

Der Meisterkoch von Keuzburg

[Bild: Meisterkoch in Taverne]

Schwierigkeitsstufe: Einfach, ab Stufe 1
Spieldauer: eine Sitzung
Anzahl der Spieler: 2-6
Text und Idee: Sebastian Stammsen
Probespieler: Katja und Christian Stammsen

Dieses Abenteuer ist nur in Verbindung mit der Spielhilfe „Keuzburg im Suderland“ von Sven „Swidger“ Müller spielbar (Download unter <https://www.aborea.de/?wpdmpro=regionalhilfe-keuzburg-im-suderland>). Das Abenteuer kann zu einem ersten Kennenlernen von Keuzburg genutzt werden. Da nur eine übersichtliche Anzahl von Schauplätzen genutzt wird, ist eine eigene Einführung oder eine Einarbeitung der Spieler nicht erforderlich. Die Spieler können einen entsprechend markierten Stadtplan von einem der NSC (Ella oder Freddie) erhalten, alle Schilderungen der Örtlichkeiten können während des Spiels erfolgen. Das Abenteuer kann ganz ohne ernsthafte Kämpfe gespielt werden und ist für SC ab Stufe 1 geeignet.

Überblick

Eine Serie rätselhafter Ereignisse sorgt in Keuzburg für Unruhe. Immer wieder verschwinden Lebensmittel, die Küchen der Gasthäuser werden verwüstet und Gäste beim Essen von einem unerklärlichen Spuk

heimgesucht. Die Spieler werden den Ursprung des Spuks aufklären, den Geist vernichten, bannen oder zu einem produktiven Mitglied der keuzburgischen Gesellschaft machen.

Hintergrund

Bran absolviert eine Ausbildung zum Koch in der Taverne „Zum Wilden Gockel“. Leider ist seine Ausbildung nicht sehr erfolgreich. Als seine Abschlussprüfung näher rückt, bittet er deshalb seinen guten Freund Garion – einen Lehrling des Zauberers Claudius Morgenklar – um Hilfe. Garion hat eine passende Idee: er will einen Djinn beschwören, der aus Bran im Handumdrehen einen Meisterkoch macht. Als Fokus für die Beschwörung wählen die beiden eine Weinamphore aus dem Keller des „Wilden Gockel“. Garion bemüht sich bei der nächtlichen Beschwörung nach Kräften, doch trotzdem macht er einen kleinen Fehler. Anstatt eines Djinns, der seinen Freund in einen Meisterkoch verwandeln kann, beschwört er den Geist des berühmten „Meisterkuchs von Keuzburg“ selbst herauf. Der „Meisterkoch“ Horatio hat seinerzeit die Taverne „Zum Gebratenen Hirsch“ eröffnet und war für seine Kochkunst weit über die Grenzen Keuzburgs hinweg bekannt. Als Folge der fehlgeschlagenen Beschwörung ist nun der Geist des Meisterkuchs

an die verwendete Weinampore gebunden. Erschwerend kommt hinzu, dass die Ampore ursprünglich aus dem „Gebratenen Hirsch“ stammt und an den „Wilden Gockel“ nur ausgeliehen wurde (was aber niemandem mehr bewusst ist). Der „Meisterkoch“ Horatio ist deshalb zwischen den beiden Tavernen hin- und hergerissen, verursacht starke Spukerscheinungen in den Tavernen selbst und leichtere Spukerscheinungen auf seinem Weg von einer Taverne zur anderen.

Zur Lösung des Abenteuers spielt der Fokus des Geistes, in diesem Fall also die Weinampore, eine entscheidende Rolle. Wird der Fokus zerstört, wird der Geist sofort wieder in die Geisterwelt gesogen und kann aus eigener Kraft nicht mehr zurückkehren. Die SC müssen am Ende des Abenteuers selbst entscheiden, ob sie den Geist verbannen oder weiter in Keuzburg dulden wollen.

TEIL 1: DER SPUK

Das Abenteuer beginnt für die SC im Gasthof „Zum Gebratenen Hirsch“ in Keuzburg. Ella und Freddie kümmern sich hervorragend um ihre Gäste, die SC sitzen nach einer erholsamen Nacht am Frühstückstisch und lassen es sich schmecken. Plötzlich bewegen sich am Tisch wie von Geisterhand die Teller, Gebäck, Aufschnitt, die Kaffeekanne fällt um. Die SC bringen sich erschrocken in Sicherheit, was sie aber nicht davor bewahrt, in Mitleidenschaft gezogen zu werden. Heißer Kaffee auf der Nase oder Marmelade im Haar sind noch die harmloseren Folgen. Bevor einer der Helden eingreifen kann, ist der Spuk auch schon vorbei und Freddie stürzt, alarmiert durch den Lärm, an den Tisch.

Freddie ist vollkommen aufgelöst, beteuert wie sehr ihm der Vorfall leid tut und entschuldigt sich ausgiebig. Wenn die SC mit ihm ins Gespräch kommen (Manöver Einflussnahme/Charisma), kann er ihnen folgendes verraten:

- „Es tut mir ja so leid. Und das war leider nicht der erste Vorfall. Alles hat vor zwei Tagen begonnen. Wie aus heiterem Himmel war in der Küche plötzlich der Teufel los. Töpfe, Geschirr und Besteck

flogen wild durcheinander, alle Speisen, die wir für den Tag vorbereitet hatten, waren unbrauchbar!“

- „Aber das ist ja noch nicht alles. Auch die Gäste werden belästigt, ihr habt es ja selbst erlebt! Beim Essen fliegen die Lebensmittel durcheinander und der Tisch wird regelrecht abgeräumt. Alles dauert nur ein paar Sekunden, aber danach ist an eine angenehme Mahlzeit nicht mehr zu denken!“
- „Das ist wirklich sehr sonderbar, denn es spukt nicht nur bei uns. Auch im Wilden Gockel soll der Spuk ganz schön wüten. Ich habe auch gehört, dass Meister Klebefest ebenfalls Probleme haben soll.“
- „Was sind das bloß für Zeiten... Wenn das so weitergeht, können wir unsere Taverne schließen. Nur gut, dass unser Urgroßvater Horatio das nicht miterleben muss. Er konnte so gut kochen, dass er im ganzen Königreich nur „der Meisterkoch“ genannt wurde. Aber auch der größte Meisterkoch kann in so einer Küche nichts mehr ausrichten.“

Sowohl Ella als auch die beiden Mägde Sandrina und Palanthea können diese Aussagen bestätigen und um lebendige Schilderungen des Spuks ergänzen.

Durch das Gespräch und die eigene Betroffenheit sollten die SC motiviert sein, der Sache auf den Grund zu gehen, sonst werden Ella und Freddie sie um Unterstützung bitten. Aufgrund der hohen Kosten für die Schäden in der Küche und die bereits ausbleibenden Gäste können sie allerdings keine Belohnung anbieten. Die SC erhalten aber einen Stadtplan zur Orientierung (Spielhilfe S. 76), in dem Ella und Freddie die relevanten Punkte (*Meister Klebefest* und *Wilder Gockel*) markieren.

TEIL 2: DEM SPUK AUF DER SPUR

Da es im Gebratenen Hirsch außer einer in Mitleidenschaft gezogenen Küche im Moment nichts weiter zu entdecken gibt, ist es für die SC naheliegend, sich im Wilden Gockel und beim Zuckerbäcker umzuschauen. Anhand des Stadtplans können die SC bereits erkennen, dass der Zuckerbäcker direkt auf dem Weg zwischen Gebratenem Hirsch und Wildem Gockel liegt.

Meister Klebefest gibt folgende Auskünfte (Manöver Einflussnahme/Charisma):

- „Natürlich ist der Spuk auch bei mir aufgetreten. Aber wenn ich höre, was im Gockel und im Hirsch los ist, muss ich mich wohl glücklich schätzen. Alles was hier geschehen ist, war ein starker Windstoß, der zur Tür hereingefahren ist und alles durcheinandergewirbelt hat. Und dann noch dieses Stöhnen dabei. Unheimlich!“
- „Angefangen hat alles vor zwei Tagen. Viermal musste ich seitdem den Laden wieder aufräumen, stellt euch das mal vor! Zum Glück sind keine größeren Schäden entstanden. Was wohl hinter dem ganzen Spuk steckt? Ihr wollt dem auf den Grund gehen? Nehmt diese Kostprobe meiner neuesten Zuckerlakeritze und all meine guten Wünsche.“

Am Palast bzw. bei den Kasernen beobachten die SC eine Gruppe Soldaten, die entgegen der Vorschriften zusammenstehen und miteinander tuscheln. Hauptmann Alvarin, der dies entdeckt, sorgt im Kasernenton für Ordnung. Zwar ist der Hauptmann kurz angebunden, gibt aber auf Nachfragen (Manöver Einflussnahme/Charisma) folgende Auskünfte:

- „Lasst euch nicht täuschen, unsere Soldaten sind die pflichtbewusstesten im ganzen Suderland. Schlendrian oder mangelnde Disziplin dulden wir hier nicht. Wir greifen hart durch. Schließlich gibt es auf dem Schlachtfeld auch keine Gnade.“
- „Von diesen Spukerscheinungen habe ich schon gehört. Einige der Männer behaupten sogar, dass es hier auch spukt. Ein Wind, ein unheimliches Stöhnen, aber für mich ist das alles Unsinn. Alles nur dumme Ausreden für nachlassende Wachsamkeit. Und jetzt entschuldigt mich, ich habe noch zu tun.“

Im Wilden Gockel wird es dann deutlich interessanter, denn die SC treffen den Besitzer Siegfried fast schon verzweifelt in seinem leeren Schankraum an (Manöver Einflussnahme/Charisma):

- „Seit zwei Tagen geht das schon so, ich weiß mir nicht mehr zu helfen! Wie soll ich meine Taverne betreiben, wenn den Gästen das Essen um die Ohren fliegt und in der Küche Chaos herrscht?“
- „Mein Lehrling Bran ist mir auch keine Hilfe, ein echter Taugenichts, wenn ihr mich fragt. Schon seit Monaten versuche ich ihm zumindest die einfachsten

Handgriffe in der Küche beizubringen, aber er kann noch nicht einmal einen Löffel von einer Gabel unterscheiden. Und jetzt hockt er nur noch verängstigt in einer Ecke herum, anstatt mir zu helfen. Ich bin wirklich drauf und dran, ihn rauszuwerfen.“

- „Womit habe ich das verdient?! Ich habe niemandem etwas getan, besuche regelmäßig die Tempel und zahle sogar ordentlich meine Steuern. Ich weiß nicht weiter. Wenn es ein böser Geist ist, werden die Priester Ænoras ihn schon austreiben. Sie müssten jeden Moment hier sein.“

Bevor die Priester auftauchen, gilt es für die SC, einen Blick in die Küche zu werfen. Dort finden sie den verängstigten Lehrling tatsächlich in vermeintlich sicherer Deckung hinter einem Vorratsregal. Er umklammert eine Weinamphore, als hinge sein Leben davon ab. Mit dem entsprechenden Einfühlungsvermögen oder Überzeugungskraft (MS 10, Einflussnahme) platzt der schuldbewusste Bran mit einem Geständnis heraus. Er berichtet über die fehlgeschlagene Beschwörung (s.o. „Hintergrund“) und bricht nach seinem Geständnis in Tränen aus. Wenn man Bran jedoch in die Ecke treibt, gerät er leicht in Panik und sagt gar nichts mehr, die Weinamphore wird er mit aller Kraft verteidigen. Höchstens das Erscheinen der Priester kann Bran dann wieder in die Arme der SC treiben, hat er doch vor diesen noch größere Angst.

Die Rolle der Priester

Wie sich das Abenteuer weiter entwickelt, hängt maßgeblich von der Rolle der Priester ab. Hierzu gibt es drei verschiedene Möglichkeiten:

1. die SC verheimlichen ihre Erkenntnisse und gehen weiter auf eigene Faust vor (mit oder ohne Bran)
2. die SC kooperieren mit den Priestern, um Schlimmeres zu verhindern
3. die SC bekämpfen die Priester offensiv

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass die SC den Priestern die Angelegenheit überlassen und sich zurückziehen, dies sollte jedoch nicht in Betracht kommen.

Der zeitliche Auftritt der Priester kann variiert werden, je nach dem, welchen Weg der SL für seine Gruppe am geeignetsten hält.

„Eine Gruppe von sechs Männern betritt unvermittelt den Schankraum. Sie sind in schwarze knöchellange Kutten mit riesigen Kapuzen gehüllt. Nur das Gesicht des Anführers ist zu sehen. Ein hartes Kinn, geierähnliche Hakennase. Mit kalten Augen so schwarz wie der Tod findet er sofort Bran. Der Lehrling wimmert unter dem erbarmungslosen Blick, während sich ein schmales Lächeln auf die Züge des Hohepriesters schleicht. „Sag, mein Junge“, beginnt er mit schlecht gespielter Schmeichelei, „was hältst du denn da in deinen Armen?“

Die Priester durchschauen sofort die Zusammenhänge und haben einen Plan für den Exorzismus. Zunächst muss der Zusammenhang zum zweiten Zentrum des Spuks erforscht werden, außerdem muss der Zauberlehrling Garion nach seinem Vorgehen bei der Beschwörung befragt werden. Die Priester werden dann den Geist um jeden Preis zurück in die Welt der Toten schicken und jeden bekämpfen, der sie daran hindern will.

Die Priester Ænoras sind immer eine unheimliche Begegnung. So würdevoll sie auch Begräbnisse und Totenriten gestalten, so großes Misstrauen erregen sie im sonstigen Umgang. Der Hohepriester Rasmael steht in Keuzburg in dem Ruf, ein erbarmungsloser Mann zu sein, der über Leichen geht, um seine Ziele zu erreichen. Gerüchten zufolge soll er sogar am Tod ein wenig zu viel Gefallen gefunden und sich beunruhigenden Praktiken der schwarzen Magie zugewandt haben. Der Auftritt der Priester sollte deshalb zumindest erhebliche Zweifel bei den SC wecken, ob es klug ist, sich mit ihnen einzulassen oder sich ihnen gar anzuvertrauen.

1. Auf eigene Faust

Bran reagiert panisch auf die Ankunft der Priester und fürchtet sogar um sein Leben. Er bedrängt die SC, ihm zu helfen und verspricht, alles restlos aufzuklären, wenn er nur nicht den Priestern ausgeliefert wird. Lassen die SC sich davon beeindrucken, können sie mit Bran durch die Hintertür der Küche verschwinden oder

sogar Rasmael entgegentreten, um ihn abzulenken. In den nächsten Schritten werden die Priester den SC immer auf den Fersen bleiben und es gilt, ihnen immer einen Schritt voraus zu sein. Es droht ein Konflikt, weil die SC sich in die Angelegenheiten der Toten eingemischt haben. Eine Konfrontation mit den Priestern kann durch den SL jederzeit nach Bedarf herbeigeführt werden.

2. Kooperation mit den Priestern

Wenn Siegfried das Geständnis seines Lehrlings mit anhört, besteht er darauf, die Priester einen Exorzismus durchführen zu lassen und an eine Flucht ist nicht mehr zu denken. Der denkwürdige Auftritt von Rasmael und Brans Furcht können die SC dazu bewegen, mit den Priestern zu kooperieren, um Schlimmeres zu verhindern. Als Legitimation kann der Auftrag von Ella und Freddie dienen. Die SC unternehmen dann gemeinsam mit den Priestern die nächsten Schritte. Die Zusammenarbeit ist dabei von tiefem Misstrauen geprägt.

3. Kampf

Wenn Rasmael aggressiv genug auftritt und die SC z.B. bedroht, kann es zum offenen Kampf kommen. Das ist für die SC jedoch die schlechteste Option, da sie nicht nur die Priester gegen sich haben und in einem Kampf im Wilden Gockel erhebliche Schäden entstehen dürften, sondern sie sich in der Folge auch noch mit der Stadtwache auseinandersetzen müssen. Da die Priester akzeptierte Mitglieder der Keuzburger Gesellschaft sind und auch Siegfried auf ihrer Seite haben, dürften die SC in dieser Konfrontation keine Chance haben. Sollte sich dennoch ein Kampf entwickeln, sollte er so schnell wieder beendet werden, dass man ihn als „Missverständnis“ behandeln kann.

Mehr Action gefällig?

Das Abenteuer folgt im Ablauf dem einfachen linearen Rätsel des Spuks und bietet atmosphärische Elemente, aber wenig „richtige“ Action. Bevor den Kriegern der Abenteurergruppe langweilig wird, lassen sich kleine und kurze kämpferische Elemente leicht ergänzen, z.B.

- werden die SC unterwegs erneut Opfer des Spuks, der nicht so glimpflich ausgeht
- werden die SC vom Geist angegriffen
- werden die SC von den Priestern angegriffen, als sie sich überraschend begegnen
- werden die SC von der Wache am Magierturm angegriffen, weil diese in Abwesenheit von Claudius übernervös sind und die SC ihnen verdächtig vorkommen
- werden die SC von der Stadtwache an den Kasernen angegriffen, weil diese die SC für eine Spukerscheinung gehalten haben.

TEIL 3: DER GEIST WIRD ERLÖST

Die weiteren Stationen des Abenteuers unterscheiden sich in der jeweiligen Situation dadurch, ob die SC sie allein durchführen oder gemeinsam mit den Priestern. Die Reihenfolge bis zur Konfrontation mit dem Geist kann dabei variiert werden.

Der Magierturm

Garions Kenntnisse über die Beschwörungsformel sind von entscheidender Bedeutung. Ohne sie können weder die Priester noch die SC mit dem Geist Kontakt aufnehmen. Es bietet sich an, gemeinsam mit Bran den Magierturm aufzusuchen und Garion mitzunehmen.

Der Magier Claudius Morgenklar ist nicht anwesend, sondern hält sich zu einem Erfahrungsaustausch in einer südlich gelegenen Schule für Freie Magie (eine Woche Reise zu Pferd) auf. Als Hilfe für das aktuelle Problem fällt er also aus.

Der Magierturm befindet sich in einem befestigten Areal nahe der südöstlichen Stadtmauer. Neben dem Turm befindet sich ein Wohngebäude für die Schüler und noch einige andere Gebäude mit Unterrichts- und Lagerräumen. Der Zugang erfolgt über ein Tor in der nördlichen Befestigungsmauer und wird tagsüber von zwei Soldaten der Stadtwache gesichert. Sollten die SC den Turm ohne die Priester aufsuchen, sind die Wachen die einzige Herausforderung, um das Areal zu betreten. Da die SC es eilig haben und auch keine unnötige

Aufmerksamkeit erregen wollen, müssen sie sich eine gute Ausrede einfallen lassen oder die Wachen entsprechend ablenken oder einschüchtern, damit Bran seinen Freund holen kann.

Die Priester unter Rasmael erhalten sofort ungehinderten Zugang und die SC sind dann gefragt, den verängstigten Garion soweit zu beruhigen, dass er trotzdem mitkommt und sein Wissen preisgibt.

Sollten die SC Gewalt z.B. gegen die Wachen anwenden, werden sie dieselben Probleme bekommen wie beim Kampf gegen die Priester (s.o.).

Zum Gebratenen Hirsch

Ella und Freddie sind überrascht, die SC in Begleitung der beiden Lehrlinge (und ggf. Priester, denen gegenüber Freddie aber abweisend reagiert) so schnell wiederzusehen. Auf eine einfache Nachfrage erkennt Freddie die Weinamphore als sein Eigentum wieder:

„Und ich habe mich schon gefragt, wo sie die ganze Zeit über war... Natürlich, ich habe sie Siegfried geliebt, ein ganz besonderer Jahrgang, müsst ihr wissen, aber das ist doch jetzt bestimmt schon zwei Jahre her. Dieser Strolch, dem werde ich was erzählen.“

Spätestens mit dem Bericht Garions sollten den SC die Zusammenhänge klar werden (vgl. „Hintergrund“). Die Amphore muss nun an ihren angestammten Platz im Weinkeller gestellt werden, dann kann man den Geist rufen. Hierfür sind keine besonderen Fähigkeiten erforderlich. Die Priester veranstalten natürlich großes Aufheben um den Geist und beginnen ihr Ritual, um ihn wieder in die Geisterwelt zu verbannen. Um mit dem Geist zu sprechen, reicht aber auch das Rufen seines Namens aus (Manöver Wissen: Magie). Entweder zu Beginn des Rituals der Priester oder auf direkte Ansprache erscheint der Geist:

„Mitten im Weinkeller beginnt die Luft zu flimmern und vor euren Augen erscheint das fahl leuchtende Abbild eines beliebten Mannes mit Kochmütze. Mit staunenden Blicken schaut der Geist sich um. „Ist das etwa...? Ich bin in meinem Keller... Mein Weinkeller im Gebratenen Hirsch, ich bin zu Hause!“

Sollten die Priester oder SC versuchen, den Geist zu bannen, wird er flehentlich, ansonsten sachlich reagieren:

- „Endlich bin ich wieder zu Hause. Vor ein paar Tagen wurde ich gerufen und aus der Geisterwelt wieder in die Welt der Lebenden gezogen. Ich fühlte mich wie zerrissen und hatte Schmerzen wie ich sie noch nie zuvor erlebt habe. Aber die sind jetzt vorbei. Habt ihr mir etwa geholfen?“
- „Bitte schickt mich nicht zurück in die Geisterwelt, dort war es ganz schrecklich. Dort wird weder gekocht noch gegessen. Ein furchtbarer Ort, könnt ihr euch das vorstellen? Ich wollte in meinem ganzen Leben nichts anderes als zu kochen und mich daran zu erfreuen, wenn es meinen Gästen geschmeckt hat. In der Geisterwelt muss ich für immer darauf verzichten, bitte schickt mich nicht zurück!“
- „Ich schwöre bei allem was mir heilig ist, niemandem mehr zu schaden und nicht mehr herumzuspuken. Ich könnte mich doch nützlich machen, ja genau, ich helfe meinen lieben Nachkommen Ella und Freddie hier im Gebratenen Hirsch.“

Ella und Freddie haben Mitleid mit dem Geist und sind sofort bereit, ihren Vorfahren bei sich aufzunehmen. Lassen sich die SC auch überzeugen, können sie gemeinsam vorgehen und zusätzliche Erfahrungspunkte erhalten.

Die Priester lassen sich vom Geist natürlich nicht beeindrucken. Rasmael leitet ein Ritual an, das den Geist zunächst zurück in die Geisterwelt zwingt, danach will er die Amphore zerstören, damit der Geist nicht aus eigener Kraft zurückkehren kann. Die SC können sich am Ritual beteiligen (Rasmael weist ihnen eine Aufgabe zu, z.B. Mitsprechen, Symbole zeichnen, konzentriert im Bannkreis stehen). Das Ritual ist relativ leicht zu stören (Manöver Wissen: Magie/Religion). Ein falsches Wort, ein Husten, ein (un-)beabsichtigter leichter Stoß an Rasmaels Stab und schon scheitert das Ritual. Im darauffolgenden Aufruhr, vielleicht noch durch einen magischen Nebel o.ä. verstärkt, lassen sich die Amphoren leicht vertauschen oder das Regal umstürzen (natürlich ohne die Gefäße zu beschädigen), so dass die Amphore, die als Fokus gedient hat, nicht mehr zu erkennen ist – im Weinkeller befinden sich insgesamt über 200 gleichartige Amphoren.

Den Priestern bleibt dann nichts anderes übrig, als alle Amphoren zu zerstören, wenn sie den Geist bannen wollen. Mit einer entsprechenden Argumentation (oder Einschüchtern, MS 12 Einflussnahme) können die SC das verhindern: Es ist kein Geist mehr zu sehen, der Spuk scheint vorüber zu sein. Ellas Weinkeller ist mehr wert als der ganze Tempel Ænoras, wie will Rasmael diesen Schaden ersetzen? Was wird König Bertram dazu sagen, wenn die Priester ohne Grund das Eigentum braver Bürger zerstören? Sollte man nicht sowieso mal einen genaueren Blick auf den Tempel und die dortigen Rituale werfen?

Sollte es doch zum Kampf kommen, können durch Ellas oder Freddie's Einschreiten alle wieder zur Vernunft gebracht werden, bevor es zu ernststen Schäden kommt.

TEIL 4: ENDE

Rasmael muss sich fluchend, aber geschlagen, zurückziehen. Der Meisterkoch arbeitet mit großer Diskretion in der Küche, die neue Qualität der Speisen lockt schon bald immer mehr und neue Gäste an. Ganz nach Geschmack kann Bran auch als Lehrling bei Ella und Freddie übernommen werden und das Handwerk direkt vom Meisterkoch lernen.

Erfahrung und Belohnungen

Die SC sollten für dieses Abenteuer etwa 500 bis 1.000 Erfahrungspunkte erhalten. Zusätzlich konnten sie die Chance nutzen, Keuzburg kennenzulernen und sich einen gewissen Ruf aufzubauen. Bran und Garion können sie für zukünftige Abenteuer zu ihren Verbündeten zählen. Im Gebratenen Hirsch können sie bis auf weiteres freie Kost und Logis erhalten. Auch bei Siegfried stehen sie in der Gunst, haben sie doch den Spuk beendet und ihn obendrein vielleicht noch von seinem ungeliebten Lehrling befreit. Hauptmann Alvarin erinnert sich bei der nächsten Begegnung ebenfalls an die SC, der Effekt wird aber allenfalls milde positiv sein.

Anknüpfungspunkte

Nach dem Meisterkoch sind beliebige andere Abenteuer in Keuzburg spielbar. Vielleicht hat Garions fehlgeschlagene Beschwörung noch

andere Geister oder finstere Wesen nach Keuzburg gebracht, die nur noch nicht bemerkt wurden oder von den unheimlichen Orten in der Umgebung angezogen wurden. Da die SC nun das Vertrauen von Ella und Freddie gewonnen haben, erfahren sie vielleicht auch etwas über die

Geheimnisse der Mägde Sandrina und Palanthea, bzw. die beiden wenden sich mit der Bitte um Hilfe an die SC. Es könnte aber auch sein, dass Rasmael auf Rache sinnt; als stolzer Priester wird er es nicht so schnell vergessen, wie sehr ihn die SC gedemütigt haben.

Name	Seite Spielhilfe	SG	TP	KB	INI	Schaden	Rüstung	MP	Ausrüstung
Hohepriester Rasmael	-	9	50	3	+2	-1	1	77	Stab
Priester Ænoras	-	7	38	2	+1	-1	1	52	Stab
Horatio	-	6	40	+5	+1	-1	3	0	Klamme Hände, Körperlos, Angst 8
Bran	-	2	14	+2	+2	-2	0	0	Küchenmesser
Garion	-	3	12	+1	-1	-2	0	9	Dolch, Zauberstab, Spruchlisten 3
Ella und Freddie	60	3	40	1	+1	+1	0	0	Knüppel
Siegfried	48	4	33	2	+1	+0	0	0	Knüppel
Palanthea	44	6	78	7	0	-1	2	0	Schwert
Sandrina	45	6	75	6	0	-1	2	0	Schwert
Hauptmann Alvarin	41	6	75	6	+1	+1	3	0	Schwert & Schild
Stadtwache	66	4	41	2	+0	+1	3	0	Schwert & Schild