



# ber den Greifenpaß

Original: DSA3 Abenteuer 80, Thomas Finn 1997 (2014)  
3-5 Helden der Stufen 1-3, 21. Travia 1020 BF

- I Einführung
- II Szenen & Orte
- III NPCs & Hintergrund**
- IV Handouts separat wegen Fußzeile

## Luftkampf

nicht zaubern; außer Vertrautem niemand mitnehmen; Fliegen-Proben;  
Wetter (Gewitter, Schnee); Yala: „dich hol ich vom Himmel, du Schlampe!“, rammt;  
Notlandung?;

**nahe Gratenfels:** Harpyie: **Sinnesschärfe+1:** QS→Entfernung

### Junge Harpyie

INI w6+12 bei 75% LeP Flucht

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

AT **Klauen** 12 w6+4; **Kreischen** Schmerz: -1 auf alle Würfe; **packen** & mitschleppen

VW 9, SK 3, ZK 3

RS 2

LeP 32 [24/16/8/4]

GS 13 fliegen

### Yala Sintelfink

INI w6+12

AT **Besen** 11 w6+2 **Krähenschwarm** 4 Aktionen w12 Krähen (min. 3)

VW 11 SK 2 ZK 2

RS 1

LeP 40 [30/20/10/5]

GS 8

**fliegen:** MU IN GE **12 12 13 12**

**Krähenruf:** MU CH CH **12 10 10 12**

## Gratenfels

Die Hauptstadt der Grafschaft Gratenfels im Herzogtum Nordmarken liegt am Oberlauf der Tommel und an der Reichsstraße III zwischen Havena und Gareth. Sie wird von Graf Alrik Custodias-Greifax regiert. Etwa 1300 bis 1400 Leute wohnen in der Stadt, neben Menschen auch ein paar Zwerge und wenige Elfen. Die Stadt ist von einer dicken Stadtmauer umgeben und äußerst stark befestigt aber auch sehr stark verschuldet. Beides liegt am Vorgänger des jetzigen Grafen, dem berüchtigten Baldur Grotho Garax Grotho Greifax (Graf von Gratenfels), der den baldigen Untergang der Stadt durch Ork- und Dämonen-Überfälle befürchtete und durch seine Aufrüstung die Finanzen der Grafschaft ruinierte. Gratenfels erhebt deshalb die höchsten Zölle an der ganzen Reichsstraße und alles ist ein wenig teurer, besonders während der Festtage. Außerdem werden auch für kleine Vergehen saftige Geldstrafen verhängt.

### **Kontor des Handelshauses Siebenfeld;**

**Handelswaren:** Holz, Salz, Schwefel, Eisenwaren

2 Banner Kaiserlich Nordmärkische Armbruster (20+20),

2 Banner Gräflisch Gratenfelser Ehrengardisten (40)

### Tempel:

**Praios:** Halle der Erzheiligen Lechmin von Weiseprein

**Peraine:** Erntetempel

**Ingerimm:** Tempel von Stahl und Stein,

**Rondra:** Halle des Heiligen Hlûthar,

**Boron:** Tempel des dunklen Vaters

**Menschen:** Mora, Tsania, Ysbeth, Najesha, Aldare, Andra, Sanje, like, Harika, Ela, Bedia Alrik, Efferdin, Torben, Faras, Also, Dschadir, Olger, Randrian, Aram, Mapo

**Zwerge:** Agescha, Barine, Lugra

Grasam, Degro, Himbi, Rugosch, Alberik, Hardo, Kagrim, Paglim, Ingrasch, Duglim, Thorgrim, Kalrugen

**Elfen:** Lorindel, Mayama, Lafiriel, Arele, Yaralinde

Salandrin, Elsurion, Thyusandar, Mamron, Lasarion

Silberhaar, Grüntann, Sternenschweif, Birkblatt, Wolkenblick, Elsternschlau

**Orks:** Uigar, Brazo, Goras, Gushrok, Tairon, Orgrosh

### 1 Havener Tor

doppelflügliges Tor mit 2 Wachtürmen; 4 mürrische Ehrengardisten im blauen Umhang untersuchen alle Wagen, fragen Reisende; 1 Stunde nach Sonnenuntergang bis Hahnenschrei geschlossen;

2 Koscher Tor → exakt wie Havener Tor

3 Albenhuser Tor kleineres Tor; 2 ältere Ehrengardisten;

4 Gräflische Residenz, Burg Greifenklau

große gut befestigte Burg; Hauptmann und 2 Ehrengardisten;

5 Garnison der Gräflich Gratenfelser Ehrengarde (20), Asservatenkammer

+ 20 ehrenamtliche Bürger, wöchentlicher Gardistenstammtisch;

6 Garnison der Kaiserlich Nordmärkischen Armbruster (40)

darunter 14 Zwerge; z.Zt. im Manöver an der Tommelquelle, nur 4 anwesend

7 Ungenutzte Garnison, vom Bund des Roten Salamanders und für Immanspiele genutzt

während der Festtage gastiert hier die „*Ergötzliche, lehrreiche und erbauliche Theater-Compagnie von Meisterdramaturg Magister Doctor **Cereborn Hesindel Lutmeister***“ aus Festum mit ihrem Stück „Thalionmel“.

8 Marktplatz

großer Marktplatz, ringsum von Fachwerkhäusern umringt, auf dem in der Mitte der schwarze Schulturm steht; jetzt voller Verkaufsstände, Schaubühnen und Zelten für Kuriositätenschauen; ganz am Rand gegen die Burgmauern sind die drei Wagen von **Meister Buras** im Halbrund aufgestellt und mit Sichtschutz versehen, 3 Heller Eintritt;

9 Ingerimmtempel

am Rande des Zwergenviertels; Holzgerüst zeigt dass hier Reparaturen im Gange sind

10 Praiostempel

im Lichthof des Tempels sind ständig betende Gläubige zu finden; **Bodar von Ibenburg** betreut und ermahnt zur Buße; **Ilene Lichterfeld** geht mit dem Klingelbeutel über den Marktplatz und ruft zu laute oder aufdringliche Händler zur Ordnung;

11 Perainetempel

kleiner Tempel mit allerlei Ähren und Feldfrüchten geschmückt; davor Essens- und Bierstände; **Rudon Hainert** (dickbäuchig) schwätzt angeregt mit Händlern und Kunden

12 Borontempel

im abgedunkelten Inneren wartet der greise **Gelon Prahle** auf Trost suchende Gläubige und kümmert sich zwischendurch um den Boronsacker

13 Rondratempel

**Bodia von Leuenfels** (steifes Bein, bunter Waffenrock mit Orden) begrüßt alle Krieger

14 Magister Baltusius

in diesem zweistöckigen Fachwerkhaus lebt der Magister mit seiner Tochter Lena; **Lena:** der Magister ist leider sehr beschäftigt, aber kommt doch bitte zum Abendessen, wir haben bereits einen Gast und ein gutes Mahl ist geplant

15 Gasthaus *Zum Wilden Einhorn*

**Beda & Lutger Stein;** einzige Herberge die noch freie Betten hat; am Rande des armen Gängeviertels; laute Schänke & großer Gemeinschaftschlafsaal;

**Bett:** 1 Silbertaler, **Hafergrütze:** 2 Heller, **Bohneneintopf:** 5 Heller, **Käsebrot:** 2 Heller, **Krug Dünnbier:** 1 Heller; **Krüglein Schnaps:** 2 Heller

16 Schwefelquelle

eine hohe Mauer umgibt die Quelle; Gestank nach faulen Eiern; innen ein Becken mit fließendem Schwefelquellwasser und flache Verdunstungsbecken; 2 Helfer trocknen Schwefelpulver; Alchimist Garmwart Lausinger verkauft: **Glasflasche** 1 Silbertaler;

**1 Maß Schwefelwasser:** 4 Silbertaler; **Heftchen Schwefelpulver** 3 Silbertaler;

## NPCs Gratenfels

<b>Alrik Custodias Greifax</b>	48	Landgraf von Gratenfels, Reichskronanwalt
Baldur Grotho Garax Grotho Greifax	tot	Landgraf von Gratenfels, düsterer Prophet
<b>Justus Schwarzenbeck</b>	45	gräflicher Schreiber und Archivar, SK 2
<b>Magister Balthasar Balthusius</b>	66	Magier, Alchemist, Kristallomant, Gelehrter
<b>Lena Balthusius</b>	21	Tochter von Magister Balthusius, Stupsnase, schüchtern
<b>Leutnant Arto von der Marsch</b>	26	Verlobter von Lena Balthusius
<b>Hauptmann Wulf</b>	39	Kommandant der Wache, Wachturm
<b>Bedda Stein</b>	35	Wirtin <b>Zum Wilden Einhorn</b>
<b>Lutger Stein</b>	37	Wirt <b>Zum Wilden Einhorn</b>
Bodar von Ibenburg	61	<b>Praios</b> Geweihter, Tempelvorsteher der Halle der Erzheiligen Lechmin von Weiseprein, bußfertig
Ilene Lichterfeld	55	<b>Praios</b> Geweihte, streng, Hakennase, kurzes Haar
Biora Tagan von Rickenhausen	28	<b>Hesinde</b> Geweihte
Bodia von Leuenfels	39	<b>Rondra</b> Geweihte in der Halle des Heiligen Hlûthar, steifes rechtes Bein, bunter Waffenrock mit Orden
Vea Lartes	23	<b>Rondra</b> Geweihte in der Halle des Heiligen Hlûthar
Gelon Prahle	79	<b>Boron</b> Geweihter im Tempel des dunklen Vaters, greise
Rudon Hainert	47	<b>Peraine</b> Geweihter im Erntetempel, dick, gesprächig
Trondwig, Sohn des Brin		<b>Ingerimm</b> Geweihter im Tempel von Stahl und Stein
Jast Iseward von Brandans Stein	51	Stadtmeister von Gratenfels
Gero von Schwingenbach	37	Ritter, Verwalter der Pfalzgrafschaft Albengau
Simulind von Liepenstein	49	Hauptfrau der provinzherrlichen Banner in Gratenfels
Ivetta Tobelberg	58	Alchimistin, Leiterin der Werkstätten des Communio Rubio-Salamandris (Bund des Roten Salamanders)
Garmwart Lausinger	29	<b>Schwefelquelle</b> , Alchemist
Magister Doctor Cereborn Hesindel Lutmeister	41	Leiter „Ergötzliche, lehrreiche und erbauliche Theater-Compagnie“ aus Festum, gibt „Thalionmel“
<b>Thalionmel</b> von Brelak	tot	Die Löwin von Neetha, Heilige der Rondra-Kirche
<b>Meister Buras</b>		Zwerg mit Zylinder, Anführer des Bestiariums, Axt
<b>Jorgo</b>	33	Thorwaler, Drachentätowierung, Schwert & Rundschild
<b>Hesta</b>	35	Streunerin, kurzhaarig, vernarbt, Dolch & Armbrust
Zacharias Siebenfeld	49	großer jovialer Händler in dunkelgrünem Gewand
<b>Bukhar</b> der Geschichtenerzähler	45	Tulamide, 1,63 gross, Tuzakmesser, {Teclador}
<b>Wenzel &amp; Rainald</b>		Gardisten am Albenhuser Tor

## Unterwegs

Leti Fassweiser	Wirtin, ehemalige Abenteurerin/Schankmagd, <b>Wirtshaus zum schwarzen Keiler</b> (außerhalb)
Zach Gimbel	Altwirt des Schwarzen Keilers
Belomir & Aslam	Gardisten an Zollschranke
Janor der Fährmann	alter Mann, macht auch Pfeile und Armbrustbolzen
Gundel & Kurt	Wirte „ <b>Zur Koschwacht</b> “
Guri Jantareff	norbardischer Scherenschleifer
Hilde von Trutzstein	Nostrische Adlige
Resi	Dienerin
Leon di Pailos	Horasischer Herrscherr (mit Kutscher und 3 Waffenknechten)
Hermine Moosgrund	Beilunker Reiterin, verletzt
Domaris A'Tall	Magierin, Kristallomantin
Malina	ihre Dienerin, Klumpfuß
Jahna die Eulenhexe	Schwesterschaft der Wissenden, bei Dunkelhain, <b>Eule Rohal</b>
Tore Ragnason	Händler aus Havena, Vater von Greta
Greta Jurgadotter	Braut von Alrik, Tochter von Tore
Alrik Rehling	Bräutigam von Greta, Sohn von Aife & Odo
Aife & Odo Rehling	Eltern von Alrik
Gusto & Jolinde Wagenbrech	Wirte „ <b>Zum Raben</b> “
Torben Fürchtegott	Traviageweiheter in Dunkelhain
Frانيا & Arnkiel Phederkin	Krämer
Roglom, Sohn des Mokel	Zwerg, Schmied
Hesta die Streunerin	versucht Attentat auf die Gefährten
Puck der Kneifer	Kobold, „Pumpel“, muss Yala's Befehlen gehorchen
Alver Perrin	Toter Sklave, bittet seiner Familie Goldklumpen zu bringen
Boro Greiber	hingerichteter Räuberhauptmann; Hestas Geliebter
Tuur-Amash	Dämon des Agrimosh ↔ Ingerimm

## Gegner Gratenfels

### Nesselvipere (Palmvipere)

INI w6+7 bei Verletzung Flucht  
MU 14 KL 9t IN 14 CH 13 FF 11 GE 11 KO 10 KK 14  
AT **Biss** 10 w6 Gift: w6-ZK Lähmung für w6-ZK Stunden  
VW 3 SK 0 ZK 1  
RS 0  
LeP 5  
GS 4

**Haut:** 1 Silber, **Giftdrüse:** Lähmungstrank oder Antidot

### Riesenhirschkäfer (Großer Schröter)

INI w6+12 bei 50% LeP Flucht  
MU 15 KL 9t IN 11 CH 8 FF 13 GE 13 KO 16 KK 14  
AT **2x Zangen** 12 w6+2 festhalten; **Biss** 16 w6+2 befreien: Körperbeherrschung oder w6 Schaden, RS-1  
VW 7 SK 0 ZK 0  
RS 5  
LeP 40 [30/20/10/5]  
GS 3

**Zangen:** 15 Silber, **Flügelpanzer:** 10 Silber

### Tatzelwurm

INI w6+14 bei 50% LeP Flucht  
MU 15 KL 9t IN 13 CH 8 FF 0 GE 12 KO 22 KK 28  
AT **2x Klauen** 15 w6; **Biss** 15 2w6; **Schwanz** 13 w6+4  
VW 6 SK 1 ZK 1  
RS 4  
LeP 80 [60/40/20/10]  
GS 5

**Gestank:** Selbstbeherrschung oder kotzen: 1 Runde aussetzen, QS1: -1 auf alles, QS2 ok  
**Wuchtschlag, Schildspalter, mächtiger Schlag:** Kraftakt oder liegend, **zu Fall bringen:** nur Schwanz, w3 & liegend

**Karfunkel:** 1 Dukate, **Zähne:** 8 Silber, **Drüsensekret:** Lähmungstrank

### Höhlenbär

INI w6+13 bei 50% LeP Flucht oder Raserei  
AT **2x Tatze** 12 w6+6; **Biss** 10 2w6+3 **zu Fall bringen:** halber Schaden & liegend  
VW 6 SK 0 ZK 6  
RS 1  
LeP 60 [45/30/15/8]  
GS 10

**Fell:** 25 Silber, **Kopf:** 10 Silber, **Fleisch:** 150 Kreuzer

## Gegner Unterwegs

### 3 Räuber

INI w6+13 bei 50% LeP oder 1 Toter: Flucht

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

AT **Säbel** 12 w6+3 **Wurfaxt** 12 w6+3 2/10/15 **Wurfspeer** 12 2w6+2 5/25/40

VW 6 SK 1 ZK 1

RS 0

LeP 30 [23/15/8/5]

GS 8

Wuchtschlag I, Goldgier, **2w6 Heller**

### Foliant „Zauberliche Geheimnisse der alten Echsenvölker“

AT **rempeln** 12 w6+1

VW 0 SK 1 ZK 1

RS 1

LeP 3

GS 4

### Ritterrüstung

AT **Schwert** 9 w6+4

VW 6 SK 2 ZK 2

RS 6

LeP 5

GS 4

### Dämon

INI w6+14 keine Flucht aber muss in Turmraum bleiben oder niederfahren

AT **Seelenrüssel** 11 Selbstbeherrschung oder w6 Schaden & vor Angst erstarren

VW 5, immun gegen nicht magische Waffen, Einfluss, Heilung, Illusion, Verwandlung, Gift

RS 2 (nur Schadzauber)

LeP 10 (in Niederhöhlen geschleudert, **dampfendes Schwefelhäufchen: 1 Heller**)

GS 5

### 2 Orks (einer verwundet & betrunken)

INI w6+14 Flucht bei 25% LeP

AT **Säbel** 10/8 w6+3

VW 6/2 SK 0 ZK 2

RS 2

LeP 32/24 [24/16/8/4] [16/8/4/2]

GS 7

## Gegner Dunkelhain & in Al'Gortons Tal

### Streunerin Hesta

INI w6+14 keine Flucht  
AT **Kurzschwert** 13 w6+2 **Dolch** 13 w6+1  
VW 11/10 SK 0 ZK 2  
RS 1  
LeP 36 [27/18/9/5]  
GS 8

### 4 Gargoyle (Illusionen)

INI w6+14 keine Flucht, bleiben in Nähe der Felsnadel  
AT **Schlag** 10 w6 (Illusion)  
VW 7 SK 0 ZK 5  
RS 3  
LeP 30 [23/15/8/4]  
GS 6

### 16 Orks (betrunken)

INI w6+14 Flucht bei 25% LeP  
AT **Säbel** 9/5 w6+3 **Keule** 9/5 w6+2 **Armbrust** 8/4 w6+6  
VW 5/2 SK 0 ZK 2  
RS 2  
LeP 16 [12/8/4/2]  
GS 7

### Oger (betrunken)

INI w6+14 Flucht bei 25% LeP  
AT **Faust** 10/7 2w6+2 **schwere Keule** 9/6 3w6+2  
VW 4/3 SK -2 ZK 2  
RS 1  
LeP 40 [30/20/10/5]  
GS 7



## Gegner Al'Gortons Mine

### Fledermaus

INI w6+14 Flucht bei Verletzung und w6 je Runde

AT **Biss** 5 2

VW 0 SK -2 ZK -2

RS 0

LeP 2

GS 7

### Riesenamöbe

INI w6+10 Flucht bei 8 LeP

AT **Tentakel** 6 w3+Runden/2 (verschlingen)

VW 3 SK 4 ZK 4 immun gegen Stichwaffen

RS 0

LeP 30 [23/15/8/4]

GS 3

im Innern: rostiger Nagel, gut erhaltener **Wurfdolch**, goldener **Ring** Flim-Flam-Funkel

### 2 Wühlschrate

INI w6+10 friedlich, lichtempfindlich

AT **Faust** 7 w6+4 **krit: Zähne** w20

VW 0 SK 4 ZK 4 immun gegen Stichwaffen

RS 6

LeP 30 [23/15/8/4]

GS 6

### Höhlenspinne

INI w6+10 Flucht bei 50% LeP

AT **Biss** 14 w6+2 Gift: 1 Stufe Lähmung

VW 2 SK 0 ZK 1

RS 1

LeP 20 [15/10/5/3]

GS 7

**2x Lähmungsgift:** je 1 Dukate

## Gegner Al'Gortons Bergfeste

### 2 Skelette

INI w6+10                      keine Flucht  
AT **Säbel** 10 w6+4  
VW 2 SK -1 ZK -1              immun gegen Stichwaffen & Fernkampf, Schwerter ½ Schaden  
RS 1  
LeP 20 [15/10/5/3]  
GS 7

### Jurgo der Thorwaler

INI w6+12                      keine Flucht  
AT **Schwert** 13 w6+4  
VW 11 SK -1 ZK 1  
RS 1  
LeP 36 [27/18/9/5]  
GS 7

### 2 Raben Chimären

INI w6+14                      in Käfig, greifen an sobald in Reichweite  
AT **Schnabel** 11 w6  
VW 0 SK -1 ZK 1  
RS 0  
LeP 4

## Gegner Finale

### Buras der Zwerg

INI w6+10 greift sofort an, keine Flucht  
AT **Axt** 12 w6+4  
VW 8 SK 2 ZK 2  
RS 4 **Kettenhemd**  
LeP 40 [30/20/10/5]  
GS 6

### Yala Sintelfink

INI w6+12 zaubert zuerst, keine Flucht  
AT **Besen** 11 w6+2 **Krähenschwarm** 4 Aktionen w12 Krähen (min. 3)  
VW 11 SK 2 ZK 2  
RS 1  
LeP 40 [30/20/10/5]  
GS 8  
**fliegen:** MU IN GE **12 12 13 12**  
**Krähenruf:** MU CH CH **12 10 10 12**

### Trina die Katze

INI w6+12 Flucht bei 50% LeP  
AT **Kratzen** 12 w6-2  
VW 6 SK 2 ZK 0  
RS 1  
LeP 8 [6/4/2/1]  
GS 6

### Krähen

INI w6+10 keine Flucht  
AT **Schnabel** 8 1  
VW 0 SK 0 ZK 0  
RS 0  
LeP 4 [3/2/1/0]  
GS 6

### Tatzelraben-Baby

INI w6+10 Flucht bei 50% LeP  
AT **Biss** 9 w6+3  
VW 6 SK 0 ZK 2  
RS 2  
LeP 16 [12/8/4/2]  
GS 8 fliegen

## Gegner Nachspiel

Dharai (schwarzgrauer Gallertklumpen, Lolgramoth ↔ Travia)

INI w6+4 keine Flucht

AT **2x Tentakel** 8 w6+4 **Zerreißen** 5 8w20

VW 0 SK 5 ZK 5

RS 2

LeP 120

GS 4