

ERFAHRUNGSTUFEN

2-5

AB 3

Gassenschatten



Ein freies Abenteuer für das Spielsystem
„Das Schwarze Auge“

von
Stefan Bushuven



Das Schwarze Auge

Gassenschatten

Teil 3 des Grautann Zyklus

Ein Gruppenabenteuer für 3-5 Helden der Stufen 2-4 und einen Spielleiter

von
Stefan Bushuven (2011)

Stichworte zum Abenteuer:

Mit Hilfe von Diebesbanden und zwielichtigem Gesindel müssen die SCs nach ihrem alten Freund und Kameraden Andrasch Drachenzahn in den Katakomben unter Grautann suchen und ihn aus den Fängen einer alten und ungewöhnlichen Elfenwaffe befreien...

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 „Gassenschatten“ nach den Ereignissen in der „Die Schenke zum Singenden Schwert“, „Der Schlangenberg“ und „Mondsilberadern“ angelegt, kann aber auch als einzelnes Abenteuer gespielt werden.

Helden:

Junge Heldengruppe, die sich nicht zwingend kennen muss, als Einsteigerabenteuer geeignet.

Ein Streuner, Phexgeweihter und andere „zweilichtige“ Charaktere sind von Vorteil. Ebenso kann ein magiebegabter Held von Vorteil sein, ist aber nicht zwingend erforderlich.

Erfahrung:

Einsteiger

Komplexität:

Spieler: mittel (Interaktion, Körperliche Talente, Kampf, Zauberanwendung)

Meister: mittel

Regelwerk:

DSA 4.1 Edition



Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4
Dem Meister zum Geleit.....	4
Das Abenteuer.....	4
Der Grautannzyklus.....	5
Inofficialien.....	5
Officialien.....	6
Indessen.....	6
Hintergrund.....	8
Andrasch Drachenzahn.....	8
Grautann.....	8
Die Diebe von Grautann.....	9
Die Herren von Grautann.....	10
Gaukelspiel und Zwergenblut.....	11
Das Basiliskenfest.....	11
Das Turnier der Bürger.....	13
Immanspiele.....	14
Währenddessen.....	15
Entführt!.....	15
Zwergenketten.....	17
Phexens Werk&Zholvars Beitrag. 18	
Ein alter Oreal.....	19
Der Weg des Fuchses.....	20
Der Weg der Silbernen Hand.....	26
Der Weg des Mantlers.....	28
Der Dukatengardist.....	31
Thoras Rückkehr.....	31
Der Basiliskenschädel.....	32
Rede Schurke!.....	33
Zwergenerbe.....	34
Die Kanäle von Grautann.....	34
Die Kanäle der Ersten Ebene.....	34
Die Alten Kanäle.....	38
Die Leuchtenden Grotten.....	43
Hintergrund.....	43
Die Leuchtenden.....	43
Die Kammern der Leuchtenden.....	44
Das Finale.....	48
Zwergengeist.....	48
Der Mühen Lohn.....	48
Ausblick.....	48

ANHANG	
Dramatis Personae.....	49
Grautann.....	57
Reputation.....	69
Wege des Bieres.....	70
Zeitleiste.....	71
Kartenmaterial.....	73

„Das Schwarze Auge“ ist eingetragenes Warenzeichen der
Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH
www.ulisses-spiele.de

Copyright © 2010 by Significant GbR für die Marke „DAS
SCHWARZE AUGEN“ 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.de

Vorwort

Liebe Freunde des Schwarzen Auges! In euren Händen oder auf eurem Bildschirm habt ihr nun „*Gassenschatten*“, den dritten Teil des Grautannzyklus, vor euch.

Obwohl ich bis dato kein großer Fan von Stadtabenteuern war, hat mir die Erstellung dieses Abenteuers sehr viel Spaß bereitet und so manche Inspiration geweckt.

Dieses Abenteuer ist nun etwas für wahre Stadthelden: verwegene Fassadenkletterer, gewiefte Einbrecher und andere zwielichtige Gestalten, die vielleicht in den vorhergehenden zwei Bänden eher zu kurz kamen.

Nichts desto trotz werden sich auch die „Epos“-helden (Krieger, Magier, etc.) hier wohl fühlen und ihren speziellen Teil zu Gassenschatten hinzusteuern können, denn

es geht um ihren verschollenen Weggefährten Andrasch Drachenzahn, der dieses Mal die Hilfe der Helden braucht.

Ich hoffe, dass Sie Freude an diesem Abenteuerband und den zwei im Frühjahr folgenden Szenarien namens „*Phexens Werk und Zholvars Beitrag*“ und „*Der Basiliskenschädel*“ finden werden, bevor der Plot mit „*Verrottetes Wissen*“ im vierten Band Anschluss findet.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen und Spielen des Abenteuers und bin gern für konstruktive Kritik zu haben.

Phex zum Grube!

Stefan Bushuven, Radolfzell im Januar 2011

Dem Meister zum Geleit

Das Abenteuer

Gassenschatten spielt einige Wochen nach den Ereignissen in der „*Schenke zum Singenden Schwert*“ und nach „*Der Schlangenberg*“ sowie dem Szenario „*Mondsilberadern*“.

Alle SCs und NSCs sind mittlerweile in der Stadt Grautann angekommen und haben ausgedehnt ausgeruht, ihre Reserven regeneriert und sich gestärkt für weitere Abenteuer.

Im ersten Kapitel („*Gaukelspiel und Zwergenblut*“) können die Helden die Ereignisse um den Schlangenberg und die Schenke zum Singenden Schwert hinter sich lassen und am traditionellen Basiliskenfest teilnehmen. Als sie am Abend in ihr Gasthaus zurückkehren, müssen sie feststellen, dass ihr Freund

Andrasch entführt wurde und eine ihnen unbekannte Zwergin von der Stadtgarde abgeführt wird. Mit ihrer Hilfe kommen sie auf die Spur des „Silberlings“, eines alten Dukatengardisten, der in die Ereignisse um Andrasch verwickelt ist.

Im zweiten Teil „*Phexens Werk und Zholvars Beitrag*“ müssen die Spieler Kontakt zu dem Silberling herstellen. Dieser Weg führt über das Vertrauen einer der drei Diebesgilden: der phexgefälligen Fuchse, der skrupellosen Silbernen Hand oder über den mysteriösen Mantler. Sobald die Charaktere das Vertrauen einer der Bünde gewonnen haben, erfahren sie vom Aufenthaltsort des Silberlings und können ihn dort festsetzen. Von ihm erfahren sie, dass Andrasch von einigen Zwergen in die Kanäle verschleppt wurde.

Im Teil „*Die Kanäle von Grautann*“ steigen die SCs in das Dunkel der

Kanalisation herab und finden bald heraus, dass die Zwergengruppe, die Andrasch entführte, von fremdartigen Wesen angegriffen und getötet wurde. Diese Wesen können sie bis in die alte Stadt der Ophideer unter Grautann verfolgen und ihren „Bau“ ausfindig machen.

In „**Die leuchtenden Grotten**“ kommen die Charaktere schließlich hinter das Geheimnis der „Leuchtenden“, die Andrasch in ihre Kammern entführten und nun versuchen zu einem der ihren zu machen. Die Spieler erfahren eventuell, dass die seltsame Pflanze (Die Aria-Flechte), die die Leuchtenden kontrolliert, in die Geschehnisse um den Fall der Ophideer verwickelt war und als hochheilsame „Biowaffe“ gegen die Vasallen der Echsenmenschen eingesetzt wurde.

Im Finale retten die Charaktere Andrasch schließlich und gelangen zurück an die Oberfläche, wo das Abenteuer seinen Abschluss findet.

Das Abenteuer richtete sich wie der gesamte Grautannzyklus an eine „typische“ Heldengruppe aus einigen Kämpfern Magiern und „Leichtgewichten“. Für diesen Band sind vor allem „zweilichtige“ Charaktere (Streuner, Scharlatane, Phexgeweihte, Einbrecher, ...) von großem Vorteil, jedoch nicht zwingend notwendig.

Unpassende Charaktere gibt es eigentlich nicht.

Der Grautannzyklus

 Der Grautannzyklus ist eine Sammlung von Szenarien und Abenteuern in „meiner“ eigenen kleinen Welt in Aventurien, der Graumark. Prinzipiell werden die Abenteuer des Zyklus so gestaltet, dass sie als „Stand-alone“ auch andernorts spielbar sind. Wer jedoch als Spielleiter oder –gruppe Spaß an größeren Kampagnen mit einem kleinen

Metaplot (in den heutigen Zeiten ein böses Wort) hat, kann auf die Zyklusbände zurückgreifen, um neben einer Verzahnung der Ereignisse eine epische Story zu erleben.

Um die Orientierung des Spielleiters in den Bänden als auch die hoffentlich reibungslose Spielbarkeit sowohl der Kampagne als auch der Einzelabenteuer zu gewährleisten, werden die Kampagneninformationen mit dem speziellen Logo, dem aktivierten **Ophidarium**, versehen:



Aktuell bestehen vier Bände des Zyklus oder sind in der Vorbereitung:

„**Die Schenke zum Singenden Schwert**“ (SSS), „**Der Schlangenberg**“ (DSB), „**Gassenschatten**“ (GAS) und „**Verrottetes Wissen**“ (VRW).

Ferner wurden und werden die Szenario „**Mondsilberadern**“ (MSA) zu DSB und „**Phexens Werk und Zholvars Beitrag**“ (PWZB) sowie „**Der Basiliskenschädel**“ (BSS) zu GAS hinzugefügt.

Die Namen der weiteren Titel stehen noch nicht fest.

Ob dem noch etwas folgt weiß ich nicht, aber Ideen für die Geschichte sind jedenfalls genügend vorhanden.

„Inofficialien“

Dies ist kein offizielles DSA-Abenteuer, sondern ein Hobbyprojekt. Seine Orte, Persönlichkeiten und Artefakte werden in keiner (Regional-)Spielhilfe auftauchen und es wird sicher auch so bleiben. Da es gerade mit Hobbyprojekten wie diesem immer wieder Kollisionen mit dem „offiziellen“ Aventurien gibt („Das steht in XX auf S. XY aber so da!“), versuche ich mit der Erstellung der Graumark, diese zum umgehen, werfe damit aber gleichzeitig die Frage auf: „**Wo ist die**

Graumark eigentlich?“. Prinzipiell gibt es verschiedene Lokalitäten, wo sie im offiziellen (recht vollgepackten) Aventurien noch Platz hätte:

1. An der Nord-Ostseite der Koschberge
2. an der Südostseite des Finsterkamms
3. An der Ostseite der Drachensteine oder der Roten Sichel (Dann dem Bornland zugehörig).
4. An der Ostseite der Windhagberge

Eine Alternative kann es für manche Spielleiter sein, den Ort des Geschehens einfach komplett offen zu lassen, andere mögen die Geschehnisse in eine bekannte Region verlagern (Namensänderungen) und dritte wiederum können sich Grautann gut in einer Globule vorstellen, welche vor langer Zeit aus dem Gefüge der Welt herausgerissen wurde und den Spielern durch den Sturm (siehe SSS) betreten wurde.

Welchen Weg Sie wählen wollen, Sei Ihnen und Ihren Spielern überlassen. Hauptsache, Sie haben Spaß an der ganzen Sache.

„Officialien“

Im Abenteuerband werden häufiger Abkürzungen und Verweise auf das Regelwerk vorkommen. Hier eine kurze Liste:

- WdH** Wege der Helden
- WdM** Wege der Magie
- WdG** Wege der Götterdiener
- AA** Aventurisches Arsenal (R1)
- SRD** Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (R2)
- ZBA** Zoo-Botanica Aventurica (R3)
- WdM** Wege des Meisters (R4)
- TCD** Tractatus contra daemones
- LC** Liber Cantiones*
- DZB** Dunkle Zeiten Box

* die im AB angegebenen Seitenzahlen beziehen sich auf die 1. Edition des LC

Indessen...



Es kann die Frage nach dem Verbleib und der aktuellen Situation der anderen NCSs aus SSS und DSB bestehen. Einige dieser NCSs können durchaus von den Helden aufgesucht werden.

Haria und Nolan Urbrander (SSS+DSB)



Nolan und Haria werden sich nach dem Fest weiterhin in Helmark aufhalten. Haria wurde ggf. in einer der Nebenquesten als Hüterin der Feenglobule eingesetzt. Sie wird daher nicht weiter thematisiert werden.

Antissa Daralos (SSS)

Die Praiosgeweihte befindet sich derzeit in dem Praioskloster nahe Grautann.

Sie wird in diesem Abenteuer nicht in Erscheinung treten.



Iloren von Grautann (SSS)



Die Tochter der Barons von Grautann befindet sich aktuell in der Oberstadt Grautanns. Auch sie wird in diesem Abenteuer keine größere Rolle spielen, wird die SCs aber kurz empfangen, jedoch kaum nützliche

Informationen für sie haben.

Martellus Jarelon (DSB)

Martellus hält sich im Hesindetempel der Stadt auf und studiert dort vor allem die Aufzeichnungen über das Ophidarium sowie das Artefakt selbst. Er kann den Spielern mit Informationen oder auch als Auftraggeber dienen.



Atorvan Avenhardt (DSB)

Atorvan starb in der Festung des Wahnsinns. Allerdings wurde sein Leichnam nie gefunden. Sein Schicksal wird in einem späteren Abenteuer enthüllt werden...

Nebain ui Kalair (SSS+DSB)

Der finstere Schwarzmagier trieb nach seiner Befreiung in SSS sein Unwesen als Nachtalp und tötete eine Reihe



Reisender und Waldbewohner. Durch die Lebenskraft des Einhorns Antalor gelangte er früh zu seiner menschlichen Gestalt und reiste nach Grautann, mit dem Ziel seinen Zirkel wieder aufzubauen. Nebain traf einige Tage vor den SCs in Grautann ein und stellte sich dem Baron als Hofmagier unter dem falschen Namen ***Magister Beladian Varillo*** zur Verfügung. Er wird während der Geschehnisse um Andrasch keine größeren Unternehmungen anstellen, um seine Tarnung nicht zu gefährden.

Thyrvar Eldgrimsson und Argelia von Greifenfurt

Die Geister der zwei Recken, die Nebain einst bezwang, werden über die Helden aus dem Jenseits wachen, vor allem dann, wenn einer Thyrvars Schwert Glorfang und ein anderer den Ring der Medusa mit sich trägt.



Alle übrigen NSCs (die Bewohner Helmarks, des Herzwaldes und des Elfendorfes Mirantha) sind jeweils vor Ort geblieben. Sie werden allerdings noch eine größere Rolle spielen.



Hintergrund

Andrasch Drachenzahn



Andrasch Sohn des Orgrimm wurde als erstes Kind des Zwergenfürsten **Orgrimm, Sohn des Balthax**, genannt „Drachentöter“, geboren und als amboßzwergerischer Prinz erzogen. Als er seine Feuertaufe hinter sich brachte, ging er in die Lehre des **Norax Schuppenspalter**, einer großen Krieger aus der Zwergenbinge Xorlosch und erlernte dort das Handwerk des Drachentöters.

Doch während seiner Ausbildung wurde Fürst Orgrimm Opfer eines Verrates durch seinen intriganten und machthungrigen Bruder (und Andraschs Onkel) **Thodin, Sohn des Balthax**. Orgrimm starb durch einen vergifteten Dolch und Thodin übernahm das Amt des Fürsten der Zwergenbinge von Bagnador. Mit Hilfe des Geoden **Xalarox** sandte er Andrasch einen geodischen Fluch, der den jungen Prinzen töten sollte. Nur durch Zufall überlebte Andrasch das magische Attentat, wurde jedoch von dem Amazeroth Dämonen **Aglaroth** besessen. Dieser flüstert dem Zwergen seitdem die

Verfluchungen und Beleidigungen ins Ohr, mit denen Andrasch sich götterlästernd in Xorlosch und in der Fremde keine Freunde machte. Andrasch wurde aus Xorlosch verbannt. Nachdem er lange durch Aventurien gereist war und sich als Söldner und Kopfgeldjäger verdingt hatte, kam ihm ein reisender Magier zu Hilfe, enträtselte seine Flucherei und lokalisierte den Ursprung des Zaubers in der **Zwergenbinge Bagnador**.

Andrasch brach sogleich auf, um der Sache auf den Grund zugehen, verschleierte aber seine wahren Beweggründe die alte Heimat aufzusuchen. Nach den Ereignissen in der Schenke wurde Bergfürst Thodin durch Ilorens Bericht am Hofe **Baron Pelagion Hornhagens** über Andraschs Rückkehr informiert und sucht seitdem eine Möglichkeit, den für ihn gefährlichen Zwergenprinzen ohne großes Aufsehen zu beseitigen. Hierzu sandte er seinen loyalen Sohn **Gorlax, Sohn des Thodin**, einige Söldner sowie den ehemaligen Dukatengardisten „**Silberling**“ aus, um Andrasch zu fangen und unschädlich zu machen. Andraschs Schwester **Thora, Tochter der Alidroscha** entdeckte den Verrat ihres Onkels und reiste direkt nach Grautann, um Andrasch zu warnen. Leider erreicht sie ihren Bruder zu spät, um ihn zu warnen.

Grautann

Die Stadt Grautann wurde 345 BF durch die Priesterkaiser auf Geheiß **Aldec Praiofolds II.** auf den Ruinen eines unbekanntes Volkes gegründet. Grund für die Wahl des Bauortes war die Nähe des bereits 127 v. BF gegründeten Klosters des Heiligen Logars.

Ursprünglich stand am Bauort Grautanns eine Stadt der Ophideer, die den Namen

Shambalah trug. Als die Hochelfen das Land bevölkerten und Krieg gegen das Volk der Ophideer aufzog, wurde Shambalah durch Elfen und Zwerge 2954 v. BF zerstört. Die überlebenden Ophideer flohen an einen unbekanntem Ort und die Zwerge errichteten vier Jahre später die Bingen von **Tiefhall** und die Festung **Bagnador**. Nach vielen Kriegen und dem Untergang der Hochelfen ging das Wissen um die Ophideer endgültig verloren und ist heute nur noch wenigen eingeweihten Elfen sowie den zwergischen Hütern des Wissens bekannt.

In den Geschehnissen um den „Schlangenberg“ wurde **Martellus Jarelon** erstmals wieder aufmerksam um die Ruinen und Relikte dieser untergegangenen Schlangenkultur.



Das menschliche Grautann war lange Jahre nur eine Versorgungsstadt für das Kloster des **Heiligen Logar** und ein unbedeutender Außenposten der Region. Der Kontakt zu Fürsten und Königshäusern sowie zum Kaiser war stets gering und auch kriegerische Konflikte waren eher die Ausnahme, auch wenn das Kaiserhaus immer wieder Truppen aus der Region für verschiedene Schlachten und Feldzüge rekrutierte.

Das Stadtrecht besteht jedoch schon seit 423 BF auf Wirken des Praisopriesters **Udwin von Grautann**.

In jüngster Zeit waren nur zwei Ereignisse für die Region von Belang, die die Aufmerksamkeit höhergestellter Adliger und Herrscher auf sich zog:

780 BF suchte ein Basilisk die Region heim, der letztlich von **Thuria von**

Grautann getötet werden konnte. Thuria wurde die erste Baronin der neugeschaffenen Graumark und gründete die Dynastie der Hornhagens von der auch Pelagion und Iloren abstammen.

Pelagion herrscht seit seinem 17. Lebensjahr über die Graumark, doch sind seine schlechte Konstitution und sein langes Leiden nur eine Frage der Zeit, bis Iloren oder ihr jüngerer Bruder Aldric die Geschäfte des Mark übernehmen müssen.

Die auf vier großen Terrassen errichtete Stadt Grautann und die nahe Festung Graustein werden nicht nur von Pelagions Männern gesichert, sondern im wesentlichen auch von Priesterschaft, Magistrat und drei Diebesgilden „regiert“. Die letztgenannten werden eine wesentliche Rolle in dem Abenteuer spielen.

Die Diebe von Grautann



Die Geschehnisse der unteren beiden Ebenen Grautanns werden vor allem von den Diebesgilden beeinflusst. Die oberen Ebenen vor allem durch die Garde und den Magistrat der Stadt.

Mit den Jahren und dem schwindenden Einfluss der Garde und Pelagions etablierten sich drei rivalisierende Diebesgilden:

Die „**Kinder des Fuchses**“, die „**Silberne Hand**“ und die „**Mantler**“.

Die **Kinder des Fuchses** („die Füchse“) sind phexgefällige, „edle“ Diebe, die vor allem die reichen Händler der Oberstadt

erleichtern und ihre Anhänger und Mitglieder in der Kunst der Einbrecherei, des Schlösserknackens und anderer phexgefälliger Tugenden ausbilden. Die Gilde wird von der Phexgeweihten **Phraiasa** geführt. Die Gilde besitzt insgesamt etwa zwei Dutzend größtenteils minderjährige Mitglieder.

Die Füchse besitzen in der brutalen „**Silbernen Hand**“ ihre stärksten Rivalen, auch wenn sich diese eher auf Korruption, Erpressung, Raub, Schmuggel, Gifthandel und Prostitution spezialisiert haben. Anführer der silbernen Hand sind der zwielichtige Händler **Thebain Wilder**, Gardeleutnant **Syrion Isevar** und die Händlerin **Nova Darheld**. Die Gilde besitzt insgesamt etwa drei Dutzend Mitglieder.

Etwas neben den zwei rivalisierenden Gilden steht der **Mantler**. Niemand kennt dessen genaue Ziele oder Ansprüche. Und niemand weiß, wer zu dem Mantler gehört und wer nicht.

Die Aufträge des Mantlers (bei dem es sich um den verstoßenen Baronssohn **Bladus von Hornhagen** handelt) sind meistens nicht zu durchschauen, dienen aber alle dem Wohl der Stadt und seiner Bevölkerung.

Allen drei Gilden steht entschieden **Anghar Mellik**, der Hauptmann der Stadtgarde entgegen, auch wenn es heißt, dass Mellik Beziehungen und Kontakte zum Mantler aufrechterhalte.

Die Herren von Grautann

Die Dynastie der Hornhagens begann mit der Basiliskentöterin **Thuria von Grautann**. Zuvor wurde die Stadt von Magistraten und Priestern der Praioskirche geführt. Thuria baute die Stadt weiter aus und erweiterte den Handel mit den Zwergen von Bagnador zu einem

fruchtbaren Vertrag, der bis heute in Freundschaft fortbesteht.

Aktuell leben fünf Personen der Dynastie: **Baron Pelagion Hornhagen** neben seiner Ehefrau **Rondriane Hornhagen-Stippwitz** sowie seine Kinder **Iloren**, **Bladus** und **Aldric**. Iloren kann den Spielercharakteren aus SSS bekannt sein. Bladus hingegen verschwand vor einigen Jahren spurlos (und wacht seitdem als „Mantler“ über die Mark).

Die Macht derer von Grautann wird jedoch durch das Auftauchen **Nebains** als **Beladian Varillo** bald in Frage gestellt werden. Doch dies ist dann eine andere Geschichte...



Gaukelspiel und Zwergenblut

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Die Spieler stoßen nach dem Basiliskenfest auf die verwüstete „Harfnerin“ und bekommen mit, dass Andrasch Drachenzahn entführt wurde.

Stimmung:

Zuerst ausgelassen und fröhlich, dann überrascht, bestürzt, traurig

Musik:

Erdenstern-Into the Green
Erdenstern – Into the Red
Erdenstern – Into the Dark
Soundtrack Dragon Age Origins
Corvus Corax
In Extremo
U.v.m.

Beleuchtung:

Hell am Tag, abends Kerzenlicht

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

Zuerst vom Dumpfschädel geplagt, danach entführt

Thora, Tochter d. Alidroscha

Renitent, zornig

Das Basiliskenfest

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Grautann! Basiliskentag! Ausgelassene Menschen und Zwerge, Gesang und Trubel. Ein rauschendes Fest birgt dieser 12. Rahja. Und den Göttern sei Dank, dürft auch ihr dabei sein. Nach den Ereignissen der letzten Wochen könnt ihr endlich einmal wieder ausgelassen feiern, euch Speis und Trank hingeben und auf dem großen Markt dem Glückspiel und der Einkaufslust fröhnen.

Nur einmal im Jahr verwandelt sich die beschauliche Stadt am Rand des Reiches in eine blühende kleine Metropole. Bunte Wimpel spannen sich zwischen den Fachwerkhäusern, farbenfrohe Banner wehen auf den Zinnen. Die Bürger der Stadt und der Umgebung drängen sich

durch die kleinen Gassen, in denen es vor Gauklern und Händlern nur so wimmelt. Der Basiliskentag zu Ehren der Heiligen Thuria, der ersten Baronin des Landes, die einst einen Basilisken tötete.

Nur Andrasch hat sicherlich nichts zu lachen, denn seine Flucherei hat ihm mal wieder den Dumpfschädel eingebracht, den er nun im Bett eurer Herberge auskurieren darf.

Doch das trübt eure Freude und Ausgelassenheit nicht, auch nicht, dass ihr ihm bestimmte Kräuter habt mitbringen sollen, was ihr irgendwie vergessen habt.

Das Basiliskenfest findet nur in der Unterstadt statt. Dafür ist jedoch das Gedränge groß, denn viele Bürger der Stadt und des Umlandes sowie Reisende aus Helmark und Estlet finden sich hier ein. Selbst die Mönche des Klosters des Heiligen Logars kann man dann und wann zwischen den Gauklern und Feiernden sehen.

Gestatten Sie den SCs einen Tag des Trubels und der Ausgelassenheit. Sie können seltene Gegenstände bei einem Trödler einkaufen, Glückspiel betreiben oder sich auf dem Wettbewerb auf dem Marktplatz beweisen.

Streuen Sie, wenn sie möchten, folgende Szenen ein:

Gwyndea die Wahrsagerin

Die SCs treffen auf die Wahrsagerin Gwyndea, die Ihnen für einen Heller ihre Zukunft deutet.

Nolan Urbrander

Der Freund und Bekannte aus der Schenke zum Singenden Schwert wird ebenfalls in Grautann sein, vielleicht kann er den SCs berichten, dass er wieder plant, eine Schenke zu eröffnen.

Die kleine Harika

... ist eine Diebin und ein Kind des Fuchses. Und nur mit einer IN-Probe +5 kann verhindert werden, dass sie einem Helden den Geldbeutel klaut.

Der Betrunkene

Ein betrunkenener Mann wird teilweise recht grob und handgreiflich. Bis die Stadtwache erscheint, mag ein SC ihm Einhalt gebieten.

Jollin und Allin

Die jungen Gauklerzwillinge sind meisterhafte Jongleure und Feuerschlucker. Sie ziehen viel (weibliche) Aufmerksamkeit auf sich.



Ein Lied des Zaubers

Die grellgrün geschminkte Bardin Estrella sitzt an einer Straßenecke und beglückt ihre Zuhörer mit einem elfischen „Zauberlied“, der Geschichte von Thuria von Grautann oder anderen Erzählungen.

Der Verrückte

Ein Verrückter (und betrunkenener) Mann erzählt von einem schwarzen Schatten in den Wäldern, der die Leute verdursten lässt (dies ist wahr, der Mann ist Nebain dem Nachtalp begegnet, konnte aber fliehen). Mehr als seltsame Vermutungen und pseudoprophetische Phrasen sind aus dem Mann aber nicht herauszubekommen.

Der Tanzbär

Ein Tanzbär und sein Dompteur stellen ihre Kunststücke vor.

Der Kettenbrecher

Der Kettenbrecher Zeljef Maschenko stellt sein Können unter Beweis.

Der Erzähler

Ein Mann erzählt einer Gruppe von Kindern von den Heldentaten der ersten Baronin.

Das Duell

Die Helden werden von einigen Bauern zu einem Trinkspiel gefordert.

Portraitieren

Ein Zeichner bietet den SCs an, sie zu zeichnen.

Die Geweihte der Tsa

Eine Tsageweihte flaniert durch die Gassen und erfreut sich des pulsierenden Lebens. Sie segnet jeden, den sie kriegen kann und schenkt überraschend einem Helden einen Kuss.

Die Kolkraben

Eine Gruppe Gaukler und Minnesänger präsentiert ihren Gesang und ihr Musikspiel.

Der Ausrufer

Ein Ausrufer fordert die Leute auf, sich als Teilnehmer für das „Turnier der Bürger“ zu melden.

Der Quacksalber

Ein Zahnreißer ist in der Stadt und er hat viele Wundermittel und „Tränke“ dabei.



Der Handlanger der Silbernen Hand

Ein „Dealer“ verkauft an einer Straßenecke Traumpulver und Mohn.

Die Ferdoker Herzbuben

Zwei sehr beliebte Zwerge geben ihr Bestes auf der Sackpfeife.

Die Schlangenfrau

Eine Gauklerin mit atemberaubender Körperbeweglichkeit lässt ihre Gäste staunen.

Das Turnier der Bürger



Wenn die Charaktere wollen, können sie an dem **Turnier der Bürger** teilnehmen, das ab der Mittagsstunde auf dem Markplatz stattfindet. Wer hier jedoch Lanzenreiten und Bogenschießen vermutet, ist fehl am Platze: Die Hauptdisziplinen umfassen Wettessen, Wetttrinken, Armdrücken, Messerwerfen und Stabkampf auf der Bohle - und zwar in dieser Reihenfolge!

Um teilzunehmen, muss bei **Saldor Karmin**, einem Großbauern, ein (symbolischer) Heller Startgebühr bezahlt werden. Seltsamerweise sind es vor allem Fremde, die sich für das Turnier eintragen.

Einige Teilnehmer:

Brand Torliffson, Thorwaler

MU	15	KL	9	IN	9	CH	9
GE	12	FF	11	KO	15	KK	14
Fernkampf (Wurfmesser)	14						
AT/PA (Ringens)	12/10						
AT/PA (Stäbe)	12/11						
Zechen	9						
Körperbeherrschung	6						
Selbstbeherrschung	7						

Aika Harbinger, Jägerin

MU	12	KL	11	IN	14	CH	10
GE	16	FF	15	KO	13	KK	13

Fernkampf (Wurfmesser)	18
AT/PA (Ringens)	13/10
AT/PA (Stäbe)	14/13
Zechen	7
Körperbeherrschung	9
Selbstbeherrschung	7

Bruder Praiodan, Mönch

MU	16	KL	12	IN	10	CH	12
GE	8	FF	10	KO	14	KK	14
Fernkampf (Wurfmesser)	11						
AT/PA (Ringens)	14/9						
AT/PA (Stäbe)	12/12						
Zechen	11						
Körperbeherrschung	6						
Selbstbeherrschung	7						

Gerlon Halvar, Bauer aus Helmark

MU	10	KL	9	IN	11	CH	11
GE	13	FF	12	KO	13	KK	13
Fernkampf (Wurfmesser)	16						
AT/PA (Ringens)	10/8						
AT/PA (Stäbe)	11/11						
Zechen	10						
Körperbeherrschung	9						
Selbstbeherrschung	9						

Tublak, Sohn des Rorlix, Zwerg aus Bagnador

MU	10	KL	9	IN	11	CH	11
GE	13	FF	12	KO	13	KK	13
Fernkampf (Wurfmesser)	16						
AT/PA (Ringens)	10/8						
AT/PA (Stäbe)	11/11						
Zechen	10						
Körperbeherrschung	9						
Selbstbeherrschung	9						

1. Das Wettessen (10:00 Uhr)

Beim Wettessen siegt derjenige, der die Gänge am längsten durchhält ohne sich zu übergeben oder aufzugeben.

Regeltechnisch bedeutet dies pro Runde eine Selbstbeherrschungsprobe, die um 0/1/2/4/8/16/24 usw. erschwert ist.

Mislingen allen verbliebenen Teilnehmern die Proben, zählt die Differenz des Misserfolges.

Das Mislingen einer Selbstbeherrschungsprobe kostet 1W3 LeP.

2. Das Wettrinken (12:00 Uhr)

Das Wettrinken erfolgt analog zum Wettessen. Allerdings stehen hier statt Brot und Fleisch Bier, Ferdocker und Schnaps auf dem Plan.

Statt Selbstbeherrschungsproben erfolgen Zechenproben (siehe Anhang) für die von Ihnen gewählten Getränke.

Interessant werden nun die folgenden Aufgaben, die in deutlich angetrunkenem Zustand angegangen werden. Gerade in dieser Disziplin stecken Erfahrene eher zurück, um fit für die anderen Aufgaben zu werden.

Die Auswirkungen des Alkohols sind im Anhang unter „Wege des Bieres“ näher beschrieben.

3. Das Armdrücken (14:00 Uhr)

Hier gilt ein K.O. System. Das Los entscheidet, wer gegen wen antritt. Es erfolgen KK Proben, die pro Runde um 1 erschwert werden. Für jeden Erfolg kann der Siegreiche den Arm des Gegners näher an den Tisch bringen und er erhält für den nächsten Wurf keine weitere Erschwerung der Probe. Erzielt ein Kontrahent 3 Erfolge hintereinander, gewinnt er. Bedenken Sie die gesteigerte KK durch das Wettrinken!

4. Das Messerwerfen (16:00 Uhr)

Wieder wird ein K.O System gespielt. Es treten also immer 2 per Los ausgewählte Kontrahenten gegeneinander an.

Nun müssen die Zwei ANGESAGTE Wurfaffenproben durchführen. Es wird so lange auf eine 10 Meter entfernte Wurfscheibe (kleines Ziel) mit Wurfmessern geworfen, bis einer der beiden den anderen dreimal besiegen kann (bessere Ansage oder Gegner verfehlt).

Auch hier sind noch Restalkoholspuren deutlich zu merken und sorgen für Belustigung im Publikum!

5. Stabkampf auf der Bohle (18:00 Uhr)

Der Höhepunkt des Festes ist der Kampf der Kontrahenten auf einer Holzbohle, drei Meter über einem großen Wasserbottich. Es wird ein K.O System gespielt. Die Stäbe richten nur Ausdauerschaden an. Pro

Runde muss den Kontrahenten eine Körperbeherrschungs-Probe gelingen, um auf der Bohle stehen zu bleiben. Ferner muss eine solche Probe mit Aufschlag der erlittenen Ausdauerschadenspunkte gelingen, um nach einem Treffer nicht zu stürzen.

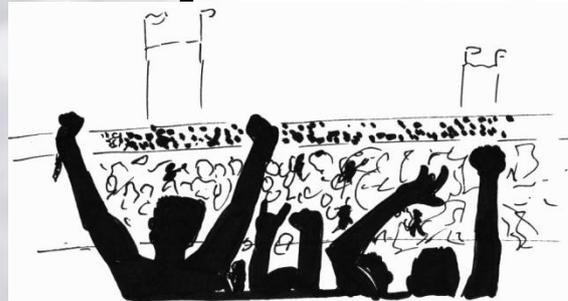
Sieger des Wettbewerbs ist, wer als letztes auf der Bohle bleibt (und einige stürzen zur Belustigung der Städter schon durch den Restalkohol).

Siegerehrung (20:00 Uhr)

In jedem Wettbewerb wird es einen Sieger geben. Es werden nun die Anzahl der Siege der einzelnen addiert. Es siegt der mit der größten Anzahl an Siegen. Besteht ein Gleichstand, kommt es zum Ringkampf zwischen den verbliebenen Kontrahenten im K.O System.

Der Sieger dieses Ringkampfes ist dann auch der Sieger des Turniers und erhält ein Preisgeld von 10 Dukaten (was meist in dem folgenden rauschenden Fest verprasst wird).

Immanspiele



Wollen die SCs sich lieber anderweitig vergnügen, können sie auch dem Immanspiel der Jugend und der Erwachsenen zusehen. Besonderes „Highlight“ ist der Schiedsman Thorwulf Ragnarsson, ein Stürmer von „Donner Baliho“.

Im Immanspiel treten folgende Mannschaften gegeneinander an:

Bagnadors Fäuste (Bagnador)

Helmarks Forken (Helmark)

Die Unterstadtfalken (Grautann)

Ornins Hämmer (Grautanner Bergleute)

Kors Immaniten (Grautanner Söldner)
Logars Weisheit (Mönche des Klosters)
Die Sumpfranzen (Estlet)

Währenddessen ...

Während sich die Helden in Grautann amüsieren oder anderen Tätigkeiten nachgehen, wird Andrasch abends in der aufgrund des abseits stattfindenden Festes leeren „Harfnerin“ vom „Silberling“ und weiteren fünf Söldnern und Kopfgeldjägern zu einem Trinkgelage eingeladen.

Hierbei mischt der „Silberling“ Andrasch Schlafgift in das Bier, was der Zwerg jedoch bemerkt, die Giftmischer direkt angreift und einen der ihren schwer verwundet. Nach giftbedingt kurzem Kampf, wird Andrasch betäubt zu Boden gehen, vom Silberling und seinen Schergen weggeschleppt und am Folgetag Gorlax in der Kanalisation übergeben. Die Wirtin der „Harfnerin“ Elabeth wird niedergeschlagen und sicherheitshalber mit einer ERINNERUNG VERLASSE DICH belegt.

Entführt

Irgendwann werden sich die Helden vom Fest, aus anderen Gasthäusern oder von anderen Beschäftigungen lösen und in ihr Gasthaus zurückkehren. Hier jedoch warten auch andere Gäste auf Einlass.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist spät geworden und Praios neigt sich dem Horizont zu / Mada steht hoch am Himmel. Tiefe Schatten ziehen sich durch Grautann als ihr noch voller Freude über das Fest und die gemachten Erlebnisse in Richtung eurer Betten wankt/geht. Doch als vor euch das Tavernenschild mit der Harfe auftaucht, seht ihr auch zwei Büttel mit Hellebarden, die den Zutritt verweigern.

Ein Hauptmann spricht mit der völlig ratlosen und anscheinend verletzten Wirtin. Zwei weitere Büttel mit einigen Blessuren im Gesicht führen eine fluchende, in Eisen

geschlagene rothaarige Zwergin ab. Irgendetwas muss in eurer Abwesenheit in der Taverne geschehen sein. Schenke. Mal wieder...



Mellik und seine Garde haben auf den Ruf einiger Gäste reagiert, die Elabeth und das (noch von Andrasch) angerichtete Blutbad in der Taverne am frühen Abend fanden. Sollten auch einige Stubenhockerhelden dabei gewesen sein, sollten Sie die Szene entsprechend anpassen.

In der Schenke fanden die Gäste die Zwergin (Thora kam etwa 15 Minuten nach dem Überfall hierher um Andrasch zu warnen) über einer Lache aus Blut sowie die niedergeschlagene Wirtin und verständigten sofort die Wache. Mellik „ertappte“ die Zwergin Thora (Andraschs Schwester) „auf frischer Tat“ und ließ sie nach kurzem und schmutzigen Faustkampf abführen.

Wenn die Helden die Taverne betreten (und dazu bedarf eines einiger Überredungskunst an den Bütteln und Hauptmann Mellik) bietet sich ihnen folgendes Bild:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schankraum gleicht einem Schlachtfeld. Stühle und Tische liegen beschädigt oder zerborsten auf den

Holzbohlen, die Wandteppiche sind niedergerissen, die Weinflaschen und Spirituosen an der Theke liegen zerbrochen auf dem Boden. Ein glimmender Span liegt ganz in der Nähe. Nur Phexens und Traviass Eingreifen mögen einen schweren Hausbrand verhindert haben. Rechter Hand erkennt ihr zudem eine große Blutlache. Einige Tropfen des Blutes ziehen sich bis zur Türe. Unter einem Tisch erkennt ihr einen blitzenden Gegenstand.

Wenn die SCs die Kampfspuren und den Raum näher untersuchen können sie folgende Informationen erhalten:

- Unter einem zerbrochenen Tisch liegt **Moschomax**, der Lindwurmschläger Andraschs. Der Axtbart ist blutverschmiert.
- Andrasch hätte diese Waffe nie freiwillig aus der Hand gegeben.
- Andrasch ist nicht auffindbar, seine Ausrüstung, Geld, Rüstung und weiteren Waffen sind unberührt auf dem Zimmer.
- Die Zimmer, auch Andraschs Zimmer, sind unberührt. Es findet sich kein Hinweis auf weitere Verbrechen mit Ausnahme der (leichten) Verletzungen und Amnesie der Wirtin.

Von den Gardisten und Mellik lassen sich ebenfalls einige Informationen erfahren. Sollten Sie mit dem Reputationssystem spielen, stehen einige der Informationen erst ab bestimmten Punkten für die Fraktion Grautann zur Verfügung (in Klammern):

Informationen über Andrasch

1. Wir wissen nicht, wo der Zwerg ist. (0)
2. Der Zwerg muss sich noch gewehrt haben. Es gibt Kampfesspuren im Schankraum, aber sonst nirgendwo (0)
3. Der Zwerg scheint betäubt und weggetragen worden zu sein. Die

Stiefelspuren im Matsch draußen lassen darauf schließen (10). [Diese Information ist auch mit einer Fährtenlesenprobe +7 zu bekommen].

Informationen über die Wirtin

1. Elabeth ist eine gute Wirtin. Nie hat sie sich etwas zu Schulden kommen lassen (0)
2. Elabeth scheint niedergeschlagen worden zu sein und hat ihr Gedächtnis verloren (0).
3. Elabeths Kinder waren auf dem Fest. Aufgrund der abgelegenen Lage war anscheinend niemand anderes in der Schenke. (5)

Informationen über die Zwergin

1. Die Zwergin wurde von zwei Gästen ertappt, als sie hier am Boden etwas suchte. Sie könnte einer der Angreifer gewesen sein (5)
2. Sie wird in die Kaserne gebracht und dort verhört und später in den Südturm gebracht. (5)
3. Der Name der Zwergin ist uns nicht bekannt (0).
4. Der Name der Zwergin ist Thora, Tochter der Alidroscha (10). Sie gehört zu den Zwergen von Bagnador.
5. Thora ist die Tochter des ehemaligen Bergkönigs Orgrim Sohn des Baltax (15) und damit eine „Zwergenprinzessin“.

Elabeth kann den SCs nichts berichten, ihre gesamte Erinnerung an den letzten Tag verschwand durch den Zauber (während sie es vor allem auf die große Beule an ihren Hinterkopf schiebt). Durch einen ANALYS ist der Zauber zu erkennen und theoretisch auch zu brechen (BEHERRSCHUNG BRECHEN). Allerdings kann sie auch dann keine wesentlichen Informationen liefern, Zauber und Schlag auf den Kopf scheinen sich in ihrer Wirkung gegenseitig verstärkt zu haben.

Weitere Untersuchungen:

Fährtenlesen

TaP*

- 0 der Held hat keine Ahnung
- 1-3 Es waren mehrere Angreifer, die in ein Handgemenge verwickelt wurden
- 4-6 Es waren 3-6 Angreifer, davon möglicherweise ein Zwerg
- 7-10 Es waren insgesamt 5 Angreifer. Die Bewegungen lassen auf einen sehr unkoordinierten und chaotischen Kampf schließen, der auch nicht lange angehalten hat. Der Hinterausgang wurde durch einige Fässer blockiert.
- 11+ Es waren 5 Angreifer, ein Zwerg und vier Menschen, davon zwei mit hohem Körpergewicht oder schwerer Rüstung. Auf dem Nachbardach der Schenke fehlen einige Schindeln. Hier könnte ein Bogenschütze o.ä. gewartet haben.

Holzbearbeitung

TaP*

- 0 der Held hat keine Ahnung
- 1-5 Es ist nichts Ungewöhnliches zu sehen
- 6+ Das Mobiliar wurde nur teilweise durch den Kampf beschädigt. Einige Stücke wurden nachträglich mutwillig zerstört.

Das Blut an der Waffe stammt von **Baral Togg**, einem Söldner. Sollten die SCs ihm auf magische Weise auf die Spur kommen, können sie auch so Nachforschungen über Andrasch anstellen (siehe unten).

Früher oder später werden sie jedoch wahrscheinlich den Kerker aufsuchen, um mit der mysteriösen Zwergin zu sprechen.

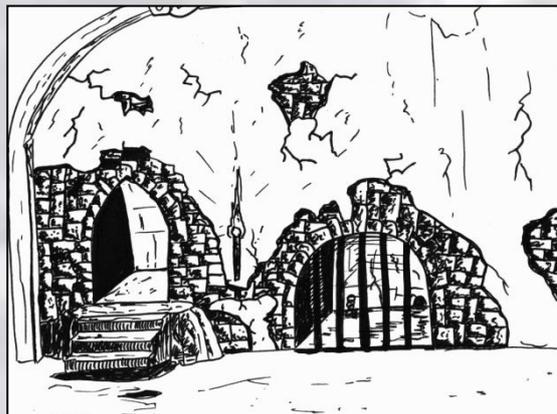
Alternative für Quereinsteiger

Haben die SCs keine Verbindung zu Andrasch und zeigen sie von sich aus kein Interesse an dem seltsamen Fall, wird Martellus Jarelon die Gruppe aufsuchen,

die sich vielleicht bei den Festlichkeiten auf irgendeine Art und Weise hervorgetan hat. Er bittet die Gruppe nach seinem verschollenen Freund Andrasch zu suchen und bietet ihnen dafür die stolze Summe von 10-25 Dukaten pro Person.

Zwergenketten

Der Südturm der Wehrmauer (Karte siehe unten) fungiert gleichzeitig als Verlies für die Stadtgarde, die die Verbrecher ungern in die Kaserne bringen lässt. Unter dem Turm befindet sich ein Verließ mit insgesamt sechs Zellen, die meistens als Ausnüchterungszellen genutzt werden. Aus der Zeit der Priesterkaiser stammt eine besondere Zelle aus Koschbasalt, extra angelegt für Hexen, Druiden und Schwarzmagier.



Der Südturm wird von zwei Turmwächtern der jeweils diensttuenden Garde bewacht. Um einen Gefangenen zu besuchen, bedürfen die Helden jedoch der Erlaubnis des Hauptmanns (Reputation 10), oder aber eines größeren Geldbeutels (1 Dukat Bestechungssumme für die Wachen.) Auch Zauberei (IMPERAVI, BANNBALADIN) oder simple Schmeichelleien (Überreden +3) können den Helden Einlass gewähren.

Weiterhin gibt es noch einen geheimen Zugang zum Kerker über die Kanalisation, der jedoch nur von den schlankesten Helden (KO und KK je maximal 10, GE 13+, Körperbeherrschung 7+) passiert werden kann und erst einmal bekannt sein muss.

Die Karte des Turmes finden Sie im Anhang und im folgenden Kapitel.

Egal wie sich die Helden Zutritt verschaffen, werden sie auf Thora stoßen und kurz mit ihr reden können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Laternenlicht erkennt ihr in der Ecke der Zelle den Körper der rothaarigen Zwergin in einfacher Kleidung. Die harten Züge und die trainierten Muskeln täuschen zuerst über die Weiblichkeit der Gefangenen hinweg, doch Gesicht und Haar sind eindeutig. Einzig der legendäre Bart der Zwergenfrauen fehlt manchen von euch in dem Bild.

„Und was wollt ihr?“, brummt sie euch entgegen während sie gelangweilt mit einem kleinen Kalkstein eine Rogolanrune an die Wand kritzelt.

Thora wird den Helden erst vertrauen, wenn sie von Andrasch berichten können (Aussehen, Hintergrund, Wesenszüge). Dies müssen sie eventuell bei Martellus noch erfragen, wenn sie bisher zu Andrasch keinen Kontakt hatten. Danach wird die Zwergin ihnen Glauben schenken und sie bitten, Andrasch zu suchen.

Thora vermeidet vorerst, sich als Zwillingsschwester des Zwergen vorzu-

stellen, wird aber auf gezielte Nachfrage ihre Verwandtschaft preisgeben.

Sie übergibt den SCs eine Kette, die sie in der Wirtsstube fand und die sicher nicht Andrasch gehörte. Sie geht davon aus, dass diese Kette einem der Angreifer gehört.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du betrachtetest das Kleinod in deinen Händen, das dir die Zwergin zusteckte. Ein Lederband mit einer gelochten Münze. Die Münze ist alt und von al'anfanischer Prägung. Mehr kannst du nicht entdecken.

Die Münze (ein Oreal) zeigt das Portrait von Bal Honak (938 - 981 BF) auf der einen und ein Boronrad auf der anderen Seite.

Fast nur Korgeweihete und Söldner wissen, dass dies das Markenzeichen der Dukatengarde in dieser Zeit war (Etiketteprobe +7, Kriegskunstprobe +7, Staatskunstprobe +10 oder Geschichtswissen +11, für genannte Heldentypen halbiert, ein Mitglied der Dukatengarde oder ein Al'Anfaner weiß dies ohne Probe).



Phexens Werk und Zhofvars Beitrag

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Die Helden stellen Nachforschungen an und kommen dem „Silberling“ mit Hilfe einer der Diebesbanden auf die Spur. Am Ende des Kapitels können sie den Silberling stellen und erfahren von Andraschs Verbleib.

Stimmung:

unterschiedlich

Musik:

Erdenstern-Into the Green
Erdenstern – Into the Red
Erdenstern – Into the Dark

Soundtrack Dragon Age Origins
Spellforce I und II – Soundtrack
Transformer- OST

Beleuchtung:

Je nach Tageszeit

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

entführt

Thora, Tochter d. Alidroscha

bestürzt, verzweifelt, zornig

„Findet Andrasch und lasst diese Hunde bezahlen!“

Ein alter Oreal

Die Herkunft der Münze

Vermutlich werden die SCs zuerst herausfinden müssen, um was für eine Münze es sich handelt (*) und für was sie steht (**). Hierzu können mehrere Personen oder Institutionen Auskunft geben, z.B.:

Anghar Mellik*/**

Beladian Varillo *

Nova Darheld*/**

Die Blauen Pfeile*/**

Olischa T.d. Agamma */**

Söldner der Söldnerhalle */**

Rondratempel */**

Magistrat*

Danach stellt sich aber dann die Frage, wo man einen ehemaligen Dukatengardisten in Grautann aufspüren soll.

Die Söldnerhalle



Hierzu kann die **Söldnerhalle** Auskunft geben. Man kennt hier nur den „**Silberling**“ einen alten gefallenen Söldner, den man aber schon länger nicht mehr gesehen hat und der vermutlich eher Kontakt zu einer der Diebesgilden der Stadt habe (eine Beschreibung der Söldnerhalle und ihrer Bewohner finden Sie im Anhang). Auch die „Mittäter“ befinden sich hier, die allerdings aufgrund des Codex den Mund halten werden und auch bei Bedrohung nur wenig berichten können, da der Silberling die Kontakte zu Gorlax hatte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam dreht die vernarbte Söldnerin die Münze in ihren dreieckigen Fingern.

„So etwas habe ich lange nicht gesehen. Dukatengarde. Ihr sucht also nach einem Dukatengardisten, ja? Es gibt eigentlich nur einen in der Stadt. Sein Name ist **Silberling**. Alter Säufer. Er ist eine Schande für die Korbrüder. Hat viele Aufträge versaut und Auftraggeber hintergangen und betrogen. Vor einem halben Jahr haben wir ihn rausgeworfen und zum Namenlosen gejagt. Keine Ahnung wo sich der aufhält. Hat sich wahrscheinlich in irgendeinem Rattenloch verkrochen. Fragt die Diebe der Stadt. Vielleicht wissen die mehr.“

Um näher an **Silberling** heranzukommen, müssen die SCs nun Kontakte zur Unterwelt aufbauen...

Der Schläger

Eine weitere Methode besteht in der Verfolgung des Schlägers **Togg**, der im Gefecht mit Andrasch verletzt wurde und entweder auf magischem Wege oder durch Befragung der Heilkundigen der Stadt ausfindig gemacht werden kann, jedoch mittlerweile seiner Verwundung erlegen ist. Ein NEKROPATHIA enthüllt jedoch die Information, wo Andrasch an einen Zwergen übergeben werden sollte.

Zauberei und Götterwerk

Eine weitere Alternative ist, dass die SCs von allein auf die Suche nach Andrasch gehen (Vertrauensuche, Sorgenlied, Elementarismus, Beschwörung, Mirakel) oder den Silberling auf diese Weise suchen.

Diese Herangehensweise eignet sich hervorragend, um das nächste Kapitel zu torpedieren (☺). Allerdings ist auch dies eine Lösung, die dann Ihrer Improvisation bedarf.

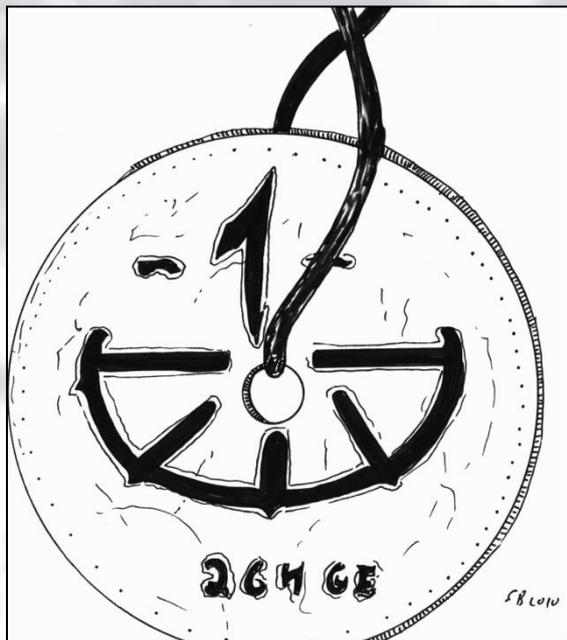
Hierzu kann es sein, dass die Schläger der Hand den SCs mitteilen lassen, dass sie in ihrem Gebiet (und dazu zählt auch die Taverne des Silberlings) nichts zu suchen haben, sie sich aber das Recht dort zu handeln erkaufen dürfen.

Alternativ können die Kinder des Fuchses oder der Mantler den SCs anbieten, diesbezüglich zu helfen.

Sträuben sich Ihre Spieler gegen die Wege der Gilden, lassen Sie sie gewähren und nutzen sie andere Lösungswege. Unter Umständen streichen sie den Rest des Kapitels einfach ganz.

Die Gilden

Sobald die SCs nicht weiterkommen, werden sie irgendwie auf die Gilden aufmerksam und können schnell von den Bürgern erfahren, dass es drei verschiedene Gruppen in der Stadt gibt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Diebesgilden? Oh ja. Davon hat es hier genügend. Fast so schlimm wie in Phexcaer oder Mengbilla isses hier seitdem die Orks immer wieder die Mine überfallen und Pelagions Wachen und die Söldner dort binden. Soweit ich weiß, gibt es drei Diebesgruppen. Die Schlimmsten

sind die von der Silbernen Hand. Elendes Pack aus Räubern, Erpressern und Schmugglern. Die Schläger von denen sitzen vor allem in der Grube. Dann gibt's da noch die Kinder des Fuchses. Phexgefällig wollen sie sein. Pah. Dafür leeren diese Straßenkinder einem einfach zu häufig die Geldkatze. Und dann gibt's noch den Mantler. Keine weiß, was der will oder genau tut. Aber er hat mir mal das Leben vor ein paar Schlägern der Hand gerettet. Warum weiß ich bis heute nicht. Seitdem lassen die mich in Ruhe, bei Peraine und Praios!“

Der Weg des Fuchses

Die „**Kinder des Fuchses**“ sind eine Gruppe von Jugendlichen und Kindern, die in Obhut des geheimen Phextempels unter der Fittiche der Bordellbesitzerin Phraiasa leben und „arbeiten“.

Über den fünfzehnjährigen Streuner **Helian** und seine dreizehnjährige Schwester **Belatra** können die Spielercharaktere Kontakt zu den Kindern des Fuchses bekommen und erhalten über die zwei verschiedenen Aufträge der Phexkirche.

Sobald die Helden 15 Reputationspunkte gesammelt haben, wird die Phexpriesterin **Phraiasa** sie persönlich aufsuchen und ihnen weitere Aufträge geben. Sobald die Spieler 40 Reputationspunkte für die Kinder des Fuchses gesammelt haben, wird Phraiasa ihnen den Aufenthaltsort Silberlings im „**Basiliskenschädel**“ preisgeben.

Aufträge und Reputation zur eigenen Ausgestaltung:

1. Taschendiebstahl

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wenn ihr dabei sein wollt, müsst ihr erst etwas für uns tun. Geht auf den Markt hinaus und leert die Taschen der Händler

ohne erwischt zu werden. Bringt uns die Geldbeutel und wir werden sehen, was wir tun können“.

In den Straßen und Gassen können sie immer wieder auf Händler, Reisende und Bürger treffen, die so manch schweren Geldbeutel ihr Eigen nennen. Nur erwischt werden dürfen die SCs nicht. Die folgende Tabelle gibt die Opfer, die Beute und die Schwierigkeit an, die für den Taschendiebstahl zu überwinden ist. Pro Dukat, den die SCs erbeuten, winken ihnen 2 Reputationspunkte. Als Anhalt für die Schwierigkeit des Diebstahls und die gemachte Beute können sie folgende Tabelle nutzen.

Opfer

2W6	Name	Probe	Beute	Gefahr
2	Bettler	+3	-5	-7
3	Tagelöhner	-2	-3	-5
4	Handwerker	-1	-1	-3
5	Handwerker	+0	+0	0
6	Reisender	+0	+0	0
7	Abenteurer	+1	-1	+1
8	Händler	-1	+1	0
9	Händler	-2	+3	+2
10	Gardist	+0	+2	+5
11	Geweihter	+0	+5	+8
12	Adliger	+2	+8	+12

Beute

2W6 +/- Mod	Geldwert
-3 bis -1	1W3 K
0 bis +1	1W6 K
2 bis 4	1W6 H
5 bis 6	2W6 H
7 bis 8	1W3 S
9 bis 10	1W6 S
11 bis 12	2W6 S
13 bis 14	1W3 D
15 bis 16	1W6 D
17 und mehr	2W6 D

Schlägt ein Taschendiebstahl fehl, muss der Charakter eine zweite Probe mit den gleichen Modifikatoren ablegen, ob er noch unerkannt entkommen kann. Gelingt dies nicht kommt ein Wurf mit 2W6 + Gefahr folgende Tabelle zum Einsatz (oder

Sie passen es als SL auf die jeweilige Situation an):

Konsequenzen: 2W6+Gefahr

- 5 bis +2 keine Konsequenz außer ein paar wütenden Flüchen und Verwünschungen.
- +3 bis +6 Der Dieb wird von Passanten und dem Opfer mit faulem Obst, Dreck und vielen Flüchen belegt und davongejagt
- +7 bis +12 Die Stadtwache tritt auf den Plan und verfolgt den Dieb einige Zeit. Wird er festgesetzt, drohen ihm einige Wochen Kerkerhaft wie oben, jedoch wird auch ein Steckbrief ausgestellt und der SCs fortan gesucht. Durch eine Ordentliche „Zuwendung“ kann im Magistrat der Steckbrief zurückgenommen werden (10D)
- > +13

Werden die Charaktere erwischt, droht ihnen neben einem Reputationsverlust von 10 Punkten der Fraktion „Grautann“ noch 1W6 Wochen Kerkerhaft oder eine Geldstrafe von 4W6 Dukaten.

2. Einbruch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Belatra spielt gedankenverloren an ihrer schmutzigen Puppe. Dann erhellt sich ihr Blick und spiegelt in den tiefen ihrer dunklen braunen Augen ein nahezu dämonisches Wesen wieder „*Die Mondin will einen Gegenstand für Seine Sammlung. Wenn ihr unsere Hilfe wollt, müsst ihr uns das besorgen und zwar heimlich! Keiner darf etwas merken, sonst kommt Gevatter Praios und sperrt und alle für immer in den Hungerturm!*“.

Alternativ zu den Diebstählen der Geldbeutel von Passanten können die SCs auch ihre Opfer daheim erleichtern. Suchen Sie ein passendes Zielobjekt aus

der Liste aus, oder würfeln sie und überlassen sie den SCs das Problem, an den Gegenstand zu kommen. Pro 20 Dukaten Wert erhalten die SCs 5 Reputationspunkte.

Zielobjekt	Wert	Sich.
2W6		
2 Artefakt	5 D	+3
3 Collier	10 D	+1
4 Ring	5 D	+0
5 Buch	5 D	+0
6 Schmuckkästchen	25 D	+2
7 Gemälde	10 D	+0
8 Dokument	5 D	+1
9 Glaskaraffe/Pokal	5 D	+0
10 Edle Waffe	10 D	+1
11 Haustier	10 D	+0
12 Heikles Dokument	20 D	+3

Zielort I	Wert	Sich.
1W6		
1 Stadtvilla	x2	+1
2 Wohnhaus	x1	+0
3 Werkstatt	x1	-2
4 Wohnhaus	x1	-1
5 Garnison	x2	+6
6 Tempel	x3	+2

Zielort II	Wert
1W6	
1-2 Erdgeschoss	
3-4 Keller	
5-6 Obergeschoss	

Sicherheitsmaßnahmen	Wert
1W6	
1-2 keine	x1
3 W2 Wächter	x2
4 W3 Tierwachen	x2
5 W6 Wächter	x3
6 Magie	x5

Besonderheiten des Besitzers	Wert
1W6	
1-3 keine	x1
4 Adliger	x2
5 Mitglied der S. Hand	x1
6 Geweihter	x2*

Tierwachen (W6)

- 1-4 1W2 Wachunde
- 5-6 1W2 Wehrheimer Bluthunde

Beispiel:

Die Kinder möchten, dass die SCs einen wertvollen Pokal aus dem Haus des Händlers Thebain Wilder (Ein Anführer der Silbernen Hand!) stehlen (Wert 5D/ Sicherheit+0). Zielort ist der Keller seines Wohnhauses (Wert x1/ Sicherheit-1). Als Sicherheitsmaßnahmen (W6-1 mit Wurf 4 gleich 3) hat er einen Wächter eingestellt, der sein Haus rund um die Uhr bewacht (Wert des Pokals 10D).

Werden die Charaktere auf ihren Streifzügen erwischt oder führen sie mehr als 3 pro Woche aus, steigt die Sicherheit maßgeblich (mehr Stadtwachen werden eingeteilt, die Leute gehen eher zur Söldnergilde und schließen ihr Hab und Gut weg).

Werden die SCs bei ihren Raubzügen erwischt, verlieren sie für Grautann 20 Reputationspunkte und sie riskieren 2 Jahre Kerkerhaft. In diesem Fall müssen Sie improvisieren (z.B. könnten Martellus oder Thora eine Löseforderung/Kaution bezahlen, werden dann aber die Diebeskarriere der Helden beenden).

Werte eines typischen Wächters

INI: 9+1W6	PA: 8	WS: 6
RS: 2	LeP: 33	MR: 1
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 33	GW: 6
Säbel	DK: N	AT: 11
	TP: 1W6+3	
Dolch	DK: H	AT: 12
	TP: 1W6+1	

Kampffertigkeiten:

Gezielter Stich oder Wuchtschlag

Besonderheiten:

keine

Beute

Ausrüstung, 1W6 S

Werte eines typischen Wachhundes

INI: 7+1W6	PA: 6	WS: 5
-------------------	--------------	--------------

RS: 2 **LeP:** 25 **MR:** 0
 AeP: - **GS:** 10
 AuP: 55 **GW:** 5
Biss **DK:** H **AT:** 10
 TP: 1W6+3

Kampffertigkeiten:

Gezielter Angriff, Verbeißen,
 Niederwerfen (0)

Besonderheiten:

Siehe ZBA S 112

Beute

keine

Werte eines Wehrheimer Bluthundes

INI: 8+1W6 **PA:** 8 **WS:** 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

3. Befreiung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Helian schaut euch prüfend an. „Ihr habt gezeigt, dass ihr stehlen könnt und Phex euch wohl gesonnen ist. Zwei Kindern ging es nicht so gut und sie sitzen nun im Schulturm. Wenn ihr sie heraus holt, werden wir euch sehr dankbar sein!“

Zwei der Kinder des Fuches wurden in den letzten Wochen durch die Garde festgesetzt und schmachten derzeit im Verlies des Südturms (den die SCs vom Besuch Thoras kennen sollten). Für die (unauffällige!) Befreiung der Kinder (oder ein Lösegeld von 10D pro Kind) winken den Helden ebenfalls 5 RP.

Werden die Charaktere erwischt, droht ihnen neben einem Reputationsverlust von 20 Punkten der Fraktion „Graulann“ noch 6 Monate Kerkerhaft.

Beschreibung des Schulturms

Erdgeschoss

Zwei Räume. Vorraum durch schwere Steineichtüren abgeriegelt. In der Decke Gitterrost zum Einfüllen von Pech auf etwaige Eindringlinge. Zwei Schränke mit Waffen (Speere, Hellebarden, 2 Leichte Armbrüste mit insgesamt 40 Bolzen). Zwei Schießscharten in den Vorraum sowie mehrere nach draußen.

Erstes Obergeschoss

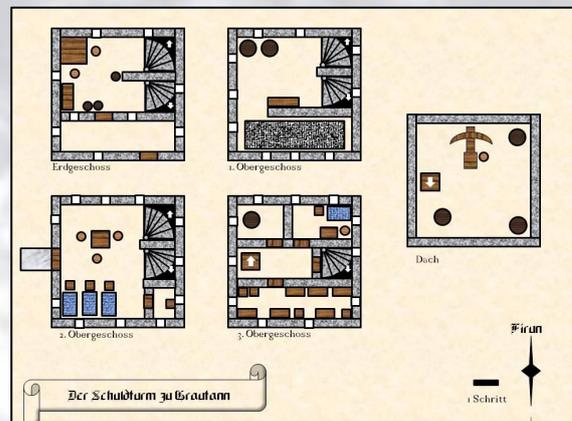
Zwei Fässer mit Pech, Waffenstände mit drei Piken. Im Süden Gitterrost in den Vorraum des Erdgeschosses zum Einfüllen des Pechs.

Zweites Obergeschoss

Aufenthaltsraum und Zugang zur Burgmauer. Im Südosten Abort. Mehrere Schießscharten. Im Raum drei Armbrüste mit je 20 Bolzen. Drei Betten mit Kisten für persönliche Gegenstände.

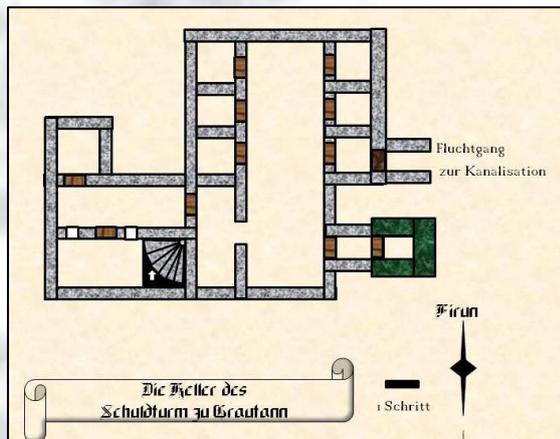
Drittes Obergeschoss

Zugang durch schwere Steineichtür erschwert (Schlüssel beim Turmkommandanten). Zugang zum Dach. Im Süden große Waffenkammer (10 Langschwerter, 6 Säbel, 10 Dolche, 6 Speere, 4 Hellebarden, 1 Ogerfänger, 10 leichte Armbrüste, 2 schwere Armbrüste 200 Bolzen, 4 Langbögen, 200 Pfeile, ...) Zimmer des Turmkommandanten im Nordosten, Pechraum im Nordwesten mit Rinne zur Befüllung der Pechnasen rund um den Turm.



Dachgeschoss

3 Pechfässer, 1 Ballista mit 20 Speeren, zwei Kohlebecken



Untergeschoss / Keller

Zugang in Vorräum. Dieser ist durch eine schwere Steineichtür zum Wachraum verriegelt.

Eine kleine Vorratskammer (Lebensmittel) befindet sich hinter dem Wachraum.

Über die Osttür gelangt man in die Kerker. Hier befinden sich sechs Zellen. Die südöstlichste der normalen Zellen wird nie benutzt, da sie der Beginn des geheimen Fluchttunnels des Turms ist. Ganz im Südosten befindet sich eine vollkommen dunkle Zelle aus Koschbasalt für Zauberkundige. Die Wände sind mit seltsamen Runen und Schriftzeichen verziert.

Werte eines typischen Gardisten

INI: 11+1W6	PA: 10	WS: 7
RS: 4	LeP: 35	MR: 2
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 35	GW: 8
Säbel	DK: N	AT: 13
	TP: 1W6+3	
Hellebarde	DK: S	AT: 12
	TP: 1W6+4	

Kampffertigkeiten:

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

Besonderheiten:

keine

Beute

Ausrüstung, 2W6 S

Der Turm dient als Basis für eine der Garde-Rotten der Stadt. Je nach Patrouillengang sind also 2 bis 10 Soldaten im Turm anzutreffen. Bei einer Minimalbesatzung befindet sich ein Wächter auf dem Dach oder der Wehr und der andere im Kerker (es sei denn, es sind keine Gefangenen zugegen).

Der Fluchttunnel ist an vielen Stellen nahezu unpassierbar. Nur sehr schlanke Helden, werden sich hier durchzwängen können (siehe „Zwergenketten“).

4. Der große Coup

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 Collier, 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 Wochen sah ich die Baronin mit dem Collier. Ich bin mir sicher. Sehr sicher sogar. Und irgendetwas stimmt mit dem Schmuckstück nicht. Geht und stiehlt es aus ihrem Stadthaus. Dort bewahrt sie es. Seltsam nicht? Wo doch die Burg so viel sicherer wäre...“

Rondriana Pelagion-Stippwitz besitzt ein seltenes Collier aus dem Orkenhort, welches sich vorzüglich in der Tempelsammlung des Phex machen würde. Für das Akquirieren des Kleinods aus ihrem Stadthaus winken 20 RP. Doch hierzu muss der Dieb in das gut bewachte Anwesen eindringen. Dummerweise versucht der Mantler dies ebenfalls und

zufällig gleichzeitig mit den Helden. Diese Aufgabe wird in dem zum Kapitel gleichnamigen Szenario „*Phexens Werk und Zholvars Beitrag*“ genauer beschrieben.



5. Bandenkrieg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zorn und Verzweiflung stehen in Phraiasas Gesicht. Die junge Dienerin des Phex scheint verzweifelt und ratlos. „*Ihr müsst mir helfen. Die Hand hat Helian und Belatra erwischt, wie sie bei Thebain Wilder einbrechen wollten. Ich fürchte um ihr Leben, doch der Fuchs sagt mir, dass sie noch nicht in Borons Hallen wandeln. Cellia und Marek haben die Entführer entdeckt und die beiden gesehen. Sie warten nur darauf an den Arenenmeister verkauft und dort den Hunden zum Fraß vorgeworfen zu werden. Der kleine Miro wird euch zum Haus führen, aber nicht weiter unterstützen. Bitte helft uns. An die Garde kann ich mich schließlich nicht wenden.*“

Phraiasa beauftragt die SCs damit, die Geschwister aus der Hand der „*Silbernen Hand*“ zu befreien. Die Rivalität der Banden hat sie leider auf einem Streifzug in die Hände von drei Schlägern fallen

lassen, die sie nun im Keller eines leer stehenden Hauses gefangen halten sie an den Arenenmeister verkaufen möchten.

Auch hier winken 10 RP bei den Kindern und ein Verlust von 30 Punkten bei der Silbernen Hand (letzteres nur, wenn noch jemand davon berichten kann).

Werte der Schläger der Silbernen Hand

INI: 10+1W6	PA: 9	WS: 6
RS: 1	LeP: 32	MR: 1
	AeP: -	GS: 8
	AuP: 33	GW: 7
Keule	DK: N	AT: 11
	TP: 1W6+2	
Dolch	DK: N	AT: 12
	TP: 1W6+1	

Kampffertigkeiten:

Gezielter Stich, Wuchtschlag

Besonderheiten:

keine

Beute

2W6 S

6. Die Übergabe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Phraiasa scheint gut aufgelegt zu sein. Die Dienerin des Fuchses hantiert mit einem Dokument in der Hand, dessen Siegel das Zeichen des Kaiserhauses trägt „*Diese Dokumente sind der Hand eine Menge wert. Damit haben wir sie faktisch an der Kehle und ich würde dieses phexverfluchte Pack nur zu gerne an den Scharfrichter übergeben. Dummerweise besitzt Die Darheld einige phexgefällige Artefakte, die ich für die Kirche zurückholen muss. Der Diebstahl ist zu gefährlich und daher habe ich einen Handel mit der Zholvarsdirne ausgemacht. Bringt ihr diese Dokumente und nehmt dafür den Fuchsring und das Mondamulett an euch. Seid vorsichtig. Die Übergabe findet auf dem Markplatz statt, wenn Mada am höchsten steht*“

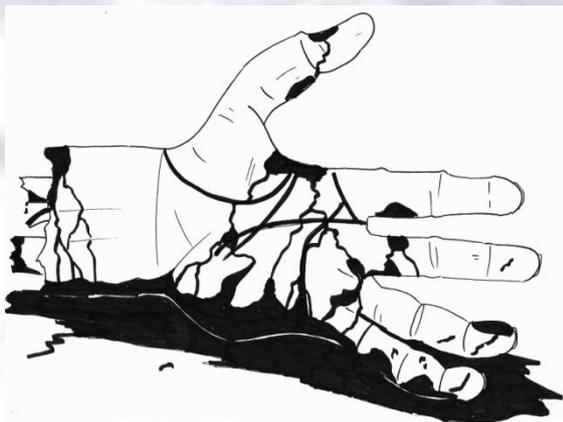
In der Nacht soll eine Übergabe zwischen den Füchsen und der Silbernen Hand (Nova Darheld und 8 Schläger) stattfinden. Es werden einige phexgefällige

Gegenstände gegen ein heikles Pergament der Oberen der Weißen Hand getauscht.

Doch hierbei versucht der Mantler das Treffen zu stören und greift als Scharfschütze aus der Dunkelheit an. Es gilt nun die Übergabe zu vollenden (10 RP) und das Dokument (welches übrigens gefälscht ist und auf Bosparano das Rezept für eine vorzügliche Tomatensuppe enthält) der Hand unterzujubeln.

Gern können sie noch weitere Aufträge (z.B. Diebstahl eines Weinfasses, Austauschen von Pergamentrollen im Archiv, Bestehlen eines reichen Händlers, Eskorte eines Phexgeweihten aus der Stadt...) vergeben. Sobald Sie der Meinung sind, das Phraiasa den SCs genügend vertraut (ein Phexgeweihter in der Gruppe kann dies massiv beschleunigen) wird ihnen Phraisa mitteilen, dass der Kopfgeldjäger, den sie suchen, „Silberling“ heißt und in der verlassenen Schenke „Basiliskenschädel“ untergekommen ist.

Der Weg der Silbernen Hand



Die Silberne Hand lebt von der Korruption und Bestechlichkeit der höhergestellten und der Einschüchterung niederer Bürger. Ferner verdienen sie gut an Zollschmuggel, Schlägereien, Erpressung und nicht zuletzt an der Arena tief unter Grautann (die Arena soll allerdings ein anderes Mal thematisiert werden).

Die Charaktere können über die „**Grube**“ leicht an den kahl-schädlichen Schläger **Bodric** kommen, der im Dienste der Silbernen Hand steht. Haben die SCs 40 RP gesammelt oder können sie 100 Dukaten „Informationsgeld“ zahlen, wird ihnen Bodric berichten, wo Silberling aufzufinden ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Man hatte euch bereits vor „Der Grube“ gewarnt, der wohl übelsten Kaschemme in ganz Grautann. Hier verkehren die Gefallenen und Verlorenen. Unter einem alten Wohnhaus liegt das finstere Tonnengewölbe, dessen Zugang durch einen schweren Ledervorhang versperrt ist. Die Essenz von Alkohol, Schweiß, Erbrochenem und fettigem Essen umströmt euch als ihr den Vorhang zur Seite schlagt und in den spärlich beleuchteten Raum eintretet. Gegröle und dunkles Lachen hallen von den schwarzen Wänden wider. Hier haben sich viele der Gefallenen versammelt, die hier biersaufend und boltanspielend ihr mageres Einkommen verprassen und ihre Probleme im dünnen Bier des Wirtes ersäufen.

1. Schutzgelder

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unappetitlich wischt sich Bodric das Bier aus dem blonden Bart und streicht sich über den kahlen Schädel. Der Gestank der Grube umnebelt euch. „*Soso. Ihr wollt also helfen. Na gut. Ich wüsste da schon was. Geht zu einigen Kunden meiner Herren und erinnert sie, dass sie noch Schulden haben. Wenn sie nicht zahlen können, verpasst ihnen einen Denkkzettel.*“

Ein Händler oder Handwerker hat seit einiger Zeit sein Schutzgeld nicht bezahlt und die SCs sollen seinem Gedächtnis wieder auf die Sprünge helfen und ihn zur Not zusammenschlagen.

Pro erledigten Auftrag erhalten die SCs 3 RP, verlieren aber 5 RP für die Fraktion „Grautann“, wenn sie identifiziert werden.

Zielperson (2W6)

- 2 Geweihter
- 3 Bauer
- 4 Bauer
- 5-6 Handwerker
- 7 Händler
- 8 Händler
- 9-10 Tavernenbesitzer
- 11 Gardist
- 12 „reicher“ Städter

2. Unehrenhafte Entlassung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bodric schaut euch tief in die Augen. Hass, Zorn und gierige Vorfreude lodern in ihm. „*Wisst ihr eigentlich was passiert, wenn man die Silberne Hand verlässt?*“, raunt er euch finster zu und legt eine vertrocknete menschliche Hand auf den Tisch. „*Wir mögen es nicht, wenn jemand seine Familie vergisst. Zumal wir uns immer gut um ihn gekümmert haben. Geht und sucht (Name), tötet ihn langsam und bringt mir seine rechte Hand. Dann sehen wir weiter*“.

Ein Mitglied der Silbernen Hand wünscht ein geregelttes Leben. Dummerweise ist dies nicht im Sinne des Bundes, so dass der Mann mit dem Leben und der rechten Hand bezahlen soll (5 RP).

Table

Siehe 1

Wie die Bestrafung abläuft und ob das Opfer überlebt sei Ihnen überlassen. Stirbt es nicht und verlässt die Person nicht die Stadt, wird es auch für die Charaktere ungemütlich. Die Hand verabscheut Inkompetenz, aber Lügner noch mehr.

3. Die Übergabe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bodric scheint zufrieden, aber auch angespannt zu sein. Sein Gesicht wirft tiefe Falten in die das Kerzenlicht nicht einzudringen vermag. „*Ihr habt bisher gut gearbeitet und die Meister der Hand zufriedengestellt. Wir müssen nun noch etwas tun. Diese Füchse haben ein*

wichtiges Dokument gestohlen. Wir haben im Gegenzug einige alte Artefakte der Phexkirche, die sie unbedingt haben wollen. Sollen sie. Es sind sowieso Fälschungen. Wir haben jedenfalls einen Austausch arrangiert. Ihr begleitet uns und beschützt die Übergabe. Macht keinen Unsinn, das Dokument ist zu wertvoll, als dass es verloren ginge.“

Diese Nebenaufgabe findet auf der anderen Seite zur gleichnamigen Aufgabe bei den Füchsen statt. Aber auch hier stört der Mantler durch einen hinterhältigen Angriff und es droht ein Massaker (5 RP).

4. Bestechung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bodric lächelt und spielt mit einigen abgeschlagenen Fingern. „*Ich sehe, man kann euch trauen. Aber enttäuscht uns nicht, wenn ihr euer Leben und eure Finger und Hände behalten wollt. Euer nächster Auftrag führt euch zu (Name). Wir brauchen seine/ihre Mithilfe in einer bestimmten Angelegenheit. Helft uns, dass er/sie uns hilft. Überzeugt ihn/sie irgendwie. Ob mit Gold, Blut oder Stahl ist mir gleich.*“

Ein Mitglied der Garde, ein Priester oder eine anderer höhergestellte Person soll bestochen werden. Die „Art“ der Verhandlungen liegt bei den SCs (5 RP).

5. Grabesgrüße

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bodric legt eine weitere abgeschlagene Hand vor sich auf den Tisch der Grube. Ein Grinsen erfüllt sein Gesicht. „*Reiche Beute diese Woche. Bisher gute Arbeit. Ihr seid wirklich zu etwas zu gebrauchen. Anders als euer nächstes Opfer. Ein Gardist wurde bestochen, doch kniff er den Schwanz ein.*

Wir denken, dass wir ein Exempel statuieren sollten. Geht und findet ihn in er Stadt und bestraft ihn angemessen. Wir denken am ehesten daran ihm/ihn (W6)

1 einen Finger abzuschneiden

- 2 zu verprügeln
- 3 seine Familie zu nehmen
- 4 ihn zu töten
- 5 auszupeitschen
- 6 die Zunge abzuschneiden

Geht und erledigt das. Dann werden wir euch weiterhelfen.“

Die Erfüllung dieser Nebenaufgabe bringt den SCs 8 RP bei der Hand ein.

6. Menschenjagd

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder nimmt Bodric einen tiefen Schluck aus seinem Krug. Das kühle Bier rinnt dem muskulösem Mann über den Bart und tropft auf den Tisch. Mit einem Rülpsen stellt er den Krug vor sich und blickt euch an.

„Der Arenenmeister braucht Frischfleisch. Das sollt ihr besorgen. Sind genügend Gaukler in der Stadt und neue Knechte auf den Bauernhöfen. Holt euch welche. Denkt dran. Nur gesunde und kräftige Burschen und Weiber.“

Die Hand braucht neue Sklaven für die Arena, die die SCs „besorgen“ sollen. Nach dem Fest eignen sich Gaukler hierfür besonders (5 RP pro „Fang“).

Auch hier können Sie noch eine Fülle von Nebenaufträgen einbetten.

Die Warnung des Mantlers

Sollten die „Helden“ den Weg der Hand einschlagen, wird ihnen der Mantler irgendwann seine „Grüße“ ausrichten lassen.

1. Irgendwann finden die SCs einen grügefiederten Pfeil auf ihrem Bett.
2. In der Nacht wird einer von ihnen aus dem Hinterhalt angeschossen (gezielt in Bein oder Arm)

Wenn diese Warnungen nicht ausreichen, wird der Mantler versuchen, einen der SCs aus dem Hinterhalt zu töten (Pfeil mit

Drachenspeichel E). Gelingt ihm dies nicht oder wird er gar verwundet, wird er danach zuerst einige Zeit untertauchen.

Der Weg des Mantlers



Wie schon erwähnt ist den meisten Grautannern nicht klar, ob die Gilde der Mantler nur aus einer Person besteht oder nicht.

Hinter der Maske des Mantlers verbirgt sich der verstoßene und geächtete Sohn des Barons Pelagion, Bladus von Hornhagen, der als Mantler in „Superheldenmanier“ über die Stadt wacht, aber durchaus auch einmal Hilfe von Außenstehenden für seine Zwecke benötigt und nutzt.

Hierzu bedient sich der junge Adlige alchemistischer Tinkturen und Pulver, die er für seine Tarnung, zur Verwirrung seiner Feinde und zur Erlangung finanzieller Mittel einsetzt.

Der Mantler besitzt seinen eigenen pragmatisch-ritterlich geprägten Kodex: Töte niemanden wenn es nicht notwendig ist (Verletzungen sind akzeptabel), Töte nur die, die es verdienen (wobei der Mantler entscheidet, wer es verdient und wer nicht), Hilf den Unschuldigen und Schwachen und bewahre die Stadt vor Übel von außen und innen.

Die Aufträge des Mantlers sind etwas für Charaktere, die mit der „ehrenhaften Diebesbande“ oder den „bösen Schlägern“ nichts anzufangen wissen und anderweitig auf die Spur Andraschs kommen wollen.

Doch dazu müssen sie zuerst um den Mantler wissen und auf seine Spur stoßen. Dies kann durch Gerüchte der Bürger sein, die sich in der Taverne über den Ritter der Nacht unterhalten und von seinen Heldentaten in Grautann und der Umgebung berichten.

Fragen die SCs genauer nach, erfahren sie, dass Anghar Mellik Kontakte zu dem unbekanntem Ritter aufbauen kann.

Über Mellik und einiges an Überredungskunst kann dieser den Helden einen ersten Auftrag besorgen: Die Beschaffung von Schwefelpulver, Rattenpilz und Blauasche.

Diese Zutaten können die SCs in der Unterstadt und an den Kanälen besorgen, die Asche erhalten sie im nahen Bergwerk. Nachdem sie sie Mellik ausgehändigt haben, wird der Vertraute den Mantler informieren und ein Treffen wird sich auf dem Dach des Praiostempels hoch über der Stadt ereignen.

Der mit rauchiger Stimme sprechende Mantler (imitierenden sie dazu am besten Batman) wird den SCs sobald einige Aufgaben stellen, spricht nicht über Bezahlung oder Lohn und auch nicht über seine Hintergründe („Take it, or leave it“).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Dach des Praiostempels hoch über der Stadt. Nahezu alles kann man hier sehen. Die Garnison, das Magistratsgebäude, die Wachtürme. Das Hinterland von den Grauzacken bis zum Schlangenberg, von den Marschen bis zum Urbrander Turm. Warum hier oben? Jeder könnte euch sehen. Doch das wahrscheinlich der Grund. Die Leute schauen nicht auf die Dächer und die Wachen fast nur nach außen. Der milde Sommerwind umspielt eure Gesichter. Ein Schatten huscht vorbei. Nur einen Windhauch später tritt eine maskierte Gestalt im schwarzen Mantel aus der Dunkelheit. Ihre festen Augen sind das einzige, was ihr erkennen könnt. Mit rauer

hauchender Stimme beginnt sie zu sprechen: „Ihr wolltet mich sprechen?“

1. Die Schläger

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wenn ihr meine Hilfe wollt, müsst ihr zuerst etwas für mich und Grautann tun. Die Silberne Hand hat die Stadt im Würgegriff und ihr schwarzes Gift der Korruption und Erpressung greift um sich. Morgen Abend, wird Traviass Krug mal wieder an der Reihe sein. Geht und vertreibt die Schläger, auf dass sie nie wieder kommen. Lasst euch was einfallen, dass die Hand euch nicht behelligen kann. Sie sind eitel und rachsüchtig. Und sie mögen es nicht, wenn man ihnen entgentritt.“

Der Mantler beauftragt die SCs damit, einige Schläger der Silbernen Hand eines Besseren zu belehren. Er weiß dass sie am nächsten Abend die Gaststube des “Traviass Krug“ aufsuchen werden. Dort sollen die SCs die Schläger möglichst heimlich vertreiben (5 RP). Die Werte der Schläger finden Sie weiter oben.

2. Die Übergabe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Füchse und Sie Silberne Hand wollen sich austauschen. Ein Dokument gegen Artefakte. Beides gefälscht. Aber das wissen sie nicht. Ich werde sie angreifen, auf dass sie weiterhin denken, dass die Fälschungen wichtig sind. Es ist wichtig, sie in diesem Glauben zu lassen. Geht und helf mir mit euren Mitteln“

Diese Aufgabe entspricht der der anderen Fraktionen. Ziel des Mantlers ist jedoch, die Übergabe nur zu stören, um so den Anschein zu erwecken, dass Dokument und Artefakte echt sind. Hier können die SCs auf vielerlei Weise nützlich sein (NEBELWAND, AEOLITUS, AXXELERATUS, ...) (5 RP). Hinsichtlich seiner Beweggründe zu dieser Aufgabe, wird der Mantler schweigen

3. Die Ratte



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Zwei Kinder sind verschwunden. Beide nahe dem Nordtor. Abends sah ich dort etwas. Ein Wesen, das grausamer und furchteinflößender nicht sein könnte. Brut des Namenlosen, die sich an dem Gedärm der Kinder der Rechtschaffenden labt. Geht heute Nacht zum Nordturm und nehmt dort Stellung nahe dem Kanalisationsrost. Das Wesen wird kommen. Nehmt diesen Pfeil und tötet es damit. Es ist wichtig. TÖTET es. Es darf nicht überleben“

Der Mantler hat eine riesige Wolfratte entdeckt, die in letzter Zeit immer wieder aus den Kanälen in die Unterstadt eindringt. Um den Ausbruch von Krankheiten zu verhindern, wünscht er den Tod des Wesens. Hierzu gibt er den SCs einen besonderen Pfeil (mit Silberspitze). Hintergrund des Auftrages ist, dass Bladus weiß, dass der Rattenfänger selbst eine Werratte ist und Nächstens aus der Kanalisation hervorkommt.

Erfüllen die SCs diesen Auftrag, werden sie mit dem Rattenfänger keine weitere Begegnung haben können.

(5 RP)

Rattenmensch

INI: 10+2W6	PA: 11	WS: -
RS: 3	LeP: 45/1*	MR: 12
	AeP: -	GS: 11
	AuP: 200	GW: 12
Klauen	DK: N	AT: 13
	TP: 2W6	
Biss	DK: N	AT: 14

TP: 2W6+2

Kampffertigkeiten:

Verbeißen, Sturmangriff, Niederwerfen, Wuchtschlag

Besonderheiten:

Immunität gegen Magie und profane Waffen

Verwundbarkeit (Silber): Durch versilberte Waffen erhält die Werratte dreifachen Schaden.

*Der gesegnete Silberpfeil des Mantlers tötet den Rattenfänger bei einem Treffer sofort.

Beute

keine

4. Alrik Dilgar

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr müsst wieder etwas für mich tun. Meine Kräfte werden andernorts benötigt. In der Nordstraße ist ein fahrender Händler untergekommen. Sein Name ist Alrik Dilgar. Geht hin und tötet den Mann lautlos und schmerzarm. Vertraut mir. Es ist recht so und für Grautann eine Notwendigkeit.“

Der fahrende Händler Alrik Dilgar ist dem Mantler anscheinend ein Dorn im Auge. Er wünscht den lautlosen Tod des Mannes. Ein Auftrag für Scharf- und Meisterschützen, bei dessen Gelingen klar wird, dass Dilgar ein Orkspion mit einem HARMLOSE GESTALT Umhang ist und der die Stadt auskundschaftet (7 RP).

5. Schwarzer Lotus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich benötige etwas Blütenstaub vom Schwarzen Lotus. Ein Gewächs, welches fast nur im tiefen Süden zu finden ist. Doch ich weiß, dass eine dieser seltenen Blumen im Garten des Hesindetempels gedeiht. Geht uns besorgt mir eine der Blüten und ihr seid eurem Ziel einen Schritt näher!“

Für seine Belange benötigt der Mantler schwarzen Lotus. Doch dieser wächst nur im Garten des Hesindetempels. Die SCs müssen irgendwie (z.B. Einbruch, Verhandlungen mit Martellus) an die Blüte

herankommen und sie ihm übergeben (5 RP).

6. Der große Coup

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr habt viel für mich und vor allem Grautann getan. Doch eine Aufgabe habe ich noch. Die Baronin besitzt ein seltenes Collier, welches sie in ihrem Stadthaus aufbewahrt. Sie geht nur selten dorthin, doch das Schmuckstück scheint es ihr angetan zu haben. Geht in das Haus und bringt mir die Kette. Danach helfe ich euch, euren Freund wiederzufinden.“

Auch der Mantler hat Interesse an dem Collier seiner Mutter. Und auch er wird die SCs darauf ansetzen, um sich selbst anderen Dingen widmen zu können.

Um an das Schmuckstück zu kommen und sein Geheimnis zu lüften, müssen die SCs das eigenständige Szenario „*Phexens Werk und Zholvars Beitrag*“ bestehen.

Für alle Fraktionen ist eine Fülle an weiteren Aufträgen denkbar. Doch diese überlassen wir, genau wie die Ausgestaltung der genannten Nebenquesten, Ihnen.

Ist der Zeitpunkt gekommen, an dem die SCs für die jeweilige Fraktion 40 RP gesammelt haben (oder Sie es als SL für sinnvoll und angemessen halten), wird man ihnen den Aufenthaltsort des Dukatengardisten nennen.

Der nächste Weg führt nun zum „*Basiliskenschädel*“, der verlassenen Taverne und Versteck des „Silberlings“.

Da laut des Informanten (Phraiasa, Bodric oder dem Mantler) sich der Silberling nur zu diesem Zeitpunkt dort aufhält, wäre ein nächtlicher Überfall auf den Söldner das einfachste.

Der Dukatengardist

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Aufspüren des Silberlings, Verfolgungsjagd durch die Gassen von Grautann und Erkenntnis über den Verbleib Andraschs

Stimmung:

Gehetzt, jagend, Spannend

Musik:

Schnelle Rhythmen

Ggf. Prince of Persia

Mechwarrior 4

Pillars of the Earth – War Messenger

Beleuchtung:

Kerzenlicht

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

entführt

Thora, Tochter d. Alidroscha

Antreibend, ruhelos, zielgerichtet

„Holen wir uns diese Blechmünze!“

Thoras Rückkehr

Sobald die SCs von dem Silberling erfahren, wird Thora sie zuvor auf der Straße oder in der „Harfnerin“ aufsuchen. Mellik konnte sie nicht weiter festhalten, da die Beweise gegen sie in keinem Fall ausreichen und die Praisopriester des Ortes sowie Pelagion Hornhagen ihre Inhaftierung nicht für sinnvoll erachteten. (Pelagion kennt zudem ihren Status als Zwergenadlige).

Thora wird die SCs befragen, wo sie ihren Bruder vermuten und sie dann bei der Stellung des Kopfgeldjägers begleiten. Zudem wird sie nun ihre Identität als Schwester des Zwergs lüften.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

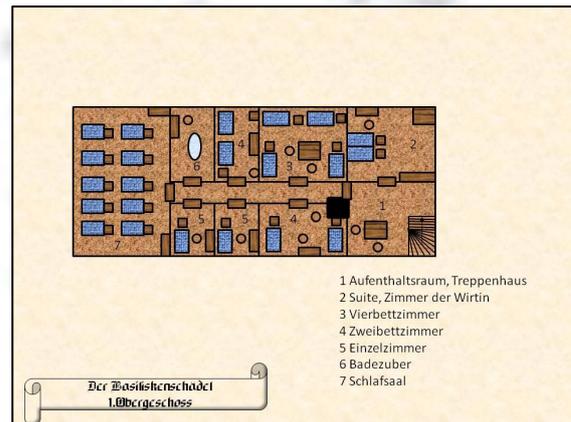
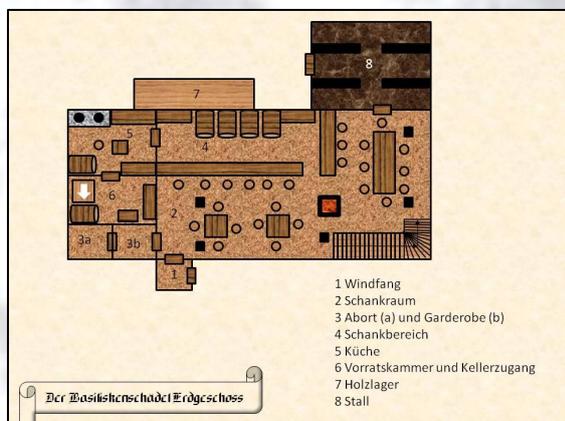
Ihr geht zurück zur Harfnerin, um euer Unterfangen genau zu besprechen und euch vorzubereiten. Als ihr die Gasse betretet, tritt euch plötzlich Thora

entgegen. Anscheinend hat man sie freigelassen. Die Zwerge in langem Schuppenpanzer mit Brustschalen und mit einem Zwergenschlägel bewaffnet blickt euch ernst an.

„Bei Satinavs spröden Fußnägeln. Da seid ihr ja endlich. Ich vermodere hier schon fast. Und? Habt ihr was über Andrasch herausgefunden? Mein lieber Herr Bruder bedarf seiner Rettung will mir scheinen.“

Der Basiliskenschädel

Der Basiliskenschädel ist eine der ältesten Gasthäuser des Ortes und wurde bis vor zwei Jahren von der Zwergin und ehemaligen Weggefährtin Thurias **Gladra Tochter der Mardra** geführt. Als sie im gesegneten Alter von 455 Jahren verstarb, hatte sie keinen Nachkommen und auch keinen offiziellen Erben eingesetzt (s.u.), so dass das Gasthaus vorerst geschlossen wurde. Vor gut einem halben Jahr nistete sich Silberling in dem verwaisten Gasthaus ein und baute hier ein kleines Lager aus. Da die Schenke kaum noch von jemandem aufgesucht wird, nach außen verschlossen ist und die Grautanner überdies den wütenden Geist der ehemaligen Wirtin im Inneren vermuten, hatte er bisher viel Ruhe hier. Selbst der Magistrat, der das Gebäude zum Kauf anbieten wollte, ignoriert es derzeit noch, da andere Belange von größerem Interesse sind und sich bisher kein Käufer fand.



Das Gebäude steht nahe der nördlichen Hauptstraße und besitzt eigentlich eine günstige Position in der Stadt. Es besteht aus einem Haupthaus und einem kleinen Stall auf der Rückseite.

Silberling hält sich nur nachts in dem Gebäude auf und betritt es über den Hintereingang. Seine Schlafstatt hat er im Schankraum eingerichtet, wo er auch seine Waffen und Ausrüstung lagert.

Je nachdem wie die Helden sich der Schenke nähern und sie umstellen, wird der Dukatengardist bereits alarmiert sein oder nicht. Jedenfalls wird er, wenn er genügend Vorbereitungszeit hat, auf den Dachboden (über die Treppe) steigen und vor dort auf das Hausdach klettern.

Eine detaillierte Beschreibung des Gasthauses mit allen Etagen (inkl. des hier nichtabgebildeten Kellers und des 2. Obergeschosses) finden Sie im Szenario „Der Basiliskenschädel“.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie dieses kleine Finale ausgehen kann:

Still und Leise

Die Helden verhalten sich leise und infiltrieren die Stube, ohne dass Silberling davon etwas mitbekommt. So können sie ihn im Schlaf überraschen und gefangen nehmen. Verlangen Sie hierzu einige Schleichen und Sich verstecken Proben.

Entdeckt!

Die Helden sind zwar leise, aber patzen. In diesem Fall wird der Söldner versuchen,

auf das Hausdach zu entkommen. Es folgt eine wilde Jagd über die Dächer von Grautann, bei dem der Gardist vielleicht auch zu Boden stürzt und die Jagd auch für die Helden nicht ganz ungefährlich werden kann (mehrere Proben auf Athletik/Körperbeherrschung, Klettern usw.).

Mit dem Kopf durch die Wand

Die Helden halten nicht viel von Heimlichkeit und stürmen die Taverne. Auch hier wird der Silberling vermutlich schon auf dem Dach sein und die Jagd beginnt.

Schwarze Magie

Auch Magie kann sehr hilfreich bei der Festsetzung des Mannes sein. Hexenflüche, Druidenrituale oder Beherrschungszaubere, Dämonen, Geister und Elementare mögen ebenfalls beteiligt sein. Da der Silberling ein sehr abergläubischer Mensch ist, wird er schnell aufgeben.

Rede, Schurke!

Irgendwie werden die SCs den Silberling festsetzen können. Wenn er vom Hausdach fällt, kann es kritisch für die Information werden. Vielleicht ist sie dann nur noch durch einen starken BALSAM oder sogar einen NEKROPATHIA zu bekommen.

Silberling wird freiwillig nicht reden und bedarf entweder einer starken Bestechung, Zauberei oder sogar anderer Methoden wie Drohung und Folterung (Thora kennt in diesem Fall kaum Grenzen).

Zu guter Letzt sollten die Spieler jedoch an folgenden Informationen kommen:

1. Silberling wurde von einem rothaarigen Zwergen beauftragt (die Beschreibung passt laut Thora zu ihrem Vetter Gorlax, Sohn des Thodin)
2. Die Aufgabe war, den Zwergen Andrasch zu finden, betrunken zu

machen, zu entführen und an Gorlax sowie zwei andere Zwerge zu übergeben. Dies tat Silberling allein vor 2 Tagen. (zwischenzeitlich war Andrasch im Basiliskenschädel gefangen gehalten worden).

3. Die drei Entführer verschwanden mit dem Zwergen in der Kanalisation.
4. Silberling beauftragte die anderen Söldner, die den rothaarigen Zwergen nie zu Gesicht bekamen, und erhielt von dem Zwergen ein seltsames Gift, welches sie Andrasch in das Bier gaben.
5. Zu den Schlägern und Mitsöldnern gehörten: Die Söldnermagierin Callistra, die Schläger Baral Togg, Figra Weidbrecher, Darion Weidbrecher, der Zwerg Bratox Sohn des Farxas und der Bogenschütze Lothian Halbork.
6. Die Söldnermagierin Callistra belegte die Wirtin mit einem Vergessenszauber um Barals Schlag „zu verstärken“.
7. Alle Söldner wurden wieder aus dem Dienst entlassen. Sie alle hatten keine Verbindung zu dem Auftraggeber
8. Silberling kann den SCs seine Hintergrundgeschichte erzählen

Was mit Silberling geschieht ist Ihnen und Ihren Spielern überlassen. Er wird in den folgenden Abenteuern und Szenarien keine weitere Rolle mehr spielen. Lassen die SCs ihn leben, wird er Grautann am nächsten Tag verlassen oder aber für genügend Geld (Khunchomer Codex) sich sogar den SCs anschließen.

Die anderen Söldner können fast alle in der Söldnerhalle oder den angrenzenden Kneipen angetroffen werden. Einige sind vielleicht auch bei einem Folgeauftrag beschäftigt (die meisten Söldner werden zur Wache im Bergwerk eingeteilt, da dieses häufig von Grubenschratn und anderen Wesen heimgesucht wird oder

aber leisten Eskortendienst für Händler und Reisende).

Zwergenerbe

Wenn die Helden die Schenke genauer untersuchen, werden sie in einem Geheimfach im Zimmer der Wirtin des Hauses das Testament und den Schlüssel

zum Keller finden. Das Testament mag die SCs möglicherweise als Erben einsetzen und ein Abenteuer ganz anderer Art beginnen lassen...

Mehr hierzu erfahren Sie im Szenarioband „*Der Basiliskenschädel*“.

Die Kanäle von Grautann

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Die Suche Andraschs in den Katakomben führt die SCs durch die Katakomben in die Tiefen Ruinen des zerstörten Shambalah.

Stimmung:

Ruhig, spannend, rätselhaft, mysteriös

Musik:

Epic Action& Adventure Vol 4 Sirens Call

Epic Action& Adventure Drama Vol1

Two Steps to Hell

Fallout 1-3 Soundtrack

Tomb Raider 1 und 2 (PC)

Beleuchtung:

Kerzenlicht

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

Wahnsinnig, verwirrt, entführt

„Hehe...die Luft stinkt...“

Thora, Tochter d. Alidroscha

Antreibend, ruhelos, zielgerichtet

„Vorwärts jetzt. Das ist nur ein dunkler Gang. Memm‘ jetzt nicht rum!“

Silberling

Vorsichtig, aufmerksam, abergläubisch

„Da vorne ist etwas. Es wartet auf uns!“

und wurden durch Zwerge und Minenarbeiter weiter ausgebaut. Alle Kanäle drainieren in ein großes „Loch“ im Zentrum der ersten Ebene, welches auch nie weiter erforscht wurde (zumindest kam bisher niemand zurück). Dieses Loch mündet in einem Viertel der versunkenen Stadt, in dem einst der ophidische Wassergott „Aphard“ verehrt wurde.



Die menschliche Kanalisation ist von verschiedenen Wesenheiten bewohnt und dient dem Rattenfänger und Kanalisationswächter **Jorin Schwarzwasser** als Heimstatt und Arbeitsplatz.

- A Das Loch
- B Aquädukt
- C Gitter zur Oberstadt
- D Zugang, in den Andrasch verschleppt wurde
- E Zugang zum Schuldturm
- F Zugang zur Arena

Die Kanäle der Ersten Ebene

Grautann besitzt schon seit Jahrhunderten eine Kanalisation, die auf den Fundamenten des alten Shambalahs tief im Berg erbaut wurde. Angelegt wurden sie von den Priesterkaisern beim Bau der Stadt



Die Begegnungen

In den Kanälen können den Helden neben dem furchtbaren Kanalgestank verschiedene Wesenheiten und auch Gegner gegenüberstehen.

Sie können die Begegnungen auswürfeln oder nach eigenem Ermessen der Gruppe zuspielden.

1W20

1 Ratten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es kratzt auf den Steinen. Ein Fiepen ist zu hören. Wieder ein Kratzen. Grellgelbe Augen blitzen in der Dunkelheit auf. Ratten! Sie kommen!

Ein größeres Wolfsrattenrudel (2W6 Tiere), dessen Bau tiefer in der Kanalisation liegt, greift die SCs an.

Werte der Wolfsratten

INI: 9+2W6	PA: 0	WS: 2
RS: 0	LeP: 6	MR: 0
	AeP: -	GS: 4
	AuP: 20	GW: 1
Biss	DK: H	AT: 5
	TP: 1W6-2	

Kampffertigkeiten:

Sehr kleiner Gegner (AT +4 PA +7)
Gezielter Angriff (SP statt TP bei einer glücklichen Attacke)

Besonderheiten:

Wer mehr als 5 LeP durch Rattenbisse verliert, hat ein Risiko von 5% (1 auf W20) sich mit einer der folgenden Erkrankungen zu infizieren (W20): 1-5 Lutas, 6-8

Sumpffieber, 9-11 Schlachtfeldfieber, 12-15 Rascher Wahn, 16-17 Zorganpocken, 18-19 Tollwut, 20 Jahresfieber

Beute

Fell (billig), Fleisch (zähe 1/5 Ration)

2 Der Tote

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Schein eurer Fackeln erkennt ihr die verwesene Leiche eines Mannes in einer Nische. Der Unglückliche wurde bis auf die Knochen abgenagt...

Ein Skelett liegt in einer Nische der Kanalisation. Vielleicht war es ein Betrunkener oder auch ein Orkspion. Der Tote hat vielleicht einige Gegenstände, einen Brief oder auch gar nichts dabei.

3 Riesenamöbe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Wabern ist an der Wand neben euch auszumachen. Urplötzlich kommt Leben in die Schleimpfütze. Unförmige Scheinarme und schleimige Tentakel greifen nach euch.

Eine Riesenamöbe macht diesen Teil der Kanalisation unsicher und greift die Gruppe an.

Werte der Riesenamöbe

INI: 1+W3	PA: 0	WS: -
RS: 0*	LeP: 30*	MR: 18
	AeP: -	GS: 0.25
	AuP: -	GW: 6
Scheinarm	DK: H	AT: 6**
	TP: 1W3+2 SP /KR	

Kampffertigkeiten:

keine

Besonderheiten:

*erleidet nur Schaden durch Waffen mit einer Schneide oder durch Feuer

**Umklammern (siehe Zoo-Botanica S 157). Ein umklammerter Held erhält jede KR Schaden, eine KK- Probe kann ihn aus der Umklammerung befreien. Je misslungener KK- Probe steigt der Malus der Nächsten um 1. Ist ein Held umklammert, greift die Amöbe keinen anderen Gegner an.

Beute

keine

4 Spuren

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur durch Glück findet ihr vor euch einige Lederbänder. Zwergische Runen sind auf die Riemen gestickt. Andrasch muss hier gewesen sein.

Die Lederarmbänder gehörten einem der Zwerge, die diese hier im Kampf mit einigen Ratten verloren.

5 Riesenspringegel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Blubbern ist um euch zu hören. Gerade als ihr einen Kanal passiert schießen einige armlange schwarze Wesen aus dem Wasser auf euch zu.

2W6 Riesenspringegel greifen die Gruppe an.

Werte der Riesenspringegel

INI: 8+W3	PA: 5*	WS: 5
RS: 0	LeP: 8	MR: 12/8
	AeP: -	GS: 3
	AuP: 10	GW: 1
Anspringen	DK: HN5P	AT: 8
	TP: RS-1, 1SP**	

Kampffertigkeiten:

keine

Besonderheiten:

*Festgesaugte Egel haben keine PA

**Sonderregel siehe ZBA S. 89

Beute

1 Ration Fleisch (ungenießbar)

6. Totes Fleisch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Geruch des Kanals wird übertüncht von dem verwesenden Fleisches. Vor euch auf den Boden erkennt ihr (1W6) Kadaver von Wolfsratten. Einige der toten Tiere wurden ihrerseits bereits angenagt und verzehrt.

Die SCs stoßen auf einige tote Ratten, die der Rattenfänger erledigte. Bei genauerer Untersuchung (Heilkunde Wunden Probe mit 4 TaP*) erkennen die SCs, dass die Ratten von einem Kriegshammer getötet wurden.

7. Der Ghul

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Dunkelheit erkennt ihr eine bucklige Gestalt, die über dem Kadaver einer Wolfsratte hockt.

Ein Ghul streift auf der Suche nach Beute umher oder wird von den SCs bei einem Mahl an einer Leiche gestört und zieht sich schnell in die Dunkelheit zurück.

8. Alte Zeichen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wand vor dir sieht völlig anders aus, als die darum. Sie ist deutlich älter und verwitterter. Sie scheint Jahrhunderte alt zu sein. Nur bei genauem Hinsehen erkennst du die filigranen Schriftzüge auf der ansonsten fugenlosen Steinplatte.

An der Wand befinden sich alte ophidische Schriftzeichen, die abgeschrieben Martellus übergeben werden können (2 Dukaten Lohn).



9. Grubengas

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urplötzlich bemerkt ihr den fauligen Gestank um euch herum. Das Wasser des Kanals wirft mehrere Blasen als ein aufgeschäumter Kadaver an die Oberfläche kommt und Leichengas euch umgibt.

Stinkendes Gas umgibt die SCs und macht eine Selbstbeherrschungsprobe +3 (+7 für (Halb-)Elfen und Achaz, +1 für Zwerge, Orks und Goblins) notwendig, um sich nicht zu übergeben (1W3 SP). Der Anblick des Toten ist überdies alles andere als schön (Mutprobe + Totenangst).

10. Der Geist

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört ein Heulen in der Umgebung. Ein kurzes helles Licht blitzt in dem Gang vor euch auf.

Das Heulen eines Geistes geht in den Kanälen um her. Allerdings lässt sich dieser auch bei genauerer Nachforschung nicht auftreiben.

11. Füchsische Zinken

Einige Zinken sind hier in die Wand geschlagen und können einen geheimen Zugang, ein Versteck oder einen Ausgang in ein sicheres Diebeshaus kennzeichnen.

Die Zinken können sowohl von der Phexkirche als auch von der Silbernen Hand stammen. Die Zinken können vielerlei Bedeutung haben:

W6

- 1 Reiches Haus
- 2 Spitzel
- 3 Ratten!
- 4 Sackgasse
- 5 Gas!
- 6 sichere Zuflucht

12. Phosphorpilze

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wand vor euch wird von hellgrünen Phosphorpilzen erleuchtet, die den Gang in ein seltsam krankes Licht tauchen.

An dieser Wand wachsen grün leuchtende Phosphorpilze, deren Ernte (Pflanzenkundeprobe +3) sie noch für 1W6 SR leuchten lässt (siehe ZBA S. 259).

13. Orkzinken

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rote Symbole zieren die Wand. Ihre Bedeutung ist euch unklar.

Diese Zinken stammen von den Orkspionen, denen der Zugang zur Stadt gelang. Die Bedeutung ist auch mit Kenntnis der orkischen Sprache nicht klar.

14. Zerborstene Wand

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr steht vor einer zerborstenen Wand. Hinter dieser befindet sich ein geplündertes Keller eines Hauses.

Dieser Keller wurde schon vor längerer Zeit verlassen und die Türe nach oben verriegelt oder vermauert. Hier findet sich

nichts besonderes, er kann aber als Lagerplatz genutzt werden.

15. Engstelle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang vor euch mündet in einer Engstelle, die aufgrund eines Einsturzes entstand. Es wird mühselig die ganzen Steine wegzuschaffen

Die Stelle kann nur durch eine Klettern oder Körperbeherrschungsprobe überwunden werden oder es bedarf 1W6 Stunden Arbeit, die Steine wegzuschaffen.

16. Der Rattenfänger

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Licht erscheint am Ende des Kanals. Eine gebückte Gestalt mit einem schweren Khunchomer Hiebschwert kommt euch entgegen. Zuerst ist sie vorsichtig, scheint dann aber erleichtert zu sein

Die SCs treffen auf den Rattenjäger Jorin (so sie ihn nicht als Werratte für den Mantler getötet haben), der ihnen einige Informationen über die Kanäle und ihre Gefahren geben kann. Jorin hat auch die Zwerge mit ihrem „betrunkenen“ und „im Suff fluchenden“ Begleiter getroffen. Sie schienen am **Loch** auf jemanden zu warten.

17. Opfer der Silbernen Hand

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt im Kanal eine menschliche Leiche mit abgehackten Händen. Das Gesicht des Mannes ist geschunden, der Körper voller Wunden.

Die SCs finden die Leiche eines Opfers der Silbernen Hand. Der Leichnam hat keine bedeutsamen Gegenstände mehr bei sich.

18.-20. keine Begegnung

Hier haben Sie Platz eigene Begegnungen zu kreieren. Oder Sie würfeln einfach noch einmal!

Das Aquädukt

Das Aquädukt (B) verbindet den östlichen mit dem westlichen Teil Grautanns über eine kleine Steinbrücke, die das Wasser vom Villenviertel zur Unterstadt und damit

zum Loch führt. Ehemals war es geplant, die Kanalisation hier einfach auszuleiten, doch die Verunreinigung des Flusses zog zu viele Nachteile mit sich, so dass einige zwergische Baumeister das Kanalwasser auf diese Weise umleiteten.

Das Gitter

An dieser Stelle sicherten die Villenherren die Kanalisation gegen ungebetene Gäste mit einem schweren Eisengitter ab (C). Es ist von der Ostseite mit einem Hebel zu öffnen (alternativ FORAMEN mit 7 Asp). Dieser optionale Fluchtweg durch die Kanalisation wurde aber bis heute nie genutzt. Das Gitter weist zudem einige Beschädigungen auf und musste schon mehrfach wieder instand gesetzt werden.

Das Loch

In der zentralen Kammer befindet sich der große Kanalisationabfluss in die Tiefen unter Grautann und somit er Zugang zur zweiten Ebene.

In der Kammer sind deutliche Kampfspuren zu sehen und die Leichen zweier Zwerge liegen hier. Von Andrasch fehlt jede Spur.

Eine genaue Untersuchung ergibt, dass die Zwerge noch das Seil aus dem Loch hochkletterten, hier jedoch ihren großen Fleischwunden und dem hohen Blutverlust erlagen.

Die Leichen sind die Überreste von Gorlax' Gefährten **Torlex Sohn des Torn** und **Makrasch, Sohn des Furax**. Beide fielen den „**Leuchtenden**“ der zweiten Ebene in die Hände.

Zuvor warteten die Zwerge auf eine Abordnung ihrer Brüder aus Bagnador, die sich durch eine Fackel erkennbar machen sollten. Doch statt einer Fackel kamen die Leuchtenden, die die Zwerge als Kameraden fehldeuteten, sich mit Andrasch wie besprochen abseilten und dann von den Leuchtenden getötet wurden. Gorlax und Andrasch fielen den Wesen lebend in die Hände und wurden in deren Höhle verschleppt.

Untersuchen die SCs den Ort genauer, können sie das Lager der Zwerge (Welches diese für einige Tage hier aufgeschlagen hatten um auf Entsatz und sicheres Geleit nach Bagnador zu warten.

Die toten Zwerge besitzen noch ihre Ausrüstung (Kettenhemd, Helm, Kettenschienen, Zwergenskraja und Drachenzahn sowie je 10 Zwergentaler im Wert von je 12 Silbertalern).

Die Alten Kanäle



Die alten Kanäle gehörten zu den Tunneln von Shambalah und waren Teil des großen Efferdtempels.

Als die Ophideer verschwanden, die Zeit, Erdbeben und andere elementare Gewalten das Land veränderten, überdauerten die Kanäle dennoch relativ unbeschädigt und führen noch heute zu einem der Zugänge nach Shambalah.

Die Kanäle wurden jedoch nie von den Menschen oder Zwergen genauer ausgekundschaftet.

Lange waren auch die Leuchtenden den Zwergen Bagnadors nicht bekannt (und zwar bis vor wenigen Tagen, da diese Tunnel von ihnen so gut wie nie genutzt werden (die Zwergentunnel von Bagnador zum menschlichen Bergwerk sind näher und deutlich sicherer). Für Gorlax waren sie jedoch die einzige Möglichkeit, Andrasch ungesehen nach Bagnador zu entführen.

Die Alten Kanäle durchziehen den gesamten Bergsockel, auf dem Grautann erbaut wurde. Im Nordwesten befindet sich

ein Zugang zu den „Tiefen“, einem Höhlensystem unter Bagnador. Im Süden die Kavernen der Leuchtenden sowie ein verschütteter Gang, der einst bis zu den Anlagen des Schlangenberges führte (siehe DSB: „Die Feste des Wahnsinns“)

A Das Loch

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von der ersten Ebene aus:

Ihr Blick in das Loch. An vier Stellen münden Kanäle der ersten Ebene in die Öffnung und ergießen sich als stinkende Wasserfälle in die Tiefe. Ein Zwergenseil wurde hier oben an einem Stein befestigt. Allzu alt scheint es nicht zu sein. Es klebt eingetrocknetes Blut an ihm.

Um Herunterzuklettern bedarf es einer Kletternprobe, um wieder herauf zukommen einer Probe +2.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unten angekommen

Die stinkenden Abwasserfluten strömen von hier und von anderen fast versiegten Kanälen nach Norden. Der Boden um das Loch herum zeigt Kampfspuren. Blut ist am Boden zu sehen, ebenso eine zersplitterte Zwergestreitaxt. Von Andrasch fehlt auch hier jede Spur. Während die anderen drei Gänge im stillen Dunkel liegen, könnt ihr von Norden, dort wo auch das Abwasser hinfließt, ein fernes Rauschen vernehmen.

Mit einer Fährtensuchenprobe +7 können die SCs feststellen, dass die Angreifer von Süden kamen und sich vermutlich auch dorthin wieder zurückzogen. Die Spuren lassen sich dann bis (B) verfolgen, wo es in die Grotten der Leuchtenden geht. Ansonsten müssen sie die Ebene zuerst auf eigene Faust erkunden oder Hinweise auf den Südgang durch Sarix den verwundeten Zwerg erhalten.

Untersuchen die SCs die Wände, können sie erkennen, dass sie voller ophidischer Schriftzeichen sind. Zu entziffern sind

diese hier jedoch nicht, allerdings wird sich Martellus sehr dafür interessieren, wenn er davon hört.

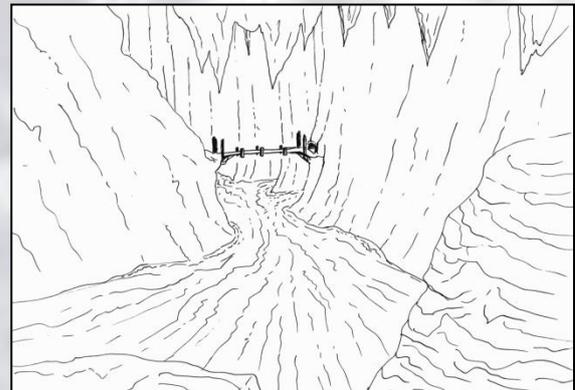
Ein Geweihter oder Magier wird allerdings schnell darauf kommen, dass diese Kanäle mitnichten Kanäle für Abwasser waren, sondern anscheinend einst einem rituellen oder klerikalen Zweck dienten und somit von den Zwergen und Menschen zweckentfremdet wurden.

B Zugang zum Bau der Leuchtenden

Hier finden die SCs den Zugang zum Bau der Leuchtenden, der sich hinter einer alten Siegelplatte befindet.

Eine genaue Beschreibung des Ortes erfolgt im nächsten Kapitel „*Die Leuchtenden Grotten*“.

C Die Brücke von Barbrokkar und der Wachturm von Baranak



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Weg führt euch aus der Kanalisation herauf. Schnell weicht die uralte Architektur einer anderen, bekannteren. Starke Formen, feste Strukturen, Harter Fels. Zwerge haben hier gebaut. Eine Felsspalte eröffnet sich euch. Eine gewaltige Brücke aus ehernem Fels, verziert mit uralten Runen und Zwergenfresken, spannt sich über den unterirdischen Fluss. Thora atmet tief ein.

„*Die Brücke von Barbrokkar.*“, raunt sie euch ehrfürchtig entgegen, „*Sie ist ein altvorderer Ort von Tiefhall. Die alten Stelen berichten von einer Schlacht, die*

hier geschlagen wurde. Hier kommen wir gewiss nicht weiter. Dort vorn östlich stehen der Wachturm von Baranak und die große Mauer. Dort kommt niemand durch, zumal Andrasch und ich dort sicher nicht mehr gern gesehen sind.

Hierher wollten sie ihn also bringen.“

Die Brücke markierte einst die Grenze zwischen dem „jungen“ Zwergenreich Tiefhall und den Gebieten der Ophideer. Hier wurde auch so manche blutige Schlacht geschlagen, bis die Diener der Echsen vernichtet und vertrieben wurden. Dennoch erweiterten die Zwerge ihr Reich in die von Efferd gesegneten Hallen nicht, sondern erhielten die alte Grenze an der Schlucht. Stattdessen errichteten sie in einer der großen Höhlen eine gewaltige Mauer sowie einen Wachturm, der fortan die Zwergenbingen Bagnador und Tiefhall vor Orks, Goblins und den Resten der Echsenarmee schützen sollte.

Thora wird die SCs versuchen davon abzuhalten, bis zum Wachturm von Baranak zu gehen, der sich gut eine Meile nördlich der Brücke in den Tiefen unter Bagnador befindet. Hier warten die Zwergengarden und hindern Orks, Goblins und andere Scheusale der Tiefe daran, die heiligen Hallen Bagnadors aufzusuchen. Sollten die SCs darauf bestehen hier weiterzugehen, werden sie am Tor von Bagnador mit einem Hagel Bolzen empfangen. Selbst Thora (durch Thodin ebenfalls als Verräterin deklariert und exiliert) wird von ihren eigenen Leuten angegriffen, jedoch vorher vom Kommandanten des Turms **Zadax Sohn des Raxnor** gewarnt.

Die SCs können dann nur zurück zur Brücke, oder aber in die Tiefen, die ein anderes Mal thematisiert werden sollen.

D Der Gang zum Schlangenberg

An dieser Stelle befand sich ein über 20 Meilen langer Tunnel in Richtung der heiligen Anlagen des Schlangenberges (der entsprechende Hesindetempel, der von Argelia zu einem Unheiligtum des

Amazeroth umgewandelt wurde, sowie ein Heiligtum des Chysir an den Hängen des Berges). In der Mitte des Tunnels wurde ein Kanal eingelassen, so dass Nachrichten über das Wasser sehr schnell und effektiv zum Nachbartempel gesandt werden konnten. Der Tunnel ist jedoch an vielen Stellen über weite Strecken eingestürzt und bietet im Moment keine Möglichkeit zwischen den Orten zu wechseln.

Untersuchen die SCs den Tunnel genauer finden sie überall Schlangensymbole und Fresken, die abgezeichnet, Martellus gute Dienste bei der kryptographischen Entschlüsselung geben können (er zahlt dafür 2 Dukaten):

Hesinde (H'Szint):



Efferd (Aphard):



Chysir (Chr'ssir'ssr):



sind immer wieder auftauchende Namen der Götter.

E Der verwundete Zwerg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Husten ist aus dem Gang neben euch zu hören. Es hört sich krank an.

An der Wand des Kanals lehnt ein blondbärtiger Zwerg in Kettenhemd und bewaffnet mit einem Streitkolben. Blut sickert ihm aus dem Mundwinkel und er presst einige schmutzige Verbände gegen eine sickernde Wunde in der Brust. Sei Atem geht schnell. Er scheint dem Tode näher als dem Leben.

Als er euch erblickt, versucht er noch seine Waffe zu heben, was ihm aber nicht gelingt.

„Dorangrasch!“

„Freund“ ruft der Zwerg, der dringend heilkundliche Hilfe benötigt.

Der Name des Zwergen ist **Sarix, Sohn des Cendrasch**. Sarix war mit acht anderen Zwergen in die Tiefen aufgebrochen, um Gorlax und den „Verräter“ zurück zur Binge zu bringen. Warum man hierfür diesen Weg wählte, ist dem Zwergen nicht bekannt. Auf ihrem Weg, Gorlax abzuholen, gerieten die neun in eine Hinterhalt der Leuchtenden, die einen nach dem anderen töteten oder verschleppten (bei F können die SCs die Leichen finden).

Sarix ist schwer verwundet (1 LeP) und verliert immer wieder das Bewusstsein. Zudem sind seine klaffenden Wunden von Wundbrand befallen. Der Zwerg bedarf eingehender Pflege und Zuwendung, notfalls auch durch Magie.

Nach seiner Rettung wird er den SCs bereitwillig Auskunft erteilen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Heilversuche und Anstrengungen sind von Erfolg gekrönt. Der junge Zwerg atmet, seine Wunde ist nicht geheilt, aber versorgt. Durstig schling er etwas Wasser herunter und blickt euch dann in die Augen.

„Ich danke euch, für die Rettung. Auch dir Klanarodoscha (Verstoßene). Meine Leute sind alle tot. Wir waren im Auftrag des Bergfürsten Thodin unterwegs, deinen Bruder und Verräter Andrasch zurück nach Hause zu eskortieren, wo er seine gerechte Strafe erhalten sollte. Doch als wir Gorlax und die anderen am Loch abholen sollten, wurden wir von leuchtenden Wesen überfallen. Sie waren groß und schnell. Gelbgrünes Feuer brannte auf ihrer Haut, ihre Wunden schlossen sich, als wir auf sie losgingen.

Sie töteten einen nach dem anderen nahe der Brücke. Einige nahmen sie mit. Ihre Schreie hallen noch immer in meinen Ohren wider. Sie wurden nach Süden verschleppt, zum Loch zurück. Wenn sie noch am Leben sind, sind sie dort.

Ich werde das, was ihr für mich getan habt, nicht vergessen. Habt Dank.“

Sarix Worte entsprechen der Wahrheit. Wenn die SCs ihm helfen, wird ihnen diese Auskunft erteilt und danach allein zur Brücke und zum Wachturm aufbrechen. Helfen die SCs ihm nicht, wird er binnen der nächsten Stunden versterben.



Spielen Sie den Grautannzyklus, sollte Sarix irgendwie überleben. Helfen die SCs ihm nicht oder finden ihn nicht, wird ein Zwergenkundschafter ihn auffinden und heimbringen.



F Das Massaker

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Süßlich -fauliger Gestank dringt an eure Nase. Es riecht noch mehr nach Kanalisation. Aber da ist noch mehr vor euch an der nächsten Kreuzung. Einige Rattenaugen auf einem Berg blitzen gelb in der Dunkelheit auf, nur um schnell und quiekend wieder zu verschwinden. Doch der Berg bleibt. Ein Berg aus Leibern und Waffen.

Ihr zählt sechs tote Zwerge, grausam zugerichtet mit zerfetzten Kehlen und zerrissenen Brustkörben. Alle inneren Organe fehlen, ja wurden ihnen anscheinend herausgerissen. Was beim Namenlosen kann so etwas tun? Was kann eine ganze Truppe bis an die Zähne bewaffnete Zwerge derart zurichten?

Allein der Anblick bedarf einer Mutprobe + TA +3 um sich nicht sofort zu übergeben (1W3 SP) oder zurückzuweichen.

Genauere Untersuchungen ergeben, dass alle Zwerge tot sind. Es finden sich aber Spuren am Boden, dass zumindest einige (2 von ihnen) verschleppt wurden.

Thora kennt jeden der Zwerge hier und schwört den Urhebern dieses Massakers finstere Rache.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Thoras Augen sind geweitet. Feuer blitzt ihren Augen auf, Wut pulsiert durch ihre Adern. Verbissen und mit einer Träne auf der Wange beginnt sie ihre Schwurformel über den Leibern ihrer Kameraden:

„Ka roboschan hortiman angroschin. Do malmar xe Koschmo angroschin. Ba Gedoch xe golog. Sharaxem ka Dorkkasch. Ix zatulm ma ka Angrosch.“

„Bei Angroschs langem Bart. Bei Angroschs Hammer und Weltgesetz. Bei euren Gebeinen und eurem Blut. Der Tod wird über die Feinde kommen. Dies ist mein Schwur vor dem Vater des Feuers“

Die Namen der sechs Toten:

Hauptmann Hetax Sohn des Reorax
Gladrasch Sohn des Torx
Zuldrasch Sohn des Zuldrasch
Ordamox Sohn des Galbar
Murox, Sohn des Galbar
Letosch, Sohn des Ugalox

G Der Efferdtempel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Platz mit alten Statuen vor der gewaltigen Freske eines Wassergottes an der gegenüberliegenden Wand der sicher einhundert Meter durchmessenden Kaverne eröffnet sich euch. Eine gut 10 Schritt lange Schlucht teilt den Platz in zwei Hälften. Der Mund der Freske scheint ein Tor zu sein, eine Brücke über die Schlucht ist aber nicht zu sehen.

Die gesamte Architektur ist die gleiche fremdartige, die ihr überall gesehen habt. Doch außer über die Schlucht scheint es keinen Weg aus der großen Halle zu geben.



Die Freske ist fast 30 Schritt hoch und ein Meisterstück der ophidischen Baukunst. Vor vielen Jahren stürzte aber die Brücke, die diesen Teil des Tempels vom eigentlichen Kultraum und Shambalah an sich trennte, ein. Eine Passage ist derzeit nur durch Fliegen oder SOLIDIRID oder andere Zauberei oder Mirakel möglich.



Auf der anderen Seite erwartet die SCs eine verschüttete Tempelanlage. Der weitere Zugang zu der Ruinenstadt ist hier aber versperrt.

Besonders für Magier, Geweihte und Gelehrte wird es spätestens jetzt ersichtlich, wie groß die Macht der Ophideer einst gewesen sein muss. Berichten sie Martellus davon, wird dieser versuchen sie so schnell wie möglich zu einer Expedition zu überreden. Allerdings

gehen ihm langsam dafür die Geldmittel

aus.

Die Leuchtenden Grotten

Zusammenfassung und Ziel der Szene:

Das Finale, Befreiung Andrasch, Vernichtung der Aria Flechte und der Leuchtenden

Stimmung:

Angespannt, fremdartig, ungewiss

Musik:

Pillars of the Earth – War Messenger
Epic Action & Adventure Vol.4 Sirens Call
Two Steps to Hell
Epic Action & Adventure Vol.2 Deadline
Wings of Liberty – the Hive
Alien 2 - OST

Beleuchtung:

Giftgrünes (wenn geht pulsierendes) Licht

Stimmung der NPCs:

Andrasch:

Entführt, wahnsinnig, manchmal bewusstlos

„Hihi...so GRÜÜÜÜÜÜÜN!“

“ ---,“

Thora, Tochter d. Alidroscha

Aufgeregt, rachedurstig

„Na kommt schon. Bringen wir das hier zu Ende! Brüderchen ich hole dich.“

„Da, du grünleuchtender Sabberzombie!“

Silberling

Aufgeregt, verängstigt, eingeschüchtert

„Moment mal, die schaffen es 6 Zwerge kalt zu machen und WIR gehen denen hinterher?“

„Mengbilla war ungefährlicher...“

Hintergrund

Die Grotten stammen aus der Zeit der Ophideer und wurden für die Zucht bestimmter Spinnen genutzt. Als die Zwerge und Elfen den Ophideern letztlich den Todesstoß versetzten und Shamaballah zerstört wurde, flohen die meisten Ophideer zum Schlangenberg und versiegelten die Zugangswege zu ihren Kammern.

Zuvor bestatteten sie die Leichen ihrer großen Heerführer und Priester noch in den leuchtenden Grotten (die damals jedoch noch nicht leuchteten), da die Mausoleen und Tempelanlagen bereits besetzt oder geschändet waren.

Doch die Ophideer hatten die Macht der Aria-Flechte unterschätzt, die von den Elfen eingesetzt wurde, um die zauberkräftigen Kristallartefakte der Ophideer zu zerstören und die nun auch die ewigen Kristallsärge der Schlangemenschen befiel. Statt nur die Kristalle und deren Zauberkraft zu zersetzen, ging die Ariaflechte mit den Leichen der Verstorbenen eine seltsame Symbiose ein: Sie belebte das tote Fleisch und schuf so die „Leuchtenden“, die seit vielen Jahrhunderten in diesen Kammern wandeln. Die fluoreszierende Ariaflechte verleiht den befallenen Körpern eine unheimliche kollektive Intelligenz, eine starke Panzerung und ein hohes Regenerationsvermögen. Glücklicherweise können sich die Körper nicht weit voneinander entfernen (maximal 1 Meile), so dass die Leuchtenden zum Beispiel den Zwergen (für die die alten Kanäle tabu sind) kaum bekannt sind.

Die Leuchtenden

Die Leuchtenden sind die Körper der bestatteten Ophideer, die von dem fluoreszierenden Pilz über Jahrhunderte am Unleben gehalten wurden. Die Genügsamkeit (eine Ratte pro Jahr reicht) der Wesen führte dazu, dass sich die Leuchtenden nur wenig ausbreiteten und nahezu unentdeckt blieben.

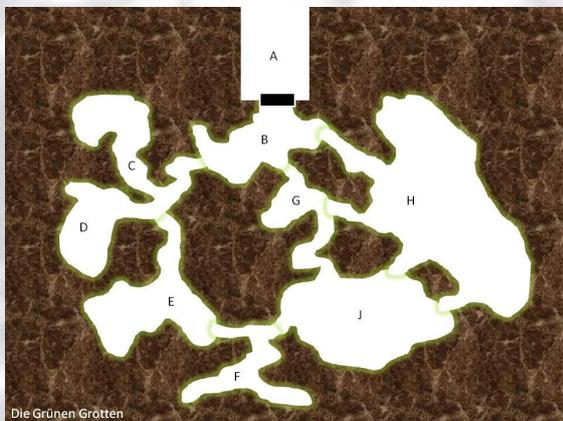
Als jedoch vor wenigen Tagen die Zwerge ihr Gebiet durchstreiften, sah das Kollektiv der Ariaflechte die Chance zu expandieren. Allerdings erkannte es, dass Leichen der Zwerge, die nicht den ophidischen

Kristallkonservierungen unterzogen waren, die Flechte nicht annahm.

Dennoch versuchte die Flechte lebendes Gewebe zu assimilieren, was ihr bei Gorlax gelang und ihr so neue Möglichkeiten der Expansion gab.

Aktuell „leben“ acht Leuchtende, einer davon ist Gorlax, Thodins Sohn. Dieser wurde jedoch von der Flechte vor Stunden in die Tiefen entsandt...

Die Kammern der Leuchtenden



A Zugang und Tor der Ophideer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Abrupt endet der Tunnel vor einer schwarzen runden Eisentür, deren Äußeres von Schlangenfresken überzogen ist. Ein grüner Phosphorpilz wuchert dicken Adern oder Wurzeln gleich aus der zerstörten Türe. Sein pulsierendes Leuchten wirkt unheimlich und bedrohlich. Manchmal ist euch, als hörtet ihr ein seltsames Wispern.

Das Tor wurde durch die Leuchtenden von innen heraus zerstört. Die Pilzflechte hat den gesamten Komplex über die Jahrtausende erobern können, wird die SCs aber nur durch die Leuchtenden wahrnehmen und bekämpfen können.

Um die Höhlen zu betreten ist eine Mutprobe + Aberglaube notwendig.

B Erste Höhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter der zerstörten Eingangstüre eröffnet sich eine große, etwa fünf Schritt durchmessende Höhle mit drei weiteren Ausgängen im Süden, Osten und Westen.

Am Boden liegt eine von Phosphorpilzen überwucherte Zwergenskraja.

Die Ausgänge sind von dem klebrig-leuchtendem Pilzgeflecht überwuchert. Neben jeder Tür erkennt ihr einen großen dunkelgrünen Kristall in der Wand. Die Luft ist sehr warm und feucht.

Die Waffe gehört Gorlax (dies kann Thora bestätigen). Ansonsten ist die Höhle leer.

Die Kristalle an den Türen sind symbiotische Auswüchse der Flechte. Sie dienen den Leuchtenden dazu die Türen (die wiederum die Innentemperatur und optimale Luftfeuchtigkeit für die Aria-Flechte regeln) zu öffnen oder zu schließen. Wird ein Kristall berührt, wird er von innen anfangen zu leuchten und das Pilzgeflecht „stirbt“ innerhalb weniger Sekunden ab und zerfällt zu weißem Staub. Es regeneriert sich relativ schnell, sobald der Kristall nach etwa einer Minute aufhört zu leuchten.

Die Myzeltüren können ebenfalls mit einer Waffe zerschlagen werden (25 LeP, RS 5, Regeneration 1 LeP pro KR). Allerdings wird dies einen stillen Alarm auslösen und alle sieben Leuchtenden hierher locken.

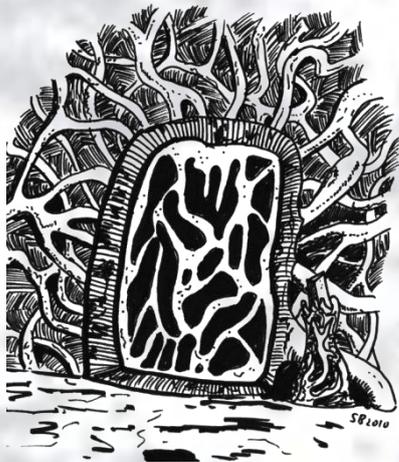
C Grabkammer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine kleinere von Pilz überwucherte Grotte. In ihrer Mitte erkennt ihr einen Sockel mit einem zerstörten, einst wohl über zwei Schritt hohen und hohlen Kristall. Der Sockel ist ebenfalls überwuchert, der Kristall an vielen Stellen porös und morsch wie vermodertes Holz.

Diese Grabkammer gehörte dem Aphaard Hohepriester Matoth, der in den letzten Tagen von den Elfen getötet und dann hier bestattet wurde. Als die Flechte seinen Grabkristall erreichte, wurde dieser über

Jahrhunderte zersetzt und dann der konservierte Körper wiederbelebt. Matoth wandelt seitdem als Leuchtender durch die Gänge.



D
Grabkammer mit Nervenknotten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine größere Grotte, ebenfalls überwuchert durch den Pilz. Der Zugang zu diesem Raum ist durch eine Myzeltür versperrt. In der Mitte des Raumes seht ihr zwei zerstörte mannshohe Kristalle auf ihren überwucherten Sockeln stehen. Zwischen den zwei Sockeln erkennt ihr eine eiförmige, etwa zwei Spann durchmessende Struktur, die zum Pilz zu gehören scheint. Fingerdicke wurzelhafte Auswüchse des „Eies“ verankern die Struktur an den Sockeln, scheinen aber noch mehr Funktionen zu haben

Die SCs finden hier die Grabkammern der Kriegerin Sh'daut und ihres Bruders B'dakka. Sh'daut ist eine Leuchtende geworden. B'dakka jedoch hielt der Umwandlung nicht stand und sein Leichnam fiel nach der Zersetzung seines Kristallsarkophages zu Boden. Die Ariaflechte wandelte sein Fleisch dann zu einem der drei Nervenknotten um.

Wird dieser angegriffen, kommt es zum Alarm und alle Leuchtenden werden sich umgehend auf den Weg hierher machen. Wird der Knoten zerstört (LeP 50, RS 6, Regeneration 1/KR) stirbt die Flechte in diesem Bereich (Kammern C, B und E)

binnen Sekunden ab und die Leuchtenden müssen auf fremden Terrain kämpfen (INI -2, AT/PA -2).

E **Große Grabkammer**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wiederum eine größere Grotte. Drei zerstörte große Kristalle stehen hier. Die zwei Ausgänge sind durch Myzeltüren versperrt.

Dieser Raum enthält nichts von besonderem Wert. Er diente den Gelehrten und Priestern Zarutha, Ophiron und Hatoth als letzte Ruhestätte.

F **Kleine Tunnel**

Diese Tunnel wurden durch die Flechte und die Leuchtenden nachträglich angelegt, jedoch bisher nicht weiter in den Berg getrieben. Hier befindet sich nichts Besonderes oder von Wert.

G **Der Letzte Sarkophag**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Zentrum dieses grell leuchtenden Raumes erkennt ihr einen aufrecht stehenden dunkelgrünen Kristall, der an vielen Stellen von dem seltsamen Pilz überwuchert ist. Doch scheint es diesem Pilz nicht möglich zu sein, die anmutige junge Frau im Inneren des Sarkophages zu erreichen.

Immer wieder bröckeln Teile der sterbenden Pflanze zu Boden

Der meisterhafte Sarkophag der ophidischen Hesindepriesterin K'dath trotz seit Jahrtausenden den Anstrengungen der Flechte, den potentiellen Wirt zu erreichen.

Dieser Sarkophag schützt die Tote vermutlich für den Rest der Ewigkeit...

Sollten die SCs sich entscheiden, den Sarkophag anzugreifen haben sie „eine harte Nuss zu knacken“: Der Adamant hat 5000 LeP und eine RS von 15. Eine

Entzauberung ist möglich, aber ebenfalls sehr aufwendig und teuer...



H Die Zentrale Höhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch eröffnet sich eine der größten Höhlen des Komplexes. Giftgrünes Licht erhellt den fast 20 Schritt durchmessenden Felsendom. Die Luft ist hier besonders feucht und warm.

Vier zerstörte Kristallsarkophage stehen hier. An den Wänden erkennt ihr humanoide Kreaturen, die mit dem leuchtenden Pilz der Wand verwachsen scheinen, sich aber von Zeit zu Zeit kurz bewegen. Auf einem umgestürzten Kristall erkennt ihr einen bewusstlosen Zwergen liegen, dessen nackter Körper zu großen Teilen von dem Pilz überwuchert ist. Andrasch!

Der Raum beherbergt zudem zwei Nervenknotten und den Hauptknoten der Flechte. Solange die SCs nichts unternehmen, wir die Flechte sie vorerst gewähren lassen, in der Zwischenzeit alle Ausgänge durch Myzelbarrieren zuwuchern lassen und danach durch die Leuchtenden angreifen. Sobald die SCs jedoch entweder einen Nervenknoten oder einen ruhenden leuchtenden angreifen oder Andrasch befreien, werden die

Leuchtenden nach und nach über sie herfallen. (Siehe : Das Finale)

J Alter Tempel der Zzah

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die nächste Höhle ist ebenfalls von dem Pilz überwuchert, genau wie die Säulen und einstigen Bauwerke in der Mitte der Höhle. Nur mit viel Phantasie kann man noch die Statue einer jungen Frau mit einem Kind in der einen und einem Ei in der anderen Hand erkennen.

Die Höhle war einst ein kleines Zzah-Heiligtum, beherbergt heute aber keinerlei Besonderheiten.

Das Finale

Ziel des Finales ist die Befreiung Andraschs und die Flucht aus den befallenen Kavernen. Dies heißt aber nicht, dass es unweigerlich zum Kampf kommen muss. Auch mit magischen oder diebischen Möglichkeiten kann das Finale erfolgreich abgeschlossen werden:

Der Weg des Barbaren

Mit dem Kopf durch die Wand: Die SCs attackieren die Nervenknotten, das Geflecht oder die Türen oder reißen Andrasch einfach vom Assimilationstisch. In diesem Fall werden sofort vier der Leuchtenden sich aus der Wand befreien und die SCs attackieren. Weitere drei Leuchtende werden aus anderen Gebieten ebenfalls hierhergerufen, um die Eindringlinge aufzuhalten und ebenfalls zu willentlichen Dienern zu machen. Die Werte der Flechte und ihrer Organe finden Sie im Anhang.

Der Weg des Magiers

Durch gründliche Analyse (ODEM, ANALYS; OCULUS ASTRALIS, SENSIBAR) kann ein Zauberer die Natur der Aria Flechte (und ihren deutlich hochelfischen Ursprung) ergründen und kann sogar Schwachstellen finden. Mit speziellen antimagischen Zaubern (BEWEGUNG STÖREN; VERSTÄNDIGUNG STÖREN, VERWANDLUNG

BEENDEN; BEHERRSCHUNG BRECHEN, EINFLUSS BANNEN und ELEMENTARBANN (HUMUS)) kann der Zaubernde die Verbindung zu Andrasch unterbrechen und das Myzel wird von ihm abfallen. Der Weg nach draußen kann ähnlich freigemacht werden. Allerdings würde die Flechte lebend zurückbleiben und wird vielleicht in späterer Zeit noch eine Rolle spielen.

Der Weg des Diplomaten

Ein zauberkräftiger Held, vor allem ein Waldelf oder Druide, kann Kontakt zu der Flechte aufnehmen und mit ihr kommunizieren. Sollte dies nicht möglich sein, kann die Flechte, wenn die SCs deutlich nach Kommunikation verlangen, dies auch durch den Mund eines Leuchtenden tun.

Die Gedankengänge der Flechte sind jedoch außerordentlich fremdartig. Sie beschreibt sich selbst als Kind und Sklavin, ja als Waffe eines einst mächtigen Volkes (die Elfen), die nun befreit wurde und sich danach sehnt, zu expandieren und sich ALLES andere einzuverleiben. Die Flechte ist außerordentlich neugierig, besitzt aber keine Vorstellungen von Ethik oder Moral, so dass ein purer kindhafter Egoismus gepaart mit absoluter Skrupellosigkeit überwiegt. Auf einen Handel wird sie sich allerdings einlassen (z.B. Andrasch herzugeben und stattdessen einen ihrer Nervenknotten mit Hilfe der Helden an anderem Ort platziert zu wissen). Ihr Samen braucht jedoch einen (freiwilligen?) Träger...

Der Weg des Assassinen

Die Helden können ebenfalls durch Zauberei oder auch durch Pflanzenkunde oder göttliche Eingebung hinter die Funktion der Nervenknotten kommen. Schalten die SCs diese gezielt aus, bricht das gesamte Netzwerk der Arieflechte zusammen und ihre Geschöpfe werden einige Zeit irr durch die Gänge wandeln. Genügend Zeit, Andrasch zu befreien und zu entkommen.

Der Weg des Alchemisten

Ein pflanzenkundiger Held weiß um den typischen Feind des Phosphorpilzes: Die **Flammenflechte**, die laut Thora in den Tiefen wächst. In der Nähe des Wachturms können die SCs diese Flechte ernten, die sich vor allem von Phosphorpilzen ernährt. Auf diese Weise kann man bei Kommunikation mit der Aria-Flechte diese bedrohen oder erpressen, oder die Flechte auf Andrasch legen oder die Nervenknotten damit infizieren. Auch in diesem Fall wird die Flechte sehr verwirrt und unkoordiniert sein und so eine Rettung Andraschs und eine Flucht ermöglichen.

Sicherlich sind noch viele andere Wege möglich, aber dies überlassen wir Ihnen und Ihren Spielern!

Nur eine Sache bleibt: nämlich Gorlax, der von der Flechte zuerst infiziert wurde und von dem weiterhin jede Spur fehlt...

Der Kampf gegen die Leuchtenden

Egal welchen Lösungsweg die Spieler einschließen, es kann jederzeit zum Kampf gegen die Leuchtenden kommen. Und hier sind die Werte dazu:



Werte der Leuchtenden

INI: 12+1W6	PA: 8	WS: -
RS: 6	LeP: 15	MR: 18

	AeP: -	GS: 7
	AuP: 100	GW: 9
Klauen	DK: H	AT: 13
	TP: 2W6+1	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Ausweichen I, Sturmangriff

Besonderheiten:

Regeneration: Pro KR wird 1LeP regeneriert

Unsterblich: Das Wesen ist (fast) unsterblich, selbst wenn der Kopf abgeschlagen wird, erhebt sich der Leuchtende nach 1W6 KR mit seinen vollen LeP und greift wieder in den Kampf ein.

Magieimmunität: die Leuchtenden sind immun gegen Beherrschungs-, Verwandlungs- und Illusionsmagie

Flechtenfeuer: Die Leuchtenden können einmal pro Kampf blendend aufleuchten und reduzieren so die INI, AT und PA aller Opfer um 2 für 1W3 KR

Feuerverwundbarkeit: Feuer tötet die Wesen endgültig und verhindert ihre Regeneration und Wiedererstehung

Zwergengeist

Nachdem die SCs mit dem verwirrten und immer wieder bewusstlosen Andrasch die Kanäle verlassen haben, kommt dieser nur langsam zu sich. Sein Geist ist jedoch nach wie vor umnachtet, zu stark war der Einfluss der Arieflechte und ihrem Gift.

Auch durch Anwendung verschiedener Fertigkeiten, Zauber oder auch göttlicher Mirakel lässt sich dieser Zustand nicht beenden, so dass Martellus ihn vorerst im Hesindetempel aufnehmen und genauer studieren will. Hierzu nimmt er gern die Hilfe entsprechend qualifizierter Helden an.

Doch die Lösung des Problems werden die SCs frühestens in „*Verrottetes Wissen*“ finden...

Der Mühen Lohn

Die Helden haben ein gefahrvolles Abenteuer hinter sich gebracht und sich sicherlich in Grautann Freunde wie Feinde geschaffen.

Für ihre Anstrengungen erhalten sie **300 Abenteuerpunkte** sowie **15 Abenteuerpunkte** für jeden erfüllten Auftrag für die Füchse, die Silberne Hand oder den Mantler.

Ferner erhalten alle Helden eine Spezielle Erfahrung auf

- Pflanzenkunde
- Magiekunde
- Orientierung
- Schleichen
- Gassenwissen
- Überreden

Haben sie im Auftrag von Martellus gehandelt, erhalten sie zudem die ausgemachte Bezahlung.

Ausblick

Die Charaktere haben einen Zwergenprinzen vor der Verwandlung in ein seltsames Wesen bewahrt und haben Einblick in das seltsame Intrigenspiel unter den Zwergen gewonnen. Ferner erfuhren sie von weiteren Ruinen der Ophideer unter Grautann und haben möglicherweise zum ersten Mal eine (gar nicht so schlangenhafte) Ophideerin vor Augen gehabt.

Doch während die Helden beschäftigt waren, konnte Nebain seine Stellung am Baronshof festigen und beginnt nun seine Finger in alle Richtungen auszustrecken und dabei werden ihm die Helden bald helfen...

Das Abenteuer *Gassenschatten* endet mit der Rettung Andraschs und wird mit dem vierten Abenteuer „*Verrottetes Wissen*“ fortgesetzt werden.

Parallel oder nach dem Abenteuer können die Spieler die Szenarien „*Der*

„Basiliskenschädel“ und ***„Phexens Werk und Zholvars Beitrag“*** spielen

Der Basiliskenschädel

Die Spieler erben die verfallene Schenke in der Stadt. Doch um sie wirklich zu besitzen, müssen sie dem Namen der Schenke alle Ehre machen...

Phexens Werk und Zholvars Beitrag

Das aus dem Orkenhort stammende Collier der Baronin stellt die Charaktere vor eine besondere Herausforderung. Sowohl der Mantler als auch die Füchse verlangen nach dem Schmuckstück.

Doch warum bewahrt die Baronin es allein in einem schwerbewachten Stadthaus und nicht auf der Burg auf?

Ich hoffe, Ihnen und Ihrer Gruppe hat „Gassenschatten“ gefallen und Sie führen den Grautannzyklus weiter.

In diesem Sinne, Phex zum Grube!

Ende

Dramatis Personae

Thora, Tochter der Alidroscha



Thora ist die jüngere Schwester von Andrasch Drachenzahn, Tochter von Orgrimm, Sohd es Baltax und Alidroscha, Tochter der Ramoxa. Als Andrasch vor Jahren die Binge Bagnador verließ und Thora zurückließ, eiferte sie ihrem Bruder nach und wurde ebenfalls zu einer gefürchteten und starken Kriegerin,

die sich einen Namen innerhalb der Mauern ihrer Heimat machte.

Als ihr Vater starb und ihr Onkel Thodin die Macht ergriff, fügte sie sich, da ihr die hohe Kunst des Anführens und der Diplomatie mit den Elfen und Menschen angeblich nicht lag. Sie wurde zur Hauptfrau der Bingenwache und konnte in den Tiefen Tiefhalls so mache Angriffe der Scheusale der Tiefe zurückwerfen. Als sie jedoch hinter die Intrigen ihres Onkels kam, wusste sie, dass sie ohne ihren Bruder (den sie abgöttisch liebt) nicht viel erreichen konnte. Daher suchte sie Andrasch und reiste ihm in Richtung Grautann entgegen, kam jedoch zu spät um ihn zu warnen.

Thora ist eine außerordentlich (willens)starke Zwergenfrau, die sich durch die Vorbehalte männlicher Zwerge nur darin bestätigt sieht, dass sie noch besser werden muss. Sie ist eine Meisterin des Kampfes mit dem Rabenschnabel und dem Drachentöter, eine exzellente Zecherin und Flucherin.

Menschen gegenüber ist sie arrogant und überheblich, Elfen betrachtete sie als verweichlichte Kreaturen, Orks und Goblins hasst sie. Sie wird sich aber

durchaus durch tatkräftige und kompetente Helden beeindruckt lassen und so ihre Meinung ändern. Nur Zauberern gegenüber wird ihre Einstellung die der meisten Zwerge sein...

Zitate

„Wenn es da Orks gibt, bin ich gern dabei!“

„Ich bin wie mein Bruder?!? Was aufs Maul?“

„Bei Borons faltigem Arsch!“

„Zwergenprinzessin? Ich?“

Pass mal auf du Aushilfsheld/
Florettfummler/ Baumwischer/ Astral-
schleuder/ Orkversther/ Greifen-popel /
Walfresse / Trankpanser / Stahl-
verschwender / Goblinopfer / Gebirgs-
thorwaler / Dschungelnivese/ Asselfreund /
Karmalbremse / Heimscheißer
/Elfenkasper/ Grottenork / Trollküddel /
Wüstenmatrose /Bleichhemd/ Baum-
knutscher/ Kupferkopp /Halbzwerge
/Lindwurmfurz/ ...“

„Du bist zwar unnütz, aber als schlechtes Beispiel gut zu gebrauchen“ (zu einem Dieb oder Magier)

„Pass mal auf Tsapunzel. Mach du deinen Kram und ich mach das da mit der Axt (zu weiblichen, nichtkriegerischen Helden).“

„Oh Ada! Bruderherz! Endlich“ (zu Andrasch)

Geboren: 978 BF
Größe: 1,34
Haarfarbe: feuerrot
Augenfarbe: stahlblau
Seelentier: Nashorn
Kurcharakteristik:

Mutige, rassistische, bissige, emanzipierte, arrogante und völlig kompromisslose Kriegerin

Vor und Nachteile

Dämmerungssicht, Guter Ruf: 5, Resistenz gegen Gift mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Aberglaube: 5, Arkanophobie: 6, Arroganz: 5, Goldgier; 5, Impulsiv Meeresangst: 5, Platzangst: 6, Prinzipientreue: 3, Unfähigkeit für [Talent] Schwimmen, Vorurteile: 6, Zwergenwuchs

Herausragende

Eigenschaften:

Aufmerksamkeit, Formation, Gebirgskundig, Höhlenkundig, Kulturkunde, (Amboss-zwerge), Ortskenntnis (Bagnador), Armbrust 10, Hieb Waffen 11, Zweihandhieb Waffen 11, Selbstbeherrschung 5, Zechen 8, Orientierung 7, Garethi 8, Rogolan 10

Kampfwerte

Thora Tochter der

Alidroscha

MU 15	FF 11	AP 1250
KL 11	GE 14	ST 5
IN 12	KO 14	
CH 9	KK 14	Ausw 10
INI: 11+W6	PA: 10	WS: 7

RS: 5	LeP: 33	MR: 8
	AeP: -	GS: 7
	AuP: 41	GW: -
Zw'Schlegel	DK: H	AT: 14
	TP: 1W6+5	
Armbrust	DK: FK	FK: 18
	TP: 2W6+6	

Kampffertigkeiten:

Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Hammerschlag, Ausweichen II, Rüstungsgewöhnung II

Beute:

Zwergenschlegel, Schuppenpanzer, Schwere Armbrust mit 20 Bolzen, 10 Zwergentaler

Andrasch Drachenzahn

Andraschs Vorgeschichte ist im Hintergrundkapitel ausführlich dargestellt.

Zitate

„Schon wieder der Dumpfschädel...Scheißgötter....ahrg“

„Ich steh nicht auf, bis mir einer nen Ork zum Töten gebracht hat!“

„Bei Traviass stinkendem Rock!“

Nach seiner Entführung

„Hihihi...leuchtendes Dingelchen..hihi...“

„(hysterisches Gelächter)“

Geboren: 971 BF
Größe: 1,34
Haarfarbe: Blond
Augenfarbe: stahlgrau
Seelentier: Wildschwein

Kurzcharakteristik:

Kompetenter Drachen- und Orkjäger, meisterlicher Zecher, treuer und kampflustiger Zwerg, vollendeter Flucher, gefallener Zwergenprinz



Vor- und Nachteile

Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Krieger), Dämmersicht, Eisern, Gutes Gedächtnis. Resistenz gegen Krankheiten und mineralische Gifte, Hitzeresistenz, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund, Aberglaube 5, Angst vor Reptilien (!) 5, Arkanophobie 5, Einbildungen, Feind 8, Goldgier 5, Meeresangst 5, Neugier 5, Platzangst 6, Prinzipientreue 10, Schlechter Ruf (Zwerge) 3, Vorurteile 6, Weltfremd 5, Verpflichtungen, Zwergenwuchs, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten

Ausweichen I, Höhlenkundig,
Gebirgskundig, Kampfflexe,
Kulturkunde (Ambosswerge),
Meisterparade, Niederringen,
Rüstungsgewöhnung I und II,
Schildspalter, Sturmangriff, Scharfschütze (Armbrust), Wuchtschlag,

Talentspezialisierung Tierkunde (Drachen), Talentspezialisierung Kriegskunst (Kampf gegen Drachen), Talentspezialisierung Magiekunde (Drachenmagie).

Kampfwerte

MU 13/20	FF 11/5	AP 2378
KL 9/5	GE 12/5	Stufe 1
IN 11	KO 16	
CH 8/3	KK 16	Ausw 8
INI: 14+W6	PA: 11	WS: 8

RS: 5	LeP: 37	MR: 7
BE: 4	AeP: -	GS: 4
	AuP: 42	GW: -

Moschomax*	DK: N	AT: 16
	TP: 1W6+6	

Drachenzahn	DK: H	AT: 12
	TP: 1W6+2	

Besonderheiten

Zwangshandlung (Fluchen), Zwangshandlung (Erschlagene zählen), Dunkles Geheimnis (Herkunft)

Besondere Ausrüstung

Moschomax (Lindwurmschläger), Zwergenkettenhemd, Flachmann, Nebains Dolch (wenn die SCs ihn nicht bei sich haben)

Nach seiner Befreiung ist Andrasch für nichts zu gebrauchen (KL 5) und zu keinen koordinierten Handlungen fähig.

Silberling

Der „Silberling“ (geboren in Gareth als Tsahelm Fornansheim) hat eine bewegte Zeit als Söldner und Kopfgeldjäger hinter sich. In seinem fünfzehnten Lebensjahr floh er vom elterlichen Hof und folgte dem Korgeweiheten Braxan in den Süden und begann eine Ausbildung zum Söldner. Er kämpfte in vielen Schlachten. Unter anderem war er einer der wenigen Dukatengardisten, der die Khomkriege lebend und nahezu unversehrt überstand. 1016 BF kehrte er jedoch der Dukatengarde den Rücken und kehrte in

die Heimat zurück, wo er jedoch nicht freundlich empfangen wurde und aufgrund eines Mordes zu 10 jähriger Kerkerhaft verurteilt wurde. 1027 reiste er nach Grautann, um dort seine Kampffertigkeiten unter Beweis zu stellen, verfiel aber immer mehr dem Alkohol und wurde letztlich von den Söldnern der Söldnerhalle für seine Verfehlungen und Vertragsbrüche aus dem Bund geworfen. Seitdem arbeitete er mehrfach für die Hand, konnte aber Verbindungen zu den Zwergen aufbauen, die ihm dann den Auftrag Andrasch zu betäuben und zu verschleppen gaben. Silberling ist ein gefallener Krieger, desillusioniert und kampfesmäde sowie ausgezehrt vom Alkohol. Von der muskulösen Statur des Söldners ist heute nicht mehr viel übrig geblieben.



Zitate

„hmrm...hrmemm“ (im Suff)
 „Ich stand schon gegen die Kalifen mit ihren Elefanten, Reiterkohorten und Wällen aus Speeren und Piken und Du willst mich aufhalten?“
 „Hast du was zu trinken?“

Geboren: 972 BF
Größe: 1,86
Haarfarbe: schwarz-grau
Augenfarbe: grün
Seelentier: Habicht

Kurzcharakteristik:

Säufer, degenerierter Söldner, skrupelloser Kopfgeldjäger, unehrlicher Auftragnehmer

Vor- und Nachteile:

- Ausdauernd: 6
- Hohe Lebenskraft: 5
- Richtungssinn
- Zäher Hund
- Aberglaube: 5
- Brünstigkeit: 6
- Goldgier: 5
- Jähzorn: 6
- Sucht Alkohol (6)
- Totenangst: 5
- Vorurteile: 6

Sonderfertigkeiten:

Akklimatisierung: Hitze
 Aufmerksamkeit
 Ausweichen I
 Ausweichen II
 Dschungelkundig
 Festnageln
 Formation
 Gebirgskundig
 Gezielter Stich
 Höhlenkundig
 Kampfrelexe
 Kulturkunde (Horasreich, Südaventurien, Mittelreich)
 Meereskundig
 Ortskenntnis (Al‘Anfa)
 Rüstungsgewöhnung I (Ringelpanzer)
 Rüstungsgewöhnung II
 Sturmangriff
 Sumpfkundig
 Waldkundig
 Wuchtschlag
 Wüstenkundig

Kampfwerte

MU 15	FF 14	AP 4492
KL 10	GE 13	Stufe 4
IN 10	KO 13	
CH 9	KK 14	Ausw 12
INI: W6+15		WS: 7

RS: 4	LeP: 41	MR: 6
BE: 1	AeP: -	GS: 8
	AuP: 39	GW: -
Khunchomer	DK: N	AT: 10
	TP: 1W6+4	PA: 9
Brabakbengel	DK: H	AT: 16
	TP: 1W6+5	PA: 10

Besonderheiten

keine

Beute

Khunchomer (Prunkstück, 18 D),
Brabakbengel, 12 Silbertaler, alte
Iryanrüstung, Amulett der Dukatengarde
(ggf.)

Mondschatten Phraiasa



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 Abenteurer 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

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: Speisesegen

Liturgie: Sternenspur
 Liturgie: Tranksegen
 Liturgie: Weisheitssegen
 Liturgiekenntnis (Phex)
 Ortskenntnis (Wahl)

Kampfwerte

MU	13	FF	12	AP	2560
KL	12	GE	13	Stufe	2
IN	12	KO	10		
CH	15	KK	9	Ausw	12
INI:	W6+10			WS:	7

RS:	1	LeP:	26	MR:	7
BE:	1	KeP:	24	GS:	8
		AuP:	30	GW:	-
Dolch		DK:	N	AT:	14
		TP:	1W6+1	PA:	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

Bodric Bellarion

Bodric Bellarion ist ein Schläger und Verbindungsmann der Silbernen Hand. Seine Loyalität gilt vor allem Nova Darheld, die ihn immer wieder vor Thebain Wilder schützen muss (Thebain ist Bodrics Cousin.) Außer Raub, Mord und Plünderung hat Bodric Bellarion keine besonderen Fertigkeiten, vom Falschspiel, Gegröhle in der Arena der Hand und stumpfen Saufgelagen einmal abgesehen. Seine Werte entsprechen denen seiner Schläger, auch wenn Bodric durchaus Führungsqualitäten besitzt. Im Kampf benutzt Bodric meistens seine Fäuste, einen Knüppel oder das was in Reichweite an Mobiliar zu finden ist. Seine Kampfwerte entsprechen denen der Schläger der Silbernen Hand mit leicht besseren Werten (INI, AT, PA +1, LeP +5, MR +1).

Der Mantler



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,).

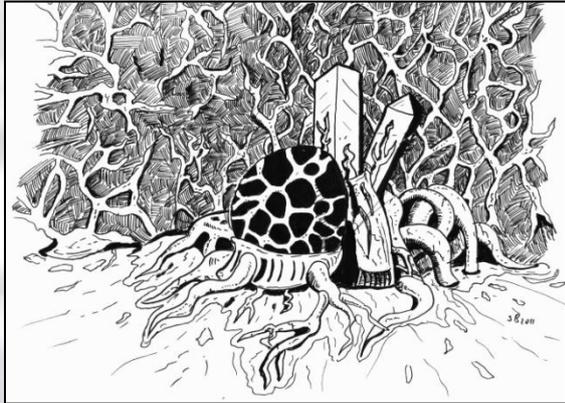
Bladus (geb. 994 BF) wuchs als Sohn und direkter Erbe des Barons auf und erfüllte seinen Vater stets mit Stolz und Hochachtung. Vor vier Jahren jedoch wurde der Ritter **Zaladan von Helmark** Opfer eines Mordes. Der Mord wurde mit Bladus in Verbindung gebracht und die Beweislast war erdrückend. Bevor jedoch Bladus 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. Bladus genaue Beweggründe sollen hier nicht näher erläutert werden, auch nicht, ob er letztlich für den Mord verantwortlich ist oder nicht. 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.

Martellus Jarelon

Martellus Jarelon wird in dem Abenteuer Band „Der Schlangenberg“ ausführlich beschrieben. Aktuell hält sich der junge Hesindepriester vor allem im Tempel auf, um an das Geheimnis des Rings der

Medusa und die ophidischen Schriftzeichen zu kommen.

Die Aria Flechte



Die Aria flechte ist ein seltsames pflanzliches Konstrukt der alten Hochelfen und wurde speziell für den Kampf gegen die Kristallomanten der Echsenwesen und ihrer Vasallenvölker gezüchtet. Als die Elfen sich in Grautann gegen die Ophideer behaupten mussten, standen sie gegen einen fürchterlichen und sehr starken Gegner, der kaum zu bezwingen war. Als das Bündnis aus Elfen und Zwergen nahezu eine Niederlage erlitt, beschafften die Elfen sich die Aria-Flechte, die einst in Simyala erschaffen worden war. Obwohl viele Elfen ihren Einsatz ablehnten, wurde die Flechte dennoch von einem Pragmatiker angewendet und in die Stadt Shambalah geschmuggelt. Hier begann sie sich schnell auszubreiten und fand in den Kristallomanten brauchbare Nahrung. Als die Ophideer – ihrer Kristallomanten beraubt - nach einigen Jahren den Kampf gegen die Flechte, Elfen und Zwerge verloren hatten, zogen sie sich aus Shambalah in den Schlangenberg zurück und brachten den Verbindungstunnel zum Einsturz. Sie hofften, dass zumindest die Flechte sie nicht verfolgen würde. Die Elfen (obwohl beschämt durch den Einsatz dieser mystischen Waffe), nahmen Shambalah nahezu ohne Gegenwehr und vernichteten die Stadt in Feuer und Sturm. Als die Flechte ihre Arbeit getan hatte, wurde sie ebenfalls von den Elfen in einem

Akt des Verrats vernichtet. Nur eine letzte Spore gelangte mit den fliehenden Ophideern, die ihre Toten noch in Shambalah begruben, in die alte Zuchtkammer der Höhlenspinnen, die nun als provisorische Grabkammer diente. Die Flechte brauchte fast 2000 Jahre, um sich aus einer Spore zu einem Keim zu entwickeln und noch einmal so lange, um sich den eigenen Lebensraum der Leuchtenden Grotte zu schaffen. Zudem gelang es ihr, aus totem Fleisch wandelnde Leichen zu schaffen, die den Willen der Flechte durchzusetzen vermochten. Doch war es der Aria flechte nicht möglich, die Leuchtenden Grotten und das Labyrinth unter Grautann zu verlassen, bis sie an das lebende Gewebe von Gorlax und Andrasch kam. Es gelang ihr, Gorlax zu assimilieren und als „Bote“ in die Tiefen unter Bagnador zu entsenden, um dort eine neue Kolonie zu gründen. Ob dies letztlich gelang und ob die Flechte überhaupt die Befreiung Andraschs überlebt, bleibt Ihnen und ihren Spielern überlassen.

Die Pflanze ist ein spezieller Widersacher der Helden. Ihr äußeres Erscheinungsbild mag vorgaukeln, dass es viele pflanzliche Wesen in Symbiose und Kommunikation seien. Letztlich ist jedoch jeder Teil der Ariapflanze nur ein Organ des Gesamten:

Zentralknoten

Der Zentralknoten ist der größte Nervenknäuel der Flechte und ist fest mit dem Sarkophag des Hohepriesters Epharion verwachsen und wird durch seine (rest-)kristallomantische Magie gespeist. Wird der Zentralknoten zerstört, stirbt die gesamte Pflanze inklusive der Leuchtenden sofort. Nur die Sporenträger überleben und können ihre Saat weiter verbreiten.

Werte des Hauptknäuels:

LE 100 RS 5 MR 25

Nervenknäuel

Die Nervenknäuel der Flechte dienen der Koordination der Leuchtenden, der Brutkammern und der Myzeltüren. Wird

ein Nervenknotten zerstört, stirbt in der Umgebung die Flechte ab. Zudem kann die Flechte nun nur noch eine geringe Menge an Leuchtenden kontrollieren. Überzählige Leuchtende werden verwirrt umherirren und verlieren 1 LeP pro SR bis sie unwiderruflich in sich zusammenfallen.

Pro Nervenknotten (auch der Hauptknotten zählt als einer) kann die Flechte 2 Leuchtende, 3 Brutkammern und 10 Myzeltüren kontrollieren.

Werte der Nervenknotten:

LE 25 RS 6 MR 25

Brutkammern

Die Brutkammern der Flechte beherbergen ihre Sporen und Assimilationsbereiche. Hier versuchte die Flechte lange Zeit Leichname von Ratten, Menschen und anderen Wesen zu assimilieren und zu Sporenträgern oder Leuchtenden zu machen. Dies gelang ihr erst bei lebenden Organismen wie Gorlax. Die Kammern selbst haben eine typische Raumtemperatur von 37°C und sind von einer Unzahl von leicht pulsierenden und fluoreszierenden Wurzeln umgeben. Die Temperatur wird durch die Wurzeln generiert, die Myzeltüren dienen als Wärmetausche und Klimafallen.

Myzeltüren

Myzeltüren sind Schleusen und Klimafallen. Durch sie kontrolliert die Flechte die Temperatur und Luftfeuchtigkeit für ihre Stoffwechsel- und Assimilationsprozesse.

Leuchtende

Die Leuchtenden sind uralte Untote der Ophideer, auf deren Haut die Flechte übergriff. Mit den Jahrhunderten lernte die Pflanze zudem die Wesen zu koordinieren und zu bewegen, schafft es aber bis heute nicht, sie weiter als 1 Meile vom Zentralknoten zu entfernen.

Sporenträger

Sporenträger sind die neuesten Geschöpfe der Flechte. Sie vermögen es, die Samen

und Sporen der Pflanze auch über weite Strecken zu transportieren und so Kolonien zu gründen. Bisher ist nur Gorlax ein solcher Sporenträger. Der assimilierte Zwerg entkam und sein Verbleib ist ungewiss...



Dornententakel

Die Arieflechte besitzt die Möglichkeit der Selbstverteidigung durch dornenbewehrte Tentakel, die Angreifer direkt attackieren, umschlingen oder erwürgen können. Ferner gelang es ihr noch Dornscheidern (schleudert Chitindornen) und Sporenfallen (sporengefüllte Blasen an den Wänden, die bei Kontakt aufplatzen) zu entwickeln. Sollten sie im Finale einen großen Kampf planen und die Leuchtenden allein nicht stark genug für Ihre Gruppe sein, können sie mit Dornententakeln, Sporenscheidern und Sporenfallen aushelfen...

Werte der Dornententakel:

LE 8 RS 2 MR 25
AT 10 PA 0 TP: 1W6+2

Werte der Dornscheidern

LE 8 RS 1 MR 25
FK 20 TP: 1W6+3

Werte der Sporenfallen

LE 2 RS 0 MR 25
AT 20 TP: 1W20 (Explosion)

Grautann

In diesem Abschnitt folgt die Beschreibung der Stadt Grautann. Wichtige Bewohner der Stadt (*) werden im Kapitel der Nichtspielercharaktere vorgestellt und / oder werden in einem der Folgeabenteuer noch eine wichtige Rolle einnehmen.

Übersicht:

Einwohner: 1340, davon 5% Zwerge

Truppen: 44 Stadtgardisten
12 Baronsgardisten

Tempel:

Praios, Rondra, Ingerimm,
Travia, Hesinde, Boron,
Phex

Herbergen:

“Edles Ross”
“Der Prospektor”
“Zur Harfnerin”*

Schenken:

“Travias Krug”
“Alter Amboss”
“Bei Palador”
“Die Grube”*
“Basiliskenschädel”*

Handwerk I

Schmied Orfax, S.d Halgrim
Schmied Zoltan Eisenhand*
Schneider Cassion da Marek
Bäcker Ulbran Kupferer
Tischler Matira Urbrander
Sattler Galdan Horek
Töpferin Oridia Erkenbrandt
Schuster Togil S.d. Furthak

Handwerk II

Kürschnerin Atila Flerrin
Seilerin Torgiion Halbblut
Wagner Repol Hassmar
Zimmerfrau Peranja Kerbal
Küfer Tarsonis Elkand
Gerber Isidor Elkand
Färber Ragnar Torfinsson

Handwerk III

Müller Anhelm Tormacher

Fleischer Kator S.d. Reox
Waffenschmied Adan Noris
Glasbläserin Haria Ophila
Dachdecker Edric Duras
Brauer Gorn S.d. Tabix
Brauer Alrik Dorn

Handwerk IV

Graveurin Alja T.d Xamtyz
Armbruster Sion Erkerlin

Handwerk V

Alchemistin Tyra Norbar*

Großbetriebe

Bergwerk (auswärts)*

Händler I

Krämer Marek Bornländer *
(verstorben in SSS)
Krämerin Udwine Helm
Lebensmittel Zulandra Tan
Lebensmittel Erin Korda
Lebensmittel Ordelia Mensk
Krämer Torgax S.d. Zoldax
Ausrüster Torg S.d. Kaos

Händler II

Waffenhändlerin Xeria*
Pferde Thebain Wilder*
Kleiderhändler Filia Sirana
Kräuterhändler Perainon
Gewürze: Iondir Fünfblatt
Schmuck: Nova Darheld*
Viehhändler Jasper Naturn

Händler III

Hehler „Der Mantler“*

Dienstleistungen I

Bordell „Schandmaid“
Bordell „Alte Füchsin“*
Barbier Irion Talsk

Dienstleistungen II

Botenhaus der Blauen
Pfeile*
Die Söldnerhalle*

Dienstleistungen III

Magier Magister Arcturus Furion*

Heilkundige

Heilerin Riandra Halbelf
Hebamme Togescha T.d. Goxa
Quacksalber Pelon Zahnreißer
Medicus Valoron Tilidin

Sonderbare

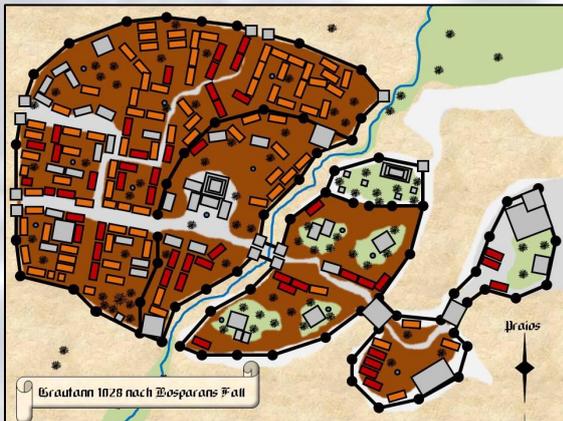
Garhelm der Betrunkene*
Rina Weddis die Hexe*
Der Rattenfänger Tiro*

Durchfahrende pro Tag

1W2-1

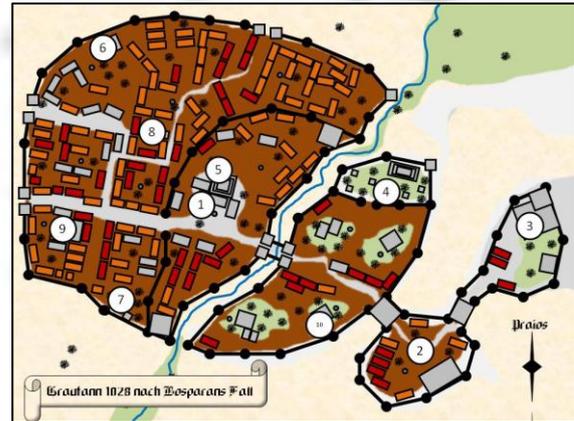
Markt

Markttag und Wassertag



Administration, Militär und Klerus

- 1 Magistrat und Rathaus
- 2 Garnison
- 3 Burg Graustein
- 4 Boronanger und Borontempel
- 5 Praiostempel
- 6 Rondratempel
- 7 Traviatempel
- 8 Ingerimmtempel
- 9 Turm des Arcturus Furion
- 10 Hesindetempel
- XX Phextempel (geheim)



(1) Magistrat und Rathaus

Magistrat und Rathaus stammen aus der Zeit der Priesterkaiser und wurden direkt an die Rückwand des Praiostempels erbaut. Im Magistrat tun folgende Personen Dienst und bieten einige Dienstleistungen (Schreiber, Geldwechsel) an. Für 15 Dukaten kann ein Bürger-, für 2 D ein Handelsbrief gekauft werden.

Bürgermeister Sevarion Furnhelm* (51)
graumelierte Haare, kompetenter, aber bestechlicher Magistrat der Stadt.

Finanz. Mittel: sehr hoch

Politischer Einfluss: sehr hoch

Bestechlichkeit: hoch

Schreiberin Alia Federlin (41),
schnippische Bibliothekarin, Archivarin
und Schreiberin. Unbestechlich aber
weltfremd. Gläubige Hesindeanhängerin.

Finanz. Mittel: gering

Politischer Einfluss: mittel

Bestechlichkeit: sehr gering

Boronian Tulla (61), behäbiger und
dicklicher Geldverwalter, Schatzmeister.
Korrupt wie Zholvar persönlich.

Finanz. Mittel: mittel bis hoch

Politischer Einfluss: mittel (durch
Bestechungen)

Bestechlichkeit: sehr hoch

Amedis Urlan (41), Dienerin des
Bürgermeisters. Sehr gesprächig, auch
ohne dafür viel Geld zu verlangen.
Bestechungsgelder wird sie jedoch empört
zurückweisen.

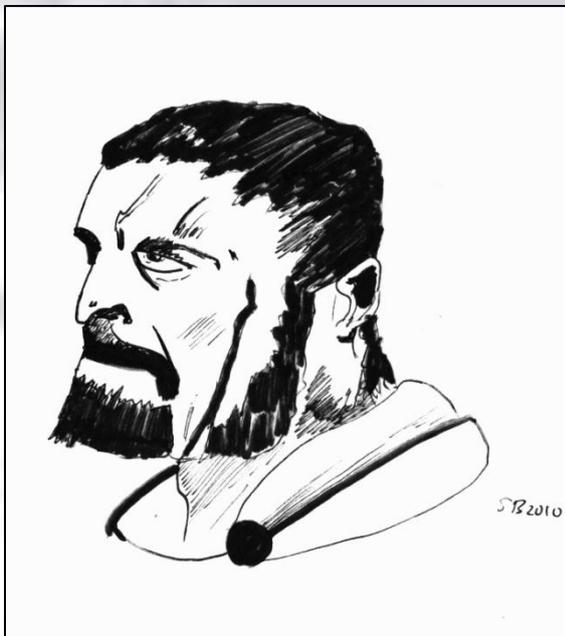
Finanz. Mittel: sehr gering
Politischer Einfluss: gering
Bestechlichkeit: gering

(2) Garnison

Die Garnison beinhaltet Kasernen, Zeughaus, Kommandantur und Stallungen des Hauses Hornhagen. Sie ist auf einem der beiden vorgelagerten Felssäulen erbaut, die durch jeweils eine steinerne Brücke mit der Feste Graustein und der Stadt verbunden ist. Im Falle einer Belagerung stellt sie die dritte Wehr für die Burg da. Die Garnison ist Heimstatt für die 40 Gardisten sowie weiteren 40 Mann Gesinde. Zu den Wichtigsten Personen der Garnison zählen:

Hauptmann Anghar Mellik*, (61) erfahrener Krieger und Ausbilder, Anführer der Stadtgarde und loyaler Diener Pelagions.

Finanz. Mittel: mittel
Politischer Einfluss: hoch
Bestechlichkeit: extrem gering



Leutnant Syrion Isenvar* (32)

Der brutale und äußerst arrogante Syrion Isenvar hat es durch großzügige Bestechungsgelder der Gilde der weißen Hand in die Position des Stellvertreters der Garde geschafft. Dies erlaubt es der

Weißen Hand in vielen Dingen Freiheiten. Trotz Syrions Arroganz und Dummheit ist er klug und geschickt genug, seine Verbindungen geheim zu halten. Letztlich spekuliert er auf Melliks Posten. Eine genaue Beschreibung erfolgt im Anhang.

Finanz. Mittel: groß
Politischer Einfluss: hoch
Bestechlichkeit: hoch

Leutnant Theria Altzollern* (33)

Theria gehört zu Melliks engsten Vertrauten. Im Gegensatz zu Syrion vertraut er ihr bedingungslos und lässt der standhaften und ehrgeizigen Leutnant nahezu freie Hand. Theria versucht stets das Gesetz hochzuhalten und sucht andauernd nach Beweisen für Syrions Korruption und Verrat.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: mittel
Bestechlichkeit: sehr gering

Fähnrich Numa Kohlbüttel* (22)

Die junge Offiziersanwärterin ist vor allem durch ihren Ehrgeiz und ihre Neugier gekennzeichnet. Ansonsten hält sie treu zu Mellik.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: gering
Bestechlichkeit: gering

Weibel Tharax Sohn der Braxis* (133)

Tharax ist ein waschechter Zwergenkämpfer, dessen Kampfkraft Andrasch in nichts nachsteht. Er gilt als hervorragender Ausbilder, wenn nicht gar als Schleifer. Tharax ist zwar bestechlich, würde aber keine aktiven Unternehmungen gegen seinen Hauptmann oder die Familie Pelagion unternehmen.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: gering
Bestechlichkeit: gering

Weibel Jasper Erkenbrandt (45)

Der hünenhafte aber sehr dürre Weibel gilt als erste Hand Syrions. Letztlich ist er aber eine Art Doppelagent Melliks. Neben seiner Tätigkeit als Weibel ist er der Stallmeister der Burg.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: gering
Bestechlichkeit: sehr gering

Weibel Reolan Farenhardt (47)

Der dickliche Weibel ist der Zeugmeister der Burg und finanziert seine Trink- und Spielsucht durch Schmuggel und „Trinkgelder“ der Gilden.

Finanz. Mittel: mittel
Politischer Einfluss: gering
Bestechlichkeit: hoch

Weiterhin dienen vier Korporale unter den Weibeln und unter diesen je 7 Gemeine Soldaten. Insgesamt sind 10 Soldaten eine Rotte (1 Weibel, 1 Korporal, 8 Gemeine) welche in einer der drei Schichten des Tages Dienst tun. Eine der Rotten (benannt nach Tiersymbolen: Wolf, Bär, Rabe und Luchs) hat dienstfrei.

Ein typischer Dienstplan kann wie folgt aussehen:

Rohalstag, der 3. Efferd 1029 BF	
<i>Frühwache:</i>	<i>Bärenrotte</i>
<i>Spätwache:</i>	<i>Luchsrotte</i>
<i>Nachtwache:</i>	<i>Wolfsrotte</i>
<i>Dienstfrei:</i>	<i>Rabenrotte</i>
<i>Graustein:</i>	<i>Falkenrotte</i>
<i>Oberbefehl:</i>	<i>Mellik</i>

Weitere nichtmilitärische Personen in der Garnison sind:

Stalljunge Ulric*, (12)

Der junge Stallbursche träumt von einem Leben als Soldat oder gar als einer der drei Ritter Pelagions. Ulric ist der illegitime Sohn Pelagions mit einer der Gesindemaiden.

Finanz. Mittel: keine
Politischer Einfluss: keiner
Bestechlichkeit: hoch

Köchin Hermina Kohlbüttel, (55)

Die beliebte Köchin sorgt für das Wohl der Soldaten und für Gesprächsstoff unter den Frauen Grautanns.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: gering
Bestechlichkeit: gering

Schmied Halbaron Zulipan, (39)

Der schweigsame Schmied ist für die Instandhaltung der Waffen und Rüstungen der Soldaten zuständig und verbringt sonst eine geraume Zeit in einem der Freudenhäuser.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: keiner
Bestechlichkeit: hoch

(3) Burg Graustein

Burg Graustein liegt auf dem westlichsten Felsmonolithen und ist der höchste Punkt der gesamten Anlage. Auf ihr residiert Pelagion Hornhagen mit seiner Familie und dem Gesinde. Die drei Ritter (Helmark, Estlet, Grautann) der Mark sind von Zeit zu Zeit hier Gast.

In diesem Abenteuer werden die SCs nur wenige Kontakte zur Burg haben. Sie wird in einem der Folgeabenteuer im Detail beschrieben.

Baron Pelagion Hornhagen zu Grautann* (67)

Baron Hornhagen ist ein ergrauter Veteran unzähliger Kriege des Mittelreiches. Zusammen mit Anghar Mellik reiste er viel durch die Lande, lies sich dann aber nach der Schlacht an der Trollpforte endgültig wieder in seiner Heimat nieder. Nun verwaltet er seine (noch) ruhige Baronie, beginnt aber damit, immer mehr Verantwortung auf seinen Sohn Aldric zu übertragen.

Finanz. Mittel: sehr hoch
Politischer Einfluss: sehr hoch
Bestechlichkeit: nicht gegeben

Iloren Hornhagen zu Grautann (33)*

Die junge selbstsichere Bardin wird in SSS detailliert beschrieben. Ihr Hang zur Kunst und ihre Unbedarftheit für Politik, Staats- und Kriegskunst haben sie für ihren Vater schon lange als Thronfolgerin disqualifiziert.

Finanz. Mittel: hoch
Politischer Einfluss: hoch
Bestechlichkeit: gering

Aldric Praiodan Hornhagen (15)*

Aldric ist Ilorens Halbbruder und designierter Nachfolger seines Vaters. Der tugendhafte junge Mann befindet sich derzeit noch in der Ausbildung zu einem Krieger und ist derzeit mit seinem Mentor, dem weidener Ritter Wulfhelm von Baliho unterwegs.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: mittel
Bestechlichkeit: sehr gering

Rondriadne Hornhagen-Stippwitz, (41)*

Rondriane ist die zweite Frau Pelagions, der seine erste Frau und Mutter Ilorens vor 21 Jahren an die Blaue Keuche verlor. Die gealterte aber dennoch anmutige Frau langweilt sich vor allem auf der Burg und saugt vor allem Klatsch, Tratsch und Modetrends vom Kaiserhaus aus Gareth und dem Horasreich auf.

Finanz. Mittel: groß
Politischer Einfluss: sehr hoch
Bestechlichkeit: gering

Schwertschwester Nioba Celestrion (42)*

Nioba ist die Rondrapriesterin des Burgschreins und des Rondratempels. Sie dient Pelagion sehr häufig als Ratgeberin.

Finanz. Mittel: mittel
Politischer Einfluss: mittel
Bestechlichkeit: keine

Beladian Varillo (35)*

Unter dem Namen Beladian Varillo hat sich der erstandene Nebain ui Kalair in der Nähe des Barons erst vor kurzer Zeit positionieren können. Er „dient“ dem Baron anstatt des kürzlich (unfreiwillig) verstorbenen Vogtes Darius von Donnerbach als Vogt der Burg. Nebain wird sich in diesem Abenteuer sehr bedeckt halten und vorerst nur versuchen, seine Tarnung aufzubauen und zu erhalten.

Finanz. Mittel: mittel
Politischer Einfluss: mittel
Bestechlichkeit: keine bei eigenen

Zielen.

Vivio Verda, genannt der Grüne(32)*

Der Schelm steht nun schon seit Jahren an der Seite des Barons. Hinter seinen Gaukelleien vermutet man am Hofe jedoch mehr...

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: mittel
Bestechlichkeit: gering

Auf der Burg befinden sich ferner die Falkenrotte unter dem Weibel Meandra Falkenwind sowie ein kleiner Stab aus Gesinde und Dienern der wohlhabenden Baronsfamilie.

(4) Der Borontempel

Der Borontempel (eher ein Schrein) und – anger befinden sich an der Südseite der Oberstadt. Hier werden die Toten von dem Diener des Raben Golgariel und seinem Diener Fodric Harakon auf ihre letzte Reise vorbereitet und ihre Gräber bewacht. Golgariel und Fodric wachen zudem über das Geheimnis, das die Toten nicht in Erdgräbern sondern in den Katakomben der Stadt bestattet werden.

Beide besitzen nur geringe Finanzielle Mittel, kaum politischen Einfluss und sind nicht bestechlich.

(5) Der Praiostempel

Der kürzlich aufwändig restaurierte Praiostempel wird von dem Lichtträger Illumion, der Lichtverehrerin Praiadna und den Novizen Fidian und Diron bewohnt. Häufig kehren Mönche des Klosters hier ein. In der Cella des Tempels wird zudem die heilige Reliquie, der Schädel des Hl. Logar an bestimmten Tagen im Jahr dem Volk gezeigt.

Illumion Julius (49)*

Der beliebte Priester ist ein glühender Verehrer des Praios und ein erstaunlich guter Lehrer. Seine Ziele sind sehr konservativer Natur. Magiebegabten gegenüber ist der alte Geweihte sehr verschlossen. Sein Manko ist allerdings die Goldgier sowie die Vorliebe für seinen

Novizen Fidian. Nicht selten geißelt er sich hierfür.

Finanz. Mittel: mittel
Politischer Einfluss: hoch
Bestechlichkeit: mittel

Praiadna von Norburg (34)*

Die erkonservative Priesterin ist eine wahre Hardlinerin und muss häufig durch Illumion zurückgehalten werden. Ansonsten würden mehr Ketzer auf dem Richtplatz landen.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: mittel
Bestechlichkeit: keine, mittel wenn es um die Bekämpfung der Ketzerei geht.

Fidian (14)

Fidian ist der ältere der beiden Novizen und leidet vor allem unter den „speziellen“ Liturgien Illumions.

Finanz. Mittel: keine
Politischer Einfluss: keiner
Bestechlichkeit: gering

Diron (13)

Der junge Diron ist Praiadnas Novize und leidet vor allem unter ihren Züchtigungen. Was ihm jedoch lieber ist als die Spezialliturgien Illumions.

Finanz. Mittel: keine
Politischer Einfluss: keiner
Bestechlichkeit: gering

(6) Der Rondratempel

Der kleinen Tempel der Löwin wird durch Schwertschwester Nioba geführt (siehe oben). Der Tempel wird häufig von den Gardisten aufgesucht und die Priesterin gilt als Koryphäe im Schwertkampf. Auffällig ist, dass im Garten des Tempels, überwuchert von Gestrüpp, eine uralte ophidische Statue des Gottes Shinxir aufzufinden ist.

(7) Der Traviatempel

In einem kleinem Traviaschrein hält der „Gänsevater“ täglich Gottesdienste ab. Er übernimmt die meisten Segnungen für das gemeine Volk und die Minenarbeiter.

Gänsevater Lorion (38*)

Ein fast kahlköpfiger Priester, der häufig dem Ruf des Weines und Bieres folgt, hoch beliebt bei allen Städtern ist und immer mit Rat und Tat jedem zur Seite steht. Hinsichtlich der Diebesbanden steht er schon einmal mit seinem Stock zur Seite.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: hoch
Bestechlichkeit: sehr gering

(8) Der Ingerimmtempel

Der Ingerimmtempel wird vor allem von den Bergleuten und Metallarbeitern aufgesucht. Zwerge meiden in eher und besuchen den Angroschtempel Bagnadors, so es geht. Der Tempel wird geführt von dem weidener Schmied Ulther Hauerbrand (51).

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: mittel
Bestechlichkeit: sehr gering

(9) Turm des Magiers

Der Turm des Erzmagiers Arcturus Furion ist ein imposantes Bauwerk mit gut 7 Etagen. Er wird zusammen mit seinen Bewohnern in einem der Folgebände genauer beschrieben. Magisters Arcturus wird den SCs in **Gassenschatten** noch nicht zur Seite stehen. Seinen Diener Melgor und seinen zwei Novizen können die SCs jedoch sehr wohl begegnen. Arcturus Furion selbst ist auf Reise zur Halle des Quecksilbers zu Festum.

Magister Arcturus Furion (49?)

Über den Erzmagier Furion ist nur wenig bekannt. Man sagt, dass er sowohl die Siegel der Halle des Quecksilbers als auch das der Akademie zu Belhanka trägt. Seine Spezialitäten liegen in der Wetterzauberei, Schutzzauberei, Blitzmagie und der Alchemie.

Finanz. Mittel: groß
Politischer Einfluss: groß
Bestechlichkeit: gering

Melgor Terhallen (39)

Melgor ist ein Faktotum und Diener des Erzmagiers. Der Sohn armer Bauern wurde von Arcturus in den schwarzen Landen vor einem Shruuf gerettet.

Finanz. Mittel: gering

Politischer Einfluss: gering

Bestechlichkeit: keine

Filion (14)

Famulus des Magiers. Ein aufgeschlossener und recht neugieriger junger Mann, den man recht häufig außerhalb des Turmes fernab seiner Studien erwischt.

Finanz. Mittel: sehr gering

Politischer Einfluss: keiner

Bestechlichkeit: gering

Elia (13)

Die Famula des Magiers. Eine wissbegierige und außerordentlich ehrgeizige Jungmagierin, die sich wohl noch nicht für schwarz oder weiß so richtig entschieden hat.

Finanz. Mittel: sehr gering

Politischer Einfluss: keiner

Bestechlichkeit: gering

Die genaue Beschreibung des Magierturms und seiner Bewohner erfolgt im Abenteuer „**Verrottetes Wissen**“.

(10) Hesindetempel

Der Hesindetempel wurde vor über 300 Jahren durch Melagandra von Arivor gegründet. Der grünliche Granitbau mit den golden schimmernden Dachschildern ist bei den Dienern der Schlangengöttin jedoch eher als Refugium für gediente Hesindepriester und damit als Altensitz bekannt. In dem Tempel tut derzeit nur die alte Hesindepriesterin Zela von Perricum Dienst, deren Vergesslichkeit und Exzentrik bei ihren Nachbarn wohl bekannt ist. Der Tempel dient derzeit Martellus Jarelon als Heim- und Forschungsstatt. Hier hütet er nicht nur das Ophidarium sondern auch seine Abschriften der Halbaranfragmente.

Magistra Zela von Perricum (75)

Die vergessliche und etwas weltfremde Alchemistin dient im Tempel seit gut 20 Jahren. Ihre Vergesslichkeit bezieht sich vor allem auf neue Ereignisse, die Geschichte des Mittelreichs und der Tulainden jedoch sind nach wie vor ihr Hauptthema und sie eine schier unerschöpfliche Quelle.

Finanz. Mittel: mittel

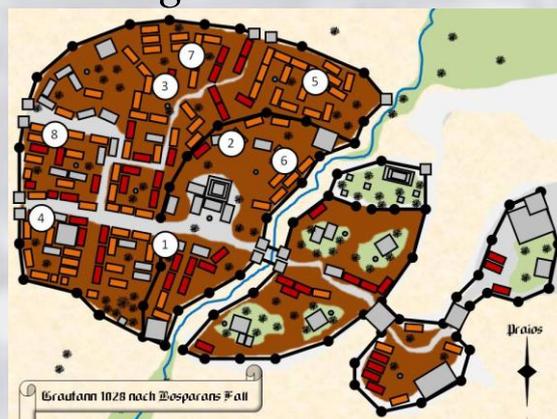
Politischer Einfluss: mittel

Bestechlichkeit: sehr gering

Magister Martellus Jarelon

Martellus wird in dem Kapitel „Dramatis Personae“ des Bandes „**Der Schlangenberg**“ genauer beschrieben.

Herbergen und Schenken



- 1 Edles Ross
- 2 Der Prospektor
- 3 Zur Harfnerin
- 4 Travias Krug
- 5 Alter Amboss
- 6 Bei Palador
- 7 Die Grube
- 8 Basiliskenschädel

(1) Herberge „Edles Ross“

Qualität: 7

Preis: 6

Bettzahl 8

Das Edle Ross dient vor allem Kaufleuten und Boten als Unterkunft. Geführt wird die Herberge von Eleonara Weidsinger (56) und ihrem recht unterbemittelten Sohn Zeltan Weidsinger (33).

Eleonara Weidsinger (56)

Eine ergraute sehr schwächliche Wirtin mit großem Herzen für ihren behinderten Sohn Zeltan.

Finanz. Mittel: mittel

Politischer Einfluss: gering

Bestechlichkeit: mittel

Zeltan Weidsinger (33)

Der bucklige Sohn der Wirtin ist seit einem schweren Unfall in der Kindheit schwer gelähmt und gilt allgemein als Dorftrottel, über den sich viele lustig machen. Zeltan neigt zu Anfällen, zu hohem Alkoholkonsum und manchmal ungezügelter Brutalität. Sein Geist ist jedoch eher der eines Kleinkindes.

Finanz. Mittel: keine

Politischer Einfluss: keiner

Bestechlichkeit: hoch

(2) Herberge „Der Prospektor“

Qualität: 3

Preis: 2

Bettenzahl 20

Der Prospektor wird von der grauen Zwergin Olischa Tochter der Agramma geführt. Das relativ schmutzige („erzzwergische“) Haus dient (trotz der guten Lage) vor allem weniger wohlhabenden Reisenden als Unterschlupf. In den Kellern des Hauses befindet sich allerdings ein Zugang zur „Arena“, den jedoch nur Eingeweihte betreten dürfen.

Olischa Tochter der Agramma (245)

Die grauhaarige recht mürrische Zwergin ist eine Verstoßene der Erzzwerge, die hier vor gut 100 Jahren eine respektable Herberge und Schenke aufbaute. Ihr Alter und Starrsinn ließen das Haus jedoch zunehmend verkommen. Olischa gehört der Gilde der Weißen Hand an.

Finanz. Mittel: mittel

Politischer Einfluss: gering

Bestechlichkeit: sehr hoch

(3) Gasthaus „Zur Harfnerin“



Qualität: 6

Preis: 5

Bettenzahl 18

Das Gasthaus ist „die“ Heldenkneipe schlechthin. Es wird geführt von **Elabeth Harfnerin**, der Tochter des berühmten Drachentöters Walgrim Harfner. Das Gasthaus dient in diesem und den folgenden Abenteuern als Anlauf und Treffpunkt, weswegen ihm und seinen Bewohnern ein eigenes Kapitel im Anhang gewidmet ist.

Elabeth Harfner (41)

Die Wirtin wird im Anhang und im Kapitel Dramatis Personae genauer beschrieben

Finanz. Mittel: gering

Politischer Einfluss: gering

Bestechlichkeit: gering

Loren Harfner (20)

Der ältere Sohn der Wirtin

Jessa Harfner (17)

Die Tochter der Wirtin

Kiman Harfner (15)

Der jüngste Sohn der Wirtin

(4) Gasthaus „Travias Krug“

Qualität: 4
Preis: 4
Bettenzahl 0

Travias Krug ist eine kleine Schenke, die vor allem von den Wachleuten, Handwerkern und Bauern der Umgebung aufgesucht wird. Der junge Wirt Tsadan Helmers hat jedoch nicht selten seine Not mit Schlägereien und anderen Unstimmigkeiten. Hinzu kommt, dass er durch die Weiße Hand recht hohe Schutzgelder an diese abpressen muss.

Tsadan Helmer (34)

Tsadan ist ein massiger aber sehr ruhiger Zeitgenosse. Er geht Streitigkeiten gern aus dem Weg und ist leicht einzuschüchtern.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: gering
Bestechlichkeit: mittel bis groß

(5) Gasthaus „Alter Amboß“

Qualität: 3
Preis: 3
Bettenzahl 0

Der Alte Amboß dient ebenfalls Handwerkern, Minenarbeitern und den Bütteln als Anlaufpunkt. Der Wirt Cendrasch Sohn des Cendrasch ist allerdings im Vergleich zu Tsadan Helmer ein sehr streitbarer Zeitgenosse, der dennoch auch unter der weißen Hand leidet.

Cendrasch, Sohn des Cendrasch (188)

Cendrasch ist ein Kind der Binge Bagnadors, der hier jedoch ein neues Zuhause gefunden hat und nur selten in den heimatlichen Berg zu seiner ungeliebten Verwandtschaft zurückkehrt. Der eingefleischte Wirt ist ein Haudegen mit Axt und Armbrust und kann durchaus allein für Ruhe und Ordnung in seiner Taverne sorgen. Dennoch ist er nicht in der Lage, der Weißen Hand die Stirn zu bieten.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: gering
Bestechlichkeit: mittel

(6) Kneipe „Bei Palador“

Qualität: 8
Preis: 9
Bettenzahl 0

Bei Palador ist Anlaufpunkt der reicheren Bevölkerung der Stadt. Hier treffen sich die betuchten Händler und Handwerksmeister, teilweise auch Geweihte der Tempel und Angehörige der Offiziere des Barons. Aus diesem Grund wird die Kneipe auch kaum durch die Weiße Hand angegangen.

Tessia Urbrander (51)

Die ergraute Wirtin ist eine Meisterin der Bewirtung und Unterhaltung. Niemand weiß, dass ein Teil ihres Vermögens aus Schutz- und Schmiergeldern der Weißen Hand stammt.

Finanz. Mittel: mittel
Politischer Einfluss: mittel
Bestechlichkeit: groß

(7) Kneipe „Die Grube“

Qualität: 1
Preis: 1
Bettenzahl 0

Wie der Name schon sagt, ein dreckiges Loch für Bettler, Diebe, Tagelöhner und Gesindel. Kaum jemand traut sich in das finstere Kellergewölbe, in das manchmal mehr Leute hinein, als hinaus gehen und das selbst durch die Stadtgarde nur in größeren Gruppen betreten wird.

Arelor Tanner(54)

Der Wirt der Kneipe ist ein ausgemergelter, schmutziger und kranker Mann, gezeichnet durch die Zorganpocken, die ihn vor 20 Jahren in der Moorborg von Albernia heimsuchten. Arelors Hintergrund ist allerdings niemandem bekannt.

Finanz. Mittel: sehr gering
Politischer Einfluss: sehr gering
Bestechlichkeit: sehr groß

(8) Schenke „Basiliskenschädel“

Qualität: 7

Preis: 6

Bettenzahl 0

Die Schenke Basiliskenschädel hat seit dem Tod seiner Besitzerin geschlossen und wird durch die Stadtverwaltung aktuell geschützt. Die Schenke wird im Szenario „Der Basiliskenschädel“ genauer beschrieben und eine größere Rolle spielen.

Handwerker & Händler

Alle Handwerker und Händler der Stadt im Detail zu beschreiben würde den Band hier sprengen, daher folgen eine kurze Liste der Qualitäten und Preise der Eingesessenen sowie eine Beschreibung der für die weitere Handlung wichtigen Händler. Mit einem (*) gekennzeichnete Personen werden näher beschrieben.

		Q	P
1	Schmied Orfax, S.d Halgrim	5	5
2	Schmied Zoltan Eisenhand*	3	3
3	Schneider Cassion da Marek	4	5
4	Bäcker Ulbran Kupferer	6	7
5	Tischler Matira Urbrander	7	7
6	Sattler Galdan Horek	4	4
7	Töpferin Oridia Erkenbrandt	6	5
8	Schuster Togil S.d. Furthak	4	5
9	Kürschnerin Atila Flerrin	2	5
10	Seilerin Torgia Halbblut	3	4
11	Wagner Repol Hassmar	6	4
12	Zimmerfrau Peranja Kerbal	8	9
13	Küfer Tarsonis Elkand	5	4
14	Gerber Isidor Elkand	2	4
15	Färber Ragnar Torfinsson	3	3
16	Müller Anhelm Tormacher	6	6
17	Fleischer Kator S.d. Reox	4	4
18	Waffenschmied Adan Noris*	7	8
19	Glasbläserin Haria Ophila	8	10
20	Dachdecker Edric Duras	5	5
21	Brauer Gorn S.d. Tabix	6	8
22	Brauer Alrik Dorn	5	5
23	Graveurin Alja T.d Xamtys	5	5
24	Armbruster Sion Erkerlin	6	8
25	Alchemistin Tyra Norbar	7	7

1	Krämer Marek Bornländer *	-	-
2	Krämerin Udwine Helm	3	5
3	Lebensmittel Zulandra Tan	5	5
4	Lebensmittel Erin Korda	4	4
5	Lebensmittel Ordelia Mensk	8	10
6	Krämer Torgax S.d. Zoldax	5	7
7	Ausrüster Torg S.d. Kaos	5	5
8	Waffenhändlerin Xeria*	7	8
9	Pferdehändler Thebain Wilder*	8	10
10	Kleiderhändler Filia Sirana	5	5
11	Kräuterhändler Perainon	5	4

12	Gewürze: Iondir Fünfblatt	2	3
13	Schmuck: Nova Darheld*	7	9
14	Viehhändler Jasper Naturm	6	6
15	Hehler „Der Mantler“*	speziell	speziell

Waffenschmied Adan Noris

Aldan Noris ist einer der jüngsten Gesichter in Grautann. Der begabte Schmied verdingte sich lange Jahre in Wehrheim, wanderte dann aber kurz vor dem Jahr des Feuers nach Grautann aus. Aber das Wissen um die meisten Waffen und eine hohe Kunstfertigkeit nahm er mit sich.

Finanz. Mittel: gering

Politischer Einfluss: gering

Bestechlichkeit: mittel

Händler Marek Bornländer

Das Kontor des Bornländers steht nach seinem Tod in SSS leer. Seine Nachfolge wird jedoch in einem der folgenden Bände thematisiert werden.

Finanz. Mittel: -

Politischer Einfluss: -

Bestechlichkeit: -

Waffenhändlerin Xeria

Die gebürtige Zyklopäerin hat gute Kontakte zum Waffenmarkt und ist (notgedrungen) ebenfalls Mitglied der Hand.

In ihrem Sortiment finden sich auch viele exotische Waffen sowie die meisten Rüstungen.

Finanz. Mittel: mittel

Politischer Einfluss: mittel

Bestechlichkeit: groß

Pferdehändler Thebain Wilder

Einer der Köpfe der Silbernen Hand hat den gesamten Pferdehandel der Stadt in seiner Hand. Der arrogante Händler besitzt viele Freunde und einen gewaltigen politischen Einfluss

Finanz. Mittel: groß

Politischer Einfluss: sehr groß

Bestechlichkeit: gering

Schmuckhändlerin Nova Darheld

Die gebürtige Vinsalterin konnte aufgrund ihrer finanziellen Mittel die Silbernen Hand stark unterstützen und fast gesamt kaufen. Ihr Schmuckhandel existiert mehr oder weniger zum Schein. Vielmehr kommen ihre Gewinne aus den Machenschaften der Hand. Nova Darheld ist die wohl skrupelloseste Bewohnerin Grautanns und zu fast jeder Tat fähig, wobei sie sich niemals selbst die Hände schmutzig machen würde.

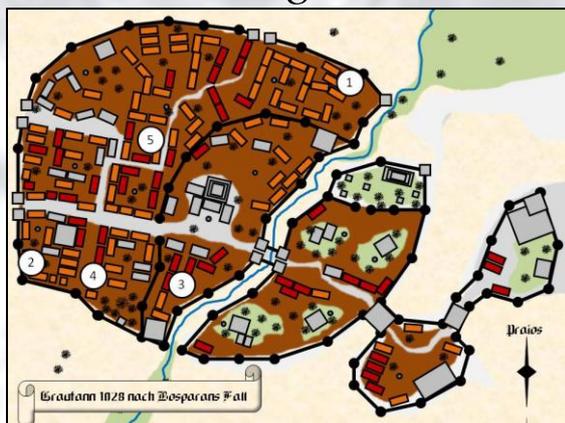
Finanz. Mittel: groß
Politischer Einfluss: sehr groß
Bestechlichkeit: sehr gering

Der Mantler

Bladus Pelagion (siehe Dramatis Personae) kann auch als Hehler dienen und viele Güter nach Estlet oder an die Nachbarregionen verkaufen oder in diese schmuggeln.

Finanz. Mittel: mittel
Politischer Einfluss: mittel
Bestechlichkeit: sehr gering

Dienstleistungen



- 1 Bordell Schandmaid
- 2 Bordell Alte Füchsin
- 3 Barbier Irion Talsk
- 4 Botenhaus der Blauen Pfeile
- 5 Die Söldnerhalle

(1) Bordell „Schandmaid“

Qualität: 3
Preis: 5

Bettzahl 6

Das übelste Bordell der Stadt geführt von der feisten Zwergin „Mater Mumu“. Die fünf Mädchen und zwei Jungen, die hier ihre Körper verkaufen werden sehr häufig geschlagen und leiden an verschiedenen Krankheiten.

Mater Mumu

Eigentlich Ulixa, Tochter der Thorescha, erkannte schnell den Profit, den sie mit Straßenkindern machen konnte. Bis heute hat niemand der gierigen Zwergin (die überdies Teil der Silbernen Hand ist) ins Handwerk gepfuscht. Sobald die Kinder Ulixas „nichts mehr bringen“ verkauft sie sie meistens an die Arena der Hand.

Finanz. Mittel: gering
Politischer Einfluss: gering
Bestechlichkeit: extrem hoch

(2) Bordell „Alte Füchsin“

Qualität: 7
Preis: 9
Bettzahl 10

Als eher edles Bordell gilt die alte Füchsin unter der Phexpriesterin Phraiasa. Hier kehren nur wohlhabendere Personen ein. Die vier Prostituierten und drei Lustknaben erfreuen sich jedoch guter Behandlung und bester Gesundheit. Nur kann sie sich nicht jeder in Grautann leisten. Renitente „Kunden“ werden übrigens von Thorwulf Imarsson schnell davon überzeugt, doch eher die Schandmaid aufzusuchen.

Phraiasa

Die Phexgeweihte wird in „Dramatis personae“ genauer beschrieben.

Finanz. Mittel: mittel
Politischer Einfluss: hoch
Bestechlichkeit: gering

Thorwulf Imarsson

Der hünenhafte Thorwaler dient Phraiasa seit vielen Jahren und ist ihr treu ergeben.

Man erzählt sich jedoch, dass der Muskelberg seine Herrin selbst begehre aber vermutlich nie sein Ziel erreichen könne. Für Phraiasa würde der Leibwächter gewiss alles tun.

Finanz. Mittel: *sehr gering*
Politischer Einfluss: *sehr gering*
Bestechlichkeit: *mittel*

(3) Barbier Irion Talsk

Qualität: **5**
Preis: **5**

Der Barbier der Stadt ist eigentlich ein al'anfanischer Spion und unterhält große Beziehungen zur Hand und deren Sklavenhandel. Nicht selten ist der beliebte Mann damit beschäftigt einige „Sklaven“ in Richtung des Großen Flusses (oder eines passenden Stroms) zu transportieren, wo er mit Flusspiraten zusammenarbeitet und für „Exoten“ in Al'Anfa sorgt.

(4) Botenhaus der Blauen Pfeile

Das schlichte Steinhaus beherbergt ein Botenhaus, welches jede Woche einen Boten nach Süden entsendet und genauso häufig Post empfängt.

(5) Söldnerhalle

Das Auftauchen der Orks und anderer Wesen in den Minen nördlich Grautanns sowie die unsichere Lage an Land und in Richtung Estlets hat die Söldnerin **Eriadne Kornfänger** dazu gebracht, sich nach einem Auftrag hier niederzulassen und eine Söldneragentur zu gründen. Insgesamt sind 7-12 Söldner in der Halle anwesend und können bei Bedarf von der Stadt selbst, der Mine oder der Stadtgarde zusätzlich zum Khunchomer Codex angeheuert werden.

Heiler

Heilkundige	Q	P
Heilerin Riandra Halbelf	5	4
Hebamme Togescha	7	5
Quacksalber Pelon Tell	1	4
Medicus Til Valoron	8	8

Besondere

Garnhelm der Betrunkene

Garnhelm lauert an vielerlei Ecken und fast immer an den Spelunken, wo er etwas Schnaps abgräbt. Nur wenige wissen, dass er einst Pelagions und Melliks Weibel war und ihnen in viele Kämpfe und Abenteuer folgte, doch über die Begegnung mit einem Braggu den Verstand verlor.

Finanz. Mittel: *keine*
Politischer Einfluss: *sehr gering*
Bestechlichkeit: *hoch*

Rina Weddis

Rina Weddis ist eine Schlangenschwester, die zu einem anderen Zeitpunkt genauer vorgestellt werden soll. Solange wird sie weiterhin die treue Ehefrau eines Stadtbeamten spielen, der ihr Geheimnis auch nicht kennt.

Der Rattenfänger

Der Rattenfänger wird im Kapitel „Die Kanäle von Grautann“ beschrieben und wird nach diesem Abenteuer vermutlich nie mehr in Erscheinung treten

Reputation

Das Spiel mit Reputation ist eine Sonderregel dieses Abenteuers. Anders als der Sozialstatus (SO) ist die Reputation stark Partei- und Fraktionsabhängig: Ein König unter den Menschen kann ein Niemand unter den Echsen sein.

In diesem Abenteuer kann die optionale Regel der Reputation angewandt werden, um bestimmte Aufgaben und Informationen zu erhalten oder aber einfach eine bessere Ausrüstung kaufen zu können.

Die Reputation wird für jeden SC für jede Fraktion einzeln berechnet.

Generelle Berechnung

Basisreputation	CH-10
Lebenserfahrung (Stufe1-4)	+0
Lebenserfahrung (Stufe5-8)	+1
Lebenserfahrung (Stufe9-12)	+3
Lebenserfahrung (Stufe 12+)	+5
Akademische Ausbildung	+2
Halb-/Vollzauberer	+1
Gildenmagier	+2
Akademiekrieger	+3
Geweihter	+3
SO 1-4	-2
SO 5-8	+0
SO 9-12	+2
SO 13+	+5
TaW Überreden 7+	+3
TaW Überreden 12+	+5
TaW Überreden 15 +	+7

Fraktion Helmark und Grautann

Elf, Zwerg	-2
Ork, Goblin, Echse	-5
Nicht-Mittelländer	-3
Held ist Graumärker	+5
SSS gespielt	+10
DSB gespielt	+5
Mittelreich Adel	+5
Mittelreich Hochadel	+10

Fraktion Silberne Hand

Pro erfülltem Auftrag	+spez.
Held ist adelig	-5
Held ist hcohadelig	-10
Held ist kein Mensch	-5
Held ist magiebegabt	-2
Held ist Geweihter	-2
Held ist Praios, Rondra oder Phexgeweihter	-10

Held ist Söldner, Streuner, Einbrecher +5

Fraktion Kinder des Fuchses

Pro Auftrag	+spez
Held ist Streuner, Dieb, Einbrecher	+5
Held ist Geweihter	+2
Held ist Phexgeweihter	+20

Fraktion Mantler

Pro Auftrag	+spez
-------------	-------

Je Auftrag, den sie erfüllen, steigt diese Reputation um 1 bis 10 Punkte. Unerwünschte Taten (Diebstahl, Trickbetrügerei, Falschspiel) können je nach Schwere des Vergehens die Reputation um 1 bis 20 Punkte reduzieren. Sollte sich ein Charakter dermaßen daneben benehmen und so auf einen Reputationswert von -20 oder darunter kommen, wird man ihn durch einen Mob aus dem Dorf jagen. Für schwere Straftaten (Mord, Totschlag, Pferdediebstahl, Ketzerei, Schwarze Magie,...) wird natürlich völlig unabhängig vom Reputationswert der Hauptmann der Wache oder der Praiosgeweihte hinzu gerufen (bei den anderen Fraktionen deren Oberhäupter).

Charaktere mit hohen Werten in Überreden und Überzeugen sowie die Anwendung der Zauber IMPERAVI und BANNBALADIN können ebenfalls die Reputation für einzelne Personen kurzzeitig anheben. Erhöhen Sie hierzu die Reputation um den doppelten TaP* Wert der Fertigkeiten, den dreifachen ZfP* Wert des Bannbaladin. Den Zauber IMPERAVI, RESPONDAMI und verwandten Zaubern, Ritualen und Liturgien hat ein NSC gewöhnlich nichts entgegensetzen, so dass er alle Informationen preis geben wird.

Wege des Bieres

In diesem Kapitel finden Sie optionale Regeln für den Konsum von alkoholischen Getränken.

Alkoholische Getränke

Alle alkoholischen Getränke werden in vier Stufen mit Punktwerten untergliedert. Die Einheit variiert von der üblichen Ausschankmenge (Bier 0,5 Liter, Wein 0,25 Liter, Schnaps 0,2 cl usw.)

Mindere Alkoholische Getränke (2 Punkte pro Einheit)

Hierzu zählen Dünnbier, Weinschorlen, Bosparanjer und andere Getränke mit eher geringen Alkoholgehalt (irdisch: bis ca. Vol. 3,5%).

Mittlere alkoholische Getränke (3 Punkte pro Einheit)

Biere und Weine sind die Hauptvertreter dieser Gruppe. (Alkoholgehalt 3,5-10 Vol%).

Starke alkoholische Getränke (5 Punkte pro Einheit)

Met, Schnaps, Likör und andere hochprozentige Spezialitäten bis ca. 35Vol%

Sehr starke alkoholische Getränke (8 Punkte pro Einheit)

Jeder „Fusel“ über 35 Vol%. Beispiele sind Premer Feuer und die speziellen Zwergenbrände.

Konsum

Ein Konsum von bis zu 1/2 KO erfordert keine Probe und gibt regeltechnisch keine Malus. Darüber wird für jeden Drink eine **Zechenprobe** +**Alkoholkunkte** + **Modifikator** notwendig, um die Auswirkungen zu ignorieren. Das

Alkoholkontokonto füllt sich aber.

Pro Stunde baut der Char KO/10 Punkte Alk ab (also 1-2). Zwerge bauen das doppelte ab, Elfen nur 1/4 des Wertes.

Stufe 1 Euphorische Phase (< 0.3 Promille)

Alkoholkpunkte bis 1/2 der KO

Zechenprobe um Auswirkungen zu vermeiden:

keine

Modifikationen:

keine

Kater vermeiden:

Zechenprobe nicht notwendig

Stufe 2 Euphorisches Stadium (0.3-1.0 Promille)

Alkoholkpunkte 1/2 -2faches der KO

Zechenprobe um Auswirkungen zu vermeiden:

+0 +Alkoholkpunkte des Getränks

Modifikationen:

Alle Attribute +1, FF und IN -2, Jähzorn +2, Patzer bei 19-20

Kater vermeiden:

Zechenprobe +0

Stufe 3 Erregungsstadium (1.0-2.0 Promille)

Alkoholkpunkte 2-3faches der KO

Zechenprobe um Auswirkungen zu vermeiden:

+5 + Alkoholkpunkte des Getränks

Modifikationen:

Alle Attribute -2, KK +2 MU +3 Jähzorn +5, Patzer bei 18-20

Kater vermeiden:

Zechenprobe +5

Stufe 4 Rauschstadium (2.0-2.5 Promille)

Alkoholkpunkte 3-4faches der KO

Zechenprobe um Auswirkungen zu vermeiden:

+10 + Alkoholkpunkte des Getränks

Modifikationen:

Alle Attribute -5, KK und MU +0
Jähzorn +3, Kampfunfähigkeit ,
Patzer bei 16-20

Kater vermeiden:

Zeichenprobe +10

Stufe 5 Narkosestadium

(2.5-4.0 Promille)

Alkoholpunkte 4-5faches der KO

Zeichenprobe um Auswirkungen zu vermeiden:

+15 + Alkoholpunkte des Getränks

Modifikationen:

Schlaf, Aktions- und Kampfunfähigkeit

Kater vermeiden:

Zeichenprobe +15

Stufe 6 Asphyxiestadium

(>4.0 Promille)

Alk Punkte >5faches der KO

Zeichenprobe um Auswirkungen zu vermeiden:

+20 + Alkoholpunkte des Getränks

Modifikationen:

Verlust von 1W6 AuP pro SR und danach von 1W6 LeP pro KR

Kater vermeiden:

Zeichenprobe+20

Der Kater, Wolf oder Werwolf

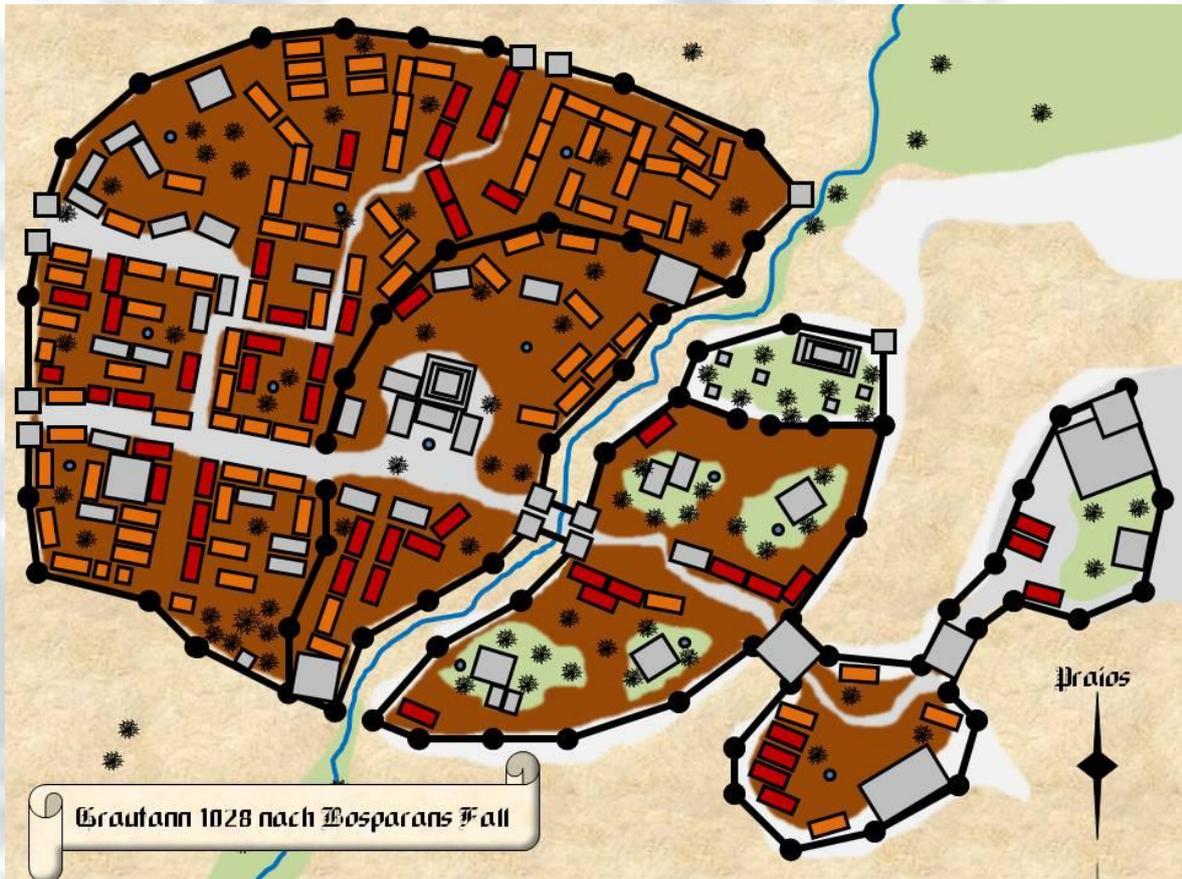
Bei Misslingen der Probe sind am Folgetag alle Proben stadiumabhängig um 0/1/2/4/8/16 erschwert und Patzer geschehen bei 20/20/19-20/19-20/18-20/17-20.

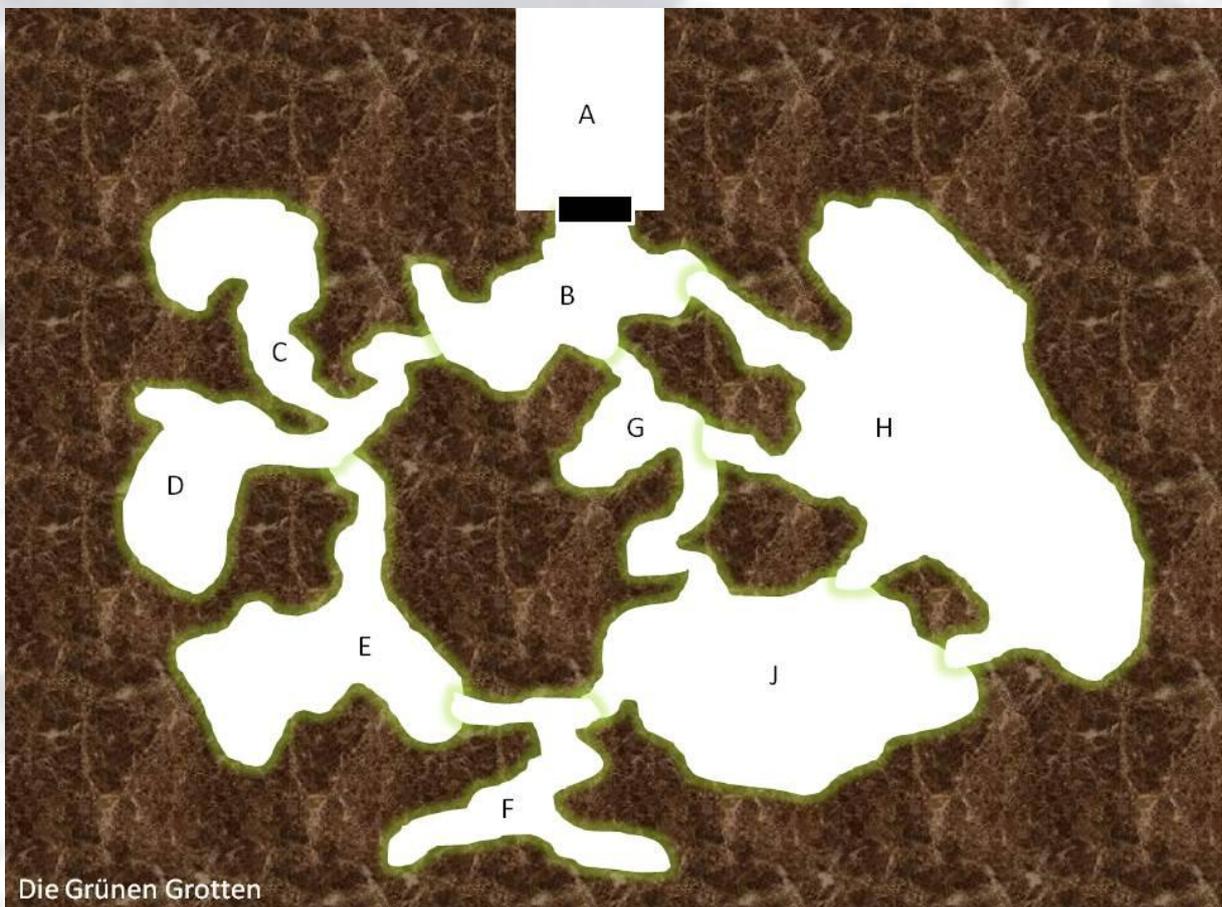
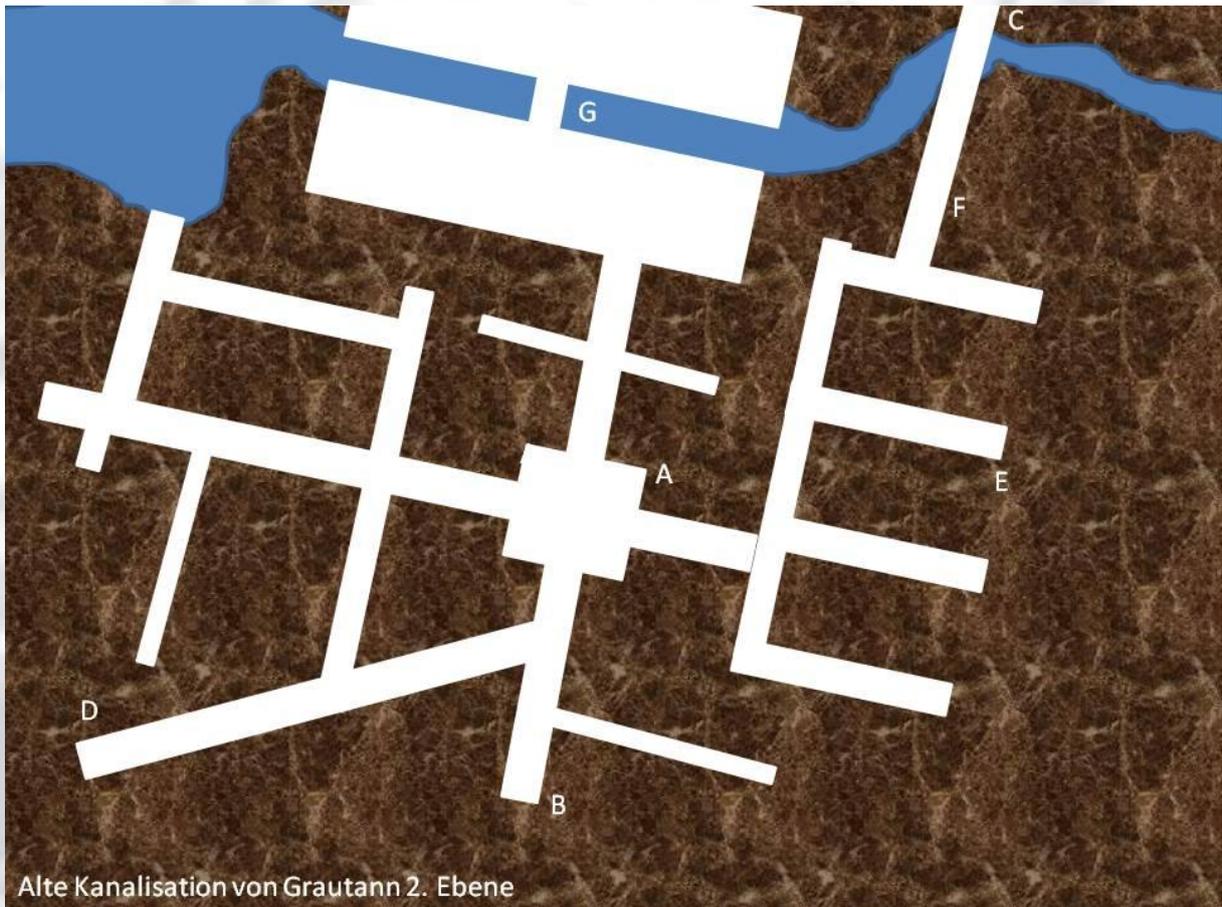
Zeitleiste

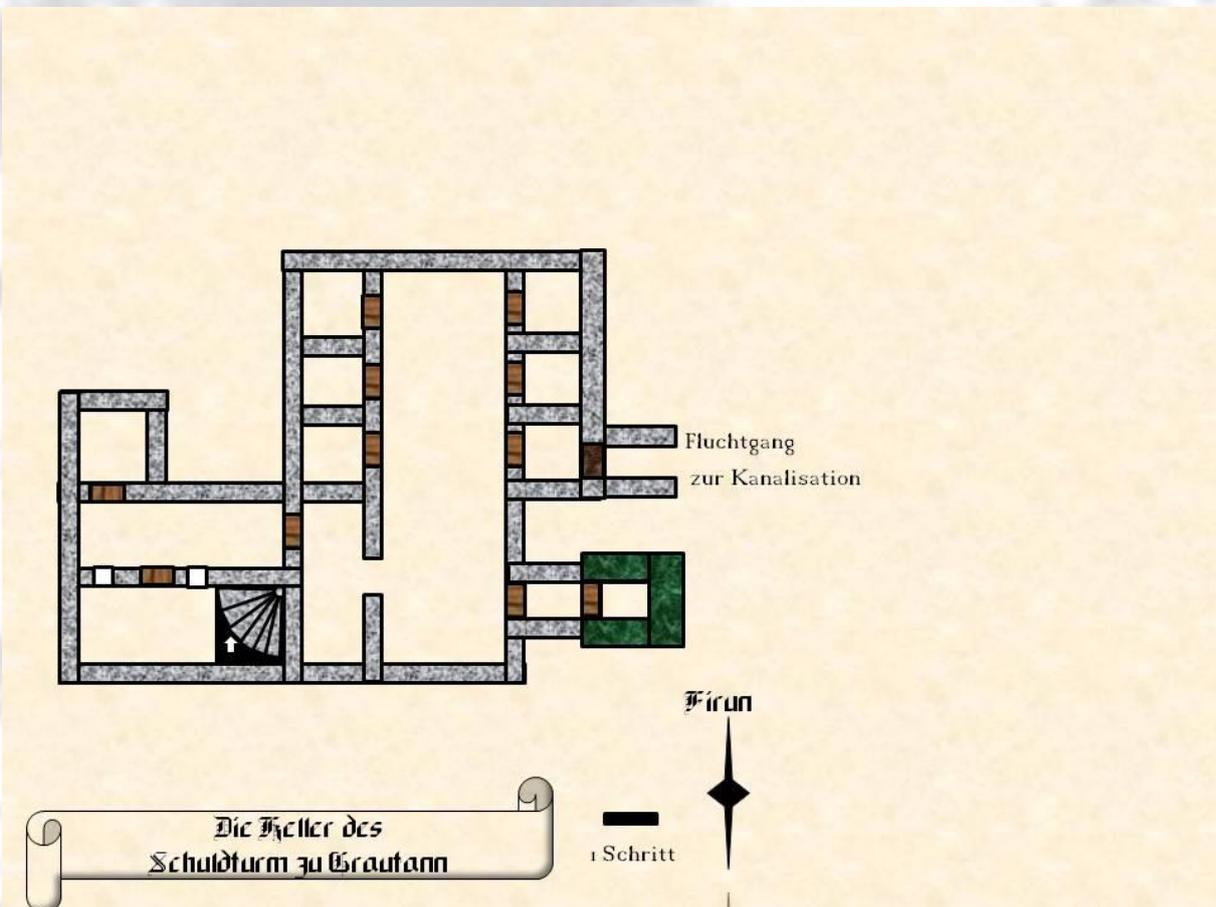
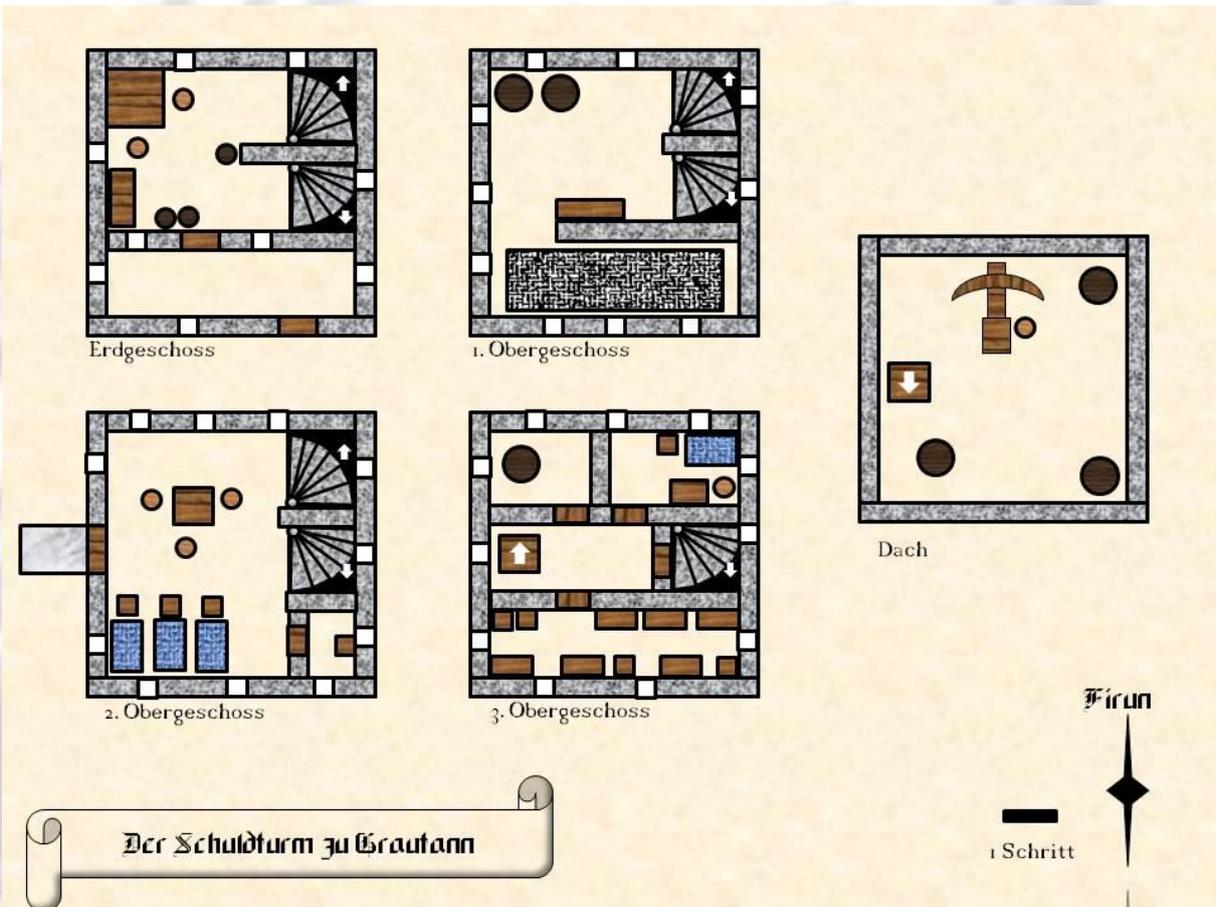
?	Die Ophideer herrschen unter den Echsenherren über die Graumark von der Stadt Shambalah aus	345 BF	Heiligen Logars Gründung Grautanns auf den Ruinen Shambalahs durch die Priesterkaiser
4600 v.BF	Beginn des Baus der Elfenstädte nach Pyr Dakors Offenbarung	407 BF	Udwin v. Grautann wird Lichthüter der Graumark
4100 v.BF	Krieg der Hochelfen gegen die Ophideer.	410 BF	Zerschlagen des Zirkels um Nebain
4000 v.BF	Errichtung Minasthirs Krieg gegen die Ophideer	410 BF	Nebain wird im Urbrander Turm gefoltert und eingemauert
2955 v. BF	Bund der Elfen und Zwerge gegen die Ophideer Die Elfen setzen die Ariaeflechte gegen die Kristallomanten ein	411 BF	Udwin v. Grautann lässt seine Handlanger verfolgen und töten. Argelia zieht sich zum Schlangenbergr zurück
2954 v.BF	Zerstörung Shambalahs und der Flechte	414 BF	Argelia terrorisiert die Graumark
2950 v.BF	Gründung Bagnadors	415 BF	Tod Udwins durch die gefallene Argelia
2410 v.BF	Zerstörung Minasthirs, Mirantha wird Zufluchtsort	434 BF	Eine Inquisitionsstrafkommando bannt Argelia in
127 v. BF	Gründung des Klosters des		

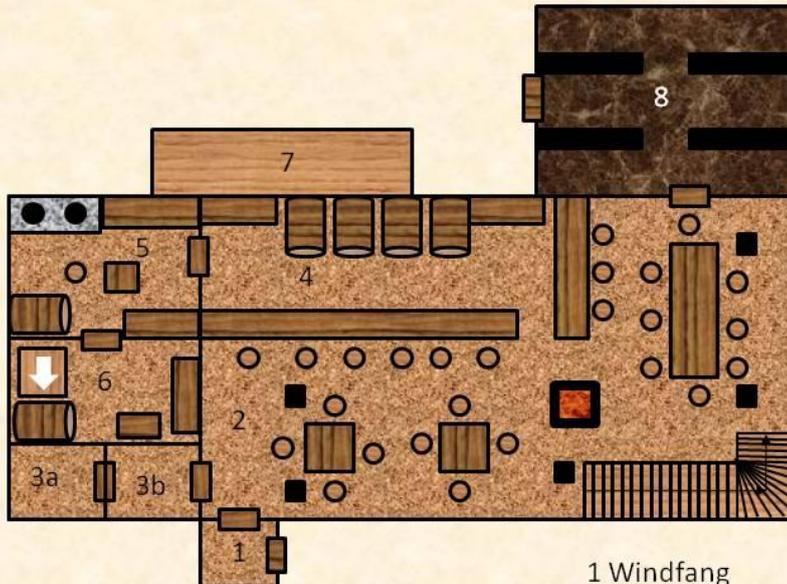
	den Schlangenberg, kommt dabei aber um.		von Bagnador.
	Halbaran verfasst die Halbaranfragmente	1008 BF	Andrasch wird Opfer des Geodenfluches und wird aus Xorlosch verbannt.
465 BF	Rohal der Weise beendet die Zeit der Priesterkaiser	1024 BF	Bladus von Hornhagen wird zum Mantler
780 BF	Ein Basilisk terrorisiert die Mark	1025 BF	Martellus entdeckt die Halbaranfragmente
781 BF	Turia von Grautann erschlägt den Basilisken des Schlangenberges und wird Erste Baronin der Mark	1027 BF	Andrasch erfährt von dem Fluch und der Intrige Thodins und reist heim
880 BF	Drei Orkstämme fassen Fuß im Herzwald. Seitdem Krieg der Elfen und Orks	1027 BF	Tod Zeleran Harbingers. Nolan Urbrander erbt die Schenke zum Singenden Schwert.
971 BF	Andrasch wird als Sohn von Olgrimm und Alidroscha Geboren	1028 BF	Der Grautannzyklus
990 BF	Zeleran Harbinger bezieht den Urbrander Turm	Frühjahr	Die Schenke zum Singenden Schwert. Nebain wird befreit und wandelt als Nachtalp durch die Mark.
992 BF	Zeleran entdeckt die Siegelkammer und öffnet sie. Die erste Nacht des Schreckens im Singenden Schwert	Frühsommer	Der Schlangenberg Mondsilberadern
1001 BF	Andrasch verlässt Bagandor und reist nach Xorlosch	Sommer	Tod Argelias Arionil wird geschmiedet Gassenschatten
1007 BF	Olgrimm wird von seinem Bruder Thodin ermordet. Thodin wird neuer Bergfürst	Tage o.N.	Phexens Werk und Zholvars Beitrag Der Basiliskenschädel Nebain wird Berater Pelagions Verrottetes Wissen

Kartenmaterial



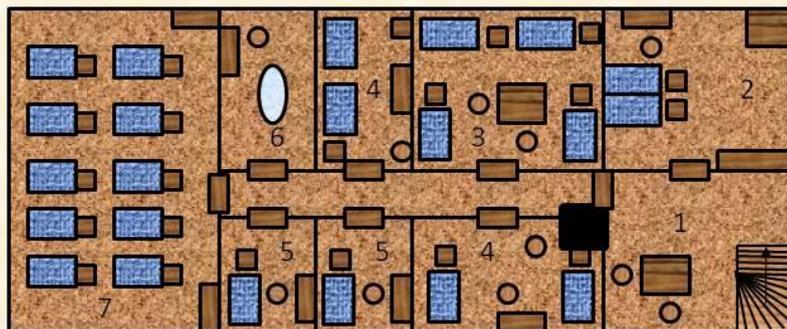






- 1 Windfang
- 2 Schankraum
- 3 Abort (a) und Garderobe (b)
- 4 Schankbereich
- 5 Küche
- 6 Vorratskammer und Kellerzugang
- 7 Holzlager
- 8 Stall

Der Basiliskenschädel Erdgeschoss



- 1 Aufenthaltsraum, Treppenhaus
- 2 Suite, Zimmer der Wirtin
- 3 Vierbettzimmer
- 4 Zweibettzimmer
- 5 Einzelzimmer
- 6 Badezuber
- 7 Schlaflsaal

**Der Basiliskenschädel
1. Obergeschoss**