Der schmale Grat

Ein Kurzszenario für 3 bis 6 rechtschaffene Helden
von Christian Jeub
mit Dank an die Rollenspielfreunde Goldener Anker Bad Neuenahr für Anregung und Kritik

Der Hintergrund

Die Helden sollen im Auftrag des königlichen Inquisitionsrates Praiobur von Zankenblatt unauffällig den unbekannten Anführer einer Sekte des Namenlosen ausfindig machen. Dazu müssen sich die Helden als Glaubensbrüder ausgeben und so Zugang zum inneren Kreis des Kultes erhalten. Ziel ist es, den Anführer mittels hinreichender Beweise zu überführen.
Die Sekte selber beabsichtigt in den kommenden Tagen eine namenlose Reliquie in Form einer güldenen Schlange aus dem Gewahrsam eines reisenden Hesindegeweihten zu entwenden. Dazu werden die Ketzer den Geweiten, Hochwürden Hesindigo Abelmir, beschuldigen, einen Anschlag gegen den örtlichen Traviatempel unternommen zu haben, um im Zuge der Ermittlungen an das persönliche Eigentum zu gelangen. Da die Sekte über einen Kontaktmann bei der städtischen Garde verfügt, ist es ihr ein Leichtes, unter den konfiszierten Gegenständen jene Reliquie unbemerkt zu entwenden und für den Kult zu bergen.

Einführung der Helden

Die Helden hat es zu Beginn des Szenarios nach Gareth verschlagen, wo sie aufgrund ihres leidlichen Ruhmes bereits eine gewisse Popularität genießen. Das Ansehen der Helden sollte dabei grundsätzlich auf positive Taten mindestens eines der Helden zurückzuführen sein, so dass der königliche Inquisitionsrat in den Helden genau die passenden Agenten zu finden hofft, die er für seine heikle Mission benötigen wird.

Die Anwerbung

Die Helden erhalten mittels eines an Sie gerichteten Schreibens, das ihnen ein Straßenjunge überbringt, eine Einladung zu einer diskreten Unterredung. Das Schreiben trägt anstelle einer Unterschrift das Siegel der praiosheiligen Inquisition. Als Treffpunkt wird eine gutbürgerliche Taverne namens Rossapfel im Stadtteil Rosskuppel genannt.

Dort, in einem Hinterzimmer, eröffnet Praiobur von Zankenblatt – nachdem er sich seinen Brief hat zurückgeben lassen -, dass er die Helden, deren Reputation er bereits eingehend überprüft hat, für einen Spitzeldienst anheuern möchte:
Er werde am kommenden Tag seinen Bruder auf Burg Zankenblatt im syrrenholter Land aufsuchen. Offiziell ein rein familiäres Treffen. Insgeheim sei er jedoch einer Gruppierung auf der Spur, die dem Rattenkind opfere. Diese Gruppe habe sich in dem unscheinbaren Städtchen Syrrenholt eingenistet und betreibe dort ihre unheiligen Handlungen.
Syrrenholt liege in einer ländlichen Baronie gleichen Namens ca. einen Tagesritt von Gareth entfernt.
Er habe bereits die Namen einiger unbedeutender Mitglieder ermitteln können. Doch sein Ziel sei es, den Anführer der Gruppe aufzuspüren. Dafür gedenke er Spitzel in die Sekte einzuschleusen. Da diese Agenten ihrerseits das uneingeschränkte Vertrauen der Sektenmitglieder erlangen müssen, ist damit zu rechnen, dass sie, ehe man sie in die inneren Kreise aufnehmen werde, die ein oder andere Straftat verüben müssen. Daher sei es Hochwürden Praiobur nicht möglich, einen seiner Leute für diese Aktion in Anspruch nehmen zu können.

Der Auftrag der Helden lautet demnach, das Vertrauen der Sektierer zu erlangen, den Kopf der Bande aufzudecken und schließlich handfeste Beweise für dessen Drahtzieherschaft vorzulegen. Praiobur von Zankenblatt weist die Helden ausdrücklich darauf hin, dass dies alleine das Ziel der Mission sei. Die Helden dürfen sich keiner dritten Person anvertrauen. Einzig Hochwürden von Zankenblatt ist in das Kommandounternehmen eingeweiht, wird aber eine Mitwisserschaft leugnen. Der Inquisitionsrat wird den Helden während ihrer Mission keine weiteren Hilfen angedeihen lassen können. Erst, wenn die Helden mit konkreten Beweisen bei ihm erscheinen, kann er diese zu einer Anklage nutzen. Doch auch dann kann er seine Mitwisserschaft über die Aktivitäten der Helden nicht preisgeben, da er offiziell die eventuell durch die Helden verübten Straftaten nicht gutheißen kann. Er empfiehlt daher den Helden in ihrem eigenen Interesse, während ihrer Untaten möglichst unerkannt zu bleiben.

Als Lohn bietet er den Helden vorab 10 Golddukaten pro Person (nach Verhandlung auch bis zu 15 Dukaten), sowie eine Sonderprämie nach erfolgreicher Aburteilung des Rädelsführers. Des weiteren wird er versuchen, Gnade für etwaige Verbrechen der Helden zu erwirken.

Für die Kontaktaufnahme schlägt von Luring folgende Vorgehensweise vor:
Er weiß durch seine Zuträger, dass eine unheilige Messe am kommenden Erdstag im Hinterzimmer der unscheinbaren **Taverne Trautmanns Herd** abgehalten werden soll. Er empfiehlt den Helden, diese Schenke zu betreten und im vorderen Schankraum unverfänglich zu speisen. Er wird seinen Bruder, den Baron von Syrrenholt, bitten, für diesen Tag eine Razzia zu veranlassen, die vorgeblich wider eine Hehlerbande gerichtet sein soll. Er wird es so einrichten, dass die Gardisten nur durch die Vordertüre eindringen werden. Die Helden sollen beim eintreten der Gardisten unvermittelt aufspringen und in das betreffende Hinterzimmer fliehen, so dass sie überraschend in die unheilige Zusammenkunft stolpern, dicht gefolgt von den Gardisten. Die Helden sollen sich mit den Worten **„Für den All-Einen!“** als Anhänger des Rattenkindes ausgeben und gemeinsam mit den überraschten Kultisten wider die Gardisten kämpfen. Es soll den Anschein erwecken, dass die Helden beim Eintreten der Gardisten irrtümlich befürchtet hätten, dass ihre eigene Verkleidung aufgeflogen sei. Es ist klar, dass die Helden nach diesem Zwischenfall zumindest für die örtliche Garde als offensichtliche Verbrecher gelten. Alles weitere wird sich nach diesem Zeitpunkt der Gewalt des Inquisitionsrates entziehen.

Die Infiltration

Die gemütliche **Taverne „Trautmanns Herd“** verfügt über einen Schankraum mit Theke, einer offenen Treppe mit Galerie im Obergeschoss, sowie unterhalb der Treppe eine Tür zu einem separaten Zimmer. In diesem findet an besagtem Tag die unheilige Zusammenkunft statt. Die Fenster sind hier mit purpurnen Vorhängen verhangen und die Szenerie wird nur von wenigen flackernden Kerzen erhält. Inmitten des Raumes steht auf einem Tisch eine spanngroße goldene Statue eines Mannes ohne Gesicht. Eine Hintertüre bietet den Kultisten während des Kampfes die Möglichkeit zur Flucht. Alle Kultisten tragen goldene Larven vor ihren Augen, so dass man die jeweiligen Personen nicht wiedererkennen kann.

Die Razzia wird durch einen Haufen (insgesamt 5 Kämpfer) örtlicher Gardisten durchgeführt, die unter lautem Geschrei in die Schankstube stürmen. Ihr offizieller Auftrag lautet, eine Hehlerbande auszuheben. Sobald die Helden fliehen, gelten sie natürlich als die vermeintlichen Verbrecher.

Überraschend wird es für die Gardisten, sobald sie während der Verfolgung der flüchtenden Helden unvermittelt auf die Kultisten im Hinterzimmer stoßen.

Ein Teil der ebenfalls überraschten Kultisten wird nach dem abrupten Eindringen der Helden und der nachfolgenden Gardisten sofort den Kampf auf Seiten der Helden aufnehmen, während die übrigen die geheime Hintertüre zur Flucht nutzen. Im entstehenden Kampf ist es den Gardisten möglich, einen der Kultisten gefangen zu nehmen. Den Kultisten hingegen gelingt es schließlich mittels einer spontanen Variante der Liturgie Namenlose Verwirrung die Gardisten für eine kurze Zeit abzulenken und gemeinsam mit den fremden Kampfgefährten zu fliehen. Die Flucht endet nach einigem Hakenschlagen durch enge Gassen in einem Hinterhof, wo sich die Jünger des Rattenkindes unvermittelt wider die Helden wenden, unterstützt durch die bereits zu Beginn geflohenen Mitverschwörer. In der anschließenden Aussprache wird ersichtlich, dass die Kultisten die Geschichte der Helden akzeptieren. Doch auf eine weitere Tuchfühlung ist man nicht erpicht, da es nun gelte, ihren Bruder im Glauben aus dem städtischen Gefängnis zu befreien. Den Helden, als Verursacher dieses Malheurs, wird bei guter Zurede gestattet, die Befreiungsaktion zu unterstützen.

Die Befreiung des Glaubensbruders

Der Gefangene befindet sich zur Zeit noch im städtischen Kerker, soll aber als offensichtlicher Ketzer am kommenden Tag dem zur Zeit auf Burg Zankenblatt weilenden Inquisitionsrat Praiobur von Zankenblatt übergeben werden. Diese Information steht den Kultisten bereits nach kurzer Zeit zur Verfügung. Dies sollte den Helden zu denken geben, dass die Verschwörer über Spizel im Bereich der städtischen Garnison verfügen. Die Helden können sich bei der anstehenden Befreiungsaktion das Vertrauen ihrer Glaubensbrüder verdienen, so dass ihnen die Aufnahme in den hiesigen Kult angeboten wird. Die Befreiung selbst sollte für erfahrene Helden kein größeres Problem darstellen. In wie weit dies den offiziellen Leumund der Helden belastet hängt vom gewählten Vorgehen der Helden ab. Die Kultisten selber scheinen weniger Erfahrung in solcherart krimineller Dinge zu haben.

Nach erfolgreicher Befreiung werden die Helden zu einer Initiierung, d.h. einer Einführung in den hiesigen Kult, eingeladen. Der Treffpunkt bildet eine unscheinbare Lagerhalle für Wollstoffe am Rande des Marktplatzes.

Schritt 1: Misstrauen

Jedem Helden wird für die nun anstehenden Aufnahme ein Trunk gereicht, den die Helden gezwungener Maßen trinken müssen, so sie denn weiterhin ihre Maskerade aufrecht erhalten wollen. Es handelt sich dabei um eine starke Droge, die namenlose Visionen verspricht. Alle Helden bekommen einen eigenen Becher. Einer der Helden erhält jedoch einen Trunk aus Rattenpilzsporen, der diesen Helden für die kommenden 13 Tagen zu einem fanatischen Anhänger des Rattenkindes machen wird. Damit wollen die Kultisten prüfen, ob den Helden zu trauen ist. Da ein Rattenpilztrank nur zeitlich begrenzt wirkt und zudem ein sehr teures Elixier darstellt, wird nur ein Held mit diesem bedacht. Dieser ist fortan ein Maulwurf, der die eigenen Kameraden im Sinne des Kultes bei den anstehenden Aufnahmeprüfungen überwacht und zu ‚unlauteren Dingen' verführt.

Jeder Spieler erhält nach Einnahme des jeweiligen Trunkes eine eigene Notiz, in der sein persönlicher Rausch beschrieben steht. Diesen dürfen sich die Helden nicht gegenseitig mitteilen. Neben den Visionen, die jeder erlebt, erhalten alle einen namenlosen Makel, der für die kommenden Tage die Kameradschaft unter den Helden auf die Probe stellen wird.

Held 1 kichert an unpassenden Stellen geheimnisvoll.

Held 2 sagt zu allen Vorschlägen seiner Kameraden: „Soso, der Meinung bin ich nicht!"
Held 3 hat panische Angst, dass man von der Garde aufgegriffen werden könnte und verhält sich bei illegalen Aktivitäten entsprechend.

Held 4 versucht in den kommenden Tagen seine Kameraden dazu zu überreden, dass sie für das weitere Vorgehen unbedingt eine Portion Kukris beschaffen sollten.

Held 5 erhält den Drang, geheime Briefe etc. direkt zu öffnen, um möglichst schnell Beweise für die Überführung des Anführers zu finden.

Held 6 ist ein glühender Anhänger des Rattenkindes und geheimer Spitzel des Kultes unter seinen Kameraden. Aufgrund des namenlosen Aspektes des Rattenpilztrankes wird dieser Held nicht offen den geheimen Auftrag Praioburs ausplaudern, sondern entsprechend dem namenlosen Moralkodex versuchen, durch Hinterlist und Falschheit sein Ziel – seine Kameraden zu verraten – zu erreichen. Er wird u.a. seinen Kameraden raten, das Opfer des geplanten Anschlages (s.u.) zu warnen.

Nachdem die Helden ihren jeweiligen Trunk genossen haben, unterbreiten die Kultisten, dass sie als Vertrauensbeweis kleinere Aufträge auszuführen haben, ehe man sie dem Hochmeister persönlich vorstellen werde.

Schritt 2: Zweifel

Die Helden erhalten ein versiegeltes Schreiben, mit der Aufforderung, dieses persönlich und ungeöffnet an einen Mittelsmann zu übergeben. Sofern sich die Helden nicht am Brief zu schaffen machen, wird ihnen nach erfolgter Erledigung des Auftrages der Inhalt durch die, von der Loyalität der Helden beeindruckten, Kultisten nachträglich mitgeteilt:
Im Brief selber wird ein Mordauftrag an den Adressaten vergeben! Das Opfer ist das fünfjährige Kind des städtischen Patriziers Egerdinger!

Diese Briefzustellung ist eine bewusste Falle seitens der Kultisten, um die Integrität der Helden zu prüfen. Der Mordauftrag ist eine Finte, da der betroffene Patrizier selber ein eingeweihtes Mitglied des Kultes ist (s.u.) und bei einer vorzeitigen Warnung seitens der Helden unmittelbar deren „unlauteren Absichten" aufdecken wird.
Der Maulwurf (Held 6) wird derweil seinen Kameraden raten, das Opfer zu warnen. Diese Tat sollte für die Helden eine erste Seelenprüfung darstellen und könnte je nach Verhalten der Helden zu einem vorzeitigen Scheitern der Mission führen.

Schritt 3: Frevel

Als perverse Untat sollen die Helden als zweiten Beweis ihrer ‚Reinheit' eine mhanadische Eiernatter in das Gatter der Gänse im hiesigen Traviatempel schmuggeln, auf dass dieses Tier der Hesinde die Gänseeier der Travia verschlingen möge. Die Schlange erhalten die Helden von einem der Sektenmitgliedern in einem kleinen, tragbaren Körbchen. Das Gatter der Gänse befindet sich im hinteren Teil des umfriedeten Tempelhofes, so dass sich die Helden mit Ihrer „Fracht" durch diesen bewegen und vor Ort den Anschlag durchführen müssen. Dies wird einiges an Geschick erfordern, da Gänse begnadete Wächter abgeben und mit ihrem Geschnatter das Vorhaben vorzeitig vereiteln können.
Listige Helden könnten die Tat unverdächtig vereiteln, in dem sie die Gänseeier stehlen, so dass diesen nichts

geschieht, es aber den Anschein hätte, dass die Schlangen die heiligen Eier gefressen hätten. Diese traviagefällige Tat sollte den Helden zu gegebener Zeit durch göttlichen Beistand belohnt werden.

Die Festnahme

Nach erfolgreicher Ausführung wird am kommenden Tag verlautet, dass auf einen geheimen Hinweis hin eine Razzia in der **Herberge „Heimkehr“** vorgenommen wurde, in deren Verlauf ein ortsfremder Geweihter überführt wurde, den gestrigen Anschlag im Traviatempel geplant und veranlasst zu haben. Als Beweismittel wurde ein kleines Körbchen, ein Buch über eierfressende Schlangen und ein Grundriss des Traviatempels gefunden. Es wurde umgehend Klage gegen den reisenden Hesindegeweihten erhoben. Während noch die Festnahme des Geweihten durch die örtlichen Büttel erfolgt, ist eine Aburteilung nur durch ein Kirchengericht zu erwarten. Daher wird umgehend ein Bote in den nächsten Hesindetempel zu Gareth entsandt, so dass das Eintreffen einer Abteilung Draconiter in wenigen Tagen erwartet wird.
Des weiteren wird berichtet, dass fremde Hasardeure in diesen Fall verwickelt seien, da diese just vor der Untat im Traviatempel aufgefallen seien. Dabei wird eine Beschreibung dieser Vaganten ausgehangen, die, so sich die Helden nicht geschickt angestellt haben, verblüffende Ähnlichkeiten mit den Helden aufweisen.

Der Kopf der Bande

Nach erfolgreicher Ausübung der den Helden auferlegten Prüfungen werden jene zum Anführer der Kultisten gerufen. Dieser empfängt sie in einem geheimen Zimmer seines Anwesens. Dieses ist vollgestopft mit offensichtlich kultischen Geräten und würde ausreichen, den Hausherrn der Ketzerei zu überführen. Das Zimmer kann nur durch eine gesicherte Geheimtüre betreten werden. Zum Öffnen der Türe sind im angrenzenden Flur je ein Fackelhalter abzusenken und ein weiterer anzuheben, was den Helden beim Betreten auffallen sollte.

Der Hohe Priester ist der Patrizier Salmon Egerdinger, so dass den Helden spätestens jetzt klar werden sollte, wie schmal der Grat war, den sie bislang beschritten sind. Die Helden haben es nun geschafft, in das Innerste des Kultes vorzudringen. Nun gilt es, diesen auffliegen zu lassen.

Ein Maulwurf wird enttarnt

Neben den Helden haben sich ca. zwei Dutzend weitere Sektenmitglieder im Geheimraum zusammengefunden, um den gestrigen Coup zu feiern.
Der Hohe Priester eröffnet, dass das geplante Vorhaben bislang einen guten Verlauf genommen hätte. Die Reliquie erwarte man noch in dieser Nacht in den Händen zu halten. Doch es habe auch einen unerfreulichen Zwischenfall gegeben, da es unwiderlegbare Beweise gäbe, dass sich ein Spitzel eingeschlichen habe um dem einzig wahren Kult zu Schaden. Bei diesen Worten schießen drei vergiftete Blasrohrpfeile wider eine Person unmittelbar neben den Helden. Diese bricht zusammen und verendet unter starken Krämpfen. Es handelt sich um einen alleine operierenden Phexgeweihten, der das Wirken der Sekte im Auftrag der Phexkirche bereits seit einigen Wochen verfolgt hat und bislang als unbescholtenes Sektenmitglied galt.

Die Missio der Helden

Da sich die Helden bewährt haben und zudem zur Zeit in der Stadt gesucht werden, legt der Hohe Priester Salmon Egerdinger den Helden nahe, einen weiteren Dienst zum Wohle des All-Einen auszuführen. Dazu sollen sie die erlangte Reliquie aus der Stadt schmuggeln und nach Vinsalt bringen.
Die Reliquie will er persönlich den Helden am kommenden Abend übergeben. Bis dahin sollen sie sich auf die anstehende Reise vorbereiten. Wo die namenlose Reliquie bis dahin aufbewahrt wird, bleibt vorerst geheim.
Den Helden sollte klar sein, dass sich hiermit eine einmalige Gelegenheit ergibt, den Anführer der Sekte zu überführen. Zudem ist es auch zeitlich die letzte Möglichkeit zu agieren, da die Helden ja unmittelbar anschließend aufbrechen und die Stadt verlassen sollen.

Die Übergabe des Pakets

Die Übergabe der unheiligen Reliquie erfolgt bei Dunkelheit in einem Lagerraum für Wollstoffe im Erdgeschoss des Anwesens Egerdinger. Neben dem Anführer befinden sich noch fünf seiner engsten Vertrauten ein.
Sobald die Reliquie gezeigt wird, greift die durch die Helden (oder alternativ durch die Phexkirche) benachrichtigte Garde ein und überwältigen die Sektierer. Die Helden sollten jedoch bedenken, dass Sie zur Zeit auch als Verbrecher gelten und über keinen hinreichenden Leumund verfügen, der ihre Integrität bestätigen könnte. Eine Flucht kann hier mitunter der einzige Ausweg darstellen, will man nicht ebenfalls in die Hände der Garde gelangen. Ein Lichtblick stellt indes die Ermittlungen der Phexkirche dar, denen die wahre Identität der Helden nicht verborgen geblieben ist.

Der Sektenanführer Salmon Egerdinger besitzt als angesehener Patrizier derweil über enormen Einfluss und Ansehen innerhalb der Stadt. Somit steht zu befürchten, dass seinen Unschuldsbezeugungen recht schnell Glauben geschenkt wird. Er beteuert, dass er keinerlei Kenntnisse über diese sinistren Vorgänge habe und sei nur zufällig in seinem Kontor auf diese Verschwörer gestoßen, die er just zur Rede stellen wollte.
Seine Freilassung steht also bereits kurz nach der Festnahme bevor, so dass schnelles Handeln seitens der Helden erforderlich ist.

Das Ausheben des Rattenloches

Wie die Helden die entscheidenden Beweise für die Mittäterschaft Salmon Egerdingers den ermittelnden Stellen zukommen lassen ist schwer vorherzusehen.
Die Helden können, da sie um das Geheimnis der Geheimkammer wissen, unmittelbar der Garde bzw. dem Inquisitionsrat von Zankenblatt einen Tipp geben und so die Keimzelle der Sekte ausheben, die genügend Beweise für die Täterschaft des Patriziers vorweist. Den Helden ist derweil jedoch verborgen geblieben, dass die Geheimkammer mit diversen Giftfallen ausgestattet ist, die nur durch den Anführer der Sekte ausgeschaltet werden können. Bei einer Inspektion der Kammer kann dies zu einigen Überraschungen führen.

Ausklang

Die Helden werden, nach erfolgreicher Überführung des Sektenanführers, durch den ermittelnden Inquisitionsrat honoriert und erhalten ein Belobigungsschreiben, das ihnen bisweilen sehr hilfreich sein kann. Sofern Straftaten der Helden ruchbar geworden sind, können diese, je nach schwere des Vergehens, in Anbetracht der heldenhaften Taten begnadigt werden.

Die Spieler können sich für das erfolgreiche bestehen der Queste jeweils 250 Abenteuerpunkte für ihre Helden gutschreiben. Diese können je nach Rollenspiel und speziellen Situationen um bis zu weitere 50 AP erhöht werden. Zudem erhalten die Helden je nach Verlauf besondere Erfahrungen in *Götter und Kulte* sowie in *Sich verkleiden*.

Die beteiligten Personen:

Seine Gnaden Praiobur von Zankenblatt:
Der mittvierzigjährige Praiosgeweihte ist der jüngere Bruder des amtierenden Barons zu Syrrenholt. Er hat sich in den vergangenen Jahren wiederholt mit dem Aufdecken von namenlosen Umtrieben einen Namen gemacht und setzt oft auch unlautere Mittel ein, ohne dies jedoch öffentlich einzugestehen. Er ist ein listiger Ermittler und Rechtsgelehrter, der im Namen der heiligen Praioskirche als königlicher Inquisitor bereits auch namhafte Persönlichkeiten zu fall gebracht hat.
Mu 15, Kl 14,
Rechtskunde 13, Gassenwissen 12

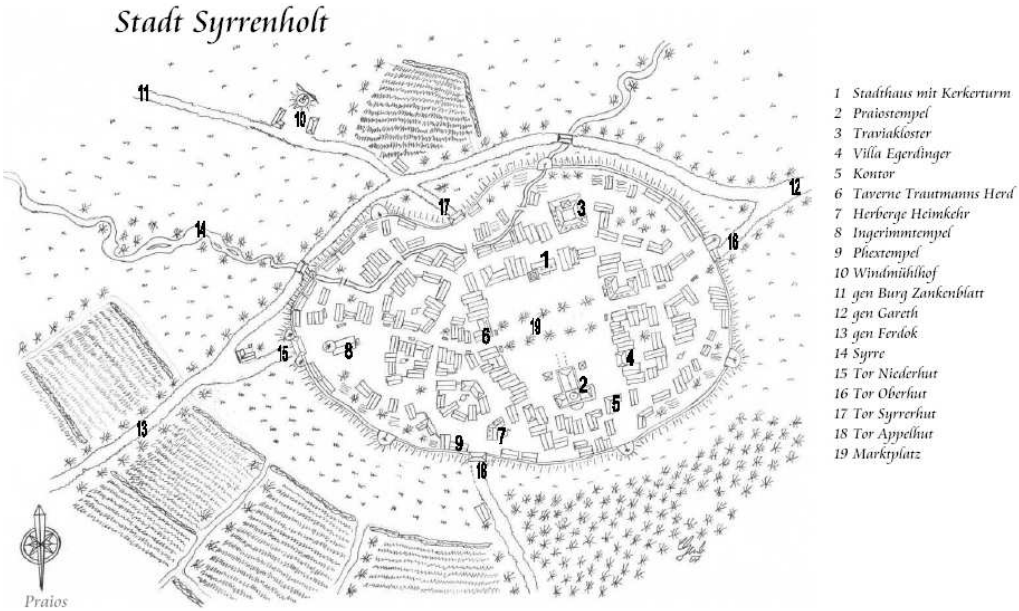
Hochwürden Hesindigo Abelmir.
Dem reisenden Hesindegeweihten sieht man seine langen Jahre der Wanderschaft an. Bereits seit seinem Noviziat unternimmt er ferne Reisen im Auftrag der heiligen Kirche. Oft ist er Bote für heikles Material, so auch jetzt, da er eine unlängst bei einer Zerschlagung eines unheiligen Kultes erbeuteten Schlangenstatuette gen Gareth überbringen sollte. Dort sollte sie eingehend untersucht und gegebenenfalls exorziert werden. Obschon das Kirchenrecht den Geweihten vor einer Verurteilung durch weltliches Recht schützt, kann es eine Inhaftierung nicht verhindern. So vermag Hesindigo den erhobenen Vorwürfen nur wenig entgegensetzen. Er muss sich der Gesetzmäßigkeit fügen und auf den Beistand der garether Hesindekirche hoffen.

Salmon Egerdinger
Das beleibte Familienoberhaupt der angesehenen Patrizierfamilie Egerdinger hat sein Vermögen mit dem Handeln von Wollstoffen gemacht. Seine Stimme im Rat der Zünfte hat Gewicht. Vor einigen Jahren ist er den Verlockungen des Güldenen erlegen und schart seitdem unentwegt Anhänger um sich, so dass seine Gemeinde bereits einige Köpfe zählt und Kontakte zu entfernteren Zirkeln unterhält.
Das überraschende Eintreffen der weltgewandten Helden sieht Egerdiner als namenlose Fügung, da er diese Glücksritter, nach eingehender Untersuchung ihres Leumunds, als geeignete Abenteurer für seine Pläne ansieht.
Mu 14, Kl 14, Ko 9,
MR 6, LE 29, AuP 36, KE 45
Handel 15, Überreden (Lügen) 12,
At 14, Pa 14, Schwert 1W+4, RS 1
Liturgien (u.a.):
Namenlose Verwirrung, Namenlose Kälte, Pech und Schwefel

einfacher Gardist / Kerkermeister:
Mu 12, Ko 12, Kk 13,
MR 1, LE 35, AuP 42
At 13, Pa 12, Schwert / Glefe 1W+4,
Gambeson + Tellerhelm RS 3

Kultisten:
Folgende Personen von Rang und Namen sind u.a. Mitglied des geheimen Kultes:
Ein Gardist der Stadtwache,
Der Wirt des Trautmanns Herd
Der Alchimist Gerius Wulflinger
insgesamt noch 5 weitere Bürger
Mu 10 (14)*, Ko 10,
MR 1 (6)*, LE 31, AuP 36, KE 25,
At 12, Pa 10, Langdolch 1W+3, RS 1
*im Beisein des Hochmeisters
Liturgien:
Pech und Schwefel

Stadt Syrrenholt
Die kleine Stadt in der gleichnamigen Baronie liegt in der fruchtbaren und kultivierten Grafschaft Reichsforst unmittelbar an der Reichsstraße 6 von Ferdok nach Gareth etwa einen Tagesmarsch von der Kaiserstadt entfernt. Sie ist mit einer Einwohnerzahl von beinahe 1100 Bürgern am Rande der Kaiersmark Gareth als ein provinzielles Städtchen anzusehen.
Seit den Schrecken des Orkensturms verfügt die Stadt über eine eigene umlaufende Wehrmauer mit insgesamt vier befestigten Stadttoren. Verlief bis vor wenigen Jahren die Reichsstraße noch durch den kleinen Ort, wurde im Zuge der Errichtung der befestigten Einfriedung eine äußere Trasse angelegt.
Das Ansehen und Selbstbewusstsein der örtlichen Zünfte ist, nicht zuletzt dank der jungen Landzunftordnung, immens. So ist es nicht verwunderlich, dass es den einflussreichen Familien und Zünften im Zuge der letzten Jahre immer mehr gelungen ist, aufgrund der notorischen Geldknappheit des örtlichen Barons, weitreichende Vorrechte einzufordern und die Verwaltung in vielen Bereichen selbst und eigenständig zu organisieren. So liegt sowohl das Markt- als auch das Steuerrecht fast vollständig in der Hand des zünftigen Magistrates. Einzig die Gerichtsbarkeit obliegt noch dem nominellen Stadtherrn, dem Baron zu Syrrenholt.
Einer der wichtigsten Geschäftszweige der Stadt bildet der Verkauf von Devotionalien und Heiligenbildchen, welche die zahlreichen Pilger just vor der heiligen Stadt Gareth hier in mannigfaltigen Ausführungen käuflich erwerben können. Eine Unart bildet dabei die säkulare Verbreitung von Reliquienschreinen, heiligen Monstranzen und dergleichen mehr. Dieses illegale Verhökern heiliger Gebeine und Artefakte wird von den jeweils betroffenen Kirchen mit teils empfindlichen Strafen geahndet.



Über jedwede Kritik und Anregungen freut sich der Autor.

Viel Vergnügen beim Wandeln auf schmalem Grat!

im Juli 2007 – Christian Jeub
syrrenholt@garetien.de