

HELDENWERK



Der stille Pfad

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Tara Flink, Nikolai Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Wolf-Ulrich Schnurr

Lektorat

Michel Saalbach

Korrektorat

Nathan Fürstenberg

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Anja di Paolo

Satz, Layout & Gestaltung

Matthias Lück

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder
„Heldenwerk-Logo: Janina Robben“

Innenillustrationen & Pläne

Isabeau Backhaus, Steffen Brandt, Christiane Ebrecht,
Nathaniel Park

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration Carsten Moos, Marlies Plötz, Sven Paff

Marketing Jens Ballerstädt, Derya Öcalan,
Philipp Jerulank, Sebastian Wyrwall

Verlag Zoe Adamietz, Arne Frederic Kunz,
Frauke Forster, Jasmin Neitzel, Johannes Kaub, Kai
Großkordt, Maik Schmidt, Michael Mingers, Mirko
Bader, Nadine Hoffmann, Steffen Brandt, Ulrich-Alexan-
der Schmidt **Verlag USA** Bill Bridges, Darrell Hayhurst,
Ross Watson, Timothy Brown **Vertrieb** Luca Giuliano,
Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Ste-
fanie Peuser, Sven Schliming, Thomas Schwertfeger

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE
sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbei-
tung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder
Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Stefano Cardanobile, Tara Flink, Nikolai Hoch,
Henning Kalk, Sebastian Koss, Jeannette Marsteller,
Philipp Nierkamp, Ralf Renz, Alex Spohr, Friederike Stein,
Marko Tiller, Priska Valerius und Sabine Zeitler.

Inhaltsverzeichnis

Für den Meister	3
Der Auftakt.....	4
Das Örtchen Mhoremis	5
Lösungswege & Hürden	13
Anhang.....	15



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Dieses Symbol bedeutet, dass die Person schon vor der Handlung des Abenteuers verstorben ist.

Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt wie z. B. bei der Sonderfertigkeit Trampeln^{ABE008}.
AKO – Aventurisches Kompendium
AKOII – Aventurisches Kompendium II
AMA – Aventurische Magie
RGW – Regelwerk

Qualität, Preise, Schlafplätze

Bei Herbergen und Bordellen wirst du drei Angaben in Form von (Q)ualität, (P)reis und (S)chlafplätze vorfinden. Die Schlafplätze geben die maximale Zahl der Betten an, der Preis modifiziert die Preise aus dem Regelwerk um den in der unten aufgeführten Tabelle angegebenen Prozentsatz und die Qualität gibt an, wie gut die Versorgung in der Herberge ist.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerliche Bruchbude	sehr billig (50 % d. Normalpreise)
2	dreckige Spelunke	billig (75 % der Normalpreise)
3	einfache Herberge	normal (Normalpreise)
4	gutbürgerliches Gasthaus	teuer (150 % der Normalpreise)
5	exquisites Hotel	sehr teuer (200 % d. Normalpreise)
6	luxuriöse Unterkunft	horrend (400 % d. Normalpreise)

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DER STILLE PFAD



Für den Meister

»Es ist das Wesen der Geweihten des Schweigenden, zu dienen: den Lebenden als Trauerbegleiter oder Seelsorger, den Seelen als Wegbereiter für ihre Reise in die Zwölfgöttlichen Paradiese, den Körpern als Bestatter, auf dass der Leib in Sumu aufgehe. Doch auch Borongeweihte sind nur Menschen. Mitunter benötigen wir die helfende Hand der Gläubigen, um unser Werk im Dienst des Schweigenden zu tun.«

—Vater Bishdaryan von Tikalen, in einem Gespräch mit seiner Glaubensschwester Coris, 1040 BF

Stichworte zum Abenteuer: Untersuchung des ungewöhnlichen Verhaltens einer Geweihten

Genre: Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Zwölfgötterglaube und Hilfsbereitschaft

Ort: Mhoremis, Küstenort im Horasreich

Zeit: beliebig ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung (Helden): unerfahren bis erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Handwerkstalente

Kampf

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Das Abenteuer spielt in dem Städtchen Mhoremis am Meer der Sieben Winde. Die dortige Borongeweihte **Ramira Erlenbrecht** leidet seit drei Tagen unter „Redseligkeit“: Sie schwatzt, solange sie wach ist, ohne Unterbrechung über Belanglosigkeiten.

Die Geweihte hat bei der Austreibung der gefesselten Seele von **Haro**, dem ehemaligen Besitzer der Bachmühle außerhalb der Stadt, gepatzt. Die Seele ist auf die Geweihte übergegangen und beherrscht sie nun. „Haro der Geizige“, wie ihn manche Bürger zu Lebzeiten nannten, hat vom Korn, das ihm zum Mahlen gebracht wurde, oft mehr behalten als angemessen. Vor gut zwei Monden ist er von der Leiter gestürzt und hat sich das Genick gebrochen. Doch der Einzug in Borons Hallen blieb ihm verwehrt: Haros Seele wird an seine Mühle gefesselt bleiben, bis zumindest das dem letzten Kunden vor seinem Tod, **Alrigo Gehrried**, vorenthaltene Mehl erstattet worden ist.

Um die Seele des Verstorbenen zu erlösen, müssen die Helden anstelle des Geists die noch unerledigte Aufgabe erfüllen: Weizen in der Mühle mahlen und dem Zuckerbäcker Alrigo Mehl liefern. Eine Austreibung mit Magie oder mittels eines Exorzismus – falls jemand deiner Helden eines solchen mächtig ist – wäre eine weniger sanfte Alternative.

Was geschehen kann

Das Abenteuer lässt sich grob in zwei Abschnitte einteilen: Zunächst lernen die Helden den Schauplatz kennen und sammeln Informationen zu den Geschehnissen in Mhoremis, bevor sie sich anschließend des Problems annehmen können.

Früh im Abenteuer, vermutlich beim Sargtischler **Randulfo** oder spätestens in der Herberge **Honigtopf**, erhalten die Abenteuer Hinweise darauf, dass die örtliche Borongeweihte ihre Aufgaben nicht mehr erfüllen kann. Die Spieler holen bei verschiedenen Quellen (NSC) rund um den **Gutslesmarkt** Informationen darüber und über den möglichen Grund ein.

Eine Schlüsselszene ist früher oder später die Begegnung mit der besessenen Geweihten selbst. Die Abenteuer erkennen auf Grundlage ihrer Recherchen bis dahin hoffentlich, was Ramira widerfahren ist. Dadurch, dass sie ihre Informationen in Anwesenheit des Geistes äußern – oder aber, weil sie abstruse Theorien zu dämonischer Besessenheit formulieren und Haro damit provozieren –, enthüllt dieser sich und gibt von da an Hinweise, wie sie ihn erlösen können. Am einfachsten setzt die Gruppe mit der Hilfe des Tischlers Randulfo und des Mühlenbesitzers Alrigo die Bachmühle wieder in Gang, mahlt Mehl und übergibt dieses dem Zuckerbäcker – dann ist Haro erlöst.

Aufbau des Abenteuers

Der stille Pfad ist als Szenario mit offener Struktur angelegt. Es gibt keine festgelegte Ereignisfolge, die auch ohne Aktivität der Spielercharaktere ihren Lauf nähme. Voraussetzung dafür, dass das Abenteuer funktioniert,

ist, dass sich die Gruppe dafür interessiert, was mit der Geweihten los ist, und dass sie bereit ist, eine Lösung des Problems zu suchen. Darüber hinaus steht es den Helden offen, wohin sie gehen, mit wem sie sprechen und wo sie nach Spuren suchen.

Der Auftakt

»Das verschlafene Städtchen Mhoremis bot mir Herberge, als ich auf der Silem-Horas-Straße von Westenende nach Bethana reiste. Ich kam im »Honigtopf« unter, für Reisende das gastfreundlichste Haus am Ort. Angeblich ist der Met, den sie dort ausschenken, nach bornländischem Rezept hergestellt. Mhoremis besteht im Wesentlichen aus einem kleinen Hafen, zahlreichen Fischerhütten und einigen Bauernhöfen landeinwärts. Es liegt in einer kleinen Bucht am Siebenwindigen Meer. Hat man ein wenig Glück, so kann man die eine oder andere Schivone mit dem Banner der horasischen Großadmiralität ankern sehen. Was für ein erhebender Anblick!«

—Savertién Myrdano, Gesammelte Reisen, 7. Auflage, Ramaúd 1031 BF

Als Anlass, warum die Heldengruppe in der als Septimana bekannten Region unterwegs ist, eignet sich eventuell eine Reise von Kuslik nach Bethana, dem Hauptsitz der Efferdkirche. Die Silem-Horas-Straße verbindet entlang der malerischen Küste die beiden Städte und durchquert dabei die Städte Ramaúd, Westenende und Mhoremis. Die Landschaft ist geprägt von teils steil ansteigenden Klippen, auf denen stetiger Wind kleine Wälder und – weiter landeinwärts – die üppig Frucht tragenden Felder und Gärten kleiner Dörfer und Höfe hin und her wiegen lässt. Auf der eine Lanze breiten, mit alten Granitplatten belegten und teilweise von Bäumen flankierten Fernstraße streben Händler oder Pilger den größeren Städten zu. Größere Warenmengen und eilige Reisende sind allerdings eher mit den Küstenschiffen unterwegs, die auf dem oft gut zu überblickenden Meer in großer Zahl zu beobachten sind.

Zeitdruck haben die Helden vermutlich keinen, andernfalls hätten sie einen Küstensegler genommen. So erreichen sie von Kuslik aus nach zwei Tagen auf Schusters Rappen (oder nach einem halben Tagesmarsch von Bethana aus) das Städtchen Mhoremis.

Die kleine Hafenstadt steht seit jeher im Schatten des nördlich gelegenen, größeren Bethana. Hier geht vieles geruhsamer vor sich als in den Metropolen. Selten sind die Ränke der hohen Herrschaften von Belang. Daran hat sich nichts geändert, als Mhoremis nach dem horasischen Thronfolgekrieg Hauptort einer neu geschaffenen Erbbaronie des Hauses Quent und mit Gilmon Quent, dem Oberbefehlshaber der horasischen Flotte in der Seeschlacht von Phrygaios, eine lebende Legende das formale Stadtoberhaupt wurde.

Die Renascentia, die Rückbesinnung auf altbosparanische Vorbilder, ist an Mhoremis weitgehend vorbeigegangen, auch in der Architektur: Neben Hütten der einfachen Leute prägen Gebäude im neubosparanischen Baustil mit aufstrebenden Spitztürmchen, Erkern und Veranden das Ortsbild, ältere Bauwerke sucht man jedoch vergebens, denn das eigentlich recht alte Städtchen wurde einst von den Garethern, die gegen Bosparans Herrschaft aufbegehrten, vollständig niedergebrannt. Das Stadtbürgertum zeigt seinen zögerlich wachsenden Wohlstand nur selten, beispielsweise mit eigenen Totenhäusern auf dem Boronanger.

Ausgangslage

Es ist später Nachmittag, als die Helden den Rand von Mhoremis erreichen.

Mhoremis

Region: Septimana

Einwohner: rund 1.000

Herrschaft: Signor Gilmon Quent von Mhoremis

Garnison: einige Büttel, gelegentlich horasische Seesoldaten

Tempel: Efferd, Travia, Boronschrein

Gasthäuser: Herberge Honigtopf (Q3/P3/S10)

Handel & Gewerbe: Seefischerei, Landwirtschaft

Weg & Steg: Silem-Horas-Straße, Meer der Sieben Winde

Besonderheiten: überörtlich bekannter Zuckerbäcker

Stimmung: zurückhaltend, bescheiden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf eurer Reise begleitet euch der Geruch des Meeres. Am späten Nachmittag kommt ihr über eine Hügelkuppe und seht vor euch, ausgebreitet an einer kleinen Bucht, ein ummauertes Städtchen. Neben den Hafenanlagen besteht es vorwiegend aus Fischerhütten, aber auch einige mehrstöckige Handwerker- und Bürgerhäuser könnt ihr aus der Ferne sehen. Ihr habt den Ortsrand von Mhoremis erreicht. Die Stadtmauer ist alt und wirkt nicht sehr wehrhaft. Die Straße führt direkt auf ein weit offen stehendes Tor zu, das lediglich von einer einzelnen Gerüsteten bewacht wird, die unter einer Schatten spendenden Überdachung steht.

Am Stadttor wird die Gruppe nur von einer Gardistin beäugt und durchgewinkt, solange die Helden nicht nach Ärger aussehen. Auf dem *Gutslesmarkt* genannten Platz gleich dahinter herrscht Leben: Einige Marktstände werden abgebaut, vor einer Tischlerwerkstatt diskutieren der Handwerker (Randulfio, siehe Seite 7) und ein Bürger (Ventorian, siehe unten), ein Gaukler (Faris, siehe Seite 6) jongliert vor einem Grüppchen Kinder. Unschwer zu finden ist der *Honigtopf*, eine einladend wirkende Herberge. Die Helden können dort die Nacht verbringen.

Vorzeichen

Was im Abenteuer ihre Herausforderung sein wird, könnte die Gruppe bereits auf dem Platz erfahren: Im Vorbeigehen bekommen sie mit, wie ein kräftiger Mann im Bauernkittel **Meister Randulfio** (46, braunes Haar und grüne Augen, klein, schnauzbärtig, verschmitzt; erfahrener Zimmermann) sein Leid klagt. Bei dem Bauern handelt es sich um **Ventorian Rubis** (58, rote Haare, hellblaue Augen, schlaksig, leichter Sonnenbrand, viel zu große Hände, dehnt Vokale stark), dem einer der Bauernhöfe vor Mhoremis gehört und der Weizen anbaut – was im Abenteuer ein nützlicher Kontakt sein könnte. Seine vor zwei Tagen verstorbene Muhme **Gundelia** habe zwar einen Sarg („Borons Dank Euch für die rasche Arbeit, Meister“), ihr Körper sei aber

nicht für die Bestattung vorbereitet worden, „weil die Borongeweihte vor lauter Schwätzen zu nichts mehr kommt, nicht einmal zu einer Feuerbestattung“. Für boronfürchtige Helden sollte von Interesse sein, weshalb ein Leichnam nicht zügig zur Beisetzung gelangt (gegebenenfalls kannst du die Spieler auf diese Unregelmäßigkeit hinweisen).

Im Honigtopf

Im Schankraum werden sie bald auf das *Geweihtenproblem* aufmerksam: Die Wirtin **Alruna Luminoff** (35, kurzes dunkles Haar, blaue Augen, kurzgewachsen, agil, kräftige Arme, rot-weiß karierte Schürze, siehe Seite 6) und mehrere Stammgäste unterhalten sich darüber, dass „die schweigsame Ramira“ auch heute nicht an ihrem Tischchen etwas abseits im Schankraum sitzt. Das liege an ihrem „Zustand“. Seit drei Tagen schwatze sie von früh bis spät, wenn sie nicht gerade schlafe. Das klinge so gar nicht nach ihr – schließlich habe sie doch ein Schweigegelübde abgelegt! Sorge bereitet den Ortsansässigen, dass „der einfältige Akoluth“ Azulio (siehe Seite 11) nicht alleine Bestattungen vornehmen kann. Wenn doch bloß jemand wüsste, was mit Ramira los ist, und etwas dagegen unternähme! Am Ende dieses Dialogs ruhen die Blicke der Wirtin und ihrer Stammgäste auf den weitgereisten Neuankömmlingen – ein klassischer Einstieg für Helden.

Das Örtchen Mhoremis



Für das Abenteuer ist eine Handvoll von Gebäuden und Orten relevant, die im Folgenden beschrieben werden. Jeder dieser *Orte des Redens* bietet Ansprechpersonen, die mit Informationen helfen können und deren Beschreibungen jener der passendsten Örtlichkeit direkt nachgestellt sind.

Falls du Spielwerte einzelner Bewohner von Mhoremis benötigst, kannst du auf die Werte der *Bürgerin* aus dem **Aventurischen Almanach** Seite 258 zurückgreifen. Bei potenziellen Gegnern sind Kampfwerte direkt aufgeführt.

Gutslesmarkt

Im Mittelpunkt des Viertels werden Süßigkeiten und Zuckerbackwerk verkauft. Die Herberge *Honigtopf*, Alrigos Zuckerbäckerei, die Tischlerei von Randulfio (die auch Särge herstellt) und die Werkstatt des Alchimisten Berykos liegen am Markt. Der Platz ist Dreh- und Angelpunkt für die Nachforschungen der Gruppe.

♣ Faris der Feinsinnige, Gaukler

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Gaukler

Aussehen & Hintergrund: Ein gutaussehender, lebhafter Mann von 32 Götterläufen. Grellbunte Flickenkleidung lässt ihn wie einen Gaukler aussehen. Die hellbraunen Haare sind schulterlang und mit bunten Bändern durchflochten. Der reisende Künstler weilt seit einigen Tagen in Mhoremis und ist zur Untermiete bei Alrigo dem Zuckerbäcker untergekommen.

Tagsüber treibt er seine Späße auf dem Gutslesmarkt. Beliebt sind vor allem seine spaßigen Lieder und Fabelgeschichten.

Wichtige Werte: Gaukeleien 11 (12/14/13), Menschenkenntnis 9 (12/11/14), Willenskraft 6 (12/11/14)

Informationen: Auf dem Markt geht nachmittags der Gaukler Faris seinem Handwerk nach: Er unterhält die Kinder mit kleinen Spaßgeschichten, Pantomime und Flötenspiel, und schnorrt sich durch. Da er mit Ramira Kontakt hatte, wie Serak und Berykos berichten, könnte er zur falschen Fährte werden – insbesondere wenn du das Abenteuer ein wenig erschweren möchtest.

Tatsächlich hatte Ramira auf die Annäherungsversuche des Gauklers hin mit einem Kopfnicken eingewilligt, Faris in seiner Bleibe zu besuchen, einem Zimmer, das der Gaukler von Alrigo gemietet hat. „Sie ist aber nicht zu der verabredeten Zeit gekommen“, bedauert Faris. Von seinem Hausherrn, dem Zuckerbäcker, hat er später erfahren, dass sie in dessen Auftrag bei der Mühle zu tun gehabt habe. „Und als ich tags darauf bei ihr vorbeischaute, bin ich nicht mehr zu Wort gekommen. Das passiert mir sonst nie.“

Herberge Honigtopf (G01)

Das gemütliche, zweistöckige Fachwerkhaus am Gutslesmarkt, das nach Einbruch der Dunkelheit von vielen Wachskerzen beleuchtet wird, ist ein beliebter Treffpunkt für Bewohner des Viertels sowie Quelle für Tratsch und brauchbare Informationen. Die besten Auskünfte können die Wirtin ♣ *Alruna Luminoff* und ihr

Preise im Honigtopf

<i>Hafergrütze</i>	1 Heller
<i>Belegtes Brot</i>	2 Heller
<i>Eintopf</i>	3 Heller
<i>Brathuhn</i>	15 Heller
<i>Fleischgericht</i>	1 Silbertaler
<i>Fischgericht</i>	5 Heller
<i>Efferdsfrüchte in Weinsoße</i>	7 Heller
<i>Früchte mit Honig</i>	1 Silbertaler
<i>Krug Bier oder Becher Wein</i>	5 Kreuzer
<i>Becher guten Weins aus dem Yaquirbruch</i>	4 Heller
<i>Becherchen Honigschnaps</i>	2 Heller
<i>Becherchen Honiglikör</i>	1 Silbertaler
<i>Becher Honigmet</i>	2 bis 8 Heller
<i>Übernachtung im Schlafsaal</i>	3 Heller
<i>Übernachtung im Einzelzimmer</i>	3 Silbertaler
<i>Wannenbad</i>	1 Silbertaler

Partner ♣ *Serak Sovino* den Helden geben. Außerdem schenken sie mehrere Sorten Honigmet – eine Besonderheit in dieser Region – und Liköre aus. Im Obergeschoss finden sich Übernachtungsmöglichkeiten.

♣ Alruna Luminoff, Wirtin des Honigtopfs

Kurzcharakteristik: erfahrene Wirtin

Aussehen & Hintergrund: Eine kurz gewachsene, agile Mittdreißigerin in rot-weiß kariertem Schürze. Sie hat kräftige Arme, mit denen sie notfalls auch eigenhändig Störenfriede aus dem Gasthaus wirft. Sie ist eine gebürtige Bornländerin, der man schon am breiten Dialekt anhört, dass sie nicht aus Mhoremis stammt.

Wichtige Werte: Handel 8 (12/13/12), Menschenkenntnis 9 (12/13/12), Willenskraft 8 (12/13/12)

Informationen: Ramira kam ein- bis zweimal monatlich in die Wirtschaft. Zwar trank Ihre Gnaden kräftig vom dunklen, schweren, teuren Wein aus dem Yaquirbruch, doch ihre Anwesenheit war der Laune der Gäste nicht förderlich: „Niemand feiert gern in Anwesenheit von jemand, der aussieht und riecht wie 'ne wandelnde Leich'.“ Vor vier Tagen saß jemand mit an Ramiras Tisch: Der Zuckerbäcker Alrigo hat sich mit der Geweihten unterhalten: „Er redete, sie hörte zu und schrieb auf ihren Wachstäfelchen.“ Worüber, weiß Alruna nicht.

♣ Serak Sovino, der Herbergsvater

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Verwalter

Aussehen & Hintergrund: Serak ist Mitte 50, hager und trägt einen grauen Vollbart. Er redet wenig, beobachtet aber genau, was in der Gaststube vor sich geht.

Wichtige Werte: Handel 4 (13/13/10), Menschenkenntnis 11 (13/13/10), Willenskraft 7 (11/13/10)

Informationen: Von Serak ist zu erfahren, dass Faris der Feinsinnige vor einigen Tagen ebenfalls mit Ramira gesprochen hat. Dieser sei ein Gaukler, der zur Untermiete beim Zuckerbäcker wohnt und tagsüber auf dem Markt die Leute unterhält. Die Geweihte war bemüht, den redseligen, bunten Vogel abzuwimmeln, sprach aber wie gewohnt kein Wort. „Der bunte Vogel, ein Gaukler oder so“, berichtet Serak, brüstete sich damit, das Herz der „Eisigen“ erwärmt und eine Verabredung mit ihr zu haben.

Alrigos Zuckerbäckerei (01)

»Bekannt, beliebt und bunt: Alrigo Gehrfrids süße Küchlein mit farbiger Zuckerglasur schätzt man auch in Horasia oder Bethana. Genießt sie direkt im Ladengeschäft am Gutslesmarkt, oder an einem Marktstand: wöchentlich in Bethana, monatlich in Westenende und Ramaúd.«

—Anpreisung eines Marktschreiers in Mhoremis, neuzeitlich

Das weiß getünchte Fachwerkhaus beinhaltet Alrigo Gehrfrids Backstube und den kleinen Verkaufsraum, in dem der Meister vor allem seine berühmten bunten, süßen Küchlein an Frau und Mann bringt. Der Zuckerbäcker, seine Frau ♀ Madaleny (Anfang 50, ergrautes Haar, weiches, rundes Gesicht und sanfte braune Augen, scheint stets selig zu lächeln) und ihre Familie wohnen in einem stattlichen Haus im Zentrum von Mhoremis.

Preise für Süßgebäck (je 20 Unzen pro Kuchen, ein bunter Zuckerguss verdoppelt den jeweiligen Preis)

Hefekringel	2 Heller
Napfkuchen	3 Heller
Honigkuchen	4 Heller
Marmorkuchen	3 Heller
Bruchgebäck	1 Heller
Stück Punipantorte	1 Silbertaler
Buntes Törtchen (noch warm)	5 Heller

♂ Alrigo Gehrfrid, Zuckerbäcker

Kurzcharakteristik: kompetenter Zuckerbäcker

Aussehen & Hintergrund: Ein stiernackiger Mittfünfinger, der eher nach einem Metzger aussieht. Er hat kräftige Hände und einen buschigen grauen Schnurrbart. Über Mhoremis hinaus ist Alrigo für seine süßen, bunten Küchlein bekannt. Deren Rezept ist in der dritten Generation Familiengeheimnis. Selbst Adlige und Geweihte der Boronkirche (sprich: Ramira) schätzten sein Gebäck, berichtet er stolz. Er kokettiert damit, dass seine Erzeugnisse auch in Horasia gegessen werden. Tatsächlich verkaufen Angestellte einmal im Monat Küchlein dort auf dem Markt.

Wichtige Werte: Handel 12 (13/14/14), Holzbearbeitung 5 (14/11/14), Lebensmittelbearbeitung 14 (14/14/14),

Menschenkenntnis 7 (13/14/14), Metallbearbeitung 4 (14/12/14), Steinbearbeitung 5 (14/14/14), Willenskraft 7 (11/14/14)

Informationen: Alrigo hat mit Ramira ein Problem besprochen, das seiner Meinung nach niemanden sonst angeht. Es bedarf Überzeugungskraft und guter Argumente (zu lösen etwa über passendes Rollenspiel in einem ausgespielten Gespräch oder eine gelungene Probe auf *Überreden* -1), ihn doch zum Reden zu bringen: Er glaubt, dass in der Mühle ein Gespenst umgeht.

Bei einer gut gelungenen Probe (QS 2+) spricht Alrigo seine (zutreffende) Vermutung aus: Vielleicht ist das der alte Müller Haro, der Geizige, der immer einen Teil des Mehls für sich behielt? Dieser schuldete ihm noch einen halben Sack feinen Weizenmehls, als er vor zwei Jahren bei einem Unfall starb.

Alrigo bat die Geweihte, die Mühle von möglichen Geistern zu befreien. Solange es darin nicht geheuer ist, kann er das Gebäude nicht neu verpachten oder verkaufen. Nach dem Gespräch sei sie zum Alchimisten gegangen. Tags darauf war sie so, wie sie jetzt ist.

Randulfios Tischlerei (02)

Unweit des *Honigtopfs* liegt die Tischlerei, die Randulfio mit einer Gesellin und einem Lehrling betreibt. In der hohen, offenen Halle riecht es nach frischem Holz. Hergestellt werden vor allem zweckmäßige Möbel und Särge für die Totenhäuser der wohlhabenderen Bürger.

Hier können die Helden bereits beim Eintreffen in der Stadt von Ramiras Zustand hören (siehe **Im Honigtopf** auf Seite 5). Randulfio hat alle nötigen Werkzeuge, um die alte Mühle instand zu setzen, gibt sie aber nicht einfach so heraus.

♂ Randulfio der Tischler

Kurzcharakteristik: erfahrener Zimmermann

Aussehen & Hintergrund: Der verschmitzte, kleine, schnauzbärtige Mann hat seine Werkstatt unweit des *Honigtopfs*. Er trägt eine braune Gugel über einem grauen Gewand und einen breiten Gürtel mit verschiedenen, kleineren Werkzeugen.

Wichtige Werte: Handel 7 (13/13/12), Holzbearbeitung 13 (14/13/13), Menschenkenntnis 5 (13/13/12), Willenskraft 6 (11/13/12)

Informationen: Er kann gut zuhören und erfährt viel aus dem Ort, redet aber nur darüber, wenn er einen persönlichen Nutzen für sich selbst sieht. Bei ihm können die Helden Werkzeug und Baumaterialien zur Reparatur der Mühle erhalten – aber nicht ohne Gegenleistung: Randulfio konnte Haro nicht leiden, denn dieser beschäftigte statt des einheimischen Meisters lieber Zimmermannsgesellen auf der Durchreise, die ihre Dienste billig anbieten. Es bedarf Überzeugungskraft oder eines guten Angebots, um den Tischler zur Unterstützung zu bewegen (beispielsweise durch *Überreden* (*Manipulieren* oder *Schmeicheln*) -1). Am besten wäre es, wenn die Gruppe ein direktes Gespräch zwischen Randulfio und Alrigo herbeiführt: Dem Tischler wäre es einiges wert, wenn öffentlich würde, dass der reiche und selbstgefällige Zuckerbäcker auf ihn angewiesen ist.

Madanita

MU 12 KL 10 IN 11 CH 9

FF 11 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 32 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 5 SK 1 ZK 1 GS 7

Waffenlos: AT 10 PA 5 TP 1W6

RW kurz

Holzfälleraxt (2H, i): AT 10 PA 1 TP 2W6+1

RW mittel

RS/BE: 2/1 (Wattierter Waffenrock) (Modifikatoren durch Rüstung bereits eingerechnet)

Vorteile/Nachteile: Eisern / Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile gegen Elfen)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Holzbearbeitung (Baum schlagen), Ortskenntnis (Dalvrettawald), Wuchtschlag I (Waffenlos, Holzfälleraxt)

Talente: Einschüchtern 8, Handel 3, Holzbearbeitung 10, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 2, Pflanzenkunde 7, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Überreden 1, Verbergen 5, Willenskraft 5

Kampfverhalten: Madanita greift ein, falls die Spielercharaktere Berykos bedrohen oder etwas stehlen wollen. Sie steht dann in der Tür und droht mit der zweihändigen Axt.

Flucht: Die Leibwächterin flieht nicht.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



lernte, wie er berichtet, falls ein Held nachfragt. Berykos wischt bei Aufregung mit feingliedrigen Fingern über seinen Schurz aus feuerfestem Leder.

Weil er auch mit wertvollen Zutaten handelt, hat er die wortkarge **Madanita** als Hauswächterin angestellt, eine ehemalige Holzfällerin mit blonden Zöpfen und breiten Schultern.

Wichtige Werte: Alchimie 10 (10/14/14), Handel 10 (14/12/13), Magiekunde 7 (14/14/12), Menschenkenntnis 7 (14/12/13), Willenskraft 8 (10/12/13)

Informationen: Er vermisst Ramira bereits, denn normalerweise sucht sie ihn fast täglich auf, um Zutaten für Einbalsamierungstinkturen oder Seife zu erstehen. Ihm fällt ein, dass er vor einigen Tagen beobachtet hat, wie der Gaukler Faris die Geweihte auf dem Gutslesmarkt zu bedrängen schien.

Zuletzt gesehen hat er Ramira vor vier Tagen, als sie von Berykos Zauberkreide kaufte, ihm aber nicht verriet, wofür: „Sie redet ja normalerweise nicht.“ Der Alchimist erläutert den Helden gerne, wofür dieses Produkt nützlich ist, und verkauft ihnen auch Kreide zu einem angemessenen Preis (5 Silbertaler je Anwendung, zur Wirkung siehe Seite 15).

Boronanger

Der Boronanger liegt am Waldrand, auf halbem Weg zwischen dem Stadttor und der verlassenen Mühle. Bemerkenswert ist, dass wohlhabendere Bürger ihre Toten einbalsamieren und in Familiengrüften bestatten lassen, kleinen, halb im Erdboden eingegrabenen Steinhäuschen. Grund dafür ist der hohe Grundwasserspiegel, der tiefer liegende Gräber rasch volllaufen lässt.

Alchimistenwerkstatt (03)

Berykos' Alchymistischer Bedarf steht auf einem Kupferschild neben der Eingangstür des zweistöckigen Steinhauses. Der Alchimist empfängt seine Kunden im Vorderzimmer, dessen hintere Wand von einem mit alltäglichen Grundstoffen gefüllten Regal eingenommen wird. Die eigentliche Arbeit erledigt er in der Werkstatt, dem zweiten Raum im Erdgeschoss, zu dem niemand Zutritt hat (auch weil dort die wertvollen Zutaten lagern).

1 Berykos Ramnethis, Alchimist

Kurzcharakteristik: erfahrener Händler

Aussehen & Hintergrund: Ein gepflegter älterer Herr mit schütterem Haar und dicken Lesegläsern (er ist kurzsichtig). Er stammt nicht aus Mhoremis, sondern von Pailos auf den Zyklopeninseln, wo er das Handwerk nichtmagischer Alchimie bei einem Privatgelehrten

Preise der Grundstoffe

(Preise je Unze)

Brabaker Vitriol	1,5 Silbertaler
Gratenpelser Schwefelquell	5 Silbertaler
Pech	5 Heller
Quecksilber	2 Dukaten
reiner Alkohol	1,2 Silbertaler
reiner Schwefel	8 Silbertaler
Salbenpett	7 Heller
Steinöl	4 Silbertaler
StoAAAArben	2 Silbertaler
Unauer Salzlake	1,3 Silbertaler

Holzfälleraxt

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Holzfälleraxt (2H, i)	Zweihandhieb Waffen	2W6+1	KK 13	0/-4	mittel	4 Stein	110 HF	80 S



Ramira Erlenbrecht

MU 13 KL 12 IN 10 CH 13

FF 12 GE 10 KO 13 KK 10

LeP 31 AsP – KaP 33 INI 12+1W6

AW 5 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 7 PA 3 TP 1W6

RW kurz

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Geweihter, Gutaussehend I, Krankheitsresistenz / Körperliche Auffälligkeit (unangenehmer Geruch), Prinzipientreue II (Boronkirche), Verpflichtungen II (Boronanger von Mhoremis)

Sonderfertigkeiten: Anatomie (Menschen) AKOII070, Fertigkeitsspezialisierung Heilkunde Wunden (Schmerzen nehmen) und Götter & Kulte (Boron), Ortskenntnis (Mhoremis)

Talente: Alchimie 7, Götter & Kulte 8, Handel 3, Heilkunden Wunden 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Menschenkenntnis 9, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 6, Stoffbearbeitung 7, Überreden 6, Verbergen 7, Willenskraft 9, Zechen 7

Liturgien: Exorzismus 3, Kleiner Bann wider Untote 8, Objektsegen 8, Ort der Ruhe 6, Schlaf 6

Kampfverhalten: Falls die Helden auf die Idee kommen, körperlich gegen Ramira, beziehungsweise den in ihr weilenden Geist, vorzugehen, so stellt sie keine nennenswerte Gegnerin dar.

Flucht: Bei Bedrohung oder gar Verletzung versucht sich die Geweihte schnell in die sichere Gesellschaft gläubiger Dorfbewohner zu bringen.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Ramiras Hütte (04)

Die Unterkunft der Geweihten ist an die Rückseite des überdachten Boronschreins am Rand des Friedhofs gebaut. Der Eingang liegt außerhalb dessen Ummauerung. Die Hütte besitzt einen Raum zum Wohnen und Schlafen. Hinzu kommt ein separates Steingebäude, in dem die Boroni Verstorbenen zur Beisetzung herrichtet.

Ramira hält sich bis zur Erlösung des Geistes in ihrer Hütte auf. Das steinerne *Leichenhaus* ist verschlossen und leer. Die Frage, ob man dort eindringen soll, bietet eine Möglichkeit zur Pietätsdiskussion in der Gruppe. Falls sie sich dafür entscheidet, wird der phexgefälligste Held der Gruppe vom komplizierten Mechanismus herausgefordert (*Schlösser knacken (Bartschlösser)* –2). Zu finden gibt es dort nichts von Wert oder Bedeutung: ein massiver Steintisch, Balsamierungszubehör, einige leere Urnen, Tragestangen und Seile sowie Grabwerkzeuge.

1 Ramira Erlenbrecht, redselige Borongeweihte

Kurzcharakteristik: durchschnittliche Borongeweihte

Aussehen & Hintergrund: Die Geweihte ist Ende 20, eine fahle Schönheit mit dunklen Augen, kräftigen Augenbrauen und braunem Haar, gekleidet in eine

schwarze Robe und mit einem hölzernen Boronsymbol um den Hals. Ihre offenen Haare reichen links und rechts ihres Gesichts über die Brust fast bis zu einem dünnen Ledergürtel herab, der ihre Robe an der Hüfte hält und an dem ein Wachstäfelchen mit Holzgriffel baumelt. Ein süßlich-modriger Geruch umgibt die Geweihte. Ramira wirkt seit einem Jahr in Mhoremis und gilt als besonders ruhige Vertreterin ihres Glaubens.

Informationen: Beim ersten Treffen mit den Helden redet sie ohne Pause und gestikuliert mit ihren schlanken Händen. Ihre Themen: Adelsklatsch aus Horasia, Mode in Bethana, Backrezepte, Getreidepreise, Wechselkurse und Ähnliches. Darüber spricht sie (das heißt: Haro) auch mit den Helden. Auf Belange, die sie selbst oder Mhoremis betreffen, geht sie nicht ein. Ihre Stimme ist angenehm, aber unter dem Einfluss des Geists betont sie manche Worte auf den falschen Silben.

Bis der Geist sie verlässt, kann sie von sich aus keine verwertbaren Informationen geben. Danach kommuniziert sie mittels kurzer Sätze auf ihren Wachstäfelchen.

Haro, der Geizige

MU 10 KL 12 IN 9 CH 9

FF 12 GE 9 KO 11 KK 11

LeP 15 AsP 30 KaP -INI 10+1W6

AW 12 SK 3 ZK 7 GS 10

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W3 SP

RW lang

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Ackerbau^{AKO102}, Fertigkeitsspezialisierung Pflanzenkunde (Nutzpflanzen), Geländekunde (Kulturland), Ortskenntnis (Mhoremis)

Talente: Einschüchtern 10, Handel 8, Holzbearbeitung 7, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 8, Lebensmittelbearbeitung 8, Mechanik 7, Menschenkenntnis 8, Metallbearbeitung 7, Pflanzenkunde 8, Rechnen 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Steinbearbeitung 5, Überreden 2, Verbergen 10, Willenskraft 8

Zauber: Horriphobus 12

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Kampfverhalten: Haro kämpft nur, wenn die Helden versuchen, ihn einfach zu exorzieren. Dann setzt er den Horriphobus und seine frostige Geisterberührung ein.

Flucht: Haro flieht nicht, da er bereits tot ist und nach einer „Zerstörung“ ohnehin wieder in der Mühle erscheinen wird. Er hat nichts zu verlieren.

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☞ **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.
- ☞ **QS 2:** Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.
- ☞ **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen unvollendete Aufgabe vollendet wurde.

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe Seite 15).



☼ Haro der Müller, gefesselte Seele

Kurzcharakteristik: Gefesselte Seele

Aussehen & Hintergrund: Unsichtbar; haben die Helden die Möglichkeit, die Unsichtbarkeit zu umgehen, sehen sie einen verzerrten, fluoreszierenden Schatten mit zum Schrei aufgerissenem Mund

Der „geizige Haro“ fiel vor zwei Monden von der Leiter und brach sich das Genick. Doch er schuldet dem Zuckerbäcker Alrigo noch immer einen halben Sack feinen Weizenmehls, das er einst unterschlagen hat. Ehe Alrigo nicht einen halben Sack in der Mühle gemahlenes Mehl erhalten hat, wird Haro keinen Frieden finden.

Informationen: Dass er durch ein Missgeschick der Geweihten auf Ramira übergehen konnte, die versuchte, ihn auszutreiben, weil sie ihn irrtümlich für eine böse Wesenheit hielt, bot ihm zum ersten Mal seit seinem Tod die Möglichkeit, wieder etwas von der Welt außerhalb der Mühle zu sehen. Da es langweilig ist, tot zu sein und nirgendwo hin zu können, ist sein oberstes Ziel die Erlösung, sodass er den Helden keine unnötigen Schwierigkeiten macht, wenn sie darauf gekommen sind, dass die Geweihte von einem Geist besessen ist (siehe Seite 13).

Von sich aus wird Haro der Gruppe allerdings nicht sagen, was los ist: Er fürchtet, dass jemand versuchen könnte, ihn wieder in die Mühle zu sperren.

Erst wenn ein Held in Anwesenheit Ramiras den Verdacht äußert, dass eine andere Person aus ihr spricht – und idealerweise, dass es sich dabei um den Müller handelt, weil sie bereits entsprechende Hinweise gefunden haben –, offenbart er mit Ramiras Stimme seine Identität. Die Helden benötigen allerdings Überzeugungskraft, um ihm glaubhaft zu vermitteln, dass sie ihn erlösen und nicht einfach austreiben wollen. Eine erfolgreiche Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* -1 kann den entscheidenden Anstoß geben.

Erst dann wird er kooperativ: Er gibt zu, dass er Alrigo Mehl vorenthalten hat: „Aber man kann ja nichts mitnehmen, um sich zu entschuldigen. Ich hänge hier fest!“ Haro vermag keine Gegenstände zu bewegen, kann jedoch die Helden instruieren, wie sie seine Mühle wieder in Betrieb nehmen und Mehl mahlen können. Werkzeuge, sagt er ihnen, können sie vom Tischler Randulfio leihen: „Auch wenn ich ihn möglichst nicht beschäftigen würde, bei seinen Lohnvorstellungen!“

Falls die Gruppe grob wird oder nicht glaubwürdig erscheint, sodass der Geist weiter fürchtet sie könnten ihn einfach exorzieren, versucht er mit Ramiras Körper in die Stadt zu gelangen und die Bürger von Mhoremis zu überzeugen, dass „diese Thorwaler“ (womit er die Helden meint) grausame Dinge mit der Geweihten planten. Tatsächlich lassen es die Leute nicht zu, dass die Gruppe Ramira mit Gewalt aus der Stadt zerrt – es kann sogar eine Prügelei entstehen. Du kannst dann eine der Meisterpersonen, mit denen die Helden bereits bekannt sind, als Vermittler auftreten lassen, um Haro/Ramira zur Kooperation zu bewegen.

Im ungünstigsten Fall lassen sich die Helden nicht besänftigen. Sei konsequent und lass die Helden die Stadt verlassen, ohne das Abenteuer gelöst zu haben. Dann muss eben die nächste Abenteurergruppe, die durch Mhoremis reist, Ramira erlösen.

Gebeinhaus (05)

Das Gebeinhaus auf dem Boronanger ist ein wuchtiges, drei mal vier Schritt messendes, im Inneren drei Schritt hohes Häuschen aus Buntsandstein. Seine Bezeichnung ist etwas irreführend: In dem öffentlichen Gebeinhaus werden nicht die Knochen, sondern Urnen mit der Asche jener Einwohner bestattet, die sich keine eigene Gruft leisten können.

Das Schloss lässt sich leicht öffnen (*Schlösserknacken (Bartschlösser)* +1), falls die Helden einen Blick hinein werfen wollen. Steinregale enthalten Behältnisse mit der Asche mehrerer Generationen einfacher Bürger. Kleine Metallplaketten an den Gefäßen nennen die Namen und Berufe der Verstorbenen. Von Haro findet sich hier keine Urne. Diese können die Helden im Versteck in der Mühle entdecken.

Totenhaus der Luminoffs

Ein kleines Steinhäuschen nahe dem Eingang des Boronangers zeigt ein Emblem mit dem unverwechselbaren Honigtopf als Zeichen der Herberge. Das Gebäude zeugt davon, dass Alruna wohlhabend ist. Die Türe ist verschlossen, drinnen findet sich nichts für das Abenteuer Relevantes.

Totenhaus der Gehrfrieds

Dank mit einem dünnen Gittergeflecht belegter Fenster kann man von außen in das von einem Gwen-Petryl-Stein gespenstisch erhellte Totenhaus aus Marmor blicken, das zu den größten und prunkvollsten auf dem Boronanger zählt. Ein Kupferschild weist das Gebäude als Totenhaus der Zuckerbäcker-Familie aus.

Einäscherungshalle (06)

Im hintersten Winkel des Boronangers, hinter eng stehenden Pinien, findet sich ein niedriges Steingebäude mit dicker Steineichenholztüre. Darin befindet sich eine Feuerstelle, auf der die ärmeren Bewohner Mhoremis' verbrannt werden. Die Asche füllt der Boronakoluth Azulio in Urnen, die im Gebeinhaus aufbewahrt werden. Während des Abenteuers ist die Türe verschlossen (*Schlösserknacken (Bartschlösser)* +1) und die Helden haben eigentlich keinen Grund, dort einzudringen – es sei denn, sie vermuten fälschlicherweise Haros Urne darin. Die Einäscherungshalle ist ein passender Ort, um die Gruppe mit Azulio zusammenzubringen.

1 Azulio, der „einfältige Akoluth“

Kurzcharakteristik: unerfahrener Boronakoluth

Aussehen & Hintergrund: Der sechzehnjährige Azulio, ein von Akne geplagter Junge, dessen schwarzer Haarschopf bereits deutliche Geheimratsecken zeigt, geht seit einem Jahr der Geweihten Ramira zur Hand. Er spricht wenig, auf Fragen und Ansprache reagiert er meist nur mit großäugigen Blicken oder wenigen Worten, und aufgrund dessen halten viele Bewohner von Mhoremis ihn für einfältig. Die jüngsten Veränderungen seiner Mentorin verstören Azulio zutiefst, und obwohl er sich dennoch Mühe gibt, seinen gewohnten Tagesablauf auch ohne sie aufrechtzuerhalten, schafft er die Handgriffe nicht, um die sich sonst immer Ramira gekümmert hat.

Wichtige Werte: Menschenkenntnis 3 (10/12/10), Willenskraft 5 (13/12/10)

Informationen: Azulio war in Ramiras Vorhaben, den Geist des Müllers Haro auszutreiben, nicht eingeweiht, kann den Helden aber auf vehementes und wiederholtes

Ysalrio & Kumpane*

MU 10 KL 9 IN 12 CH 10

FF 11 GE 10 KO 12 KK 13

LeP 29 AsP – KaP – INI 10+1W6

AW 5 SK 0 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Messer: AT 9 PA 2 TP 1W6+1 RW kurz

Knüppel: AT 11 PA 4 TP 1W6+2 RW mittel

RS/BE: 0/0

Vorteile/Nachteile: Arm II, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Kraftakt (Ziehen & Zerren), Ortskenntnis (Heimatort)

Talente: Einschüchtern 8, Handel 2, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Menschenkenntnis 3, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Überreden 2, Verbergen 5, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Solange sie in der Überzahl und von dem selbstbewussten Ysalrio angeführt werden, fühlen sich die Tagelöhner überlegen und greifen schnell zu Messer oder Knüppel.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; Falls sie in Unterzahl geraten oder ihr Wortführer zu Boden geht, ergreifen die Tagelöhner die Flucht.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

*) Ysalrio verfügt über KL 11, CH 11, FF 12 und SK 1



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Alter Mehlstaub wirbelt empor, nimmt euch die Sicht und kitzelt in euren Nasen, als ihr den leeren Lagerraum durchstöbert. Die Wände sind mit geflickten Mehlsäcken behängt wie mit Wandteppichen. Eine Stelle fällt euch ins Auge: In der Nordostecke, knapp unter der Decke, wölbt sich einer der Säcke ein wenig heraus. Ihr entfernt den Wandbehang und haltet erstaunt inne: Ins Mauerwerk der Wand eingefügt ist eine Art kleiner Schrein, komplett mit Boronzeichen und seit Längerem heruntergebrannten Talgkerzen. In seiner Mitte steht auf einem Regalbrett eine aus Ton gebrannte Urne mit einem schlichten Kupferschild, das lediglich einen Namen zeigt: Haro, der Müller. Mehr als das verblüfft euch, dass auf dem Deckel der Urne die weiße Mütze eines Müllermeisters ruht.





Nachfragen einzelne Informationen bieten. Er weiß, dass Ramiras Zustand vor drei Tagen begonnen hat. Ebenso ahnt er, dass er mit ihrem Besuch in der verlassenen Mühle zusammenhängt. Wird er gefragt, was er für die Ursache von Ramiras Verhalten hält, antwortet er nur: „Das ist nicht Ramira“.

Bachmühle (07)

Das spitzgiebelige Steingebäude mit Speicherdachwerk steht südlich des Mühlenbachs, jenseits eines kleinen Wäldchens außerhalb der Stadt. Es gehört seit zwei Götterläufen dem Zuckerbäcker Alrigo, der Haros Mühle günstig von dessen Witwe ♀ *Lerane* (Anfang 50,

schwarzes Haar, müde blaue Augen, trägt geflickte Kleidung, muss immer das letzte Wort haben) gekauft hat. Das doppelt mannshohe Rad ist abgekoppelt und vom Wasser genommen, das Mahlwerk jedoch vollkommen intakt. Man kann es wieder in Betrieb nehmen, was mithilfe von Werkzeugen möglich ist, die bei Randulfio zu bekommen sind.

Es gibt eine nördliche und eine südliche Eingangstür, die zum Treppenhaus führen. Die südliche ist zweiflügelig und führt auf eine Rampe, an der man ohne Höhenunterschied Fuhrwerke ent- und beladen kann. Unterm Dach ist in der östlichen Hälfte der Kornspeicher, in der westlichen ein Lagerraum für Holz und Vorräte zu finden. Im Erdgeschoss finden sich im Uhrzeigersinn um das Treppenhaus von links oben folgende Räume: Mühlstube, Mehllager, Ställe, Wohnstube, Gesellenkammer und Küche. Die Räume sind weitestgehend leergeräumt.



Falls du das Durchstöbern der Mühle erschweren möchtest, hat sich dort eine Gruppe schlechtgelaunter Tagelöhner eingerichtet (siehe **Die Tagelöhner** auf Seite 12). In diesem Fall finden sich in Küche, Gesellenkammer und Wohnstube deutliche Spuren von dieser Gruppe. Die Helden müssen Ysalrio und seine Kumpane überreden, dass sie sich im Gebäude umschauchen dürfen – oder sie vertreiben.

Die Mühle ist die ursprüngliche Heimstatt der gefesselten Seele Haros: In einer Art kleinem Schrein, versteckt im leeren Mehllager, finden die Helden (mit einer erfolgreichen Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* –2) eine Urne nebst Plakette mit dem Namen Haros, auf der seine weiße Tuchmütze sitzt. Weil der Müller zu geizig gewesen ist, ihr Geld für einen Platz im Gebeinhaus zu hinterlassen, hat seine verbitterte Witwe die Urne in der Mühle gelassen. Sie war zumindest götterfürchtig genug, das Behältnis an einem verborgenen, geschützten Platz abzustellen. Diese Form der Bestattung ist unüblich, aber nicht die Ursache dafür, dass Haros Geist in der Mühle geblieben ist. Der Fund kann jedoch ein Indiz darauf liefern, was der Borongeweihten widerfahren sein könnte, falls die Helden bei der Befragung Alrigos nicht erfolgreich waren.

♂ Ysalrios Tagelöhner

Kurzcharakteristik: unerfahrene Tagelöhner

Die Gruppe um den streitsüchtigen Ysalrio sind Landarbeiter und Handlanger, die ihre Arbeitskraft Bauern und Manufakturbetreibern anbieten. Ihr Leben ist so hart wie ihr Umgangston.

Typische Namen: Bufone, Eslamia, Goboneo, Leandro, Perainhold, Priskya, Yaboc

Weitere Informationen

Hinweise auf den Verursacher des Redeflusses der Borongeweihten erhalten die Helden im Gespräch mit verschiedenen Meisterpersonen. Die folgenden Informationen können die Helden von beliebigen Personen bekommen:

- ☛ Ramira ist vor einem Jahr aus Schelf nach Mhoremis gekommen, um ihren zu Boron gerufenen Vorgänger zu ersetzen.
- ☛ Ihre Hauptaufgabe sind Beisetzungen und Pflege des Boronangers. Dabei geht ihr der Akoluth Azulio zur Hand.
- ☛ Sie redet normalerweise niemals, sondern kommuniziert mittels kurzer Sätze, die sie auf ein Wachs-täfelchen schreibt.
- ☛ Seit drei Tagen plappert sie nahezu ohne Pause, so-lange sie wach ist, und ist nicht mehr in der Lage, ihre Pflichten wahrzunehmen.
- ☛ Einem Dorfbewohner könnte einfallen, dass je-mand, der früher ähnlich viel und schnell geredet hat, der vor zwei Monden gestorbene Müller Haro gewesen ist.
- ☛ Ramira wohnt in einer Hütte neben dem Boronanger.
- ☛ Regelmäßig war sie zu Gast im *Honigtopf*, wo sie alleine an einem kleinen Tischchen saß und Wein trank.
- ☛ Wenn die Abenteurer mit einem Dorfbewohner über die Bachmühle beziehungsweise deren verstorbenen Vorbesitzer sprechen, sollte Letzterer „Haro, der Geizige“ genannt werden: Er war zu Lebzeiten der knausrigste Bürger der Stadt und hat wo immer möglich gespart. Seine Frau Lerane besaß nur geflickte Kleider, obwohl er als einziger Mül-ler in Mhoremis wohlhabend gewesen sein muss. Er wurde verdächtigt, von zu mahlendem Korn einen zu großen Teil behalten oder das Mehl mit minder-wertigem Getreide gestreckt zu haben.

Lösungswege & Hürden

Der einfachste Weg, die Erklärung für Ramiras seltsa-mes Verhalten zu finden, ist es, den Hinweisen in der Herberge, beim Alchimisten, Tischler und Zuckerbäcker zu folgen sowie die Geweihte zu untersuchen. Aber Spie-lercharaktere wären keine Spielercharaktere, wenn sie nicht eine alternative Route zum Ziel finden könnten.

Falls die Helden vom Pfad zur Lösung abkommen, kannst du ihnen helfen, indem ihnen ein anderer Dorf-bewohner von der Mühle erzählt, in der es spuken soll (beispielsweise Kinder, die über eine Mutprobe reden, während die Helden in der Herberge sitzen und über ihren nächsten Schritt grübeln).

Wenn die Helden aufgrund vorhergehender Ermittlun-gen den begründeten Verdacht haben, dass Ramira be-sessen ist, liegt es nahe, dass sie eine magische Analyse anstreben.

- ☛ Der einfachste Weg ist es, wenn ein Zauberkundiger unter ihnen eine magische Analyse durchführen kann: Ein Erfolg zeigt ihm den unsichtbaren Geist, der wie ein Schatten um die Geweihte liegt (siehe Seite 10.). Haro bemerkt, dass er wahrgenommen wird, und nimmt von sich aus mit Ramiras Stimme das Gespräch mit der Gruppe auf. Zusätzliche Quali-tätsstufen erbringen genauere Informationen ent-sprechend den normalen Regeln für eine magische Analyse (**Regelwerk** Seite 269).
- ☛ Wenn ein Charakter mit der Sonderfertigkeit *Ana-lytiker* wenigstens eine Qualitätsstufe aus einer Pro-be auf *Magiekunde* sammelt, kann er anhand des untypischen Verhaltens, der ungelungen Bewegun-gen und der Themen, über welche die Geweihte re-det, mit Sicherheit sagen, dass Ramira nicht mehr Herrin ihres Körpers und vermutlich besessen ist. Wenn die Helden das offen aussprechen, spricht der Geist mit ihnen.
- ☛ Gleiches gilt auch, wenn sie ohne Sachkenntnis wild darüber spekulieren und womöglich sogar davon ausgehen, dass ein Dämon in die Geweihte gefahren

ist. Das wird Haro empört verneinen – er sei immer phexgläubig gewesen und nicht böse –, womit er unabsichtlich seine Identität verrät.

- ☛ Falls du weniger Grusel und mehr Komik wünschen solltest, kannst du den Dämonenverdacht einem NSC in den Mund legen, der die Gruppe beispiels-weise zu Ramira geführt hat, am besten mit Vorur-teilen gewürzt: Dass ein Dämon in sie fahre, komme davon, dass sie lieber mit Toten als mit Lebenden zu tun habe. Haro in Ramiras Gestalt beschimpft den NSC und hält erst inne, wenn die Helden schlich-tend eingreifen.

Für einen halben Sack Mehl

Sobald die Helden herausgefunden haben, dass tatsäch-lich ein Geist die Geweihte besessen hat, ist es relativ einfach, zur Lösung zu gelangen. Haro spricht durch den Mund Ramiras, verhandelt mit den Helden und instru-iert sie.

Weil Haro Alrigo noch einen halben Sack Mehl schul-det, müssen die Helden Weizen beschaffen, in der Müh-le mahlen und die Menge Mehl zum Zuckerbäcker brin-gen. Auf dem Markt findet sich ein Bauer von einem der umliegenden Höfe, der ihnen Weizen verkauft. Der reguläre Preis wäre 5 Silbertaler für einen halben Sack, aber mit einer Probe auf *Handel* (*Feilschen*) lassen sich 2 Heller Rabatt je Qualitätsstufe herausfeilschen. Bei Ventorian (siehe Seite 5) können sie das Korn so-gar umsonst bekommen, falls sie ihn überzeugen, dass dank dieser Spende seine Muhme rasch bestattet wer-den kann.

Die Instandsetzung der Mühle ist eine Gelegenheit, die Handwerkstalente *Holzbearbeitung* (zum Instandset-zen der Mechanik und Ankoppeln des Wasserrades), *Metallbearbeitung* (zum Befestigen des Spelzensiebs), *Steinbearbeitung* (zum Positionieren des Mühlsteins) und *Lebensmittelbearbeitung* (zum Mahlen) ins Spiel zu bringen. Dabei können Helden glänzen, die über die-se Fertigkeiten verfügen. Um das Mehl zu mahlen, ist



eine (Gruppen-)Sammelprobe, 30 Minuten, beliebig viele Versuche, notwendig. Jedes Talent muss mindestens einmal zur Anwendung kommen.

Falls keiner der Helden über geeignete Fertigkeiten verfügt, muss die Gruppe Alrigo überreden, mit ihnen zur Mühle zu kommen: Der Zuckerbäcker verfügt über die notwendigen Grundkenntnisse und steuert mit jeder Probe jeweils 1 QS bei.

Abwesende Autorität

Obrigkeitshörige Charaktere könnten auf die Idee kommen, den Herrn der Stadt um Rat zu fragen. Doch Baron Gilmon Quent hält sich derzeit zu einer Inspektion der Werft in Ramaúd auf. Eine Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* +1 enthüllt zudem, dass es den Kleinstädtern lieber wäre, wenn ihr Problem gelöst wäre, bevor der betagte und berühmte Stadtherr zurückkehrt.

Die Tagelöhner

Nachdem die alte Mühle nicht mehr bespukt wird, haben sich dort am Tag vor dem Eintreffen der Helden in Mhoremis (Anzahl der Helden +2) Tagelöhner eingestellt, die in der Stadt Arbeit suchen wollen. In den Abenteurern sehen sie Konkurrenz um ihren trockenen, kostenlosen Unterschlupf. Sie greifen zu Messer und Nagelkeule, falls jemand in der Mühle herumschnüffelt. Die Gruppe kann die „Hausbesetzer“ mit Gewalt vertreiben – womit auch kampforientierte Spielercharaktere etwas zu tun bekommen, denn die Tagelöhner sind der Heldengruppe zahlenmäßig überlegen und daher mutig. Alternativ überzeugen die Helden die Tagelöhner davon, dass die Nachforschungen nichts mit ihnen zu tun haben (*Überreden (Manipulieren)*). Das Resultat ist letztlich das gleiche, denn wenn die abgerissenen Gestalten den Fund von Haros Urne mitbekommen oder erfahren, dass es in dem Gebäude gespukt hat, verlassen sie die Mühle wieder, so schnell sie ihre Habseligkeiten gepackt bekommen.

Das kann zugleich der dritte Weg sein: Der Anführer der Gruppe, der kräftige Ysalrio, ist über und über mit Glücksbringern behängt und schlägt bei der ersten Begegnung mit den Helden einen Fünzfack zur Abwehr des Bösen. Das sind Anzeichen für seinen starken Aberglauben, den sich die Gruppe mit Bemerkungen über den „Mühlengeist“ zunutze machen kann, um die Tagelöhner zum raschen Abzug zu motivieren.

Finale

Es ist möglich, dass die Gruppe einen Magier oder einen Geweihten in ihren Reihen hat, der mittels der Zeremonie *EXORZISMUS*^{RGW331} oder dem Zauber *HEPTAGRAMM*^{AAMA131} in der Lage wäre, den Geist sprichwörtlich mit der Brechstange aus der Geweihten zu treiben. Damit würde Haros Seele nicht nur aus dem Körper der Geweihten gerissen, sondern ebenfalls direkt ins Totenreich verbannt.

Haro vermittelt den Helden unmissverständlich, dass er auf „natürlichem“ Wege erlöst werden möchte, setzt notfalls sogar den *HORRIPHOBUS* ein, um Zauber und Zeremonien zu stören.

Die Entscheidung zwischen dem einfachen und dem richtigen Weg bietet Raum für Rollenspiel zwischen zweckrationalen und götterfürchtigen Helden. Falls der Meister die Spieler zu letzterem motivieren möchte, könnte Ramira während der Vorbereitungen des *EXORZISMUS* für einige Momente die Macht über ihre Hand zurückerlangen. Sie schreibt auf ihr Wachstäfelchen: „Bitte erfüllt Haros Wunsch.“

Wenn Ramira/Haro Alrigo den gefüllten Mehlsack übergibt und er diesen dankend annimmt, entschwindet Haro in Borons Hallen und Ramira ist erlöst.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit ungeahnter Körperkraft ergreift die schlanke Borongeweihte den schweren, vollen Mehlsack, wobei weißer Staub ihre schwarze Kutte färbt. Sie hält ihn einen Moment wie ein Kleinkind in den Armen, dann reicht sie ihn an Alrigo weiter, der diesen nur mit Mühe halten kann: „Hab Dank ... Haro“, sagt der Zuckerbäcker. Daraufhin klärt Ramiras zuvor unsteter Blick auf und richtet sich auf: „Endlich frei!“, sagt sie. Einen Moment schaut die Geweihte empork zum blauen Alveranszelt, dann verlässt die Spannung ihren Körper – und mit dieser auch der Geist. Ramira ist wieder sie selbst.



Damit ist das Abenteuer gelöst, aber noch nicht zwingend zu Ende. So kann die vormals Besessene Zuspruch gebrauchen: Es hat Ramira zugesetzt, mehrere Tage lang nicht mehr Herrin ihres eigenen Handelns zu sein und so unfreiwillig gegen die Schweigegebote ihres Glaubens zu verstoßen. Ein gläubiger Held oder anderer Geweihter könnte ihre Aufregung mit einer Probe auf *Heilkunde Seele* lindern und beispielsweise mit ihr gemeinsam beten.

Außerdem sollte Haros Urne an den richtigen Platz gelangen. Die Gruppe könnte an einem Borondienst im Gebeinhaus teilnehmen.

Lohn der Mühen

Für das Abenteuer erhalten die Helden pauschal je **10 Abenteuerpunkte**, zusätzlich **2 Abenteuerpunkte** verdienen sie, wenn sie eigenhändig und ohne Hilfe eines Dorfbewohners die verlassene Mühle wieder in Betrieb nehmen konnten.

Materielle Reichtümer gibt es in **Der stille Pfad** kaum zu gewinnen. Die Helden schlafen ruhig und erholsam (Regeneration von LeP/AsP/KaP +1), solange sie in Mhoremis weilen. Auch überlässt Ramira der Gruppe den Rest ihrer Zauberkreide (6 Stücke). Die von Berykos hergestellte Kreide ist hesindigoblau, nicht magisch, gibt aber eine Erleichterung von +1 auf Proben zur Austreibung mittels der Zeremonie **EXORISMUS** (Wert: 5 S/Anwendung). Habgierige und Söldnernaturen müssen nicht leer ausgehen: Falls deutlich wird, dass sie eine materielle Belohnung bevorzugen, stellt Alrigo jedem Helden eine Flasche rahjagesegneten Bosparanjers („Edler Perlwein nach Bosparanjer Art von Gut Zweiflingen, 1039 BF“) in Aussicht, den eine Seehändlerin unlängst versetzt hat, um ihre Liegegebühr im Hafen zu begleichen (eine Flasche ist etwa zwei Dukaten wert).

Sollte sich die Gruppe weigern, den Geist zu erlösen, ohne eine geldwerte Belohnung zu erhalten, verspricht ihnen Haro, dass sie von seinen Ersparnissen, die er in einem Schließfach bei einer Wechselstube des *Collegium Aventurianum Cantaresium* in Bethana versteckt hat, ein Zehntel als „Finderlohn“ erhalten. Das Geld steht eigentlich seiner Witwe zu. Er hat dort (Anzahl der Helden x 50) Dukaten hinterlassen, sodass jeder Held fünf Dukaten bekommt. An das Schließfach gelangt die Gruppe nur, wenn sie gemeinsam mit Lerane dorthin gehen – so naiv, dass Haro ihnen freien Zugriff gewährt, ist der „Geizige“ nicht.

Anhang

Vom Wesen der Geister

- ☛ Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- ☛ Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- ☛ Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- ☛ Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- ☛ Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- ☛ Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- ☛ Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zauber und Liturgien erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- ☛ Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen *Heilung*, *Illusion*, *Telekinese* und *Verwandlung*.
- ☛ Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ☛ Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- ☛ Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- ☛ Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Der stille Pfad

von Wolf-Ulrich Schnurr

Zweifelsfrei ist die malerische Küste der Septimana für jeden Reisenden einen Besuch wert, und auch ein Abstecher in das Städtchen Mhoremis lockt nicht nur mit seinem idyllischen Blick aufs Meer der Sieben Winde, sondern auch mit den süßen Leckereien des berühmten Zuckerbäckers Alrigo Gehrried, der hier seine Handwerkstube hat. Weit über die Grenzen des Ortes sind seine Honigkuchlein mit der bunten Zuckerglasur bekannt, und selbst in Horasia weiß man seine Backkünste zu schätzen. Ob wohl das besondere Mehl aus Mhoremis für die hervorragende Qualität seiner Kuchen verantwortlich ist?

Doch Ungewöhnliches geht seit einigen Tagen in Mhoremis vor sich: Wo sich vormals eine borongefällig schweigende Geweihte um den gepflegten Boronanger mit imposanten Toten- und Gebeinhäusern kümmerte, ist die Ruhe der Toten nun in Gefahr, denn die junge Geweihte kommt plötzlich vor lauter Plappern über alltägliche Belanglosigkeiten nicht mehr zu ihrer eigentlichen Arbeit. Was hinter der überquellenden Zungenfertigkeit der Borongeweihten steckt, können deine Helden in diesem Abenteuer herausfinden!



Stichworte zum Abenteuer: Untersuchung des ungewöhnlichen Verhaltens einer Geweihten

Genre: Detektivabenteuer

Voraussetzungen: Zwölfgötterglaube und Hilfsbereitschaft

Ort: Mhoremis, Küstenort im Horasreich

Zeit: beliebig ab 1040 BF

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: unerfahren bis erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Handwerkstalente

Kampf

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW028PDF