

ERFAHRUNGSTUFEN

2-5

SZ 2

# Phexens Werk und Zholbars Beitrag



Ein freies Szenario für das Spielsystem  
„Das Schwarze Auge“

von  
Stefan Bushuven



*Das Schwarze Auge*

# Phexens Werk & Zholvars Beitrag

*Szenario 2 des Grautann Zyklus*

Ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden der  
Stufen 2-5 und einen Spielleiter

von  
Stefan Bushuven (2011)

## **Stichworte zum Abenteuer:**

Die Baronin von Grautann hat ein Kleinod in ihrem Besitz, dass viele begehren. Und die Helden arbeiten für einen der Begehrrer. Doch das Schmuckstück ist hinter den Mauern der Stadtvilla der Baronin gut bewacht und es liegt an den Helden die weltlichen und magischen Wachen sowie Fallen und Sicherheitsvorkehrung zu überwinden.

## **Ort:**

Die Stadt Grautann; Albernia, Garetien, Weiden, Almada, Greifenfurt oder Kosch.

## **Zeit:**

Beliebige Zeit nach 1028 BF, am besten im Herbst oder Frühling. Konzeptionell ist „*Phexens Werk & Zholvars Beitrag*“ während oder nach „*Gassenschatten*“ angelegt, kann aber auch als einzelnes Abenteuer gespielt werden.

## **Helden:**

Eine Gruppe aus 2-4 phexgefälligen Helden ist von Vorteil, aber nicht unbedingt notwendig.

## **Erfahrung:**

Einsteiger

## **Komplexität:**

Spieler: mittel (Interaktion, Körperliche und gesellschaftliche Talente)

Meister: mittel

## **Regelwerk:**

DSA 4.1 Edition



# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4
Hintergrund.....	4
Dem Meister zum Geleit.....	6
Der Weg der Füchsin.....	7
Grubenkämpfe.....	9
Beinarbeit.....	12
Auf Fuchspfaden.....	15
Die Halle der Gier.....	24
Der Mühen Lohn.....	27
Anhang.....	28



„Das Schwarze Auge“ ist eingetragenes Warenzeichen der  
Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH  
[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke „DAS  
SCHWARZE AUGER“ in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs,  
Kramer, Neigel für die Inhalte

Dieses Dokument enthält inoffizielle Informationen zum  
Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und der Welt „Aventurien“.  
Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell  
publizierten Texten stehen. Es handelt sich hierbei weder um ein  
offizielles Produkt der Ulisses Spiele GmbH, noch soll es den  
Erwerb entsprechender Produkte überflüssig machen. Dieses  
Dokument stellt lediglich eine inoffizielle Hilfe dar und dient  
keinerlei kommerziellen Zwecken.

Bei Fragen und Anmerkungen wenden Sie sich bitte an  
Dr. med. Stefan Bushuven  
Zum alten Obstgarten 1  
78315 Radolfzell  
[S.Bushuven@gmx.d](mailto:S.Bushuven@gmx.d)

---

## Vorwort

Willkommen zum zweiten Szenario des Grautannzyklus! Erneut möchte ich Sie und Ihre Spieler in ein kleines Abenteuer abseits der Hauptlinie des „Grautannzyklus“ entführen und Ihnen so einen schönen Abend oder Nachmittag bereiten. Ferner ist geplant, dieses Abenteuer im *Tanelorn-Wintertreffen 2011* zu

präsentieren (Was leider aus Zeitgründen nicht funktioniert hat). Auf Lob und Tadel gespannt wünsche ich nun viel diebischen Spaß und schattenhaften Erfolg!

Stefan Bushuven  
Radolfzell im Februar 2011

---

## Hintergrund

997 BF drang eine Abenteuergruppe nahe der Holberkerstadt Ohort in den sagenumwobenen Orkenhort ein und erbeutete viele Schmuckstücke aus den Raubzügen der Orks und den Opfern des Phex (*Der Orkenhort*). Dabei fiel dem Abenteuerer Alrik Orvil ein kostbares Schmuckstück in die Hände, eine uralte Halskette des Phex. Über die Jahre gelangte die *„Halskette des Fuches“* aus dem Besitz Alriks und ging über Umwege in die Hände der Baronin *Junivera von Grautann* über.

Als diese verstarb, hinterließ sie ihrer kleinen Tochter *Iloren von Grautann* die unscheinbare Kette, die ihren Wert jedoch nicht einzuschätzen vermochte. Baron Pelagions zweite Frau Rondriane jedoch erkannte das göttliche Artefakt und brachte es kurzerhand mit einem Mord an der ehemaligen Baronin *Kammerzofe Ateela* in ihren Besitz.

Das Amulett verhieß seiner Trägerin bisher stets Glück und Wohlstand, doch Baronin Rondriane überspannte den Bogen und nutzte die göttlichen Kräfte des Kleinods für Wucherei, Falschspiel und Betrug. Sie wurde zum Oberhaupt und Gründerin der *„Silbernen Hand“*, der skrupellosen Diebesgilde Grautanns. Und ihre zholvarische Habsucht wuchs und wuchs als sich die Fuchspfote von einer Reliquie des Phex zu einem unheiligen Relikt des Zholvar wandelte.

Gierig, paranoid und eifersüchtig brachte sie die Kette mit vielen ihrer anderen Kleinodien und Schätze aus der Burg, ließ es in ihrer

Stadtvilla wegschließen und streng bewachen. Nur selten sucht sie es in ihrer Sucht das Amulett auf und labt sich an dem falschen goldenen Glück, nicht wissend, dass sie bereits den Ersten Kreis der Verdammnis beschritten hat.

Die Phexgeweihte *Phraiasa Orvil* erfuhr von dem Kleinod ihres Vaters und erhielt vom *„Mond“* in Gareth den Auftrag, das heilige Artefakt in die Obhut der Phexkirche zurückzubringen. Lange suchte sie in Grautann nach Amulett und Besitzer, bis sie vor wenigen Wochen von dem Kleinod in der Stadtvilla Rondrianes erfuhr.

Ihr entgegen steht der *Mantler*, Sohn der verstorbenen Baronin, der als Kind den Mord an der Zofe mit ansah, seine Stiefmutter jedoch aus Angst über Jahre nicht verriet. Vor vier Jahren entdeckte er zusammen mit dem ihm befreundeten Ritter *Zaladan von Helmark* die weiteren skrupellosen Machenschaften seiner Stiefmutter als Kopf der Verbrechergilde der *„Silbernen Hand“*.

Als er sie endgültig zur Rede stellte, tötete sie Zaladan und denunzierte Bladus des Mordes an seinem Freund. Bladus tauchte aufgrund erdrückender fingierter Beweise mit der Hilfe von *Magister Arcturus Furion* und *Hauptmann Anghar Mellik* unter und wacht seither als einsamer Mantler über die Stadt.

---

# Dem Meister zum Geleit

## **Das Abenteuer**

Phexens Werk und Zholvars Beitrag ist ein Szenario, welches parallel oder nach dem Abenteuer „*Gassenschatten*“ spielt (siehe „Der Grautannzyklus“).

Die Spielercharaktere befinden sich also aktiv auf der Suche nach ihrem entführten Freund Andrasch oder erleben das Abenteuer nach den Ereignissen zur Vertiefung ihrer Kontakte zum Mantler oder zu der Phexgeweihten Phraiasa.

Für unabhängige Spielgruppe, die nicht den Ereignissen des Grautannzyklus folgen, kann dieses Abenteuer in jeder größeren Stadt Mittelaventuriens, des Bornlands oder den Überbleibseln des Svelltschen Städtebundes (z.B. Havena, Gareth, Festum, Punin, Greifenfurt, Rommilys, Perricum, Nostria, Andergast, Riva etc. ) stattfinden. Mit Anpassungen sind auch Südaventurien, Horasreich und das Land der ersten Sonne denkbar.

Im ersten Kapitel (*Der Weg der Füchsin/Grubenkämpfe*) werden die Helden entweder von der Phexgeweihten *Phraiasa* oder dem *Mantler* beauftragt, das Amulett des Fuchses aus der Stadtvilla der Baronin zu stehlen.

Im zweiten und dritten Kapitel (*Beinarbeit/Auf Fuchspfaden*) müssen die Helden in das Anwesen eindringen. Hier stehen ihnen verschiedene Wege offen.

Haben sie es geschafft, die Villa zu betreten, müssen sich die Helden den verschiedenen biologischen, mechanischen und magischen Sicherheitsvorkehrungen des Hauses stellen. Schlussendlich werden sie das Ziel, die Schatzkammer des Hauses und das Fuchsamulett (sowie ein täuschendes Duplikat), erreichen.

Im letzten Kapitel (*Die Halle der Gier*) kommt es zu furiosen Finale, als die Helden von den Dieben der anderen Fraktion (Mantler oder Phraiasas Füchse) und den Häschern der Silbernen Hand überrascht werden.

## **Die Helden**

Das Szenario ist prinzipiell für fast alle Heldentypen geeignet. Besonders günstig sind allerdings „zweilightige“ und „leichtgewichtige“ Charaktere wie Streuner, Scharlatane, Gaukler usw. Dennoch werden auch Krieger, Akademiemagier und Elfen sowie Zwerge durchaus ihren Beitrag leisten können. Einzig Rondra- und Praiosgeweihte, sowie durch und durch rechtschaffende und gesetzestreue Helden werden schon deutlich über ihren Schatten springen müssen. Fanatiker des Praios sind die einzigen wirklich ungeeigneten Charaktere.

## **Das Fuchsamulett**

Das Amulett entstammt tatsächlich dem Orkenhort und war einst ein Schlüssel für die „*Springenden Eichen*“. Alrik Orvil nahm diesen Schlüssel mit sich (letztlich ohne zu wissen, dass es dieser ist, da Phex den Helden des Orkenhorts ihr Gedächtnis raubte), verlor ihn jedoch im Glücksspiel. Über viele Umwege gelangte das Kleinod in den Besitz Junivera von Grautann, die die Kette ihrer Tochter Iloren vererbte.

Deren Stiefmutter jedoch erkannte die Macht des Artefaktes und tötete die Zofe Ateela, welche die „Pfote“ für Iloren verwahrte. Die Kette gewährte Rondriane fuchsisches Glück, doch als ihr dieses nicht ausreichte, wurden Baronin wie auch Artefakt von der Macht Zholvars korrumpiert. Auf dem Amulett erschienen die Zeichen des Gierigen und trieben Rondriane immer tiefer in die Verdammnis, so dass diese sogar die Macht über die „Silberne Hand“ erlangte, die in ihrem Namen Sklaverei, Rauschgifthandel und viele andere Verbrechen begeht.

Doch Verlustangst und Paranoia sind seitdem Rondrianes ständige Begleiter, wodurch sie ihren „Schatz“ mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln sicherte...

---

# Der Weg der Füchsin

## **Zusammenfassung und Ziel der Szene:**

Die Helden werden von Phraiasa angeheuert, das Amulett des Phex aus der Stadtvilla der Baronin zu stehlen und erfahren das ausschweifende Leben in dem Edelbordell der Phexgeweihten

## **Stimmung:**

ausgelassen, pompös, verschwenderisch

## **Musik:**

Moulin Rouge OST

Der Pakt der Wölfe OST

Rondo Veneziano

## **Beleuchtung:**

Gedämpftes Licht/Mondlicht oder

Rötliches Licht

## **Stimmung der NPCs:**

keine

## **Die Einladung**

Wählen Sie für die Spieler diesen Weg oder arbeiten die Helden bereits für die Füchse, wird ihnen Phraiasa über eines ihrer Diebeskinder mitteilen lassen, dass sich die Helden am Abend mit ihr in der „**Alten Füchsin**“ treffen sollen. Forschen sie nach, erfahren sie, dass es sich hierbei um das beste (und teuerste) Freudenhaus der Stadt handelt.

## **Zum Vorlesen oder Nacherzählen:**

Praios geht schon am Horizont nieder als ihr die alte Füchsin erreicht. Ein einzeln stehendes großes Gasthaus im Fachwerkstil, dessen Fenster mit schweren Vorhängen verdeckt sind. Über der schweren Holztür hängen das Schild des Gasthauses sowie eine Sturmlaterne mit rötlich schimmerndem Glas.

Das Fachwerkhaus ist robust gebaut und zeugt von großer Kunstfertigkeit (Architekten und Belagerungsexperten erkennen schnell, die Fähigkeit als Wehrbau zu dienen). Bei genauerer Inspektion können die SCs feststellen, dass Vorder wie auch Hintereingang gut

gesichert werden können und über verstärkte Steineichtüren verfügen. Das Haus verfügt über drei Stockwerke sowie ein Kellergewölbe.

## **Zum Vorlesen oder Nacherzählen:**

Als ihr die schwere Steineichtüre öffnet kommt euch warme Luft entgegen. Ein Nussig-schweres Aroma liegt in der Luft. Der Geruch von frischen Kräutern und dezentem Parfum mischt sich darunter.

Der Vorraum ist eine Garderobe. Ein hünenhafter Thorwaler mit der Muskulatur eines Bären aber der Körperpflege und Kleidung eines horasischen Edelmannes begrüßt euch.

„*Willkommen in der Füchsin. Bitte legt Mäntel und Waffen ab, wenn ihr das Haus von Phex und Rahja betretet.*“

Der Thorwaler ist Phraiasas Diener, Gefolgsmann und heimlicher Verehrer Thorwulf Imarsson. Er wird darauf bestehen, Mäntel und Waffen einzusammeln, wird aber nicht genauer nachforschen.

Danach dürfen sie den Hauptraum des Bordells betreten.

## **Zum Vorlesen oder Nacherzählen:**

Als der Thorwaler den schweren Vorhang zum Hauptraum zur Seite nimmt, brandet euch ein Sinnessymposium aus wohlriechendem Parfum, rubinglitzerndem Wein, ästhetischen Körpern, dezenter Musik und anmutiger Vollkommenheit entgegen. Auf den gepolsterten Liegen erkennt ihr den ausgelassenen Händler Ionir Fünfblatt in den Armen zweier nahezu unbekleideter Frauen, einen benebelten Beamten des Magistrats an einer fasarer Wasserpfeife, dessen Schultern von einem kräftigen Mann mit exotischen Ölen balsamiert und massiert werden. Eine reisende Händlerin, die sich barbusig in die Hände eines schwarzhaarigen Lustknaben begeben hat,

zwei Brillantzwerge, die einer ekstatischen Tänzerin zusehen und immer wieder heftig nicken und sich zuprosten und die Händlerin Ordelia Mengsk, die - völlig betrunken - von einer Dienerin mit Weintrauben verköstigt wird. Im hinteren Teil des Etablissements bemerkt ihr einen schüchternen Knaben mit errötetem Gesicht, der von seinem Vater lachend in die Obhut einer „Beraterin“ übergeben wird, bevor dieser sich an einen Tisch an dem „Boltan“ und „Sieben Graue“ gespielt wird.

Der Rausch der Sinn erschlägt euch fast. Eine Frau mit ebenholzfarbener Haut tritt an euch heran und reicht jedem von euch einen kleinen Pokal mit Wein. Dann werdet ihr auf Phraiasa aufmerksam, die euch hierher eingeladen hat.



Gönnen sie den SCs einige Zeit in diesem Sinnestempel. Passen sie es auf die Spieler sowie deren SCs und deren Bedürfnisse an. Lassen sie sie Rauchen, Trinken und feiern. Vielleicht gönnen sie sich bevor sie mit Phraiasa sprechen noch ein besonderes Bad oder eine Massage. Erzeugen sie ruhig das Gefühl, dass sie sich in diesem Spiel- und Freudenhaus wie in der Fusion eines Phex- und Rahjatempels befinden. Es ist keine Söldner-Kaschemme und kein Soldatenpuff, sondern ein ‚edles‘ und gesellschaftlich akzeptiertes Etablissement,

das vor allem von den wohlhabenden und Reichen der Stadt und des Umlandes aufgesucht wird (das Bordell hat nur an zwei Tagen in der Woche geöffnet). Doch hat hier alles seinen Preis. Und dieser ist nicht besonders gering.



### PREISE IN DER ALTEN FÜCHSIN

Getränke	Listenpreis x3
Mahlzeiten	Listenpreis x3
Massage	10 S
Erotische Massage	40 S
Bad	15 S
Erotisches Bad	45 S
Lustknabe/Dirne	60 S pro Stunde
Tiro/Ganymeda	Preise x2
Mahaeka	Preise x1,5
„Flatrate“	30 D pro Abend

Einsatz Boltan	1S
Einsatz 7 Graue	1S

Wasserpfeife	1S
Akimas Spezialkraut	4S

### DIENSTLEISTER

#### Phraiasa Orvil

Phraiasa ist die Besitzerin und Leiterin des Bordells. Sie wird im Anhang und im Abenteuer „Gassenschatten“ genauer beschrieben. Ihre erotischen Dienstleistungen erfolgen stets nur freiwillig. Sie wird zudem nur gut aussehende männliche Helden in ihr

Separee bitten (CH 12+, KK 11+, max. 40 Jahre, keine Zwerge), die ihrem Anspruch gerecht werden. Dies ist allerdings dann auch kostenlos...

### **Tiro aus Punin**

Tiro ist Phraiasas bester Lustknabe. Der 19-jährige Puniner (CH 14) ist aktuell sehr beliebt bei den weiblichen aber auch einigen männlichen Besuchern der Alten Füchsin. Seine Dienstleistungen sind aufgrund seiner Beliebtheit doppelt so teuer. Außerhalb der „Arbeitszeit“ ist Tiro der Küchenjunge und Knecht Timon der Burg Grautann. Dies aber unter anderem Namen und mit einer guten Tarnung...

### **Ganymeda die Weiße**

Ganymeda ist eine Albino, die in Perricum aufwuchs. Die Zweiundzwanzigjährige ist das weibliche Pendant zu Tiro und hoch beliebt bei den männlichen und weiblichen Gästen. Auffällig, und für viele interessant, ist ihr Gelübde zu schweigen. Wenn sie nicht als Prostituierte arbeitet, arbeitet sie als Schankmaid auf der Feste Grautann.

### **Mahaeka**

Die Utulu Mahaeka ist die Exotin unter den Lustknaben und Gespielinnen. Ihre Dienste werden als „unkonventionell“ und „raubtierhaft“ beschrieben...

Was sie an den anderen Tagen tut, ist unbekannt.

Zu den weiteren Bediensteten (die sich ebenfalls ihr übriges Geld anderweitig verdienen) zählen:

Alfeya die Rote (27) - Hure  
Farima die Novadi (25) - Hure  
Cilian Herdan (19) - Lustknabe  
Fian Akadil (24)-Lustknabe  
Arva (20) – Tänzerin

Kudeor Margh (34) – Masseur  
Ashinya (32) – Schankmaid  
Betraxa (133) – Köchin

Um „Die Sieben Grauen“ zu spielen, können Sie die Regeln aus „Die Schenke

zum Singenden Schwert“ nutzen. Für „Boltan“ sei Ihnen das DSA-Inrah Kartenspiel ans Herz gelegt.

## ***Der Auftrag***

Irgendwann wird Phraiasa die Helden ansprechen oder diese kommen auf die Phexgeweihte zu.

### ***Zum Vorlesen oder Nacherzählen:***

Phraiasa dreht eine schmutzige Münze abwägend in den Händen. Eure Blicken erhaschen ein Fuchssymbol auf der einen, ein grinsendes Mondgesicht auf der anderen. Sie blickt euch fest entschlossen entgegen. *„Wisst ihr was das hier ist? Mein Vater stahl diese Münze aus dem legendären Orkenhort. Niemand weiß, wer sie geprägt hat und wertvoll ist sie auch nicht. Nur Blech und Katzensgold. Doch mein Großvater nahm auch etwas anderes mit aus dem Hort. Ein Amulett, welches er gegen sein Leben tauschen musste, als die Inquisition ihn fand und töten wollte. (abschätzig) Praioten... Sie gingen auf das Geschäft ein und ließen ihn frei. Vor Monaten sah ich die Baronin mit dem Collier. Ich bin mir sicher. Sehr sicher sogar. Und irgendetwas stimmt mit dem Schmuckstück nicht. Geht und stehlt es aus ihrem Stadthaus. Dort bewahrt sie es. Seltsam nicht? Wo doch die Burg so viel sicherer wäre...“*

Die Geschichte mit den Praiospriestern und dem „Collier“ ist erfunden. Phraiasa (und auch der Mantler) wissen nicht, wie das Schmuckstück wirklich aussieht, sondern kennen es nur aus Berichten. Phraiasa erfuhr aus anderer Quelle, dass die Baronin die Fuchspfote besitzt.

Die Auftraggeberin zahlt den Helden pro Kopf (!) 50 Dukaten für das Amulett (Feilschen ist für eine Phexgeweihte natürlich Pflicht). Schlagen die Helden ein, wird sie ihnen folgende Informationen übergeben:

- Zielobjekt ist das Amulett des Phex, genannt „Die Fuchspfote“.
- Die genaue Beschaffenheit und das Aussehen sind ihr nicht bekannt
- Es wird im Stadthaus der Baronin verwahrt
- Position des Stadthauses
- Das Haus verfügt über ein Erdgeschoss, drei Obergeschosse und einen Keller. Es ist von einer hohen Mauer und einem Garten umgeben
- Wachen und Wachhunde sichern das Anwesen
- Die Baronin kommt laut ihren Quellen im Schnitt nur einmal im Monat in die Villa
- Zugangswege zum Haus sind durch das Eingangstor, über die Mauer oder durch die Kanalisation.

Nach Vergabe des Auftrages gewährt ihnen Phraiasa einen Abend in ihrem Etablissement und vielleicht einem Helden ein besonderes Erlebnis. Doch in diesem

Fall muss der Charakter schon über eine gewisse Konstitution verfügen, um den Ansprüchen der Phexgeweihten gerecht zu werden ...



Nach einer Nacht des Rausches, der Spiele und der Lust werden die Huren und Lustknaben ihre Dienste einstellen und noch vor Sonnenaufgang ist es üblich, das Bordell zu verlassen...

## Grubenkämpfe

### *Zusammenfassung und Ziel der Szene:*

Die Helden werden vom Mantler angeheuert, doch die dazu gewählte „Grube“ ist an diesem Abend ein gefährliches Pflaster

### *Stimmung:*

Ausgelassen, aggressiv, streitsüchtig, verdorben, heruntergekommen

### *Musik:*

Hexen 2- PC Soundtrack  
 Erdenstern- Into the Blue – The Pub  
 Planescape Torment – The smoldering  
 Corpse Original and Alternate  
 Fallout 1-3 Soundtrack

### *Beleuchtung:*

Gedämpftes Licht

### *Stimmung der NPCs:*

keine

### *Die Einladung*

Wenn die SCs nicht Phraiasas Weg, sondern dem des Mantlers folgen wollen, wird er ihnen über den Küchenjungen Timon die Nachricht zukommen lassen, dass er einen „schwierigen Auftrag“ für sie habe. Wenn die Charaktere daran Interesse haben (sei es weil sie im Rahmen des Abenteuers „*Gassenschatten*“ nach dem „Silberling“ suchen oder aber außerhalb des Abenteuers, weil ihnen der Mantler dafür Geld bietet), sollen sie am Abend in die „Grube“ kommen. Die wohl verruchteste und gefährlichste Kneipe Grautanns.

### *Die Grube*

#### *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*

Kein Ort in Grautann ist so verkommen und versunken wie die Grube. Nur

zweiichtiges Gesindel, Verräter, Diebe und Schläger gibt es in der Kaschemme dieses Kellergewölbes. Schon bei Zurückschlagen des Ledervorhangs kommt euch der Geruch von Vergorenem, Fett, Schweiß, Blut, billigem Fusel und Erbrochenem entgegen. Höhnisches Lachen, das Klackern von Würfeln, manchmal das Brechen von Fingerknochen und der Schrei des unglücklichen Besitzers. Eine wahre Ork- oder Ogerhöhle...

Die Grube befindet sich in einem Kellergewölbe und bietet vor allem dem besagten Publikum, Bettlern und Tagelöhnern Unterschlupf sowie einen Schnaps oder ein Dünnbier. Die Schenke ist beim gemeinen Volk verrucht und die Stadtgarde meidet diesen rechtsfreien Raum. Die Grube gehört quasi der Silbernen Hand, die hier Glücksspiel und korrupte Geschäfte tätigen.



Wenn sich die SCs hier umsehen, können sie verschiedene NSCs treffen, der Kontaktmann der Silbernen Hand, **Bodric Bellarion**, befindet sich an diesem Abend nicht in dem Schankkeller.

#### **Wirt**

Arelor Tanner

#### **Handlanger der Silbernen Hand**

Jusar – Anführer

Pelogir – Schläger

Galdrim – Schläger

Jos Zernhafen – Schläger

#### **Gäste**

Thagolad Weidenflechter- Tagelöhner

Irian Ferdoker – Bergmann

Orin Rathalla – Bergmann

Zumina – Bergfrau

Nakayas Dorn – Reisender

Der alte Geb – Betrunkener Greis

Der alte Vel – Betrunkener Greis

Juna Manthis – Vertraute des Mantlers

Orlon – Betrunkener Bauer

Figra Helmarker – Angetrunkene Magd

### ***Die Macht der Silbernen Hand***

Die Helden wissen nicht, dass nicht der Mantler sondern Juna ihnen den Auftrag geben wird. Sie werden also wahrscheinlich warten und sich die Zeit vertreiben.

Als Möglichkeiten kommen dazu auch Boltan (siehe das Kartenspiel des Schwarzen Auges „Inrah“) oder die „Sieben Grauen“ (vgl. „Die Schenke zum singenden Schwert“), Armdrücken oder Messerwerfen (Regel hierzu in „Gassenschatten“) in Frage.

Wenn die SCs jedoch irgendwann ungeduldig werden oder sogar wieder aufbrechen, sollte es zu einer klaren Provokation der SCs kommen:

#### ***Beispiele:***

Die Handlanger bedrängen Figra Helmarker oder Heldin und reißen ihr fast die Kleidung vom Leib

Die Schläger provozieren verbal einen Helden (Magier, Elf, Zwerg, Horasier, ...) und erwarten Antwort.

Die Männer der Silbernen Hand fallen über den Reisenden Nakayas Dorn her und bedrängen ihn vor allen Augen, sein Geld herauszugeben.

Bei einem Glücksspiel bezichtigt einer der Schläger nach Verlieren der Partie einen Helden als Betrüger oder Dieb.

Was nun folgt, liegt letztlich bei Ihnen. So können sich die SCs durchaus mit Zauberei oder einer vortrefflichen Predigt retten (einen Geweihten werden die Schläger

nicht anrühren). Auch die Autorität eines Kriegers mag helfen. Die Stadtgarde wird die Grube nicht freiwillig betreten.

Vielleicht wird Ihren Thorwalern und Zwergen das Herz aufgehen, sobald es zu einer handfesten Schlägerei im Schankkeller kommt.

Probieren sie hierbei ruhig die verschiedenen Kampfstile des **Waffenlosen Nahkampfes** aus, wenn Sie wollen.

Die Keilerei darf gern „episch-cineastisch“ sein. Hierfür gibt es genügend (zerbrechliche) Tische und Stühle, sowie den obligatorischen Kronleuchter.

#### **Werte der Schläger**

<b>INI:</b> 10+1W6	<b>PA:</b> 9	<b>WS:</b> 6
<b>RS:</b> 1	<b>LeP:</b> 32	<b>MR:</b> 1
	<b>AeP:</b> -	<b>GS:</b> 8
	<b>AuP:</b> 33	<b>GW:</b> 7
<b>Raufen</b>	<b>DK:</b> N	<b>AT:</b> 10
	<b>TP:</b> 1W6	
<b>Dolch</b>	<b>DK:</b> N	<b>AT:</b> 12
	<b>TP:</b> 1W6+1	

#### **Kampffertigkeiten:**

Gezielter Stich, Wuchtschlag, Bornländischer oder Mercenario Kampfstil

#### **Waffenlose Techniken**

Biss, Block, Auspendeln, Gerade, Griff, Halten, Knie, Kopfstoß, Schwinger, Schmutzige Tricks

#### **Besonderheiten:**

keine

#### **Beute**

2W6 S

### **Juna Manthis von Helmark**

Sobald die Helden das Problem „gelöst“ haben, wird der Wirt einschreiten. Mittlerweile hat er seine leichte Repetierarmbrust unter der Theke gefunden und bittet die unterlegene Partei, die Schenke jetzt zu verlassen.

Sobald die SCs wieder Platz nehmen, wird Juna Manthis aus dem Dunkel treten.

#### **Zum Vorlesen oder Nacherzählen:**

Aus dem Schatten des Gewölbes tritt eine Frau in nachtschwarzen Mantel an euch heran. Ihre schlanke Figur, die grünen Augen und die roten Haare lassen euch an eine gewitzte Streunerin oder Diebin denken. Nur der Bogen und das Kurzschwert verweisen eher auf eine Waldläuferin oder Wegelagerin.

„Phex zum Gruße. Man hat mir über euch nicht zu viel versprochen. Ihr könnt durchaus mit Menschen umgehen...“

Juna wird sich als Streunerin vorstellen. In Wahrheit arbeitet sie für Bladus von Grautann / den Mantler als Kundschafterin und Jägerin und führt eine kleine Gruppe von Gesetzlosen im Hornwald an.

Als sie Bladus vor drei Jahren das Leben rettete, verliebte sie sich in den „Mantler“. Seitdem arbeitet sie für ihn gegen die Silberne Hand auf der Suche nach Beweisen gegen seine korrupte Stiefmutter Rondriane und Belegen für seine Unschuld.

Heute beauftragte der Mantler Juna damit, die Helden zu unterrichten und ihnen den Auftrag zu erteilen. Er erhofft sich, nun endlich einige Personen gefunden zu haben, die mit den weltlichen und magischen Wachen sowie den Fallen des Anwesens zurechtkommen. Allerdings wissen weder Juna noch der Mantler wie das Amulett beschaffen ist.

Obwohl die Grube das Stammlokal der Silbernen Hand ist, nutzt Juna es gern, um Aufträge gegen die Hand zu vergeben. In der Höhle des Löwen würde es niemand vermuten und bisher hat sie damit auch recht behalten.

#### **Zum Vorlesen oder Nacherzählen:**

„Der Mantler hat mich beauftragt, euch einen Auftrag zu geben. Er lässt sich entschuldigen. Andere Dinge bedürfen derzeit seiner Aufmerksamkeit.“

Er interessiert sich für ein seltenes Amulett, welches sich im Besitz der Baronin von Grautann befindet. Dieses Schmuckstück jedoch wird nicht in der

*Burg aufbewahrt, sondern in ihrem alten Stadthaus. Wir können uns leider nicht erklären warum. Geht zum Stadthaus und bringt uns das Amulett und ihr werdet angemessen entschädigt werden.“*

Juna kann den Spielern die gleichen Informationen geben wie Phraiasa (s.o.).

## **Alternativen**

Es gibt viele denkbare Alternativen einen solchen Auftrag zu vergeben,

insbesondere, wenn Sie Abenteuer außerhalb des Grautannzyklus spielen.

So könnte ein Händler oder ein anderer Priester von dem Amulett erfahren haben und den Eigentumstransfer wünschen oder aber ein anderer Auftraggeber behauptet, dass ihm das Schmuckstück entwendet wurde.

Wichtig ist, dass Sie die Fuchspfote auf KEINEN FALL genauer beschreiben oder gar den Spielern das Bild des Schmuckstückes zeigen.

---

## **Beinarbeit**

### **Zusammenfassung und Ziel der Szene:**

Die Helden leisten zuerst die Beinarbeit und werden dann auf einem der Wege in das Stadthaus gelangen.

### **Stimmung:**

Je nach Situation

### **Musik:**

Hexen 2- PC Soundtrack

Pillars of the Earth OST

Conan – Hyperborean Adventures

### **Beleuchtung:**

Je nach Tageszeit

### **Stimmung der NPCs:**

keine

Die Helden können viele Informationen durch „Beinarbeit“ über das Haus bekommen. Es gibt jedoch niemanden, der vom Innenleben des Anwesens berichten kann.

Zudem ranken sich die Gerüchte darum, dass vor einigen Wochen ein Dieb versuchte, in das Haus einzudringen und seitdem verschollen ist.

## **Lage des Hauses und Außenbereich**

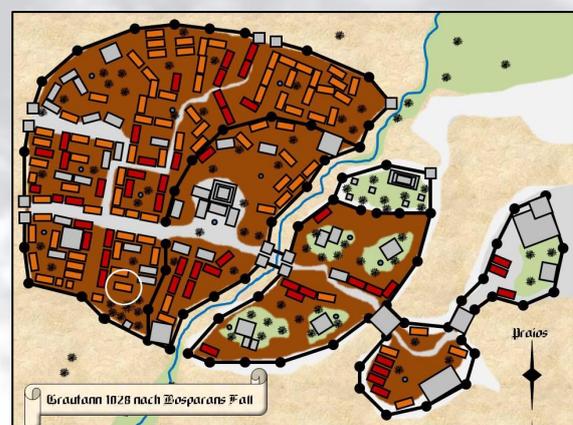
Das Haus der Baronin ist ein einzelstehendes Haus mit einem Erd- und drei Obergeschossen. Es gibt zudem eine

Kellerebene, die über die Kanalisation zu erreichen ist.

Das Haus ist von einer hohen Mauer umgeben. Die Mauer ist an der Innenseite mit *Efeuer* bewachsen, der Garten mit *Basilaminenspringkraut*. Die passierbaren Flächen des Gartens werden durch drei *Wehrheimer Bluthunde* gesichert.

Menschliche Wachen gibt es im Außenbereich keine, es sei denn jemand läutet die Glocke am schweren Eisentor.

In diesem Fall wird eine der Wachen ans Tor kommen und versuchen, die Störenfriede zu vertreiben. Hier helfen nur Überredungskunst, Schauspielerei oder Zauberei (BANNBALADIN oder IMPERAVI)



## **Gerüchte**

Die Helden können vielerorts Gerüchte und Geschichten über die Baronin und ihr Anwesen erfahren.

### **Das Stadthaus**

- Das Stadthaus gehörte einst dem alten Magistrat Udwin Erkenbrand
- Vor vielen Jahren ging es an Rondriane zu Grautann, die es seitdem als Stadthaus nutzt
- Das Haus ist einzelstehend und von einer hohen Mauer umgeben. Hunde bewachen den Garten
- Die Versorgung des Hauses und seiner Bewohner erfolgt nur einmal am Tag. Morgens kommt dann der Haushofmeister Perval Gallimar mit seinem Karren aus der Stadt zurück
- Das Haus wird von Perval Gallimar und zwei Söldnern der Söldnergilde bewacht.
- Perval ist auch der Herr der Bluthunde

### **Die Baronin**

- Rondriane Hornhagen-Stippwitz ist die zweite Frau des Barons. Ihre Vorgängerin Junivera starb nur drei Jahre 1012 BF an der blauen Keuche
- Rondriane und Pelagion haben keine eigenen Kinder
- Das Haus Stippwitz ist eines der bedeutendsten und reichsten Handelshäuser des Kosch.
- Rondriane ist die Cousine des Angbarer Reichsvogts Bosper zu Stippwitz
- Die Baronin gilt als kühl und berechnend, dann aber auch wieder als ausschweifend und vergnügungssüchtig. Ihre Beziehung zu Pelagion sei eher kühl.
- Die Baronin ist eine Freundin seltener Handelswaren

- Sie gilt in eingeweihten Kreisen als vergnügungssüchtig und sehr geizig

### **Die Wachen des Hauses**

- Es sind immer 3 menschliche Wächter im Haus. Zwei Söldner und der Haushofmeister Perval Gallimar
- Drei Bluthunde leben im Stall des Anwesens
- Von den Söldnern weiß man, dass sie nur Zugang zur untersten Ebene und dem Garten haben.
- Aufgrund der Hunde werden immer die vier gleichen Söldner eingesetzt: Arvo Bosperich, Hadan Turmler, Haria Weidner und Ludewar Melkaro.
- Die Bewaffnung der Söldner ist akzeptabel (Schwert, Hellebarde, Kettenmantel)

### **Eindringlinge**

- Seit Jahren ist niemand in das Haus eingebrochen. Dazu sind die Sicherheitsmaßnahmen zu stark
- Eine Ausnahme gab es jedoch. Der Dieb *Fyrion von Gareth* versuchte es vor einigen Wochen. Sein Schicksal ist jedoch ungeklärt
- Soviel man weiß, ist Fyrion über die Mauer geklettert

### **Zugangswege**

- Herkömmliche Zugangswege sind der Haupteingang, das Erklettern der Mauer sowie die Kanalisation
- Magische Zugangswege sind möglich, bedürfen aber entsprechender Mittel
- Selbst das Obergeschoss verfügt über vergitterte Fenster. Fliegende Eindringlinge bräuchten entsprechend weitere Möglichkeiten

### **Der Weg hinein**

Die Spieler werden einen der Wege wählen müssen, um in das Haus zu gelangen. Hierbei sei direkt erwähnt, dass ein magisches Betreten durch den Limbus

(PLANASTRALE, TRANSVERSALIS) durchaus möglich ist, jedoch sehr aufwendig und nicht ungefährlich ist. Dennoch hat Rondriane dem nichts entgegenzusetzen.

Das Abenteuer zielt jedoch eher auf andere Methoden ab, in das Anwesen zu gelangen:

### Durch die Kanalisation

Die SCs können versuchen, durch die Kanäle in die Villa zu gelangen. Dies ist relativ einfach möglich. Gegebenenfalls können Sie den Zugangsweg ein wenig mit Begegnungen „würzen“ (siehe hierzu das entsprechende Kapitel in „Gassenschatten“).



Haben sie schließlich das richtige Haus und den richtigen Kanal erreicht (Zur Identifikation sind eine gute Ortskenntnis der Kanäle, ein Führer oder eine Orientierenprobe +7 notwendig), müssen sie nur noch das schwere Metallgitter überwinden. Hier helfen nur eine gute Feile oder Zauberei (DESINTEGRATUS, HARTES SCHMELZE, ...). Schlösser öffnen oder FORAMEN nutzen nur wenig: Das Gitter ist nämlich keine Tür und verfügt auch über kein Schloss.

### Über die Mauer

Eine Möglichkeit ist, die Mauer des Anwesens zu erklimmen und sich auf der anderen Seite herabzulassen. Da die Mauerkrone mit spitzen Tonscherben besetzt ist, kann dieser Zugangsweg recht gefährlich und schmerzhaft werden.

Zum Erklimmen der Mauer ist eine Kletternprobe +4 notwendig (Misslingen bedeutet einen Sturz auf 3 Metern Höhe mit 2W6 SP), eine weitere Kletterprobe +3 zur Überwindung der Tonscherben (1W3 SP bei Misslingen) sowie eine Kletternprobe -1 zum Herablassen.

Hierbei gilt jedoch, dass der Charakter zuvor eine Pflanzenkundeprobe ablegen muss, bei deren Misslingen er das Efeuer und das Basilaminenspringkraut übersieht: Das Efeuer (siehe ZBA) richtet an ungeschützten Körperstellen pro Berührung 1 SP durch Verbrennungen an, das Basilaminenspringkraut attackiert jeden Helden aktiv mit ihren ätzenden Sporen (1W20 Treffer pro KR mit je 1/10 SP und 1/100 RS-Verlust, siehe ZBA).

Nachfolgend darf sich der Einbrecher mit den Bluthunden auseinandersetzen. Diese werden jeden Eindringling attackieren und durch ihr Gebell die zwei Wachen und Perval alarmieren.

Die Hunde lassen sich allerdings durch Zauberei, sehr gutes Zureden (Abrichten +10) oder eine Mahlzeit ablenken.

Kommt es zum Kontakt mit den Wachen, werden diese die Eindringlinge angreifen.

### Werte eines typischen Wächters

<b>INI:</b> 11+1W6	<b>PA:</b> 10	<b>WS:</b> 7
<b>RS:</b> 4	<b>LeP:</b> 35	<b>MR:</b> 2
	<b>AeP:</b> -	<b>GS:</b> 8
	<b>AuP:</b> 35	<b>GW:</b> 8

**Knüppel** **DK:** N **AT:** 13

**TP:** 1W6+1

**Schwert** **DK:** N **AT:** 12

**TP:** 1W6+4

### Kampffertigkeiten:

Gezielter Stich, Wuchtschlag, Niederwerfen, Festnageln, Ausweichen I, Rüstungsgewöhnung I

### Besonderheiten:

keine

### Beute

Ausrüstung, 2W6 S

### Werte eines Wehrheimer Bluthundes

<b>INI:</b> 8+1W6	<b>PA:</b> 8	<b>WS:</b> 5
-------------------	--------------	--------------

**RS:** 2      **LeP:** 27      **MR:** 1  
                  **AeP:** -      **GS:** 11  
                  **AuP:** 80      **GW:** 6  
**Biss**      **DK:** H      **AT:** 13  
                  **TP:** 1W6+3

**Kampffertigkeiten:**

Gezielter Angriff, Verbeißen,  
 Niederwerfen (0)

**Besonderheiten:**

Siehe ZBA S 112

**Beute**

keine

**Mit dem Wind in Sternenhöh' ...**

Zauberkundliches Überwinden der Mauer ist ebenfalls möglich (LEIB DER LUFT; SOLIDIRID, Hexenbesen, Dschinn...), die Fenster des Hauses sind jedoch vergittert, so dass ein Zugang höchstens über LEIB DES ERZES möglich ist. Da das Haus jedoch an den meisten Stellen von Efeuer überrankt ist, muss dieser mit LEIB DES HUMUS kombiniert werden. Allerdings kann ein fliegender Held für eine gute Auskundschaftung des Anwesens und für die Ablenkung der Hunde sorgen.

**Falsches Theater**

Weiterhin ist es möglich, auf dem direkten Weg in das Anwesen zu gelangen. Die

Söldner sind durch die ewigen Wachdienste gelangweilt und freuen sich sicher über ein Präsent ihrer Auftraggeberin. Von der Schauspielkunst über Beherrschungsmagie bis hin zum Gift ist hier alles möglich.

**Mit der Schläue des Kor**

Eine weitere Möglichkeit ist, dass sich die Charaktere in der Söldnergilde als Söldner eintragen und über Bestechung selbst zu Wachen werden. Der Haushofmeister wird dann sehr misstrauisch sein, aber die SCs gewähren lassen, bis sie in das Haupthaus eindringen.

Nachteil dieser Variante ist, dass die Charaktere den Khunchomer Kodex brechen und so ihre Vertrauenswürdigkeit bei der Korbrüdern in die Niederhöhlen fährt.

**Außerweltlicher Diener**

Es mag den Helden auch in den Sinn kommen, das Amulett durch einen Elementar, Dschinn, Geist oder gar einen Dämon zu beschaffen. Dem hat das Anwesen nichts entgegenzusetzen. Da die Helden aber keine genaue Beschreibung des Gegenstandes haben, wird ein Dämon vielleicht mit leeren Händen (?) zurückkehren.

---

## Auf Fuchspfaden

**Zusammenfassung und Ziel der Szene:**

Die SCs sind in das Anwesen gelangt und müssen im Haupthaus in den Schatzsaal eindringen.

**Stimmung:**

Mysteriös, Heimlich

**Musik:**

Hexen 2- PC Soundtrack

The Rock -OST

Tomb Raider PC Games

**Beleuchtung:**

Kerzenlicht

**Stimmung der NPCs:**

keine

In diesem Kapitel folgt eine Beschreibung der Räumlichkeiten. Starten Sie mit der Beschreibung an der Örtlichkeit, an der die SCs das Anwesen betreten haben

Kanalisation: Westflügel – 2. Kellerebene

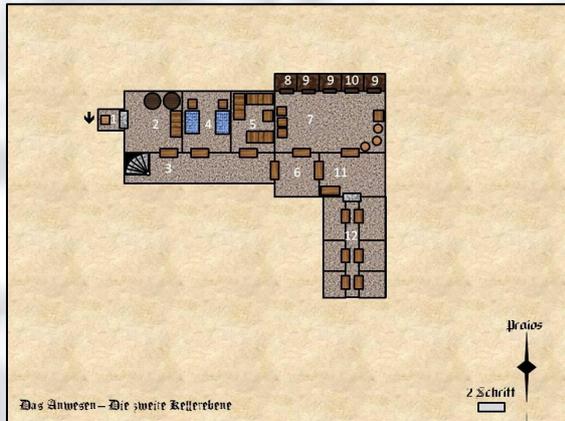
Haupteingang: Haupthaus – Erdgeschoss

Stallungen: Westflügel Erdgeschoss

Ziel ist der Schatzsaal im 3. Obergeschoss des Turms, dessen Zugang über eine verschlossene Tür im 2. Obergeschoss führt. Den Schlüssel zum Schatzsaal besitzen jedoch nur zwei Personen außer der Baronin: Der Zwergeningenieur

*Perilax Sohn des Zarthag* und der Haushofmeister *Perval Gallimar*.

## Die zweite Kellerebene



Die zweite Kellerebene beinhaltet den hauseigenen Kerker und Lagerräume. Der östliche Teil des Kellers wurde aufgegeben und ist nicht mehr zugänglich. In diesem Teil ließ Rondriane die Bauarbeiter, die den Keller aushoben töten und mauerte die Leichen mit Hilfe weniger Getreuer der Silbernen Hand ein. Diese wiederum wurden wenige Tage später von Rondriane selbst beseitigt.

- 1 Zugang zur Kanalisation
- 2 Lagerraum
- 3 Gang
- 4 Lagerraum
- 5 Gerümpelkammer
- 6 Zwischenraum
- 7 Kerker
- 8 Zelle des Perilax
- 9 leere Zelle
- 10 Zelle des Fyrion von Gareth
- 11 Treppenhaus
- 12 verfallener Ostflügel

### 1 Zugang zur Kanalisation

An diesem Ort werden die Helden vielleicht von der Kanalisation hierher eindringen können. Der Weg zu (2) ist jedoch durch eine Mauer versperrt. Um sie zu überwinden, müssen die SCs sie aufbrechen (KK Probe +4, bei Misslingen 1 SP alternativ Nutzen einer Spitzhacke oder Waffe (BF +1)).

### 2 Lagerraum

Der alte Lagerraum beinhaltet zwei große Weinfässer sowie einen Schrank mit vielerlei altem Werkzeug.

### 3 Gang

Der Verbindungsgang. An der Südseite des Ganges ruht ebenfalls viel Gerümpel ohne größeren Wert.

Im Westen befindet sich der einzige „normale“ Zugang zu dieser Ebene über eine Wendeltreppe in das erste Kellergewölbe.

### 4 Lagerraum

In diesem Lagerraum sind zwei alte Betten sowie zwei kleine Truhen untergebracht. Die Truhen sind leer. Die westliche enthält jedoch ein Geheimfach (Zwergennase oder IN Probe +5 oder bei gründlichem Suchen IN Probe +1). In diesem können die SCs noch 2W6+2 Silbertaler sowie wertlosen Zierschmuck finden.

### 5 Gerümpelkammer

Eine Kammer voller alter ruinierter Möbel.

### 6 Zwischenraum

Leerer Zwischenraum

### 7 Kerker

Der hauseigene Kerker mit Zugang zu den fünf Zellen. Diese sind allesamt verschlossen (Den Schlüsselbund hat der Haushofmeister, alternativ Schlösser Knacken +1 oder FORAMEN mit 3 Asp pro Tür).

### 8 Zelle des Perilax

In dieser Zelle vegetiert der Baumeister Perilax in seinen eigenen Exkrementen dahin. Der alte grauhaarige Zwerg ist dem Wahnsinn verfallen, von Folter gezeichnet, ausgemergelt und aggressiv. Selbst wenn die SCs ihn befreien, wird er die Ebene nicht freiwillig verlassen.

Rondriane ließ den Zwergen am Leben, da sie nicht wusste, ob sie ihn noch brauchte. Doch vergaß sie ihn schon vor Jahren.

Perilax wird im Anhang näher beschrieben.

### 9 Leere Zelle

Diese Zellen sind leer

### 10 Zelle des Fyrion von Gareth

In dieser Zelle wurde der Dieb Fyrion vor einigen Wochen eingesperrt. Sollte die Gruppe ihn befreien, kann er sie eventuell loyal unterstützen oder einfach fliehen oder aber die Helden zuerst begleiten und im erstbesten Moment bestehlen oder gar verraten. Welche Variante Sie wählen, sei Ihnen überlassen.

Fyrion wird im Anhang näher beschrieben.

### 11 Leerer Raum

Dieser Raum ist von Schutt abgesehen leer. Baumeister, Architekten und Gesteinskundige können erkennen, dass hier einst ein Treppenhaus gewesen sein muss. Dieses wurde von Rondriane und Perilax bei Übernahme des Anwesens abgerissen und die Decke versiegelt.

### 12 Alter Ostflügel

Der alte Ostflügel besteht aus mehreren völlig verfallenen Räumen, die einst als Lagerstätte und Unterkunft für die Arbeiter des Hauses dienten. Da diese jedoch über die Architektur des Hauses Bescheid wussten, wurden sie allesamt von Rondriane getötet und ihre Leichen hier eingemauert.

Um den Flügel zu betreten, müssen die SCs die Mauer aufbrechen (wie 1). Danach finden sie die sechs völlig skelettierten Arbeiter, deren Hass sie allerdings untot und zornig auf alles Leben gemacht hat.

#### Werte der fünf Skelette

<b>INI:</b> 10+W6	<b>PA:</b> 3	<b>WS:</b> 5
<b>RS:</b> 0	<b>LeP:</b> 15	<b>MR:</b> 5
	<b>AeP:</b> -	<b>GS:</b> 5
	<b>AuP:</b> -	<b>GW:</b> 4
<b>Hände</b>	<b>DK:</b> H	<b>AT:</b> 8
	<b>TP:</b> 1W6+2	

#### Kampffertigkeiten:

keine

#### Besonderheiten:

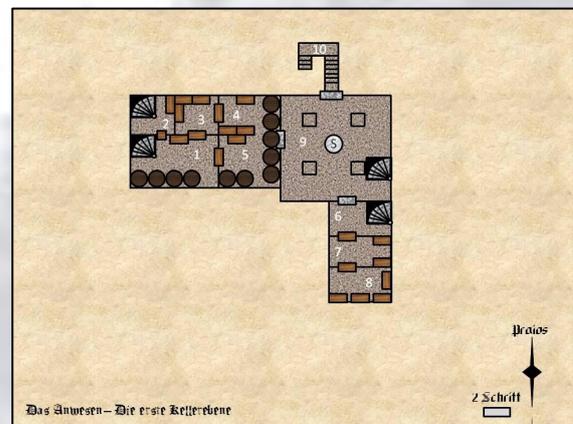
Die Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam bekämpft werden. Säbel, Schwerter und Stäbe richten den halben Schaden an, Fechtwaffen und Dolche sowie Bolzen und Pfeile sind nutzlos.

#### Beute

keine

Im Ostflügel ist ansonsten nichts von Wert zu finden.

### Die Erste Kellerebene



Die Obere Kellerebene wurde durch die Baronin grundlegend verändert. Sie teilte das Haupthaus vollständig von den Kellern der Flügel ab und schuf damit drei unabhängige Kellerteile.

- 1 Weinkeller und Treppe zum 2. UG
- 2 Treppenhaus West zum Erdgeschoss
- 3 Lagerraum
- 4 Lagerraum
- 5 Lagerraum
- 6 Treppenhaus Ost zum Erdgeschoss
- 7 Lagerraum
- 8 Lagerraum
- 9 Schrein des Zholvar
- 10 Geheimes Treppenhaus

#### 1 Weinkeller

Dieser Weinkeller enthält vier Fässer guten Weines. Hinter dem westlichsten Fass ist ein Beutel mit 5 Dukaten versteckt. Im Schrank befinden sich verschiedene

Flaschen edler Weine, darunter auch ein Vinsalter Bosparanjer.

## 2 Westliches Treppenhaus

Dieses Treppenhaus verbindet das erste Untergeschoss mit dem Erdgeschoss.

## 3 Lagerraum

Dieser Lagerraum enthält Fleisch und Wurstwaren sowie eingelegtes Gemüse und Obst.

## 4 Lagerraum

Der Lagerraum ist zusammen mit Raum 5 ein großes Lager mit verschiedenen Kisten und Kästen sowie großen Fässern mit Wein, Bier und Wasser. Von größerem Wert ist hier jedoch nichts zu finden.

## 5 Lagerraum

Der südliche Teil des Lagerraums beinhaltet eine verschlossene Kiste (Schlösser knacken +5 oder FORAMEN mit 5 Asp). In dieser befinden sich alte Kleidungsstücke und Spielzeug, allerdings auch eine Phiole mit noch haltbarem Zielwasser (D).

Hinter den Weinfässern der beiden Räume 4 und 5 kann eine zugemauerte Tür entdeckt werden. Diese wurde von Perilax versiegelt, ist aber durchaus aufzubrechen.

## 6 Östliches Treppenhaus

Neben Gerümpel nur die Treppe nach oben. Ansonsten keine Besonderheiten.

## 7 Lagerraum

In diesem Lagerraum hat der Haushofmeister einige Waren eingelagert: Tuche und Stoffe sowie einige Flaschen Premer Feuer zwischen den Tuchballen. Die Waren haben insgesamt einen Wert von 25 Dukaten.

## 8 Lagerraum

Der zweite Lagerraum des Haushofmeisters beinhaltet vier große

Schränke mit Kleidung, Tuchen, einigen Waffen (2 Schwere Dolche, 1 Kurzsword, 1 Basiliskenzunge, ein Streitkolben), einer schweren Armbrust mit 20 Bolzen und in einer Schatulle ein Stärkeelixier Typ D.

In einem Geheimfach im östlichen Schrank hat der Haushofmeister 15 Dukaten seiner Barschaft versteckt.

## 9 Cella des Zholvar

Dieser große Kellerraum dient der Baronin als Kultplatz für den Dienst an dem Erzdämonen Zholvar, der sie nun schon seit einigen Jahren mit gewinnträchtigen Machenschaften segnet und ihr die Kontrolle über die silberne Hand gewährt. Der kleine Tempel enthält eine lebensgroße Zholvarstatue aus Basalt, bemalt mit brauner

Farbe. Weiterhin befinden sich einige Kohlenbecken und Weihrauchkerzen hier. Die vier (nichttragenden) Säulen beinhalten in ihrem Inneren eine große Menge des „Ersparten“ der Baronin (ca. 500 D). Hinter einem Wandvorhang befindet sich eine Geheimtür zu (10), welche durch Drücken der beiden Augen der Statue geöffnet werden kann.

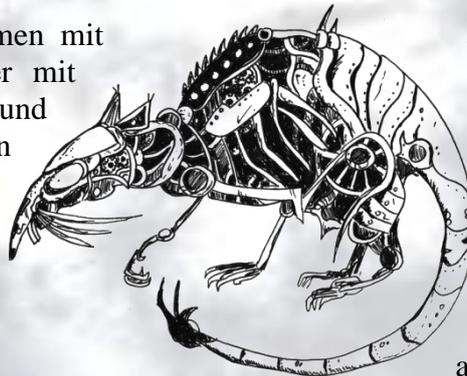
Im Tempel wachen vier bronzene und zwei eiserne „Zholvarsratten“ über die Sicherheit des Ortes (Werte im Anhang).

## 10 Fluchtweg

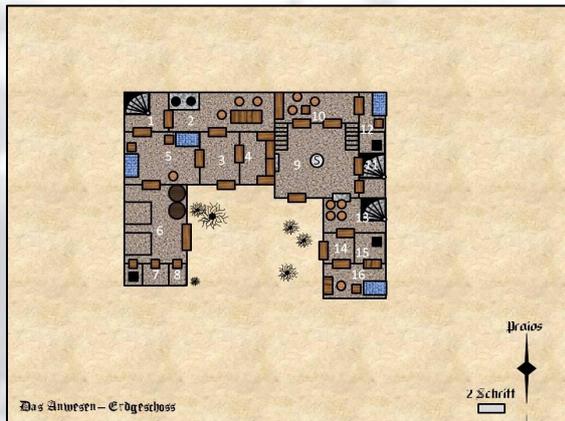
Dieser Fluchtweg führt über verschlungene Pfade in der Kanalisation zur Arena der Silbernen Hand.

## Das Erdgeschoss

- 1 Westliches Treppenhaus ins 1. OG und 1. UG
- 2 Küche und Aufenthaltsraum
- 3 Eingangsbereich
- 4 Waffenkammer
- 5 Schlafraum



- 6 Stall
- 7 Zwinger
- 8 Zwinger
- 9 Diele / Empfangshalle
- 10 Salon
- 11 Treppenhaus ins 1. UG
- 12 Gästezimmer und Abort
- 13 Östliches Treppenhaus ins 1. UG  
und 1. OG
- 14 Vorraum
- 15 Abort
- 16 Schlafzimmer des Haushofmeisters



### 1 Westliches Treppenhaus

Das Westliche Treppenhaus des Erdgeschosses verbindet das Untergeschoss mit dem ersten Obergeschoss. Außer einem Putzeimer (der viel Lärm machen kann) gibt es hier nichts Besonderes.

### 2 Küche und Aufenthaltsraum

In der Küche halten sich die zwei Söldner des Anwesens auf, wenn nicht einer der beiden in 5 schläft. Haben die Helden bisher keinen Alarm oder eine andere Art der Ablenkung hervorgerufen, treffen sie hier auf die zwei Wächter. Die Werte der Söldner befinden sich weiter oben. Auf dem Herd steht eine große Suppe, die sich ggf. durch die Helden vergiften lässt, um so die Wachen auszuschalten.

### 3 Eingangsbereich

Außer einer Garderobe für Mäntel und Stiefel ist hier nichts Besonderes.

### 4. Waffenkammer

Die schwere Holztür zu diesem Raum ist verschlossen. Nur die zwei Söldner besitzen den Schlüssel zur Waffenkammer. Diese enthält  
4 Streitkolben, 3 Säbel, 2 leichte Armbrüste, 40 Bolzen, 2 Waffenröcke, 2 große Holzschilde.

### 5. Ruheraum

Im Ruheraum stehen zwei Betten für die Söldner. Einer der beiden ruht hier gewöhnlich. Die Kisten enthalten die persönliche Ausrüstung der Wachen, die meistens für eine ganze Woche im Haus eingeteilt sind.

### 6-8 Stall mit Zwingern

Der Stall beherbergt derzeit keine Reittiere, allerdings im Zwinger (7) einen und in (8) zwei der Wehrheimer Bluthunde. Den Schlüssel zu den lauten und sehr wehrhaften Tieren besitzt der Haushofmeister.

Neben den Zwingern ist ein Abort eingerichtet.

Zwei große Fässer dienen im Sommer als Wasserspeicher.

Die Werte der Hunde sind weiter oben verzeichnet.



### 9 Diele / Empfangsraum

Der Zugang zu diesem Teil des Hauses steht nur der Baronin und dem Haushofmeister zu. Dieser ist auch der einzige, der die Schlüssel zum Hauptteil des Wohnhauses besitzt (alternativ: FORAMEN mit 8 Asp oder Schlösser knacken +7).

Der Empfangsraum der Baronin ist kostspielig eingerichtet. In der Mitte des Raumes steht eine alte bosparanische Statue einer unbekanntenen Person. Zwei geschwungene Treppen führen nordwärts zu einer Empore.

An der Südwand befindet sich ein zugemauerter Durchgang in den Ostflügel des Hauses.

## 10 Salon

Der Salon, einst ein Raucherzimmer und eine Bibliothek zum Ausspannen, ist schon seit Jahren nicht mehr benutzt worden. In dem Zimmer stehen viele mit weißen Tüchern abgedeckte Möbel. In den Bibliotheksschränken befinden sich vor allem Unterhaltungsliteratur aber auch einige Reisebeschreibungen und Atlanten.

## 11. Treppenhaus ins 1. Kellergeschoss

Die Tür ist abgeschlossen und nur mit dem Schlüssel der Baronin zu öffnen. Alternativ muss Schlösserknacken +9 oder ein FORAMEN mit 6 Asp eingesetzt werden. Auch der Haushofmeister hat zu diesem Teil des Gebäudes keinen Zweitschlüssel. Die Treppe führt direkt in die Cella.

## 12 Gästezimmer

Ein verlassenes, seit Jahren nicht genutztes Gästezimmer mit Abort. Die Möbel sind mit weißen Laken abgedeckt.

## 13 Lagerraum

Einst ein Durchgang vom Gesindehaus zum Salon ist dieser Raum nun ein Lagerraum für einige leere Fässer. Der Raum ist gleichzeitig das Treppenhaus zum 1. OG des Gesindehauses.

## 14-16 Räume des Haushofmeisters

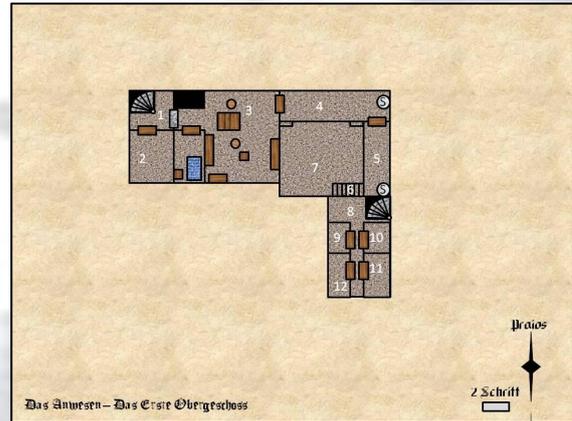
In diesen Privaträumen des lebt Perval Gallimar, der treue Diener der Baronin, der das Anwesen schon seit über fünf Jahren hütet. In seinen Zimmern können nur wenige Habseligkeiten und karge Ersparnisse des alten Mannes gefunden werden (Gesamtwert 12 D). Wenn kein Alarm ausgelöst wurde, werden die SCs hier auf den alten Diener treffen und können ihm eventuell die Schlüssel für das Haupthaus abnehmen.

## Das Erste Obergeschoss

- 1 Westliches Treppenhaus  
ins Erdgeschoss
- 2 Leerer Raum
- 3 Alchemistisches Labor
- 4 Vorraum, steinerner Wächter

Treppen ins Erdgeschoss

- 5 Vorraum, steinerner Wächter
- 6 Treppe ins zweite Obergeschoss
- 7 Bibliothek
- 8 Östliches Treppenhaus
- 9 leeres Gesindezimmer
- 10 leeres Gesindezimmer
- 11 leeres Gesindezimmer
- 12 leeres Gesindezimmer



## 1 Westliches Treppenhaus

Das Treppenhaus mündet im Erdgeschoss. Nach Perilax Veränderungen an dem Anwesen hat es heute nur noch die Funktion des Zugangs zu einer leeren Kammer im 1. OG. An der Ostseite des Treppenhauses wurde der Zugang zum Laborbereich vor Jahren zugemauert.

## 2. Leerer Raum

Dieser leere Raum sollte einmal für einen dritten Söldner ausgestattet werden. Rondrianes Geiz verhinderte dies, so dass der Raum zu einer leer stehenden Abstellkammer wurde.

## 3. Alchemistisches Labor

Hier steht das Labor der Rondriane, die einst der Berufung der Kräuterkundlerin und Alchemistin nachging bevor sie Pelagion heiratete und später von Zholvar abhängig wurde. Um ihr „schwarzes“ Hobby zu verbergen, richtete sie ihr Labor hier und nicht in der Burg ein. Allerdings nutzt sie es heute nur noch selten für bestimmte Gifte und Tinkturen.

Im Labor halten sich fast immer Zholvarsratten auf (siehe unten „Die Hüter der Gier“).

Ferner können die SCs einige Tränke und pflanzliche Mixturen hier finden:

- 2 Zaubertränke D,E
- 3 Heiltränke C,C,D
- 1 Zielwasser E
- 1 Kraftelexier D
- 2 Gewandheitselixiere A,D
- 1 Intuitionselixier M
- 1 Konstitutionselixier F
- 2 Wirselsalben
- 4 Conchinisbrandsalbe



Auch die Wandregale beinhalten eine Menge Mixturen, Paraphernalien und Schriftgut. Für einen Alchemisten oder Magier ein „gefundenes Fressen“. Stellen Sie das Inventar der Laboratoriumsbibliothek für sich und Ihre Gruppe zusammen oder nutzen Sie alternativ folgende Liste:

#### **Bücher:**

Vom Wechsel der Dinge (WdZ S. 85)  
 Der Grosze Paramanthus (WdZ S. 92)  
 Hundert Dinge zu Schrecken (WdZ S.93)  
 Die Trollzacker Manuskripte (WdZ S. 99)  
 Vergessene Wege der arkanen Wissenschaft (WdZ S. 100)  
 Der Salamander (komplette Sammlung 998-1028 BF)  
 Eltams Foliant Bd. II (siehe Anhang)

Neben dem Labor hat Rondriane ein Nachtquartier eingerichtet (für bestimmte, sehr aufwendige Substanzen, die auch Nächtsens beaufsichtigt werden müssen). Wie auch das Labor hat sie diese

Schlafstätte schon lange nicht mehr genutzt.

Eine schlichte hölzerne Treppe (6) führt aus dem Labor ins 2. Obergeschoss.

Der Raum beinhaltet ferner die nicht-alchemistische Bibliothek Rondrianes. Sie weist viele Reisebereiche des Handelshauses Stippwitz, See- und Landkarten, Beschreibungen von Kulturen, Ländern und Handelsrouten sowie Kartenmaterial zu größeren Städten und Siedlungen auf. Gewiss zu viel, um alles „mitgehen zu lassen“. Entscheiden Sie selbst ob die SCs hier etwas von Wert finden...

#### **4. Empore**

Von der Empore aus kann in Raum 9 des Erdgeschosses gesehen werden. Die Statue im Osten zeigt Rondriane in Lebensgröße.

#### **5. Breiter Gang**

Der breite Gang enthält die Zugänge zum Labor. Die Statue ist ein Steinwächter in Gargylenform, der zum Leben erwacht, wenn jemand anderes als Rondriane die Klinke zum Labor betätigt. Der Golem wurde Rondriane von Arcturus Furion verkauft. Diesen Golem zu überwinden ist eine recht schwierige Aufgabe, seine Langsamkeit macht es jedoch möglich, ihn ins Erdgeschoss zu locken und dort irgendwo einzusperren oder anderweitig festzusetzen. Der direkte Kampf ist sicherlich eher problematisch.

#### **Werte des Steingolems**

<b>INI:</b> 6+W6	<b>PA:</b> 2	<b>WS:</b> -
<b>RS:</b> 10	<b>LeP:</b> 90	<b>MR:</b> 15
	<b>AeP:</b> -	<b>GS:</b> 3
	<b>AuP:</b> 500	<b>GW:</b> 8
<b>Faust</b>	<b>DK:</b> H	<b>AT:</b> 6
	<b>TP:</b> 2W6+2	

#### **Kampffertigkeiten:**

Niederwerfen

#### **Besonderheiten:**

Immunität gegen Stichwaffen und Feuer, Immunität gegen Form, leichte

Empfindlichkeit für geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit für Objekte der Tsa

**Beute**  
keine

## 6. Treppe ins 2. OG

Siehe (3)

## 7. Atrium

Dieser Raum ist das Atrium zu Raum 9 des Erdgeschosses.

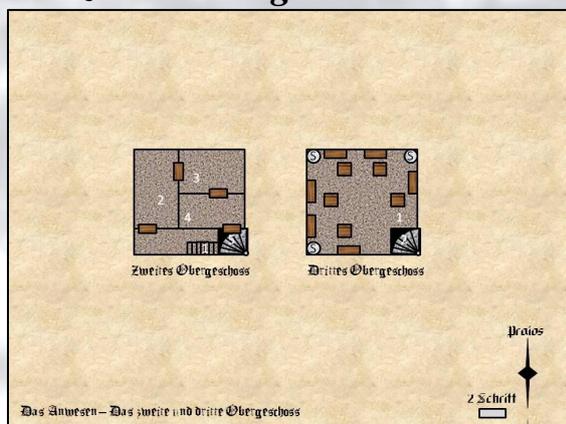
## 8. Östliches Treppenhaus

Das Östliche Treppenhaus ist seit Jahren verweist. Zwar plante der Haushofmeister es zu möblieren, dies blieb jedoch bisher aus.

## 9.-12. Leere Gesindezimmer

Diese Zimmer sind bis auf durch Tücher verhangene Möbel leer.

## Das zweite Obergeschoss



- 1 Treppe ins erste Obergeschoss
- 2 Der Raum des Feuerschinn
- 3 Der Raum der Trittfallen
- 4 Der Raum des Gifts
- 5 Treppenhaus und die mechanische Tür

## 1. Treppe ins erste Obergeschoss

Hier führt die Treppe in die Bibliothek. Der Raum ist ansonsten leer. Die steineicherne Nordtür ist mit vielen Runen und Zinken versehen, die mit einer Magiekundeprobe +4 als Symbole des Elementes Feuer identifiziert werden können. Unheimlich mag zudem sein, dass die Tür warm ist.

In die Tür ist eine Runde Fratze eingelassen, die Rondriane von Arcturus Furion kaufte. Bei dieser handelt es sich um einen „Rätselmund“, welcher nur bei Kenntnis des Passwortes Auskunft erteilt und ansonsten einen IGNIFAXIUS mit 3W6 TP auf den Eindringling schleudert (17 verbliebene Ladungen).

Wird die Fratze berührt, stellt sie den Eindringlingen das Rätsel:

**„Womit tötet man einen Feylamia?“**

Die Fratze fragt nach einem Elfenvampir, ein Wesen, welchem Rondriane in ihrer Jugend begegnete und vor dem sie immer noch große Angst hat. Die Antwort ist „**Mondlicht**“.

Sollten ihrer Spieler oder die SCs die Frage so nicht beantworten können (kaum ein gewöhnlicher Dieb kann dies), können Sagen und Legendenproben, Magiekunde oder Geschichtswissen helfen. Elfen werden ebenfalls die Antwort kennen und aufmerksame Leser können auch in der Bibliothek fündig werden.

## 2. Der Raum des Feuerschinn

In diesem Raum steht eine tulamidische Öllampe, das Gefäß und die Heimstatt des Feuerschinn *Fa'or*. Die Lampe wurde Rondriane in ihrer Kindheit von ihrem weitgereisten Großvater vermacht. Fa'or war gewissermaßen eine Art Beschützer und Spielkamerad der Familie Stippwitz. Seit Rondrianes Paktschluss mit Zholvar meidet der Dschinn die Baronin und steht ihr nicht mehr zu Diensten. Allerdings konnte sie ihn zuvor noch verpflichten den Raum zu bewachen, in dem er nun mit seiner Heimstatt steht.

Sie können Fa'or als Gegner einsetzen oder aber auch ihn als gefallenen, ja gar traurigen Dschinn darstellen, der seine ehemalige Meisterin vermisst und durchaus den Helden von ihrem Fall an den Gierigen erzählt. Vielleicht wartet der Dschinn auch nur auf einen neuen Meister oder jemanden, der seine Bindung zur Lampe unterbricht.

Je nachdem wofür Sie sich entscheiden, kann Fa'or als optionaler NPC geführt werden und die Helden in ihren weiteren Abenteuern unterstützen.

Der Rest des Raumes beherbergt eine große Menge an alten Mitbringseln Rondrianes Familie: eine alte (leicht angesengte Kommode), einige Amphoren, ein bornländischer Samowar, eine tulamidische Wasserpfeife, eine Steinstele aus Maraskan, eine Mohamaske, einen orkischen Jagdspieß, einen Elfenpfeil und vieles mehr.

### **3. Raum der Fallen**

Diesen Raum wurde von Rondriane mit mehreren Trittfallen ausgestattet. Seine Einrichtung entspricht dem eines Salons, allerdings sind alle Bücher, Vasen und Einrichtungsgegenstände Attrappen. Sehr reell sind jedoch die Dornen im Teppich, der Goldleim an den Vasen und die scharfkantigen Kommodenschubladen. Alle Fallen richten 1W6 SP an, wenn sie nicht entdeckt, umgangen oder ausgeschaltet werden.

### **4. Raum des Gifts**

Dieser ansonsten leere Raum wurde von Rondriane mit einer Giftfalle ausgestattet. Diese verströmt bei Aktivierung einen grünen Nebel, der bei allem, die ihn einatmen Erstickungsanfälle, starkes Husten und letztlich Bewusstlosigkeit auslöst (1W3 SP pro KR). Die Falle kann mit einer Mechanik-Probe +3 oder eine Schlösserknackprobe +7 ausgeschaltet werden. Sie wird immer aktiviert, wenn jemand den Raum betritt. Da Rondriane aber die Schlösserkombination der Tür nach oben kennt, verweilt sie nur kurz in dem Raum und kann die Luft anhalten.

Bei dem Giftnebel handelt es sich um einen semipermeablen Spruchspeicher mit einem TLALUCS ODEM, der einmal pro Tag ausgelöst wird. Der Spruch ist in eine Bodenplatte gebannt und stammt aus den Ruinen eines Echsentempels Yash Hualays.

### **5. Treppenhaus und Mechanische Tür**

Die Treppe in das dritte Obergeschoss ist durch eine Metalltür mit einer komplizierten mechanischen Sicherung versehen. Das Schloss ist ein zwergisches Meisterwerk und nur sehr schwer zu knacken (Mechanik +7 oder Schlösserknack +10, FORAMEN mit 10 Asp).

Wir ihre Helden diese Tür letztendlich öffnen, sei ihnen überlassen. Auch pure Gewalt oder die Hilfe des Feuerdschinnis mag hier helfen.

Sobald jemand die Tür öffnet, wird Rondriane jedoch durch Zholvars Paktgeschenk gewarnt und mobilisiert ihre Schläger (siehe „Der Hort der Gier“).

### ***Das dritte Obergeschoss***

- 1 Die Schatzkammer
- 2 Die Treppe ins zweite Obergeschoss

Die Beschreibung des dritten Obergeschosses erfolgt im nächsten Kapitel.

### ***Die Hüter der Gier***

Rondriane erhielt durch den Pakt mit Zholvar einige Paktgeschenke: Diese umfassen zum einen ihr Wissen um den Zustand ihres Hortes und zum anderen das Verfügen über 12 Zholvarsratten (8x Eisen, 2x Bronze, 2x Silber) zusätzlich zu denen im Tempel des Zholvar.

Je nachdem wo die Helden in das Anwesen eindringen, werden ihnen immer wieder die Ratten begegnen. Zuerst werden sie nur als Kundschafter oder Spione zu erkennen sein: Ein Rascheln hinter einer Kommode oder unter einem Laken, dann aufblitzende Augen auf einem Dachbalken und später sogar ein aktives Beschnuppern eines Helden mit nachfolgender Flucht der Ratte, Je nachdem wie die kämpferische Stärke der Gruppe ist, kann es zu einem oder mehreren kleinen Gefechten mit den Ratten kommen. Und diese sind recht gute Taktiker. Sie greifen nicht frontal an,

sondern aus dem Hinterhalt und ziehen sich dann zurück. Sobald die SCs jedoch das Heiligtum im Kellergeschoss oder die Schatzkammer betreten, werden die Ratten diesen Ort verteidigen.

#### ***Zum Vorlesen oder Nacherzählen:***

##### ***1. Begegnung***

Du hörst ein leises Fiepen. Kleine Trippelschritte. Dann wieder Stille.

##### ***2. Begegnung***

Dein Blick schweift über die abgestellten Möbel. Dann erkennst du eine Bewegung unter einem weißen Laken, dass über den Sessel geworfen wurde. Ein kleines Tier scheint sich schnell zu entfernen. Doch nur eine Ratte?

##### ***3. Begegnung***

Dein Blick fällt auf den Wandschrank. Auf diesem sitzt ein rattenähnliches Wesen mit

leuchtend roten Augen. Es gibt tickende Geräusche von sich. Dann setzt es sich in Bewegung und verschwindet in einem Wandspalt.

##### ***4. Begegnung***

Wieder das Ticken. Wieder das Trappeln kleiner Pfoten. Vieler Pfoten. Ein piepsendes Flüstern ist im Rahm zu hören. Doch ihr versteht es nicht.

##### ***5. Begegnung***

Da sind sie wieder. Es werden mehr. Rote Augen starren euch immer wieder an. Das Flüstern ist zu hören. Einer-ist-viele und viele- ist-einer bohrt sich in euren Geist. Dann ziehen sich die Wesen zurück.

---

## ***Der Hort der Eier***

#### ***Zusammenfassung und Ziel der Szene:***

Das Finale. Die Helden können das Artefakt und andere Beute erlangen, müssen sich aber noch gegen andere „Interessenten“ durchsetzen.

#### ***Stimmung:***

Aufregend, hektisch

#### ***Musik:***

Planescape Torment

Epic Action and Adventure – Deadline

Transformers OST

#### ***Beleuchtung:***

Helles Licht

### ***Die Schatzkammer***

In der Schatzkammer (3. OG Raum 1) finden die zwei Finalbegegnungen der Helden mit den „Endgegnern“ statt.

Im „ersten“ Finale treffen sie auf alle verbliebenen Zholvarsratten, die hier den Schatz verbissen verteidigen. Sind diese

ausgeschaltet, geben sie den SCs Zeit, sich die „8 Kostbarkeiten“ aus fernen Landen anzueignen.

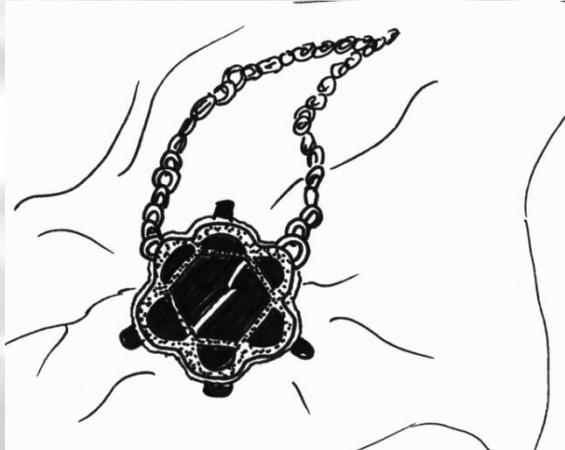
### ***Die Acht Kostbarkeiten***

Bei diesen handelt es sich nicht um eine maraskanische Reistafel, sondern um 8 der wertvollsten Gegenstände, die Rondriane in ihrem Leben gesammelt hat. Einige der Gegenstände stammen aus dem Besitz ihrer Familie, einige aus dem der Familie Hornhagen und einige erlangte sie als Anführerin der Silbernen Hand.

### ***Das Falsche Amulett***

Auf einem Podest liegt ein großes übertrieben wirkendes Amulett mit einem eingefassten Amethyst, ein wahrer „Klunker“. Stellen Sie diesen als das vermeintliche Ziel der Helden dar. Letztlich ist es nur eine Ablenkung für die Fuchspfote.

Das Amulett ist verzaubert (als Ablenkung), hat als wirkenden Spruch jedoch nur den ARCANOVI. Rondriane ließ dieses für sie wertlose Schmuckstück anfertigen, um Diebe, die gezielt nach dem Amulett suchen, zu täuschen. Der Materialwert des Stückes beträgt dennoch 15D.



#### Der Streitkolben Donnerschlag

Donnerschlag ist ein stählerner Streitkolben, der in der ersten Dämonenschlacht geführt wurde. Bei ihm handelt es sich um ein semipermanentes Artefakt, welches einmal pro Woche einen KULMINATIO KUGELBLITZ auslösen kann, wenn die eingravierten Worte „FULMEN DESTRUCTIVUS“ gesagt werden. Die Werte der Waffe sind die eines normalen Streitkolbens mit BF -1. Die Waffe ist magisch. Donnerschlag wurde von Rondriane in der Waffenkammer der von Hornhagens gefunden und hierher gebracht.

#### Der ewige Dietrich

Der ewige Dietrich ist äußerlich ein normaler Dietrich (hier auf einem Samtkissen gelagert). Er gibt seinem Träger einen dauerhaften Bonus von 3 Punkten auf Schlösser öffnen und ist unbrechbar.



#### Der Würfel des Schicksals

Ein Zwanzigseitiger Würfel, dessen Berührung die nachfolgenden W20 Proben

eines Helden beeinflusst werden. Werfen Sie einen W20. Dies ist der Wurf der nächsten W20 Würfe des Spielers. Er sollte beten, dass es keine 20 war...

Aufgrund eines OBJECTUM FIX ist der Würfel nicht zu verrücken. Rondriane fand ihn bereits hier. Seine Herkunft ist unklar.



#### Eltams Zauberstab

Auf einem Samtkissen ruht der erste Teil von Eltams Zauberstab. Dieser besteht aus vier Teilen, die quer in der Graumark verstreut sind und erst ihre Wirkung entfalten, wenn alle vier Teile gefunden und zusammengefügt wurden. Der zweite Teil des Zauberstabes ist in dem Szenario „Das Buch Eltam“ (SC4) zu finden. Rondriane fand diesen Stab in den Katakomben unter Grautann.

[Wer das fantastische PC Spiel von Thalion namens Dragonflight, kennt auch Eltam ...]

#### Das Korrupte Buch

Ein Foliant mit den „Aufzeichnungen“ (Machenschaften, Beziehungen, Geheimnisse, schmutzige Wäsche und die Leichen im Keller) der Familie Stippwitz über andere Handelshäuser (Storrebrandt, Neisbeck, Kolenbrander, Dallenstein usw.), Adels- und Grandenhäuser, Kirchen und Diebesgilden. Obwohl das Buch seit 30 Jahren nicht mehr aktualisiert wurde kann es durchaus als probates Druckmittel gegen so manchen Magnaten eingesetzt werden...

### Die Onyxmaske

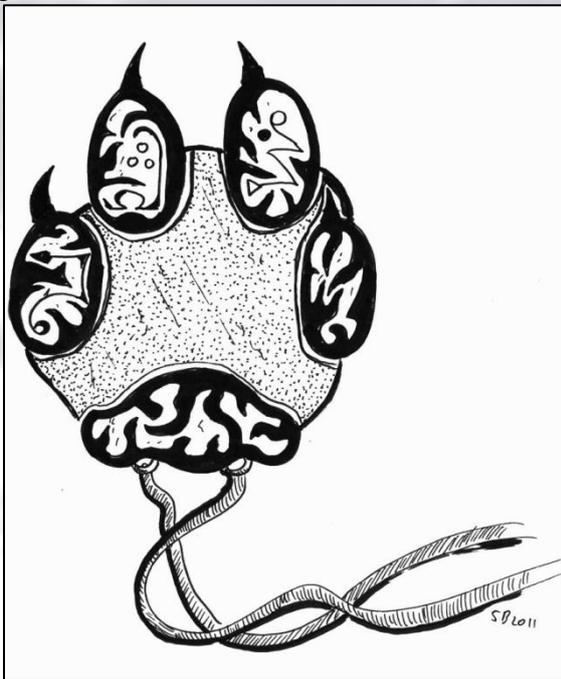
Eine Halbmaske in Form einer myranischen Trioptra. Diese wurde Rondriane von ihrem Bruder vererbt. Ihre Herkunft lässt auf das Haus Phraisopos schließen.

### Die Mondlichtlaterne

Ein altes elfisches Artefakt aus den Tiefen Grautanns. Eine Mondlichtlaterne, die von den Hochelfen einst zur Jagd auf die Feylamia genutzt wurde. Rondrianes teuerster Besitz, den sie vor wenigen Jahren einem Abenteurer aus Riva abkaufte, um sich vor Elfenvampiren und vermeintlich auch echten Vampiren zu schützen (Siehe „Schatten über Riva“).

### Weitere Schätze:

In der Schatzkammer lagern überdies gut 500D in Gold und Silber, Tuchen und Kleinodien. Ferner können ein Waffenöl D, eine Stärkeelixier C und ein Angstgift E gefunden werden.



### Der neunte Schatz

An einem Kerzenhalter an der Wand hat Rondriane ihren wichtigsten Schatz versteckt. Die Fuchspfote aus dem Orkenhort, das Ziel des Szenarios. Die Pfote sollten die SCs nur finden, wenn sie AKTIV danach suchen.

Die Fuchspfote ist durch den Dämonen Zholvar korrumpiert. Sie gewährt den Bonus „Glück“ und „Glück im Spiel“, allerdings führt dies für ihren Träger schnell zu einem Weg in die Verdammnis, wenn dessen Goldgier über 6 liegt. Ob Phraiasa oder der Mantler nach der Übergabe hinter die Befleckung des einst heiligen Artefaktes kommen, bleibt Ihnen überlassen. Es kann aber durchaus sein, dass die Pfote im Grautannzyklus noch eine Rolle spielen wird.

### Das Finale

Sobald die Helden die Artefakte und Gold an sich genommen haben und in die Halle des Erdgeschosses zurückkehren (EG Raum 9), werden sie hier von einer konkurrierenden Heldengruppe (im Auftrag von Phraiasa oder dem Mantler) sowie von Häschern Rondrianes gestellt und die Herausgabe des Amulettes gefordert.

Haben die Helden bereits gemerkt, dass das Amulett nur eine Täuschung ist, können sie einen Kampf umgehen, da niemand außer Rondriane und Iloren das Aussehen der Fuchspfote kennt. Ansonsten kommt es nun zu einem furiosen Finale um das „Artefakt“, das vielleicht wie ein Spielball zwischen den drei Parteien hin und her wechselt. Wählen Sie die gegnerische Gruppenkomposition so, dass ihre Helden eine reelle Chance haben (jede Partei hat gleich viele Personen mit ähnlichen Fertigkeiten). Die Szenerie des Raumes (siehe hierzu den Kampf im Saal des Merowingers aus „Matrix reloaded“) bietet zudem einige interessante Inspirationen:

Ein gegnerischer Magier entreißt einem Helden per MOTORICUS das Artefakt. Ein NIHILOGRAVO sorgt für weiteres Durcheinander zwischen den drei Parteien. Alternativ besitzt der Raum die Emporen und Seitentreppe (Schwert/Degenduelle) sowie Vorhänge und den obligatorischen Kronleuchter. Entscheiden Sie jedoch selbst, ob Sie eher einen cineastischen oder

handelsüblichen Kampf wollen, oder dieses Finale anderweitig gelöst wird.

Werte für jede mögliche Art der Gruppenzusammensetzung anzugeben, würde hier den Rahmen sprengen. Nutzen sie ggf. die Werte der Schläger aus der Grube und improvisieren Sie mit Hilfe der Zoo-Botanika Aventurica oder dem DSA-Helden Programm.

Bedenken Sie, dass eventuell der Golem noch in dem Raum unterwegs ist! Er wird

den Träger der Fuchspfote übrigens nicht angreifen.

### **Die Übergabe**

Nachdem die Helden das Artefakt sichern konnten, können sie zu ihren Auftraggeber zurückkehren und erhalten entweder vom Mantler oder Phraiasa die Auskunft über den Silberling (siehe Gassenschatten). Falls Sie das Abenteuer außerhalb des Grautannzyklus spielen, bekommen die SC ihre entsprechende Belohnung.

---

## **Der Mühen Lohn**

Es ist geschafft! Die Helden haben das echte oder falsche Amulett ergattern können und können es ihrem jeweiligen Auftraggeber aushändigen.

Hierfür erhalten sie **120 Abenteuerpunkte** sowie spezieller Erfahrungen auf die Fertigkeiten Gassenwissen, Schleichen, Klettern, Magiekunde, Alchemie und Schlösser Knacken.

Haben die SC die echte Fuchspfote erlangt, winken nochmals **80 Abenteuerpunkte**.

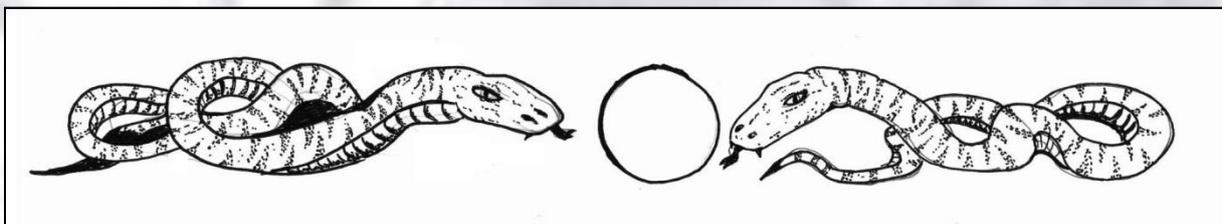
Welche Schätze sie aus dem Haus haben bergen können liegt bei Ihnen. Es wird

jedoch gewiss nicht alles sein. Daher nutzen Sie die Traglastregeln!

Ich hoffe, Ihnen und Ihrer Gruppe hat dieses Diebes-Szenario gefallen. Wenn Sie Anregungen und Korrekturvorschläge haben, bitte direkt email an mich!

Und vielleicht lesen wir uns in „*Der Basiliskenschädel*“ oder „*Verrottetes Wissen*“ wieder.

Mit phexgefälligem Gruß  
Stefan Bushuven



---

## Dramatis Personae

### *Baronin Rondriane Stippwitz-Hornhagen, Zholvar-Paktiererin im II. Kreis der Verdammnis*



Rondriane von Stippwitz ist eine Cousine des Angbarer Reichsvogtes Bosper von Stippwitz und damit Spross des mächtigen Koscher Handelshaus Stippwitz. In ihren jungen Jahren erlernte sie das Handwerk der Alchemistin und der Händlerin und reiste einige Jahre durch Aventurien. Als Junivera von Hornhagen starb, liierte sie auf Wunsch ihres Cousins mit Pelagion von Hornhagen, um neue Handelsbeziehungen in den Finsterkamm und zu den Zwergen des Finsterkamms aufzubauen. Während Pelagion ihrer damaligen Schönheit verfiel, hegte sie nie große Gefühle für ihren Ehemann, so dass auch die Ehe kinderlos blieb. Die von Junivera geborenen Kinder Iloren, Bladus und Aldric nahm sie zwar an, behandelte sie jedoch stets stiefmütterlich. Aufgrund ihrer Beziehungen zum Handelshaus und ihrer vielen Reisen brachte sie viele Mitbringsel und großes Wissen aus fernen Ländern mit nach Grautann. Die vollendete Alchemisten geriet jedoch alsbald in den Bann des

Erzdämonen Zholvar, der ihre Spiel-, Vergnügens- und Verschwendungssucht ins Unermessliche trieb. Rondriane eignete sich zudem die Fuchspfote, ein phexgefälliges Artefakt, an und presste das Glück wahrlich aus dieser heraus, bis der Talisman selbst eine unheilige Reliquie Zholvars wurde. Mit der Macht des Erzdämonen übernahm sie die Kontrolle über die Silberne Hand, die sie auch noch heute führt, und gründete die **Verbotene Arena** tief unter Grautann (diese wird in einem der folgenden Abenteuer noch eine Rolle spielen).

Rondriane ist eine kühle aber gierige Person. Sie hasst die Händlerstrukturen der Stadt und die Geweihte Phraiasa, geht aber aus Überlegung und Berechnung nicht gegen sie vor. Ihr primäres Ziel ist ihr Stiefsohn Bladus, von dem sie jedoch nicht weiß, dass es sich bei ihm um den Mantler Grautanns handelt.

Nach dem Szenario wird sie tiefer in ihre Paranoia versinken und ihre verbliebenen Schätze zu sichern suchen. Nachdem sie sich mit dem Magier Arcturus Furion vor einem Jahr zerstritt, wird sie sich daher dem neuen Hofmagier Grautanns (Beladian Varillo) zuwenden, dem ihre Dienste höchst willkommen sind.

#### **Zitate**

*„Was wünscht er von mir? Sprich, aber fasse dich kurz!“*

*„Dies dort ist das meinige! Bring es mir!“*

*„Mein Baron. Höret meinen Rat“*

*„Tötet sie. Lasst ihre Leichen verschwinden. Ich will nie wieder etwas von ihnen hören.“*

---

**Geboren:** 984 BF

**Größe:** 1,72

**Haarfarbe:** dunkelblond

**Augenfarbe:** braun

**Seelentier:** Zholvarsratte

**Kurzcharakteristik:**

Meisterhafte mundane Alchemistin, brillante Intrigantin, vollendete Anführerin der Silbernen Hand, skrupellose Verbrecherin und Mörderin, vergnügungssüchtige Sadistin

**Werte**

Da Rondriane in diesem Abenteuer nicht im Vordergrund auftaucht, sind ihre Werte von geringem Belang. Sollten Sie dennoch Anhaltspunkte benötigen, orientieren Sie sich an einer nicht-magischen Alchemistin und Händlerin der 14. Stufe.

Rondriane wird stets von einer mondsilbernen Zholvarsratte begleitet.

**Mondschatten Phraiasa Orvil**

Die kompetente und glaubwürdige Phexpriesterin Phraiasa wuchs in Tiefhusen im Svelltal als Weise in der Obhut der dortigen Priesterschaft auf. Mit neun Jahren wanderte sie mit ihrem „Vater“, einem konvertierten Abenteuerer und Phexpriester, nach Baliho und später nach Gareth aus, wo sie schließlich auch ihre Weihe zur Priesterin des Fuchses erlangte. Hier erhielt sie auch den Auftrages des „Mondes“, eine Position als Bordellbesitzerin in Grautann

aufzunehmen und dort den anderen Verbrechergilden entgegenzuwirken. Drei Jahre dient die junge Geweihte nun schon ihrer Kirche in Grautann. Allerdings sind ihre Siege gegen die Hand oder auch den Mantler nur von geringer Größe.

Phraiasa ist eine ausgesprochen sinnliche und erotische Frau, die sich gern auch einmal mit gut aussehenden Helden in bestimmte Bereiche ihres Bordells zurückzieht.

**Zitate**

„Seid ihr wirklich sicher, das ihr mich sucht?“

„Willkommen in der Alten Füchsin. Bleibt und genießt die Lust von Rahja und Phex.“

„Geh mir aus dem Weg, Schurke.“

„Es nicht die Zeit der Waffen sondern die der Schatten, meine Freunde!“

---

**Geboren:** 1007 BF

**Größe:** 1,69

**Haarfarbe:** schwarz

**Augenfarbe:** braun

**Seelentier:** Fuchs

**Kurzcharakteristik:**

Meisterhafte Diebin, exzellente Händlerin, brillante Konkubine

**Vor und Nachteile:**

Gefahreninstinkt, Geweiht [zwölfgöttliche Kirche], Glück im Spiel, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit Verbindungen: 1, Brünstigkeit: 10, Eitelkeit: 6, Goldgier: 5, Moralkodex [Phex-Kirche], Neugier: 5, Selbstgespräche, Spielsucht: 5, Verpflichtungen, Vorurteile: 6

**Sonderfertigkeiten und Liturgien:**

Liturgie: Händlersegen

Liturgie: Initiation

Liturgie: Lug und Trug (Unverstellter Blick)

Liturgie: Mondsilberzunge

Liturgie: Märtyrersegen

Liturgie: Nandus Schriftkenntnis (Schrifttum ferner Lande)

Liturgie: Objektsegen

Liturgie: Phexens wunderbare  
 Verständigung  
 Liturgie: Schutzsegen  
 Liturgie: Speiseseegen  
 Liturgie: Sternenspur  
 Liturgie: Tranksegen  
 Liturgie: Weisheitssegen  
 Liturgiekenntnis (Phex)  
 Ortskenntnis (Wahl)

**Kampfwerte**

<b>MU</b> 13	<b>FF</b> 12	<b>AP</b> 2560
<b>KL</b> 12	<b>GE</b> 13	<b>Stufe</b> 2
<b>IN</b> 12	<b>KO</b> 10	
<b>CH</b> 15	<b>KK</b> 9	<b>Ausw</b> 12
<b>INI:</b> W6+10		<b>WS:</b> 7
<b>RS:</b> 1	<b>LeP:</b> 26	<b>MR:</b> 7
<b>BE:</b> 1	<b>KeP:</b> 24	<b>GS:</b> 8
	<b>AuP:</b> 30	<b>GW:</b> -
<b>Dolch</b>	<b>DK:</b> N	<b>AT:</b> 14
	<b>TP:</b> 1W6+1	<b>PA:</b> 9

**Besonderheiten**

keine

**Beute**

Fuchsdolch, Münze aus dem Orkenhort,  
 Mantel des Fuchses (kann 1x pro Woche  
 für 1 SR wirken wie CHAMAELIONI),  
 Heiltrank D, 150 Dukaten

**Der Mantler / Bladus Hornhagen**



Bladus von Hornhagen (die wahre Identität des Mantlers) wacht seit vielen Jahren über die Stadt als „Geist“. Seine wahre Identität versucht er möglichst geheim zu halten und bis heute wissen nur wenige Eingeweihte, um wen es sich bei dem Mantler handelt (Anghar Mellik, Arcturus Furion).

Bladus (geb. 994 BF) wuchs als Sohn und direkter Erbe des Barons auf und erfüllte seinen Vater stets mit Stolz und Hochachtung. Vor vier Jahren wurde der Ritter **Zaladan von Helmark** Opfer eines Mordes. Der Mord wurde mit Bladus in Verbindung gebracht und die Beweislast war erdrückend. Bevor Bladus aber vor Gericht gestellt wurde, tauchte dieser in den Schatten von Grautann und dem Hornwald unter und wurde mit Hilfe Melliks und Furions zum Wächter der Nacht über Grautann.

Fest steht, dass die Menschen Graumarks den Mantler zum einen Fürchten, zum anderen aber schätzen, da er die Stadt schon mehrfach vor dem Zugriff der Silbernen Hand und auch vor den Orks des Umlandes gerettet hat.

**Zitate**

„Kommt mir nicht noch einmal in die Quere und du lernst mich kennen...“  
 „Der Harlekin? Nur ein bemalter Spinner der silbernen Hand...“  
 „Leute sterben. Was soll ich daran ändern?“  
 „Ein Diener sagte mir einmal: Manche Menschen wollen die Welt einfach nur brennen sehen...Er hatte recht.“

---

**Geboren:** 994 BF  
**Größe:** 1,69  
**Haarfarbe:** hellblond  
**Augenfarbe:** grün  
**Seelentier:** Fledermaus

**Kurzcharakteristik:**

Meisterhafter Schattenläufer und Überlebenskünstler, kompetenter Attentäter, geborener Anführer, gerechter und fürsorglicher Krieger

Bladus taucht im Vordergrund des Abenteuers nicht auf, so dass seine Kampfwerte in einem späteren Abenteuer abgedruckt werden.

### ***Fyrion von Gareth***

Fyrion von Gareth ist der einzige Dieb und Einbrecher, dem es vor den Helden gelang, in Rondrianes Anwesen einzudringen. Der junge Blondschoopf ist ein geborener Fassadenkletterer, ein gutaussehender Dieb und der Schwarm vieler Frauen Grautanns. Nachdem er im Mittelreich jedoch zu bekannt und verfolgt wurde, orientierte er sich in Richtung Wildermark, Weiden und Grautann. Hier hörte er von dem Reichtum der Baronin und beschloss, ihr einmal einen Besuch abzustatten. Doch endete dies in einem ihrer Kerker.

Fyrion kann wie auch Fa'or als zusätzlicher NPC die SCs unterstützen oder auch gegen sie arbeiten. Wie Sie ihn einsetzen, überlassen wir Ihnen. Denkbar ist auch, dass Fyrion ab hier Teil der Gruppe wird (z.B. als Tausch für einen SC).

Sollten Sie ihn aktiv einsetzen wollen, erschaffen Sie einen mittelreichischen Streuner mit 500 zusätzlichen Abenteuerpunkten.

### ***Perilax, Sohn des Zarthag***

Perilax Sohn des Zarthag ist ein 320 Jahre alter Ingenieur der Zwerge Bagnadors, der vor gut 10 Jahren in die Dienste der Baronin gelangte. Als er ihr das komplette Anwesen umbaute, Fallen und geheime Zugänge installierte, kam er aber auch hinter das Geheimnis der Baronin. Diese vergiftete den Zwergen mit Chaosbier und trieb den alten Ingenieur somit in den Wahnsinn. Sie scheute jedoch, den alten Zwerg umzubringen.

Heute, nach fast 10 Jahren Kerkerhaft, ist von Zarthag nicht viel übrig geblieben (KL 5). Wahnvorstellungen vernebeln seinen Geist und autoaggressives Verhalten bestimmt seinen Tag.

Werte machen für den Zwergen keinen Sinn. Und ob er geheilt werden kann, steht in den Sternen.

### ***Perval Gallimar***

Perval Gallimar ist der alte Haushofmeister der Baronin und einer der wenigen, der über die Verbindung der Baronin zum Herrn der Gier Kenntnis hat. Seine Loyalität ist dennoch ungebrochen und kann selbst durch seine hohe Goldgier nicht verändert werden. Perval stirbt in diesem Szenario wahrscheinlich für die Baronin bei der Verteidigung ihres Besitzes. Pervals liebster Besitz ist seine „Hexenkatze“ Katze Magredda.

#### ***Zitate***

„Was wollt ihr? Die Herrin ist nicht zu sprechen!“

„Zu Diensten...“

„Was wollt ihr? Raus hier!“

„Die Herrin wird davon erfahren!“

---

**Geboren:** 974 BF  
**Größe:** 1,65  
**Haarfarbe:** grau  
**Augenfarbe:** blau  
**Seelentier:** Hund

#### ***Kurzcharakteristik:***

Kompetenter Haushofmeister, devoter Diener

#### **Werte Perval Gallimars**

<b>INI:</b> 8+W6	<b>PA:</b> 9	<b>WS:</b> 6
<b>RS:</b> 2	<b>LeP:</b> 33	<b>MR:</b> 3
	<b>AeP:</b> -	<b>GS:</b> 8
	<b>AuP:</b> 32	<b>GW:</b> -
<b>Säbel</b>	<b>DK:</b> N	<b>AT:</b> 11
	<b>TP:</b> 1W6+3	

#### **Kampffertigkeiten:**

Wuchtschlag, Gezielter Stich, Ausweichen I

#### **Besonderheiten:**

keine

#### **Beute**

2W6 Dukaten

## ***Juna Manthis von Helmark***

Juna Manthis ist die Anführerin einer kleinen Gruppe von Freischärlern im Hornwald. Die junge Frau ist eine loyale Dienerin von Bladus. Die Tochter eines Wildhüters versucht seit Jahren, die Unschuld ihres Geliebten Bladus zu beweisen, muss aber andererseits auch ihre Räuber versorgen.

### ***Zitate***

„Du kämpfst für die Baronin? Wir müssen uns dringend einmal unterhalten.“

„Der Mantler ist kein Dieb und Mörder.“

„10 Silber. Keinen Kreuzer weniger.“

„Behaltet kühlen Kopf, Leute!“

---

**Geboren:** 1001 BF  
**Größe:** 1,75  
**Haarfarbe:** rotbraun  
**Augenfarbe:** grün  
**Seelentier:** Löwin

### ***Kurzcharakteristik:***

Erfahrene Wildnisläuferin, exzellente Bogenschützin, gute Anführerin

## ***Fa'or der Feuerdschinn***



Fa'or ist ein Lampengeist und stammt ursprünglich aus Mhanadistan, wo er von der Familien Stippwitz „erstanden wurde“ und Rondriane seit ihrer Kindheit als Spielkamerad diente. Die Veränderung Rondrianes in den letzten Jahren haben Fa'ors Bindung zu seiner Herrin jedoch stark geschwächt und er sehnt sich nach einem neuen Herren oder der Freiheit. Diese können ihm die Helden schenken oder aber sie nehmen ihn sogar in ihre Reihen als NSC (oder sogar als SC eines sehr erfahrenen Spielers) auf.

Fa'or ist ein Feuerdschinn, heißblütig jedoch auch weise und einfühlsam. Er berichtet häufig von seiner Heimat, der elementaren Ebene mit ihren Lavaflüssen und feuerspeienden Bergen, dem Wind der Sonne und dem Ascheregen.

Nutzen Sie Fa'or als Gegner oder auch Verbündeten der Helden. In den folgenden Abenteuern kann er als potentieller Begleiter der Helden durchaus wertvolle Dienste als Berater, Lehrmeister oder auch Kampfgefährte erweisen. Vielleicht ist aber auch irgendwann der Zeitpunkt gekommen, an der ins eine Heimat zurückkehrt.

### ***Zitate***

„Feuer ist Kraft und Leben. Ohne Feuer gäbe es keinen Humus und keinen Wind.“

„Was ich bin? Ich bin das lebendig gewordene Feuer.“

„Meine Herrin? Sie verstieß mich. Nicht durch ihre Worte, sondern durch ihre Taten.“

„Ich werde mich nun in meine Lampe zurückziehen. Ihr könnt später meine Dienste erneut in Anspruch nehmen.“

---

**Geboren:** ?  
**Größe:** 2,00  
**Haarfarbe:** schwarz/Flammend  
**Augenfarbe:** gelb  
**Seelentier:** keines

### ***Kurzcharakteristik:***

Erfahrener und alter Feuerdschinn

## **Werte Fa'ors**

**INI:** 14+W6    **PA:** 8            **WS:** -  
**RS:** 0            **LeP:** 30            **MR:** 13  
                      **AeP:** -            **GS:** 10  
                      **AuP:** ∞           **GW:** -  
*Flammenhand* **DK:** HN        **AT:** 21  
                      **TP:** 3W6+8

**Kampffertigkeiten:**

Angriff mit Feuer (7 Schritt), Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen, Gegenhalten, Klingens Sturm, Klingens wand, Aufmerk-

samkeit, Alle Zauber mit dem Merkmal Feuer ZfW 12.

**Besonderheiten:**

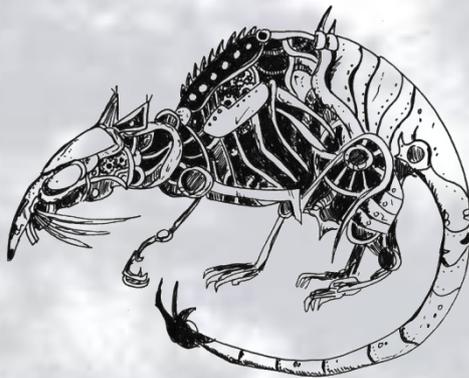
Verwundbarkeit (Wasser, Feuer des Agrimoth), Durch Feuer gehen, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Immunität gegen profane und geweihte Waffen,

**Beute**

keine

## Bestiarium

### Die Zholvarratte Arma'kha'bul



Arma'Kha'Bul ist ein naher (kleinerer) Verwandter der Khidma'Kha'Bul (Die Rostratte, siehe *TCD S. 83 f.*) und kommt in vier Varianten vor: Eisern, Bronzen, Silber, Golden. Gerüchten zufolge soll auch eine Mondsilbervariante gesichtet worden sein. Anders als ihr zweiköpfiger Verwandter besitzt diese Ratte nur einen Kopf, jedoch sehr wohl den gefürchteten Skorpionschwanz. Zudem ist ihr „Innenleben“ deutlicher zu sehen, was sie leicht mit einem arcanomechanischen Artefakt verwechselbar macht.

Arma'kha'bul ernährt sich wie sein Verwandter vor allem von Gold (ca. 1 Skrupel pro Tag). Um die Ratte zu beschwören, bedarf es mindestens 1 Stein pro Dämon.

Ein Rudel dieser Ratten ist weiterhin gefährlich, da ihre Intelligenz und Angriffslust mit ihrer Anzahl wächst.

Rondriane erlangte durch den Pakt mit Zholvar die Macht über diese Wesen und nennt ein

recht großes Rudel ihr Eigen, dass nun ihre Heimstatt kontrolliert.

Eiserne Arma'Kha'Bul

**Beschwörung:** +16                    **Beherrschung** +2  
**Wahrer Name:** 3/4                   **Basiskosten** 2

<b>INI:</b> 18+1W6	<b>PA:</b> 12	<b>WS:</b> 5
<b>RS:</b> 4	<b>LeP:</b> 13	<b>MR:</b> 14
	<b>AeP:</b> -	<b>GS:</b> 14
	<b>AuP:</b> 80	<b>GW:</b> 2+Anz
<b>Biss</b>	<b>DK:</b> H	<b>AT:</b> 11
	<b>TP:</b> 1W6	
<b>Stachel</b>	<b>DK:</b> H	<b>AT:</b> 12
	<b>TP:</b> 1W6+1	

**Kampffertigkeiten:**

Gezielter Angriff, kleiner Gegner (AT+4/PA +7)

**Besonderheiten:**

Regeneration I, Rudel, Kollektive Intelligenz (INI +1 pro 5 Dämonen, AT +1 pro 5 Dämonen, MR +2 pro 5 Dämonen), Verwundbarkeit (Phex, Humus, Ingerimm)

Gift (Stachel): wenn keine KL-Probe +1 gelingt, steigt die Goldgier des Opfers um 1 pro Stich

**Mögliche Dienste**

Bindung, Manifestation, Wache, Suchen und Vernichten

Bronzene Arma'Kha'Bul

**Beschwörung:** +16                    **Beherrschung** +2  
**Wahrer Name:** 3/4                   **Basiskosten** 3

<b>INI:</b> 19+1W6	<b>PA:</b> 14	<b>WS:</b> 5
<b>RS:</b> 4	<b>LeP:</b> 16	<b>MR:</b> 14
	<b>AeP:</b> -	<b>GS:</b> 14
	<b>AuP:</b> 80	<b>GW:</b> 3+Anz
<b>Biss</b>	<b>DK:</b> H	<b>AT:</b> 11
	<b>TP:</b> 1W6+1	
<b>Stachel</b>	<b>DK:</b> H	<b>AT:</b> 12
	<b>TP:</b> 1W6+2	

**Kampffertigkeiten:**

Gezielter Angriff, kleiner Gegner (AT+4/PA +7)

**Besonderheiten:**

Regeneration I, Rudel, Kollektive Intelligenz (INI +1 pro 5 Dämonen, AT +1 pro 5 Dämonen, MR +2 pro 5 Dämonen), Verwundbarkeit (Phex, Humus, Ingerimm)

Gift (Stachel): wenn keine KL-Probe +2 gelingt, steigt die Goldgier des Opfers um 1 pro Stich

**Mögliche Dienste**  
Bindung, Manifestation, Wache, Suchen und Vernichten

#### Silberne Arma'Kha'Bul

<b>Beschwörung:</b> +16	<b>Beherrschung</b>	+2
<b>Wahrer Name:</b> 3/4	<b>Basiskosten</b>	4
<b>INI:</b> 19+1W6	<b>PA:</b> 15	<b>WS:</b> 5
<b>RS:</b> 4	<b>LeP:</b> 20	<b>MR:</b> 16
	<b>AeP:</b> -	<b>GS:</b> 15
	<b>AuP:</b> 80	<b>GW:</b> 5+Anz
<b>Biss</b>	<b>DK:</b> H	<b>AT:</b> 12
	<b>TP:</b> 1W6+2	

**Kampffertigkeiten:**  
Gezielter Angriff, kleiner Gegner (AT+4/PA +7)

**Besonderheiten:**  
Regeneration I, Rudel, Kollektive Intelligenz (INI +1 pro 5 Dämonen, AT +1 pro 5 Dämonen, MR +2 pro 5 Dämonen), Verwundbarkeit (Phex, Humus, Ingerimm)  
Gift (Stachel): wenn keine KL-Probe +2 gelingt, steigt die Goldgier des Opfers um 1 pro Stich

**Mögliche Dienste**  
Bindung, Manifestation, Wache, Suchen und Vernichten

#### Goldene Arma'Kha'Bul

<b>Beschwörung:</b> +16	<b>Beherrschung</b>	+2
<b>Wahrer Name:</b> 3/4	<b>Basiskosten</b>	5
<b>INI:</b> 20+1W6	<b>PA:</b> 17	<b>WS:</b> 5
<b>RS:</b> 4	<b>LeP:</b> 35	<b>MR:</b> 16
	<b>AeP:</b> -	<b>GS:</b> 15

<b>Biss</b>	<b>AuP:</b> 80	<b>GW:</b> 8+Anz
	<b>DK:</b> H	<b>AT:</b> 14
	<b>TP:</b> 2W6	

**Kampffertigkeiten:**  
Gezielter Angriff, kleiner Gegner (AT+4/PA +7)

**Besonderheiten:**  
Regeneration I, Rudel, Kollektive Intelligenz (INI +2 pro 5 Dämonen, AT +1 pro 5 Dämonen, MR +2 pro 5 Dämonen), Verwundbarkeit (Phex, Humus, Ingerimm)  
Gift (Stachel): wenn keine KL-Probe +2 gelingt, steigt die Goldgier des Opfers um 1 pro Stich

**Mögliche Dienste**  
Bindung, Manifestation, Wache, Suchen und Vernichten

---

## *Eltams Foliant*

### *Methodica Alchimystica*

Der Magier Eltam, ein Weggefährte und guter Freund des berühmten Alchemisten *Paramanthus von Havena*, verfasste dieses Buch in den Zeiten der Priesterkaiser. Wie sein Freund wurde jedoch auch er zunehmend von der Inquisition und ihren Häschern verfolgt und zog sich daher immer mehr zurück. Um nicht angeprangert und als Ketzer verurteilt werden zu können, verschlüsselte er sein Werk mit einem Zahlenkompass, der auf den Einband des Quarto angebracht ist. Mit Hilfe des Kompass lassen sich die Zeiten in denen die Rezepte und Anleitungen lesbar sind, anzeigen. Hierzu sind zusätzlich eine Sternenkundeprobe sowie die Kenntnis der bosparanischen Sprache nötig.

Wurde der Zeitpunkt ermittelt, kann die Seite im Kerzen-, Sonnen- oder Madalicht gelesen werden. Alle anderen Seiten zeigen Reiseberichte, Anekdoten oder unwichtige Küchenrezepte.

Eltam war ein Kenner der gildenmagischen, ophidischen und elfischen Magie. Daher

weichen seine Theorien und Ansätze deutlich von denen der typischen Alchemisten ab (siehe unten).

Rondriane gelangte durch Zufall an das Buch, als sie die Keller der Burg durchsuchte und in einem Regal fündig wurde. Verstanden hat sie das Buch allerdings nie.

### *Die Rezepte*

Die Rezepte des Eltam fundieren auf ophidischen, elfischen und gildenmagischen Experimenten. Eltam verfasste alle seine Elixiere so, dass nur 24 Zutaten für die Tränke und Gifte notwendig sind:

#### **Die 4 Zutaten des Wasser**

Quellwasser, Sumpfwasser, Meerwasser, Drachenerin

#### **Die 4 Zutaten des Feuers**

Schwefel, Drachenblut, Greifenfeder, Feuermoos

#### **Die 4 Zutaten der Luft**

Fledermausflügel, Orklandbovistsporen, Limbusäther, Gotongiauge

#### Die 4 Zutaten des Erzes

Bergkristall, Stahlspäne, Diamantstaub, Goldstaub

#### Die 4 Zutaten des Lebens

Menschenblut, Rattenschwanz, Ogerschößling (Pilz), Alraune

#### Die 4 Zutaten des Todes

Wassereis, Drachenknochen, Holz vom Totenbaum, Arieflechte



### Das Herbicydium

Das Herbicydium ist ein potentes Pflanzenvernichtungsmittel (und wirkt bei der Arieflechte aus „Gassenschatten“ wahre Wunder.)

Lesbar: Rahja bei Mondlicht

Rezeptur: 2xBergkristall, 3xArieflechte, 2xOrklandbovistsporen, 1x Gemeiner Ogerfuß

Probe: +2 / +6

Wirkung:

M	1,2,11,13,16,18,19,20,21,22, 23,32,38,40
A	keine Wirkung
B	Fügt der Pflanze 2W6 SP zu
C	Fügt der Pflanze 5W6 SP zu
D	Fügt der Pflanze 7W6 SP zu
E	tötet die Pflanze
F	tötet die Pflanze, fügt jedoch jedem anderen Lebewesen, das in Kontakt mit der abgestorbenen Pflanze kommt ebenfalls 2W6 SP zu (für 7 Tage).

### Eltams Elixier der Heilung

Dieses Elixier ist eine Rezepturvariante des „gewöhnlichen“ Heiltrankes.

Lesbar: Rahja bei Sonnenlicht

Rezeptur: 1x Goldstaub,  
2x Drachenknochen  
2x Quellwasser

Wirkung wie Heiltrank SRD S. 94

### Chaosbier

Das Chaosbier ist ein furchtbares Gebräu, welche als extrem potentes Paraphernalium bei der Dämonenbeschwörung verwendet werden kann. Von seinem Genuss ist abzuraten, wie einst Eltams Weggefährte Torg, Sohn des Gradox schmerzlich erfahren musste.

Lesbar: Rahja bei Kerzenlicht

Rezeptur: 1x Gotongiauge  
2x Drachenurin  
1x Bergkristall  
2x Ogerschößling  
1x Limbusäther

Wirkung

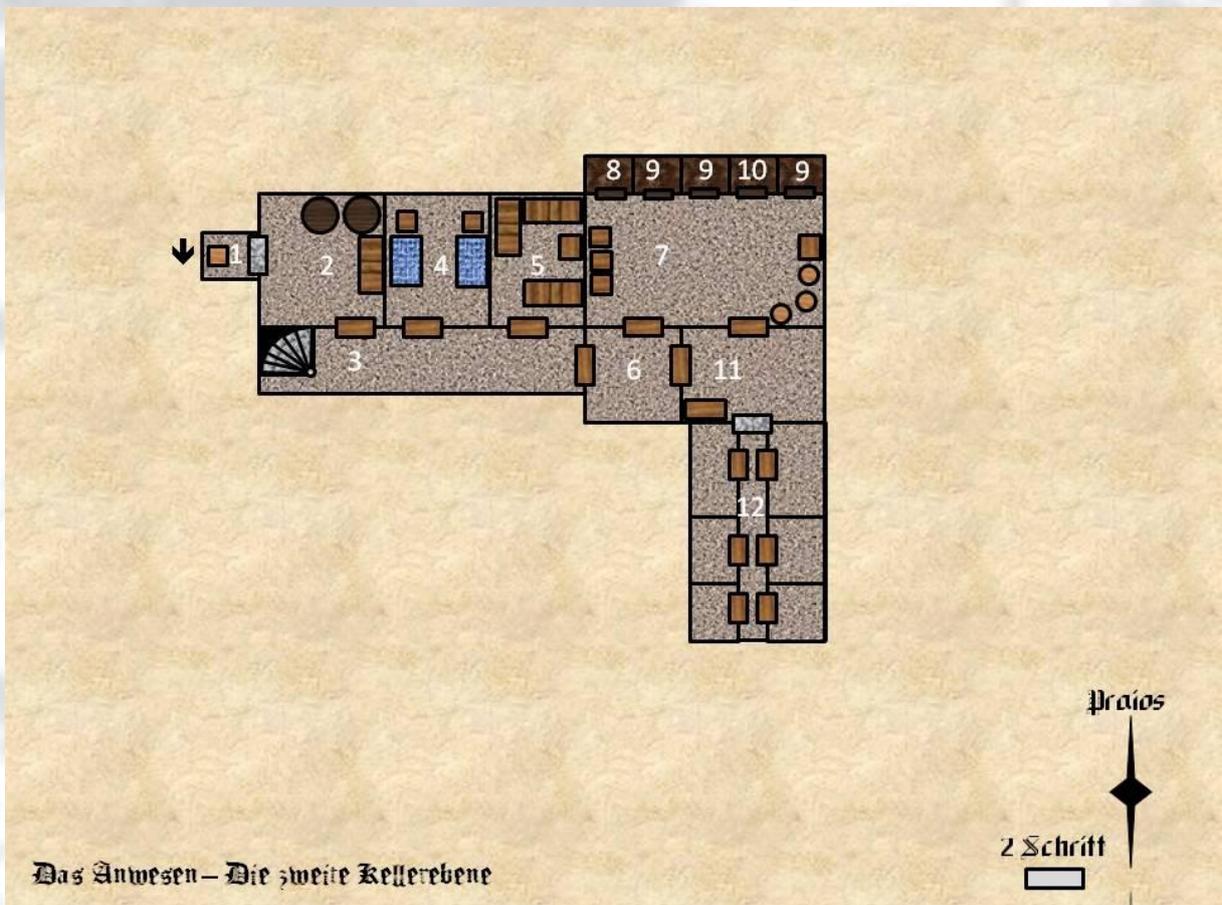
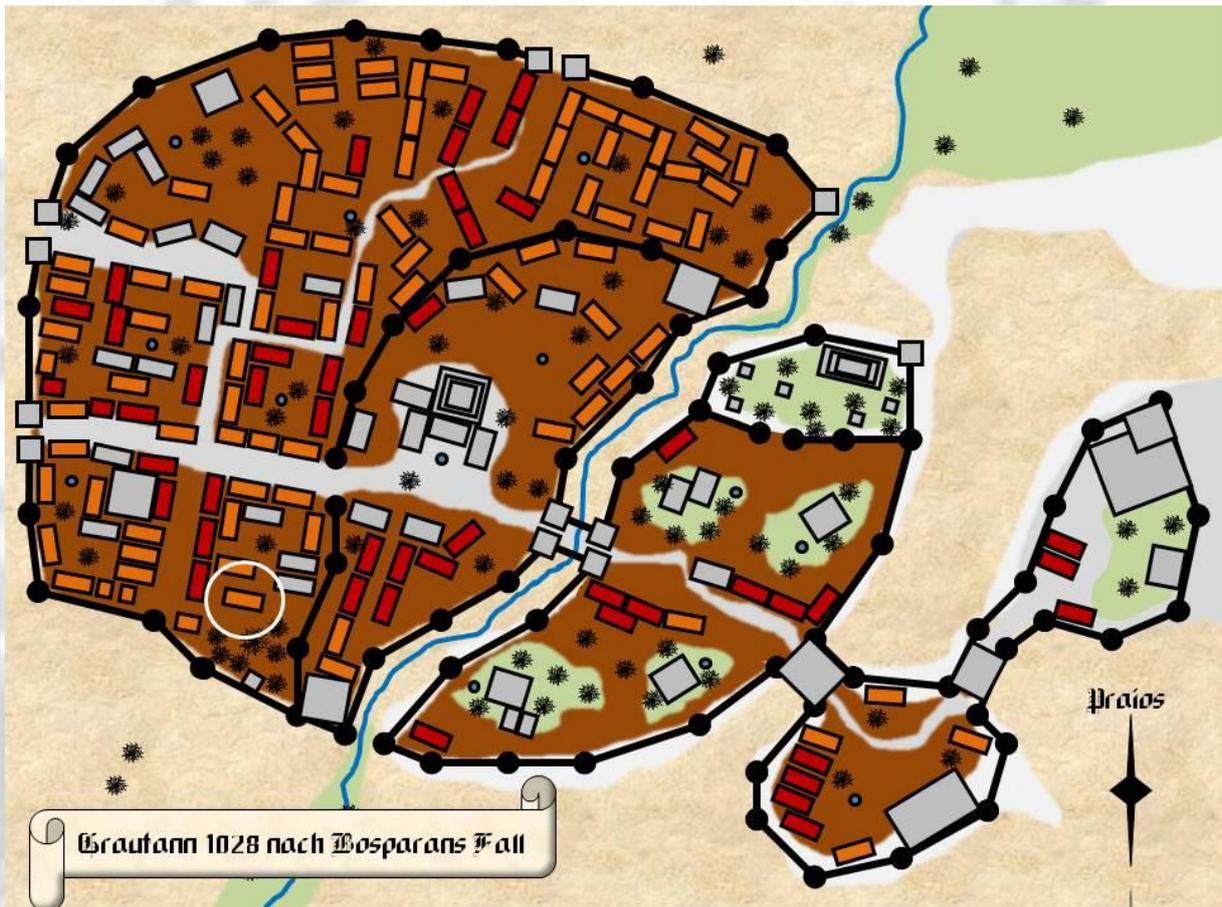
Der Genuss des übelriechenden und violett schäumenden Chaosbieres durch einen Nicht-Dämonen erzeugt heftigstes Erbrechen (3W6 SP) sowie den Verlust von 4 KL und 4 IN Punkten für 1 Woche. Zudem besteht aufgrund des Gotongiauges die Chance von 15% (18-20 auf W20) an der Dämonenfäule zu erkranken

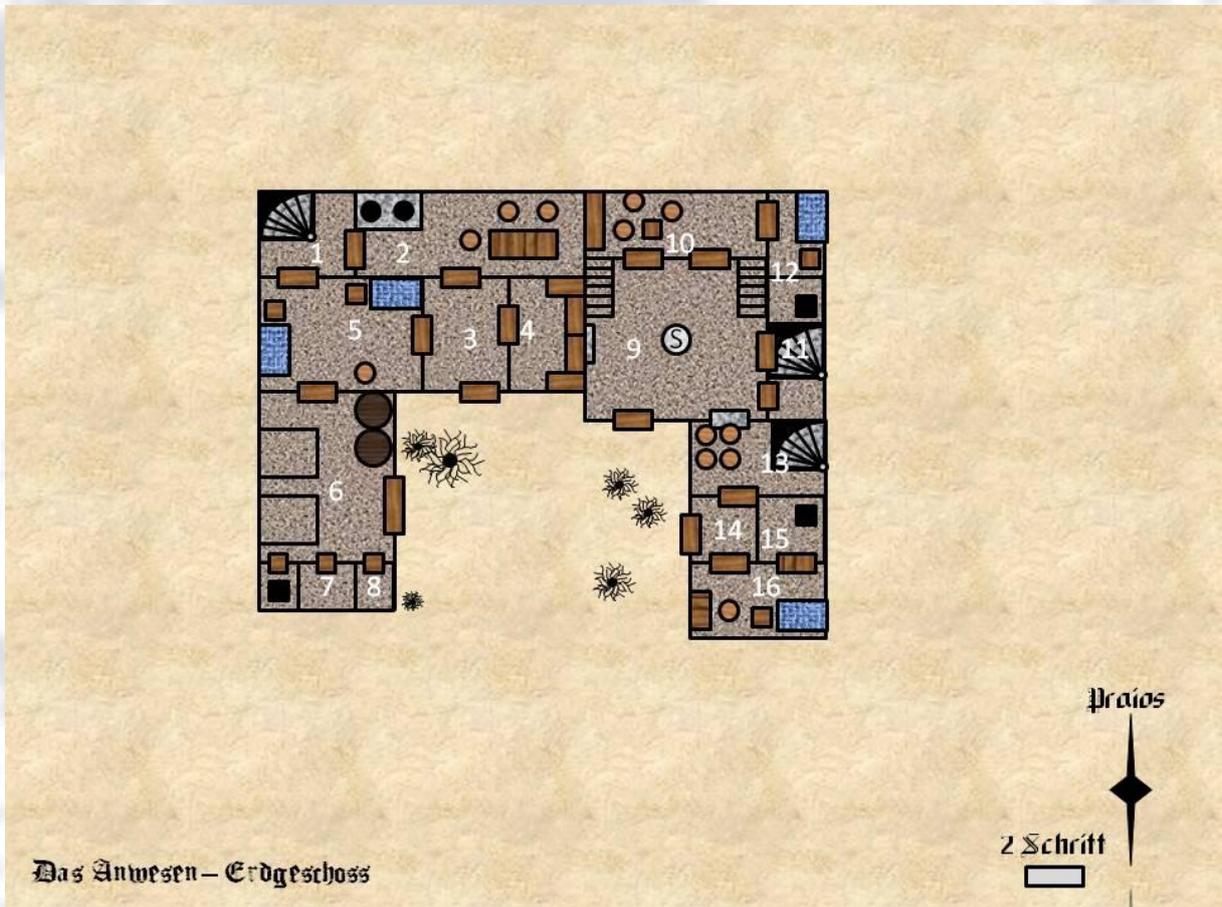
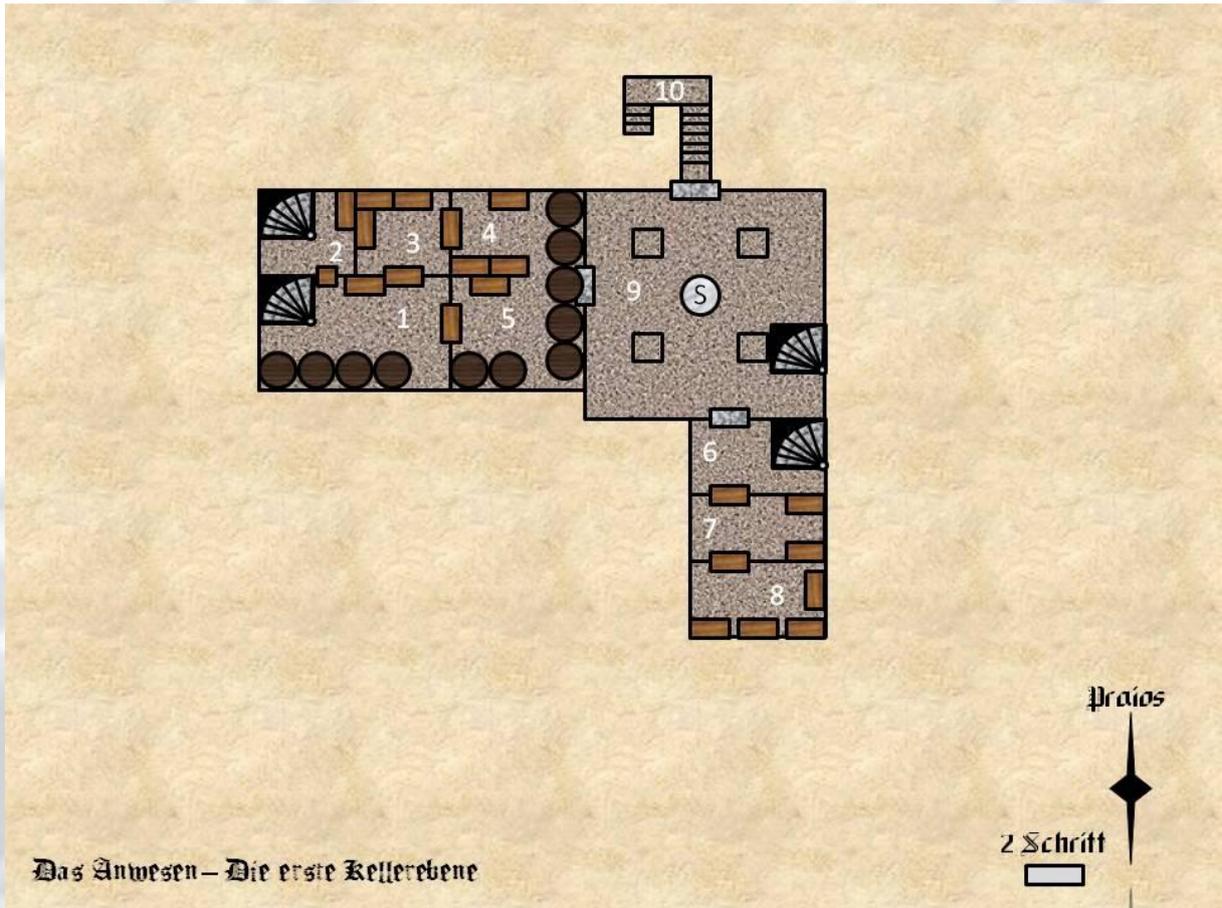
M	Die Beschwörungsprobe ist nicht, die Beherrschungsprobe aber um 6 Punkte erschwert. Misslingt sie, wird der Dämon seinen Beschwörer angreifen
A	keine Wirkung
B	keine Wirkung
C	Die Beherrschungsprobe des Dämons ist um 2 Punkte Erleichtert
D	dergleichen um 4 Punkte
E	dergleichen um 7 Punkte
F	dergleichen um 12 Punkte, allerdings wird der Dämon nach Ablauf seiner Dienste „anhänglich“ werden und sich mehr Chaosbier einfordern. Dies kann nach SL Entscheid zu einer dauerhaften Präsenz des Wesens bis zum Angriff auf seinen Meister führen.

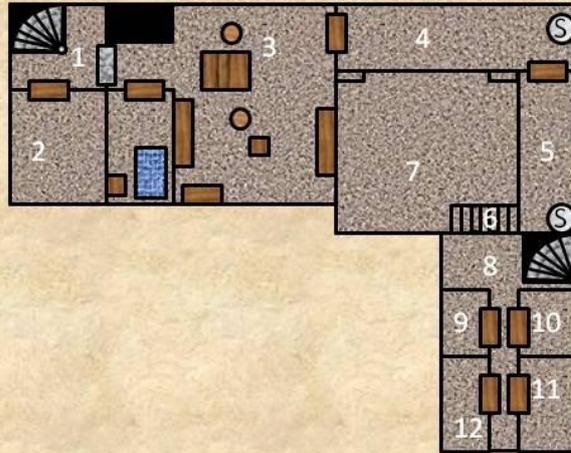
Weitere Rezepte werden in den folgenden Abenteuern und Szenarien veröffentlicht.

## Zeitleiste

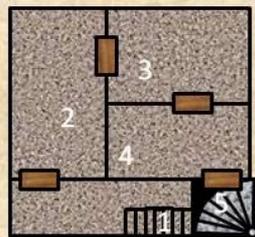
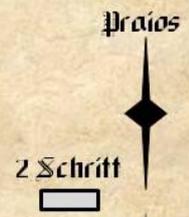
?	Die Ophideer herrschen unter den Echsenherren über die Graumark von der Stadt Shambalah aus	998 BF	Alrik Orvil erlangt die Fuchspfote im Orkenhort und verliert sie nur 10 Monate später im Glückspiel.
4600 v.BF	Beginn des Baus der Elfenstädte nach Pyr Dakors Offenbarung	1000 BF	Junivera von Grautann erlangt die Fuchspfote.
4100 v.BF	Krieg der Hochelfen gegen die Ophideer.	1001 BF	Andrasch verlässt Bagandor und reist nach Xorlosch
4000 v.BF	Errichtung Minasthirs		
2955 v. BF	Krieg gegen die Ophideer Bund der Elfen und Zwerge gegen die Ophideer Die Elfen setzen die Ariaflechte gegen die Kristallomanten ein	1007 BF	Olgrimm wird von seinem Bruder Thodin ermordet. Thodin wird neuer Bergfürst von Bagnador.
2954 v.BF	Zerstörung Shambalahs und der Flechte	1008 BF	Andrasch wird Opfer des Geodenfluches und wird aus Xorlosch verbannt.
2950 v.BF	Gründung Bagnadors	1012 BF	Tod Juniveras von Grautann
2410 v.BF	Zerstörung Minasthirs, Mirantha wird Zufluchtsort	1013 BF	Rondriane wird Pelagions Ehefrau und gelangt in den Besitz der Pfote.
127 v. BF	Gründung des Klosters des Heiligen Logars	1024 BF	Bladus von Hornhagen wird zum Mantler. Mord an Zaladan von Helmark
345 BF	Gründung Grautanns auf den Ruinen Shambalahs durch die Priesterkaiser	1025 BF	Martellus entdeckt die Halbaranfragmente
407 BF	Udwin v. Grautann wird Lichthüter der Graumark	1027 BF	Andrasch erfährt von dem Fluch und der Intrige Thodins und reist heim
410 BF	Zerschlagen des Zirkels um Nebain	1027 BF	Tod Zeleran Harbingers. Nolan Urbrander erbt die Schenke zum Singenden Schwert.
410 BF	Nebain wird im Urbrander Turm gefoltert und eingemauert		
411 BF	Udwin v. Grautann lässt seine Handlanger verfolgen und töten. Argelia zieht sich zum Schlangenberg zurück	1028 BF Frühjahr	Der Grautannzyklus <b>Die Schenke zum Singenden Schwert.</b> Nebain wird befreit und wandelt als Nachtalp durch die Mark.
414 BF	Argelia terrorisiert die Graumark	Frühsommer	<b>Der Schlangenberg Mondsilberadern</b>
415 BF	Tod Udwins durch die gefallene Argelia		Tod Argelias
434 BF	Eine Inquisitionsstrafkommando bannt Argelia in den Schlangenberg, kommt dabei aber um.	Sommer	Arionil wird geschmiedet <b>Gassenschatten</b>
459 BF	Halbaran verfasst die Halbaranfragmente Der Zauberer Eltam verschwindet in der Graumark	Tage o.N.	<b>Phexens Werk und Zholvars Beitrag Der Basiliskenschädel Verrottetes Wissen</b>
465 BF	Rohal der Weise beendet die Zeit der Priesterkaiser		
780 BF	Ein Basilisk terrorisiert die Mark		
781 BF	Turia von Grautann erschlägt den Basilisken des Schlangenberges und wird Erste Baronin der Mark		
880 BF	Drei Orkstämme fassen Fuß im Herzwald. Seitdem Krieg der Elfen und Orks		
971 BF	Andrasch wird als Sohn von Olgrimm und Alidroscha Geboren		
990 BF	Zeleran Harbinger bezieht den Urbrander Turm		
992 BF	Zeleran entdeckt die Siegelkammer und öffnet sie. Die erste Nacht des Schreckens im Singenden Schwert		



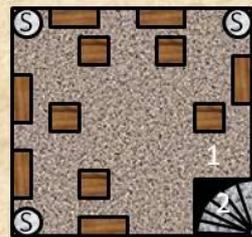




Das Anwesen – Das Erste Obergeschoss



Zweites Obergeschoss



Drittes Obergeschoss

Das Anwesen – Das zweite und dritte Obergeschoss

