses Abenteuer keine Rolle.

1 Die Erdpelzens

Für einen unbedarften Helden ist es schier unmöglich, den Überblick über die Großfamilie zu behalten. Die meisten Familienmitglieder arbeiten als Rattenfänger, Straßenkehrer oder Lumpensammler. Allen ist eine braune Fellfarbe eigen. Im Haushalt leben unter anderem:

- **Alwiischa:** Das Oberhaupt (graubraunes Fell, fährt ständig mit der Zunge über die Lippen) ist eine würdige alte Matrone.
- **Kiisa und Jolmelle:** Die beiden ältesten Töchtern sind *Bluuga-Paala* – Vorarbeiterinnen – und teilen ihrer Verwandtschaft die Arbeiten zu. Kiisa ist an ihren unterschiedlich großen Ohren zu erkennen, Jolmelle gestikuliert beim Reden.
- **Urmeg:** Der Rattenfänger ist ein Hasenfuß.
- **Viele Kinder:** Furkja, Gnatzej, Griibna, Kwörk, Siisikai, Traak, Yaanjescha (Namen bitte nach Bedarf verteilen). Die Kleinen sind durchwegs lebhaft und frech.

1 Groink

Der halbwüchsige Junge (der linke Hauer ist zur Hälfte abgebrochen) steht den Helden vom ersten Tag an zur Seite, ob sie wollen oder nicht. Zum einen erhofft er sich mit Botengängen ein paar Heller zu verdienen, zum anderen ist er in heftige Schwärmerei für den Helden mit dem höchsten CH-Wert verfallen. Das Ziel seiner Bewunderung beschenkt er mit Blumen, selbst geklauten Süßigkeiten oder gar einem selbst geflochtenen Armreif aus eigenem Goblinhaar. Durch ihn bekommen die Helden Informationen über die Erdpelzens, die 'Unfälle' und Urmegs Aufenthaltsort.

1 Olfridt Maatsen

Der Weibel der Stadtgarde (40 Jahre, Wehrheimer Bürste) ist der unmittelbare Auftraggeber der Helden. Er ist ein praktisch denkender und umgänglicher Mann, der Interesse an der Aufklärung des Mordes hat. Er kann die Helden in beschränktem Umfang unterstützen und als Informant dienen.

Gardist

MU 14 KL 11 IN 13 CH 12 FF 12
GE 13 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 7 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Dolch: AT 12 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Hellebarde: AT 14 PA 5 TP 1W6+6 RW lang

Schwert: AT 14 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 12 LZ 8 TP 1W6+6

RW 10/50/80

RS/BE: 0/0 oder 4/1 (Kettenrüstung)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften
(Autoritätsglaube)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Waffenlos, Dolch,
Hellebarde, Schwert), Belastungsgewöhnung I,
Wuchtschlag I (Waffenlos, Dolch, Hellebarde,
Schwert)

Talente: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 6, Einschüchtern 6, Willenskraft 5

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Patrouille) oder 2W6+2 (Trupp)

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: je nach Gardist, Zufallsfund 2W6+4 Heller

Kampfverhalten: Gardisten versuchen Gegner mit der der Armbrust zur Aufgabe zu bewegen. Haben die Drohungen keinen Erfolg, so schießen sie zunächst und kämpfen dann mit der Hellebarde weiter. Dabei setzen sie Finten und Wuchtschläge ein. In engerer Umgebung nutzen sie statt der Hellebarde ihr Schwert. Sie versuchen zudem gemeinsam gegen einen Gegner zu kämpfen, wenn sich die Gelegenheit bietet.

Flucht: individuell; spätestens nach zwei Stufen Schmerz versuchen Gardisten zu fliehen.



Handlinger

MU 14 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 30 AsP – KaP – INI 13

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6

RW kurz

Säbel: AT 12 PA 5 TP 1W6+3 RW mittel

Streitaxt: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

Leichte Armbrust: FK 12 LZ 8 TP 1W6+6 RW
10/50/80

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften
(Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos,
Streitaxt)

Talente: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 6

Anzahl: je nach Situation

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: je nach Handlinger, Zufallsfund 2W6
Heller

Kampfverhalten: Handlinger hören auf die Befehle ihres Anführers und greifen am liebsten aus dem Hinterhalt an. Im Nahkampf nutzen sie gerne Wuchtschläge.

Flucht: individuell; spätestens nach zwei Stufen Schmerz versuchen Handlinger zu fliehen.



1 Stane Bogoris und Uriel aus Gradnochsjepengurken

Mäßig eifrige Stadtgardisten (Werte entsprechen denen eines Gardisten).

2 Juuksed Smuddelski

Der junge Goblin ist Mitglied der Stadtwache und soll dieser Berufsgruppe ein Gesicht geben. Er nimmt seine Aufgabe sehr ernst (Werte entsprechen denen eines Gardisten, eventuell leicht besser und mit Goblin-Charakteristika versehen).

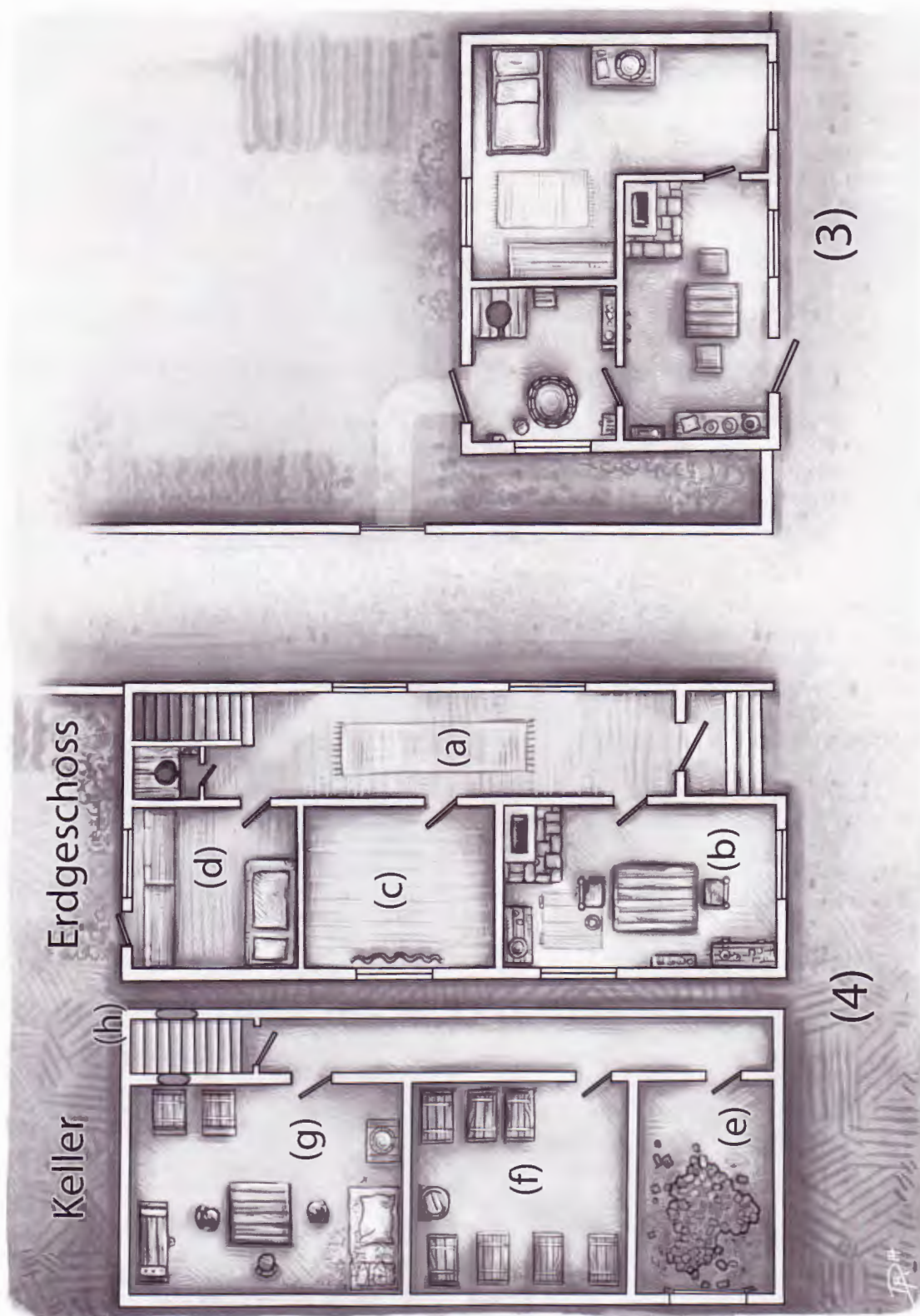
1 Vidal Glitzermaul

Der Norbarde (30 Jahre, 185 Halbfinger, geckenhafte Erscheinung) verdankt seinen Namen mehreren Goldzähnen. Er gefällt sich in der Rolle des charmanten Gauners, steht seinen Bandenkollegen in punkto Skrupellosigkeit aber in nichts nach. Im Schlepptau hat er immer den nervösen Vadim (Werte entsprechen denen eines Handlangers, eventuell noch leichte Verbesserungen auf Eigenschaften, Talente und Kampftechniken).

1 Vadim Grumperow

Der Taschendieb (28 Jahre, 165 Halbfinger, dunkelblond, flusiger Vollbart) wirkt immer nervös. Dazu hat er auch allen Grund (Werte entsprechen denen eines Handlangers).

Ilmeroffs Haus



Umgebungskarte



Ein Goblin mehr oder weniger

von Gudrun Schürer

Festum, Hauptstadt des Bornlandes, bekannt für seine wohlhabenden Händler und Heimat für über dreißigtausend Menschen. Doch in Festum leben nicht nur Menschen. Seit vielen Jahren ist die Stadt auch Heimat der Goblins, die ein eigenes Viertel bewohnen und die nach der Bekämpfung einer schwerwiegenden Rattenplage als Bürger betrachtet werden. Die Rotpelze arbeiten als Tagelöhner, Hafenarbeiter und Rattenfänger und gehen ihren Aufgaben voller Stolz nach, obwohl die menschlichen Bewohner Festums von diesen Tätigkeiten angewidert sind. Als einer der Goblins ermordet wird und die Stadtgarde durch die zahlreichen anderen Verbrechen in Festum nicht in der Lage ist, sich auch noch um diese Angelegenheit zu kümmern, kommen die Helden ins Spiel. Für die Bürger mag es egal sein, ob es einen Goblin mehr oder weniger gibt, doch auch ein Rotpelz hat Familie, die sich um ihn sorgt. Im Auftrag eines rechtschaffenen, aber überforderten Weibels nehmen die Abenteurer die Ermittlungen im Goblinfall auf und stoßen dabei auf einen Serienmörder, der das Festumer Ghetto in Atem hält.



Genre: Stadtabenteuer, Detektivgeschichte
Voraussetzungen: keine Exoten, keine zu großen Vorurteile gegenüber Goblins
Ort: Festum
Zeit: in neuerer Zeit (ca. ab 1038 BF)
Komplexität (Spieler/Meister): gering bis mittel / mittel
Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent (bei eigenem Helden)

Wichtige Fertigkeiten:

Gesellschaftstalente	◆ ◆ ◆ ◆
Kampf	◆ ◆ ◆ ◆
Lebendige Geschichte	◆ ◆ ◆ ◆

Zum Spielen des Abenteurers ist zusätzlich das DSA5-Regelwerk notwendig. Der Aventurelle Almanach wird zur Vertiefung des Hintergrundes empfohlen, ist aber zum Leiten des Abenteurers nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

HW002