



ber den Greifenpaß

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

Rollenspiel

- * ihr spielt eure Charaktere; ihr könnt (fast) alles machen; sagt es einfach
- * wenn ihr etwas Schwieriges tut, müsst ihr würfeln ob es klappt
- * euer Charakter kann manche Sachen besser oder schlechter, das wird mit den Zahlen und Beschreibungen auf eurem Charakterblatt festgelegt
- * ihr sucht euch euren Charakter selbst aus den angebotenen Archetypen aus
- * eure Charaktere sollten letztlich immer zusammenarbeiten: ihr dürft auch streiten, aber wenn ihr nicht kooperiert werdet ihr scheitern und es macht auch weniger Spaß

DSA5

- * **Welt:** Süddeutschland im Spätmittelalter mit Zauberern, Drachen und echten Hexen
- * nicht Superhelden, sondern kompetente Leute die Helden werden wollen
- * ihr müsst die **Regeln** nicht kennen, ich werd euch sagen was ihr würfeln sollt
- * 8 Attribute: Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Geschick, Kondition, Körperkraft
- * Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteile, evtl. Zaubersprüche
- * 59 Fertigkeiten/Talente: 3 Attribute (farbige w20) & Fertigkeitswert (schwarz)
- * niedrig würfeln!
- * kämpfen: w20 niedrig, einen oder zwei w6 hoch
- * Ausrüstung & Geld

Eure Charaktere (Archetypen)

Krieger: starke Kämpfer, Ehrenkodex, adlige Gesellschaft, Recht fast überall Waffen tragen
Leomara/Leonmar Bärenherz

Zwerge: gute Kämpfer & Handwerker, lieben Bier & hassen Drachen, zu schwer zum Schwimmen
Romoxosch/Romoxoscha

Streuner: Stadtmenschen, zwielichtig, mit Kunststücken Geld verdienen
Angra/Angrond Fuxfell

Elfen: natürliche Zauberer, leben oft in der Natur – aber auch bei Menschen, kennen kein Geld oder Eigentum, vertragen keinen Alkohol, brauchen kaum Schlaf, oft sehr weltfremd
Valariel/Valandriel Sternenpfeil

Hexen: zaubern, mit Besen oder Stab fliegen, haben Vertrautentier: Katze oder Kröte, Hexenverbrennungen eigentlich verboten, kommen sie doch vor → zaubern heimlich
Morla Grabensalb

Magier sehr gelehrte Zauberer, Akademie, Robe & Tätowierung ihrer Gilde
Hesindian/Hesine Schlangentreu

Sucht einen Charakter aus und stellt ihn bitte vor

II Szenen & Orte

- 0 Motivation (Kupperus-Festtage) Heiliger Kupperus
1 Anreise Meister Buras, Stadttor
 Gratenfels
2 Das Fest auf dem Marktplatz Händler, Geschichtenerzähler, Bestiarium, Viper
3 Die Herberge *Zum wilden Einhorn*
4 Zu Gast bei Magister Balthusius
5 Alarm!
6 Audienz beim Grafen
7 Nachforschungen in Gratenfels
8 Wirtshaus *Zum schwarzen Keiler*
9 Räuberüberfall
10 Wegstation und Ruine *Koschwacht*
11 Der Schwarze Turm von Domaris A'Tall (Atalente)
12 Der überfallene Händler →2 Orks
13 Kupperus-Schrein →Kobold-Traum
14 Dunkelhain
15 Die Hexenhütte
16 Der Feenstein
17 Die Feenwelt (Globule)
18 Zurück im winterlichen Kosch
19 Die geheime Bergfeste im Tal
20 Al'Gortons Mine
 A Eingangsebene
 B Arbeitsebene (unten)
 C Versorgungsebene (oben)
21 In Al'Gortons Bergfeste
 K Kellerebene
 H Hauptgebäude
 T Turm
22 Finale
23 Nachspiel

0 Motivation (Kupperus-Festtage)

jedes Jahr in Gratenfels die Kupperus-Festtage (3 Tage), Lokalheiliger aus dem Kosch (zum Ankurbeln des Handels von Markgraf Alrik Custodias von Gratenfels eingeführt)

Brief für alten Magister Balthusius, **Schwefelquellen** für Alchimisten; kostbarer **Parierdolch** für Rondratempel, **Ingerimtempel** benötigt Helfer für die Reparatur

Heiliger Kupperus

Sage: Magier Kupperus von Wormsalt 600 BF auf Burg in Koschbergen mächtigen Klopffeist gebannt.

Er ließ ihn in sich einfahren und versetzte sich selbst dann in einen tiefen Schlaf. Kupperus soll seitdem in einer versteckten Höhle schlafen. Viele Leute haben kleine Kupperus Figuren über Tür, als Schutz vor bösen Geistern.

1 Anreise

wir schreiben den 21. Travia (Oktober) 1020 BF, sonniger Vormittag, Reichsstraße III

- * eine Adlige (Simulind von Liepenstein) reitet rücksichtslos im Galopp vorbei
- * ihr überholt ein langsames Ochsenfuhrwerk mit allerlei Gemüse
- * ein Banner kaiserliche Armbrustschützen kommt euch entgegen
- * Mann im bunten Kaftan und mit Turban reitet auf einem edlen Pferd vorbei
- * lange gelaufen, am Wegesrand ist ein kleiner Brunnen

3 große schwere Wagen ganz mit Plane bedeckt: „**Meister Buras Bizarres Bestiarium**“:

- * vorn **Zwerg** mit schwarzer Augenklappe und Zylinder
- * in der Mitte ein **Hühne mit Drachentätowierung** auf dem Oberarm
- * hinten kurzhaarige **Frau mit vernarbter Haut** legt gespannte Armbrust an - auf euch
- * infernalisches Brüllen aus dem letzten Wagen und ein bestialischer Gestank
- * sie ziehen vorbei

Kontrolle am Havener Tor (westlich, 4 Gardisten):

- * Waren zu verzollen?
- * nur standesgemäße Waffen sind erlaubt, andere sind abzugeben
- * gesetzestreues Zaubern ist erlaubt, aber Zurückhaltung ist erwünscht
- * **Unterkunft:** „beeilt euch einen Schlafplatz zu bekommen, wohl nur **Zum Wilden Einhorn (15)** hat noch was frei“

Gratenfels

Hauptstadt der **Grafschaft Gratenfels, Herzogtum Nordmarken**, Oberlauf der **Tommel**,

Reichsstraße III zwischen Havena und Gareth. **Graf Alrik Custodias-Greifax** regiert,

~1350 Einwohner, Menschen & ein paar Zwerge, wenige Elfen, **dicke Standmauer**, äußerst stark befestigt, stark verschuldet weil **Baldur Grotho Garax Grotho Greifax Graf von Gratenfels**, panische Angst vor Orks & Dämonen, auch für kleine Vergehen saftige Geldstrafen, kein Magier

2 Das Fest auf dem Marktplatz

Spielleute spielen auf und manche tanzen

Schlangenbeschwörer „schaut den Tanz der gefährlichen Nesselviper zu meiner Schalmei“

Metzger: „gebratene Würstchen, Schinkenbrot mit Ei, Handkäse“

Alchimist: „Liebestränke, Fiebertee, Wurmkuren“

Kräuterhändlerin: „pflegt eure wunden Füße und Hände“

Zwergenbarbier: „Bartpracht wie ein Zwergenkönig“

Kuriositätenschau: „seht eine zweiköpfige Ziege & das freizügige Bildnis der gefesselten Rahja Ushtamar aus Fasar“

Hutmacher: „extra hohe Hüte für den Herrn, macht eure Nachbarn neidisch“

Wahrsagerin: „erfahrt eure Zukunft, werdet ihr Liebe und Glück finden?“

Tuchhändler: kostbare Stoffe in edlen Farben aus dem Horasreich und dem fernen Al-Anfa

Eierhändler: bunte Vogeleier

Bäcker: Honigkuchen, Marzipanschweinchen, Zimtschnecken

Kunstschmiedin: Silberanhänger, Bernsteinketten, Goldohrringe

Feuerschlucker; Jongleur; Bettler

- * Junge in zerlumpten Kleidern rempelt euch an (Körperbeherrschung oder Geld weg)
- * Ritter schreitet durch die Menge

Meister Buras Bizarres Bestiarium

Ihr seht wie eine **hochgewachsene Frau** leise aber eindringlich mit Meister Buras redet.

„Ein echter **Höhlenbär**, viele Jahre fraß er sich am Vieh und auch manchem Bewohner der umliegenden Dörfer satt. Man versuchte ihn mit Hunden zu treiben, aber er zermalmte sie mit seinen Tatzen. Kein Jäger traute sich ihm nahezukommen und Pfeile piekten ihn nur ein wenig. Wir überwältigten ihn im Winterschlaf und brauchten 4 Ochsen um seinen Riesenleib aus der Höhle zu ziehen.“

„Der **Große Schröter**, auch Riesenhirschkäfer genannt, einen stolzen Ritter zerquetschte er mitsamt seiner Rüstung, so stark sind seine Zangen. Sein Panzer ist weder mit Schwert noch mit Axt zu durchdringen und kann nur mit einer Lanze vom Schlachtross aus im vollen Galopp durchstoßen werden.“

„Ein echter Drache der **Tatzelwurm**, nach wochenlanger Jagd durch die unwirtlichsten Wälder bezwungen und gefangen. Er fraß 2 unserer Gefährten bevor wir ihn niederringen konnten. Seine Bisse sind tief, denn seine Zähne sind lang wie Dolche. Und wer ihm entkommt, wird von seinem üblen Speichel in schrecklichem Fieber sterben. Bleiben sie bitte zurück, sonst werden sie von seinen Ausdünstungen ohnmächtig oder er zerschmettert gar vor Wut seinen Käfig.“

Die Viper

Plötzlich hört ihr den lauten Schrei eine Marktfrau: ein Junge von vielleicht 12 Jahren steht bleich und gebannt da und blickt auf eine grüne Schlange, die ihn wütend anzischt. Dahinter ein umgekippter Weidenkorb, der seinen Deckel verloren hat. Was tut ihr?

Leutnant Arto von der Marsch bedankt sich im Namen der Ehrengarde und seine Verlobte Lena Balthusius lädt euch heute Abend zum Essen ein. Er holt euch ab.

Nesselviper (Palmviper)

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 GS 4 LeP 5 ooooo

Haut: 1 Silber, Giftdrüse: Lähmungstrank oder Antidot

Bukhar der Geschichtenerzähler: Die Geschichte von Al’Gorton

„Vor über 400 Jahren tobte in diesem Land der große **Magierkrieg**. Nach dem Rücktritt des **Kaisers Rohal** von seinem Thron erhoben sich die Magiergilden und beanspruchten die Macht im Reiche für sich. 5 Jahre lang wütete im ganzen Land der Krieg, blutig und mit schrecklicher Magie. Und als er endlich vorbei war fielen die **Orks** in das geschwächte Reich ein und mordeten und plünderten weiter.

Die blutigen Wirren nutzte ein gewissenloser **Schwarzmagier** aus **Punin** namens **Al’Gorton**. Er war **Dämonenbeschwörer** und **Chimärenmagier** und führte in seiner Festung in den Bergen des Kosch gefährliche Experimente durch. Und ließ sich von allerlei unnatürlichen Wesen schützen. Er zwang viele für ihn zu arbeiten: **Zwerge** mussten in den Minen nach seltenen Metallen graben, Handwerker ihm komplizierte **Apparaturen** zu bauen und Steinmetze und Zimmerleute neue Festungen errichten. Eines Tages aber, kurz nach dem

Ende des Krieges, verschwand er spurlos von heute auf morgen und mit ihm die Schrecken seiner Herrschaft. Gerüchte besagen die Zwerge hätten ihn schließlich niedergerungen. Andere behaupten einer seiner **Dämonen** habe ihn in die **Niederhöhlen** gerissen. Manch einer fürchtet er lebe unsterblich oder untot noch an einem geheimen Ort und arbeite im Stillen daran seine Fähigkeiten noch weiter zu steigern. Jedenfalls wurde seine Leiche nie gefunden. Einige **Ruinen** und andere **Überreste** existieren aber noch. Und es soll auch Gelehrte geben die sie studieren und mehr herausfinden wollen. Darum gürtet eure Schwerter fest und hütet euch vor alten Mauern und Ruinen.“

Mutter: „Mögen die Zwölfe uns schützen!“ „Kupperus steh' uns bei!“

3 Die Herberge Zum Wilden Einhorn

am Rande des armen Gängeviertels (SO), **Beda & Lutger Stein**,
einzige Herberge mit freien Betten, laute Schänke & großer Gemeinschaftsschlafsaal;

Bett: 2 S, **Schlafsaal** 5 H, **Hafergrütze:** 2 H, **Bohneneintopf:** 5 H, **Käsebrod:** 2 H, **Krug Dünnbier:** 1 Heller, **Krüglein Schnaps:** 2 H

4 Zu Gast bei Magister Balthusius

von **Arto** abgeholt; große schwarze Katze (**Trina**) huscht zur Tür hinein, Lena öffnet die Tür:
„willkommen, danke nochmals für die Rettung vor der Schlange“
führt euch in großen Raum: ringsum Bücherschränke, zwischen den Büchern bunte Kristalle,
ein wahres Wunderwerk: eine **Standuhr** („ein Geschenk vom Zwergenkönig Gilemon für ehrenvolle Verdienste“)

Balthusius: weißes Haar, gelehrt, ausgebrannt, freundlich, etwas zerstreut, ...

Magister Balthusius betritt mit hochgewachsener Frau den Raum: „seid mir herzlich willkommen“, „Darf ich vorstellen: Frau Sintelfink, Leiterin der Privatbibliothek des berühmten bornländischen Kaufmanns Storrebrandt“

„sie recherchiert gegenwärtig für eine Enzyklopädie der Geschichte des Koschgebirges“;

Balthusius, Lena, Arto, Frau Sintelfink und ihr nehmen Platz, während eine Küchenmagd einen gebratenen und kunstvoll geschmückten **Fasan** aufträgt, dazu gibt es einen **süßen Wein** und **frisches Weißbrot**

„erzählt doch bitte: woher kommt ihr, habt ihr Neuigkeiten, wie gefällt euch das Fest?“
„also Magister, der Wein ist wirklich vorzüglich, ihr verwöhnt uns ja richtig mit Spezereien“,
„könnte ich noch etwas von dem Honigkuchen, er ist so zuckersüß, da muss ich einfach sündigen“
„eure Bibliothek ist so beeindruckend, ihr seid wirklich ein hochgelehrter Mann“
„ach Kindchen, davon verstehst du nichts“
„nimm doch diese ekelhafte Kröte weg“ „ihr habt wohl keine richtige Arbeit?“
„bettelt ihr oder stiehlt ihr den Bauern die Rüben um etwas zu essen zu haben?“
„ich habe gehört hier gibt es eine Bande von Pferdedieben, habt ihr mit denen zu tun?“
„das Fest lockt ja auch Schlitzohren, Diebe und zwielichtiges Volk an, es ist eine Schande“
B: „bei Travia, genug jetzt“, **Lena:** „der Abend ist fortgeschritten, Arto, geleitet doch bitte unsere werten Gäste“

5 Alarm!

Als ihr mit Arto zur Herberge zurückgeht, hört ihr auf einmal **Schreie** und wenig später das Läuten einer **Sturmglöcke**; Leute rennen an euch vorbei **aus Richtung Marktplatz**: „Hilfeeee!“, „Stadtwache, hierher!“, „flieht, die Ungeheuer sind ausgebrochen“, „Herr Leutnant, die Ungeheuer aus dem Bestiarium laufen frei in der Stadt herum“

rechts: Gestank des Tatzelwurms und seht ihn auf eine verängstigte alte Frau zulaufen

links: seht ihr den Riesenhirschkäfer einen Ritter umklammern

voraus entfernt: Gardisten mit Hellebarden umzingeln Höhlenbär

Kampf in den engen Gassen der Stadt, **Ziegel** fallen vom Dach, **Heuhaufen**, schwerer **Ochsenkarren**, durchgehendes **Pferd**, **Hühner** laufen wild durch die Gegend, ein kleines Kind **weint** und ruft nach **Mama**

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 GS 5

LeP 80 [60/40/20/10] ooooo ooooo ooooo ooooo |₆₀ ooooo ooooo ooooo ooooo |_{40:Flucht}
ooooo ooooo ooooo ooooo |₂₀ ooooo ooooo |₁₀ ooooo ooooo

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

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 | w6 Schaden, RS-1

VW 7 SK 0 ZK 0 RS 5 GS 3

LeP 40 [30/20/10/5] ooooo ooooo |₃₀ ooooo ooooo |_{20:Flucht} ooooo ooo |₁₀ ooooo |₅ ooooo

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

Höhlenbär

INI w6+13 bei 50% LeP Flucht oder Raserei

AT **2x Tatze 12 w6+6 Biss 10 2w6+3 zu Fall bringen: ½ Schaden & liegend**

VW 6 SK 0 ZK 6 RS 1 GS 10

LeP 60 [45/30/15/8] ooooo ooooo ooooo |₄₅ ooooo ooooo ooooo |_{30:Flucht}
ooooo ooooo ooooo |₁₅ ooooo oo |₈ ooooo ooo

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

nachher

puuh, stinkt ihr!

Hauptmann Wulf: danke für eure Hilfe, bitte kommt morgen Vormittag zum Grafen ich bin sicher er wird euch eine Belohnung zugestehen; aber erst lasst uns einen trinken gehen
Badezuber im Einhorn (Schankstube)

6 Audienz beim Grafen

Gardist Gunther betritt den Schlafsaal: „Prais zum Gruße!

Die Helden von gestern, aufstehen! kommt mit, der Graf lädt zur Audienz“
euch brummt noch der Kopf und eure Augen brennen vom wenigen Schlaf

Gardist führt euch zum Eingang der Residenz Burg Greifenklau

2 Wachen davor; Gunther bittet euch Waffen in einer Truhe am Eingang abzulegen

führt euch in den blauen Saal: an den Wänden Ölportraits der Vorfahren,

Schlachtengemälde, Landschaftsbild des Koschgebirges;

einige Minuten, **Graf & Arto von der Marsch** & dritter Mann (~40, gepflegter Schnauzer),

„Die 12e zum Gruße, ich danke euch im Namen der ganzen Grafschaft für euren Einsatz“,

„hiermit ernenne ich euch zu Ehrenbürgern des Stadt Gratenfels“

„mein Schreiber wird euch sofort entsprechende Urkunden ausstellen“

„**Aber es gibt noch einen anderen Grund**, warum ich euch hierher gebeten habe“

nicht nur sind gestern diese **gefährlichen Ungeheuer** ausgebrochen, sondern gleichzeitig wurde auch in die **gräfliche Asservatenkammer** eingebrochen und ein **merkwürdiges altes Artefakt** geraubt.

Obendrein wurde auch unser allseits geschätzter Magister Balthusius aus seinem eigenen Haus entführt.

Mein Schreiber und Archivar **Justus Schwarzenbeck** wird euch alles nähere über den Einbruch mitteilen: **3 vermummte Männer** sind über eine Hinterpforte hereingekommen und haben die beiden Wachen ermordet, ich selbst wurde auch niedergeschlagen (reibt seinen Hinterkopf).

Die Räuber haben in der Asservatenkammer eine uralte Truhe aus Koschbasalt zerschlagen und daraus wohl eine Kristallkugel geraubt die dem legendären Al’Gorton gehört haben soll. Wir wissen dies nur aus unseren Archivlisten, denn die Truhe wurde seit hunderten von Jahren nicht angerührt. Auch über die Natur der Kugel und warum sie so aufwendig gelagert wurde, wissen wir nichts.

Graf: dringend verdächtig sind die 3 Schausteller des Bestiariums, er nickt Arto zu...

Arto: zur gleichen Zeit wurden offenbar Magister Balthusius und seine Tochter mit Hilfe eines Schlaftrunk betäubt, vermutlich von ihrem Gast der angeblichen Bibliothekarin Yala Sintelfink, die sie ja bereits selbst kennengelernt haben.

Magister B. und Sintelfink sind verschwunden und mit ihnen einige alte Bücher aus seiner Bibliothek. Es gibt Spuren an der Hintertür des Hauses, die vermuten lassen dass der betäubte Magister dort hinaus geschleift wurde. Lena geht es glücklicherweise wieder gut, aber sie ist ganz aufgelöst über das Schicksal des Magisters und sorgt sich sehr.

Justus Schwarzenbeck spioniert für Yala, er hat 20 Golddukaten für den Raub erhalten

Graf: 30 Golddukaten: Balthusius & Kugel zurückbringen, Verbrecher fassen, warum?
(max. 3 Dukaten Vorschuss, wird von 30 abgezogen)

Asservatenkammer: Hintereingang zur Residenz, dann Treppe in Keller, schwere Tür, keine Spuren, nur leere Truhe, keine großen Werte, nichts sonst gestohlen

7 Nachforschungen in Gratenfels

- * in welche Richtung abgehauen?
- * was ist die Kugel?
- * Ausrüstung?

Albenhuser Tor (südlich)

Gardisten **Wenzel & Rainald**, Fass mit **20 Maß Bier & zwei Dutzend Würstchen** bekommen um eine **Pferdekutsche** ohne Kontrolle durchzulassen.

Sie ist aber komischerweise in **Richtung Kosch (östlich)** abgebogen.

Sie haben abends einen **dunklen Schatten** über den Himmel fliegen sehen.

Ein **Kutsche** samt Pferd wurde in der Stadt gestohlen.

Balthusius

Lena weiß dass ihr Vater sich in den letzten Monaten hauptsächlich mit Al'Gorton beschäftigt hat

er stand mit der Magierin/Kristallomantin Domaris von A'Tall (Atalente) in Kontakt

wohnt 6 Stunden entfernt im Turm der ehemaligen Burg Koschwacht an der Zollstation

Yala Sintelfink hat ihn auch nach Al'Gorton gefragt

„ich werde für euch zu den 12en beten“

8 Das Wirtshaus zum schwarzen Keiler

Wirtin **Leti Fassweiser**, seniler Altwirt **Zach Gimbel**, preiswert, guter Ruf, **Zwergenbier**

Wirtin und aufgebrauchte Menge stehen im Schankraum: heute Nacht von 3 Vermummten überfallen und gefesselt, Kasse ausgeraubt, 4 Pferde gestohlen, eine Kutsche samt erschöpftem Pferd zurückgelassen, erst am Morgen von Gästen befreit

Bett: 6 H, **Scheune:** 1 H, **Hafergrütze:** 1 H, **Bohneneintopf:** 3 H, **Käsebrod:** 1 H,

Krug Schwarzbier: 1 H, **Krüglein Schnaps:** 1 H

9 Räuberüberfall

Weg wird immer steiler und führt schließlich durch ein dichtes Wäldchen

Sinnesschärfe–2: in einem Baum links neben dem Weg siehst du eine Bewegung

„**Geld oder Leben!**“ von vorne Räuber aus dem Wald auf den Weg gesprungen,

Wurfspeer auf vordersten Gefährten gerichtet, beide haben Säbel

wenn Probe bestanden: Wurfaxt-Kämpfer von hinten

suchen: kleines Lager links von Straße: Zelt, Lagerfeuer, Wildschwein, Kürbisse, Hartkekse, 3 Säcke Mehl, Kiste mit Zinnbechern, 12 leere Weinflaschen, Weidenflöte

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 GS 8

LeP 30 [23/15/8/5] 00000 00 |₂₃ 00000 000 |_{15:Flucht} 00000 00 |₈ 000 |₅ 00000

00000 00 |₂₃ 00000 000 |_{15:Flucht} 00000 00 |₈ 000 |₅ 00000

00000 00 |₂₃ 00000 000 |_{15:Flucht} 00000 00 |₈ 000 |₅ 00000

Wuchtschlag I, Goldgier, **2w6 Heller**, **3 Säbel**, **2 Wurfspeere**, **1 Wurfaxt**

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

VW 9 SK 3 ZK 3 **RS 2** GS 13 fliegen

LeP 32 [24/16/8/4] 00000 000 |₂₄ 00000 000 |₁₆ 00000 000 |_{8:Flucht} 0000 |₄ 0000

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** GS 8

LeP 40 [30/20/10/5] 00000 00000 |₃₀ 00000 00000 |₂₀ 00000 000 |₁₀ 00000 |₅ 00000

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

Krähenruf: MU CH CH **12 10 10 12**

3 Krähen

INI w6+10 keine Flucht

AT **Schnabel 8 1**

VW 0 SK 0 ZK 0 **RS 0** GS 6

LeP 4 [3/2/1/0] 0 |₃ 0 |₂ 0 |₁ 0 0 |₃ 0 |₂ 0 |₁ 0 0 |₃ 0 |₂ 0 |₁ 0

Trina die Katze

INI w6+12 Flucht bei 50% LeP

AT **Kratzen 12 w6-2**

VW 6 SK 2 ZK 0 **RS 1** GS 6

LeP 8 [6/4/2/1] 00 |₆ 00 |_{4:Flucht} 00 |₂ 0 |₁ 0

10 Wegstation und Ruine Koschwacht

es schneit; der höchste Punkt des Passes ist noch etwas entfernt; ihr seid schon ganz durchgefroren und hüllt euch eng in eure klammen Umhänge und Mäntel, als ihr den Schlagbaum quer über den Weg seht; links daneben an einer einfachen Holzhütte könnt ihr 2 frierende Gardisten erkennen die mit einem bärtigen Mann im Wachsmantel sprechen; noch weiter links seht ihr einen großen Hügel mit 3 Gebäuden durch Palisaden geschützt inmitten eines (künstlichen) Sees; weiter hinten auf dem Hügel steht auch ein schwarzer Turm inmitten einer Burgruine; Krähen kreisen um den Turm

Belomir & Aslam Zoll: 1 Kreuzer pro Bein, 1 Heller pro Rad, **Janor der Fährmann**

bei Sonnenaufgang hier durchgekommen: 3 Reiter, kranker alter Mann auf Pferd festgebunden, seine besorgte kleine Enkelin (Harmlose Gestalt)

befestigte Herberge, großer Pferdestall, Schmiede mit Lager **Grimbart, Sohn des Tograx**

Zur Koschwacht

Wirte **Gundel & Kurt**, schwere Eichentische, Waffen und Schild an den Wänden,

5 Gardisten in Gemeinschaftszimmer, norbardischer Scherenschleifer **Guri Jantareff**, Nostrische Adlige **Hilde von Trutzstein** mit Dienerin **Resi**; Horasischer Handelsherr **Leon di Pailos** mit Kutscher und 3 Waffenknechten; verwundete Beilunker Reiterin **Hermine Moosgrund**

Bett: 6 Heller, **Zimmer:** 3 Silbertaler, **Wild:** 1 Silber, **Brot und Schinken:** 2 Heller, **Eintopf:** 5 Heller, **Käsebrod:** 1 Heller, **Krug Bier:** 1 Heller, **Krug Ferdoker:** 12 Kreuzer, **Krüglein Schnaps:** 2 Heller

11 Der schwarze Turm von Domaris A'Tall (Atalente)

erschrocken: „sie lässt uns in Ruhe und wir sie und so soll es bleiben, wollt ihr noch ein Bier?“,

ungestaltete Dienerin „Dämonenkind“ (Klumpfuß) kommt einmal die Woche um Vorräte zu kaufen und Briefe & Kisten abzuholen, unheimliche Geräusche, geheime Experimente, „wer weiß schon was sie tut und wir wollen es auch nicht wissen“

Burg Koschwacht 312 vor BF erbaut, von Garethern geschleift

Magiermogul **Al'Gorton** hat einst den Turm auf den Ruinen gebaut

als ihr zum Turm geht **regnet** es, heftiger **Wind** und ihr merkt ein **Gewitter** zieht auf aus schwarzen Basaltblöcken gebaut, unten 12 m Durchmesser, 25 m hoch, spitzes Dach mit kupfernen Wetterdrachen

große schwere Eichentür mit bronzenem Uroborus als **Türklopfer** steht einen Spalt offen

Erdgeschoss

1 Eingangshalle

brennende Lampenständer, Ritterrüstung, marmorne Hesindestatue, Brokatvorhänge, Gemälde „Burg Koschwacht“, „Puniner Magierakademie“, große **Wendeltreppe** nach oben, darunter schwere **Kellertür** (durch Zauber gesichert, Labor mit Artefakten und Kristallen, 1000 Dukaten), **2 Türen**, am Boden Foliant neben bewusstloser **Malina**, Klumpfuß, Platzwunde am Hinterkopf: weiß nichts, macht sich Sogen um die Magistra

Foliant „Zauberliche Geheimnisse der alten Echsenvölker“ fliegt weg, greift an, **Ritterrüstung** greift an

Foliant „Zauberliche Geheimnisse der alten Echsenvölker“

AT **rempeln** 12 w6+1

VW 0 SK 1 ZK 1 RS 1 GS 4

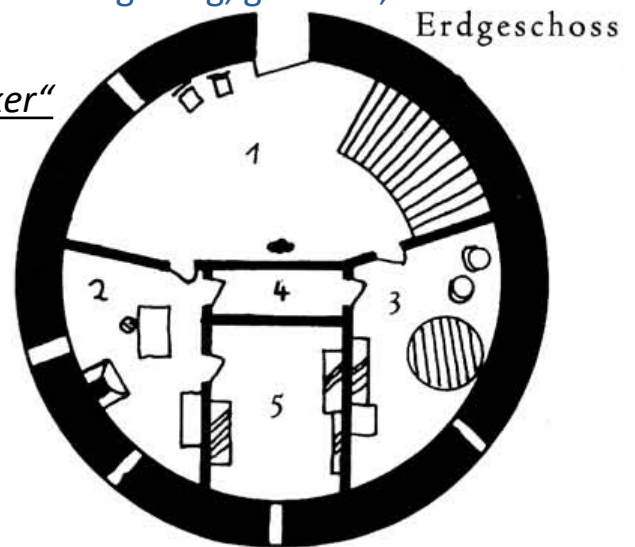
LeP 3 ooo

Ritterrüstung

AT **Schwert** 9 w6+4

VW 6 SK 2 ZK 2 RS 6 GS 4

LeP 5 ooooo



2 Küche

großer gemauerter **Herd**, **Korb** mit Würsten, **Krüge** und **Schüsseln** mit frischem Essen, Utensilien, Töpfe und Pfannen an der Wand, **Arbeitstisch** mit Nudelholz, Schrank mit Geschirr, es riecht nach frisch gebackenem **Kuchen**

betreten: eine merkwürdige Gestalt mit **Knollengesicht** kriecht aus dem Ofen, rülpst und beginnt die **Würste** zu essen, **Angriff:** verschwindet mit einem Schrei durch die Tür

3 Waschraum

große Korbtruhe, Tücher, Waschzuber, Eimer, Waschbrett, Bürsten Seife, Wäscheleinen

betreten: Wäscheklammern greifen an, kneifen, harmlos

4 Gang

5 Vorratsraum

lange Regalreihen, Truhen, Kisten, Fässer, Säcke, Krüge

betreten: geisterhafte handgroße Wesen knabbern an Broten und getrockneten Erbsen

Erster Stock (Empfang)

6 Vorraum

Wendeltreppe gegenüber nach oben, 3 Türen,
Fußabtreter kriecht euch entgegen

7 Malina's Kammer

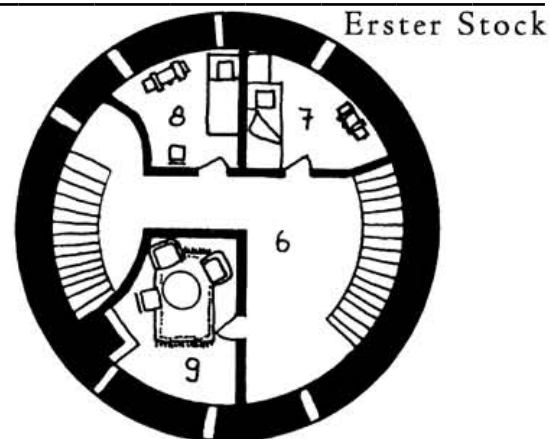
ungemachtes Bett, Truhe, Schrank mit Waschschüssel,
Rahjafigur, kleiner Bronzespiegel, Strickzeug:
Stricknadeln kämpfen miteinander wie im Schwertkampf

8 Gästezimmer

Bett, Truhe, Stuhl, kleines Ölbild „Hafen von Havena“, alles sehr ordentlich, unbenutzt?

9 Gute Stube

Kachelofen, runder Tisch mit 3 Stühlen & magischer Leuchte, Tulamidischer Teppich,
ein Kohlestift krakelt in einem ledergebundenem Buch und auf dem Tisch herum



Zweiter Stock (Wohnen)

10 Vorraum

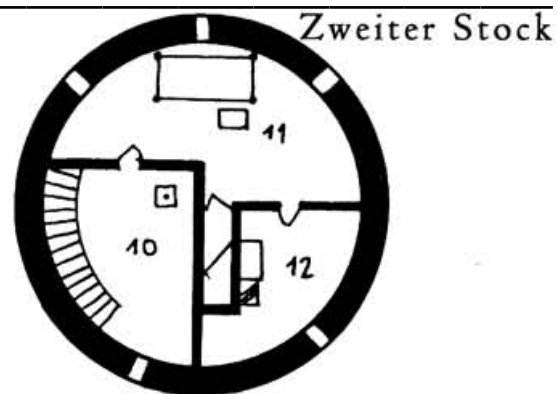
kleine bronzene Hesindefigur auf Sockel, offene Tür
berührt: ein große Bedrohung liegt über dem Land
(temporär Attribut+1)

11 Domaris Schlafzimmer

großes Himmelbett, Kommode mit Kerzenständer,
offene Tür zu Treppensteige nach oben,
großer runder Wandspiegel umrahmt mit Halbedelsteinen,
hineinblicken: Spiegelbild erzählt laut deine Missetaten

12 Ankleidezimmer

2 Truhen, Schrank, Decken, an 6 Kleiderhaken 5 edle Magiergewänder (farbige Talare)



Dritter Stock (Bibliothek & Labor)

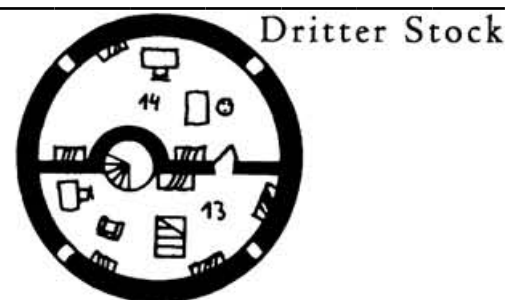
13 Bibliothek

enger Raum, vollgepfropft mit Büchern in Regalen und
Stapeln am Boden, herumliegende Schriftrollen,
3 Folianten flattern um ein kleines Leseput

„Mysteria Arkana“ „Lexicon der magischen Analyse“
„Die Kunst der Invokation“ „Theorie der Wettermagie“
„Almanach der Hellsicht“ „Geheimnisse der magischen Belebung“

14 Labor

Arbeitstisch mit alchemistischen Geräten: Mörser, Tiegel, Brenner, Retorten, Pulver
Wirselkraut (w6), Schlaftrunk (Schlaf+w6), Willenstrunk (SK+7)
Atmon-Brei (Körpertalente+2)
Kästchen mit Nadelfalle (Angstgift): Kajuboknospe (Wasseratem)



15 Beschwörungszimmer

Regal mit Büchern, Schädeln & Kristallkugel,
schwerer Kerzenständer,

Pentagramm mit roter Kreide auf Boden gezeichnet,
daneben liegt stöhnend eine Frau, auf ihr ein schrecklicher tiefschwarzer Dämon
hat Rüssel in ihre Brust gebohrt

„bringt mich hinaus“ „schnell hinaus“ 3x Körperbeherrschung Proben zum Rausziehen
Dämon greift bei jedem Versuch an: Selbstbeherrschung oder w6 Schaden & vor Angst
erstarren

Domaris fällt in erst mal in Ohnmacht; „**Hexe Sintelfink**“ hat sie morgens besucht, ist von
Magister Balthusius geschickt worden um ein Buch abzuholen, hatte Schreiben;
Arax Damgros Sohn „**Chronik des Kosch**“ (200 Jahre alt, sehr wertvoll, nur 6 Exemplare),
kürzlich erworben; verdächtig, Balthusius muss schon selbst kommen, rausgeworfen

Dämonenbeschwörung ist schief gegangen: muss mir **Pech an den Hals** geflucht haben

Domaris & Balthusius: versucht Al’Gortons Magie & Hinterlassenschaften zu verstehen
Kristallomant (alte Echtenmagie), Chimärologist, Dämonenbeschwörer, viele Domizile

Kristallkugel: möglicherweise sehr mächtig, Balthusius weiß mehr, **Koschbasalt**-Kasten
„geht zu **Jahna** der Eulenhexe nahe Dunkelhain (Tagesreise), sie weiß alles über Hexen“

Heiltrank: w6, **Waffenbalsam:** 1 Woche Schaden+1, **magischer Dolch:** Schaden+1

Dämon

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

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

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

RS 2 (nur Schadzauber) GS 5

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

ooooo ooooo

12 Der überfallene Händler

schneit seit Stunden, Körperbeherrschung –1 → müde, nur Beilunker Reiter gesehen,
nach Spitzkehre Karren und halb-nackter breitschultriger Mann in Blutlache, **Brief** in Hand

auf Wagen viele zerbrochene Flaschen, **3x Premier Feuer:** 3 Silber noch ganz,

Fährtsensuchen: 2 Orkspuren; → Höhle nahebei: **2 Orks**; „mächtige Zauberin sucht gute
Kämpfer“, wissen nicht wo; **Kästchen:** 6 Silberbecher & 6 Silberteller (12 Dukaten)

3 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 GS 7

LeP 32 [24/16/8/4] oooooo ooo |₂₄ oooooo ooo |₁₆ oooooo ooo |_{8:Flucht} oooo |₄ oooo

ooooo ooo |₂₄ oooooo ooo |₁₆ oooooo ooo |_{8:Flucht} oooo |₄ oooo

24 [16/8/4/2] oooooo ooo |₁₆ oooooo ooo |₈ oooo |_{4:Flucht} oo |₂ oo

3 schartige Säbel, altes Brot, verschrumpelte Äpfel, Handaxt, Waqqif Dolch (60 S)



13 Kupperus-Schrein

Schneien hat aufgehört, **Wildnisleben** –1 → **müde**, links neben der Paßstrasse ein kleiner hölzerner Schrein mit eine Bank davor; Holzfigur eines schlafenden Mannes von Rabe & Schlange bewacht; in einer Holzschale liegen 7 Kreuzer und 1 Heller

Heil'ger Kupperus, schlafe sacht – schütz unser Ruh vor Ungemach – suche der Alp uns nimmer heim – solln wir vom Mordbub bewahret sein – schütze auch unser schlafend Kind – dass der Kobold s'nicht raubt geschwind

beten: nächste Nacht ein **Traum:** du bist in einem Käfig gefangen und eine Frau lacht höhnisch, neben dir sitzt ein weinender kleiner Kobold: „oh welch Jammer, oh welch Graus – ich sprach meinen Namen aus – nie mehr Lachen nur noch Leid – dient der Hexe Heiterkeit – Ich dummer, dummer, dummer Tor – noch größ'res Unheil steht nun bevor.“

14 Dunkelhain

mit Bändern geschmückte Fachwerkshäuser und Scheunen im verschneiten Dunkelhain; kleiner See; ~20 Häuser, ~100 Einwohner; Leute in blau-weißer Tracht; Mittagssonne

Herberge Zum Raben Gusto & Jolinde Wagenbrech, Ferdoker: 12 Kreuzer, Zwergen-Handwerkerpaar, narbenbedeckte Kriegerin (Menschenkenntnis –2)

Traviatempel Torben Fürchtegott bereitet Fest vor, hat Brautkranz extra aufbewahrt
Krämerladen Frania & Arnkiel Phederkin **Schmiede Zwerg Roglom, Sohn des Mokol Aife & Odo Rehling**, Bauern, Eltern des Bräutigams, Scheune für Hochzeit hergerichtet
Alrik Rehling & Greta Jurgadotter, Brautpaar („er ist soo tüchtig“, „sie ist soo schön“)

Brautkranz wird um Mitternacht verbrannt um räuberische Kobolde abzuhalten, kommt heut abend doch auch zum Fest

„**Jahna?** da wohnt eine Alte im Dunkelhain-Wald in einer einsamen Hütte, die soll bloß nicht herkommen“, nur **Torben Fürchtegott** ist freundlich und kennt den Weg

15 Die Hexenhütte

plötzlich bemerkt ihr dass euch eine Schleiereule **Rohal** vom Dachfirst aus anstarrt sie kommt angeflogen „folgt mir“ → ½ Stunde durch dichten Fichtenwald, auf kleinem Hügel windschiefe Holzhütte, Rohal flattert sogleich durch die offene Tür, einziger Raum: Tisch, Bett, Ofen, Kräuter hängen von der Decke, Mörser, Fläschchen, Bücher mit gepressten Pflanzen, Reisigbesen mit angenähtem Sitzkissen, alte Frau liegt auf dem Bett und wirft sich hin und her; Haare verklebt, Augen entzündet und mit dunklen Rändern, sie stöhnt nur: „Yala du Verräterin, Satuarua wird dich strafen!“, brabbelt wirr

Eule Rohal: „helft schnell!“, „Ruhelos Fluch“, „das Buch“;

auf dem Tisch ein aufgeschlagenes Buch „**Alte Sagen und Mythen des Kosch, gesammelt von Alborn von Henningsfort 905 BF**“, Kapitel „**Die Mär vom Zauberstein**“, darauf ein **Bergkristall** und eine **Phiole** mit einer klaren Flüssigkeit
Heilkunde Seele, Zauber?; göttliche Hilfe,
Eule weist auf Buch, Rohal kennt Weg zum **Zauberstein**

16 Der Feenstein

von Moos, Flechten und Ranken überwachsen und mit einer Schneekappe, harter Granit, aber ganz rund und glatt, über und über bemalt mit Blüten, lachende Nymphen, Dryaden & Wichtel, in der Mitte das Bild einer nackten Gestalt an Teich die vor Einhorn niederkniet

was tut ihr? (nachts?) Eule kommt mit!

Magiekunde (Sagen und Legenden): andere Gesetze, Zeit langsamer oder schneller, Zauber wirken anders, **Feenwesen**: haben mächtige natürliche Magie, sind unsterblich, **Feenwesen**: selten böswillig, aber evtl. sehr grausam, verstehen Leben der Menschen nicht

17 Die Feenwelt (Globule)

ein helles Licht scheint kurz auf, dann findet ihr euch in einem Wald wieder; es ist nachts, aber angenehm warm und viele Glühwürmchen und Leuchtkäfer schwirren durch die Luft, es riecht süßlich und aromatisch und ihr hört in einiger Entfernung das Quaken von Fröschen und das Rauschen von Wasser; eine handtellergroße Fee flattert auf euch zu kichert, dann fliegt sie wieder weg;

50 Schritt vom Obelisk: kleine Lichtung; aus einem Felsen sprudelt eine kleine Quelle in einen Tümpel der von weißem Fels umgeben ist; im und um den Tümpel 2 Dutzend hässliche Kröten, die jetzt alle aufgeregt quaken und auf euch zu hüpfen, sie springen an euch hoch und versuchen in eure Taschen zu kriechen; 3 LeP, fliehen sofort

ein weißes Einhorn tritt langsam aus dem Wald heraus auf die Lichtung und bleibt vor dem Teich stehen; die Kröten umringen das Einhorn und sind ganz still; das Einhorn schaut euch eindringlich an

schöpfen: Einhorn stupst dich leicht an und du wirst zur Kröte (10 AP), plumpst in Teich

Wasser in Mund oder Händen behalten, nackt mit Brautkranz niederknien

zurück: gleiches Ritual

18 Zurück im winterlichen Kosch

falls Kröten mitgebracht: Mann in Toga spricht Bosparano, traurige Elfe, verwirrte Leute

Jahna gerettet → fällt in tiefen Erholungsschlaf, (Rohal verrät Ort von Yalas Feste)

Jahna tot → Rohal verrät Ort von Yalas Feste, legt sich zum Sterben nieder

während Nacht: Mordanschlag auf Helden; Wache: Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe; vernarbte Streunerin **Hesta**; schlafend: 2 Runden; kämpft bis zum Tod;

Streunerin Hesta

INI w6+14 keine Flucht

AT Kurzsword 13 w6+2 Dolch 13 w6+1

VW 11/10 SK 0 ZK 2 RS 1 GS 8

LeP 36 [27/18/9/5]

Jahna: von Sintelfink schon vor Tagen verflucht, erst unbemerkt, Festung auf Felsnadel, 2 Tagesreisen von hier, südwestlich von Paßweiser, Sintelfink ist Teil des **Zirkels der Schwarzen Kröte**, will wohl Anführerin werden; „Rohal kann euch führen!“

19 Die geheime Bergfeste im Tal

2 Tagesreisen, Rohal: „seht! Seht!“, kehrt zurück zu Jahna

abgelegenes tiefen Tal, völlig zugeschnitten; darin 250 Schritt hohe **Felsnadel** mit Gebäude und Turm obenauf

im Tal ein **Zeltlager** mit provisorischer Palisade: 8 Zelte, ~15 Orks, 1 Oger; Holzkäfig mit kleinem Wesen (Kobold, halber Schritt); Waffengestell: Speere, Äxte, Armbrüste; Lagerfeuer mit Drehspieß und Wildschwein; Seilwinde mit großem Korb führt Felsnadel hinauf;

aus der **Luft**: Geröll von Steinrutsch an Rückseite

Gebäude: alt, auf Dachterrasse Katapult & komisches Gestell/Fernrohr,
4 Wasserspeier/Gargoyles

Puck der Kneifer (Pumpel): durch Zauber bis zu ihrem Tod an die Hexe gebunden, kennt Mineneingang hinter der Felsnadel, zwischen zwei schwarzen Felsen, dort ist er hinein und hat die Hexe geärgert, dann hat sie ihn überlistet und gefangen, „oh weh!“

20 Al’Gortons Mine

Geröll, Bergrutsch aus 20 Schritt Höhe; zwischen zwei schwarzen Felsen seht ihr eine Fledermaus ausfliegen; enges Loch (Licht?) führt in → A1 Eingangshalle

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** GS 6

LeP 30 [23/15/8/4] 00000 00 |₂₃ 00000 000 |₁₅ 00000 00 |₈ 0000 |₄ 0000

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** GS 7

LeP 16 [12/8/4/2] 0000 |₁₂ 0000 |₈ 0000 |_{4:Flucht} 0000 |₂ 00

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** GS 7

LeP 40 [30/20/10/5] 00000 00000 |₃₀ 00000 00000 |₂₀ 00000 000 |_{10:Flucht} 00000 |₅ 00000

A Eingangsebene

A1 Eingangshalle

20x25x5 Schritt, dunkel, viel Geröll, rostige Schienen; fiepen & flattern von Fledermäusen, Kot am Boden; weiter rein: 3 Skelette am Boden neben Feuerstelle, 1 an der Wand gelehnt;

Skelette untersuchen: 5x silbriger Armreif, Inschrift in Arkanil (sehr alte Zauberschrift):

2 Dukaten; können nicht abgestreift werden, Träger kann Mine nicht verlassen (w6),

Feuerstelle untersuchen: angenagte Menschenknochen von 1 Person

lautes Geräusch: w20 Fledermäuse greifen an

5 Gänge: links→A2 Schmiede; halblinks→A5/A7; geradeaus/Schienen→A9/A10;

halbrechts→A4 Säulenraum; rechts→A5 Vorratskammer

w20 Fledermäuse

INI w6+14 Flucht bei Verletzung und w6 je Runde

AT Biss 5 2

VW 0 SK -2 ZK -2 **RS 0** GS 7

LeP 2 oo

A2 Schmiede

7x10x5 Schritt, Amboss, Kohlebecken, verrotteter Blasebalg, 5 Hämmer, 2 Brecheisen, 4 Zangen, Dutzende Nägel, 3 Spitzhacken, 5 Schaufeln, **alles verrostet**; **2 Skelette mit Armreif**, ein Skelett hält schwere Feile, keine Spuren am Armreif!

A3 Stall

12x6x6 Schritt, Strohreste, Lederreste, Knochen von 2 Ponys

A4 Säulenraum

versperrt mit Brettern, Steinen und schweren Stützbalken, aber Öffnung;

Willensstärke um weiterzugehen; Stufen teilen den Raum; hinterer Teil: Basaltsäule voller geheimnisvoller Glyphen und 7 Onyx-Steinen; vor der Säule ein stockdunkler großer Riss in die Tiefe; **Stein werfen:** unheilvolles Brüllen aus der Tiefe, dann Kratzen

w6+2 Stunden bis Dharai hochkommt: __ Stunden

A5 Vorratskammer

12x6x4 Schritt, merkwürdiges grünliches Licht, zerfallene Regale, Schimmel, Pilze, zerschlagene Tonkrüge, verrottete Fässer

untersuchen: Pflanzenkunde: **Phosphorpilz**, leuchtet w6 Stunden

A6 Wachstube

4x6x5 Schritt, feuchter Raum, Stalagmiten und Stalaktiten; leerer Waffenständer;

im hinteren Teil: Tisch und Stuhl mit mumifizierter Leiche, Schreibfeder, Kerze, **Buch** alles von Kalkschicht überzogen; ein Schränkchen, darin ein **Schlüsselbund**

A7 Zellentrakt

8 Zellen, je 2x2x2 Schritt, Strohreste, zerbrochener Krug, in die Wand geritzte Zeichnung

A8 Schlafraum der Sklaven

natürliche Höhle, 20 Schritt hoch, 4 Skelette mit **Armreif**, Metallkäfig mit weiterem Skelett hängt in 5 Schritt Höhe unter der Decke; im hinteren Teil: Steinhäufen, halbdurchsichtiger Schleimklumpen 2 Schritt vom Eingang streckt Tentakel aus und kriecht auf euch zu

Riesenamöbe

INI w6+10 Flucht bei 8 LeP

AT Tentakel 6 w3+Runden/2 (verschlingen)

VW 3 SK 4 ZK 4 RS 0 immun gegen Stichwaffen GS 3

LeP 30 [23/15/8/4] 00000 oo |₂₃ 00000 000 |₁₅ 00000 oo |_{8:Flucht} 0000 |₄ 0000

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

A9 Arbeitsstollen

verzweigte Stollen, Stützbalken, Pfützen, Luftschächte, Koschbasalt (anti-magisch), weiter hinein: 2 Wühlschrate fressen Felsen,

Koschbasalt abbauen: 2 Stunden → 5 Stein **Koschbasalt: 5 Dukaten**

2 Wühlschrate

INI w6+10 friedlich, lichtempfindlich

AT Faust 7 w6+4 krit: Zähne w20

VW 0 SK 4 ZK 4 RS 6 immun gegen Stichwaffen GS 6

LeP 30 [23/15/8/4] 00000 oo |₂₃ 00000 000 |₁₅ 00000 oo |_{8:Flucht} 0000 |₄ 0000

00000 oo |₂₃ 00000 000 |₁₅ 00000 oo |_{8:Flucht} 0000 |₄ 0000

A10 Zugangsraum zum Förderkorb

9x12x6 Schritt, Schienen; 3 Skelette mit **Armreifen**, **Streitkolben** und **alten Schilden**;

Schacht, aber kein Förderkorb, **untersuchen:** rostige Eisensprossen nach oben & unten;

Klettern mit Seil sicher; unten→Arbeitsebene, oben→???

Sinnesschärfe: fingerdicke Spinnenfäden im Schacht; **Tierkunde:** Höhlenspinne

B Arbeitsebene (unten)

zerbrochener Förderkorb, Spinnfäden überall, Kokons hängen von der Decke, 3 davon könnten von Menschen sein; in der Nähe nur Pfützen, weiter weg ist der Boden komplett mit Wasser bedeckt; in einer Wandnische steht ein zerfallener Holzkäfig mit den Resten eines kleinen Vogels darin

Verbergen um nicht in Netz zu geraten, **Kraftakt** um herauszukommen, lockt Spinne an; Höhlenspinne greift an; um Goldklumpen zu finden tauchen notwendig: entweder Kajubo Knospe oder **Schwimmen** oder **Körperbeherrschung & 1 Schip→Goldklumpen: 50 Dukaten**

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 GS 7

LeP 20 [15/10/5/3] 00000 |₁₅ 00000 |_{10:Flucht} 00000 |₅ oo |₃ 000

2x Lähmungsgift: je 1 Dukate

C Versorgungsebene (oben)

C1 Kehrrad

20x20x6 Schritt, Überreste eine großen hölzernen Kehrrads für den Förderkorb,

2 Ponyskelette, 3 Skelette mit alten Rüstungen: 1x Leder, 2x Kettenhemden,

durchsuchen: 1 Baliho-Rad: 10 Dukaten, Waffen an den Wänden: Speere, 2 Äxte, 1 Armbrust

4 Ausgänge: unten links→C3 Lagerraum Vorräte oben links→C2 Stall oben Mitte→Lüftungsschacht

oben rechts→C4 Heinzenkunst mitte rechts (Gitter)→C6 Toter Gang

C2 Stall

12x12x6 Schritt, Strohreste

C3 Lagerraum Vorräte

7x7x3 Schritt, rostige Werkzeuge, Fässer, Kisten, Krüge, Körbe, alles längst verrottet

C4 Heinzenkunst (Schöpfkolbenpumpe)

9x10x4 Schritt, merkwürdiges Holzgestell mit Rad, Steinbecken und Rohr, das nach unten

führt, im Rohr hängt Kette mit vielen Lederbällen, Seilreste liegen herum

C5 Lagerraum Heinzenkunst

3x10x3 Schritt, Reste von Seilen, Ketten, Leder, Holzbalken; Zwergenskelett

C6 Toter Gang

durch solides Eisengitter mit Schloss versperrt; Schlüssel oder **Schlösser knacken**,

kurzer Gang, dann 2x5x3 Schritt großer Raum mit völlig glatten Wänden

Sinnesschärfe oder magischer Ring oder Flim Flam Funkel: ein Augenpaar erscheint auf der

Wand: **Willensstärke** oder wegrennen; **rechtes Auge drücken**: Klick, Wand öffnet sich zu

einer steilen Wendeltreppe nach oben →K1 Wächterkammer

linkes Auge drücken: **Willensstärke** oder wegrennen

21 In Al’Gortons Bergfeste

K Kellerebene

K1 Wächterkammer

ihr kommt aus Bodenluke, 6x9x3 Schritt, hinten führt steile Treppe nach oben, davor stehen 2 Skelette mit schartigen Säbeln, Horriphobus: **Willenskraft** oder 2w6 Runden weglaufen, Treppe endet an glatter Wand, kann wie vorher geöffnet werden, aber kein Horriphobus
2 Skelette

INI w6+10 keine Flucht

AT Säbel 10 w6+4

VW 2 SK -1 ZK -1 RS 1 immun Stichw. & Fernk., Schwerter ½ Schaden GS 7

LeP 20 [15/10/5/3] 00000 |₁₅ 00000 |₁₀ 00000 |₅ 00 |₃ 000
 00000 |₁₅ 00000 |₁₀ 00000 |₅ 00 |₃ 000

K2 Folterkammer

15x15x8 Schritt, Streckbank, Daumenschrauben, Zangen, Messer und Beile; Fass mit 3 Fackeln (**Sinnesschärfe**: frisch!), hölzerne Treppe führt zu oben liegender Tür

K3 Gang

dunkler Gang, 3x24x3 Schritt, vier Türen (1 links, 2 rechts, 1 geradeaus), hinten links Steintreppe nach oben

K4 Geheime Bibliothek

unverschlossene Tür, 9x18x4 Schritt, kahle leere Halle, aber kommt euch komisch vor, plötzlich Geräusche von unten: als würden Steinplatten verschoben, Wispern, Hecheln, Knurren; **betreten: Magiekunde** oder **Willenskraft–1** oder **Sinnesschärfe–2**: Bibliothek

1: „Nautik und Navigation der Thorwaler“,	2: „Vom Wesen der Wahnbilder“,
3: „Almanach der magischen Belebung“,	4: „Wasser – Quell des Lebens“,
5: „Lexikon: Bosparano – Garethi“,	6: „Vom Wirken der Heilkräuter“,
7: „Creatura Ikonographica“,	8: „Die Magie des Stabes“

K5 Lagerraum

unverschlossene Tür; 9x12x4 Schritt, in der hinteren rechten Ecke wurden die Trümmer der alten Einrichtung aufeinandergeworfen; ~30 Weinflaschen, Fässer, Säcke, Tonkrüge

K6 Verlies

verschlossene Tür, ihr hört leises Stöhnen: **Schlösser knacken** oder **Kraftakt–2**; 12x12x10 Schritt, Holzterasse führt 7 Schritt hinunter auf den Boden; in der Ecke brennt Talglicht, daneben liegt **Magister Balthusius**, mit blauen Flecken übersät, „vergebt mir, ich habe ihr alles gesagt“ „sie will mit Al’Gortons Kristallkugel eine Chimäre erschaffen“, „indem sie ein Tatzelwurmei mit gebündeltem Mondlicht ausbrütet“ „ihr müsst euch eilen, sonst gelingt es ihr“ „lasst nur die Tür offen, ich komme schon zurecht“ „geht!“

K7 Artefaktkammer

Tür mit Gitterfenster: kreisrund 9x4 Schritt, in Regalen Kästchen, Schatullen, Figuren, bronzene und silberne Geräte; **Schlösser knacken–2** oder **Kraftakt–4**;

Ogerfett Kerze: Flamme springt auf Entzündung 1 Schaden, **Balsam-Tiegel**: zerstört Waffe
Steinquader arkane Symbole: 5 Stein, keine Wirkung, Schatulle **funkelnder Ring**: CH-5,

Kästchen mit **Verwandlungsring**: 2x in Raben verwandeln, Rabe kann Ring nicht ablegen
Kästchen mit **Anstecknadel silberner Rose**: übler Geruch, CH-3
silberner Stirnreif: 1 Runde unsichtbar, 5 Runden taub und ungeschickt GE-2, FF-2
glänzender Wurfbolch: trifft immer, w6+1, Werfer erhält gleichen Schaden

K8 Steintreppe

10 Schritt nach oben, dann hölzerne Luke → H1 Werkstatt

H Hauptgebäude

Erdgeschoss

H1 Werkstatt

etwa 6x7x4 Schritt, 2 Schießscharten und große Luke links an der Außenwand, neben der Luke eine große Seilwinde, mehrere Taurollen, Werkbank, Sägen, Hämmer, anderes Werkzeug; Holzspäne auf dem Boden; Tür rechts → H2 Versammlungshalle;

H2 Versammlungshalle

etwa 6x8x4 Schritt, großer Tisch mit 6 Stühlen in der Mitte, rothaariger Thorwaler mit Drachentätowierung (**Jurgo**) sitzt mit dem Rücken zu euch und poliert sein Schwert; auf zahlreichen Gemälden und Wandteppichen: untoter Drache macht Zwerge nieder, eine riesige Ogerarmee marschiert, eindrucksvolles Portrait (Sagen & Legenden: Fran Horas der Blutkaiser, hat vor etwa 1700 Jahren die erste Dämonenschlacht geschlagen, danach die Dunklen Zeiten), **6 Türen**: 2 rechts → H3 Schlafkammer → H4 Schlafkammer, 2 voraus → H5 Küche → H6 Waschraum und Abort, 1 links → H7 Gang, eure H1 Werkstatt
Jurgo der Thorwaler

INI w6+12 keine Flucht

AT Schwert 13 w6+4

VW 11 SK -1 ZK 1 RS 1 GS 7

LeP 36 [27/18/9/5] 00000 0000 |₂₇ 00000 0000 |₁₈ 00000 000 |₉ 00000 |₄ 0000

H3 Schlafkammer

6x9x4 Schritt, Schießscharte, 2 Betten, 2 Truhen; **zwerghische Armbrust mit 12 Bolzen**, sehr unordentlich; Truhen: **Grubenlaterne**; Betten: Beutel mit **Edelsteinen**: 12 Dukaten

H4 Schlafkammer

6x9x4 Schritt, Schießscharte, 2 Betten, 2 Truhen, ordentlich, Truhe mit Bolzenfalle (w6+2): **Schmuckbrosche 5 Dukaten**; Stapel **Liebesbriefe** unterzeichnet mit **Boro**, Flugblatt aus Gareth: Bekanntmachung der öffentlichen Hinrichtung des Räuberhauptmanns **Boro Greiber**

H5 Küche

6x5x4 Schritt, 2 Schießscharten, Ofen, Kochgeschirr, kleiner Tisch

H6 Waschraum und Abort

6x5x4 Schritt, Schießscharte, Waschzuber, Wäscheleinen, Eimer, Hocker mit Seife, Latrine an Außenwand

H7 Gang

dunkler Gang 2x9x4 Schritt, 2 Türen: rechts → H8 Käfigraum, links → T1 Labor, leichter Tatzelwurmgeruch

H8 Käfigraum

verschlossene Tür, **Schlösser knacken+1 oder Kraftakt–3**, 6x7x4 Schritt, Schießscharte, Tierkäfige in allen Größen: Füchse, Mäuse, Kröten, Ratten, Vogelspinne, angekettet **2 Vögel** die wie Raben mit langen bezahnten Schnabel aussehen, nähern→**Angriff**
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 0000 0000

T1 Labor

Tür angelehnt, kreisrund 12x4 Schritt, 3 Schießscharten, Wendeltreppe hoch→T2 Zwischenlager, Labortisch mit Geräten und Ingredienzen, kleine eiserne Tür in Wandnische eingebaut:

Schlösser knacken–2, Kraftakt–3: 5 Fläschchen: je nur ein Wurf

1 klar: Heilkunde W/K: Heiltrank 15 LeP **2 braun: Magiekunde**: 5 Runden KK+5

3 rosa: Hexe Magiekunde: 3 Tage Liebestrank **4 rot: Alchimie**: 3 Runden MU/GE/KK–3

5 gelb: Pflanzenkunde: Antidot

Turm (T2 – T5)

T2 Zwischenlager

kreisrund 12x4 Schritt, 3 Schießscharten, vergitterte Tür auf Dachterrasse; Wendeltreppe nach oben →T3 Schlaf- und Studierzimmer;

Elfen: Körperbeherrschung oder kotzen;

2 große stinkende (Tatzelwurm)eier **Tierkunde, Sagen & Legenden**;

Schlösser knacken um Gittertür zu öffnen und zum Katapult zu gelangen: unbrauchbar;

T3 Schlaf- und Studierzimmer Yala Sintelfinks

kreisrund 12x4 Schritt, 4 Schießscharten, Wendeltreppe nach oben →T4 Zauberzimmer;

Leseputz, Tisch mit Papieren, Stuhl, Schrank, ungemachtes Bett in Eiform; Bücherregale, Aventurienkarte an der Wand; aufgespießter wunderschöner Schmetterling unter Glas (**Tierkunde, Magiekunde**: Ikanaria-Schmetterling, **Willenskraft** oder starrt endlos),

untersuchen: Briefe von Justus Schwarzenbeck, uralte Schriftrollen mit Plänen für einen *Chimärologischen Sphärenbrüter*

T4 Zauberzimmer

kreisrund 12x4 Schritt, 2 Schießscharten, Wendeltreppe zu Dachluke→T5 Turmplattform

Wände sind kahl und komplett schwarz gestrichen,

Sockel mit **schwarzer Kröte** mit sieben-zackiger Krone; **Magiekunde**: Kröte stellt Dämon

Tuur-Amash (Agrimoth↔Ingerimm) dar, erleichtert dämonische Magie; berühren oder zerstören: **Willenskraft**

Sockel mit ½ Schritt großem **Rosenquarz in Gargoylform**, umgeben von Glyphen in Arkanil;

Magiekunde: Rosenquarz/Arkanil kontrolliert Gargoyle-Illusion, kann zerstört aber nicht transportiert werden

T5 Turmplattform

kreisrund 12 Schritt, 1-2 Schritt hohe Zinnen, klare Vollmondnacht, seltsame röhrenartige Konstruktion mit Linsen und einer Kristallkugel die auf das Madamal gerichtet ist
darunter ein Tatzelwurmei mit Rissen in der Schale

Yala Sintelfink und der Zwerg **Meister Buras** stehen daneben

22 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** GS 6

LeP 40 [30/20/10/5] ooooo ooooo |₃₀ ooooo ooooo |₂₀ ooooo ooo |₁₀ ooooo |₅ ooooo

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** GS 8

LeP 40 [30/20/10/5] ooooo ooooo |₃₀ ooooo ooooo |₂₀ ooooo ooo |₁₀ ooooo |₅ ooooo

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** GS 6

LeP 8 [6/4/2/1] oo |₆ oo |_{4:Flucht} oo |₂ o |₁ o

3 Krähen

INI w6+10 keine Flucht

AT Schnabel 8 1

VW 0 SK 0 ZK 0 **RS 0** GS 6

LeP 4 [3/2/1/0] o |₃ o |₂ o |₁ o o |₃ o |₂ o |₁ o o |₃ o |₂ o |₁ o

Tatzelrabben-Baby

INI w6+10 Flucht bei 50% LeP

AT Biss 9 w6+3

VW 6 SK 0 ZK 2 **RS 2** GS 8 fliegen

LeP 16 [12/8/4/2] oooo |₁₂ oooo |₈ oooo |₄ oo |₂ oo

23 Nachspiel

oben suchen für 1 Stunde ok, Balthusius ist hoch gekommen, bedrohliche Geräusche vom Dharai, Flucht per Förderkorb – Orks schlafen in ihren Zelten, nur ein betrunkenener Ork steht am Eingang des Lagers – rülpst gelegentlich

Dharai (schwarzgrauer Gallertklumpen, Lolgramoth↔Travia, Klammergriff→Zerreißen)

INI	w6+4	keine Flucht																	
AT	2x	Tentakel 8	w6+4	Zerreißen 5 8w20															
VW	0	SK	5	ZK	5	RS	2	GS	4										
LeP	120				00000	00000	110	00000		00000	100	00000		00000	90	00000		00000	80
					00000	00000	70	00000		00000	60	00000		00000	50	00000		00000	40
					00000	00000	30	00000		00000	20	00000		00000	10	00000		00000	

Belohnungen

- 30 Dukaten vom Grafen, 15 Dukaten von Balthusius
- Goldklumpen: 50 Dukaten
- Brocken Koschbasalt: 5 Dukaten, 5 Stein
- Baliho-Rad: 10 Dukaten
- 5 magische Flüssigkeiten
- Aventurienkarte
- Flim-Flam-Ring
- alte Waffen: unverkäuflich
- kostbare magiekundliche Werke
- komplette Sammlung unbrauchbarer Artefakte
- 100 Abenteuerpunkte pro Gefährte

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

Peraïne Erntetempel

Ingerimm Tempel von Stahl und Stein,

Rondra Halle des Heiligen Hlûthar,

Boron Tempel des dunklen Vaters

Namen

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, Luga

♂ 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 (Westen)

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 (Osten) → exakt wie Havener Tor

3 Albenhuser Tor (Süden) kleineres Tor; 2 ältere Ehrengardisten

4 Gräfliche Residenz, Burg Greifenklau

große gut befestigte Burg, Hauptmann und 2 Ehrengardisten

5 Garnison der Gräflisch 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 Meisterdramaturg Magister Dr. **Cereborn Hesindel Lutmeister***“ aus Festum mit „*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 Gemeinschaftsschlafsaal, **Bett**: 10 Heller **Hafergrütze**: 2 H **Bohneneintopf**: 5 H **Käsebrod**: 2 H **Krug Dünnbier**: 1 H **Krüglein Schnaps**: 2 H

16 Schwefelquelle

hohe Mauer umgibt die Quelle, faule Eier, innen ein Becken mit fließendem Schwefelquellwasser und flache Verdunstungsbecken, 2 Helfer trocknen Schwefelpulver, Alchemist Garmwart Lausinger verkauft: **Glasflasche** 1 Silbertaler **1 Maß S-Wasser**: 4 Silbertaler **Heftchen S-Pulver** 3 Silbertaler

NPCs Gratenfels

Name	Alter	Position
Alrik Custodias Greifax	48	Landgraf von Gratenfels, Reichskronanwalt
Baldur Grotho Garax Grotho Greifax	†	Landgraf von Gratenfels, düsterer Prophet
Justus Schwarzenbeck	45	gräflicher Schreiber und Archivar, SK 2
Magister Balthasar Balthusius	66	Magier, Alchimist, Kristallomant, Gelehrter
Lena Balthusius	21	Tochter von Magister Balthusius, Stupsnase, schüchtern
Leutnant Arto von der Marsch	26	Verlobter von Lena Balthusius
Hauptmann Wulf	39	Kommandant der Wache, Wachturm
Bedda Stein	35	Wirtin Zum Wilden Einhorn
Lutger Stein	37	Wirt Zum Wilden Einhorn
Bodar von Ibenburg	61	Praios Geweihter, Tempelvorsteher der Halle der Erzheiligen, Adept Lechmin von Weiseprein, bußfertig
Ilene Lichterfeld	55	Praios Geweihte, streng, Hakennase, kurzes Haar
Biora Tagan von Rickenhausen	28	Hesinde Geweihte
Bodia von Leuenfels	39	Rondra Geweihte in der Halle des Heiligen Hlûthar, steifes rechtes Bein, bunter Waffenrock mit Orden
Vea Lartes	23	Rondra Geweihte in der Halle des Heiligen Hlûthar
Gelon Prahle	79	Boron Geweihter im Tempel des dunklen Vaters, greise
Rudon Hainert	47	Peraïne Geweihter im Erntetempel, dick, gesprächig
Trondwig, Sohn des Brin		Ingerimm 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	Schwefelquelle , Alchimist
Magister Doctor Cereborn Hesindel Lutmeister	41	Leiter „Ergötzliche, lehrreiche und erbauliche Theater-Compagnie“ aus Festum, gibt „Thalionmel“
Thalionmel von Brelak	†	Die Löwin von Neetha, Heilige der Rondra-Kirche
Meister Buras		Zwerg mit Zylinder, Anführer des Bestiariums, Axt
Jorgo	33	Thorwaler, Drachentätowierung, Schwert & Rundschild
Hesta	35	Streunerin, kurzhaarig, vernarbt, Dolch & Armbrust
Zacharias Siebenfeld	49	großer jovialer Händler in dunkelgrünem Gewand
Bukhar der Geschichtenerzähler	45	Tulamide, 1,63 gross, Tuzakmesser, {Teclador}
Wenzel & Rainald		Gardisten am Albenhuser Tor

Unterwegs

Leti Fassweiser	Wirtin, ehemalige Abenteurerin/Schankmagd, Wirtshaus zum schwarzen Keiler (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 „ Zur Koschwacht “
Guri Jantareff	norbardischer Scherenschleifer
Hilde von Trutzstein	Nostrische Adlige
Resi	Dienerin
Leon di Pailos	Horasischer Herrscher (mit Kutscher und 3 Waffenknechten)
Hermine Moosgrund	Beilunker Reiterin, verletzt
Domaris A'Tall	Magierin, Kristallomantin
Malina	ihre Dienerin, Klumpfuß
Jahna die Eulenhexe	Schwesternschaft der Wissenden, bei Dunkelhain, Eule Rohal
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 „ Zum Raben “
Torben Fürchtegott	Traviageweiheter in Dunkelhain
Frania & 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