

Gerüchte aus der Taverne in Lys

- **Halmar der Schmuckhändler** sucht dringend Abenteurer für einen **nächtlichen Auftrag**. Er verspricht reiche Belohnung, will aber keinesfalls vorher sagen worum es geht.
- Beim Fischerdorf **Salzmarsch** soll es in einem **alten Herrenhaus** **spuken**. Einst lebte dort ein reicher **Alchimist** auf einem Hügel mit Seeblick, doch jetzt ist es verfallen.
- Im **Eisenwald** soll es eine alte verlassene **Zwergenbinge** geben, aber der ganze Wald ist verrückt geworden, sogar die **Pflanzen und Bäume fressen Reisende** einfach auf. Nur eine **Einsiedlerin** soll dort mitten im Wald leben und den Zwergengott **Daentharr** verehren. ***)**
- **Peck der Straßenjunge** steckt euch einen Zettel zu. Für nur 1 Kupfer wird er dem Absender eine Antwort überbringen: ***)**

Geschickte und in feiner Gesellschaft vorzeigbare Glücksjäger mit gutem Leumund für eine heikle Aufgabe gesucht, Dummköpfe und stadtbekannte Schurken unerwünscht.

Gezeichnet E

- Im Dorf **Eng** nahe des **Elfenlands** wird totes Vieh **blutlos** gefunden und nachts wurden **riesige Hirsche** gesehen.
- Der junge Prinz **Adalberg von Bensdorf** hat schon seine dritte Gattin durch einen Unfall verloren. Jetzt schickt er Reiter aus, um nach einer neuen Prinzessin zu suchen.
- In den **Bergen** gibt es eine merkwürdige **Höhle**, von der man sagt, dass niemand je wieder daraus zurück gekehrt ist. Vor Jahrhunderten soll dort der Zauberer **Calabrax** gelebt haben. Jetzt sind einige Kinder verschwunden und niemand wagt sie dort zu suchen. ****)**
- **Guntrud**, eine in Felle gehüllte **Barbarin**, sucht Helden die bereit sind auf den höchsten **Gletscher** des **Mondbergs** zu reisen und dort Vorkommnisse im **Geistereis** zu untersuchen. Die Götter haben ihrem Stamm einst verboten das Gebiet zu betreten. Euch bietet sie **2 Mammut-Stoßzähne** als Belohnung. ****)**
- Der Zauberer **Ephardius Wyge** sucht **rechtschaffene** Abenteurer für einen wichtigen Auftrag der in wenigen Tagen zu erledigen ist.
- Im nahen **Bockthal** lebt der berühmte **Elfenheiler** Laurin von Trutzstein auf seiner Burg. Einige Dörfler sind spurlos verschwunden und der alte **Vater Glaubrecht**, Priester des allsehenden **Choramus**, hat um die Hilfe **erfahrener Abenteurer** gebeten.
- Ein alter **Seebär** bietet euch einen **Pottwalzahl** an, in den eine **schöne Nixe** eingraviert ist. Er schwört darauf, dass, wenn man ihn unters Kissen legt, sie manchmal Nachts zu einem spricht und **erfahrene Abenteurer sucht**. Nur 1 Silber.
- Irgendwo weit im Süden soll es ein **Eiland** mit sagenhaften Schätzen geben. Aber auch **Drachen** wohnen dort. Doch niemand kennt den Ort. **Sehr erfahrene Abenteurer** könnten ein **Schiff ausrüsten**, um sie zu suchen.
- Ganz in der Nähe soll es den **Turm** des unglaublich mächtigen Magiers **Emirikol** geben. Er liegt gleich vor der Stadtmauer, doch ist er **unsichtbar**. Nur einige verlassene Felder und eine unsichtbare Barriere zeugen von seiner Existenz. Emirikol wurde seit Jahren nicht mehr gesehen und nur die **wagemutigsten Helden** würden es wagen ihn zu stören.

***) DSA Abenteurer: bodenständiger, weniger Magie/Phantastik, mehr soziale Interaktion**

****) Abenteurer mit Science-Fiction-Elementen wie Laserpistolen und Zeitmaschinen**

Informationen über Lys

kleine Hafenstadt (~1000 Einwohner) an der Westküste des Großen Meeres
Magistrat (**Fünferrat**) hält Ordnung, aber Schmuggler, Händler, Piraten, Elfen, ...
Bürgermeisterin Galburga von Hardenfels, Rhak – Hauptmann der Stadtwache,
Zwergenhändler Kargrim, Alchemist Conius, Kräuterfrau Mütterchen Quettla

Stadtviertel: Oberstadt, Unterstadt, Fischerstadt, Zwergenviertel

Taverne „Zum schwankenden Deck“ – Wirtin Jenny Threepenny,

„Hotel Admiral Sanin“ – Inhaberin Alvania Knurrfitz,

„Zum torkelnden Einhorn“ – Ilke & Jan Terubain

Siechenhaus der Ostara vor der Stadt: Ordensfrau **Liudbirg von Sulzgau**

Insel **Alviz** auf der anderen Seite des Großen Meeres, 1 Woche Fahrt

Ibis-Piraten (Käptn **Irdy-Es**), andere Piraten und Schmuggler

Fischerdorf Salzmarsch ½ Tagesreise entfernt an der Küste

Bensdorf am **Reinhardswald (Prinz Adalbert)** 1 Tagesreise entfernt

Dorf **Eng** → **Elfenlande** → Dorf **Bockthal** (Choranus), jeweils 1 Tagesreise entfernt

Lager des **Qanusch**-Stamms (Eisbarbaren) am Polarkreis, 1 Woche nördlich von Isvik

Isvik Siedlung am Nordmeer (Jarls), 1 Woche Fahrt

Erzhausen am Berg des Calabraxis, 1 Tagesreise

Mondberg, 1 Tagesreise

Sagenhaftes Eiland, weit im Süden

Wüste Kaidam, weit im Süden

Ru Unterwasserreich der Fischmenschen

Hauptcharaktere

Wilma	Zwergen Apothekerin	<i>Klabautertattoo</i>	(Marie)
Bim Hasenfuß	Zwergischer Fallensteller	Glücksknöpfe	(Jerry)
Helga	Klerikerin der Ostara	Riesenschneehase, Rune	(Sophie)
Ronja	Diebin	<i>Bibertattoo (Mut)</i> , Seejungfrau	(Marei)
Archibald	Zauberer	Glasauge, Dämonenblut	(Artur)

Zweitcharaktere

Vani	(Marie)
Gisela	(Marei)