



Hotel Esquirio

Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Meister und 3-4 Helden ab 14 Jahren

Ort und Zeit der Handlung: Südliches Horasreich im Boron 36 Hal

Komplexität (Meister/Helden): einfach/mittel

Erfahrung (Helden): Unerfahren (ca. Stufe 1-3)

Anforderung (Helden): Detektivischer Spürsinn, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten,
Hintergrundwissen

© René Schaal 2009

„Das schwarze Auge“ und „Aventurien“ sind eingetragene Warenzeichen von Ulisses Spiele

Viburn Kerres und das Hotel Esquirio (Meisterinformationen)

Viburn Kerres wird im Jahre 4 Hal in Drôl als jüngster Sohn des Fischers Eldon Kerres geboren. Schon in seiner frühen Kindheit gilt sein Interesse weniger dem Fischerhandwerk als mehr den Handelskarawanen, den Flößern, den Forschern und Goldsuchern, die Drôl als Ausgangspunkt ihrer Expeditionen wählen. Anfangs können die Erzählungen und Legenden der Abenteurer noch die Neugier des jungen Viburn stillen. Doch kurz nach seinem 14. Geburtstag schließt sich Viburn Kerres, von Abenteuerlust getrieben, schließlich ohne das Wissen und die Zustimmung seiner Familie einer zwielichtigen Gruppe von Goldsuchern aus Mengbilla an und begleitet diese in die undurchdringlichen Dschungel des Südens. Mehrere Jahre dauert die entbehrungsreiche und gefährliche Expedition, und mehr als einmal kann Viburn nur knapp Borons Griff entkommen. Die erhofften Reichtümer lassen derweil auf sich warten. Viburn Kerres, mittlerweile 19 Jahre alt, verdingt sich nunmehr in einem heruntergekommenen Gasthaus in Selem als Page.

Eines Tages gastiert eine Gruppe von Abenteurern in Selem. Zufällig hört Viburn deren Gespräch mit. Sie sind wohl auf der Suche nach einem verschollenen Schatz in den Echsensümpfen. In der Hoffnung auf eine zweite Chance schließt sich Viburn den Abenteurern an. Es folgen wieder einige entbehrungsreiche Jahre, doch dieses mal hat Viburn Glück: Die Gruppe wird fündig. Viburn Kerres kehrt kurze Zeit später als reicher und erfahrener Mann nach Drôl zurück.

Zu seinem Schrecken muss er allerdings feststellen, dass seine Familie bereits vor einigen Jahren bei einer schweren Epidemie der roten Keuche zu Boron gegangen ist. Von Trauer und Rastlosigkeit getrieben wandert Viburn im lieblichen Feld umher, als er schließlich eines Tages das Städtchen Chetoba erreicht. Der mystische Glanz Chetobas aus alten echsischen Zeiten verzaubert auch Viburn, und nachdem er in Chetoba sesshaft geworden ist, reift in ihm ein alter Traum – Ein Traum, der ihn seit seinen Selemern Tagen verfolgt. Der Traum eines eigenen Hotels – Eines luxuriösen

Hotels für die Adeligen, Angesehenen und Reichen des Horasreiches an Chetobas herrlichem Strand.

Für die Verwirklichung seines Traums scheut Viburn Kerres weder Kosten noch Mühen. Der zwergische Architekt Kelmor wird eigens aus Silas herbeordert, um sich um Planung und Bau des Hotels zu kümmern. Im Travia 28 Hal ist es endlich soweit: Das luxuriöse, fünfstöckige “Hotel Esquirio” in herrlicher Lage am der Steilklippe von Chetoba öffnet seine Pforten.

Zum Stammkreis der Gäste gehören bald so illustre Personen wie Signora Siona ash Manek von Karsina, Robert Bardun, der Chefredakteur des Kusliker Kuriers, Croenar von Marvinko, Landgraf von Sikram, Fiaga ya Terdilion, Besitzerin der gleichnamigen Reederei in Belhanka, die Rahjahochgeweihte Yasinthe von Tuzak oder Lanor Gerrano, Spektabilität und Akademievorsteher aus Bethana.

In den Sommermonaten werden rauschende Feste gefeiert, auf denen Viburn Kerres ein gern gesehener Gast ist. In den Wintermonaten jedoch steht das Hotel meist leer. Viburn bekommen diese Stimmungswechsel nicht. In den folgenden Sommern zeigt er sich nur noch selten seinen Gästen und Mitarbeitern, und in den Wintermonaten zieht er sich meist vollständig in seine privaten Gemächer im vierten Stock des Hotels zurück.

In den nächsten Jahren verschlechtert sich Viburns mentaler Zustand zusehends. Seine Schüchternheit weicht einem paranoiden Misanthropismus, er zieht sich immer mehr zurück, und dennoch verlangt es ihm gleichzeitig ständig nach menschlicher Nähe. Zu allem Unglück gehen die anfangs hohen Gästezahlen auch noch mehr und mehr zurück.

Im Sommer 33 Hal lässt Viburn Kerres einige bauliche Veränderungen am Hotel Esquirio vornehmen. Als Renovierungsarbeiten getarnt läßt er ein Geheimgangsystem errichten, dass ihm nicht nur einen versteckten Zugang zu dem Hotel und seinem Appartement ermöglicht – Die Gänge führen außerdem an einigen Gästezimmern vorbei, so dass Viburn über gut getarnte Löcher in der Wand seinem Voyeurismus fröhnen kann. So sehr er sich

damit während der Sommermonate amüsiert, so einsam fühlt er sich in den kalten, stillen Wintern. Wenn die Gäste nicht freiwillig kommen wollen, so denkt sich Viburn, dann muß man eben ein wenig nachhelfen.

Geld ist für Viburn kein Problem. Und so ist es ihm möglich, einige zwielichtige Magier zu "kaufen" und mit deren Hilfe heimlich ein magisches Sicherheitssystem im Hotel zu errichten sowie sich einige magische Artefakte anfertigen zu lassen. Anfang Praios 36 Hal wird Viburn Kerres, scheinbar tot, vor dem Hoteleingang gefunden. Die Umstände seines Todes bleiben mysteriös. Wie in seinem Testament festgelegt wird er in einer eigens angelegten Gruft bestattet. Doch Viburn wacht wenige Wochen später aus einer magischen "Bärenruhe" wieder auf, betritt durch den geheimen Eingang das Hotel und aktiviert von seinem Appartement aus das Sicherheitssystem. Von einer Sekunde auf die andere wird das Hotel praktisch hermetisch von der Außenwelt abgeschnitten – Durch herabgelassene, stählerne Gitter und magische Barrieren. Die meisten Angestellten und einige der wenigen Gäste werden in das Hotel eingeschlossen und die ersten Opfer eines perversen Spiels um Leben und Tod, an dem sich Viburn Kerres hämisch erfreut. Einzig der Gärtner Fedesco Cornamusa, der sich zum Zeitpunkt der Aktivierung im Garten befunden hat, entgeht dem Unglück.

Alle Versuche, die Eingeschlossenen zu befreien scheitern. Nach einigen Wochen dringen auch keine Lebenszeichen mehr aus dem Hotel. Selbst einer Gruppe von Kusliker Antimagiern gelingt es nicht, das raffinierte Sicherheitssystem zu überwinden.

Mittlerweile hat die mysteriöse Geschichte um das Hotel Esquirio seine Runde gemacht. Während in der Dorfbevölkerung von Geistererscheinungen und bösen Dämonen geredet wird, sind auch einige Abenteurer und Magier in Chetoba eingetroffen, um einen Zugang zu dem Hotel zu finden. Denn Gerüchte besagen, daß sich im Hotel unglaubliche Reichtümer befinden sollen – Silberbesteck und goldene Lüster, diamantbesetzte Kronleuchter, und nicht zuletzt das private Vermögen von Viburn Kerres. Letzterer war unterdessen nicht untätig: Er sich einen abgrundtief perversen

Plan zu seiner Erheiterung zurechtgelegt, und braucht nur noch geeignete Opfer. Und natürlich handelt es sich bei diesen um Ihre Helden ...

In Neetha werden die Helden von einer jungen Hesinde-Geweihten angeheuert, deren Bruder seit zwei Monaten verschwunden ist. Die Spur des Vermißten führt nach Chetoba, wo die Helden mit der Geschichte des Hotels Esquirio konfrontiert werden, und mit Hilfe einer zwielichtigen Gestalt schließlich Zugang zum Hotel erhalten. Im Hotel werden sie zum Spielball von Viburn Kerres – Die Helden müssen um ihr Überleben kämpfen, und der einzige Weg, das Hotel wieder zu verlassen, scheint es zu sein, Viburns perverses Spiel mitzuspielen – Und am Ende (hoffentlich) zu gewinnen ...

In diesem Abenteuer bekommen es die Helden mit dem klassischen Bösewicht des Horror-Genres zu tun (der leider im Fantasy-Bereich viel zu kurz kommt): Dem durchgeknallten, irrationalen Psychopathen. Eine willkommene Abwechslung zu den abgedroschenen Schwarzmagiern, Dämonenpaktierern und Orks ...

Das vorliegende Abenteuer ist für einen Meister und 3-4 Anfänger-Helden (ca. Stufe 1-3) ab 14 Jahren gedacht. Es ist für den Meister einfach zu leiten, und für die Helden von mittlerer Komplexität. Von diesen erfordert es vor Allem detektivischen Spürsinn und Talenteinsatz sowie ein wenig Kampffertigkeiten und Hintergrundwissen, besonders im Bereich Götter und Kulte. Natürlich lassen sich Schwierigkeitsgrad und Handlung individuell auf Ihre Gruppe zuschneiden. Das Abenteuer spielt im Lieblichen Feld im Boron (Spätherbst) des Jahres 36 Hal. Da der zeitliche Hintergrund allerdings keine allzu große Rolle spielt, kann es prinzipiell auch in einem anderen Jahr oder zu einer anderen Jahreszeit stattfinden. Wie immer empfehle ich, das Abenteuer zunächst einmal komplett durchzulesen, um sich einen Überblick über die Handlung zu verschaffen.

Ereignisse, Personen, Orte, etc. aus diesem Abenteuer können im Widerspruch zu offiziellen Veröffentlichungen stehen. Über Resonanz, positiv wie kritisch, würde ich mich sehr freuen: rene_schaal@gmx.net

René Schaal, Mannheim im Herbst 2009

Die Anwerbung (Meisterinformationen)

Der folgende Abschnitt soll nur als Anregung dienen, wie die Helden auf das Hotel Esquirio aufmerksam werden könnten. Haben Sie eine bessere Idee, um Ihre Helden in das Abenteuer zu schicken, so sei Ihrer Kreativität als Meister hier keine Grenze gesetzt. Eventuell müssen Sie dann aber einige Passagen des Abenteuers entsprechend anpassen.

Im Folgenden gehe ich davon aus, daß sich die Helden Anfang Boron des Jahres 36 Hal in Neetha befinden. Da das Abenteuer aber zeitlich flexibel ist, können Sie es auch in einem anderen Jahr oder Monat spielen lassen. Warum sich die Helden in Neetha befinden, sei wiederum Ihrer meisterlichen Erfindungsgabe überlassen. Detaillierte Informationen zu Neetha finden Sie in der Spielhilfe „das Königreich am Yaquir“ bzw. „Fürsten, Händler, Intriganten“, oder auch auf der Seite chababien.de. Geben sie den Helden ruhig einige Tage Zeit, um die Stadt und ihre Bewohner kennenzulernen.

Auf einem ihrer Spaziergänge durch die Innenstadt bemerken die Helden, daß überall Flugblätter an den Hauswänden angebracht wurden, auf denen steht:

„Wo Tulamiden schwitzen

Der Kunst ergeb'ne sitzen

Wo einst die Heldin fiel

Dort liegt das Schiff auf Kiel

So kreuz' nun die vier Orte

Und such' die zwölfte Pforte

Dort wartet Ruhm und Geld

Auf einen wahren Held“.

Der Hintergrund ist der folgende: Sariateta Seidennahter, eine Hesinde-Geweihte aus Neetha, vermißt seit zwei Monaten ihren Bruder Phedro (siehe auch Anhang III). Dieser hat sich, wie schon oft in der Vergangenheit, auf eine Reise begeben. Früher ist er aber immer nach spätestens einem Monat zurückgekehrt. Außerdem hatte sie vor fünf Wochen einen Alptraum gehabt, in dem ihr Bruder um Hilfe rief. Sariateta macht sich deswegen Sorgen, und sie befürchtet zu Recht, daß Phedro etwas zugestoßen ist. Was sie nicht weiß ist, daß Phedro ein heimlicher Phex-Geweihter ist und von seiner Kirche nach Chetoba geschickt wurde, um etwas über die Reichtümer von

Viburn Kerres herauszufinden. Dabei wurde er von diesem in das Hotel Esquirio gelockt – Und bezahlte Viburns Perversionen mit seinem Leben, jedoch nicht ohne vorher noch einen Hilferuf mittels göttlicher Verständigung an Sariateta zu senden.

Sariateta hat nun beschlossen, einige Abenteurer azuwerben, um nach ihrem verschollenen Bruder zu suchen. Um aber nicht an irgendwelche nutzlosen Halunken zu geraten, hat sie Flugblätter mit einem kleinen Rätsel in der Stadt aufgehängt, um neugierige und kluge Helden auf sich aufmerksam zu machen und gleichzeitig deren Kompetenz zu prüfen.

Was die Helden brauchen ist ein Stadtplan von Neetha, der bei Händlern in der Stadt für einige Dukaten erworben werden kann, oder auch am Rathaus der Stadt als Bronzeguß hängt (siehe Anhang I). Die ersten vier Zeilen des Rätsels weisen auf vier Orte hin: Das tulamidische Dampfbad (1), das Hoftheater (2), die Thalionmel-Brücke (3) und die Iguvio-Werft (4). Verbindet man jeweils zwei gegenüberliegende Orte mit einer geraden Linie, so kreuzen sich die Linien auf dem Haus von Sariateta: Kunststraße 12, direkt gegenüber vom Hesinde-Tempel.

Entweder suchen die Helden die Geweihte im Tempel auf oder klopfen direkt an deren Tür. Schnell werden sie hereingelassen, und Sariateta erklärt ihnen die ganze Geschichte. Selbstverständlich kann sie den Helden eine Beschreibung ihres Bruders geben (siehe Anhang III), und sie stellt den Helden 10 Dukaten pro Person und eventuell sogar einige hesindegefällige Artefakte, sowie natürlich den ewigen Dank ihrer selbst und der klugen Göttin als Belohnung in Aussicht.

Über das Reiseziel ihres Bruders Phedro weiß sie leider nichts Konkretes. Er hat immer ein großes Geheimnis um seine Exkursionen gemacht. Seine Besitztümer hat sie auch bereits erfolglos nach Hinweisen durchsucht. Sie weiß nur, daß Phedro Neetha in nördlicher Richtung verlassen hat. Und natürlich erzählt sie den Helden auch von dem Alptraum, in dem Phedro um Hilfe rief und irgendetwas von einem verfluchten Hotel sprach.

Von Neetha nach Chetoba

Die Reise

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch das Vinsalter Tor verläßt ihr den Trubel der Stadt Neetha in nördlicher Richtung und begeben euch auf die Reichstraße, die von hier aus über Thegûn nach Methumis und noch weiter führt. Leichter Nebel liegt über den bereits abgeernteten Feldern und Weinbergen, die meisten Laubbäume tragen kaum noch Blätter, und eine leichte, kühle Brise weht vom Meer herauf. Einsame Herden von Yaquir-Rindern, und Wollschafen grasen zu eurer Rechten.

Meisterinformationen:

Auf der Reichstraße kommt man gut voran, und wenn die Helden beritten sind werden sie die 50 Meilen bis Thegûn in eineinhalb bis zwei Tagen zurücklegen können. Sicher werden sie unterwegs bei allen Gelegenheiten nach Phedro und einem verfluchten Hotel fragen. Über Phedro läßt sich dabei nichts in Erfahrung bringen, einzig die Geschichte des seltsamen Hotels Esquirio in Chetoba bekommen die Helden immer wieder zu hören – Allerdings natürlich nur den offiziell bekannten Teil (siehe Abschnitt „Viburn Kerres und das Hotel Esquirio“).

Den Hinweisen folgend sollten sich die Helden also schließlich nach Chetoba begeben. Von Thegûn aus werden sie dazu zu Pferd nochmals etwa einen Tag benötigen.

Ankunft in Chetoba

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon eine ganze Weile seid ihr der schmalen Küstenstraße gefolgt, als sich im Dunst, wenige Meilen vor euch, eingesäumt von einer Steilklippe und dem Meer, das Städtchen Chetoba erhebt. Von einem mystischen Glanz erfüllt sind die romantischen Fischerhütten, die Strandvillen und die typisch südländischen, weiß getünchten Häuser der Bürger. Das Dorf wirkt alt und erhaben, und fast überall scheint

die Vergangenheit greifbar zu sein. Direkt an der Küste könnt ihr einen kleinen Hafen, eine Werft sowie ausgedehnte Salzfelder erkennen, wo trotz des unangenehm kühlen Wetters geschäftiges Treiben herrscht. Zwei prächtige, mit Marmor getäfelte und von ausladenden Säulengängen flankierte Palazzos stechen aus dem Stadtbild heraus, und auf einer kleinen Anhöhe jenseits des Dorfes könnt ihr im Nebel ein mächtiges, modernes, fünfstöckiges Gebäude erahnen.

Meisterinformationen:

Detaillierte Informationen zu Chetoba finden Sie im Internet auf der Webseite www.veliris.de/schloss/staedte/chetoba.htm.

Nachforschungen der Helden fördern zunächst weitere Hintergrundinformationen zum Hotel Esquirio, seinem ehemaligen Besitzer und aktuellen Dorfgesprächen (siehe Abschnitt „Viburn Kerres und das Hotel Esquirio“) zu Tage. Besonders der ehemalige Gärtner Fedesco Cornamusa (siehe Anhang III) erweist sich als reichhaltige Informationsquelle was das Hotel und die Lebensgeschichte von Viburn Kerres betrifft. Auch Phedro ist einigen Leuten in Erinnerung geblieben. Er schien sich sehr für das Hotel zu interessieren. Seit über einem Monat hat ihn allerdings niemand mehr im Dorf gesehen.

Die Neugier der Helden bleibt natürlich nicht unentdeckt. Viburn und sein Getreuer Abelmir Westfar (siehe auch Anhang III) erwähnen die Helden zu den Opfern ihres finalen Schurkenstücks. So wird Abelmir nach einigen Tagen mit den Helden heimlich in Kontakt treten. Er kann ihnen erzählen, daß er einen geheimen Zugang zu dem Hotel kennt, den er den Helden gegen eine angemessene Bezahlung zeigt. Er hat außerdem vor etwas mehr als einem Monat Phedro in das Hotel geführt. Da er ihn seitdem aber nicht mehr gesehen hat, vermutet er, daß der junge Mann Opfer der Dämonen und Geister geworden ist, die in dem Hotel ihr Unwesen treiben sollen. Mit dieser Begründung lehnt es Abelmir auch ab, die Helden in das Hotel zu begleiten. Er wird sie höchstens bis zum geheimen Eingang führen.

Das Spiel beginnt

Das Sicherheitssystem

Meisterinformationen:

Ursprünglich ließ Viburn das magische Sicherheitssystem im Hotel aus Paranoia und Voyeurismus heimlich von einigen zwielichtigen und bestechlichen, aber dennoch äußerst kompetenten Magiern installieren. Für das Gelingen seines Plans spielt es jetzt eine zentrale Rolle. Da es für die Dramaturgie des Abenteuers entscheidend ist, daß die Helden das perfide Spiel gezwungenermaßen mitspielen, darf es ihnen nicht gelingen, das Hotel mittels eines einfachen „Transversalis“ oder „Foramen“ zu betreten und zu verlassen. Je nachdem, was die Helden versuchen, müssen Sie als Meister kreativ sein, um zufriedenstellende Erklärungen zu finden, warum ein bestimmter Zauber ausgerechnet hier keine Wirkung hat. Sämtliche Zugänge zum Hotel, Türen wie Fenster, sowie sämtliche Außenwände könnten beispielsweise durch einen „Bewegung stören“ gesichert sein, der verhindert, daß Türen und Fenster durch einen „Foramen“ geöffnet werden können, oder daß man sich mittels „Transversalis“ einfach durch sie hindurchteleportieren kann. Ein „Invercano“ wirft Zauber mit den Merkmalen Schaden, Umwelt und Form wie beispielsweise „Ignifaxius“, „Desintegratus“ oder „Hartes Schmelze“ einfach auf den Zaubernenden zurück, Hellsichtmagie wird durch einen permanenten „Hellsicht trüben“ im Keim erstickt, und so weiter. Lassen Sie die Helden ruhig einige Zauber versuchen und würfeln Sie dabei ein paar mal verdeckt, damit sich ihre Helden nicht gegängelt fühlen.

Rohe Gewalt und/oder Fingerfertigkeit können übrigens genausowenig eines der magisch gesicherten Fenster oder die Eingangstüren öffnen.

Einige Eventualitäten hat zwar auch Viburn Kerres nicht bedacht, doch ich gehe davon aus, daß Ihre Helden weder einen elementaren Meister noch einen gehörnten Dämon beschwören können, und sich auch kein meisterlicher Limbusmagier oder ein Geweihter mit der Kenntnis einer äußerst exotischen Liturgie in Ihrer Gruppe befindet ...

Der Weg ins Hotel Esquiro

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Abelmir führt euch einen schmalen, kaum erkennbaren Pfad entlang, der sich die Steilküste nach unten bis zum Meer zieht. Über euch, fast drohend, erhebt sich das riesige Hotel Esquiro. Um euch herum ist es dunstig, und vom Meer fegt euch ein steifer Wind entgegen. „Der Eingang ist nur bei Ebbe betretbar!“, erklärt euch Abelmir, als der Pfad vor euch die Wasseroberfläche berührt. In der Felswand zu eurer linken könnt ihr einen schmalen Durchgang erkennen. „Dort müßt ihr durch!“, meint Abelmir. „Ich für meinen Teil werde nun ins Dorf zurückkehren!“. Und mit einem seltsamen Grinsen auf den Lippen fügt er noch hinzu: „Mögen die Zwölfe mit euch sein!“. Dann dreht er sich um, den Pfad zurückgehend, den ihr gerade gekommen seid. Wenige Minuten später ist er im Nebel verschwunden.

Viburns Plan

Meisterinformationen:

Als krönenden Abschluß seiner perversen Phantasien hat sich Viburn ein perfides Spiel ausgedacht: Der Lastenaufzug, der von der Küche im Erdgeschoß bis hinauf zu Viburns Privatgemächern führt, ist durch zwölf Schlösser gesichert. Die Schlüssel dazu sind im ganzen Hotel verteilt, wobei an den Fund jeden Schlüssels eine „göttliche“ Aufgabe geknüpft ist. Viburn beobachtet die Helden dabei ständig durch eine magische Glaskugel, um sich an deren Unglück zu erfreuen. Haben die Helden alle Schlüssel gefunden, müssen sie durch den Lastenaufzug nach oben fahren, um Viburn zu stellen. Dieser trägt den dreizehnten Schlüssel, den er den Helden nur über seine Leiche überlassen wird. Seine Tötung durch die Helden ist somit die letzte, namenlose Aufgabe, und damit die Vollendung seines Schurkenstücks. Mit dem dreizehnten Schlüssel können die Helden schließlich das Sicherheitssystem deaktivieren und das Hotel wieder verlassen.

Da die Helden das Hotel hauptsächlich aus dem Grund betreten haben, den Verbleib Phedros zu untersuchen, werden sie wohl erst nach geraumer Zeit und wahrscheinlich mehr oder weniger durch Zufall feststellen, daß sie zum Spielball eines Wahnsinnigen geworden sind. Beispielsweise könnten die Helden mit dem ersten Schlüssel auch einen Zettel finden, auf dem in krakeliger Schrift nur die Worte „*Das Spiel hat begonnen!*“ stehen.

Im Folgenden sind die Räumlichkeiten des Hotels Esquirio ausführlich beschrieben. Einen Grundriß finden sie in Anhang II.

Der Keller

(1) Der geheime Zugang

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet eine feuchte, enge Höhle, die nur wenige Schritt breit und hoch, aber steil nach oben führt. Wasserpfützen auf dem Boden und die Salzkruste an den Wänden lassen vermuten, daß die Höhle bei Flut vermutlich größtenteils unter Wasser steht. Zu eurer Rechten zweigt ein Gangstück ab, das jedoch vollkommen eingestürzt ist. Und euch gegenüber könnt ihr überraschenderweise eine stählerne Tür mit Drehschloß erkennen, die in die Felswand eingelassen wurde.

Spezielle Informationen:

Die Abzweigung rechts ist unwiederbringlich verschüttet. Es würde Tagen brauchen, um den Gang freizuschaukeln. Die heruntergestürzten Felsen liegen so dicht, daß der dahinterliegenden Teil des Ganges nicht erkennbar ist. Die Stahltüre läßt sich problemlos öffnen.

Meisterinformationen:

Der zugeschüttete Gang ist Viburns einstiger Zugang zu seinem Geheimgangsystem und Appartement. Hier führt eine Eisenleiter durch einen schmalen Schacht nach oben. Sollten die Helden mittels „Desintegratus“ etc. versuchen, das Gangstück freizulegen, so müssen sie den Wirkungsradius des Sicherheitssystems eben ein wenig ausdehnen ...

(2) Das Schwimmbad

Allgemeine Informationen:

Durch die stählerne Schleuse betretet ihr einen Raum, dessen Boden und Wände komplett mit wohl ursprünglich weißem Marmor getäfelt wurden. Dieser ist allerdings an zahlreichen Stellen bereits von Schimmelpilzen überwuchert. Sechs vergitterte Luken spenden Licht. In der Mitte des Raums ist ein Schwimmbecken eingelassen, in das eine eiserne Stiege führt. Der Grund des Beckens ist allerdings nicht erkennbar, da die Wasseroberfläche komplett mit grünen Algen zugewachsen ist. Die glitschigen Marmorfiesen, die den Beckenrand eingrenzen, sind mit Reliefs von Delphinen verziert. Auf kleinen Podesten rundherum stehen Öllampen. Feuchtigkeit und Moder liegen in der Luft. Am anderen Ende des Raums erkennt ihr zwei Holztüren, links und geradeaus.

Meisterinformationen:

Kaum haben die Helden das Schwimmbad betreten, wird sich die Tür hinter ihnen wie von Geisterhand schließen und quasi mit der Marmorwand verschmelzen, auch wenn die Helden Vorkehrungen getroffen haben. Die Tür ist somit von innen nicht erkennbar und läßt sich auch nicht mehr öffnen.

Wer die Fliesen betritt, muß eine GE-Probe ablegen um nicht auszurutschen.

In dem Schwimmbecken ist der Efferd-Schlüssel mit einem Delphin-Anhänger aus Aquamarin versteckt. Zur Bergung muß wohl oder übel einer der Helden in dem kalten, dreckigen Wasser tauchen (Schwimmen-Probe +4) und sehr aufmerksam sein (Sinneschärfe-Probe +7) – Nicht zuletzt deswegen, weil Viburn sechs Piranhas in dem Becken ausgesetzt hat ...

Sechs Piranhas

Größe: Bis 2 Spann **Gewicht:** Bis 0,5 Stein

INI: 10+2W6 **PA:** 0 **LeP:** 4

RS: 0 **KO:** 7

Biss: **DK:** H **AT:** 10 **TP:** 1W3

GS: 10 **AuP:** 10 **MR:** 5

Beute: ¼ Ration Fleisch

Besondere Kampfregele: Gelände (Wasser), Raserei (2, Blut im Wasser), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+8)

(3) Umkleidekabine

Allgemeine Informationen:

Der kleine, ca. 2x2 Schritt große Raum scheint wohl dereinst als Umkleidekabine gedient zu haben. Er ist komplett mit Holz getäfelt, und rundherum zieht sich eine hölzerne Bank.

(4) Treppenhaus

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen einfachen, gemauerten Raum mit Dielenboden, in dem sich rechts und geradeaus jeweils eine weitere Holztür befindet. Links führt eine breite Treppe nach oben, ausgelegt mit einem purpurnen Läufer.

(5) Der Heizungskeller

Allgemeine Informationen:

Ihr steht nun in einem gemauerten Raum mit einem Boden aus festgetretenem Lehm. Die Wände sind rußverschmiert, und ein leichter Brandgeruch liegt in der Luft. Drei vergitterte Luken spenden leidlich Licht. Ihr seht drei große Öfen, von denen ein kompliziert aussehendes System von dünnen Metallrohren in alle Himmelsrichtungen und nach oben zu führen scheint. Zwei Kohlehaufen und drei achtlos hingeworfene Schaufeln liegen in der Mitte des Raums.

Spezielle Informationen:

Bei genauerem Hinsehen bemerkt ihr, das auf den Öfen Hammer und Amboß eingraviert sind.

Meisterinformationen:

In den Kohlehaufen ist nichts zu finden. Die Schaufeln sind noch benutzbar.

Die Öfen sind kalt und wurden schon länger nicht mehr benutzt. Eine gelungene Probe auf Baukunst/Hüttenkunde/Mechanik/Grobschmied/Metallguß+5 (-3 für Zwerge) führt zu der Erkenntnis, daß das System aus Öfen und Rohren zwergischer Machart ist. Zwischen der Asche finden sich Überreste von menschlichen Knochen. Im Ofen links unten liegt der Ingerimm-Schlüssel mit einem Eisen-Anhänger, der Hammer und Amboß darstellt. Sobald einer der Helden in der Asche herumwühlt und dabei

den Schlüssel ertastet (Sinnesschärfe-Probe), geht die Kohle darin plötzlich in Flammen auf. Dies verursacht 1W6 SP sowie FF-2 für 1W3 Tage, wenn der Held die Hand nicht rechtzeitig zurückzieht (Probe auf IN+4). Im gleichen Moment erscheint wie aus dem Nichts ein Feuergeist und greift die Helden an. Wer übrigens mit bloßen Händen in der Kohle wühlt, oder sogar noch den Kopf hineinsteckt, muß mit CH-3 bis zum nächsten Vollbad leben ...

Der Feuergeist

INI: 11+1W6

PA: 0

LeP: 15

RS: 0 KO: 30

Flammen: DK: H

AT: 16

TP: 2W6+4

GS: 8

AuP: unendlich

MR: 7

Zu den Besonderheiten von Elementaren im Allgemeinen und Feuergeistern im Speziellen verweise ich hier auf die Publikation „mit Wissen und Willen“ aus der Box „Zauberei und Hexenwerk“, bzw. „Wege der Zauberei“. Die ZfP* bei der Beschwörung betragen 12.

(6) Vorraum

Allgemeine Informationen:

Dieser stickige, nur grob gemauerte Raum hat links, rechts und geradeaus jeweils eine weitere einfache Holztür. Diejenigen links und geradeaus sind mit Vorhängeschlössern aus Messing gesichert.

Meisterinformationen:

Die Schlösser sind nicht sonderlich stabil und lassen sich mittels einfachem Schlösserknacken oder einer KK-Probe+2 öffnen.

(7) Waschküche

Allgemeine Informationen:

In diesem etwa 3x8 Schritt großen Raum sind Wände und Fußboden mit Schieferfliesen getäfelt. Durch drei vergitterte Luken fällt etwas Licht. Dieser Raum wurde wohl ursprünglich als Waschküche genutzt. Jedenfalls zeugen der leichte Seifengeruch, vier kleine und ein großer Emaille-Zuber sowie ein halbes Dutzend Wäscheleinen davon. In der von euch aus gesehen hinteren linken Ecke des Raumes steht ein offenes Holzregal.

Spezielle Informationen:

Im Regal liegen hölzerne Wassertröge, Seifen, Bürsten, Wäscheklammern, Öllampen und Zunderzeug.

(8) Der Weinkeller

Allgemeine Informationen:

Hier stehen drei mächtige Eichenfässer sowie ein großer Tonkrug. In alle Fässer wurde das Bildnis einer Stute eingraviert. Es riecht leicht säuerlich.

Meisterinformationen:

Die Fässer links und rechts enthalten in der Tat ausgezeichneten Rotwein, der Tonkrug Essig. Im mittleren Faß befindet sich dagegen ein raffiniertes Rauschgurkenextrakt, das den Weinkeller in grünlichen Nebel hüllt, sobald die Helden den Zapfhahn öffnen oder das Faß zerschlagen. Die Helden werden dadurch für 1W6 Stunden starke, aber durchaus angenehme und zutiefst rahjagefällige Halluzinationen bekommen. Was die Helden dabei zu erleben glauben, sei Ihrer meisterlichen Fantasie überlassen. Wenn die Helden aus ihrem Rausch wieder aufwachen, sollte es zu einigen Peinlichkeiten kommen, zum Beispiel weil einer der Helden plötzlich nackt dasteht oder in eindeutigen Posen mit einer Gefährtin daliegt ... Im mittleren Faß liegt übrigens der Rahja-Schlüssel mit einem Stuten-Anhänger aus Amethyst. Die Überreste der Rauschgurke lassen sich mittels einer Alchimie- oder Pflanzenkunde-Probe+12 (+3 für Maraskaner) als solche erkennen.

(9) Vorratsraum

Allgemeine Informationen:

Dies scheint die Vorratskammer zu sein. Drei vollgestellte Holzregale reihen sich hier aneinander, auf dem Boden stehen insgesamt vier große Tonkrüge. Säcke mit Pataten, Reis, Salz und Mehl stehen herum. Fahles Licht fällt durch zwei vergitterte Luken und bricht sich in zahlreichen, aufgewirbelten Staubwolken. Der unangenehme, stechende Geruch läßt vermuten, daß ein Großteil des hier Gelagerten schon lange nicht mehr genießbar ist.

Spezielle Informationen:

Ein Großteil der Lebensmittel ist in der Tat schon lange verdorben. Die Fruchtsäfte und das Bier in den Tonkrügen riechen säuerlich, das Wasser sieht brackig aus. Gemüse, Gewürze, Käse, Wurst und andere Lebensmittel sind mit Schimmel überzogen, in den Mehlsäcken tummeln sich Maden. Einzig einige lang haltbare Lebensmittel wie Pataten, Reis, eingelegtes Obst, Dörrfleisch, Salz und Honig scheinen noch genießbar zu sein. Außerdem findet ihr einen Vorrat an Öllampen, Kerzen, Fackeln und Zunderzeug.

Das Erdgeschoß

(10) Speisesaal

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen großen Saal. Der Boden ist mit purpurnen Läufern ausgelegt, die Wände sind mit Ebenholz getäfelt, silberne Lüster hängen von der Decke. Fast der gesamte Raum des Saals wird von vier großen, runden Tischen eingenommen, um die jeweils acht seidenbezogene Stühle gruppiert sind. In den Ecken steht eine kleine Kommode und eine bereits vertrocknete Yucca-Palme. Drei hohe, vergitterte Fenster werfen schales Licht in den Raum. Eine kleine Tür befindet sich links, große zweiflügelige Türen geradeaus und rechts.

Spezielle Informationen:

Interessanterweise sind die Tische gedeckt. Vor jedem Stuhl steht eine metallene, halbkugelförmige Glocke, wie sie wohl in feinen Restaurants zum Warmhalten der Speisen benutzt wird. Euch fällt auf, daß auf jeder der Glocken eine Gans eingraviert ist. Außerdem sind die Tische und Plätze mit kleinen Kärtchen nummeriert – Die Tische aufsteigend von links oben nach rechts unten, die Plätze aufsteigend im Uhrzeigersinn, beginnend bei zwölf Uhr.

Meisterinformationen:

Unter einer der Glocken befindet sich der Travia-Schlüssel mit einem Gans-Anhänger aus Saphir. Wo genau sei Ihnen als Meister überlassen. Dies sollten Sie aber bereits vor

Spielbeginn eindeutig festlegen.

Heben die Helden eine falsche Glocke hoch, so wird das jedesmal negative Konsequenzen haben. Diese sollten für die Helden unangenehm, aber nicht lebensbedrohlich sein. Einige Anregungen:

- Durch das Hochheben einer Glocke explodiert ein Säckchen mit Juckpulver / wasserunlöslicher roter Farbe / Hundekot.
- Unter der Glocke sitzt eine harmlose, aber ekelerregende Spinne / Kröte / Schlange (besonders interessant, wenn ihre Helden entsprechende Phobien haben).
- Unter einer Glocke liegt uraltes, verdorbenes und stinkendes Fleisch, um das Kakerlaken, Schmeißfliegen und Maden kreisen.
- Einige Glocken sind mit Zaubern belegt, die durch das Hochheben ausgelöst werden. Beispiele: Corpofesso, Dichter und Denker, große Verwirrung, Lachkrampf, Nackedei, Paralysis, Plumbumbarum, Zunge lähmen.

Damit bei den Helden kein Frust bei der Suche nach der richtigen Glocke aufkommt, können Sie sie bei jedem Fehlversuch einen Zettel unter der Glocke finden lassen, auf dem immer konkretere Hinweise stehen, wie zum Beispiel:

- „Die Glocke die Ihr sucht steht nicht auf Tisch eins.“
- „Alle Glocken mit einer ungeraden Platznummer sind die falschen.“
- „Ihr solltet Euch die Plätze vier und sechs auf Tisch drei etwas genauer anschauen.“

Die große, zweiflügelige Tür geradeaus führte übrigens ursprünglich auf die Veranda, läßt sich aber ebenso wenig wie die Fenster öffnen. Die Kommode enthält Kerzen, Zunderzeug, Tischdecken, Servietten und silbernes Besteck.

(11) Küche

Allgemeine Informationen:

Dieser nur spärlich beleuchtete, mit weißen Marmorfiesen ausgelegte Raum muß wohl ehemals als Küche gedient zu haben. Ihr erkennt Regale mit Geschirr und Küchenzubehör, Vorratsschränke, zwei große abgedeckte Tonkrüge sowie einen großen Herd und einen Backofen. Außerdem scheint es eine Art Lastenaufzug zu geben.

Spezielle Informationen:

Ihr schaut euch den Lastenaufzug genauer an. Er ist durch eine stählerne Tür verschlossen - Groß genug, daß ein Mensch hindurchkriechen könnte. Die Stahltür enthält zwölf Schlösser, neben denen jeweils ein Symbol eingraviert ist: Eidechse, Gans, Rabe, Stute, Storch, Schlange, Fuchs, Greif, Löwin, Eisbär, Hammer&Amboß, Delphin. Neben dem Aufzug befindet sich ein Rad, daß wohl zum Bewegen des Aufzugs dient.

Meisterinformationen:

Der Lastenaufzug läßt sich nur öffnen und benutzen, wenn man im Besitz aller zwölf Schlüssel ist. Im Aufzug selbst hat genau eine Person Platz (Raumangst), die von den Gefährten mittels KK-Proben bis hinauf in Viburns Privatgemächer befördert werden kann. In den Schränken und Regalen befinden sich neben Porzellangeschirr, Silberbesteck und Küchengerät auch größtenteils verdorbene Lebensmittel sowie zahlreiches Ungeziefer. Herd und Backofen enthalten nichts außer Holzkohle, in den Tonkrügen lagert bereits brackiges und nicht mehr genießbares Wasser.

(12) Tanzsaal

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet einen großen Saal, dessen Boden und Wände komplett mit Ebenholz getäfelt sind. Zahlreiche hohe, vergitterte Fenster geben Licht. In einer der Ecken befindet sich eine Empore, an den Wänden stehen Stühle, Sofas und kleine Beistelltischchen, riesige Kronleuchter hängen von der Decke. Rechts befindet sich eine weitere, zweiflügelige Tür.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst jetzt fällt euch auf, daß der komplette Boden des Saals knöcheltief unter Wasser steht. Und plötzlich wird es kalt – Sehr kalt. Ihr beginnt zu zittern, euer Atem kondensiert in der Luft. Das Wasser unter euren Füßen gefriert zu einer aalglatten Eisfläche. Wie aus dem Nichts erscheint eine Musikkapelle auf der Empore. Geige, Harfe, Leier und Flöte spielen eine beschwingte Tanzmelodie, während sich die Musiker dazu rhythmisch im Takt wiegen. Unfreiwilligerweise beginnt ihr zu tanzen.

Meisterinformationen:

Durch das Betreten des Tanzsaals wurde von den Helden ein Caldofrigo ausgelöst, der den kompletten Saal in Firunskälte (-25°C) taucht. Verlangen Sie von den Helden immer wieder Proben auf GE, Körperbeherrschung oder Akrobatik, um sich auf dem rutschigen Eis fortzubewegen, nicht hinzufallen oder unkontrolliert wegzurutschen. Einzig Zauber wie Firnlauf oder Leib des Eises können vor den Auswirkungen schützen. Wenn Sie Ihre Spieler zusätzlich demütigen wollen, können Sie während deren „Eistanz“ ein Menuett oder einen Walzer in den CD-Player legen ...

Bei der Kapelle handelt es sich um eine Illusion, die mit Auris Nasus Oculus erzeugt wurde. Sie kann mit Illusion auflösen+14 zerstört werden.

Irgendwann sollten die Helden mit einer Sinneschärfe-Probe+3 bemerken, daß in einem der Kronleuchter der Firun-Schlüssel mit einem Eisbär-Anhänger aus Bergkristall hängt – In etwa drei Schritt Höhe! Lassen Sie Ihre Helden kreativ sein, um den Schlüssel zu bergen. Erst wenn die Helden den Schlüssel in ihren Besitz gebracht haben verschwindet die Kapelle, und die Raumtemperatur normalisiert sich wieder.

(13) Aufenthaltsraum**Allgemeine Informationen:**

Dieser Raum ist durchaus gemütlich eingerichtet: Hohe, vergitterte Fenster spenden Licht, der Boden ist mit tulamidischen Teppichen ausgelegt, Samtsofas, Beistelltischchen und einige leider schon verdorrte Pflanzen flankieren die Wände. Auf den staubbedeckten Tischchen stehen Wasserpfeifen, Kristallgläser und halbvolle Flaschen mit Brantwein. Zu Eurer Rechten befindet sich eine weitere zweiflügelige Tür.

(14) Empfangshalle

Die weitläufige Empfangshalle, die Ihr nun betretet, zeigt die ganze ehemalige Pracht des Hotels Esquiro. Die gut und gerne 20x15 Schritt große Halle ist ganze zwei Stockwerke hoch. Der Marmorboden ist mit purpurnen Tulamidenteppichen ausgelegt, die Wände sind mit Mohagoni getäfelt, und von der Decke

hängt ein goldener Kronleuchter, der bestimmt über 100 Kerzen Platz bietet. Zu eurer Linken dringt fahles Licht durch die breite, vergitterte Fensterfront. Die zweiflügelige Eingangstür ist so hoch und breit, daß drei Reiter bequem und aufrecht nebeneinander hindurchreiten könnten. Rechts von euch führen zwei breite Treppenflügel auf eine Empore, die die gesamte Empfangshalle im 1.Stock umschließt. Im Kontrast zu dieser Pracht gestaltet sich die Einrichtung der Empfangshalle eher bescheiden. In einer der Ecken stehen zwei Ohrensessel, gruppiert um ein kleines Beistelltischchen, die vertrockneten Überreste verschiedener Pflanzen wirken eher trostlos als prächtig. Die beiden Empfangsschalter rechts und gegenüber sind von dicken Staubschichten bedeckt. Hinter dem rechten Schalter hängt ein großes Bild, das das Hotel Esquiro zur Sommerszeit zeigt, sowie ein Regal mit zahlreichen Schlüsseln. Gegenüber könnt ihr eine Tür und eine kleine Kommode hinter dem Schalter erkennen.

Spezielle Informationen:

Ihr schaut euch den Empfangsschalter zu eurer Rechten genauer an. In einem Fach unter dem Tresen liegen noch das Gästebuch, eine kleine Kasse sowie Kerzen, Öllampen und Zunderzeug. Außerdem findet ihr zu eurer Überraschung eine Balestrina mit einem Satz Bolzen. Die Schlüssel im Regal gehören wohl zu den Gästezimmern und sind nach Stockwerk und Zimmernummer sortiert. Alle Schlüssel hängen im Regal – Bis auf einen: Der für Zimmer 23 im 2. Stock.

Am Schalter gegenüber konnten wohl ursprünglich Accessoires wie Handtücher, Sonnenschirme, Öllampen, Immanschlager und dergleichen ausgeliehen werden. Zumindest weisen der Inhalt der Kommode und die sorgfältig geführte Inventarliste darauf hin.

Meisterinformationen:

Beim Durchschauen des Gästebuchs können den Helden einige ihnen möglicherweise bekannte Persönlichkeiten ins Auge fallen, wie beispielsweise der sikramer Landgraf Croenar von Marvinko, die Reederei-Besitzerin Fiaga ya Terdilion aus Belhanka oder Spektabilität Lanor Gerrano aus Bethana. Außerdem sollte den

Helden auffallen, daß das Hotel in den Sommermonaten oft ausgebucht war, in den Wintermonaten dagegen meist leer stand. Desweiteren hat es den Anschein, daß das Hotel mit den Jahren immer schlechter lief.

Die Kasse ist enttäuschenderweise leer. Die Balestrina diente einst der Verteidigung des Empfangschefs gegen ungebetene Gäste, mußte aber glücklicherweise nie eingesetzt werden. Entsprechend ist sie in einem miserablen, unbrauchbaren Zustand.

Wie die Helden später noch erfahren werden hat der gesuchte Phedro in Zimmer 23 ein unrühmliches Ende gefunden.

(15) Büro

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet ein gemütlich eingerichtetes Büro mit weißgetünchten Wänden und einem mit tulamidischen Teppichen ausgelegten Dielenboden. Zu eurer Linken stehen ein Bücherregal und die vetrockneten Überreste einer Yucca-Palme, gegenüber spenden zwei vergitterte Fenster Licht. Rechts steht ein kleines Schränkchen. In der Mitte des Raums befindet sich ein Schreibtisch und ein Stuhl. Euch fällt ein großes Gemälde ins Auge, das einen streng blickenden, gut gekleideten jungen Mann mit gepflegten dunklen Haaren und Kinnbart zeigt.

Spezielle Informationen:

Im Bücherregal stehen neben einigen Romanen wie „Die Müllerin von Bethana“ und „Die sieben Leben des Don Romualdo“ auch Sachbücher über horasische Tänze, Musik, Architektur und Finanzwesen.

Auf dem Schreibtisch liegen unbeschriftetes Pergament, ein Brieföffner, Tintenfaß und Federkiele, Kohlestifte und ein Kerzenständer.

In dem Schränkchen steht ein stählerner Tresor, auf dem ein Fuchs eingraviert ist. Der Tresor ist doppelt gesichert: Mit einem Schlüsselloch und einem fünfstelligen Zahlenschloß.

Meisterinformationen:

In der obersten Schreibtischschublade befindet sich eine Waschschüssel, Rasierzeug, Haaröl, ein halbvolles Fläschchen Lavendelparfüm, ein Kamm und ein Messingspiegel. Die untere

Schublade enthält dagegen leeres Pergament, ein Tintenfaßchen, Federkiele, Kohlestifte, Briefumschläge, Kerzen, Zunderzeug und einen Abakus. Mit einer gelungenen Probe auf Sinneschärfe finden die Helden außerdem zwei Briefe und ein Pergament mit einer seltsamen Zeichnung. Der erste Brief ist auf den 19. Hesinde 32 Hal datiert und stammt von dem Architekten Kelmor aus Silas, in dem dieser die Kosten für Renovierungsarbeiten und Umbauten am Hotel Esquiro darlegt. Der zweite Brief ist vom 16. Ingerimm 32 Hal und stammt von der Magierin Larissa Uchakbar aus Kuslik. Sie bescheinigt hierin Viburn Kerres die prinzipielle Machbarkeit eines von ihm entworfenen magischen Sicherheitssystems, weist aber gleichzeitig auf die hohen Kosten und die notwendige Einbeziehung mehrerer etwas zwielichtiger Magier hin. Außerdem hat sie alle dafür benötigten Materialien aufgelistet. Das seltsame Pergament schließlich enthält nur die folgende Zeichnung:



Des Rätsels Lösung: Legt man einen Spiegel (wie beispielsweise den Messingspiegel aus der oberen Schreibtischschublade) auf die horizontale Linie kann man den Zahlencode für den Tresor lesen:

18308

Nun müssen die Helden noch den Schlüssel für den Tresor finden. Schauen sie sich das Gemälde (das übrigens Viburn Kerres zu seinen besten Zeiten darstellt) genauer an, so stellen sie fest, daß die Person auf dem Gemälde eine Kette mit einem Schlüssel um den Hals hängen hat. Diese Schlüsselkette ist keineswegs gemalt, sondern wurde mit einem kleinen Nagel an dem Bild befestigt.

Im Tresor liegt der Phex-Schlüssel mit einem Fuchs-Anhänger aus Zirkon, zur Enttäuschung der Helden aber nichts von Wert. Der Tresor ist übrigens magisch gesichert, und Zauber wie Foramen, Eisenrost oder Desintegratus sind wirkungslos.

Der 1. Stock

(16) Empore

Allgemeine Informationen:

Über die breite Marmortreppe erreicht ihr die Empore, die im 1. Stock die gesamte Eingangshalle umspannt. Sie besteht ebenfalls aus Marmor und ist mit teuren Teppichen ausgelegt. Zu eurer Linken stehen gemütliche Sofas und Sessel um einen Beistelltisch gruppiert, rechts mehrere Blumenkübel mit fast ausgewachsenen, aber halb vertrockneten Yucca-Palmen und verschiedenen exotischen Pflanzen. Von einer kleinen Aussichtsplattform zwischen den beiden Treppenflügeln hat man einen atemberaubenden Ausblick auf die Eingangshalle, den prächtigen Kronleuchter und die riesige vergitterte Fensterfront. Die Balustraden links und rechts scheinen zu je zwei Zimmern zu führen. Zwei weitere, schmalere Treppenflügel aus Marmor führen in den zweiten Stock.

Meisterinformationen:

Zwischen den Pflanzenkübeln können aufmerksame Helden (gelungene Proben auf Sinneschärfe+7 und Pflanzenkunde+5) neben Chonchinis (W20 Blätter) und einem Finage-Bäumchen auch einen Einbeerentrauch (2W6 Beeren) entdecken. Außerdem ist unter der Erde einer der Yucca-Palmen der Peraine-Schlüssel mit einem Storch-Anhänger aus Achat versteckt. Dies sollten die Helden aber erst später herausfinden.

Sollten einige Helden ihrer Goldgier nicht widerstehen können und auf selbstmörderische Art auf den Kronleuchter hinüberspringen (Proben auf GE, Körperbeherrschung oder Akrobatik), so müssen sie leider feststellen, daß dieser zwar vergoldet, aber keineswegs aus massivem Gold sondern lediglich aus profanem Eisen besteht.

Die vier Zimmertüren sind allesamt verschlossen, lassen sich aber natürlich mit den entsprechenden Schlüsseln vom Empfangsschalter ebenso öffnen wie mit Dietrichen (Schlösserknacken+2), Zaubern (Foramen+2) oder zur Not auch mit roher Gewalt (KK+5). Die Tür zu Zimmer 13 hat außerdem eine Gravur, die eine Eidechse darstellt.

(17) Zimmer 11

Allgemeine Informationen:

Ein gewöhnliches Einzelzimmer mit Bett, Truhe, Spiegel und Waschschüssel. Über dem Bett hängt ein kleines Bild, offenbar die Darstellung eines Praiostempels inmitten einer Frühlingswiese.

Meisterinformationen:

Mit gelungenen Proben aus Sinneschärfe+18 kann den Helden auffallen, daß sich in dem Bild ein kleines Loch befindet. Wenn man das Bild entfernt erkennt man, das in der dahinterliegenden Wand ebenfalls ein Loch ist. Dahinter befindet sich einer von Viburns Geheimräumen, von denen aus er seine Gäste beobachtet hat. Wollen sich die Helden Zugang zu dem Geheimraum verschaffen, lassen Sie sie ruhig gewähren. Um ein ausreichend großes Loch in die Wand zu schlagen werden die Helden vermutlich Stunden mühevoller Arbeit verbringen. Da die Zwischenwände (im Gegensatz zu den Außenwänden) nicht magisch gesichert sind, kann aber beispielsweise ein Desintegratus wahre Wunder bewirken. Weiterbringen wird dies die Helden allerdings auch nicht, da der untere Ausgang aus den Geheimräumen ja verschüttet und der Zugang zu Viburns Privatgemächern von oben fest verschlossen und mehrfach magisch gesichert ist. Die Fenster des Raumes sind vergittert und ebenfalls magisch verschlossen.

Eine Durchsuchung des Zimmers fördert übrigens nichts Besonderes oder Wertvolles zu Tage.

(18) Zimmer 12

Allgemeine Informationen:

Ebenfalls ein kleines, aber komfortables Einzelzimmer, zu dessen Einrichtung ein Bett, eine Kommode und eine Waschschüssel gehören.

Meisterinformationen:

Auch in diesem Zimmer ist selbst bei eingehender Durchsuchung nichts von Bedeutung zu finden. Die Fenster lassen sich nicht öffnen.

(19) Zimmer 13

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Tür öffnet fährt euch ein Schreck durch die Glieder, und ihr braucht einige Sekunden, um Angst und Ekel unter Kontrolle zu bringen. Im ganzen Zimmer, auf Wänden, Boden und Decke, im Bett, auf der Kommode und dem Tisch und sogar in der Waschschüssel wimmelt es von Spinnen, Insekten, Würmern, Schlangen und Echsen.

Meisterinformationen:

Die Helden werden wohl oder übel ihren Ekel überwinden müssen – Denn in der Waschschüssel im hinteren Teil des Raums befindet sich der Tsa-Schlüssel mit einem Eidechsen-Anhänger aus Opal. Welche und wieviele Untiere Sie Ihren Helden beim Durchqueren des Zimmers aufhalsen wollen sei Ihnen überlassen. Einige Anregungen sind im Folgenden aufgeführt (siehe „Zoo-Botanica Aventurica“).

Wüstenskorpion

Größe: 6-7 Finger **Gewicht:** Unbedeutend
INI: 5+1W6 **PA:** 0 **LeP:** 4
RS: 2 **KO:** 11
Stachel: **DK:** H **AT:** 13 **TP:** 1W6 *
GS: 2 **AuP:** 15 **MR:** 8

Beute: Gift

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (12), winziger Gegner (AT+4)

* Verursacht ein Biss SP kommt zusätzlich das Gift (Stufe 4, sofortige Wirkung, einmalig) zum Tragen: 3W6 SP mit 2 SP/KR bis zur vollständigen Wirkung

Vogelspinne

Größe: 1 Spann **Gewicht:** Unbedeutend
INI: 3+2W6 **PA:** 2 **LeP:** 6
RS: 0 **KO:** 12
Biss: **DK:** H **AT:** 12 **TP:** 1W3 *
GS: 2 **AuP:** 25 **MR:** 8

Beute: Wertlos

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), winziger Gegner (AT+5)

* Verursacht ein Biss SP kommt zusätzlich das Gift (Stufe 1, sofortige Wirkung, auch mehrmalig) zum Tragen: 1W6 SP

Drachenlibelle

Größe: Ca. 2 Spann **Gewicht:** 0,2-0,3 Stein
INI: 8+2W6 **PA:** 0 **LeP:** 5
RS: 0 **KO:** 10
Biss: **DK:** H **AT:** 6 **TP:** 1W3
GS: 5 **AuP:** 100 **MR:** 10

Beute: Wertlos

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+7)

Klapperschlange

Größe: 13-15 Spann **Gewicht:** 3-5 Stein
INI: 8+2W6 **PA:** 2 **LeP:** 12
RS: 0 **KO:** 10
Biss: **DK:** HN **AT:** 14 **TP:** 1W6 *
GS: 4 **AuP:** 15 **MR:** 4

Beute: 2 Rationen Fleisch, Gift, Rassel

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+5)

* Verursacht ein Biss SP kommt bei 4-6 auf W6 zusätzlich das Gift (Stufe 1, sofortige Wirkung, auch mehrmalig) zum Tragen: 1W3+1 SP

Gruftassel

Größe: 9-12 Spann **Gewicht:** 50-80 Stein
INI: 5+1W6 **PA:** 6 **LeP:** 30
RS: 4 **KO:** 15
Zangen: **DK:** H **AT:** 11 **TP:** 1W6+3
GS: 4 **AuP:** 30 **MR:** 12

Beute: Wertlos

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Doppelangriff

Ikanaria-Schmetterling

Dieser farbenfrohe und überaus schöne Falter kann ein Opfer, dem eine KL-Probe mißlingt in seinen Bann ziehen. Der Betroffene verliert temporär 1W6 KL und nimmt seine Umgebung nicht mehr wahr. Stattdessen folgt er dem Schmetterling blindlings (auch in einen Abgrund). Jede SR kann die KL-Probe wiederholt werden, bei erneutem Mißlingen verliert man einen weiteren KL-Punkt. Nach Ende des Banns regeneriert sich die KL mit einem Punkt pro Woche. Magie (z.B. Attributo) oder Finage beschleunigt die Regeneration. Der Schmetterling kann mit einer einfachen GE-Probe+3 erschlagen oder durch Magie unschädlich gemacht werden (LeP: 1, MR: 9), Fernkampf-Attacken sind zusätzlich um 6 erschwert.

(20) Zimmer 14

Allgemeine Informationen:

Ein weiteres Einzelzimmer mit Bett, Waschschüssel und Kommode.

Meisterinformationen:

Sie ahnen es bestimmt bereits: Auch in diesem Zimmer läßt sich nichts Erwähnenswertes finden, und die Fenster sind verschlossen.

Der 2. Stock

(21) Flur

Allgemeine Informationen:

Die Treppen enden an einem breiten Dielenflur, der ebenfalls mit edlen Teppichen ausgelegt ist. Auch hier sind die Wände mit Edelhölzern getäfelt. In regelmäßigen Abständen hängen Gemälde, hauptsächlich Stilleben. Links und rechts knickt der Flur ab. Dort befinden sich Türen zu insgesamt vier Zimmern, jeweils zwei auf einer Seite. Geradeaus führt eine Treppe nach oben, die allerdings halb zugeschüttet und in einem erbärmlichen Zustand ist.

Meisterinformationen:

Auch hier lassen sich die Türen wieder jeweils mit den entsprechenden Schlüsseln öffnen – Mit Ausnahme von Zimmer 23, dessen Schlüssel spurlos verschwunden ist. Hier hilft nur Geschick (Schlösserknacken+2), Gewalt (Probe auf KK+6) oder Magie (Foramen+2).

Um über die halb zerstörte Treppe nach oben in den 3. Stock zu kommen sind zwei Proben auf Klettern-3 notwendig.

(22) Zimmer 21

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet ein luxuriöses, vergleichsweise geräumiges Einzelzimmer, das von zwei vergitterten Fenstern zu eurer Rechten erhellt wird. Neben den obligatorischen Tulamidenteppichen und der Edelmholz-Wandtäfelung gehören ein Schrank, eine Kommode, ein vertrocknetes Farn und eine seidenbezogenes Bett zur Einrichtung. Links von euch befindet sich eine Tür.

Spezielle Informationen:

Als ihr die oberste Schublade der Kommode öffnet findet ihr zwei vergilbte Ausschnitte aus dem „Kusliker Kurier“. Ihr lest:

„Kusliker Kurier, 30. Travia 28 Hal. Aus der Region. Luxushotel „Esquiro“ in Chetoba öffnet Pforten. Von unserem Redakteur Robert Bardun.

Im idyllischen Badeort Chetoba, nur ungefähr 50 Meilen südlich von Methumis gelegen, wurde letzte Woche das luxuriöse Hotel „Esquiro“ nach mehrjähriger Bauzeit endlich für die ersten Gäste geöffnet.

Allein Lage und Architektur des Hotels sind für sich schon beeindruckend: Der fünf Stockwerke hohe Prachtbau thront auf einer Klippe über dem Meer der sieben Winde, und die Aussicht über Meer, Strand und das malerische Fischerdorf ist atemberaubend. Bei der Einrichtung wurde nicht gespart: Goldfelsen-Marmor, Mohagoni-Holz, Kusliker Seide und Zwergensilber sind nur einige der wertvollen Materialien, die für den Bau des Hotels verwendet wurden. Darüber hinaus bietet das Hotel „Esquiro“ einen Privatstrand, eine Sonnenterrasse, ein Immanfeld, einen Lustgarten, einen Tanzsaal, Zimmerservice sowie ein erlesenes und exotisches Angebot an Speisen und Weinen.

Viburn Kerres, Erbauer, Besitzer und Hotelier in Personalunion, hat sich laut eigener Aussage mit dem Hotel „Esquiro“ einen Kindheitstraum erfüllt. Der aus ärmlichen Verhältnissen stammende Kerres verbrachte einen Großteil seiner Jugend als Kellner in Selem – Bis er sich eines Tages einer Gruppe von Abenteurern anschloß und in den meridianischen Dschungeln einen riesigen Schatz fand. „Ich kann es bis heute nicht wirklich glauben!“, erzählt der bescheidene Viburn Kerres. „Die Götter müssen es gut mit mir meinen. Und nun möchte ich nur, daß auch andere an meinem Glück teil haben!“.

In diesen Genuß werden aber wohl nur entsprechend wohlhabende Bürger kommen können. 20 Dukaten pro Nacht für ein Einzelzimmer, oder ganze 150 Dukaten pro Nacht für die exklusive „Horas-Suite“ im 3. Stock werden sich wohl nur die Wenigsten leisten können.“.

Auf dem anderen Zeitungsausschnitt steht:

„Kusliker Kurier, 12. Praios 33 Hal. Aus der Region. Hotel „Esquiro“ bleibt diesen Sommer geschlossen. Von unserem Chefredakteur Robert Bardun.

Eine traurige Nachricht für unsere Reichen und Edlen: Das Hotel „Esquiro“ in Chetoba, ein beliebtes und luxuriöses Erholungsziel für die gehobenen Stände, steht diesen Sommer nicht für den Gästeverkehr offen. Wie der Hotelleiter Viburn Kerres mitteilte sind einige dringliche Renovierungsarbeiten notwendig geworden, die wohl mehrere Monate in Anspruch nehmen werden. Kerres versicherte aber, daß das Hotel zum frühestmöglichen Zeitpunkt und im alten Glanz wiedereröffnet werden wird.“.

Auf der Rückseite des Zeitungsausschnitts befinden sich einige handschriftliche Notizen:

„Renovierungsarbeiten? Bislang keinerlei Schäden oder Mängel feststellbar.

29. Rondra 33 Hal: Heimliches Treffen von V. K. mit mehreren zwielichtigen Männern, mindestens einer davon ein Magier.

2. Travia 33 Hal: Wiedereröffnung. Fensterfront nach Süden fehlt. Zimmer gefühlte vier Rechtsschritt kleiner. V. K. läßt sich kaum mehr blicken. Zusammenhang?

Ich bin möglicherweise einer größeren Sache auf der Spur. Doch wie passen die Mosaiksteine zusammen?“.

(23) Waschraum von Zimmer 21

Allgemeine Informationen:

Ein dunkler, gefliester Waschraum, in dem eine Kommode, ein Schminktisch mit Spiegel und eine Waschschißel stehen. Auf zwei halbhohen Marmorsäulen stehen Öllampen.

Meisterinformationen:

Falls die Helden den Spiegel entfernen stellen sie fest, daß es sich bei diesem um einen sogenannten horasischen Spiegel handelt, der nur auf der einen Seite verspiegelt, von der anderen Seite aber durchsichtig ist. Außerdem befindet sich hinter dem Spiegel ein kleines Loch in der Wand – Ein weiterer Hinweis auf Viburns Voyeurismus. Ansonsten lassen sich in der Kommode noch Reste von Seife, Haaröl und Parfüm sowie schmutzige Handtücher finden.

(24) Zimmer 22

Allgemeine Informationen:

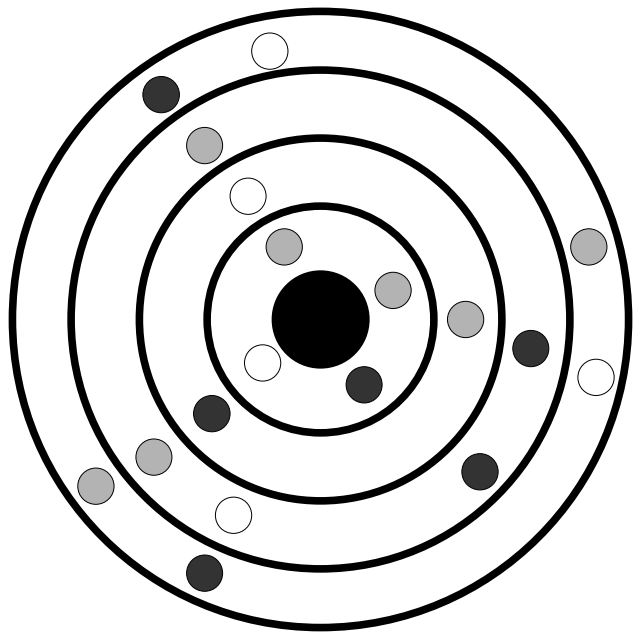
Hierbei handelt es sich um ein gemütlich eingerichtetes Doppelzimmer mit großem Bett, zwei Beistelltischen und einem Schrank. Links, zwischen der vergitterten Fensterfront, führt eine Tür auf den Balkon hinaus. Eine weitere Tür ist rechts von euch. Zu eurer Überraschung seht ihr neben dem Schrank ein kleines Teleskop stehen, das durch eines der Fenster nach draußen blickt.

Spezielle Informationen:

Der Schrank enthält eine Gravur, die eine Schlange darstellt. Als ihr die Schranktür öffnet seht ihr in der dahinterliegenden Wand eine seltsame Konstruktion angebracht, die aus steinernen, mit bunten Splintern besetzten konzentrischen Ringen besteht.

Meisterinformationen:

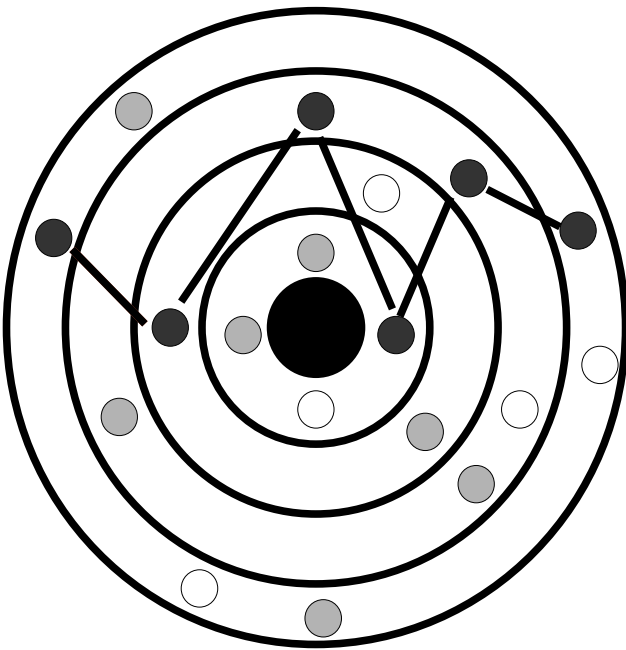
Die Anordnung der Ringe und Splitter ist wie folgt:



Mit einer gelungenen Probe auf Gesteinskunde, Steinschneider/Juwelier oder Steinmetz (notfalls auch Alchimie+4) können die Helden die Splitter als Onyx (schwarz), Granit (grau) und Muschelkalk (weiß) identifizieren. Die einzelnen Steinringe sind frei drehbar. Um Ihren Spielern das Rätsel vernünftig nahe zu bringen

werden Sie wohl oder übel etwas basteln müssen – Zum Beispiel, indem Sie die obige Skizze ausdrucken, ausschneiden, auf Karton kleben und mit einem Nagel oder Ähnlichem die einzelnen Ringe drehbar machen. Wenn Sie Spaß daran haben, steht es Ihnen selbstverständlich auch frei, die Drehscheiben aus Holz nachzubauen und mit echten, bunten Steinen zu verzieren.

Die Aufgabe der Helden besteht darin, die Ringe so anzuordnen, daß die Onyx-Steine (ein der Hesinde heiliges Mineral, zu erfahren durch eine gelungene Probe auf Götter/Kulte+2) das Sternbild Schlange ergeben:



Sicher werden Ihre Helden nicht sofort auf den Trichter kommen. Ein nächtlicher Blick durch das Teleskop (das zufällig auf das Sternbild Schlange ausgerichtet ist) und/oder gelungene Proben auf Sternkunde (oder notfalls auch Götter/Kulte+6) können als weitere Hinweise fungieren. Haben die Helden die Ringe richtig angeordnet öffnet sich in der Mitte der Konstruktion ein kleines Geheimfach, in dem der Hesinde-Schlüssel mit einem Schlangen-Anhänger aus Onyx liegt.

Müßig, aber notwendig zu erwähnen ist, daß sich sonst in diesem Raum keine Besonderheiten befinden. Fenster und Balkontür sind selbstverständlich profan und magisch gesichert und lassen sich nicht öffnen. Das Teleskop können Ihre Helden dagegen gerne mitnehmen.

(25) Baderaum von Zimmer 22

Allgemeine Informationen:

Ein mit Marmor gefliestes Badezimmer mit einer großen Spiegelkommode, einer irdenen Waschschüssel und sogar einer goldverzierten Badewanne. Auf zwei Marmorstelen stehen Öllampen.

Meisterinformationen:

Durchsuchen die Helden die Kommode finden sie verschiedene Schminkartikel (Lidschatten, Wangenrouge, Lippenstift, ...), einen silbernen Handspiegel, Haarnadeln sowie diverse Handtücher. Bei genauerer Durchsuchung (Sinnes-schärfe+5) entdecken sie außerdem einen goldenen, diamantbesetzten, relativ schlichten Ring, dessen Materialwert (Probe auf Schätzen) gut und gerne 30 Dukaten betragen dürfte.

(26) Zimmer 23

Allgemeine Informationen:

Endlich habt ihr die Tür aufbekommen und seid zunächst enttäuscht: Ein weiteres, gewöhnliches Doppelzimmer mit großem Bett, Beistelltischchen und Schrank, vergitterten Fenstern und Balkon. Doch dann dringt euch ein Geruch von Verwesung in die Nasen, der aus dem Nebenraum zu eurer Linken zu kommen scheint. Und euch fällt auf, daß der Raum offenbar vor nicht allzu langer Zeit noch benutzt wurde: Die Staubschichten auf den Tischen sind noch nicht so dick wie ihr es mittlerweile von dem Hotel gewohnt seid, und das Bett ist nicht gemacht.

Meisterinformationen:

Öffnen die Helden die obere Schublade des linken Nachttischchens finden sie darin einen zusammengefalteten Brief:

„Neetha, der 12. Rondra 36 Hal

Seid begrüßt, Bruder Phexgeschwind,

wie immer ist es absolut erforderlich, daß niemand von dem Folgenden erfährt – Auch Eure Schwester nicht.

Und sind Gerüchte von einem mysteriösen Hotel namens „Esquiro“ in Chetoba, etwa 50 Meilen südlich von Methumis, zu Ohren gekommen. Der ehemalige Besitzer starb unter

seltsamen Umständen, und das Hotel ist seit einigen Monaten durch ein vermutlich antimagisches Opus von der Außenwelt geradezu hermetisch abgeriegelt. Die Gerüchte sprechen allerdings auch von einem überschwänglichen Luxus und hohen Gästen des Hotels. Da der ehemalige und nun tote Besitzer außerdem unseres Wissens nach keine Erben hinterlassen hat, liegt die Vermutung nahe, daß sich dessen Privatvermögen, neben zahlreichen anderen Wertgegenständen, noch immer in dem Hotel befindet.

Eure Aufgabe ist ebenso klar wie schwierig: Findet so viel wie möglich über das Hotel heraus, versucht einen Zugang zu finden – Und vor Allem: Bergt so viele Wertgegenstände wie möglich, zu Ehren unseres Herrn. Vertraut auf den göttlichen Fuchs, er wird Eure Schritte leiten! Ich erwarte Eure Rückkehr in spätestens zwei Monaten.

Gezeichnet: Bruder Fuchsfell“.

Dieser Brief sollte den Helden die Erkenntnis liefern, daß es sich bei dem vermißten Phedro Seitennahter in Wirklichkeit um einen Phex-Geweihten gehandelt hat. Außerdem kann den Helden nach gelungenen Proben auf Alchimie, Kryptographie+6 oder Malen/Zeichnen+8 auffallen, daß der Brief wohl ursprünglich mit Geheimtinte geschrieben, aber bereits „entwickelt“ wurde.

Ansonsten befindet sich hier nichts von Bedeutung.

(27) Baderaum von Zimmer 23

Allgemeine Informationen:

In dem dunklen Badezimmer herrscht ein brechreizerregender Verwesungsgeruch. Mehrere Schwärme von Schmeißfliegen begrüßen euch. Auf den weißen Fliesen, der Kommode, dem Waschzuber und der Badewanne sind eingetrocknete Blutspritzer zu sehen.

Spezielle Informationen:

In der Badewanne liegt die aufgedunsene, nackte Leiche eines jungen Mannes. Er wirkt schon halb verwest, Fliegen, Maden und Würmer haben bereits von seinen Überresten Besitz ergriffen. Sein Bauch wurde gewaltsam aufgeschlitzt.

Meisterinformationen:

Verlangen Sie von jedem Helden eine Selbstbeherrschungsprobe (erschwert bei empfindlichem Geruchssinn oder Totenangst) um sich nicht übergeben zu müssen.

Bei der Leiche handelt es sich um die traurigen Überreste von Phedro Seitennahter alias Bruder Phexgeschwind. Er wurde von Viburn Kerres auf abscheuliche Art getötet (durch mehrere Messerstiche und schließlich durch das Aufschlitzen der Bauchhöhle, was sich mit gelungenen Proben auf Anatomie oder Heilkunde Wunden erkennen läßt). Überlassen Sie es Ihren Helden, was mit Phedros sterblicher Hülle geschehen soll. Spätestens wenn sie den Leichnam genauer untersuchen (Probe auf Sinneschärfe+3) werden sie zu ihrem Schrecken feststellen müssen, daß zwischen Phedros halb verwesten Innereien der Boron-Schlüssel mit einem Raben-Anhänger aus Karneol steckt. Um den Schlüssel dort herauszufischen muß dem entsprechenden Held eine MU-Probe (erschwert um eventuelle Totenangst) gelingen – Von dem generellen Ekel und dem boronungefälligen Frevel einer solchen Tat ganz einmal abgesehen. Mit Magie (z.B. Motoricus) geht es einfacher und eleganter.

Durchsuchen die Helden das Badezimmer noch weiter, so können sie in der Kommode unter Handtüchern und Hygieneartikeln auch ein Lederbeutelchen mit 2W20 Dukaten finden.

(28) Zimmer 24

Allgemeine Informationen:

Ein Doppelzimmer mit großen Bett, über dem ein rahjagefälliges Aktgemälde hängt, zwei Beistelltischchen und einer bereits halb verwesten Topfpflanze. Türen zu eurer Linken und Rechten führen auf den Balkon hinaus, beziehungsweise in das angrenzende Badezimmer.

Meisterinformationen:

In dem Bild und der dahinterliegenden Wand befindet sich wieder eines von Viburns Gucklöchern. Wenn die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen das Bild abzuhängen, können sie das Loch auch durch eine gelungene Probe auf Sinneschärfe+18 entdecken.

(29) Waschraum von Zimmer 24

Allgemeine Informationen:

Einer der üblichen Waschräume: Marmorfliessen, zwei Öllampen auf Stelen, eine Spiegelkommode, ein Waschzuber und ein Schrank.

Meisterinformationen:

So sehr Ihre Helden auch suchen mögen: Hier gibt es nichts Erwähnenswertes oder gar Wertvolles zu finden.

Der 3. Stock

(30) Treppenhaus

Allgemeine Informationen:

Ihr habt euch die halb verfallene Treppe nach oben gekämpft und den dritten Stock erreicht. Der hölzerne Dielenboden scheint hier auch nicht mehr im besten Zustand zu sein. Hinter euch spendet eine breite, vergitterte Fensterfront Licht, und ihr könnt fünf Türen erkennen: Eine zu eurer Linken, eine geradeaus und drei auf der rechten Seite. Über euch hängt ein mächtiger, vergoldeter Lüster. Zwei archaisch anmutende Ritterrüstungen mit Gfelen flankieren die Treppe.

Meisterinformationen:

Sobald sich die Helden den Ritterrüstungen nähern, fangen diese plötzlich an sich zu bewegen und greifen die Helden mit gezogenen Gfelen an. Beide Rüstungen sind von je einem Agribaal beseelt.

Zwei beseelte Ritterrüstungen

INI: 6+1W6	PA: 8	LeP: 30
RS: 0	KO: 25	
Glefe:	DK: S	AT: 12
GS: 1	AuP: unendlich	TP: 1W6+6
		MR: 10

Da die Agribelim in die Rüstungen gebannt sind richtet jeder Treffer an der Rüstung direkten Schaden bei dem Dämon an. Profane Waffen machen allerdings nur ½ Schaden, magische und geweihte Waffen normalen, Ingerimm- und Hesinde-geweihte Waffen sogar doppelten

Schaden. Die Magieresistenz gilt dagegen auch als Rüstungsschutz gegen Schadenszauber. Magische Vernichtung der Rüstung (z.B. durch Desintegratus oder Eisenrost) vernichtet auch den Dämon sofort. Dieser kann außerdem durch einen Pentagramma+7 oder vergleichbare Zauber sowie natürlich durch entsprechende Liturgien ausgetrieben werden.

Haben die Helden die Ritterrüstungen besiegt, fallen diese in sich zusammen. Unter den Trümmern findet sich der Rondra-Schlüssel mit einem Löwen-Anhänger aus Rubin.

Der Boden im hinteren linken Teil des Treppenhauses ist in der Tat einsturzgefährdet. Begibt sich ein Held unvorsichtigerweise auf den brüchigen Dielenboden, so würfeln Sie mit einem W20: 1-6: Der Boden knarzt, aber nichts passiert, 7-11: Der Held bricht ein und schürft sich den Fuß auf (1W3-1 SP), 12-15: Der Held bricht bis zum Knie ein, verstaucht sich die Knöchel und bleibt stecken (1W3 SP), 16-18: Der Held bricht bis zur Hüfte ein, bleibt stecken und holt sich ernsthafte Verletzungen (1W6 SP), 19-20: Der Held bricht komplett ein und stürzt bis in das darunterliegende Stockwerk (bis zu 3W6 SP).

Findige Helden könnten auf die Idee kommen, die Ritterrüstungen auf den brüchigen Boden zu locken. Natürlich werden diese darauf sofort einbrechen und bis in das darunterliegende Stockwerk stürzen – Und dabei die Agribelim möglicherweise auch Schaden nehmen. Helfen wird das Ihren Helden aber nicht, da sie die Rüstungen in jedem Fall besiegen müssen, um an den Rondra-Schlüssel zu kommen.

Die Türen lassen sich wie immer mit den entsprechenden Schlüsseln öffnen, notfalls auch mit Schlösserknacken+5, Foramen+5 oder einer Probe auf KK+9.

(31) Gesindezimmer

Allgemeine Informationen:

Ein fast schon spärlich eingerichtetes und enges Zimmer mit Bett, Stuhl und Schrank. Mehrere vergitterte Fenster lassen von draußen Licht hereinfallen.

Meisterinformationen:

Außer Staubflusen ist hier nichts zu finden.

(32) Salon

Allgemeine Informationen:

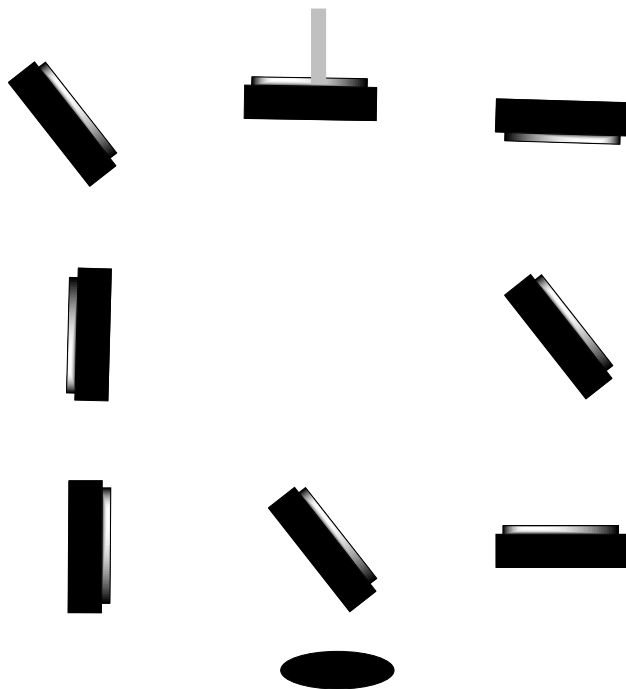
Ihr betretet einen sonnendurchfluteten, luxuriös eingerichteten und gemütlichen Salon. Auch hier bedecken wertvolle Teppiche den Boden, die Wände sind weißgetüncht. Rechts von euch steht ein Tisch, um den rote Samtsofas gruppiert sind. In der rechten oberen Ecke steht eine Glasvitrine, in der sich Geschirr, Weinkaraffen, Rauchzubehör und dergleichen mehr befinden. Türen befinden sich zu eurer Linken und rechts, eine weitere führt geradeaus auf den Balkon hinaus. Zu eurem Erstaunen stehen in dem Raum außerdem acht mannshohe Spiegel, die in einem Quadrat angeordnet sind.

Spezielle Informationen:

In der Wand hinter den Spiegeln entdeckt ihr außerdem eine Vertiefung, über der ein Greif eingraviert wurde.

Meisterinformationen:

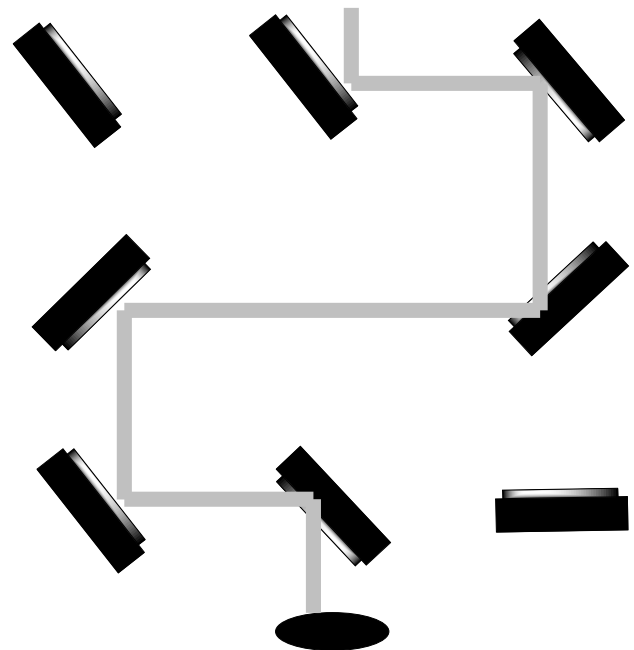
Die Spiegel sind wie folgt angeordnet:



Zur Mittagsstunde fällt das Licht aus dem linken Fenster genau auf den mittleren, oberen Spiegel. Die Aufgabe der Helden besteht darin, die Spiegel so anzuordnen, daß der Lichtstrahl in die Vertiefung in der unteren Wand gelenkt wird. Dies ist allerdings nicht ganz einfach: Die

Spiegel sind fest im Boden montiert und lassen sich selbst mit roher Gewalt nicht von der Stelle bewegen. Außerdem sind sie nicht frei rotierbar, sondern können immer nur um 45° gedreht werden. Um das Rätsel ihren Helden zugänglich zu machen können sie einfach acht W6 benutzen, wobei die 6 die Spiegelfläche darstellt (oder auch die Spiegelflächen durch aufgeklebte Alufolie realisieren). Das irdische Gesetz „Einfallswinkel = Ausfallswinkel“ gilt übrigens auch in Aventurien.

Eine mögliche Lösung ist im Folgenden dargestellt:



Wenn Ihre Helden keine Lust haben das Rätsel zu lösen und beispielsweise die Vertiefung in der Wand mit Fackeln, Ignifaxius oder Flim Flam bearbeiten werden sie keinen Erfolg haben: Nur echtes Sonnenlicht kann den seltsamen Mechanismus auslösen. Wenn ihre Helden es sich einfach machen wollen und die Spiegel mit meisterlichen Mechanik-Kenntnissen oder Magie von der Stelle bewegen oder in andere Winkel drehen (oder vielleicht sogar so raffiniert sind, Handspiegel als Hilfsmittel zu verwenden) – Tja, dann kann man wohl nichts machen ...

Haben sie es schließlich geschafft, den Lichtstrahl in die Vertiefung zu lotsen, so öffnet sich direkt daneben in der Wand eine geheime Nische, in der der Praios-Schlüssel mit einem Greifen-Anhänger aus Bernstein liegt.

(33) Speisesaal

Allgemeine Informationen:

Dieses geräumige Zimmer scheint der Speisesaal der Horas-Suite zu sein. Ein mächtiger Ebenholztisch, um den 12 Stühle gruppiert sind füllt fast den ganzen Raum aus. Links von euch stehen die verwelkten Überreste einer Topfpflanze im Eck, und zu eurer Rechten eine kleine Statue aus weißem Marmor, die eine Nymphe mit Füllhorn darstellt. An der gegenüberliegenden Wand steht außerdem eine Holztruhe.

Spezielle Informationen:

In die Vorderseite der Truhe ist ein Storch eingraviert.

Meisterinformationen:

Sicher werden Ihre nun schon etwas erfahrenen Spieler die Truhe nicht ohne vorherige Sicherheitsmaßnahmen öffnen. Trotzdem sollte aber zumindest einer der Helden mit dem Inhalt der Truhe in Kontakt kommen: Einem groben, hellroten Pulver. Außerdem liegt in der Truhe ein kleiner Zettel, auf dem Folgendes geschrieben steht:

„Gratulation! Ihr werdet innerhalb einer Viertelstunde in den Tod geleitet werden.

Eine Flore der Empore

Ist das Ziel für das Spiel“.

Wenn Ihre Spieler ein Gift vermuten liegen sie falsch: Eine gesteinskundliche oder alchemistische Analyse des roten Pulvers (für die die Helden aber eigentlich keine Zeit haben sollten) fördert nur zu Tage, daß es sich bei dem Pulver um gewöhnlichen Khom-Sand handelt – Von einem Gift oder anderen Zusatzstoffen keine Spur. Vielmehr ist das Pulver mit einer Variante des „Bärenruhe“ verzaubert, der durch einatmen des Sands ausgelöst wird. Jeder betroffene Held fällt dadurch nach 3 SR in einen todesähnlichen Schlaf. Die magische Natur des Pulvers läßt sich mittels Analys/Odem/Oculus erkennen und bei Kenntnis des „Bärenruhe“ auch näher analysieren.

Ihre Helden werden jetzt höchstwahrscheinlich hektisch nach einem Weg suchen, die vermeintliche Giftwirkung zu stoppen. Da es sich ja aber um einen Verwandlungsauber handelt sind

alchemistische oder pflanzliche Gegengifte natürlich genauso wirkungslos wie ein „Klarum Purum“. Einzig ein „Verwandlung beenden“ +8 kann die Wirkung der „Bärenruhe“ stoppen.

Damit Ihre Spieler die Lunte nicht zu früh riechen teilen Sie den Betroffenen mit, daß Sie deren Lebenenergie und Ausdauer vorerst verdeckt notieren, nach dem Motto: „Ich sage dir dann schon wenn du tot bist!“. Würfeln Sie im Minutentakt immer wieder verdeckt, um dann mit trauriger Miene den Kopf zu schütteln, machen Sie sich gelegentliche Notizen, und schildern Sie Ihren Spielern beliebige Symptome wie Müdigkeit, Sinnestrübungen oder Schwindelanfälle.

Die beiden letzten auf den Zettel geschriebenen Zeilen weisen auf die Pflanzentöpfe auf der Empore im ersten Stock hin. Dort müssen die Helden aber erst einmal hingelangen, was gerade auf Grund der halb zerfallenen Treppe zwischen zweitem und drittem Stock nervenaufreibende Minuten dauern kann. Unter einer der Yucca-Palmen befindet sich allerdings nicht das erwartete Gegengift, sondern der Peraine-Schlüssel mit einem Storch-Anhänger aus Achat.

Was auch immer mit den scheinbar toten Helden gemacht wird: Diese werden nach einer Stunde ohne Einbußen auf irgendwelche Eigenschaften und völlig gesund und unverehrt wieder erwachen. Ihren Spielern könnte die Erkenntnis kommen, daß Viburn Kerres möglicherweise auf gleiche Art seinen eigenen Tod auch nur vorgetäuscht hat – Und damit höchstwahrscheinlich für die seltsamen Vorgänge im Hotel verantwortlich ist.

(34) Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:

Das geräumige Schlafzimmer ist mit einem samtigen Himmelbett, zwei Beistelltischen und einem großen Kleiderschrank eingerichtet. Ein purpurfarbener Läufer wurde auf dem Marmorboden ausgelegt, und ein goldgerahmtes Gemälde, das den Sonnenaufgang über dem Meer zeigt, wurde links des Bettes aufgehängt. Eine vergitterte Fensterfront hinter dem Bett läßt fahles Tageslicht herein. Zwei weitere Türen befinden sich zu eurer Linken.

Meisterinformationen:

Auch hier befindet sich hinter dem Bild eines von Viburns Gucklöchern. Dies läßt sich durch Sinneschärfe+18 oder Abhängen des Bildes feststellen. Ansonsten gibt es in diesem Zimmer nichts Erwähnenswertes.

(35) Badezimmer**Allgemeine Informationen:**

Ein blitzblankes, marmorgetäfeltes Badezimmer mit zwei Waschzubern, einer goldumrandeten Porzellanbadewanne und einem Schminktisch mit Spiegel.

Meisterinformationen:

Bei dem Spiegel handelt es sich wiederum um die halbdurchsichtige horasische Variante, was sich leicht durch Zerschlagen oder Abhängen des Spiegels feststellen läßt. Der Schminktisch enthält verschiedene Accessoires wie Haaröl, Parfüms, Lippenstift und dergleichen mehr.

Der 4. Stock**(36) Vorraum****Allgemeine Informationen:**

Endlich habt ihr es geschafft: Der Lastenaufzug hat den ersten von euch in den 4. Stock in die Privatgemächer von Viburn Kerres gebracht. Du stehst in einer kleinen, schlichten Kammer. Neben dem Lastenaufzug befindet sich ein weiteres Rad, ähnlich dem in der Küche. Rechts von dir gibt es zwei vergitterte Fenster, links eine Tür. Außerdem fällt dir in der rechten hinteren Ecke eine metallene Falltür auf, die mit mehreren Riegeln gesichert ist.

Meisterinformationen:

Mit Hilfe des Rads läßt sich der Lastenaufzug auch von oben aus bedienen (KK-Proben), so daß nach und nach alle Helden den 4. Stock erreichen können. Die Riegel der Falltür lassen sich problemlos öffnen (dadurch wird sowohl der profane als auch der magische Schutz von der Falltür genommen). Sie führt in Viburn Geheimgangsystem, bietet aber durch den Einsturz im Keller keine Fluchtmöglichkeit.

(37) Salon**Allgemeine Informationen:**

Durch die Tür gelangt ihr in einen riesigen Salon, der gut und gerne 10x10 Schritt groß sein mag. Boden und Wände sind mit Edelholz getäfelt, die allgegenwärtigen Tulamidentepiche spenden Farbe und Wärme, durch eine breite, vergitterte Fensterfront zu eurer Rechten wird der Raum hell erleuchtet. In der Mitte stehen vier gemütlich aussehende Sofas, die um einen runden Tisch herum gruppiert sind. In der linken oberen Ecke steht eine Glasvitrine. Ihr erkennt außerdem drei Türen: Zwei zu eurer Linken und eine geradeaus. Die verschiedenen Topfpflanzen wirken frisch und gut gepflegt, und die sonst so dicke Staubschicht, an die ihr euch bereits gewöhnt hattet, scheint hier völlig zu fehlen.

Meisterinformationen:

Beim Anblick der Glasvitrine mögen Ihre Helden ihren Augen nicht trauen wollen: Denn hier scheint Viburn Kerres offenbar eine kleine Sammlung erlesener Waffen aufzubewahren, zu denen ein Tuzakmesser, eine Basiliskenzunge, ein Mengbillar und eine Arbalette gehören. Leider werden die Helden aber feststellen müssen, daß es sich nur um Zierwaffen handelt: Die Handwaffen haben abgestumpfte Klingen und Spitzen, der Mengbillar bringt ohne das entsprechende Gift auch nicht viel, und für die Arbalette fehlen Sehne und Munition. Wertvoll sind die Stücke aber allemal.

(38) Schreibstube**Allgemeine Informationen:**

Ihr betretet einen großen Raum, der durch ein breites Bücherregal in zwei Hälften geteilt ist. In der oberen Hälfte befindet sich eine Glasvitrine, zwei um einen runden Tisch gruppierte Sofas sowie ein prächtiger Orchideenstrauch. Zwei Türen führen hier in Nebenzimmer. In der unteren Hälfte steht ein Ebenholz-Schreibtisch sowie mehrere in allen Farben blühende Pflanzen. Auch dieser Raum ist mit Mahagoni getäfelt und mit farbenfrohen Teppichen ausgelegt. Ein leichtes Aroma von Tabak und Kräutern liegt in der Luft.

Meisterinformationen:

Die Glasvitrine enthält Porzellangeschirr, Gläser, Glaskaraffen mit Wein und Spirituosen sowie verschiedenes Rauchzubehör, darunter auch mehrere Portionen Ilmenblatt und mengbillaner Traumpulver.

Eine Durchsuchung des Bücherregals dürfte für die Helden eher enttäuschend sein: Hier stehen nur langweilige Wälzer über Finanzwesen, Feudalismus oder die Geschichte des Horas-Reichs, ein zwölgöttliches Gebetsbuch und verschiedene Romane wie „Der Herr der sieben Winde“ oder „Eine Nacht in Grangor“.

In und auf dem Schreibtisch finden sich Pergamentrollen, Tintenfaß und Federkiele, Kohlestifte, Briefumschläge und Brieföffner, Siegelstempel und Wachs, ein Abakus, eine silberne Tabakdose, Kerzen sowie ein Lederbeutelchen mit 1W20 Dukaten. Außerdem finden die Helden ein beschriebenes Buch – Quasi das Tagebuch von Viburn Kerres, aber nicht im eigentlichen Sinne. Hier hat Viburn keineswegs seine Lebensgeschichte oder Gedanken und Gefühle niedergeschrieben, sondern vielmehr zahlreiche kleine und teilweise pikante Details über seine Gäste notiert, die er bei seinen voyeuristischen „Ausflügen“ in Erfahrung gebracht hat. Ob dies nun die sexuellen Vorlieben der Reederei-Besitzerin Fiaga ya Terdilion, die Alkohol-Probleme von Spektabilität Lanor Gerrano oder der Suizid-Versuch des Landgrafen von Sikram sind bleibt Ihrer meisterlichen Fantasie überlassen.

(39) Schlafzimmer**Allgemeine Informationen:**

Dies muß das Schlafzimmer von Viburn Kerres sein. Es ist relativ schlicht eingerichtet, und hier steht ein vergleichsweise schmales Seidenbett mit Beistelltischchen, ein Kleiderschrank und zwei Kommoden. Drei Türen führen in Nebenräume, eine breite, vergitterte Fensterfront läßt Tageslicht herein.

Meisterinformationen:

Im Schrank und den Kommoden findet sich das Erwartete: Zahlreiche, teils edle Kleider, Bettzeug, Handtücher sowie verschiedene Hygieneartikel.

(40) Badezimmer**Allgemeine Informationen:**

Ein geräumiges, marmorgefliestes Badezimmer mit zwei Waschschüsseln, einer vergoldeten Badewanne und zwei Kommoden, das von einem vergitterten Fenster allerdings nur spärlich erhellt wird.

Meisterinformationen:

Auch hier gibt es außer den obligatorischen Schmink- und Hygieneartikeln nichts Außergewöhnliches zu finden.

(41) Diele**Zum Vorlesen oder Nacherzählen:**

Ihr betretet einen schlicht eingerichteten Vorraum mit Dielenboden, der von einer schmalen, vergitterten Fensterfront leidlich erhellt wird. Insgesamt vier Türen führen in Nebenräume. Die einzigen Einrichtungsgegenstände sind zwei Yucca-Palmen und eine marmorne Statue, die einen Degenfechter darstellt. Und dann bemerkt ihr plötzlich die hochgewachsene Gestalt, die vor der euch gegenüberliegenden Tür steht: Ein gut gekleideter junger Mann mit sorgfältig gescheiteltem dunklen Haar und gepflegtem Kinnbart. So unmöglich es auch scheint: Das muß Viburn Kerres sein! Er grinst euch an: „Gratulation! Ich hätte nicht gedacht, daß ihr es so weit schaffen würdet. Doch noch habt ihr das Spiel nicht gewonnen. Ein dreizehnter Schlüssel steht noch zwischen euch und eurer Freiheit.“. Er greift an einen Schlüssel mit einem seltsamen Ratten-Anhänger, der an einer Kette um seinen Hals hängt, und winkt euch mit diesem auffordernd zu. „Und glaubt mir: Ich werde es euch nicht einfach machen!“.

Meisterinformationen:

Nun ist also der Zeitpunkt für das große Finale gekommen. Machen Sie es für die Helden wirklich nicht zu einfach: Sie können Viburn mit beliebigen magischen Artefakten ausstatten, um den Angriffen Ihrer Helden zu begegnen. Beispielhaft seien genannt: Psychostabilis gegen Beherrschungs- und Verwandlungsauber, Fortifex gegen Fernkampfangriffe, Gardianum oder Invercano gegen Schadensmagie, ... spätestens

wenn die Helden in den Nahkampf übergehen wird Viburn ein Amulett mit Duplicatus aktivieren und so (je nach Anzahl und Stärke Ihrer Helden) 2-4 illusionäre Abbilder von sich selbst erzeugen. Er wird mit den Illusionen immer wieder die Position wechseln und sämtliche Flucht- und Täuschungsmöglichkeiten rund um seine Privatgemächer nutzen. Letztendlich sollte es den Helden aber gelingen, Viburn Kerres zu besiegen und ihn zu Boron zu schicken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Deine letzte Attacke hat Viburn Kerres schwer getroffen. Blutüberströmt fällt er auf die Knie. Ein Grinsen umspielt seine Lippen. „Nun habt ihr mein Werk vollendet. Ich hoffe, ihr hattet bei meinem Spiel genauso viel Spaß wie ich!“. Dies sind seine letzten Worte, bevor er reglos zusammenbricht.

Meisterinformationen:

Es sei wieder einmal Ihrer meisterlichen Gnade überlassen, welche brauchbaren Artefakte oder anderen Wertgegenstände die Helden (neben dem Namenlosen-Schlüssel mit einem Ratten-Anhänger aus Pechblende) bei Viburn noch finden.

(42) Überwachungsraum

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist fensterlos und stockdunkel. Nachdem ihr Licht gemacht habt erkennt ihr, daß das schmale Zimmer von einem halbrunden Tisch fast vollständig ausgefüllt wird. Auf dem Tisch stehen mehrere Öllampen, eine Kristallkugel sowie eine seltsame, metallene Vorrichtung mit Schlüsselloch, in die die Kontur einer Ratte eingraviert wurde.

Meisterinformationen:

Nun können die Helden endlich ihre Freiheit wiedererlangen: Wird der Namenlose-Schlüssel in die Metallvorrichtung gesteckt und gedreht deaktiviert sich das gesamte magische Sicherheitssystem des Hotels, so daß die Helden es nun bequem verlassen können.

Die Kristallkugel ist in der Tat das, was Ihre Spieler höchstwahrscheinlich vermuten. Sie werden allerdings enttäuschenderweise feststellen müssen, daß sich mit der magischen Glaskugel nur bestimmte Räume innerhalb des Hotel observieren lassen.



Epilog

Tja, Ihre Helden haben es wieder einmal geschafft: Mit dem Tod von Viburn Kerres haben sie ihre Freiheit wiedererlangt, einem Bösewicht das Handwerk gelegt – Aber auch gleichzeitig Viburns perfides Werk vollendet ... Hier einige Anregungen, wie es nach dem Ende von „Hotel Esquirio“ weitergehen kann:

- Die neuerlichen Nachrichten um das Hotel Esquirio verbreiten sich natürlich rasend schnell. Bald schon werden Plünderer und neugierige Magier wie auch übereifrige Praioten und Exorzisten in Chetoba eintreffen. Die Helden dürfen ruhig ihren Teil der Beute (Porzellan, Silberbesteck, etc.) einfahren. Dabei sollten Sie aber streng auf die Regeln zur Tragkraft pochen.
- Die Analyse des mysteriösen Sicherheitssystems wird wohl noch Monate dauern. Magisch begabte oder an Magie interessierte Helden dürfen sich daran natürlich gerne beteiligen – Eventuell mit entsprechenden Boni auf Magiekunde oder bestimmte Zaubersprüche.
- Das Privatvermögen von Viburn Kerres bleibt verschwunden. Ob es die Helden in einem Geheimversteck im Hotel, in Viburns Gruft oder gar nicht finden bleibt Ihrer meisterlichen Kreativität überlassen.
- Möglicherweise möchten die Helden mehr Hintergründe zu den Vorfällen im Hotel in Erfahrung bringen. Ob sie den zwergischen Architekten Kelmor aus Silas, Robert Bardun, den Chefredakteur des Kusliker Kuriers, die mysteriösen, für das Sicherheitssystem verantwortlich zeichnenden Magier oder sogar Viburns Handlanger Abelmir Westfar ausfindig machen können – Dies sei ebenfalls Ihrem meisterlichen Einfallsreichtum überlassen.
- Zuguterletzt sollten sich Ihre Helden an ihren eigentlichen Auftrag erinnern: Die Leiche von Phedro muß geborgen werden und selbstverständlich ein borongefälliges Begräbnis erhalten – Und natürlich muß Saretta Seidennahter in Neetha über das tragische Ableben ihres Bruders und dessen wahre Identität informiert werden. Auch wenn die traurige Saretta mehr als bestürzt

über den überraschenden Tod ihres Bruder sein wird – Die ausgehandelte Belohnung wird sie den Helden nicht abschlagen.

Auch von Meisterseite sollte es Belohnungen für Ihre Spieler/Helden geben:

Zunächst einmal hat sich jeder Held **250 AP** verdient. Sie können **bis zu 50 weitere AP** für gutes Rollenspiel, besondere Einfälle etc. vergeben.

Außerdem bekommt jeder Held eine **spezielle Erfahrung** auf Götter/Kulte. Sie können **bis zu 3 weitere spezielle Erfahrungen** auf häufig verwendete Talente wie z.B. das Hauptwaffentalent, Sinnesschärfe, Magiekunde, Heilkundentalente, etc. vergeben.

Ich hoffe, Sie hatten als Meister beim Lesen und Leiten des Abenteuers genauso viel Spaß wie Ihre Spieler und meine Wenigkeit beim Schreiben. Ähnlichkeiten mit dem Roman „Creepers“ von David Morrell oder dem Film „Sieben“ sind übrigens keineswegs zufällig ... :-)

Man möge mir außerdem die etwas archaisch anmutende Einteilung in allgemeine Informationen, spezielle Informationen und Meisterinformationen verzeihen, doch da es sich bei „Hotel Esquirio“ um einen geradezu klassischen „Dungeon-Crawl“ handelt, erschien mir diese Einteilung aus Gründen der Übersichtlichkeit sinnvoll.

Wie eingangs erwähnt freue ich mich über jegliche Form von Anregungen, Lobpreisungen oder konstruktiver Kritik:

rene_schaal@gmx.net

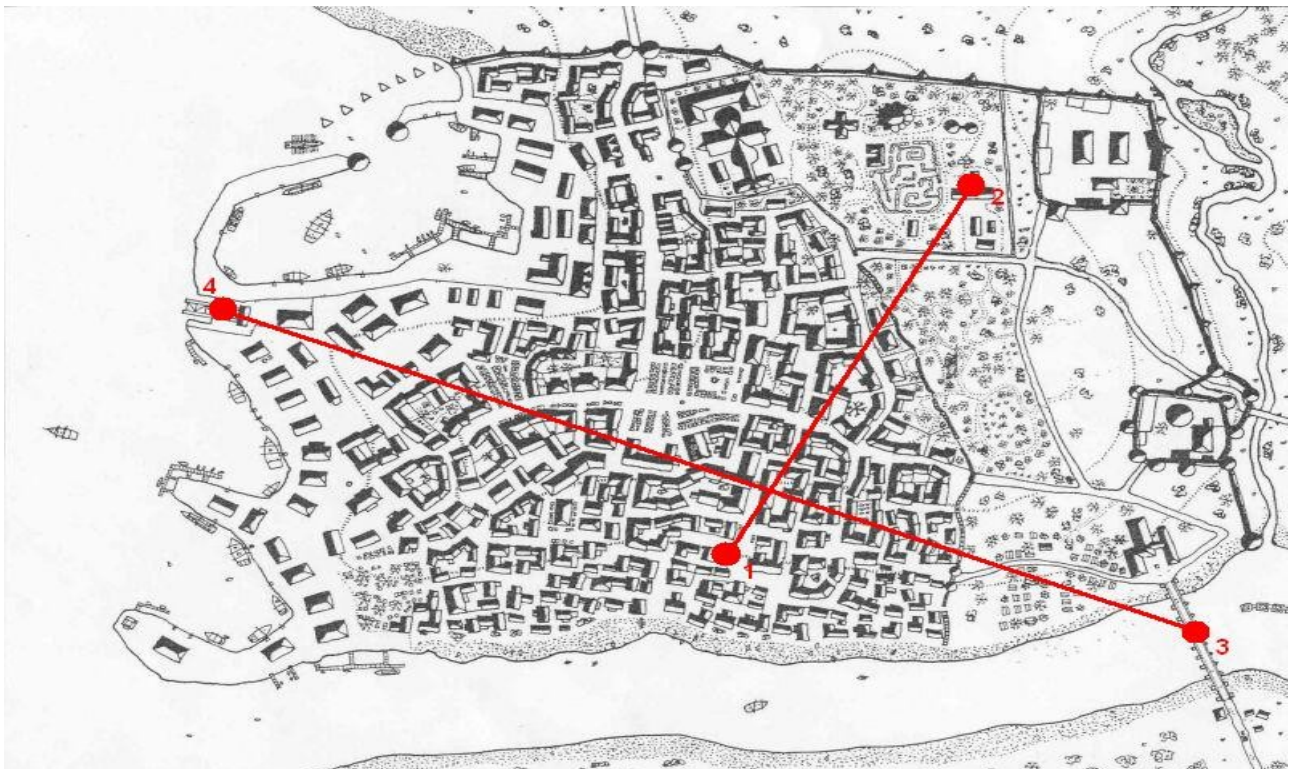
René Schaal, Mannheim im Herbst 2009

Anhang I: Neetha

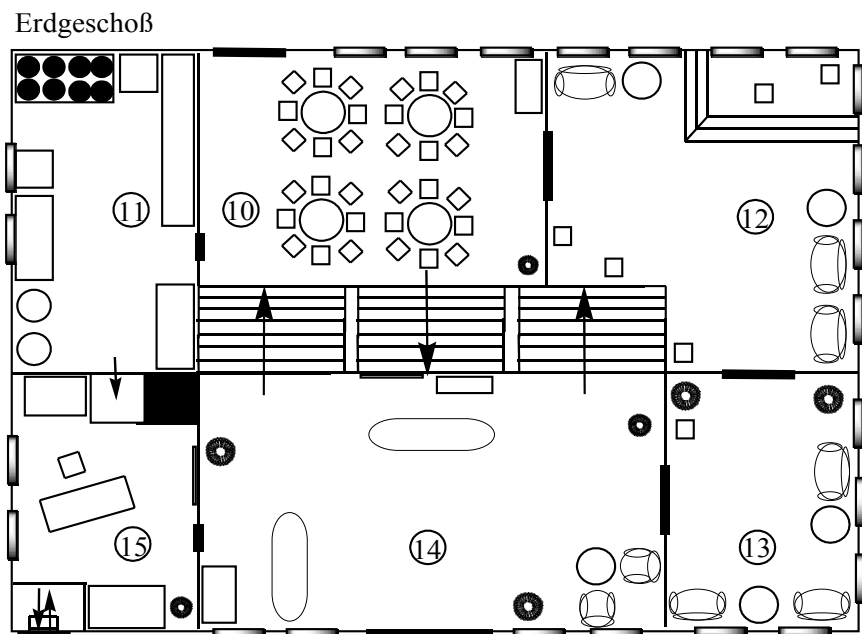
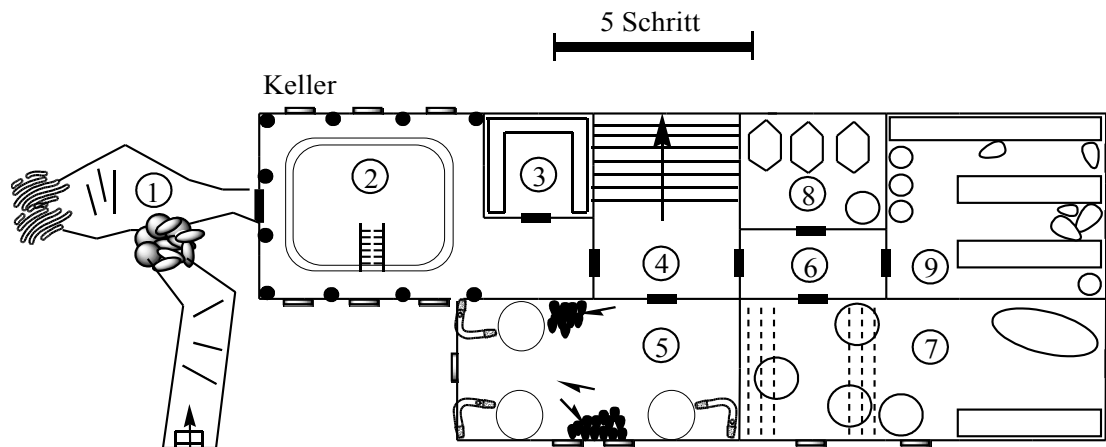
Handout für die Spieler

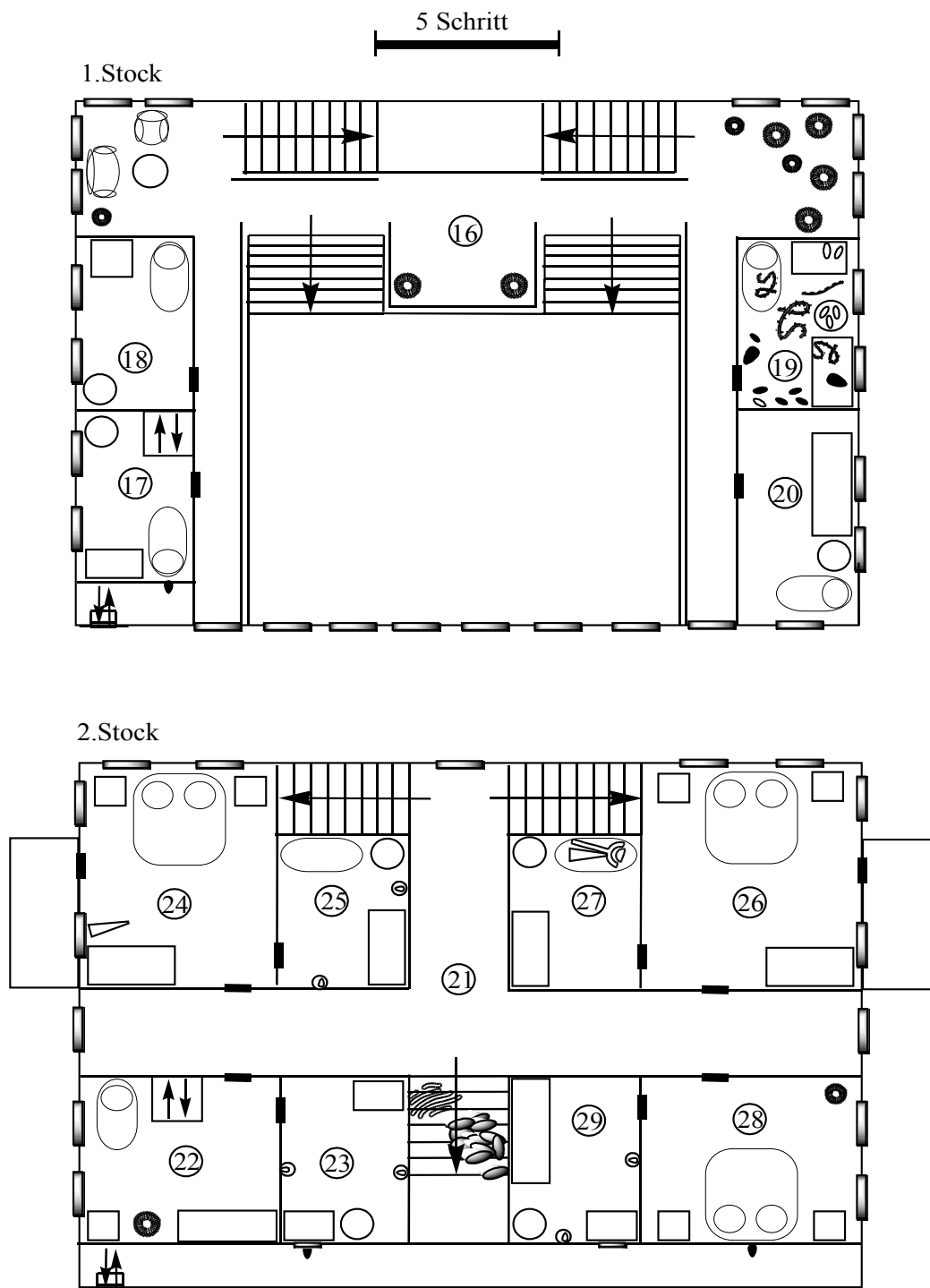


Karte mit Meisterinformationen



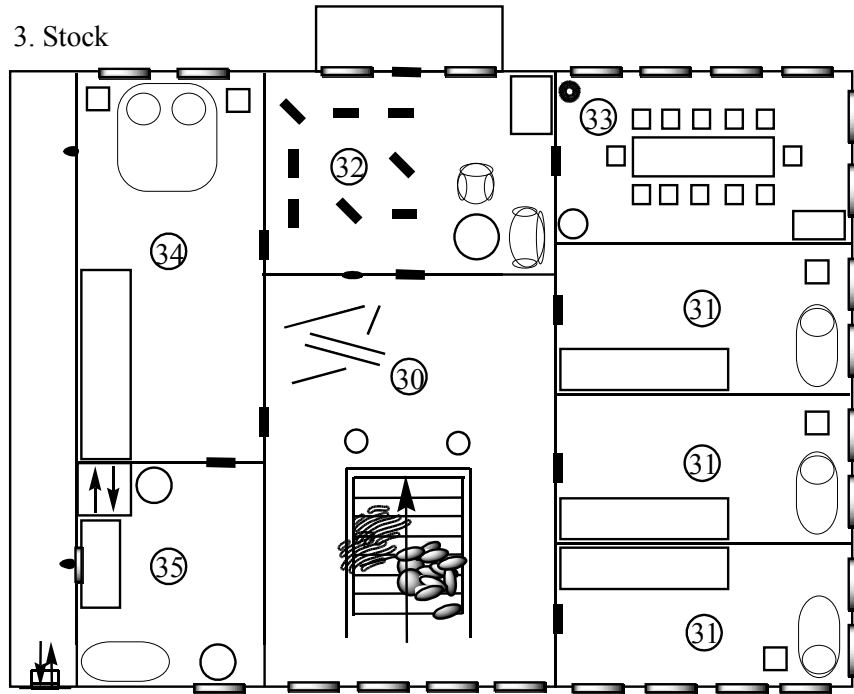
Anhang II: Das Hotel Esquiritio



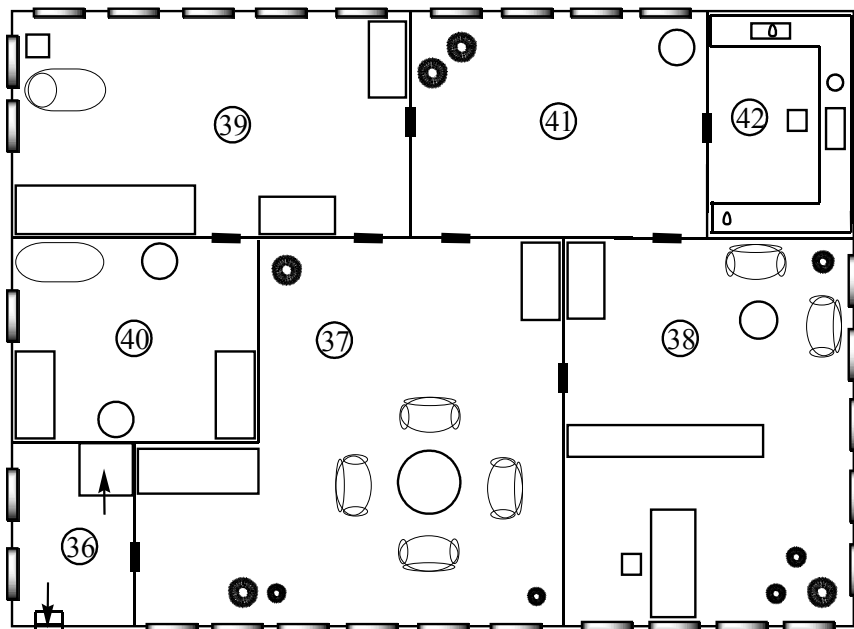


5 Schritt

3. Stock



4. Stock



Anhang III: Dramatis Personae

Sarietta Seidennahter

Kurzcharakteristik und Rolle:

Junge, gebildete und gutmütige Hesinde-Geweihte aus Neetha; sie beauftragt die Helden, ihren vermißten Bruder Phedro zu suchen.

Aussehen:

Sarietta ist Ende zwanzig, sieht aber deutlich älter aus. Dies liegt vermutlich daran, daß sie ihre halblangen, hellbraunen Haare stets zu einem streng wirkenden Zopf hochgesteckt hat. Ihre Gesichtszüge wirken unscheinbar und nachdenklich, aber auch freundlich. Sie ist stets in die schlichte grüne Robe der Hesinde-Geweihtenschaft gekleidet.

Charakter:

Sarietta ist einerseits eine typische Hesinde-Geweihte. Neugier, Bildung und Wissensdurst sind ihre ausgeprägtesten Charaktereigenschaften. Ihr kühles, fast unnahbar wirkendes Äußeres täuscht dabei aber über ihr großes Herz, ihren Familiensinn und ihre Gutmütigkeit und Großzügigkeit hinweg.

Alter: 29

Größe: 168

Haarfarbe: hellbraun **Augenfarbe:** braun

Phedro Seidennahter

Kurzcharakteristik und Rolle:

Heimlicher Phex-Geweihter, von jugendlicher Naivität und Abenteuerlust erfüllt; wird vermißt und im Auftrag seiner Schwester Sarietta von den Helden gesucht; die Helden werden ihn aber leider nicht mehr lebend kennenlernen ...

Aussehen:

Zu seinen Lebzeiten war Phedro, ähnlich wie seine Schwester Sarietta, eine eher unscheinbare Erscheinung: Kurze, dunkelbraune Haare, kühle, durchschnittliche Gesichtszüge, von unauffälliger Größe und Statur und meist in bürgerliche Tracht gekleidet. Offiziell als Schriftsetzer in einer kleinen Druckerei in Neetha angestellt ist Phedro eigentlich und hauptsächlich Phex-Geweihter. In dieser Funktion kam ihm seine Unscheinbarkeit auch immer wieder zugute.

Charakter:

Gewisse phexische Grundzüge wie Neugier und Sprachgewandtheit konnte man Phedro nie abstreiten. Dagegen mangelte es ihm aber immer an der gewissen Raffinesse, Menschenkenntnis und – vor allen Dingen – an dem notwendigen Quentchen Glück.

Alter: 23

Größe: 176

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: blau

Fedesco Cornamusa

Kurzcharakteristik und Rolle:

Ein loyaler und trotz seines hohen Alters und schicksalshaften Vergangenheit gesprächiger und lebensfreudiger Mann; als ehemaliger Gärtner des Hotels Esquirio und Vertrauter von Viburn Kerres stellt er eine reichhaltige Informationsquelle für die Helden dar.

Aussehen:

Trotz des fortgeschrittenen Alters und der bürgerlichen Herkunft ist Fedesco ein gutaussehender und gepflegter Herr, der sein Haar penibel gescheitelt und seinen Kaiser-Alrik-Bart stets perfekt gestutzt hält. Einzig seine Kleider, sein Akzent und seine etwas bäuerlichen Züge weisen auf sein Elternhaus hin. Außerdem haben die vielen, schweren Jahre ihre Falten und Schatten in seinem Gesicht hinterlassen.

Charakter:

Fedesco hat eine strenge Erziehung genossen. Er ist fleißig, treu und zuverlässig, darüber hinaus ein wahrer Menschenfreund, der zu allen unvoreingenommen, herzlich und höflich ist. Man könnte ihn als Genußmensch bezeichnen, der sich an den kleinen Dingen des Alltags zu erfreuen versteht. Die Rolle als Gesprächspartner und Informationsgeber, die er seit den seltsamen Vorfällen im Hotel Esquirio innehat, hat er dankend angenommen – Bietet sie ihm doch die Möglichkeit, seine Redseligkeit auszuleben und andere Menschen mit seinem Fundus an Erfahrungen und Erlebnissen zu bereichern.

Alter: 62

Größe: 181

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: braun

Abelmir Westfar

Kurzcharakteristik und Rolle:

Verschlagener, egoistischer und rücksichtsloser Krimineller; Handlanger und Lockvogel von Viburn Kerres, der die Helden in das Hotel Esquiro führt.

Aussehen:

Die vielen Jahre auf der Straße sind an Abelmir nicht spurlos vorübergegangen: Er ist ungepflegt, schmutzig und abgehalftert, mehr in Fetzen als in Kleider gewickelt, hat zersautes Haar, einen wilden Vollbart und schiefe Zähne. Trotz seines widerwärtigen Äußeren kann man ihm aber dennoch einen gewissen Charme nicht streitig machen – Wenn man seine Raubtieraugen ignoriert.

Charakter:

Nicht nur äußerlich, sondern auch charakterlich ist Abelmir geradezu abstoßend: Für ihn zählen nur die eigenen Vorteile und das eigene Überleben. Dabei spielen für ihn Gesetze, Götter oder Moral genauso wenig eine Rolle wie Mitleid, Treue oder Rücksicht. Er ist von Selbstsucht und Gier geradezu zerfressen und schreckt vor keinem Verbrechen zurück.

Alter: 25

Größe: 173

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: braungrün

Viburn Kerres

Kurzcharakteristik und Rolle:

Misanthropischer und perverser Psychopath mit ausgeprägtem Hang zum Sadismus; Gegenspieler der Helden und „Erzbösewicht“.

Aussehen:

Der heutige Viburn Kerres ist eine beeindruckende, respekteinflößende und gepflegte Erscheinung: Seine überdurchschnittliche Körpergröße, der bronzefarbene Teint, die langen dunklen Haare und der perfekt gestutzte Bart machen ihn zu einem überaus gutaussehenden Mann. Auch Kleidung und Schmuck tragen zu seinem Erscheinungsbild bei. Gleichzeitig läßt sich aber in seinen durchdringenden Augen ablesen, daß der dahinterliegende Geist in keinem Verhältnis zum attraktive Äußeren steht.

Charakter:

Viburn Kerres wäre in der Tat ein Fall für die Noioniten gewesen – Wobei sich diese wahrscheinlich jahrelang den Kopf über Ursachen und Behandlungsmöglichkeiten für Viburns Seelenlage zerbrochen hätten. Es ist nur schwer nachvollziehbar, wie sich Viburn zu dem entwickelt hat der er heute ist. Ob es nun die Jahre der Entbehrung in der Jugend, der Tod der Eltern oder die Einsamkeit war, läßt sich im Nachhinein nicht mehr eindeutig feststellen. Während Viburn in den ersten Jahren des Hotels Esquiro noch durch Sympathie, Höflichkeit, Charme und Unterhaltsamkeit gegläntzt hat, hat sich sein Zustand über die Jahre immer mehr verschlechtert. Zu seinen ausgeprägtesten Charaktereigenschaften gehören nunmehr Menschenhaß, Perversion, Sadismus, Zynismus, Rücksichtslosigkeit und Geltungssucht.

Alter: 32

Größe: 188

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

INI: 10+1W6

PA: 14

LeP: 32

RS: 0

KO: 13

Rapier:

DK: N

AT: 13

TP: 1W6+3

Raufen:

DK: H

AT: 11

A-TP: 1W6

GS: 6

AuP: 35

MR: 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, gezielter Stich, Todesstoß, Meisterparade, Binden, Ausweichen I+II

Manöver: Auspendeln, Gerade, schmutzige Tricks, Würgegriff