

Der Händler

Original: DSA4 Abenteuer E3 der Spielstein-Kampagne für 3-5 Einsteiger-Helden, Florian Don-Schauen 2002/2010
hier: DSA5 für 3-5 Helden mit 1100AP

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
- Ihr seid Abenteuerer und wollt Heldentaten vollbringen und den Schwachen helfen

DSA5

- * **Welt:** 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
SO 8 **Leomara/Leonmar Bärenherz**

Zwerge: Kämpfer & Handwerker, lieben Bier & hassen Drachen, zu schwer zum Schwimmen
SO 7 (Zwerge+) **Romoxosch/Romoxoscha**

Streuner: Stadtmenschen, zwielichtig, mit Kunststücken Geld verdienen
SO 2 (Unterwelt+) **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
SO 5 (Elfen+) **Valariel/Valandriel Sternenpfeil**

Hexen: zaubern, mit Besen oder Stab fliegen, haben Vertrautentier: Katze oder Kröte, Hexenverbrennungen eigentlich verboten, kommen sie doch vor → zaubern heimlich
SO 4 (Hexen+) **Morla Grabensalb, Maenda Mondschein**

Magier sehr gelehrte Zauberer, Akademie, Robe & Tätowierung ihrer Gilde
SO 9 (Magier+) **Hesindian/Hesine Schlangentreu**

Ebelfried Eisinger, Händler aus Albenhus, Eslamsplatz 5, Überreden **13/15/16 13**
Ilmene Eisinger, blinde Mutter „*wen hast du denn mitgebracht? Edle Geschäftspartner?*“
Morco Eisinger (16), nichtsnutziger Sohn → will Albenhuser Nachtleben zeigen
Belthola Oranis, Sekretaria
Ettel, Hausdiener → Gästesuite, Kammer für Leibdiener, 2 Gästezimmer
Ginetta, Magd
Thea, Köchin
Alrik Hannemann, Kutscher
Rashim Al-Fessir, Novadi Händler, Schmiedewaren gegen Edelsteine & feine Stoffe
Haffas ben Omar, Koch
Sibu, Moha-Diener
Taba, Moha-Diener
Delilah saba Dunjah, Tänzerin, Sharisad
Ogol von Stiepen, Befehlshaber Stadtgarde
Gefina von Donnerburg, stellvertretende Befehlshaberin Stadtgarde
Otmar Seiler, Weibel Stadtgarde
Geromar Hutzen, Weibel Stadtgarde
Darion Eschenberg „Der Dachs“, blond, blauäugig, hässliche Narbe auf der linken Wange
Fridolina Hopfer, Vermieterin von Darion Eschenberg
Vipka Norsteen, Steuerfrau der **Blauen Salzarele**
Stover Parten, Käptn der **Blauen Salzarele**
Peck, Straßenjunge
Odlanda, Pecks kleine Schwester
Alwin Sohn des Arwin, Stadtsekretarius
Bomed Sohn des Borm, Ingerimm-Geweihter
Calderine von Hardenfels, Gräfin von Albenhus
Colmar Fischinger, Felhändler
Conius, Apotheker bei den Anconiten
Corvo Klingenfuß, Sekretär von Calderine
Ellgiv Sohn des Elgor, Schreiber
Galburga von Hardenfels, Stadtvikarin
Gilia Rosinger, Stadtarchivarin
Grimmhel Efferdtreu, Efferd-Geweihte
Ilke und Jaarn Terubain, Wirte des Torkelnden Einhorns
Helma, Magd im Torkelnden Einhorn
Hilberian Knurrfitz, Boron-Geweihter
Liudbirg und **Reginbald Dreifeld**, Travia-Geweihte
Morand von Firnsaat, Rondra-Geweihter
Mütterchen Quettla, Kräuterweib

Tempel der rauschenden Wasser (Efferd)	Unterstadt
Tempel der stählernen Klinge (Rondra)	Unterstadt
Tempel der Bedürftigen (Travia)	Fischerstadt
Tempel der Zuneigung (Rahja)	Fischerstadt
Anconiter-Kloster zu Albenhus	(südlich der Stadt)
Gildenhaus des Albenhuser Bundes	Gansheim
Handelshafen von Albenhus	Fischerstadt
Zollhaus von Albenhus	Fischerstadt
Kontor Eisinger	Fischerstadt
Al-Fessirs Lagerhallen	Fischerstadt
Armenhaus in Albenhus (Travia)	Fischerstadt
Boronschrein in Albenhus	Gansheim
Siechenhaus in Albenhus (Travia)	Fischerstadt
Haus der Eisingers	Oberstadt
Eslamsplatz	Oberstadt
Albenhuser Rathaus	Oberstadt
Gräfliche Residenz in Albenhus	Unterstadt
Garnison der Stadtwache von Albenhus	Unterstadt
Fährhafen von Albenhus	Unterstadt
Tempel des ehrlichen Handwerks (Ingerimm)	Alben

A Albenhus

~3500 Einwohner, davon ~500 **Zwerge** (im Norden), Stadtvikarin Galburga von Hardenfels, Reichsstadt, Stadtteile: Alben, Fischerstadt, Gansheim, Oberstadt, Unterstadt
Herzogtum Nordmarken, **Hafenstadt** am Großen Fluss, **Koschbasalt**, **Schmiede**, **Handwerker**,
Tempel: Efferd, **Ingerimm**, Rahja, **Rondra**, Travia, Boron-Schrein, **Anconiten** Kloster (Heiler)

Warum wollt ihr nach Albenhus?

Wagenpanne

Ihr geht auf einer kleinen Landstraße, die nach **Albenhus** führt. Es ist noch etwa **1 Stunde** bis zur Stadt.

Willkommen am Eslamsplatz 11

Ihr geht bis zum zentralen Marktplatz der Stadt, dem Eslamsplatz, hier hält die Kutsche vor einem vierstöckigem Bürgerhaus mit bunten Butzenfenstern und einem Phex-Relief über dem Eingang.

Nachtleben

Oberstadt: **Hotel Admiral Sanin** (gut), Alvania
Alben: **Hammer & Amboss** (Zwergen-Herberge, Alt-Angbarer Starkbier)
Unterstadt: Wirtshaus **Zum torkelnden Einhorn** (einfach), Jaarn & Ilke Terubain
Unterstadt: **Fuhrhof** (einfache Herberge, Tagelöhner)

Unterstadt: **Kielschwein** (berüchtigt, Huren)

Fischerstadt: **Honigtopp** (dreckig, Huren, Unterwelt)

Markttag

Kräuterhändlerin: „*pfllegt eure wunden Füße und Hände*“

Zwergenhändler: „*extra starker Zwergenbrand, scharfe Streitäxte, Alt-Angbarer Starkbier*“

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

Eierhändler: „*bunte Vogeleier, von Wachtel, Rebhuhn oder Gans*“

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

3 Frauen mit Einkaufskörben: „*der Hammel letztens war schon ranzig, und das für 2 Silber!*“

Alchimist: „*Liebestränke, Fiebertee, Wurmuren*“

Zwergenbarbier: „*Bartpracht wie ein Zwergenkönig*“

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

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

Bäcker: „*Honigkuchen, Marzipanschweinchen, Zimtschnecken*“

Kunstschmiedin: „*Silberanhänger, Bernsteinketten, Goldohrringe*“

Junge: (zerlumpte Kleider) rempelt euch an (**Körperbeherrschung** oder Geld weg)

Krüppel: bettelt euch an „*bitte eine milde Gabe, Phex sei euch gnädig, Travia mit euch*“

Der Auftrag

Eisinger bittet euch in sein Arbeitszimmer und schließt die schere ledergepolsterte Tür.

„*Versprecht ihr mir, dass das Folgende streng vertraulich bleibt?*“

„*vor 4 Monaten wurde ein Reisender tot im Hotel Admiral gefunden, es war ein seltenes Gift aus Mengbilla (Omrais, geringelter Wüstenskorpion)*“

„*einen Monat später wurde eine tote Hure gefunden, ebenfalls vergiftet*“

5 (7) Dukaten pro Gefährte, Verkleidungen

Das Fest

Eisinger

Der Tanz

Eisinger

Wache

Khunchomer: INI 12+w6 AT 13 PA 10 TP w6+4 DK N

LeP 25 AuP 28 KO 12 RS 2 MR 5

Dachs

Schwert: INI 9+w6 AT 14 PA 13 TP w6+4 DK N

LeP 30 AuP 35 KO 13 RS 2 MR 7

Vipka

Säbel: INI 10+w6 AT 13 PA 10 TP w6+3 DK N

LeP 34 AuP 37 KO 13 RS 1 MR 4

Die Festnahme

Eisinger

Die Anklage

Eisinger

Die Zeugin

Eisinger

Der Dachs

Eisinger

Belohnung

AP, SE Gassenwissen