

# Die Erpresser von Tidford

Die Erpresser von Tidford ist in der vorliegenden Form für Spielerfiguren niedriger Grade geeignet. Im Abenteuer haben die Spieler die Aufgabe, eine Bande von Erpressern unschädlich zu machen, die einige Händler im Stadtkern mit haltlosen Schutzgeldforderungen terrorisiert. Die Idee entstammt dem Mers-Abenteuerband *Die Diebe von Tharbad* und ist eigentlich nur das erste von drei geplanten Stadtabenteuern in Tidford. Empfehlenswert für den Spielleiter ist in jedem Fall das Quellenmaterial mit dem Titel *Tidford, Stadt am Tuarisc*, in dem auch der Rest der Stadt ausführlich beschrieben ist.

## Die Hintergrundgeschichte

Eine Gruppe von heruntergekommenen Gestalten hatte sich schon vor längerer Zeit unter der Führung des KanThai SchoKuNin zusammengefunden. Nur durch dessen eisernen Willen und harte Hand ist die Bande nicht schon längst wieder auseinandergebrochen, da es ständig wegen der kleinsten Nebensächlichkeiten Streit gab. Zu Anfang sicherte sich die Bande ihren Lebensunterhalt durch feige Überfälle auf einsame Reisende vor der Stadt, doch SchoKuNin strebte nach mehr.

Auf seinen Streifzügen durch die tidforder Unterwelt traf er schließlich auf den aranische Pferdehändler Nugatz Blasnitz (E11). Dieser hatte schon seit Jahren seine reicheren Nachbarn um ihre feine Kleidung und ihren exklusiven Lebensstil beneidet. Zusammen mit SchoKuNin und seiner Bande fand er einen raffinierten Weg, deren Schätze in seine eigene Tasche wandern zu lassen. Er hat die Opfer ausgewählt und mit der genialen Idee, zunächst seinen eigenen Pferdestall anzuzünden, die anderen Ladenbesitzer von der Rücksichtslosigkeit der Bande überzeugen können. Er selbst tauchte nach dem Brand unter, so daß die Meinung entstand, er wäre in den Flammen umgekommen. In Wirklichkeit hat er sich aber zusammen mit den anderen Mitgliedern der Erpresserbande in einem verlassenen Wohnhaus am nordöstlichen Ende der Insel eingeknistert (M6).

Die tatsächliche Durchführung und Planung der täglichen Geschäfte überläßt er SchoKuNin, der diese Aufgabe mit äußerster Vorsicht angeht.

## Der Auftrag

Während die Spielerfiguren durch die Straßen Tidfords schlendern, spricht sie ein untersetzter, recht wohlhabend gekleideter Mann an und stellt sich als Georod MacTuron, Besitzer des örtlichen Warenhauses (E6) an. Er lädt die Spieler zu einem Glas in die nächste Taverne ein. Sobald alle ihr Bier bekommen haben, deutet Georod an, daß er auf der Suche nach Hilfe bei einem recht "delikatem Problem" sei. Falls die Spieler Interesse bekunden, ihm zu helfen, beginnt er mit der Schilderung seines Problems:

"Einige Ladenbesitzer im Stadtkern, darunter ich, sind seit kurzem den Nachstellungen einer zwielichtigen Bande ausgesetzt, die für den "Schutz" unserer Läden eine wöchentliche Gebühr in Geld oder Waren verlangt. Anfangs nahm ich ihre Forderungen nicht besonders ernst. Dann wurde jedoch Nugatz's Pferdestall niedergebrannt, und die Bande drohte, daß dies allen Ladenbesitzern passieren könne, die nicht "beschützt" werden. Morgen früh in drei Tagen will die Bande bei mir kassieren. Ich bin nicht bereit, dieses "Schutzgeld" zu bezahlen, will aber auch nicht meinen Laden verlieren. Wenn ihr diese Erpresser bis dahin dingfest und unschädlich machen könnt, zahle ich Euch als Belohnung 250 GS. Was haltet ihr davon?"

Sollten die Abenteurer Georods Angebot annehmen, gibt er ihnen bereitwillig alle Informationen über die Erpresserbande, die ihm bekannt sind. Fangen sie an zu feilschen, wird er sich widerstrebend auf maximal 350 GS hochtreiben lassen. Seine Informationen sind:

- 1) Die Bande hat mindestens fünf andere Unternehmen zu erpressen versucht: Leogans Handelsunternehmen (H14), den Lebensmittelhändler Seamus MacRochall (J4), den Schuster Corragan (E9), die Pelzhändler Narl und Ceori MacFeoch (E10) und den Schneider Gordon von Wulfstead (G6). Georod nimmt an, daß einige von ihnen bereits Schutzgelder bezahlen.
- 2) Die Eintreiber der Bande tauchen stets an unterschiedlichen Wochentagen, jedoch immer frühmorgens auf. Drei Männer (zwei große, ein kleiner, alle in Mäntel gehüllt und mit tief in das Gesicht gezogenen Kapuzen) betreten den Laden, einer der beiden Stämmigen läßt sich dann das Geld aushändigen, während die beiden anderen an der Tür Wache stehen. Sobald sie das Geld haben, verschwindet das Trio schnell auf einem vermutlich vorher ausgekundschafteten Fluchtweg.
- 3) Der "Kassierer" der Bande stinkt häufig nach Alkohol und wurde in Georods Hörweite einmal von einem seiner Kumpanen Reolf genannt.

Die Schutzgeldforderungen schwanken zwischen 5 und 10 GS pro Tag. Georod soll 8 GS pro Tag bezahlen.

## Zeittafel

**Tag -15:** Nugatz und SchoKuNin lernen sich in einer der tidforder Tavernen kennen und entwerfen ihren Plan.

**Tag -13:** Die Bande stellt ihre Forderungen an Leogans Handelsunternehmen.

**Tag -12:** Die Bande stellt ihre Forderungen an Seamus MacRochall.

**Tag -11:** Die Bande stellt ihre Forderungen an den Schneider Gordon.

**Tag -10:** Die Erpresser kassieren bei Leogan.

**Tag -9:** Die Verbrecher stellen ihre Forderungen an den Schuster Corragan.

**Tag -8:** Die Bande stellt ihre Forderungen an die Pelzhändler Narl und Ceorl.

**Tag -7:** Nugatz's Pferdestall brennt ab.

**Tag -6:** Leogans Handelsunternehmen bezahlt zum zweiten Mal.

**Tag -5:** Seamus MacRochall bezahlt.

**Tag -4:** Die Pelzhändler bezahlen.

**Tag -3:** Der Schneider bezahlt.

**Tag -2:** Leogans Handelsunternehmen bezahlt zum dritten Mal.

**Tag -1:** Der Schuster bezahlt.

**Tag 0:** Georod spricht am späten Nachmittag die Spielerfiguren in den Straßen von Tidford an.

**Tag 1:** Die Erpresser werden beim Schneider kassieren, wenn die Spieler nichts unternehmen.

**Tag 2:** Die Bande wird bei Seamus kassieren.

**Tag 3:** Die Verbrecher werden bei Leogan ein viertes Mal kassieren.

Wenn SchoKuNin durch ihr auffälliges Verhalten oder sogar offene Gewalt gegenüber der Erpresserbande auf die Spieler aufmerksam geworden ist, wird in dieser Nacht einen Sprengstoffanschlag auf ihr Zimmer (falls er weiß, wo sie wohnen) unternehmen, um sie von weiteren Aktionen abzuhalten.

**Tag 4:** Falls die Spieler bis jetzt noch nichts gegen die Erpresser unternommen haben, dringen frühmorgens drei verummte Gestalten in Georods Warenlager ein, um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen.

## Aktivitäten der Spieler

### Die Suche nach Reolf

Die Spieler wissen nur drei Dinge über den Sprecher der Bande: seinen Namen, daß er groß und schlank ist und einen Hang zum Alkohol besitzt. Ihn auf der Grundlage dieses Wissens zu finden ist ziemlich schwierig. Sollten die Spieler jedoch fleißig alle Tavernen und Bordelle der Umgebung abklappern und nachfragen, könnten sie mit etwas Glück Erfolg haben.

Reolf und seine Kumpanen Orcar und Werlar besuchen regelmäßig die Tavernen Zur fliegenden Wolke (L10) und Zur Deichsel (E4). Nachts halten sie sich dort mit 30% (Zur fliegenden Wolke) bzw. 15% (Zur Deichsel) auf.

Obwohl die Erpresser dieser Tage ziemlich selbstzufrieden und recht gut aufgelegt sind, werden Reolf und Werlar bei Annäherungsversuchen der Spieler schnell mißtrauisch. Insbesondere dann, wenn man ihnen zu viele Fragen über ihre Geschäfte stellt.

Die Bande verläßt die Taverne gewöhnlich zusammen und paßt dabei recht sorgfältig auf, daß ihnen niemand folgt. Gelingt Werlar ein EW: Wahrnehmung, so bemerkt er eventuelle Verfolger. Er trennt sich dann von der Gruppe und versucht seinerseits, die Verfolger zu beschatten und so ihre Unterkunft herauszufinden. Gelingt ihm dies, so organisiert SchoKuNin in der folgenden Nacht einen Sprengstoffanschlag (vgl. Tag 3).

### Überwachung möglicher Opfer

Die Spieler können sich in den folgenden drei Tagen irgendeinen der fünf anderen Läden, welche die Bande bisher heimgesucht hat, auswählen (oder auch mehrere, wenn sie sich trennen), um den Erpressern dort in den Morgenstunden aufzulauern.

Die Pelzhändler Narl und Ceorl und der Schuster Corragan würden den Spielern erlauben, sich in ihrem Laden zu verstecken. Der Schneider Gordon dagegen würde im schlimmsten Falle sogar nach der Stadtwache rufen, wenn er die Abenteurer im Eingangsbereich seines Ladens herumlungern sieht.

Die Besuche der Bande sind von SchoKuNin streng geplant und sehen wie folgt aus:

- 10-15 Min vor der Bande taucht Werlar am Tatort auf und überprüft die Gegend auf ihre Sicherheit. Gelingt ihm ein EW: Wahrnehmung, so entdeckt er einen Hinterhalt. Ein EW: Wahrnehmung für das Gruppenmitglied mit dem höchsten Erfolgswert entscheidet darüber, ob Werlar seinerseits entdeckt wird.

Bemerkt Werlar einen Hinterhalt, so zieht er sich zurück und warnt die anderen Gruppenmitglieder. Ist die Bande in Sicherheit, so begibt er sich zurück zum Tatort und versucht die Spieler beim Verlassen

des Schauplatzes abzufangen, ihnen zu folgen, und so ihre Unterkunft herauszubekommen.

Bemerkt er nichts, so begibt er sich auf das gegenüberliegende Dach in Schußposition.

- Haben sich die Spieler im Laden versteckt oder hat Werlar sie nicht entdeckt, so können sie die Erpresser direkt angreifen oder ihnen zu ihrem Unterschlupf folgen.

Greifen die Spieler die Verbrecher an, so versucht SchoKuNi, 2 Blendgranaten zu werfen, um den Rückzug der Bande zu ermöglichen: (Wirkung siehe Anhang, außer daß die vorgewarnten Bandenmitglieder natürlich keinen PW:RW ablegen müssen, um nicht von der Granate geblendet zu werden).

Die Bande flieht darauf in verschiedene Richtungen. Der Lichtblitz zeigt außerdem Werlar an, daß etwas nicht in Ordnung ist. Er wird dann auf jeden feuern, der den Laden verläßt und nicht zur Bande gehört.

- Warten die Spieler bis die Bande den Laden wieder verläßt, um ihr dann zu folgen, bekommt Werlar eine zweite Chance sie zu entdecken (EW: Wahrnehmung). Gelingt ihm dies, so wird er entweder versuchen den Spielern zu folgen, sie mit dem Bogen zu beschießen und/oder seinen Kumpanen eine Warnung zuzurufen.

Die Pläne der einzelnen Läden werden hier nicht aufgeführt. Der Spielleiter muß in diesem Fall gemäß dem Grundriß der Tidfordkarte ein wenig improvisieren. Zur Hilfe sei ihm unter Örtlichkeiten der Grundriß eines typischen Händler an die Hand gegeben.

## Informationsquellen

### Leogans Handelsunternehmen (H14):

Leogan (a) ist ein fliegender Händler, der den Fluß und die außerhalb der Stadt gelegenen Bauernhöfe bereist und dabei Haushalts- und Luxuswaren verkauft. Er handelt wenig in der Stadt, obwohl er manchmal einige ungewöhnliche Gegenstände wie Zauberwerk, alte Bücher oder Karten usw. zum Verkauf anbietet, die er von armen Bauern, Fischern usw. erstanden hat, die nichts von dem Wert der Gegenstände wußten.

Leogan befindet sich schon seit einigen Wochen auf einer seiner Handelsreisen. In seiner Abwesenheit führt seine Frau Scialda (m) den Laden. Durch die Schutzgeldforderung ist sie total aufgebracht und mit den Nerven völlig am Ende. Sie wird abstreiten, überhaupt etwas von der Sache zu wissen. Man sieht ihr aber deutlich an, daß sie ziemliche Angst hat. Sie würde es aber nicht ablehnen, das Geschäft unauffällig von der Spielergruppe überwachen zu lassen. Sie hat bis zum Beginn der Handlung schon dreimal Schutzgeld bezahlt (siehe Zeittafel).

### Lebensmittelladen Seamus MacRochall (J4):

Seamus (a) ist sowohl Eigentümer dieses Ladens als auch eines großen Teiles der Garteninsel. Seine Erzeugnisse gehören zu den frischesten und besten in der Stadt.

Seamus ist nur allzu gerne bereit, ausgiebig über diese miesen Schurken zu schwadronieren, die ihn da bedrohen, und gibt bereitwillig seine Theorien über deren Identität und mögliche Vorgehensweisen gegen die Bande zum Besten. Leider sind diese Informationen jedoch praktisch nutzlos. Seamus wird jedes Angebot, ihn tatsächlich zu beschützen, zurückweisen, dürfte aber kaum etwas merken, wenn die Spieler seinen Laden trotzdem überwachen. Seamus hat zum Beginn schon einmal Schutzgeld bezahlt (siehe Zeittafel).

### Schuster Corragan (E9):

Corragan (e) macht nützliche Stiefel und anderes Schuhwerk. Andere Lederwaren werden auf Bestellung angefertigt. Corragan ist ein kleiner Mann, der immer lächelt. Seine Frau Naomhin (e) und sein Sohn Aoian (e) helfen ihm.

Der Schuster nimmt die Annäherung der Gruppe zurückhaltend freundlich auf. Er bestätigt Georods Angaben über das Vorgehen der Bande. Kurz bevor die drei Gauner seinen Laden betraten, sah er zudem einen vierten Vermummten, der sich auf das gegenüberliegende Dach duckte. Wenn die Gruppe ihre ganze

Überzeugungskraft einsetzt, läßt Corragan sich beschwatzen, in seinem Laden einen Hinterhalt für die Bande zu legen.

Corragan hat schon einmal Schutzgeld bezahlt (siehe Zeittafel). Er kann den Spielern denselben Zettel mit der Nachricht zeigen, den Georod ihnen gegeben hat.

#### **Pelzhändler Narl und Ceorl MacFeoch (E10):**

Narl und Ceorl (beide a, K2) betreiben dieses Geschäft für diejenigen, die Pelze aus dem Norden flußabwärts in die Länder am Meer der Träume bringen wollen. Die meisten gebräuchlichen Felle können hier gekauft werden, obwohl das Interesse der Brüder mehr dem Verkauf ganzer Warenladungen an flußabwärts fahrende Schiffe als dem Handel mit gelegentlichen Käufern gilt. Für Felle von guter Qualität oder ungewöhnlicher Art zahlen sie Höchstpreise.

Narl und Ceorl beteiligen sich bereitwillig mit der gleichen Summe, die Georod für die Kaltstellung der Bande geboten hat, und unterstützen die Spieler in jeder Hinsicht. Mit neuen Informationen können sie nicht dienen. Ceorl ist sich aber sicher, daß der Kleinere der Eintreiber nicht aus Alba oder Vesternesse stammt, sondern kanthanischer Abstammung ist.

Die beiden Pelzhändler haben bereits einmal Schutzgeld bezahlt (siehe Zeittafel).

#### **Schneider Gordon von Wulfstead (G6):**

Gordon (a - Ge+) zählt zu den besseren Schneidern der Stadt und fertigt hauptsächlich auf Bestellung Kleider für die Wohlhabenden an. Seine Festgewänder werden ständig von den MacWealdans und MacRochalls benötigt, und der Wunsch beider Familien, die jeweils andere auszustechen, hat Gordon zum reichen Mann gemacht. Seine Frau Loretta (a), seine Tochter Lodeis (a) und sein Schwiegersohn Humbry MacBogard (a) helfen ihm dabei. Humbry fertigt hauptsächlich Arbeitskleidung an und führt an jedem Markttag eine große Kollektion vor. Gordon hat 10.000 GS im Tresor des Bankiers Herwald (K14) und weitere 2.000 GS in einer Kiste unter den Bodenbretern.

Gordon reagiert auf alle Versuche, mit ihm Geschäftliches oder Persönliches zu bereden, abweisend. Bleiben die Abenteurer hartnäckig, wirft er sie hinaus. Er hat beschlossen, den Forderungen nachzugeben und wird aktiv versuchen, die Abenteurer davon abzuhalten, Aktionen durchzuführen, die ihm Ärger einbringen könnten.

Gordon hat bereits einmal Schutzgeld bezahlt.

#### **Wirtshaus Zur fliegenden Wolke (L10):**

Aldan ay'mhara (e, K6 - Ge++, Au+), Vetter der berühmten ay'mhara-Brüder aus Corrinis, kam unter verdächtigen Begleitumständen nach Tidford und kaufte einen Anteil an diesem Wirtshaus. Als der Haupteigner verschwand - auch dies unter verdächtigen Begleitumständen - übernahm Aladan die Führung der Wolke. Ohne Zweifel handelt es sich um das schlechteste Etablissement der Stadt (u1, e2). Das Essen ist schrecklich. Die meisten der kriminellen Elemente in Tidford bevölkern zusammen mit Hafendarbeitern, Stauern, Seeleuten und Flußschiffen dieses Wirtshaus. Aladan arbeitet mit Graefton (J5) bei der "Anwerbung" neuer Seemänner für im Fluß ankernde Schiffe zusammen. Außerdem versorgen die beiden eine ortsansässige Bande von Sklavenhändlern mit "Ware". Hagar, der Bär (w,K9), sorgt für Einhaltung der (ohnehin kaum vorhandenen) Ordnung. Er ist ein Söldner, der eingestellt wurde, nachdem er sechzehn von Graeftons Schlägern zusammengeschlagen hatte, die versucht hatten, ihn zu schanghaien. Hagar trägt eine Lederrüstung und an seinem Gürtel einen Streitkolben. Hinter der Bar bewahrt er ein zweischneidiges Schlachtbeil auf.

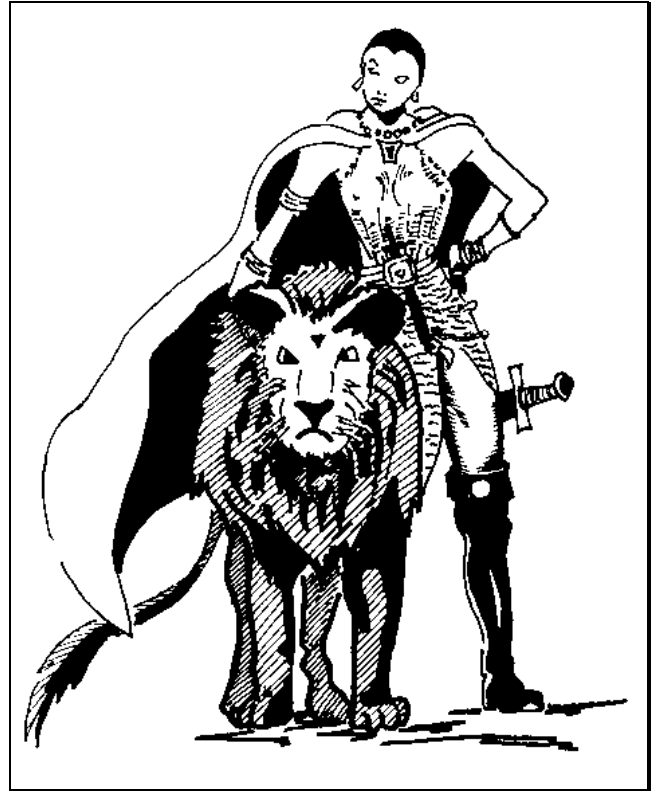
Gegen ein paar Silberstücke kann der Wirt über Reolf, Orcar und Werlar Auskunft geben, da sie wegen ihres prahlerischen Auftretens und ihrer wohlgefüllten Geldbörsen in letzter Zeit öfters aufgefallen sind.

#### **Wirtshaus Zur Deichsel (E4):**

Dies ist eines der rauhesten Wirtshäuser (u2,e3) der Stadt. Es wird von Fuhrlenten, vorbeischaudenden Bauern, Flußschiffen und Arbeitern besucht. Nur die Nähe der Kaserne (H1) und das Haus des Stadtvogtes (E1) gewährleisten Ordnung in diesem Wirtshaus, das

von Condar Greon (m), einem dünnen, lebhaften Mann ohne Sinn für Humor geleitet wird.

Für Auskünfte gilt dasselbe wie im Wirtshaus *Zur fliegenden Wolke*.



#### **Gwenifer Brondingum, das Waschweib (M11):**

Gwenifer, das Waschweib (m), ist eine kleine, fette Frau unbestimmbaren Alters mit lauter Stimme, der die Sauberkeit etwas abgeht. Sie ist die Klatschbase der Stadt. Ihr Ruf in Sachen Genauigkeit ist so gering, daß man sie oft bittet, gegen Bezahlung ein Gerücht in Umlauf zu bringen, welches genau das Gegenteil von dem besagt, was der Kunde eigentlich verbreiten möchte. Dennoch haben ihre Aktivitäten gelegentlich dramatische Effekte, wie z.B. seinerzeit, als sie - unterstützt von den Eskapaden einiger Abenteurer - die halbe Stadt Glauben machte, daß eine waelische Seeräuberflotte den Fluß herauf gesegelt käme, um Tidford zu plündern.

Gwenifer kennt zahllose unwichtige, sehr unwichtige und vollkommen unwichtige Gerüchte:

- Der Stadtvogt Healdon MacCeata hat eine Affäre mit einem Hausmädchen.
- Nugatz Blasnitz ist nicht bei dem Brand seines Pferdestalls umgekommen, sondern wurde von einer Bande aus seinem früheren Leben, bevor er nach Tidford kam, entführt, die sich nun grausam an ihm rächen will.
- Sifecan Clurach ist nun endgültig verrückt geworden, weil er seine "Sie" immer noch nicht gefunden hat.
- Grandis Loarg, der sich für den rechtmäßigen Herzog von Fiorinde hält, sammelt Gefolgsleute um sich, um sich - notfalls mit Gewalt - seinen Titel zurückzuholen.
- Aldir MacConuilh, der Taugenichts der Stadt, hat Sylvien (F2) einen Heiratsantrag gemacht.
- Der Schreiber Tandor hat sich vorgenommen, einmal Heerführer des albischen Königs zu werden.
- Eine geheimnisvolle Erpresserbande terrorisiert seit kurzen einige Händler im Stadtkern mit horrenden Schutzgeldforderungen.
- Im Alten Schloß, daß einige Kilometer flußabwärts steht, spukt es.
- Das Wirtshaus Zur fliegenden Wolke ist ohne Zweifel das schlechteste Etablissement der Stadt.
- Der Händler Landoneldin plant eine große Handelsreise in die Eiswelten von Byd Gawr.

Und, und, und...

### Wahrsagerin Mutter Reolana (H8):

Mutter Reolana ist eine talentierte Wahrsagerin, doch ihre Genauigkeit läßt sich durch die Höhe des gebotenen Geldbetrages beeinflussen. Sie setzt keine festen Preise an, sondern überläßt es dem Kunden, nach seinem Willen zu bieten. Danach erzählt sie, was sie in ihrer Kristallkugel sieht. Wahrscheinlichkeit für korrekte Vorhersage: Basis 20% zuzüglich 10% pro 10GS über 50GS, bis zu einem Maximum von 70%. Sollte sie in der Zukunft Tod sehen, gibt sie das Geld zurück, und sagt nur, daß sich das Schicksal nicht in die Karten sehen lassen will.

### Oma Swinsa:

Oma Swinsa kann man überall in der Stadt treffen. Für 20GS bekommt man von ihr eine Vorhersage aufgetischt, die auch noch mit 35% zutrifft.

### Zufallsbekanntschaft

Während der Erkundungstouren der Spieler durch die ansässigen Tavernen und Wirtshäuser können sie eventuell die Bekanntschaft einer etwas eigentümlichen Frau machen:

Dionyra Löwenbraut stammt aus Chryseia und ist sozusagen Dompteurin. Sie zieht mit ihrem Löwen durch die Gasthäuser der bekannten Welt und gibt Vorstellungen. So läßt sie den Löwen z.B. durch einen Feuerreifen springen, oder legt ihren Kopf in den Rachen des Löwen. Der Zustand, daß Dionyra schon häufiger Männern, die sie wegen ihrer nicht zu Übersehenden Schönheit begehrten, eine Abfuhr gegeben hat, hat ihr den Spitznamen Löwenbraut eingebracht.

Und genau solch einen Korb bekommt auch unweigerlich jeder Abenteurer, der sich auf mehr oder weniger auffällige Art Dionyra zu nähern versucht.

An dieser Stelle kann der Spielleiter natürlich noch Begegnungen einfügen, soviel er will. Wie wäre es z.B. mit einem betrunkenen Zauberer, der auf dem Rückweg von einer Kneipe die Abenteurer aus versehen in Schweine verwandelt. Der Phantasie sind da keine Grenzen gesetzt.

### Der Unterschlupf der Bande

#### Das verlassene Wohnhaus (M6):

Dies ist eins der ganz alten Häuser Tidfords. Vor sehr langer Zeit war es mal eine Schäferei, in der im Erdgeschoß die Schafe untergebracht werden konnten und im 1.Stock der Schäfer mit seiner Familie wohnte. Doch seitdem die Insel bebaut wurde, steht dieses Haus verlassen da. Wohl kaum einer in der Stadt kann sich noch an die Zeit erinnern, als diese Insel inmitten des Tuarisc noch nur aus Schafswiden bestand.

Jetzt befindet sich in diesem verfallenen Wohnhaus das Hauptquartier der Erpresserbande. Die verrotteten Bretter der Vorderfront des Gebäudes drohen ständig in sich zusammenzustürzen, und jeder Versuch, durch die vernagelten Türen und Fenster auf dieser Seite einzudringen, würde soviel Lärm machen, daß die Erpresser schon im Voraus gewarnt würden. Die Rückseite des Gebäudes ist noch gut erhalten, und die Diebe betreten und verlassen es durch die hier befindliche Doppeltür, die Nugatz, der das Anwesen niemals verläßt, von innen verriegelt. SchoKuNin ist ebenfalls fast immer hier anwesend, wenn er nicht gerade Schutzgelder eintreibt. Die drei anderen Männer gehen abends oft in die Tavernen der Stadt (vgl. Die Suche nach Reolf). Normalerweise befindet sich immer ein Bandenmitglied auf Wache (75% tagsüber, 60% abends, 95% nachts). Sein Aussichtspunkt ist ein halb vernageltes Fenster im oberen Stockwerk. Mit einem Alarmhorn kann er die anderen Erpresser vor einer möglichen Gefahr warnen, ohne seinen Posten verlassen zu müssen.

### Erdgeschoß:

Die Tür auf der Gebäuderückseite, das gesamte untere Stockwerk und die Treppe nach oben sind mit Fallen von SchoKuNin nur so gespickt.

1. Im Boden vor der doppelflügeligen Eingangstür befindet sich eine Falltür (EW: Wahrnehmung), die nur mittels eines Hebels im Inneren des Hauses heruntergeklappt werden kann. Opfer fallen durch die 1,5 m x 1,5 m große Öffnung 2 m tief in das Wasser des unter dem Haus hindurchführenden Kanals. Im etwa 1m tiefen Wasser sind mehrere scharfe Spitzen versteckt, die das Opfer 3W6 schweren Schaden erleiden lassen. Der Kanal führt nach Norden und nach Südwesten. Im Norden findet sich nach ein paar Metern eine Leiter, die zu einer Luke in der Decke führt (siehe auch 7.). Nach ein paar weiteren Metern gelangt man an ein verrostetes, eingeschlagenes Gitter und danach unter der eingestürzten Brücke ins Freie.
2. Das Doppelportal ist von innen verriegelt.
3. Die 4. Stufe von unten wurde gelockert, was nur mit viel Glück (EW-4: Wahrnehmung) zu entdecken ist. Belastet man sie mit mehr als 25 kg, so löst sie sich und die betreffende Spielfigur stürzt, wenn ihr ein PW: Geschicklichkeit mißlingt und erleidet 1W6 schweren Schaden.
4. Die 6. Stufe ist ebenfalls gelockert. Siehe 3.
5. Eine ganz normale verschlossene Tür, die jedoch eine Schießscharte hat, um unwillkommene Gäste mit Pfeilen zu beschießen.
6. Eine mit einer Armbrust bestückte Falle. Eine große Packkiste in der Ecke birgt die eigentliche Falle, die durch Öffnen der kleinen Truhe daneben ausgelöst wird. In ihr befindet sich nichts Wertvolles. Der Armbrustbolzen (Angriff:+10) ist mit 4W6-Gift bestrichen.
7. Im Boden des kleinen Raumes befindet sich eine Falltür, durch die man in den Kanal darunter gelangen kann. Dieser Weg wird von den Erpressern im Zweifelsfall als Fluchtweg benutzt.
8. In dieser kleinen Geheimkammer hat SchoKuNin Dinge wie Zündmechanismen, noch nicht verbrauchte Gifte oder hochwertige Werkzeuge zum herstellen von seinen Bomben.

### Erster Stock:

Im Boden de Raumes befindet sich eine Luke, durch die man in den kleinen Raum darunter gelangen kann. Außerdem kann man hier Schlafrollen, Nahrungsvorräte und diverse private Habseligkeiten, wie ein Sattel und Geschirr von Nugatz's oder ähnliches. Außerdem hält sich Nugatz mehr oder weniger ständig hier auf, da er das Haus nie verläßt.

### Das Ende

Auf die eine oder andere Weise sollte es den Spielern möglich sein, die Erpresser entweder bei einem Überfall zu überraschen und gefangenzunehmen oder einzelnen Mitgliedern eventuell zu ihrem Unterschlupf zu folgen. SchoKuNin dürfte sich dabei mit seinen Granaten und Feuerwerkskörpern als schwierig zu fassender Gegner erweisen.

Geht für die Erpresser alles schief, d.h. wenn ihr Unterschlupf aufgefliegen ist und eventuell sogar mehrere Mitglieder der Bande verletzt oder getötet worden sind, so versuchen sie sich zu einem alten Boot am Kai durchzuschlagen, um von dort über den Tuarisc flußabwärts zu entkommen.

### Wichtige Nichtspielerfiguren

**Nugatz Blasnitz**  
Pferdehändler, Gr2  
aus Aran

Au10, pA05 - LP12, AP16 - TR - HGW60, RW60, B24 - Schb+1
--

Kurzschwert+6 (1W6+1); Abwehr+12 - Resistenz+11/13/11

Geschäftstüchtigkeit, Lesen/Schreiben

Besitz: 300 GS

Georod wäre nicht schlecht überrascht, wenn er die wahre Identität des Bandenführers kennen würde - es ist niemand anderes als der angeblich bei dem Brand umgekommene Nugatz Blasnitz (Weiteres siehe Vorgeschichte des Abenteurers).

### SchoKuNin

Zeugmeister (Th), Gr5  
aus KanThaiPan

In95, Sb100 - 14LP, 25AP - TR - HGW65, RW85, B24 - Schb+1

Kampfstab+9 (1W6+1), Dolch+7 (1W6), 5\*Wurfstern+7 (Schlafgift); Abwehr+14 - Resistenz+16/+16/+15

Giftmischen+10, LiYao+10, Fallen entdecken+8, Fallen entschärfen+8, Fallenmechanik+12, Wissen von der Magie, Lesen/Schreiben(1+2), Lesen von Zauberschrift, Fälschen+16, Kenntnis der fünf Klassiker, KujNolu

Zaubern+17: Unsichtbarkeit(s), Beschleunigen(s), 3 Blitze schleudern(r), Zauberschloß(s), 3 Feuerkugel(r), Macht über das Selbst(s)

Hitzesalz, Wehsalz, Jucksalz, Hungersalz

Besitz: zusätzliche Dosis Schlafgift, 200 GS, 2Est 250, 2 Blendgranaten

SchoKuNin ist ein richtiger Sadist, dem der Anblick der vor Angst zitternden Ladenbesitzer noch mehr Freude bereitet als die zu erwartende Beute. Einst gehörte er zu einer Ninya-Organisation in KuroKegaTi und nahm dort den Posten eines Zeugmeisters ein. Er ist ein Meister im Entwerfen mechanischer Fallen und im Umgang von Sprengstoff, der in Vesternesse praktisch unbekannt ist. Er ist in der Lage, je nach Bedarf die Bomben und Granaten aus dem Anhang herzustellen (dies bringt die Möglichkeit mit sich, einige interessante und wirkungsvolle Anschläge auf die Spieler zu veranstalten). Außerdem ist er ein Spezialist für Gifte.

### Reolf

Söldner, Gr3  
aus Alba

In85 - LP15, AP20 - KR - HGW70, RW70, B20 - Schb+1

Langschwert+10 (1W6+2), Dolch+8 (1W6), großer Schild+2; Abwehr+12(+14) - Resistenz+11/13/11

Kampf in Vollrüstung, Reiten+16, Kampftaktik+1

Besitz: 150 GS

Reolf ist ein etwas zerstreuter, aber listiger Ex-Söldner, der als Sprecher der Bande fungiert.

### Orcar

Schläger, Gr1  
aus Erainn

In10, St98 - LP18, AP10 - TR - HGW90, RW65, B24 - Schb+3

Kurzschwert+5 (1W6+3), waffenloser Kampf+7 (1W6-1); Abwehr+11 - Resistenz+8/+12/+10

Faustkampf

Besitz: 50 GS

Orcar ist ein gemeiner Schläger mit breiten Schultern und wenig Hirn.

### Werlar

Waldläufer, Gr2  
aus Alba

Ge95 - LP13, AP15 - LR - HGW50, RW85, B25 - Schb+1

Kurzschwert+6 (1W6+1), Bogen+10 (1W6); Abwehr+13 - Resistenz+11/+13/12

Wahrnehmung+5, Beschatten+10, Schleichen+6, Tarnen+6

Besitz: 100 GS, 10 mag. Pfeile (+2/+0)

Werlar ist ein früherer Wegelagerer und ein hervorragender Bogenschütze dazu.

Sollte einer der Handlanger SchoKuNins oder Nugatz selbst im Verlauf des Abenteurers gefangengenommen werden, plaudert dieser alles über seine Untaten, Kumpanen und ihren Schlupfwinkel aus. SchoKuNin dagegen bei noch so scharfer Befragung und selbst bei Folter nichts preisgeben. Statt dessen wird er auf Flucht sinnen.

### Dionyra "Löwenbraut"

Söldnerin, Gr4  
aus Chryseia

Ge91, Au93 - 11LP, 34AP - LR - RW78, HGW68, B26

Langschwert+11 (1W6+1), Dolch+10, Handaxt+10, leichte Armbrust+10, kleiner Schild+2; Abwehr+13 - Res.+13/15/13

Athletik+3, Balancieren+17, Erste Hilfe, Geländelauf+15, Himmelskunde, Schwimmen+15, Tarnen+4, Tierkunde+6 - Dompporteur

### Löwe (Großkatze)

In: t50  
Gr5 LP15 AP25 Res.+12/14/12  
TR RW 80 HGW 80 B 30 Abwehr+13

Angriff: Tatze+9 (1W6); im Handgemenge zusätzlich Biß+9 (1W6+1), Hinterpfoten+9 (1W6)

## Anhang

### Schwarzpulver

Die kanthanischen Alchimisten haben das Schwarzpulver entdeckt, sind aber weit davon entfernt, es als Schußwaffe einzusetzen. Es wird in erster Linie für Feuerwerk oder von den Ninjas in Form von schwachen Bomben oder Granaten benutzt.

Um mit Bomben und explosiven Wurfgeschossen umzugehen, muß man die Feueralchemie LiYao beherrschen. Auf dem freien Markt sind solche Waffen nicht zu finden. Gängige kanthanische Explosivwaffen sind:

- ToriNoko, eine Blendgranate mit einer dünnen, eiförmigen Hülle, die wie ein improvisiertes Wurfgeschloß geworfen wird und beim Aufprall einen hellen Lichtblitz erzeugt. Alle Wesen in 9m Umkreis vom Aufprallort, die nicht mit einem PW+50:RW rechtzeitig ihre Augen bedecken oder schließen, sind 1min lang geblendet. In dieser Zeit erhalten sie WM-6 auf Erfolgs- und Widerstandswürfe beim Einsatz aller Fertigkeiten, bei denen die Augen gebraucht werden.

- NageTeppeo, ein Wurfgeschloß, das dem ToriNoko gleicht und entsprechend eingesetzt wird. Beim Aufprall kommt es allerdings zu einer schwachen Explosion, die wie eine Feuerkugel wirkt, aber nur halben Schaden anrichtet. Wesen, die sich mit einem PW+50:RW hinwerfen oder aus dem Explosionsbereich wegspringen können, verlieren nur 1W6-1 AP.

- 
- UZume, eine stationäre Bombe in der Art des NageTeppo, die bei Explosion wie eine Feuerkugel wirkt, außer daß statt eines WW: Resistenz ein PW+50:RW darüber entscheidet, ob ein Wesen nur halben leichten Schaden erleidet. Durch die Länge der Züandschnur kann der Feuerwerker den ungefähren Zeitpunkt der Explosion festlegen: zwischen 10sec und 60sec nach Entzünden der Schnur.
  
  - KemuriKona, eine Rauchbombe, die nach Zündung 1min lang dichten Qualm von sich gibt, der sich wie ein Todeshauch ausbreitet. Die Sichtweite verringert sich auf 1m, und der Rauch reizt die Atemwege aller Wesen innerhalb der Qualmwolke so, daß sie WM-4 auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe erhalten. Mischt man ein pulverförmiges Gift unter das Schwarzpulver, so erhält man eine DokuKona, die bei Zündung wie der Zauber Todeshauch wirkt.

Falko Schüßler  
September 97