

Das Haus der Wenija Edelmin (L3v)

Im Nordwesten der Stadt, unweit der Mauer und direkt gegenüber der "Halle der Erleuchtung" findet man das Haus der Flickschusterin Wenija Edelmin. Das Gebäude weist zwei Stockwerke auf und ist vollständig weiß getüncht. Über der Tür steht in schwarzen Lettern auf der weißen Wand folgender Spruch geschrieben: "Ob Absatz hinüber, ob Sohle dahin - richten kann's Wenija Edelmin!" Der Name Edelmin ist in Al'Anfa schon der Inbegriff für gehobene Qualität (und Preise) im Schusterhandwerk, selbst feinste Ballschühchen werden hier repariert und wirken hinterher wie neu. So deutet alles auf einen idyllischen, florierenden kleinen Handwerksbetrieb hin. Dennoch spielen sich hinter den Mauern des kleinen Hauses - zumindest für eine Flickschusterei - höchst seltsame Dinge ab...

Die Personen

Wenija Edelmin: Wenija ist eine heitere Endvierzigerin mit grauem Haar und wachen blauen Augen. Sie ist überaus hochgewachsen und wirkt sehr agil.

Meisterinformationen:

Was der Schusterladen sicher nicht erahnen läßt, ist die Tatsache, daß Wenija für Seckönig Mizirion III von Brabak spioniert. Zusammen mit ihrem Gatten Boronian Edelmin kam sie vor 26 Jahren in die Stadt am Perlenmeer. Gemeinsam (und mit Finanzhilfe aus Brabak) bauten sie die Schusterwerkstatt auf. Seitdem sind die beiden noch nicht aufgefliegen, eine beachtliche Leistung. Wenija besitzt gute Kontakte - selbst zu gefürchteten Unterweltpersönlichkeiten. Nachrichten werden per Boten nach Brabak gebracht - den Transport wirklich wichtiger Neuigkeiten übernimmt Wenijas Ehemann sogar persönlich.

MU: 14, KL: 15, CH: 13, GE: 12, KK: 11, LE: 48, MR: 7

Ringen: 8, Stichwaffen: 11, Schleichen: 10, Sinnesschärfe: 9, Sich Verstecken: 12, Lederarbeiten: 13

Boronian Edelmin: Wenijas Ehemann ist für südländische Verhältnisse recht groß. Trotzdem er die Fünfzig überschritten hat, findet sich noch keine graue Strähne in seinem pechschwarzen Haar. Meist sieht man ihn in der Werkstatt sitzen, seltener bei einem

Spaziergang durch die Straßen unweit der Werkstatt. Dabei stützt er sich auf einem Stock.

Meisterinformationen:

Boronian kam gemeinsam mit seiner Frau nach Brabak. Wie sein Name vielleicht vermuten läßt, ist er Geweihter des Totengottes - allerdings von der Puniner Seite. Während sich Wenija mehr um die weltliche Politik kümmert, spioniert Boronian für den Tempel in Brabak den Al'Anfaner Ritus aus. Zunächst behagte ihm diese Aufgabe gar nicht. Immerhin sollte ein Geweihter der Götter offen und selbstbewußt auftreten. Als er diese Bedenken seinem Vorgesetzten Donkamlio vortrug, antwortete dieser: "Mein Sohn, Boron, der Gerechte, hat sein Antlitz längst von diesem Sündenpfehl am Perlenmeer abgewandt. Also wirst auch du ihm nicht auffallen. Jetzt geh!" Seitdem versieht Boronian seine Aufgaben zur vollsten Zufriedenheit seiner Brabaker Brüder. Dabei benutzt er oft dieselben Quellen wie seine Frau. Wichtige Nachrichten verschickt er mittels "Göttlicher Verständigung" direkt an seine Tempelbrüder. Boronians Gebrechen ist übrigens nur vorgetäuscht. In Wahrheit ist er sogar kerngesund und versteht er es, seinen Krückstock vorzüglich als Waffe einzusetzen.

MU: 15, KL: 13, CH: 13, GE: 13, KK: 12, LE: 48, MR: 10 Hieb Waffen, stumpf: 11, Menschenkenntnis: 12

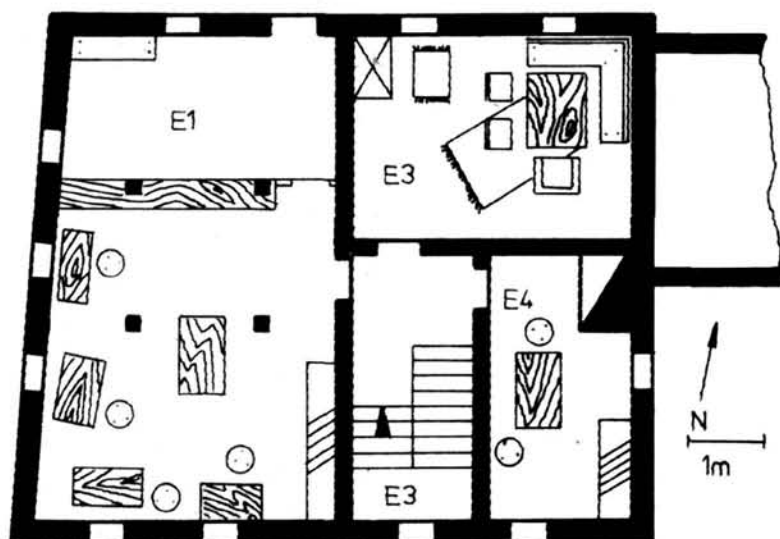
Algrid Edelmin: Die zweiundzwanzigjährige Algrid ist ein ruhiges, zurückhaltendes Mädchen. Mit ihrem braunen Haar und ihren grünen Augen ist sie hübsch anzuschauen, und ihre Eltern würden nichts lieber sehen, als wenn für sie endlich ein Ehemann aus einem fernen Land käme, der sie der Gefahr, in der sie lebt, entreißen würde. Davon will Algrid jedoch nichts wissen. Sie will viel lieber in die Fußstapfen ihrer Eltern treten.

Meisterinformationen:

MU: 12, KL: 12, CH: 13, GE: 10, KK: 9, LE: 27, MR: 1
Stichwaffen: 5

Meisterinformationen:

Tann Edelmin: Tann ist ein Jahr jünger als seine Schwester Algrid, schwarzhaarig, schlank und von kleinem Wuchs. Vor zwei Jahren nahm er im Auftrag seiner Mutter Kontakt zu einem Hehler auf. Dabei wurde er von den Schergen des Patriarchen erwischt, konnte aber fliehen. Glücklicherweise ließ sich Tanns Spur nicht bis zum Haus der Edelmins zurückverfolgen. Auf seiner Flucht traf er einen Dieb, mit dem er sich rasch anfreundete und der ihn schließ-



Erdgeschoss

lich in den Schlund mitnahm. Dort versteckt er sich seitdem und reiht sich unter Elmirs Mannen. Tann kann aus verständlichen Gründen seine Eltern nur selten besuchen, schreibt aber ihnen oder seiner Schwester häufig Briefe, die von einem Boten überbracht und unter einem Stein hinter dem Haus deponiert werden. Als Tanns Verschwinden auffiel, erzählten die Eltern den Nachbarn, daß ihr Sohn, der sowieso nicht der Erbe der Werkstatt sei, sich aufgemacht habe, um in einer anderen Stadt sein Glück zu finden.

MU: 11, KL: 12, CH: 10, GE: 13, KK: 11, LE: 33, MR: 1
Stichwaffen: 7, Sich verstecken: 6, Schleichen: 9

Pendrik und Prain: Die dreizehnjährigen Zwillingbrüder wurden vor einem Jahr von Wenija aus der Gosse aufgesessen und in den Haushalt aufgenommen. Sie sind zierlich, haben eine dunkle Haut, dunkelbraune Augen und schwarzes Haar. Die beiden gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Lediglich Pendrik fehlt an der linken Hand der Ringfinger. Er verlor ihn bei einem Streit mit einem Straßenkötter um einen Knochen, an dem noch ein beachtlicher Fetzen Fleisch hing. Pendrik und Prain sind außerordentlich fröhlich und scheinen, sehr zum Leidwesen ihrer Zieheltern, nichts als Flausen im Kopf zu haben. Ihr unschuldiges, entwaffnendes Lächeln schützt sie jedoch oft vor schwerer Strafe. Zur Zeit versucht Wenija, die Zwillinge in das Schuhmacherhandwerk einzuweisen. Ein Unterfangen, was nicht ganz sinnlos erscheint. Die Zillinge lieben ihre Zieheltern und würden sie gegen Feinde verteidigen, wenn auch auf ihre verschlagene Art. Von den geheimen Aktivitäten der Edelmins wissen die beiden nichts.

Meisterinformationen:

MU: 11, KL: 9, CH: 13, LE: 12, KK: 8, LE: 20, MR: -5
Stichwaffen: 2, Gaukeleien: 4

Der Koch Marbod: Der rothaarige Marbod ist der Sohn eines Fischers aus der Unterstadt. Er sorgt für das leibliche Wohl der Familie und des Gesellen. Marbod wohnt im Hause seiner Eltern und weiß nichts von den Spionagetätigkeiten seiner Arbeitgeber.

Meisterinformationen:

MU: 10, KL: 10, CH: 9, GE: 11, KK: 10, LE: 25, MR: -2
Stichwaffen: 4, Kochen: 7

Utak, der Geselle: Utak ist mittelgroß, hat dunkelbraunes Haar und braune Augen. Wegen seiner hübschen Gestalt ist er der Liebling der weiblichen Kundschaft. Oftmals trägt er repariertes Schuhwerk zu den Kunden aus, und man munkelt, daß er sich bei solchen Hausbesuchen ein kleines Trinkgeld verdient, und zwar mit Tätigkeiten, die nichts mit

Schuhmacherei zu tun haben.

Meisterinformationen:

MU: 9, KL: 10, CH: 14, GE: 13, KK: 10, LE: 33, MR: 0
Lederarbeiten: 8, Stichwaffen: 5, Betören: 9

Das Gebäude

Die Deckenhöhe der Stockwerke beträgt 2,2 m. Alle Fenster besitzen Läden, die durch Schieberiegel verschlossen werden können. Die Eingangstür ist durch ein kompliziertes Schloß (Mechanik +5) gesichert:

E1 Werkstatt: (4x6,4m) Rechts neben der Eingangstür befindet sich eine Bank, auf der wartende Kunden Platz nehmen können. Eine Theke teilt den Raum etwa im Verhältnis 1:2 auf. Der größere Teil, welcher durch eine kleine Schwingtür neben der Theke betreten

Meisterinformationen:

Wenn die Edelmins des Abends keinen Besuch mehr erwarten und es sich in der Wohnstube gemütlich machen wollen, schließen sie die Fenster und verhängen das Bild mit einem Tuch.

E4 Küche: (1,9x2,5m) Die Einrichtung der Küche ist einfach und zweckmäßig. Das Regal enthält Töpfe, Messer, Küchenbeile sowie verschiedene Gewürze. Einbrecher werden hier wohl nicht glücklich werden, es sei denn, einem Thorwaler Phex-Geweihten wurde zur Auflage gemacht, ausgerechnet in Al'Anfa 1000 Unzen Gemüsezwiebeln zu entwenden...

O1 Flur: (1,6x2m) Abgesehen von der Klappe, die zum Dachboden hinaufführt, ist hier nichts von besonderem Interesse.

1. Stock



werden kann, wird als Werkstatt genutzt. Hier finden sich mehrere Arbeitsplätze, ein Tisch mit bereits fertigen Schuhen sowie ein Regal voller Werkzeug, Nägel und Lederstücke in verschiedenen Farben. Die Tür in der Ostwand führt in den Wohnbereich des Hauses.

E2 Treppenhaus: (1,6x3,5m) Die Treppe führt in das erste Stockwerk. Unter dem Treppenabsatz an der Südwand befindet sich eine Klappe, durch die man in den Keller gelangen kann. Helden, die größer als Zwerge sind (und damit dürfte sich der überwiegende Teil angesprochen fühlen), seien gewarnt: Zwischen dem Boden und dem Absatz ist nur ca 1,4 m Platz. Verbeulungen des edlen Heroenhauptes sind also nicht ausgeschlossen.

E3 Wohnstube: (3,7x2,7m) Dieser Raum ist recht gemütlich eingerichtet. In der Nordostecke findet man eine Sitzgruppe, in der nordwestlichen steht ein Schrank, der Trinkgefäße, gutes Eßgeschirr sowie einige Amphoren Hochprozentiges enthält. Das Bild an der Südwand zeigt einige nackte, muskulöse Menschen, die fröhlich singend in einen Bergwerksstollen einziehen - eine derzeit in Al'Anfa besonders geförderte Kunstrichtung.

Meisterinformationen:

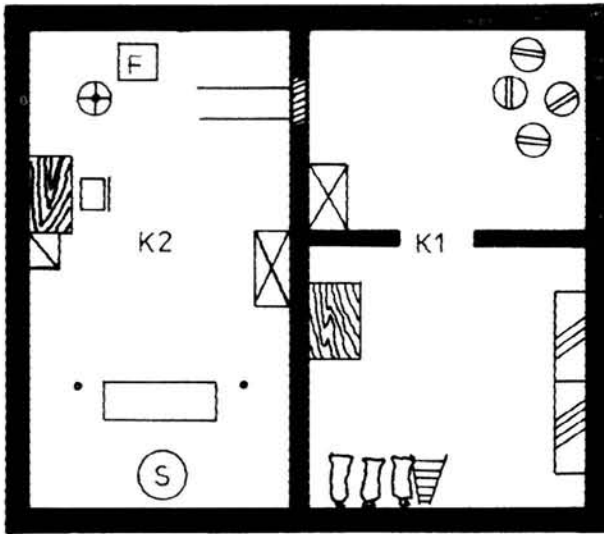
Die Klappe zum Dachboden (ohne Zeichnung) läßt sich nach unten öffnen, sobald man den Riegel zur Seite geschoben hat. Obwohl der Dachboden leer ist und auch im Normalfall nicht betreten wird, haben die beiden Tunichtgute Pendrik und Prain ein mit Wasser gefülltes Gefäß auf die Klappe gestellt.

O2 Schlafzimmer: (3,8x3,7m) An der Nordwand steht ein luxuriöses Doppelbett, gegenüber ein Kleiderschrank. Ein ordentlich aufgeräumter Schreibtisch findet sich in der Nordostecke.

Meisterinformationen:

In den Schubladen des Schreibtisches liegen Rechnungen und andere Geschäftspapiere. Jedoch kann man hier keinen Hinweis auf eventuelle "Nebentätigkeiten" der Edelmins finden.

O3 Rumpelkammer von Pendrik und Prain: (4x2,5m) Hier hausen die Zwillinge. Für gewöhnlich herrscht große (wenn nicht die größte) Unordnung im Zimmer. Auf dem Boden liegen Bettzeug, Kleidungsstücke und



Keller

zerbrochenes Spielzeug, welches von reichen Familien in den Rinnstein geworfen und anschließend von den beiden Brüdern entdeckt wurde, herum. Die beiden schlafen in einem Etagenbett und besitzen jeder eine kleine Truhe für ihre persönliche Habe. Auch der an der Nordwand stehende Kleiderschrank zeugt davon, daß ein derartiges Chaos nicht nötig wäre. Von Zeit zu Zeit räumen die beiden Knaben ihr Zimmer auf Drängen Wenijas oder ihres Mannes hin auf (1 auf W20).

O4 Tann Edelmins Zimmer: (1,9x3,5m) Dieses Zimmer steht seit dem Verschwinden Tanns leer. Einziger Einrichtungsgegenstand ist ein Bett an der Ostwand.

Meisterinformationen:

Der gemauerte Schacht in der Nordostecke ist der Kamin.

O5 Algrid Edelmins Zimmer: (3,7x2,7m) Die Einrichtung des Raumes besteht aus einem Bett, einem Schreibtisch mit Stuhl, einer

Kommode, einem Kleiderschrank sowie einem Sessel.

Meisterinformationen:

In der Kommode bewahrt Algrid Briefe von ihrem Bruder Tann auf.

K1 Keller: (3,7x6,4m) Hier werden alle möglichen Vorräte aufbewahrt: sowohl Nahrungsmittel als auch Leder.

Meisterinformationen:

Dreht man an dem Faß, das direkt an der Ostwand steht, so setzt man einen Mechanismus in Bewegung, der die Geheimtür zum Raum K2 öffnet. Dabei wird mittels eines Seilzuges, ein Stück der Wand auf

Schienen in den angrenzenden Raum hineinbewegt. Die haarfeine Ritze der Geheimtür ist nur mit einer gelungenen Sinneschärfe-Probe +6 zu erkennen.

K2 Geheimer Borontempel: (3,5x6,4m)

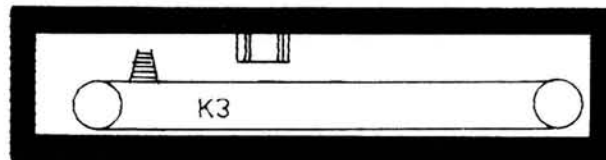
An der Südwand befindet sich eine Statue, welche einen hockenden Raben darstellt, davor liegt ein schwarzer Steinblock, der von zwei Kerzenhaltern flankiert wird. An der Ostwand steht ein Kleiderschrank, gegenüber an der Westwand ein Schreibtisch und eine Kommode. Im Norden findet man noch ein Handrad sowie eine Klappe im Boden.

Meisterinformationen:

Hier hält also Boronian seine privaten Gottesdienste ab. Die dazu nötigen Gegenstände und Meßgewänder bewahrt er in dem Schrank an der Ostwand auf. In der Kommode befindet sich genug Beweismaterial, um die Edelmins und einige andere Familien mehr als nur einmal zum Tode verurteilen zu lassen. Mittels des Handrades läßt sich die Geheimtür von innen schließen. Die Klappe führt in einem Gang, von dem aus der Mechanismus der Geheimtür gewartet werden kann.

K3 Der Mechanismus: (7,4x1,4m)

An der Ost- und Westwand befinden sich Umlenksrollen, über die ein Seil läuft. Die Rollen werden über das Handrad bzw. das Faß im Keller bewegt. Das umlaufende Seil bewegt die Geheimtür. In der Truhe befindet sich Werkzeug. Achtung! Die Deckenhöhe beträgt hier nur ca. 1,6 m.



Der Mechanismus

