

# Das Gasthaus zur letzten Ruh´



Ein Rolemaster-Abenteuer für 3-5 Spieler der Stufe 5-10

von Michael Kraus

# 1- Vorwort

Das Abenteuer kann auf jeder beliebigen Welt angesiedelt werden. Die Namen der Städte, Landschaften und Personen kann ohne weitere Schwierigkeiten angepasst werden.

Hintergrund des Abenteurers ist es, dass eine Person, die nur als „Meister“ bekannt ist, seine Fühler in das Land der Charaktere ausstreckt. Die Charaktere sollten daher eine gewisse Bindung zu dem Land und seinen Leuten haben oder zumindest in diesem Land schon länger verweilen.

Die Diebesgilde von Akonos, einer größeren Stadt in der Umgebung der SC (=Spielercharaktere) ist bereits zu großem Reichtum gekommen. Sie wird von den Stadträten von Akonos unterschätzt und daher nicht richtig eingeordnet. Die Diebesgilde besitzt sehr viel Macht und Einfluss und möchte diesen vergrößern. Dies führt zu Spannungen mit dem Haus Torey, einem reichen Handelshaus, welches seinen Hauptsitz in Akonos besitzt und somit in direkter Konkurrenz zur Diebesgilde steht. Das Handelshaus weiß nichts davon, dass die Diebesgilde sich ihrer entledigen möchte.

Für einen Einstieg in das Abenteuer gibt es nun mehrere Möglichkeiten. Einmal könnten die SC zum Handelshaus gehören oder für es arbeiten. Falls die SC das Handelshaus nicht kennen (aufgrund der gerade gespielten Kampagne) so ist es doch möglich, dass ein Vertreter des Handelshauses auf die SC zukommt und diese um einen einfachen Auftrag bittet. Auch diese unpersönlichere Variante kann dazu führen, dass sich Folgeabenteuer, in denen die Charaktere in die Machenschaften der Diebesgilde verstrickt werden, dazu anbieten.

Das Abenteuer kann auch weiterhin (aufgrund der Karte und dem Brief, siehe im Abenteuer) als Aufhänger für eine Expedition gen Süden (oder einer anderen beliebigen Richtung) auf dem Meer, dienen.

Das Haus Umbanth, welches im Prolog genannt wird, ist ein weiteres Handelshaus, welches jedoch nur einen Außenposten in Akonos besitzt, jedoch mit dem Handelshaus Torey nicht auf gutem Fuße steht. Es kann vollständig weggelassen werden oder entsprechend ersetzt werden.

## 2- Prolog

*„Was haltet ihr von dem Schriftstück Greenleaf?“* sagte der wie immer gutgekleidete Berater der westlichen Handelsroute.

Er sollte abnehmen, dachte Greenleaf. Er hat sich schon viel zu sehr an die Gebräuche und das Essen der Sindhi gewöhnt. Vielleicht sollte er mal mit seiner Frau reden, seiner Hauptfrau verbesserte er sich. Die Sindhi hatten da etwas andere Gebräuche als sie.

Aber was solls, Frederico Cherolso machte seine Arbeit so gut wie niemand anderes. Was ihm das Recht auf den Platz des Leiters der westlichen Handelsroute nach Sind mehr als zusicherte. Er konnte sich immer auf ihn verlassen. Bisher !

*„Ich weiß es nicht so genau“* antwortete Greenleaf kurz und beobachtete Frederico ausführlich.

*„Wo hast du das Schriftstück eigentlich her, Frederico?“*

*„Ein Freund von mir hat da Kontakte zu Abenteurern und die zeigten es ihm, da sie selbst wohl wenig damit anfangen konnten. Mein Freund war mir noch ein paar Gefälligkeiten schuldig, die er wohl auf diese Weise zurückzahlen wollte.“*

*„Ein komische Art einen Gefallen zu zahlen, meinst du nicht Frederico? Wann habe ich schon jemals davon gehört, dass ein Bericht eines Seefahrers einen Gefallen wieder abgegolten hätte. Natürlich hört sich der Bericht sehr interessant an, wer aber versichert dir das der Bericht echt ist und nicht erlogen“* wollte Greenleaf wissen.

Ganz ruhig antwortete Frederico *„Ich habe den Bericht überprüfen lassen. Den Seefahrer gibt es tatsächlich und sein Verschenden vor kurzer Zeit nach einem, sagen wir mal ungeschickten Unfall, gibt dem Bericht nur mehr Gewicht wie ich finde“*.

Er scheint sich seiner Sache sicher zu sein, dachte Greenleaf. Trotzdem zog er die Augenbraue hoch und sagte:

*„ungeschickter Unfall ? Was meinst du ? Vergess nicht mit wem du sprichst. Ich habe keine Zeit für solche Andeutungen. Sprich klar!“*

Frederico zuckte kurz, er merkte, dass er es sehr leicht übertreiben und somit die ganze Sache versauen könnte. Dabei war er sich so sicher bei der Sache. Sonst würde er wohl kaum persönlich bei Greenleaf Vickers, dem Oberhaupt des Umbanth Hauses, vorsprechen. Er hatte dem Ganzen auch nicht getraut, die Sache aber sorgfältig, vielleicht zu sorgfältig wie sich herausgestellt hatte, untersuchen lassen.

*„Der Seemann hatte eine Meinungsverschiedenheit mit einem der Zauberer aus Sind, weshalb er nun wohl eher als Frosch oder irgendeine sonstige Kreatur sein Dasein fristet. Ich HABE die*

*Sache ausführlich untersuchen lassen. Zwar habe ich weder den Seemann, noch irgendeinen seiner Mannschaft lebendig antreffen können, doch weiß ich aus erster Quelle, dass er sofort nachdem er angelegt hat eine neue Mannschaft zusammensuchen wollte und wieder in See stechen wollte. Wäre der Zauberer nicht dazwischengekommen, so wäre er wohl längst wieder auf hoher See.“*

*„Interessant ! Wie denkst du sollten wir vorgehen ?“* fragte der nun etwas beruhigte Greenleaf.

Frederico atmete auf, er hatte es geschafft. Er hatte sich bereits auf dem Hinweg überlegt, wie er Greenleaf davon überzeugen konnte, dass das kleinste Risiko mit dem größten, zugegeben vielleicht nur möglicherweise, Gewinn zusammen kommen könnte.

*„Die Gilden !“* sagte Frederico nur kurz !

*„Was ?! Bist du von Sinnen ? Wieso sollten gerade die Gilde uns dabei unterstützen, wenn wir in ihren Gewässern auf Erkundungsfahrt gehen; und selbst dann. Wie sollten wir ihr erklären, dass wir nun eine eventuelle Handelsroute durch ihre Gewässer besitzen, wo sie doch so darauf erpicht sind das Monopol weiterhin zu besitzen !“*

*„Ganz ruhig, alter Freund ! Natürlich machen nicht wir selbst die Expedition, sondern unsere Freunde aus Thyantis. Ich habe mir das so vorgestellt. Wir „bitten“ den thyantischen Senator Farius Galenthus, der wie mir zugetragen wurde auf exotische Früchte und Frauen aus dem Westen steht, um einen Gefallen. Damit das Ganze nicht so auffällig wird und zu uns zurückverfolgt werden kann, beauftragen wir einen Diplomaten des Diplomatischen Corps darum die Botschaft zu überbringen. Er sollte auch den Senator notfalls rhetorisch beeinflussen können, falls dieser mit den Geschenken nicht zufrieden ist.“*

Greenleaf dachte nach. Eigentlich ein guter Plan, den sich Frederico überlegt hatte. Wir bekommen eine möglicherweise neue Handelsroute in den Gewässern der Gilde und verdienen dabei sogar etwas ohne unsere momentanen Ressourcen dafür zu verbrauchen. Frederico hatte Recht. Thyantis war der beste Ansprechpartner. Wusste doch jeder, dass die Gilde der linke Arm von Thyantis war und sie ihnen wohl kaum ein solches, unbefangenes Projekt abschlagen würden.

*„Einverstanden. Bleibt nur noch die Sache mit dem Diplomaten. Ich nehme an du hast schon einen Diplomaten besorgt ?“* sagte Greenleaf.

Frederico grinste und sagte: *„Rein zufällig habe ich mal einen Diplomaten des Corps bereits für heute abend eingeladen. Wenn du nichts dagegen hast, würde ich ihn gerne hineinbitten.“ ...*

### 3- Hintergrund

Das Haus Umbanth hat durch Zufall eine Beschreibung zu einer sagenumwobenen, vor allem noch nicht wirklich entdeckten und kartographierten Insel, in die Hände bekommen. Daher wollen sie eine Expedition zu dieser Insel starten um festzustellen, ob es sich lohnt, eine Handelsroute dafür aufzumachen. Da sie keine (materiellen) Mittel für eine solche Expedition besitzen, wollen sie ihren Handelspartner Thyantis mittels einem Senator bestechen, so dass dieser (in seinem Namen) bei der Gilde vorspricht und sie bittet die notwendigen Schiffe, Besatzung und Materialien für die Expedition, entgegen einer bestimmten Bezahlung, zu besorgen. Damit nichts schiefgeht, wird ein Diplomat des DC (Diplomatisches Corps) nach Thyantis geschickt. Diese Diplomaten sind für ihre Fähigkeiten berühmt und berüchtigt. Selten gibt es Verhandlungen, welche sie nicht zu ihren Gunsten entscheiden. Bei diesem Diplomaten handelt es sich um **Awan Florence**.

Eine Person, welche nur „Meister“ genannt wird hat seine Augen auf das Land der SC geworfen. Er hält es für zu früh um einen Krieg zu beginnen. Daher versucht er mit weniger aggressiven Mitteln, also durch Spionage und Bestechung, Informationen über den Hergang in dem Land zu bekommen. Zu diesem Spionagenetz gehört auch **Enrico Alderon**, ein Doppleganger. Bei dem Agenten handelt es sich nicht tatsächlich um **Enrico Alderon**, sondern der Doppleganger, ein magisches Wesen, welches unter anderem die Gestalt beliebig verändern kann, spielt nur die Person Enrico Alderon. Der richtige Enrico Alderon arbeitete als Bediensteter im Gasthaus zur letzten Ruh´, einem Gasthaus an einer der meistbefahrenen Handelsstraßen. Diese Stelle bietet sich natürlich an, wenn man Informationen beschaffen möchte und so hat der Doppleganger die Rolle von Enrico eingenommen und spielt seitdem den Bediensteten.

Unabhängig davon beginnt die Diebesgilde von Akonos das Haus Torey, ein weiteres Handelshaus aus der Gegend der SC, zu schwächen. Ein wichtiger Handelspartner des Torey Haus lebt in Forlan, einer kleinen Siedlung nahe der Stadt Hendry. Bei diesem Handelspartner handelt es sich um einen Großgrundbesitzer, der sehr viel Land und Getreide besitzt, mit welchem das Haus Torey handelt. Als Bezahlung für seine Dienste für das Haus liebt er kleine Geschenke aus dem Westen. Daher schickt das Haus Torey in regelmäßigen Abständen Luxusgüter aus dem Westen zu dem Großgrundbesitzer. Plan der Diebesgilde ist es nun, diese Verbindung zu stören. Dazu hat sie in den letzten 2-3 Monaten diese besonderen Lieferungen überfallen und abgefangen, so dass der Händler den Kontakt mit dem Haus verärgert abbrechen wird und das Haus somit einen wichtigen Handelspartner verlieren wird. Durch einen Mittelsmann in Darok Stadt (einer größeren Stadt nahe der Überfallsstelle), durch welche dieser besondere Handelstrek normalerweise reist, teilt die Diebesgilde einer Banditenbande, welche für die Diebesgilde arbeiten, mit, wann eine solche Karawane Darok Stadt verlässt und wann sie am Besten überfallen werden kann. Die Banditen überfallen die Ladung, der Mittelsmann trifft sich mit einem weiteren Mittelsmann im Gasthaus zur letzten Ruh´ und dieser macht einen

Treffpunkt zur Übergabe der Waren an die Diebesgilde in der Nähe von Darok Stadt aus. Dies wird deswegen so kompliziert aufgefädelt, damit die Banditen nicht wissen, dass sie für die Diebesgilde arbeiten und es somit schwieriger ist, diese Verbrechen zu der Diebesgilde zurückzuverfolgen. Sie wollen nicht, dass das Haus Torey gegen sie aktiv wird.

### Geplanter Ablauf des Abenteuers

Die Charaktere werden nun von dem Handelshaus Torey angeheuert um das Problem zu lösen und (das ist wichtig für den Verlauf des Abenteuers, da sonst nach den Banditen für die SC alles geklärt ist) die Hintermänner der ganzen Sache auszumachen. Das Abenteuer ist so geplant, dass die SC die Banditen finden, den Mittelsmann jedoch aus Versehen töten und so nur in Erfahrung bringen, dass der Mittelsmann sich mit einer Kontaktperson im Gasthaus trifft. Der nächste Schritt ist somit für die SC, dass sie das Gasthaus aufsuchen und die Kontaktperson (**Alva Dain**) ausfindig machen. Die SC kommen des abends im Gasthaus an, werden eventuell sogar noch ein paar Nachforschungen erledigen und dann zu Bett gehen. Am nächsten Morgen wird ein Mann tot aufgefunden und allen Gästen wird verboten das Gasthaus zu verlassen, bis die Sache geklärt ist. Bei dem Toten handelt es sich um **Awan Florence**, dem Diplomaten, der von dem Bediensteten **Enrico Alderon**, dem Spion des Meisters, getötet wurde, da dieser an die Papiere, welche der Diplomat bei sich trägt heranwollte. Die Papiere beinhalten eine verschlüsselte Nachricht an den Botschafter von Thyantis sowie einen Wechsel in Höhe von 1000 gp. Die SC werden mit dem Mord in Verbindung gebracht und müssen so ihre Unschuld beweisen. Dabei müssen sie natürlich noch ihre Kontaktperson **Alva Dain** ausfindig machen und an die für sie notwendigen Informationen kommen.

Weiterhin befindet sich unter den Gästen zwei Damen, welche einen alten Tempel der Hel, einer bösen Gottheit, finden und plündern wollen. Sie selbst sind nicht böse, sondern einfache Diebinnen, **Ebe Dwine** und **Faqih Chalcis**.

Sollten die SC das Rätsel lösen, den Mord aufdecken, die Diebe entlarven und die Kontaktperson der Banditen entdecken, so erfahren sie, dass die Diebesgilde von Akonos, Feinde des Haus Torey, hinter der ganzen Sache stecken. Sie erhalten den Aufenthaltsort der Kontaktperson in Darok Stadt, einem Mann namen **Iria Makar**. Sie können dann weitere Schritte gegen diese Person vornehmen oder dies dem Haus Torey überlassen.

Das Abenteuer besteht somit aus mehreren Plots, einem Hauptplot und den Nebenplots. Damit sollte für jeden etwas dabei sein.

Hauptplot: **Der Auftrag**: Die Diebesgilde, der Kontaktmann **Alva Dain**, der Auftrag des Torey Haus.

Nebenplot 1: **Der Tempel der Hel; Ebe Dwine, Faqih Chalcis**, der Sohn des Wirtes **Drako Savic**  
(Liebhaber von Ebe Dwine)

Nebenplot 2: **Der Mord; Enrico Alderon, Awan Florence**, Der Meister von Hule, der  
Doppleganger

Die Plots werden weiter unten nochmals genauer erklärt werden.

Das Abenteuer ist in drei Teile geteilt, Teil 1 behandelt die Banditen und ihr Lager, Teil 2 das  
Gasthaus im Allgemeinen und die Vorkommnisse im Gasthaus und den Tempel der Hel. Teil 3 ist  
ein Ausblick für die kommenden Aktionen der SC.

# 4- Teil 1: Die Banditen von Hendry; das Unglück nimmt seinen Lauf

## Zusammenfassung & Hintergrund Teil 1

Die SC werden vom Handelshaus Torey angeheuert um das Verschwinden bestimmter Waren und Handelskarawanen aufzuklären. Falls möglich sollen sie die Hintermänner (falls es welche gibt) ausfindig machen. Die SC finden die Banditen, stellen sie und entdecken, dass sie eine Kontaktperson im Gasthaus zur letzten Ruh besitzen. Da (hoffentlich) **Sokkwi Neb** dabei umkommt, haben sie keine Beschreibung von dieser Person, da die Banditen niemals mit ihm in Kontakt gekommen sind.

Die Karawane, welche normalerweise aus dem Westen über Akonos und Darok Stadt nach Hendry unterwegs ist, besteht eigentlich nur aus Luxusgütern aus dem Westen. Der größte Teil der Karawane wird in Darok Stadt und Akonos entladen. Ein Wagen der Karawane fährt ca. alle zwei Wochen weiter in die Nähe von Hendry, wo der Händler **Anhuri Castenada**, ein Großgrundbesitzer im Getreidehandel, aus **Forlan** die Güter als Bezahlung des Torey Haus in Empfang nimmt. Diese Güter sind seine Bezahlung für die guten Preise, welche er dem Haus Torey für seine Getreidelieferungen macht. Diesen Getreidehandel möchte die Diebesgilde von Akonos unterbinden und somit das Haus Torey schwächen. Dazu heuern sie Banditen an, welche in diesem Gebiet diese Karawanen regelmäßig überfallen. Wird der Händler seine besonderen Waren nicht mehr erhalten, so wird er seine Preise anheben.

Die Banditen erfahren durch einen Mann der Diebesgilde, **Sokkwi Neb**, welcher bei ihnen zum Teil lebt, wann eine dieser besonderen Karawanen Darok Stadt verlässt. **Sokkwi Neb** verlässt zur selben Zeit wie die Karawane Darok Stadt, kommt jedoch natürlich vorher bei den Banditen an um mit ihnen einen Hinterhalt zu planen. Nach dem (erfolgreichen)Hinterhalt reist **Sokkwi Neb** in das Gasthaus zur letzten Ruh trifft sich mit einem weiteren Mann der Diebesgilde, **Alva Dain**, und macht mit ihm einen Übergabepunkt der gestohlenen Waren in der Nähe von Darok Stadt aus. Er reist danach kurz zu den Banditen um ihnen diesen Ort mitzuteilen und danach weiter nach Darok Stadt, um auf die nächste Karawane zu warten.



## 4.1.1 ein vielversprechendes Angebot

Die SC werden eines abends in einem Lokal, einem Gasthaus oder ähnlichem von einem Unterhändler des Torey Haus angesprochen. Dabei handelt es sich um **Clenaro Saribar**. Der Mann ist ein Mensch, mittleren Alters mit einem gepflegten Äußeren. Sollten die SC eher zur normalen Mittelschicht (was wahrscheinlich ist) gehören, so wird ihnen Clenaro durch seine gute Kleidung und seine gehobene Art der Sprache sofort auffallen.

Er bittet die SC am Tisch Platz nehmen zu können und unterbreitet ihnen das Angebot des Hauses Torey.

*Das Haus Torey wünscht, dass die Überfälle auf die Karawanen aufhören, die Mittelsmänner (falls möglich) bestimmt werden und gestohlene Waren an sie zurückgegeben werden.*

Dies ist der Auftrag, den die SC erhalten. Als Bezahlung wird den SC entweder Geld, besondere Ausrüstung, welche ein reiches Handelshaus besorgen kann oder besondere Konditionen für spätere Anschaffungen, angeboten. Alles sollte sich auf etwa 250-350 gp pro Person beschränken.

**Clenaro** kann den SC noch folgende Informationen geben, falls sie danach fragen:

die Karawane wird stets zwischen dem Stück Darok Stadt und Hendry bzw. Forlan überfallen

es gibt niemals Überlebende

bereits 3 Karawanen wurden überfallen

die Karawane besteht normalerweise 1 Wagen, 2 Lenkern sowie 2 Soldaten

der Wagen transportiert ausgefallene Stücke, Waren mit hohem Einzelwert, insgesamt im Wert von 100-150 gp.

die nächste Karawane startet in Darok Stadt in 6 Tagen (oder einer anderen Zeit, welche die SC ohne Probleme erreichen können)

Der Überfallsort in der Nähe von Darok Stadt kann ausgeschlossen werden, da hier die Kontrollen und Sicherheitsvorkehrungen (eigentlich) zu groß sein müssten. Es ist also zu erwarten, dass der Überfall in der zweiten Hälfte der Fahrt stattfindet.

## 4.1.2 Die Karawane des Reichtums

Reisen die SC nach Darok Stadt und nehmen sie Kontakt mit der Karawane auf, so werden ihnen die Begleiter der Karawane vorgestellt.

Die beiden Wagenlenker (männlich, mensch) **Naile Muntasir** und **Severin Riika** sind einfache Menschen mit einfachem Gemüt.

Die beiden Soldaten **Pete Rimsa** und **Gero Luigi** sind Söldner, welche für die Bewachung des Wagens angeheuert wurden. Sie begleiten die Karawane bereits aus dem Westen und stoßen nicht erst in Darok Stadt dazu.

Der Wagen ist ein Planwagen, der von 2 Pferden gezogen wird. Der Wert der Waren beträgt ca. 125 gp.

Die Reise von Darok Stadt dauert etwa 1,5 Tage auf der Darokiner Straße und nochmals 1,5 Tage auf einem kleinen Weg nach Forlan, insgesamt also 3 Tage.

## 4.1.3 Der Überfall auf die Karawane

Es wird davon ausgegangen, dass die SC die Karawane auf irgendeine Weise begleiten. Sollte dies nicht so sein, so muss hier entsprechend angepasst werden.

Die Reise verläuft soweit vollkommen normal. Am 2. Tag in der 2. Nachtwache wird die Karawane jedoch angegriffen. Zu diesem Zeitpunkt ist der Wagen bereits einen halben Tag auf dem kleinen Weg und somit nicht mehr auf der Darokiner Straße.

7 Banditen sowie Sokkwi Neb überfallen die Karawane nach folgendem Plan: Sie versuchen die Nachtwache durch einen Fernangriff oder ähnlichem auszuschalten, so dass sie den Wagen ohne Schwierigkeiten überwältigen können.

Die Banditen sind mit Kurzschertern und Dolchen bewaffnet. Sie tragen eine AT 6. Zwei der Banditen sind mit Kurzbögen bewaffnet und bleiben zu Beginn des Überfalls mehr im Hintergrund. Sokkwi bleibt bei den Fernkämpfern und greift nicht in das Geschehen ein. Wird er angegriffen, so verteidigt er sich so gut es geht.

## Werte der Banditen

### Anführer der Banditen (1)

Stufe 5

Hits 72

DB (AT) +34s(6)

OB (Kurzschwert) +72

OB (Kurbogen) +55

### Bandit-Nahkämpfer (4)

Stufe 3

Hits 56

DB (AT) +34s (6)

OB (Kurzschwert) +52

OB (Kurbogen) +45

### Bandit-Fernkämpfer (2)

Stufe 3

Hits 56

OB (AT) +9 (ohne Schild)/+34 (mit Schild)  
(6)

OB (Kurzschwert) +45

OB (Kurbogen) +52

### Sokkwi Neb (1)

Stufe 4 Dieb

Hits 45

DB (AT) +24(6)

OB (Rapier) +45

OB (Wurfmesser) +54

OB (schwere Armbrust) +45

## Fertigkeiten der Banditen

Schleichen/Verstecken +45 (Anführer +55, Sokkwi +65)

Beobachten +33(Anf +43. Sokkwi +55)

Stunned Maneuver +17 (Anf +23. Sokkwi +12)

## Ausrüstung der Banditen

Die Banditen haben jeweils d4 cp, 1 Kurzschwert, 1 AT 6, Essen für 4 Tage dabei. Zwei besitzen einen Kurbogen mit 20 Pfeilen (zu Beginn des Kampfes). Die Kleidung ist sehr einfach und etwas dreckig vom Schmutz. Der Anführer hat noch einen kleinen Schlüssel bei sich (für die Truhe im Erdgeschoss (Wohnzimmer) des Banditenverstecks). Sokkwi besitzt einen gut gearbeiteten Rapier (+5 nichtmagisch) und eine Geldbörse (23 sp, 15 cp)

### Bemerkungen zum Kampf

Sollten mehr als 50% der Banditen gefallen oder kampfunfähig sein, so ziehen sie sich zurück.

Stirbt der Anführer der Banditen, besteht eine 50% Chance, dass ein Bandit flieht. Es wird für jeden Banditen gewürfelt.

Sokkwi hat keinen Einfluß auf die Moral der Banditen

## 4.1.4 die versteckten Wagen

Die Banditen legen großen Wert darauf (aufgrund des Drängens von Sokkwi), dass ihre Spuren verwischt sind. Besiegen die PC die Banditen und können keinen mehr befragen, so ist ein *Spuren-verfolgen-mittelschwer (+0)* notwendig.

Die Charaktere werden 2 Tage benötigen, um das Lager der Banditen zu finden. Etwa 10 Meilen vom Überfallort entfernt beginnt der Wald von Hendry.

Am Rande des Waldes kann man durch ein *Verstecktes entdecken-schwer (-10)* 2 Wagen, welche mittels Reisig und Ästen recht gut getarnt wurden finden. Dies ist jedoch nur möglich, wenn die PSC ausdrücklich danach Ausschau halten.

Die Wagen sind leer, die Waren wohl per Hand in den Wald getragen, die Pferde teilweise geschlachtet (im Lager) oder gegessen. Die Spuren der Banditen in den Wald kann man vor hier aus ohne große Schwierigkeiten finden. Es ist nur ein *Spuren untersuchen-Leicht (+10)* notwendig. Zum Verfolgen der Spuren wird ein *Spuren verfolgen-schwer (-10)* benötigt.

## 4.1.5 Das Versteck der Banditen

Das Versteck der Banditen befindet sich etwa 16 Meilen vom Überfallsort entfernt (also nochmals 6 Meilen in den Wald hinein) in dem Wald zwischen Forlan und Hendry. Auf einer klaren Lichtung, welche jedoch gut versteckt ist, befindet sich ein alter Bauernhof, von dem noch das Hauptgebäude und die Scheune stehen, wenn auch in miserablen Zustand. In dem Versteck befinden sich **noch weitere fünf Banditen**, welche sich alle im Haupthaus aufhalten. Es folgt eine kurze Beschreibung der Gebäude. Am Ende der Beschreibungen findet sich eine Karte.

### 1. Die Scheune

Die Scheune ist ca. 5 m hoch, 10 m breit und 15 m lang. Sie hat ein großes zweiflügeliges Tor auf der Vorderseite. Einer der Flügel liegt bereits auf dem Boden, der andere hängt schwer in den

Angeln. Auf jeder Seite befinden sich 2 Fenster. Das Dach ist ein einfaches Ziegeldach, welches bereits teilweise zerstört ist. Die Scheune selbst ist vollständig aus Holz erbaut worden.

In der Scheune sind 2 Pferde angebunden, welche vom letzten Überfall stammen. Die Scheune besitzt einen Dachboden, er mit Heu beladen ist.

**Auf dem Dachboden (im Heu versteckt) ist die gestohlene Ware versteckt und gut gepolstert.**

## 2. Das Hauptgebäude

Das Hauptgebäude ist ein zweistöckiges, altes Steinhaus mit Kamin. Es besitzt ein Ziegeldach, ist ca. 5 m hoch, 8 m breit und 10 m lang. Die Vordertür ist aus Holz, das schon leicht verwittert ist und etwas in den Angeln hängt, jedoch anscheinend die Tür noch gut verdeckt. Im unteren Stockwerk sind insgesamt 10 Fenster, im oberen Stockwerk kann man 9 Fenster erkennen. Alle Fenster im Erdgeschoß sind mit Fensterläden geschlossen, die Fenster im 1. Obergeschoß sind nicht verschlossen

Die einzelnen Stockwerke werden separat beschrieben.

### 2.1 Das Erdgeschoß

Dich Fenster sind normalerweise mit Holzläden verschlossen. Zur Mittagszeit werden die Läden vor dem Esszimmer (EG-3) und der Küche (EG-2) geöffnet, damit die Banditen genug sehen können.

#### EG-Eingangstür

Die Eingangstür ist eine einfache Holztür, die jedoch schon etwas angerostet und verzogen ist.

Die Eingangstür ist etwas angerostet und eingefallen. Möchte man die Tür öffnen, so ist ein *Stärke-Test (3xST) gegen 50* notwendig. Ist der Wurf nicht erfolgreich, so verklemmt sie sich leicht und bleibt hängen. Bleibt sie hängen und man zieht weiter, so besteht die Chance, dass sie quietscht (50% Chance)

#### EG-1 Vorraum

Der Vorraum hat eine Größe von 2x3 m. Eine Tür gegenüber der Eingangstür führt in das Innere des Hauses. Der Vorraum war früher wahrscheinlich gut und schön eingerichtet, ist aber inzwischen sehr verkommen.

Der Vorraum besitzt keinerlei Interessantes, bis auf eine kleine **Klingel-Falle** an der Tür ins Haus.

### Klingel-Falle

Öffnet jemand die Tür ohne diese vorher zu untersuchen, so wird ein dünnes Seil am Boden der Tür gespannt und eine kleine Glocke im Flur ertönt. Diese es den Banditen einen **Sinneswahrnehmung: Gehör (mittelschwer +0)** zu machen. Die Falle findet man mit einem **Fallen finden-mittel (+0)** und kann sie mit einem **Fallen entschärfen-leicht (+10)** entschärfen.

### EG-2 Küche

Die Küche befindet sich in einem passablen Zustand. Sie scheint benutzt zu werden und das Feuer im Kamin ist an. Eine Treppe führt nach unten, wahrscheinlich in den Keller des Hauses.

Kommen die Charaktere **kurz vor der Mittagszeit** in die Küche, sie waren leise und die Klingel-Falle wurde nicht betätigt, so befindet sich hier einer der Banditen, welcher das Essen anrichtet.

### Bandit (1)

Stufe 3	OB (Rapier) + 52	OB (Kurzbogen) + 45
DB (AT)	+34s (6)	Hits 56
Schleichen/Verstecken + 45		Beobachten +33
Stunned Maneuver + 17		Sinneswahrnehmung Gehör: + 33

Wird der Bandit in der ersten Runde nicht getötet oder ausgeschaltet, so kann er Alarm zu rufen. Schafft er dies, so sind die restlichen Banditen im oberen Stockwerk und im Haus alarmiert.

### EG-3 Esszimmer

Das Esszimmer ist ein 4x4 m quadratischer Raum in dessen Mitte zwei Tische stehen. Ein kleiner für 4 Personen und ein längerer für etwa 10 Personen. Der kleine Tisch ist ein richtiger Tisch, während man dem anderen Tisch ansieht, dass er einmal früher als Holzstamm gedient hat und er sehr einfach umfunktioniert wurde. Das Zimmer ist recht aufgeräumt und sieht benutzt aus. Das Zimmer besitzt eine weitere Tür in der Westseite des Raumes.

Der kleine Tisch ist der Tisch für den Anführer, der andere wurde erst nachträglich auf einfache Art und Weise eingebaut. Er dient den Banditen als Esstisch.

Ist gerade **Mittagszeit**, so befinden sich die restlichen Banditen hier in dem Esszimmer und essen gerade. Dies sind normalerweise 4 Banditen, da einer stets Küchendienst hat und erst später ist.

<b>Banditen (4)</b>		
Stufe 3	OB (Rapier) + 52	OB (Kurbogen) + 45
DB (AT)	+34 (6)	Hits 56
Schleichen/Verstecken + 45		Beobachten +33
Stunned Maneuver +17		Sinneswahrnehmung Gehör: + 33

#### **EG-4 Wohnzimmer**

Dies war wohl früher mal ein Wohnzimmer. Eine große Reihe an Trophäen hängt an der Wand. Das Sofa wird anscheinend als Bett genutzt. Weiterhin steht ein einfacher Tisch mit Stuhl in der Nähe des Sofas. Eine Truhe steht am Fuß des Sofas.

Dies ist das Zimmer des Anführers. Er hat sich das schönste Zimmer als Quartier herausgesucht. Zwar wäre das Elternschlafzimmer besser als Schlafplatz geeignet, das Wohnzimmer ist jedoch geschmackvoller und anspruchsvoller eingeräumt, weshalb es sich der Anführer ausgesucht hat.

Am Fuße des Sofas steht eine **verschlossene Truhe**. Haben die SC den Banditenführer durchsucht, so haben sie den **Schlüssel** gefunden, welcher für diese Truhe passt. Ansonsten müssen sie die Truhe aufbrechen oder das Schloss knacken. Die Truhe ist mit einer Falle, einer Giftnadel versehen, welche ausgelöst wird, wenn die Truhe zerstört, aufgebrochen oder nicht erfolgreich geknackt wird. Um die Falle zu finden ist ein **Falle finden (leicht+10)**, zum entschärfen ein **Falle entschärfen (mittel +0)** Manöver notwendig. Um die Truhe ohne Schlüssel zu öffnen wird ein **Schlösser öffnen (schwer-10)** durchgeführt.

<b>Truhe</b>	
Giftnadel	OB Kleiner Stachel +50
Verursacht die Nadel einen kritischen Treffer, so wird das Gift injiziert. Bei dem Gift handelt es sich um <b>Jitsu (Stufe 5, gelbe Flüssigkeit, 5d10 Hits)</b> .	
In der Truhe befinden sich 3 Stoffbeutel, 2 Trankphiolen sowie eine Schriftrolle.	
In den Stoffbeuteln sind a) 25 sp und 3 gp    b) 34 sp und 17 Münzen mit westlicher Prägung (ca. 17 gp Wert) und c) 4 sp, 2 gp	

Bei den Trankphiolen handelt es sich um zwei magische Tränke: Wärmeresistenz und Kälteresistenz

Die Schriftrolle ist eine Sprucrolle mit dem Spruch **Spruchbarriere, offene Essenz : Mentalismus aufheben I (Stufe 4)**.

#### **EG-5 Schlafraum des Knechts**

Der Schlafraum scheint einem Bediensteten gehört zu haben, da er früher wohl sehr kläglich eingerichtet war. Heute ist er noch mehr heruntergekommen, da nur noch ein Bett in der Mitte des Raumes steht. Ansonsten scheint der Raum leer zu sein.

Es gibt in diesem Raum nichts von Interesse. Er wird von dem Banditen genutzt, welcher den schlechtesten Stand in der Gruppe hat.

#### **EG-6 Schlafraum der Magd**

Dieser Schlafraum diente früher wohl einer einfachen Person. Es befinden sich keinerlei Mobiliare mehr in dem Zimmer bis auf ein einfaches Bett in der Mitte des Raumes. Auf dem Fensterbrett steht eine leere Blumenvase aus Kupfer.

Der Raum gehört einem der Banditen und dient ihm als Schlafraum. Früher war dies der Raum der Magd, wie man auch an der Blumenvase erkennen kann.

## **2.2 Das 1. Obergeschoß**

Das 1. OG besteht aus 4 Räumen und einem Flur. Im Gegensatz zum EG sind hier die Fenster nicht mit Holzläden verschlossen, sondern offen. Zwar befinden sich auch hier Holzläden an den Fenstern, sind jedoch nicht geschlossen.

#### **OG-1 Eltern-Schlafzimmer**

Dies ist ein großes Schlafzimmer. An der einen Wand steht ein großer, 4-türiger Kleiderschrank. An der Ostseite des Raumes steht ein großes Doppelbett, das jedoch seine besten Tage schon hinter sich gebracht hat. Es sieht benutzt und vor allem sehr unordentlich aus. Eine weitere Tür auf der Ostseite des Raumes führen aus dem Raum hinaus.



Hier schlafen normalerweise 3 der Banditen. Obwohl das Bett nur für 2 Personen ausgelegt ist, ist dies trotzdem noch bequemer als auf dem Fußboden zu schlafen.

Die **Kleiderschränke** sind nicht verschlossen, beinhalten aber nichts von Wert, bis auf einen Kleiderschrank, der einen **doppelten Boden** besitzt. Dieses **Geheimversteck** haben die Banditen ebenfalls noch nicht gefunden und daher noch nicht geplündert. Das Geheimversteck findet man bei einem **Verstecktes suchen (schwer +10)**.

### Geheimversteck

In dem Kleiderschrankboden befindet sich der Schatz der Familie, die hier gewohnt hat. Dies sind:

21 cp (passem), 4 sp (tentrid), 2 gp (daro) sowie 2 kleinen Amethysten (23 sp, 14 sp) und ein Talisman, einem alten Erbstück. Der **Talisman** ist eine kleine Brocsche, welche wie ein Schild auf dem ein Strahl auftrifft, aussieht. Dies ist ein **Daily I Essenz aufheben I** (Geschlossene Essenz: Wege der Bannung Stufe 1) Gegenstand.

### OG-2 Arbeitszimmer

In dem Arbeitszimmer befanden sich früher wohl Unterlagen, Schriftstücke und Bücher. Diese sind wild auf dem Boden verteilt, manche Bücher sogar teilweise zerstört. Dafür findet sich nun eine einfache Lagerstätte (aus Stroh und Heu) auf dem Boden.

Der Raum ist bis auf die Lagerstätte leer. Auf ihr schlafen normalerweise zwei der Banditen.

### OG-3 Schlafzimmer des Jungen

Dies scheint früher das Spiel- und Schlafzimmer eines Jungen gewesen zu sein. Viele der Spielsachen scheinen nicht mehr vorhanden zu sein. Das Bett sieht benutzt aus.

Der Raum ist ansonsten nicht von Interesse.

## OG-4 Schlafzimmer des Mädchens

Das Zimmer ist wahrscheinlich das Zimmer eines Mädchens, wenn man von den ganzen Puppen und den Farben an den Wänden darauf schließen mag. Das Bett des Mädchens sieht benutzt aus, der Kleiderschrank ist aufgerissen und durchwühlt. In ihm scheinen Kinderkleider für Mädchen zu sein.

Der Raum ist nicht von Interesse.

### 2.3 Der Keller

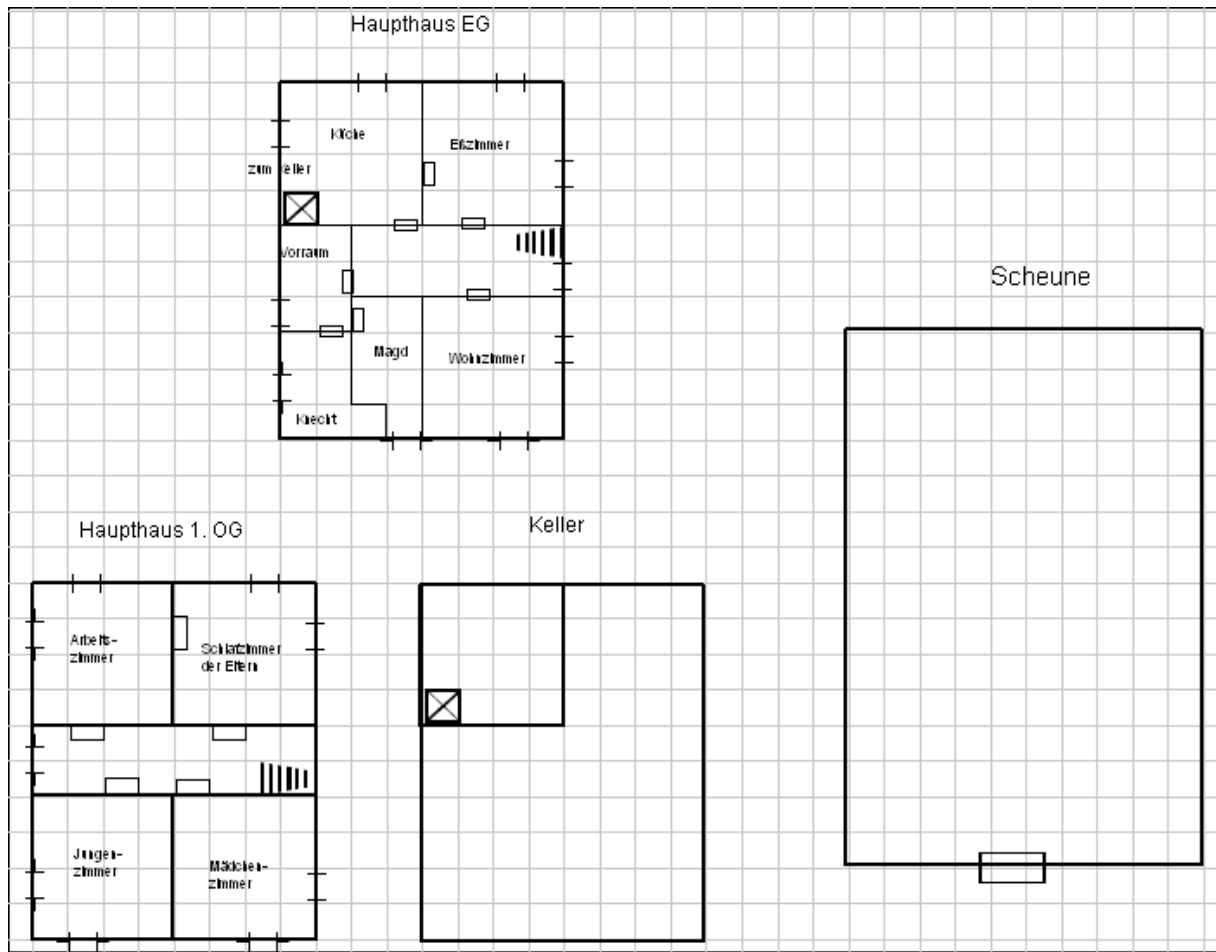
Der Keller ist über die Küche (EG-2) zu erreichen. Er scheint mit frischen, neuen Vorräten gefüllt zu sein. Die alkoholischen Vorräte aus vergangenen Tagen wurden wohl schon eingehend geplündert. Der Keller beherbergt nichts von Interesse.

#### **Bemerkung:**

Die Scheune wurde bereits oben schon beschrieben. Das einzig wirklich wichtige ist das **Diebesgut, welches auf dem Dachboden der Scheune versteckt worden ist.**

Man findet es sofort, sollte man dort danach suchen.

# Karte des Banditenverstecks



## Ende Teil 1

Die Charaktere sollten keine großen Schwierigkeiten haben die Banditen zu überwältigen. Das Problem bei der Sache ist natürlich, dass einmal nicht alles Diebesgut hier zu finden ist, und dass es sehr komisch ist, dass die Banditen nur Karawanen des Haus Torey überfallen. Die Charaktere erfahren (sehr einfach) von den Banditen, dass sie im Gasthaus zur letzten Ruh´ einen Kontaktmann haben, der ihnen (eine) Adresse(n) gibt, wo sie die Waren hinbringen sollen, damit sie gut verkauft werden kann. Die Banditen erhalten also keinen Lohn in dem Sinne, sondern nur die Möglichkeit ihr Diebesgut sehr gut wieder loszuwerden.

Das Problem dabei ist jedoch, dass die Person, die das Gasthaus, und somit die Kontaktperson, aufsucht nicht einer der ihren ist, sondern ein Mitglied dieser Organisation. Er dient als Mittelsmann zwischen dem Mann in dem Gasthaus und ihnen. Sie kennen den Mann unter dem Namen **Sokkwi Neb**. Dieser kommt immer dann zu ihnen, wenn sie einen neuen „Auftrag“ bekommen. Er trifft sich dann mit dem Banditenanführer und geht mit ihm auf „Jagd“. Er sollte also eigentlich bei dem Banditenanführer anzutreffen sein.

Es ist zu erwarten, dass **Sokkwi Neb** zu diesem Zeitpunkt bereits tot ist und nicht mehr ansprechbar ist, da die Charaktere wohl kaum davon ausgehen können, dass sie ihn nochmals brauchen, ist er doch gar nicht der Anführer der Banditen, sondern „nur“ einer der Kämpfer. Dies macht nichts. Ziel des zweiten Teils des Abenteuers ist ja gerade die Identifizierung der Kontaktperson. Das nächste Ziel der Abenteurer sollte also der Weg zum *Gasthaus zur letzten Ruh´* sein, dass sie auch ohne große Schwierigkeiten finden sollten, liegt es doch direkt an der Darokiner Straße gen Osten, ungefähr 2 Tage Fußmarsch von hier. Dort sollten sie herausfinden, wer hinter den ganzen Überfällen tatsächlich steckt.

# 5- Teil 2: Das Gasthaus zur letzten Ruh´ und der Tempel der Hel

## Zusammenfassung & Hintergrund Teil 2

Nachdem die SC nun erfahren haben, dass eine Kontaktperson im Gasthaus zur letzten Ruh´ auf sie wartet, werden sie wahrscheinlich dorthin aufbrechen und sich einquartieren. Sie müssen den Kontaktmann von Sokkwi Neb, **Alva Dain**, ausfindig machen. Dies ist jedoch nicht das einzige Problem der SC.

Zu dem Zeitpunkt, als die Charaktere eintreffen befinden sich noch andere „Organisationen“ am Wirken.

Zum Einen wären da die beiden **Diebinnen Ebe Dwine** und **Faqih Chalcis**, die erfahren haben, dass sich in der Nähe des Gasthauses (oder unter dem Gasthaus) ein alter Tempel der Gottheit Hel befindet. Diesen wollen sie plündern.

Zum Anderen wäre der **Spion des Meisters Enrico Alderon**, der den Diplomaten **Awan Florence** kurz nach Eintreffen der Charaktere töten wird. Dies geschah, da **Enrico Alderon** die Dokumente die **Awan** bei sich trug lesen und studieren wollte, dabei jedoch ertappt wurde. Als einziges Mittel half sich **Enrico Alderon** dadurch, dass er **Awan** tötete.

Zu **Enrico Alderon** wäre noch zu sagen, dass er eigentlich gar kein Mensch, sondern ein Doppleganger ist, ein Wesen, das seine Form beliebig verändern kann und auch so aussehen mag, wie jemand vollkommen anderes. Dies ist auch einer der Eigenschaften die sich **Enrico** am Mordabend zunutze gemacht hat, als er wie einer der Spieler, am besten jemand der sehr auffällig ist, aussah, als er das Zimmer von **Awan Florence** verließ, nachdem er ihn bereits getötet hatte.

Und natürlich ist da noch die von den Abenteurern gesuchte Kontaktperson **Alva Dain**, die vergebens auf ihre Kontaktperson wartet. Er hat sich als Händler getarnt, der die Darokinische Straße entlang als fahrender Händler handelt. Er ist sehr vorsichtig, da er nur mit Sokkwi Neb rechnet und mit niemandem sonst.

Die **Bediensteten des Wirtshauses** sind:

Der **Wirt Reko Savic**, seine **Frau Cynoweth Savic** und sein **Sohn Drako Savic**. Weiterhin arbeiten als **Stalljunge** der **Ylari Afaf Azra**, als **Knecht Enrico Alderon** und der **Rausschmeißer B´yak Baligha**, ein Halb-Ork aus einem fernen Inselreich.

Die weiteren **Gäste** sind:

**Ako Cardax**, ein **Händler** eines weiteren Handelshauses.

**Darcy Dragoncrest** (Magierin) und **Grom Darkblade** (Paladin), zwei **Abenteurer** auf der Durchreise in den Süden.

**Arilea Crill**, eine einfache **Bewohnerin** von Darok Stadt und **Krimdabar Sternenstaub**, einem **Elfen**, der für die Gilde (siehe Prolog) arbeitet, aber eigentlich nichts mit dem Abenteurer zu tun hat und nur zufällig hier auftaucht.

Die unterschiedlichen Personen/Gäste haben sowohl unterschiedliche Ziele als auch unterschiedliche Informationen, da natürlich die Hauptgruppen, also der Spion des Meisters sowie die Diebinnen Ebe und Faqih natürlich nicht teilnahmslos dastehen, während die Charaktere Untersuchungen anstellen.

Vor allem die beiden Diebinnen werden den Charakteren auffallen, da diese natürlich überall zu sein scheinen, da sie ja nach dem Schrein suchen.

#### Kurzüberblick über die Personen

Hauptpersonen		Gäste	
Spion des Meisters	Enrico Alderon	Händler	Ako Cardax
Der Tote:	Awan Florence		Alva Dain (s.o.)
Kontaktperson:	Alva Dain	Abenteurer	
Diebinnen	Ebe Dwine und Faqih Chalcis		Darcy Dragoncrest
			Grom Darkblade
<b>Wirtshaus</b>		Reisende	
Wirt	Reko Savic		Arilea Crill
seine Frau	Cynoweth Savic		Krimdabar Sternenstaub
sein Sohn	Drako Savic		Ebe Dwine (s.o.)
Stalljunge	Afaf Azra		Faqih Chalcis (s.o.)
Knecht	Enrico Alderon (s.o.)		Awan Florence (tot)
Rausschmeißer	B´yak Baligha		

Im Folgenden werden die einzelnen Plots genauer vorgestellt, die beteiligten Figuren und ihre Ereignisse geschildert sowie eine kurze Zusammenfassung gegeben.

## 5.1 ... und es geschah in dunkler Nacht

### Zusammenfassung des Mordes an Awan Florence durch Enrico Alderon

Awan Florence ist ein Diplomat des diplomatischen Corps, einer Vereinigung, welche für wichtige Verhandlungen jeglicher Art gegründet wurde.

Awan Florence sollte mit der Botschaft in Thyantis Kontakt aufnehmen. Ziel der Kontaktaufnahme sollte ein *Expeditionstrupp auf die Insel der Schrecken* sein. Diese Insel ist es, von der in dem Brief des Seemanns (siehe Prolog) gesprochen wurde. Thyantis sollte als Deckmantel fungieren, da die Thyanter sehr viel bessere Beziehungen zur Gilde pflegen, als das Handelshaus Umbanth.

Um seinen Auftrag zu erledigen, hatte er folgende Dinge bei sich:

Seinen Siegelring als Diplomat des Corps (nicht offen getragen, sondern in einer Tasche versteckt)

Eine verschlüsselte Botschaft für den Botschafter in Thyantis (in seinem Zimmer)

Eine Karte und den Brief des Seemanns (hier bitte entsprechendes anpassen und einfügen. Dies kann als Aufsetzer für spätere Abenteuer verwendet werden)

**Enrico Alderon**, ein Spion des Meisters ist seit geraumer Zeit in dem Wirtshaus tätig. Er fängt Gerüchte auf, hört sich um und bekommt so einen wichtigen Teil an Informationen aus Ländern, die mit Darokin zu tun haben, ohne selbst außerhalb von Darokin zu sein. Seine Rassenfertigkeiten als Doppleganger sind ihm dabei sehr hilfreich, da er auch mentale Fertigkeiten besitzt, welche sich zur Sondierung seines Gesprächspartners gut eignen. So ist er auf **Awan Florence** aufmerksam geworden und hat sich an seine Ferse geheftet.

Am Abend als die SC ankommen hat sich **Enrico Alderon** dazu entschlossen die Dokumente von **Awan Florence** zu stehlen und zu untersuchen. Er bricht in das Zimmer von **Awan Florence**, in der Gestalt eines der SCs ein und belegt **Awan** mit einem Schlafzauber. Dieser scheint aber fehlzuschlagen und so kommt es zu einer Auseinandersetzung, welche für **Awan** tödlich endet. Zwar kann nun **Enrico** die Dokumente an sich bringen, muss sich jedoch der Leiche entledigen. Dazu macht er den toten Diplomaten mittels des Zaubers *Transparenz* unsichtbar, teleportiert ihn dann mittels *Objekt versetzen* aus dem Haus heraus. Er selbst begibt sich mittels *Geringere Dimensionstor* in das Zimmer des SC, verlässt sichtbar, in der Gestalt des entsprechenden SC

das Zimmer, und begibt sich zum Toten. Diesen trägt er dann etwas vom Haus weg und begräbt dann den Toten. Danach geht er in das Zimmer des SC und teleportiert sich von dort dann in sein eigenes Zimmer mittels *Geringere Dimensionstor* wieder zurück. So soll die Spur auf den SC, falls notwendig, zu dem SC lenken und nicht auf ihn.

Er versucht im Weiteren stets den Verdacht auf den SC zu lenken, deren Gestalt er angenommen hat.

Bei der ganzen Aktion wird er von **Darcy Dragoncrest**, einem der beiden Abenteurer, und/ oder dem SC selbst wahrgenommen. **Darcy** kann an diesem Abend nicht schlafen, da sie Geräusche hört und sich so die Beine Spätabends im Mondschein vertreten will. Sie öffnet ihre Tür und sieht dabei, wie **Enrico** (in Gestalt des SC) gerade das Zimmer des SC verlässt und zur Leiche geht. Sie folgt ihm unsichtbar und findet die Stelle an der die Leiche begraben wird. Sie ist es, welche die Leiche mit ihrem Freund **Grom** am nächsten Morgen (sehr früh) ausgräbt und dem Wirt zeigt und die SC beschuldigt den Mann getötet zu haben. Ihr Verdacht liegt also bei einem der SC und somit auf der gesamten Gruppe, weshalb sie und ihr Freund **Grom Darkblade** stets die Gruppe beschatten werden und gut im Auge behalten. **Enrico** dagegen wird erst einmal ruhig bleiben und sich nicht weiter darum kümmern. Er weiß, dass **Darcy** ihn gesehen hat, da sie den Vorfall zu genau beschreibt, um nichts gesehen zu haben, weiss aber, dass seine Verkleidung perfekt ist.

**Darcy** wird anfangen alle Personen zu befragen. Dabei kommt sie irgendwann auch bei **Enrico** an und erkennt (durch Zufall), dass er kein Mensch ist. Er tötet sie daraufhin am Tag 2 (Tag 0 ist der Tag an dem der Mord entdeckt wird).

**Afaf Azra**, der Stalljunge, hat das ganze Geschehen auch bemerkt, da er immer im Stall schläft und **Enrico** dort vorbeigegangen ist.

Je nachdem wie die SC ihn behandeln, kann er ihnen hilfreich sein. Macht er mit ihnen einen Treffpunkt aus um ihnen zu sagen, was er weiß und achten die SC nicht darauf, dass sie alleine sind, so stirbt er noch bevor er mit den SC spricht. Zuerst sagt er den SC, dass er sich mit ihnen treffen möchte. Dies bekommt **Enrico** mit, tötet ihn und nimmt seine Rolle ein. Er sagt den SC (nun als **Enrico**), dass er den Elfen **Krimdabar Sternenstaub** gesehen hat und sich **Darcy** täuscht.

**Enrico** verrät sich dabei, da **Afaf** eigentlich sehr gütlich zu seinen Tieren ist, **Enrico** (in Gestalt von **Afaf**) aber bei dem Gespräch die Pferde anmault, als die Charaktere in den Stall kommen. **B'yak** greift später **Enrico** an, da er denkt, dass er an dem Mord an **Afaf** verantwortlich ist, wird dabei aber in „Notwehr“ von **Enrico** getötet. Sollten die Charaktere es nicht schaffen den Mord aufzuklären, so kommt ein Magistrat am Tag 5 in das Gasthaus und wird die SC für schuldig befinden.



### Kurzzusammenfassung

Es ist hier nicht möglich keine Zeitangaben zu machen, da der Plot sehr von den SC abhängig ist. Die Dinge, welche feststehen sind vermerkt.

**Enrico Alderon** bricht bei **Awan Florence** ein und versucht seine Dokumente an sich zu nehmen, bzw. zu kopieren. Ein Schlafzauber misslingt, weshalb er **Awan Florence** töten muss, bevor dieser Alarm schlägt.

**Enrico** wird (in Gestalt eines der Spielercharaktere) von **Darcy Dragoncrest** gesehen, wie dieser die Leiche im Wald vergräbt. Sie sieht ihn, wie er das Zimmer des SC verlässt und kann ihn bis zum Wald verfolgen, wo die Leiche begraben ist.

Am nächsten Morgen graben **Gorm Darkblade** und **Darcy Dragoncrest** die Leiche aus und **beschuldigen den SC des Mordes an Awan Florence**.

Darcy stirbt an Tag 2 nachdem sie zu viele Fragen gestellt hat.

**Afaf** hat **Enrico** gesehen und am Gang erkannt. Als er den Charakteren seinen Verdacht mitteilen möchte, wird er von **Enrico** belauscht und bevor er die Charaktere treffen kann von ihm getötet.

**Enrico** führt das Gespräch und lenkt den Verdacht auf **Krimdabar Sternenstaub**, den Elfen. Er verrät sich an seinem Verhalten gegenüber den Tieren. **B`yak** greift Enrico an, stirbt aber.

## 5.2 die Jagd nach dem Schatz

Der zweite Plot hat die beiden Diebinnen **Ebe Dwine** und **Faqih Chalcis** als Hauptcharaktere. Der Sohn des Wirtes, **Drako Savic**, spielt ebenfalls eine Rolle, wenn diese auch eher tragischer Art ist.

In derselben Nacht in der **Awan Florence** getötet wird, versuchen die beiden Diebinnen den alten Tempel der Hel zu finden. Sie wissen, dass er in der Nähe des Gasthauses sein muss, oder sogar im Gasthaus bzw. darunter sich befindet.

Sie wissen jedoch nicht genau wo, weshalb sie das Gasthaus untersuchen. Sie sind bereits einen Tag vor den SC im Gasthaus untergebracht mit der Ausrede, dass sie auf einen Freund warten. Einen Abend vor dem Mord haben sie bereits die Gänge des Gasthauses durchsucht, aber nichts gefunden.

Da dies nichts weiter bringt, haben sie beschlossen den Sohn des Wirts, **Drako Savic**, zu umgarnen und ihn als Informationsquelle zu benutzen. Dies geschieht am Abend, als die Charaktere im Gasthaus ankommen (Tag -1 auf Tag 0). Er wird ihnen nach einem Tag der Verführung (und einem nächtlichen Vergnügen) die Markierungen am Brunnen zeigen, welche er als Kind beim Spielen einmal entdeckt hatte. Am Tag 1 werden die drei dann des nachts sich den Brunnen anschauen und die Markierungen, wie **Drako** gesagt hat, finden. Leider werden sie feststellen, dass der Durchgang verschüttet ist. Da der Gang aber Richtung Haus geht, vermuten sie, dass es noch einen weiteren Eingang gibt, direkt unter bzw. im Gasthaus. An Tag 2 finden sie im Keller dann den geheimen Eingang zum Tempel der Göttin Hel. Der alte Wächter wird an diesem Abend von ihnen geweckt. Sie haben größere Probleme mit ihm, weshalb der Untote auch in das Gasthaus gelangt. Die SC haben so die Chance, falls noch nicht geschehen, auf die beiden aufmerksam zu werden. An Tag 3 (falls die SC nichts unternehmen), werden die beiden den Tempel abends nochmals aufsuchen und plündern, ihre Sachen packen und **Drako** sitzen lassen.

**Bemerkung:** Die zwei machen sich eventuell für die SC verdächtig, da sie, wie auch die Kontaktperson von Sokkwi auf jemanden „warten“. Dies könnte auch der Mittelsmann der Banditen sein.

### Kurzzusammenfassung

**Ebe Dwine** und **Faqih Chalcis** sind zwei Diebe, die von einem alten Schrein der Hel unter/um das Gasthaus gehört haben. Sie versuchen den Schrein zu finden und seine Schätze an sich zu nehmen.

**Tag -2 (morgens):** die zwei kommen im Gasthaus an

**Tag -2 :** Durchsuchung der Gänge des Gasthauses

**Tag -1 (abends):** Drako wird von Faqih verführt. Drako erzählt von den Markierungen am Brunnen.

**Tag 0 (mittags):** Ebe, Faqih und Drako schauen sich die Markierungen am Brunnen an, unternehmen aber noch nicht, da sie nicht mit dem Mord in Verbindung gebracht werden wollen.

**Tag 1 (nachts):** Ebe und Faqih öffnen den Gang im Brunnen, kommen jedoch nur zu einer eingestürzten Stelle. Sie verschließen den Geheimgang wieder.

**Tag 2 (nachts):** Ebe, Faqih und Drako öffnen den Geheimgang im Keller des Gasthauses. Sie stören den alten Wächter und fliehen. Der Wächter kommt ins Gasthaus. Drako stirbt bzw. wird schwer verletzt, je nachdem wie schnell die Charaktere reagieren.

**Tag 3 (nachts):** Ebe und Faqih dringen in den Schrein ein, plündern ihn und ziehen von dannen.

## 5.3 Der Kontaktmann

Die Person weshalb die Gruppe überhaupt nur in das Gasthaus gegangen ist, ist **Alva Dain**, der Kontaktmann von Sokkwi. Alva gibt sich als fahrender Händler aus und ist des Öfteren im Gasthaus (ca. alle zwei Wochen). Dies allein sollte eigentlich reichen um die Charaktere auf ihn aufmerksam zu machen. Sollte dies nicht reichen, so kann ihnen **Afaf** (falls er noch lebt) den Hinweis geben, dass er Alva komisch findet, da er der einzige Händler ist, der nicht genau weiß, was er verkauft. Er hat nämlich mal unter die Plane des Händlers gespickt und dort eine schöne Holztruhe gefunden und diese kaufen wollen. Alva wusste gar nicht, welche Truhe er meinte. Auch stellt er seinen Wagen einfach ab, ohne sich um die Waren zu kümmern, so als ob sie für ihn nicht von Interesse wären.

Er scheint auch nicht weiter erfolgreich zu sein, da er dauernd die gleichen Waren transportiert, was allerdings nur **Afaf** weiß.

Dies sollte reichen um die Charaktere auf ihn aufmerksam zu machen. **Alva** wird nach Aufklärung des Mordes weiter nach Darok Stadt ziehen, da er (richtigerweise) davon ausgeht, dass **Sokkwi** nicht mehr kommt. Für das weitere Vorgehen (falls **Alva** da noch auf freien Füßen ist) siehe Epilog Teil 2.. Der Umgang mit **Alva** ist sehr stark von den SC beeinflusst. Sollte es ihm zu bunt/gefährlich werden, wird er sich absetzen.

**Alva Dain** ist die Kontaktperson von **Sokkwi Neb**.

Der Wirt, wie auch seine Angestellten wissen, dass **Alva** immer wieder in dem Gasthaus vorbeikommt.

**Afaf** findet **Alva** komisch, da er

- a) seine Ware nicht kennt,
- b) nicht gerade erfolgreich ist, da er stets das gleiche verkauft und
- c) sich nicht um seine Waren kümmert.

## 5.4 Dramatis Personae

In diesem Abschnitt sollen die einzelnen Charaktere vorgestellt werden. Zu jeden Charakter ist eine ausführliche Beschreibung, seine Rolle in dem Abenteuer sowie eine kurze Geschichte und sein Verhalten während des Abenteuers wiedergegeben.

Es werden zuerst die für die Plots wichtigen Personen, danach die anderen, vorgestellt und beschrieben werden.

### 5.4.1 Hauptpersonen

#### **Enrico Alderon (der Knecht, der Spion des Meisters, der Doppleganger)**

##### Beschreibung

Enrico Alderon ist ein männlicher Mensch im Alter von etwa 38 Jahren. Er hat, seinem Stand entsprechend, einfache Kleidung (Hose und Hemd), manchmal etwas dreckige Hände und keine besonderen Schmuckstücke. An seiner Seite trägt er zu jeder Zeit einen Dolch, den er auch als Werkzeug verwendet.

Seine Haare sind braun und etwa Schulterlang. Normalerweise trägt er sie jedoch in einem Zopf gebunden, so dass sie ihn bei der Arbeit nicht stören.

##### Hintergrund & Zeittafel

Enrico Alderon hat vor ca. 4 Jahren beim Wirt Reko Savic und seiner Frau als Knecht angefangen. Reko hat ihn aufgrund seiner freundlichen und hilfsbereiten Art eingestellt. Vor einem Jahr kam ein Fremder in das Gasthaus, der alles verändert hat. Der Fremde war ein Doppleganger, der als Spion des Meisters tätig war. Da der Wirt eine Frau hatte und somit eventuell schwieriger zu duplizieren war, nahm er sich den Knecht als Zielperson vor. Eine kurze Streitigkeit über den Verlust eines Gegenstands, bei dem der richtige Enrico (aus Versehen) starb, half bei der Entscheidung welche Rolle er nun spielen würde. Das Gasthaus liegt an der Darokinischen Straße nach Osten in der Nähe von Darok Stadt und ist somit als Gerüchteküche ideal geeignet.

Der Doppleganger (ab sofort Enrico genannt) spielt seitdem die Rolle des Enrico und nimmt so manches Gerücht auf und sendet es seinem Meister. Die Briefe sind „an einen Freund“ adressiert, der in Akesoli wohnt.

Er hat schon immer auf einen größeren Coup gewartet, der es ihm ermöglicht in wichtigere (und zivilisiertere Gegenden zu ziehen) und sah den Diplomaten als die ideale Möglichkeit.

Er ist der Mörder von Awan Florence, dem Diplomaten des diplomatischen Corps.

Er ist eine sehr temperamentvoller Person, welche allerdings vor seinem „Herrn“ dem Wirt dies niemals zeigt und stets zuvorkommend ist, wenn dieser zuschaut. Trifft man ihn alleine, so kann er schon mal ausfällig, wenn nicht sogar gewalttätig werden, was die zwiespältige Rolle von Enrico Alderon zeigt.

Er war früher ein guter Freund von Afaf Azra. Seit einem Jahr ist dies nicht mehr der Fall, da Afaf die Freundlichkeit des alten Enrico vermisst.

Enrico Alderon ist der Mörder und somit eigentlich die Hauptperson in dem ganzen Abenteuer. Zwar war der Mord eher zufällig und ungewollt, aber für Enrico auch nicht weiter tragisch. Er hält sich eher im Hintergrund und zieht eher subtil an den Fäden um die Geschehnisse in die richtigen Bahnen zu lenken. Die Gestalt eines der SC hat er deshalb angenommen, da diese fremd in dem Gasthaus sind und daher vielleicht eher verdächtig sind.

**Tag -1 (nachts):** Enrico tötet Awan Florence

**Tag 0 (morgens):** die Leiche wird gefunden

**Tag 2 (mittags):** die Leiche von Darcy wird gefunden. Enrico hat sie getötet, nachdem sie zu viel herausgefunden hat.

**Tag 2 (abends):** Enrico tötet Afaf, da er mitbekommt wie dieser etwas den SC verraten möchte. Er hält ihn außerdem für eine mögliche Gefahrenquelle, da er am besten die „Verwandlung“ des Enrico mitbekommt.

**Tag 2 (nachts):** Enrico spielt Afafs Rolle beim Gespräch mit den SC und beschuldigt Krimdabar Sternenstaub gesehen zu haben.

### Werte & Ausrüstung

Enrico Alderon ist ein **Doppleganger Stufe 5**

Er besitzt somit folgende speziellen Fertigkeiten:

- Alle Magent-Basislisten [10]
- Die Mentalisten-Lilsten: Mentale Wahrnehmung [10], Mentale Kontrolle [5], Verschmelzung der Gedanken [5]
- Als angeborene Fertigkeit: Gestaltwandel (Manipulation des Körpers -13, Geschl Mentalismus)

Die **Kampfwerte** von Enrico sind:

Stufe 6 (durch Doppleganger) Hits 80 PP 45 DB (AT) 4(40)

OB (Dolch) 105 OB (Rapier) 70 Bemerkung: keine Benommenheit.

Als besondere Ausrüstung besitzt Enrico

*Dolch +5, magisch* (trägt er bei sich)

*Dokumente des Diplomaten* (hat er in einem Geheimversteck in seinem Zimmer)

## Awan Florence (der Tote)

### Beschreibung

Awan Florence ist ein menschlicher Mann im Alter von 46 Jahren. Er besitzt bereits ein paar graue Haare, die seinem sehr guten äußeren eigentlich nicht schaden, sondern ihm einen gewissen Eindruck von Weisheit geben. Seine ansonsten schwarzen Haare trägt er modisch kurz. Die Kleidung ist nach dem momentanen Trend der Darokiner Mode und zeugt von einem gewissen Reichtum, da sie aus Stoffe aus dem Reich des Westens stammt. Die weitere Beschreibung spielt eigentlich keine Rolle, da er sowieso stirbt.

### Hintergrund & Zeittafel

Awan Florence ist ein Diplomat des diplomatischen Corps von Darokin, einer Organisation, welche die Außenpolitik für Darokin macht. Sie arbeitet sowohl für den Staat, wie auch für private Personen (wenn sie es sich leisten können) oder für die großen Handelshäuser. Das Corps ist bekannt für seine Neutralität gegenüber dem Auftraggeber (welche sie meist tatsächlich einhalten). Awan Florence war für das Haus Umbanth tätig und sollte nach Thyantis reisen um dem dortigen darokinischen Diplomaten etwas unter die Arme zu greifen. Das Haus Umbanth plant eine Ausweitung seiner Handelsbeziehungen gen Westen und hofft dabei auf die Hilfe der Thyanter, da sie eine bessere Verbindung zur Gilde besitzen wie sie. Die Expedition soll nämlich auf den Wasserwegen stattfinden. Würden sie direkt die Gilde ansprechen, so würde der Handelsbetrag sehr wahrscheinlich kleiner ausfallen. So würde zwar Thyantis das Land eventuell besetzen (als Kolonie), aber das Haus Umbanth hätte die Möglichkeit ihre Handelsbeziehungen in den Osten zu erweitern. Territoriale Wünsche besitzt das Handelshaus sowieso nicht.

Awan Florence macht in dem Gasthaus halt und wurde von Enrico als Diplomat „entlarvt“.

Abends (an Tag -1), bekam er Besuch von Enrico, der ihn einschläfern wollte, was aber nicht funktionierte. Daraufhin tötete Enrico Awan (was eigentlich nicht geplant war), damit dieser nicht Hilfe rufen konnte und Enrico aufgefliegen wäre.

Die Rolle im Abenteuer ist recht einfach. Er ist das tote Opfer!

**Tag -1 (nachts):** getötet durch Enrico

**Tag 0 (morgens):** gefunden von Darcy und Gorm

## Werte & Ausrüstung

Die Werte spielen keine Rolle, da er stirbt, als das Abenteuer beginnt.

Awan Florence besitzt (bis auf die Dokumente) noch alle seine Ausrüstungsgegenstände. Dies wären:

*ein gutgearbeitetes Rapier* + 10, magisch

*eine Reiserobe*, magisch (wird niemals dreckig)

*zwei Flaschen mit Parfum*, +5 auf Verhandeln/Diplomatie

eine zweite gute Kleidung (nach dem neuesten Trend)

*Geldbörse* (ca. 134 gp)

*Dokumente des Haus Umbanth* (inzwischen in den Händen von Enrico)

*einen Kompass*

*zwei Landkarten* (eine von Darokin und eine von Thyantis)

*eine Tasche mit exotischen Kostbarkeiten aus der Wüste Sind (im Westen) (Perlen, Spiegel, Früchte, Kaffeepulver)* als Geschenke für den Botschafter

*1 Pferd (steht im Stall)*

## Alva Dain (der fahrende Händler; Kontaktmann)

### Beschreibung

Alva Dain ist ein Mann mittleren Alters (34). Er trägt seine dunkelblonden Haare offen und kurz. Die Kleidung zeugt von einem gewissen Reichtum; die goldenen Ringen an den Fingern tun ihr übriges dazu. Er ist für sein Alter und für seinen Beruf bei sehr guter Kondition und eher schlank als dick. Allerdings scheint er etwas klein zu sein (nur 1,67m). Er gibt sich weltmännisch und redegewandt.

### Hintergrund & Zeittafel

Alva Dain kommt regelmäßig alle zwei Wochen am Gasthaus vorbei, trifft sich mit Sokkwi etwas außerhalb des Gasthauses nachdem dieser ihm ein Zeichen gegeben hat. Damit Alva Dain nicht auffällt, hält er die Maskerade eines Händlers aufrecht. Er fährt mit seinem fahrenden Wagen auf der Darokiner Straße, und ist somit ungefähr alle 2 Wochen im Gasthaus. Afaf, der Stallbursche, hat einmal den Händler auf seine Ware angesprochen, worauf Alva ausweichen musste. Der



Wagen transportiert stets das gleiche Hab und Gut - was allerdings nur Afaf und Alva wissen - und ist somit auch eine mögliche Anlaufstelle für die Charaktere. Alva selbst ist sehr redselig (außer über seine Arbeit; Geschäftsgeheimnisse!) und freundlich. Wird er von den Charakteren in die Enge getrieben, versucht er unbemerkt bei der nächsten Gelegenheit das Gasthaus zu verlassen und nach Darok Stadt zu verschwinden. Er kennt die Kontaktperson in Darok Stadt und kennt auch die jeweilig ausgemachten, wechselnden Treffpunkte. Er hat jedoch nicht vor dies einfach so ohne weiteres preiszugeben. Ist er dazu gezwungen und kann er damit seine Haut retten, so tut er dies jedoch.

Alva ist ein typischer Dieb mit ein paar Fertigkeiten in Handelskunde. Er hat sich schon ein bisschen in die Rolle hineingefunden, besitzt natürlich aber weder die notwendigen Kontakte, noch die notwendigen vertieften Wissensfertigkeiten über den Beruf des Händlers. Er ist keinem Handelshaus, da es viel zu auffällig wäre, angehörig.

Ankunft im Gasthaus Tag -1 (mittags)

Werte & Ausrüstung

<b>Dieb</b>	Stufe 6	
Hits	45	DB (AT) + 27/+54s (1 bzw. 6)
OB (Rapier) + 57	OB (Dolch) + 45	OB (Wurfdolch) + 56
<i>Schleichen +74</i>	<i>Verstecken + 74</i>	
<i>Beobachten + 65</i>	<i>Stunned Maneuver + 21</i>	

Alva kämpft mit einem Rapier, das sehr schmuckvoll ist, ein altes Beutestück, das er nicht abgegeben hat, sondern als Teil seiner Bezahlung angesehen hat.

***Rapier + 5, magisch***

***Dagger of Assassination,***

***Bottle of Smoke (2x)***

Auf dem Wagen befinden sich Gegenstände im Wert von 17 gp.

## Ebe Dwine & Faqih Chalcis (zwei Reisende, zwei Diebinnen)

### Beschreibung

Die zwei Frauen sind jeweils Exoten. Faqih ist eine dunkelhäutige Schönheit aus der Wüste Sind (eine Wüste im Westen), während Ebe eine fast schon elfenbeinweiße Schönheit aus Glantri bzw. dem Norden ist.

**Faqih** besitzt langes schwarzes Haar, das sie entweder offen oder in einem Zopf trägt. Ihre dunkelbraunen Augen, die sie durch schwarzes Maskara noch betont wirken wie die unendliche Ferne des Weltalls und so tief wie das Meer. Sie trägt, wenn sie nicht gerade reist, seidene Gewänder, die gerade so viel verhüllen, dass es jeden Mann zu mehr anregt, aber nicht billig wirkt. Faqih sieht aus wie 23, ist allerdings schon etwa 27 Jahre alt, was ihrer Schönheit nicht tut.

**Ebe**, die Schönheit aus Glantri trägt meist hochgesteckte Kleidung, die figurbetont geschnitten ist. Im Gegensatz zu Ebe hat sie wallendes, lockiges blondes Haar, das sie stets offen trägt. Ihre blauen Augen strahlen wie die Sterne am Himmel. Sie dürfte so etwa 24 Jahre alt sein.

Sie sind beide sehr aufgeschlossen und kontaktfreudig, vor allem männlichen, gutaussehenden Personen gegenüber und stets für ein Abenteuer zu haben, vorausgesetzt es lohnt sich für sie!

### Hintergrund & Zeittafel

Ebe und Faqih wissen wie sie, vor allem auf Männer, wirken. Es handelt sich hier um zwei Lebedamen, die nicht immer dem Gesetz folgen. Sie sind zwei Diebinnen, die ihren hohen Lebensstil meist finanzieren lassen. Faqih ist mehr die Taschenspielerin, während sich Ebe auf das Öffnen von Schlössern und dergleichen spezialisiert hat.

Sind sie nicht gerade in einer Stadt sesshaft, sondern ziehen herum, so tun sie dies auf zwei Pferden (die im Stall stehen), die alleine schon ein Vermögen wert zu sein scheinen. Ebe und Faqih sind diesmal allerdings aus einem besonderen Grund gerade in diesem Gasthaus abgestiegen. Offiziell sagen sie, dass sie hier auf einen Freund von ihnen warten. Tatsächlich versuchen sie aber den alten Schrein der Hel zu finden. Ihr letzter Liebhaber (Gott möge ihn selig haben! welcher Gott auch immer dies für ihn sei) hatte einen Hinweis auf einen alten Schrein des Hel, der sich in der Nähe oder unter dem Gasthaus befinden soll.

Daher versuchen sie diesen Schrein zu finden. Sie sind an nichts anderem interessiert, auch wenn dies nicht immer so den Anschein erweckt.

Sie spielen die Rolle in einem der beiden Nebenplots. Sie sind die Gäste, die am längsten hier in dem Gasthaus übernachten. Alle anderen kommen erst zusammen (am gleichen Tag, wenn auch vielleicht schon vorher) mit den Charakteren an. Da sie mit ihrer Suche nicht weiterkommen, versuchen sie den Sohn des Wirts - **Drako** - zu verführen, wogegen dieser überhaupt nichts

einzuwenden hat. Mit Hilfe von diesem kommen sie auf die Spur der Markierungen im Brunnen und an den Geheimgang im Keller des Wirtshauses.

Da sie nie einem Abenteuer abgeneigt können sie auch dazu verwendet werden die Charaktere zu verführen und vielleicht so in die Irre zu locken. Ihren Aufenthalt haben sie vor durch den Händler **Ako Cordax** bezahlen zu lassen. Sie bündeln also spätestens am Abend 2 mit dem Händler an, weshalb es auch zu einem kleinen Zwischenfall mit Drako kommt, der davon gar nicht begeistert ist. Dies sollte die Spieler auf die Verbindung zwischen Drako und den zwei Frauen bringen. Der Plot der beiden Frauen soll als Action-Plot neben dem eigentlichen Plot dienen, da die Charaktere hier wahrscheinlich sehr viel schneller ans Ziel kommen werden, als beim Hauptplot.

<b>Tag -2 (morgens)</b>	Ankunft im Gasthaus
<b>Tag -2 (abends)</b>	Untersuchung der oberirdischen Räume des Gasthauses
<b>Tag -1 (abends)</b>	1. Annäherungen an den Sohn des Wirts, Drako. Das nächtliche Spiel zwischen Ebe und Drako weckt Darcy auf.
<b>Tag 0 (mittags)</b>	die zwei Frauen schauen sich zusammen mit dem Sohn Darko den Brunnen an und entdecken die Markierungen
<b>Tag 1 (nachts)</b>	Ebe, Faqih und Darko öffnen den alten Geheimgang im Brunnen, finden aber nur einen verschütteten Gang n Richtung Gasthaus
<b>Tag 2 (abends)</b>	Der Händler Ako Cordax bandelt mit Ebe an. Darko flippt aus und wird von seinem Vater auf sein Zimmer geschickt.
<b>Tag 2 (nachts)</b>	Faqih, Ebe brechen mithilfe von Darko in den Keller des Gasthauses ein. Sie finden den Geheimgang und öffnen diesen. Sie werden jedoch vom Wächter des Schreins überrascht und fliehen. Greifen die Charaktere nicht ein, so stirbt Darko durch den Wächter, ansonsten wird er nur schwer verletzt.
<b>Tag 3 (abends)</b>	die zwei Frauen dringen nochmals in den Schrein ein und plündern diesen. Sie verlassen das Gasthaus noch am gleichen Abend ohne Darko
<b>Tag 4 (morgens)</b>	Darko ist so über die Frauen enttäuscht, dass er den SC erzählt was vorgefallen ist.

## Werte & Ausrüstung

<b>Ebe Dwine</b>	Diebin Stufe 6	
Hits 45	DB (AT)	+24/+49s (1/6)
OB (Dolch) + 76		
Schleichen + 65		Verstecken + 65
Beobachten + 42		Stunned Maneuver + 16
<b>Faqih Chalcis</b>	Diebin Stufe 6	
Hits 43	DB (AT)	+24/+49s (1/6)
OB (Dolch) + 78		
<i>Schleichen + 55</i>		<i>Verstecken + 55</i>
<i>Beobachten + 42</i>		<i>Stunned Maneuver + 16</i>

Die beiden haben einmal einen Haufen an guter, exotischer und vor allem kostspieliger Kleidung gepaart mit einem Haufen an Schmuck, teilweise echt, teilweise jedoch nur billiger Plunder.

Sie besitzen zwei Pferde, die im Stall stehen. Die Pferde sind jeweils zwei Stuten (weiß und schwarz, entsprechend passend).

Neben diesen vorzeigbaren Gegenständen besitzen sie aber noch andere Dinge.

**Jeder der beiden** trägt mindestens 2 Dolche, +10 nichtmagisch an sich, irgendwo versteckt.

**Ebe** besitzt ein gutes *Dietrichset +10*, nichtmaisich, eine *Giftphiole* (Nervengift Stufe 4) sowie eine *Glasphiole* (Blutung stoppen III)

**Faqih** besitzt einen *Tragebeutel* in dem ihr meistes Hab und Gut enthalten ist. Dies sind unter anderem *2 Monitor Bugs* und ein *Quartz of Grapping*.

Weiterhin besitzen **beide** eine Geldbörse (Ebe ca. 23 gp, Faqih ca. 24 gp)

## 5.4.2 Die Bediensteten des Wirtshauses

### Reko & Cynoweth Savic (der Wirt und seine Frau)

#### Beschreibung

**Reko** ist ein Mann im Alter von 56 Jahren. Er hat eine Glatze, einen nicht mehr ganz flachen, manche würden sagen runden, Bauch. Er trägt einfache Kleidung und darüber eine Schürze. Er ist ein liebenswerter und kommunikativer Mann, dem man ansieht, dass er dem Wein nicht immer so vehement widersagen kann wie in den letzten Jahren.

**Cynoweth**, seine Frau, sieht man nicht oft im Gasthaus, da diese meistens das Essen zubereitet. Ist gerade nichts zu kochen, so hilft sie ihrem Sohn beim Ausschanken oder räumt die Zimmer auf. Sie ist eine Frau im Alter von 52, der man ansieht, dass sie körperliche Arbeit gewohnt ist. Auch sie trägt einfache Kleidung und eine Schürze. Ihre bereits angegrauten schwarzen Haare trägt sie in einem Netz, das sie gut frisiert hat. Sie trägt einen silbernen Ring.

#### Hintergrund & Zeittafel

Reko war früher ein Abenteurer. Von den Schätzen die er damals gesammelt hat, hat er sich dieses Gasthaus aufgebaut und seine Jugendliebe Cynoweth vor etwa 20 Jahren geheiratet. Sie haben einen Sohn, Drako, der 16 ist.

Reko und Cynoweth sind sehr freundliche und gesellige Menschen, die abends auch mal zu ihren Gästen sitzen um den neuesten Klatsch und Tratsch auszutauschen um auf dem Laufenden zu bleiben.

Reko besitzt aus seinen Tagen als Abenteurer noch so manche magischen Gegenstände, die er aber gut verstaut hat.

Sie spielen keine große Rolle im Abenteuer, da sie an keinem der Plots aktiv teilnehmen. Sie dienen den SC als Anlaufstation und als Möglichkeit ein paar Informationen über die Beschäftigten im Wirtshaus zu erhalten.

#### Werte & Ausrüstung

Reko war in seiner früheren Jugend ein guter Kämpfer, seine Fertigkeiten haben allerdings nachgelassen. Seine Frau besitzt keine solchen Fertigkeiten

<b>Reko Savic</b>	Kämpfer Stufe 7	
Hits 113	OB(Langschwert) + 104	DB (AT) + 25(1/16)
Stunned Maneuver + 31		

**Reko** besitzt noch ein paar magische Gegenstände aus seiner Zeit als Abenteurer. Dies sind:

*Langschwert +10*, magisch,

*Kettenhemd, leicht* (-10 auf Movement Penalty)

*Shield of Arn* (+10 RR gegen Sprüche)

## **Drako Savic (der Sohn des Wirtes)**

### Beschreibung

Drako ist der Sohn des Wirts. Er ist 16 Jahre als, gutaussehend und gelangweilt von seinem Leben im Wirtshaus. Er träumt von Abenteuern und lebt manchmal in seiner eigenen Welt.

Er hat schulterlanges braunes Haar, grüne Augen, abgetragene Kleidung aber trotzdem ein gepflegtes äußeres (soweit dies überhaupt möglich ist).

Die einzige Narbe, die sein Gesicht verunstaltet verläuft über seinem rechten Auge. Er hat sie von einem Reitunfall, bei dem er unglücklich gestürzt ist.

### Hintergrund & Zeittafel

Drako ist gelangweilt. Er möchte, genau wie sein Vater, Abenteuer erleben. Sein Vater hält ihn dafür aber noch zu jung (er war damals selbst 16 als er gegangen ist). Er sieht in den beiden Frauen Ebe und Faqih eine Chance sein langweiliges Leben zu verlassen. Als diese dann auch noch auf ihn zukommen und ihn nach sonderbaren Schriftzeichen fragen ist er voller Feuer und Flamme. Dass sich eine der beiden Schönheiten an ihn ranschmeißt ist noch ein weiterer Pluspunkt der beiden Damen. Er hätte aber auch ohne die (fast schon zu durchschauende) Verführung von Ebe den zwei Frauen geholfen, findet er doch die Suche interessanter als sein eintöniges Leben. Trotzdem scheint er seine Rolle als **Liebhaber von Ebe** zu genießen, weshalb er auch sehr eifersüchtig wird, als diese mit dem Händler **Ako Cordax** anbandelt. Es kommt zu einer Szene, bei der er sich absolut kindisch verhält. Beim Eindringen in den Schrein der Hel wird er verletzt, bzw. sogar getötet sollten die SC nicht eingreifen. Als die Frauen sich verziehen (am Tag 3 nachdem der Schrein durchsucht wurde) ist er tief traurig. Einmal wegen **Ebe**, aber vielmehr, weil eine weitere Chance dieses Leben zu verlassen an ihm vorbeigezogen ist.

**Tag -1 (abends)** Ebe verführt Drako. Sie gehen nachts zusammen auf ein Zimmer. Das nächtliche Spiel weckt Darcy auf.

**Tag 0 (mittags)** die zwei Frauen schauen sich zusammen mit dem Sohn Darko den Brunnen an und entdecken die Markierungen

- Tag 1 (nachts)** Ebe, Faqih und Darko öffnen den alten Geheimgang im Brunnen, finden aber nur einen verschütteten Gang in Richtung Gasthaus
- Tag 2 (abends)** Der Händler Ako Cordax bandelt mit Ebe an, die sich dies gefallen lässt. Darko wird eifersüchtig, schreit und rastet aus. Er sagt dem Händler, dass er gefälligst die Finger von ihr lassen soll. Er wird von seinem Vater auf sein Zimmer geschickt.
- Tag 2 (nachts)** Faqih, Ebe brechen mithilfe von Darko in den Keller des Gasthauses ein. Sie finden den Geheimgang und öffnen diesen. Sie werden jedoch vom Wächter des Schreins überrascht und fliehen. Greifen die Charaktere nicht ein, so stirbt Darko durch den Wächter, ansonsten wird er nur schwer verletzt.
- Tag 3 (abends)** die zwei Frauen dringen nochmals in den Schrein ein und plündern diesen. Sie verlassen das Gasthaus noch am gleichen Abend ohne Darko.
- Tag 4 (morgens)** Darko ist so über die Frauen enttäuscht, dass er den SC erzählt was vorgefallen ist.

#### Werte & Ausrüstung

Darko besitzt keine besondere Ausrüstung. Er hat ein Rapier von seinem Vater, mit dem er allerdings nicht umgehen kann. Er ist ein einfacher Bürger, kein Abenteurer.

### **Enrico Alderon (Knecht; siehe Hauptpersonen)**

Siehe oben

### **Afaf Azra (der Stalljunge)**

#### Beschreibung

Afaf ist ein Junge im Alter von 14 Jahren. Er wurde von dem Wirt aufgenommen, als er als Kind vor dem Gasthaus liegengelassen wurde. Er ist ein gebräunter Südländer, mit schwarzen, etwas ungewaschenen Haaren, einfacher Kleidung und dunklen Augen. Normalerweise ist er sehr scheu und führt Befehle sofort, und ohne zu zögern aus. Nimmt man sich aber Zeit und Ruhe und geht ganz langsam auf ihn zu, so kann er sehr schnell zu einem guten Freund werden.



## Hintergrund & Zeittafel

Afaf stammt eigentlich aus dem Wüstenreich Ylaruam, zumindest seine Eltern. Er wurde von dem Wirt aufgenommen, als er als Kind vor dem Gasthaus liegengelassen wurde. Seitdem kümmert sich der Wirt wie ein Vater um seinen Sohn, was Darko, seinem leiblichen Sohn, und der Frau von Reko nicht besonders gefällt. Die Beziehungen zum Wirtshaus sind daher sehr gestört, weshalb Afaf auch in der Scheune/Stall schläft.

Zum Rausschmeißer B´yak Baligha hat er ein recht gutes Verhältnis, da er aufgrund seiner rassischen Herkunft (Halb-Ork) von den meisten Menschen (vor allem in dieser Gegend) gemieden wird.

Er kann den Spielern eine gute Hilfe sein, sowohl was den Mord von Awan betrifft, als auch was die Kontaktperson von Sokkwa, den Händler Alva, betrifft und ist somit eigentlich die (für die Charaktere) wichtigste Anlaufstelle. Es ist eher unwahrscheinlich, dass Afaf bis zum Ende des Abenteuers überlebt. Vielmehr wird er wahrscheinlich von Enrico getötet werden.

**Tag -1 (nachts)** Afaf sieht wie Enrico Alderon das Gasthaus mit einem Sack verlässt. (Er kann Darcy nicht sehen, da diese unsichtbar ist). Enrico ist zwar maskiert, aber Afaf erkennt den Gang und wird, falls man ihn darauf anspricht dies auch sagen. Sollte Darcy, die recht freundlich zu ihm war, am Tag 2 sterben, so fasst er sich ein Herz und vereinbart ein Gespräch mit Enrico. Dies ist sein Todesurteil, da er von Enrico getötet wird.

**Tag 2 (abends)** Enrico tötet Afaf und nimmt seine Rolle ein.

**Tag 2 (nachts)** Enrico spielt Afafs Rolle und verweist auf den Elfen Krimdabar Sternenstaub. Er sagt, dass er ihn gesehen hat und nicht wie Darcy dachte der Elf aus der Gruppe.

## Werte & Ausrüstung

Afaf besitzt nichts von Wert. Er ist ein einfacher Junge.

## **B´yak Baligha (der Rausschmeißer)**

### Beschreibung

B´yak Baligha ist für eine Sache geboren: Hauen. Und das schlimme ist, es macht ihm auch noch Spaß. B´yak ist ein Halbork und leider ein sehr hässlicher Halbork. Mit seinen 1,92m ist er schon eine beeindruckende Gestalt, aber mit seinen Muskelpaketen und dem „netten äußeren“ erst Recht. Er ist, für einen Halb-Ork, sehr gepflegt und gibt sich zumindest Mühe. Im Gegensatz zu

anderen Halb-Orks scheint dieser hier häufiger ein Bad zu nehmen, was zur Folge hat, dass er nicht stinkt.

### Hintergrund & Zeittafel

B´yak ist ein alter Abenteuerkollege von Reko. Als sich Reko aus dem Abenteuerleben zurückgezogen hat ist B´yak mit ihm gegangen und hat angefangen für ihn zu arbeiten, da er seinen Teil der Beute meist recht schnell durchgebracht hat. Reko zuliebe versucht er einen zivilisierten Eindruck zu machen und schlägt nicht gleich jedem die Birne ein. Sein äußeres Erscheinungsbild hilft ihm doch sehr bei seiner Arbeit. Eigentlich ist B´yak sehr freundlich. Stirbt am Tag 3 allerdings Afaf, so geht er auf Enrico los, da er diesen (zu Recht) hinter dem Mord vermutet, da sich die beiden noch nie gut leiden konnten. Er verliert den Kampf und wird dabei (aus Versehen) von Enrico getötet.

**Tag 3 (mittags)** B´yak trifft auf Enrico und wird von diesem (in Notwehr) getötet.

### Werte & Ausrüstung

Krieger Stufe 6	Hits 108	DB(AT) + 3/+28 (6)
OB(Keule) + 106	OB(Rapier) + 86	

B´yaks Keule, *Gruumschs Zerschmetterer*, ist eine Keule +5, magisch, die eine weitere außergewöhnliche Eigenschaft. Schlägt B´yak einen Gegner mit der Keule, so besteht eine 5% Chance pro Schlag, dass die Rüstung des Gegners negiert wird, d.h. sie zählt als AT 1.

## 5.4.3 Die Gäste des Gasthauses

### Alva Dain (siehe Hauptpersonen, fahrender Händler)

Siehe oben

### Ako Cordax (ein fahrender Händler)

#### Beschreibung

Ako Cordax ist ein männlicher Vertreter der Handelsklasse. Sein mittleres Alter von 45 lässt noch großes für ihn hoffen. Seine Haare trägt er kurz, nach der Mode der hiesigen Region. Sie sind von

einem glänzenden, gut gepflegtem schwarz. Seine blauen Augen geben ihm einen offenen, freundlichen Eindruck, welchen er gut einzusetzen vermag.

Die gute Kleidung lässt darauf schließen, dass sein Geschäft gut verläuft. Er trägt zwei goldene Ringe am Finger, einmal ein einfacher Goldring und andererseits ein Wappenring des Handelshauses Linton, ein Handelshaus aus dieser Region.

### Hintergrund & Zeittafel

Ako ist ein einfacher Händler, der genauso wie Alva die Darokiner Straße als seinen Händlerbezirk wählt. Er ist ebenfalls Stammgast im Gasthaus, wenn auch nicht so regelmäßig wie Alva. Er ist nur als Alternative für Alva als möglicher Kandidat als Kontaktmann für Sokkwa gedacht und besitzt keinen Einfluss auf das Abenteuer. Er wartet das Ganze mal ab. Die Affäre mit Ebe ist kurzweilig und auf den einen Abend beschränkt, da Ebe mehr an dem Schrein als an der Affäre interessiert ist.

**Tag 2 (abends)** Ako bündelt mit Ebe an, wird von Drako unterbrochen und verbringt keine Nacht mit Ebe. Die Affäre ist wieder beendet.

### Werte & Ausrüstung

Ako besitzt reiche Kleidung und auch Schmuckstücke. Als einfacher Händler benötigt er keine Werte für dieses Abenteuer.

## **Darcy Dragoncrest & Grom Darkblade (zwei Abenteurer)**

### Beschreibung

**Darcy Dragoncrest** und **Grom Darkblade** sind zwei typische Abenteurer. Darcy scheint (nach der Robe) eine Magierin zu sein, während Grom (nach der Rüstung und seinem Gebahren) ein Paladin des Asterius, einer guten Gottheit, ist.

**Darcy** trägt eine praktische Robe (im Gegensatz zu Faqih nicht figurbetont), ihre dunkelblonden Haare praktisch als Zopf gebunden und ansonsten einen einfachen Holzstab in der Hand. Sie ist im Alter von 31 Jahren. Sie ist recht groß mit ihren 1.87m und übertrifft damit Grom um 4 cm.

**Grom** als ein Paladin des Asterius trägt einen strahlenden Panzer mit einem Symbol des Asterius auf der Brustplatte. Seine 34 Jahre haben seiner Kraft nichts geschadet, so dass er immer noch seine volle Kampfkraft besitzt, welche durch seinen Glauben in Asterius noch verstärkt wird. Er wird selten außerhalb seines Panzers angetroffen (außer beim Schlafen).

Die beiden wirken etwas komisch, da Darcy größer als Grom ist, das meiste Reden übernimmt und auch ansonsten eher die Führung übernimmt. Trotzdem ist in schwierigen Angelegenheiten stets Grom richtungsgebend und so wird auch Darcy vom rechtschaffenen guten Grom beeinflusst.

### Hintergrund & Zeittafel

Darcy und Grom sind zwei Abenteurer. Sie ziehen durch die Lande, hauptsächlich auf der Suche nach dem Bösen, das sie bekämpfen können. Sie sind im Gasthaus, da sie von ihrem letzten Abenteuer in Karameikos (eine Region etwas weiter entfernt) zurückkehren, da sie gehört haben, dass es in Akonos Schwierigkeiten mit Untoten und anderen bösen Kreaturen gibt. Zwar ist diese Nachricht schon etwas veraltet, doch wollen sie trotzdem nachschauen, da der Asteriustempel in Schutt und Asche liegt und sie diesem helfen wollen. Sie sind eigentlich auf der Durchreise, bieten dem Wirt aber natürlich sofort ihre Dienste und Hilfe an und unterstützen ihn dabei den Mord zu klären. Sie sind es auch, die allen Gästen sagen, dass sie das Gasthaus nicht zu verlassen haben. Darcy hat den Mörder gesehen, wie er die Leiche des Diplomaten in den Wald trägt. Leider erkannte sie einen der SC, was aufgrund der Verwandlung von Enrico zustande kam.

<b>Tag -1 (mittags)</b>	Ankunft im Gasthaus
<b>Tag -1 (abends)</b>	Darcy kann nicht schlafen, sieht Enrico (in Gestalt eines SC) und folgt ihm nach (unsichtbar). Sie findet das Grab.
<b>Tag 0 (morgens)</b>	Grom und Darcy graben das Grab aus und finden den Toten Awan Florence.
<b>Tag 0 (morgens)</b>	Darcy und Grom zeigen den Toten beim Frühstück, sie verbieten allen Gästen das Gasthaus zu verlassen und wollen den nächsten Gast nach Darok Stadt schicken, um dort einen verantwortlichen zu holen. Darcy erzählt, dass sie der Meinung ist, dass es einer der SC ist, der den Mord begangen hat.
<b>Tag 0 (mittags)</b>	Darcy fängt an die Leute zu befragen, was sie zu der fragwürdigen Zeit gemacht haben. Sie beginnt bei den Charakteren.
<b>Tag 2 (mittags)</b>	Enrico tötet Darcy abends, nachdem sie zu viele Fragen stellt.
<b>Tag 2 (mittags)</b>	Die Leiche von Darcy wird gefunden. Grom hält die Bestattung.

### Werte & Ausrüstung

Die beiden Charaktere sind wahrscheinlich die, neben den SC, am besten ausgerüstete Gruppe

<b>Darcy</b>		Magierin Stufe 6	
Hits 35	PP 124	OB(Stab) + 17	DB (AT) +15 (2)
Schockstrahl + 56		Eisstrahl + 36	
Feuerstrahl +36		Wasserstrahl + 45	

**Spruchlisten**

alle Basis Magier (bis Stufe 8, eine nur bis Stufe 6)

geschl Essenz (4 Spruchlisten, max. 20 Punkte) Sie MUSS Wege der Unsichtbarkeit können, damit sie sich unsichtbar machen kann.

offene Essenz (5 Spruchlisten, max. 30 Punkte)

Darcy besitzt ein Spruchbuch mit ihren Zaubern. Weiterhin ist ihr Stab magisch, *Stab +5; 2x pro Tag: Licht V*

Sie besitzt (in Form einer Brosche) einen *Spell Adder +2* (Essence User) sowie (in Form eines Ringes) einen *Spell Multiplier x2* (Essence User).

Die Spruchrollen, die sie bei sich trägt lauten: *Schild I\**, *Schlaf V*, *Magisches Schloss*, *Schockstrahl I* und *Verzaubertes Seil*

<b>Grom</b>		Paladin Stufe 6	
Hits 85	PP 35	OB (Streitkolben) + 85	DB (AT) +25s (20)

**Spruchlisten**

Exorzismen, Handauflegen, Heilige Schilde, Heilige Waffen, Wege der Inspiration, Zwiesprache (4 Listen auf 6, 1 Liste auf 4, 1 Liste auf 2)

*Streitkolben +10 und ein Schild +5*

*4 Tränke des Heilens (3d10 Hits)*

*2 Tränke (Blutung stoppen III)*

#### Bemerkung:

Es ist sehr wahrscheinlich, dass die beiden den SC gegenüber sehr feindselig sind, zumindest zu Beginn des Abenteuers. Wie sich im Laufe des Abenteuers herausstellt, sind die SC nicht die Übeltäter, was Grom und Darcy (wenn sie da noch lebt) definitiv auf die Seite der SC bringen wird. Grom (und Darcy, wenn dies möglich ist), werden ab diesem Zeitpunkt die SC in allem unterstützen.

### **Faqih Chalcis und Ebe Dwine (zwei Diebinnen)**

*Siehe oben*

### **Arilea Crill (eine Reisende aus Darok Stadt)**

#### Beschreibung

Arilea Crill ist eine durchschnittlich aussehende Frau, Mitte 20 (genau 24). Sie hat blondrote Haare, die sie meist offen trägt. Die Kleidung ist einfach aber von guter Qualität. Ihre grünen Augen stehen etwas im Kontrast zu ihren Haaren, was sie wahrscheinlich als hässlicher erscheinen lässt, als sie tatsächlich ist. Sie ist von dem Mord sehr betroffen und versucht meist irgendwo Halt und Zuspruch zu finden.

#### Hintergrund & Zeittafel

Sie hat ihre Schwester in Dolos getroffen, da diese krank war und ist nun auf der Rückreise nach Darok Stadt, wo sie herkommt. Sie hat nichts mit dem Abenteuer zu tun und ist nur zufällig hier in dem Gasthaus. Sie kommt am Tag -1 (mittags) an.

#### Werte & Ausrüstung

Nichts besonderes

## Krimdabar Sternenstaub (ein Elf der Gilde)

### Beschreibung

Krimdabar Sternenstaub ist ein großer, schlanker Elf, der für die Gilde arbeitet. Er trägt seine langen blauschwarzen Haare offen und bleibt ansonsten meist sehr distanziert und verschlossen. Er redet nicht viel und man hört ihn nur Gemeinsprache sprechen und niemals Darok (auch wenn er es kann). An der Seite trägt er zwei Waffen; ein langes Messer/Dolch und ein Rapier. Die Kleidung besteht aus feiner blauer Seide und gibt ihm ein elegantes Auftreten.

### Hintergrund & Zeittafel

Krimdabar ist wie auch Alwan Florence ein Diplomat, jedoch für die Gilde. Er ist auf dem Weg zu den Zwergen, da die Gilde ein paar Ausgrabungen machen möchte und sich bei den Zwergen dafür Lehrmeister ausleihen möchte (was nicht funktionieren wird, da die Zwerge ihr Wissen nicht weitergeben). Er gibt sich als Reisender aus, der die Gilden verlassen hat um das „Festland“ zu bereisen und kennen zu lernen. Er besitzt keinen „Auftritt“ im Abenteuer, weshalb keine Zeittafel für ihn angegeben ist. Er kommt am gleichen Tag wie die Charaktere (Tag -1 mittags) an. Krimdabar besitzt keine besonderen Fertigkeiten, bis auf seine Redegewandtheit und sein diplomatisches Geschick. Ihm fällt auf, dass Enrico sich sonderbar verhält, was er jedoch für sich behält. Ebenfalls fällt ihm die Angst des Jungen auf, was er allerdings als „normal“ oder „nicht-wichtig“ abtut.

### Werte & Ausrüstung

Nichts besonderes, bis auf den Brief für den Zwergenclan, den er IMMER bei sich trägt.

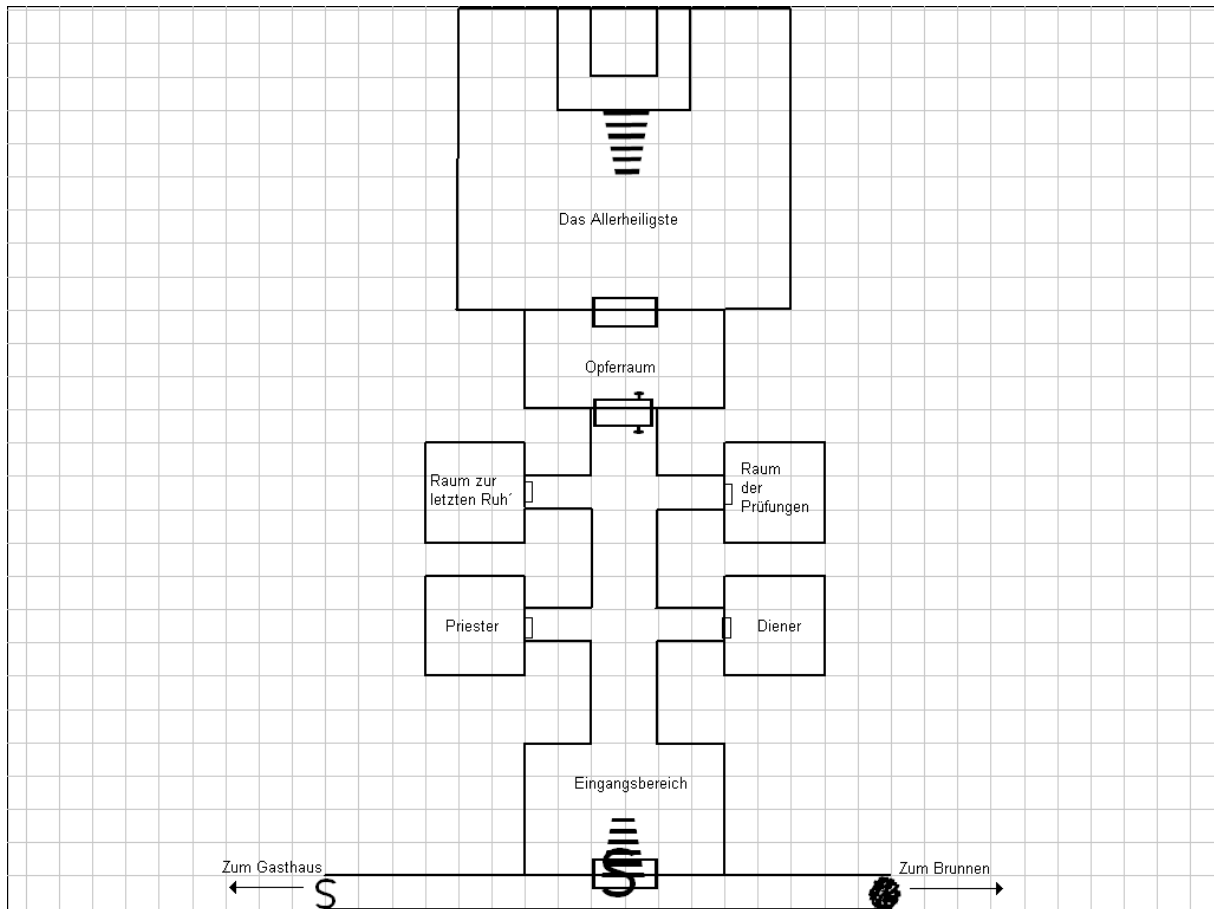
## 5.5 Der Tempel der Hel und das Gasthaus

### 5.5.1 Geschichte des Tempels der Hel und des Gasthauses

Hel, eine Göttin der Entropie ([böse] Göttin der Reinkarnation; allerdings der dunklen Komponente) wurde stets von kleinen Gruppen von Menschen und Nichtmenschen hier in dieser Region verehrt. So wurde sie auch zur Zeit der Frühen Siedler (grob 1100 Jahre vor der Zeit des Abenteurers) verehrt. Da zu dieser Zeit die meisten ihrer Anhänger das Sonnenlicht gescheut haben, bauten sie den Tempel unterirdisch mit einem Eingang zur Oberfläche. Die anfänglichen Verehrer wurden in den darauffolgenden Kriegen mit den Menschen vertrieben. Ca. 400 Jahre vor heute, gelangte der Tempel zu neuem Leben, als eine Gruppe von Abenteurern den Tempel zufällig entdeckte und ihr Priester dem Glauben der Hel verfiel. Dieser baute oberhalb des Tempels, nach dem Raum zur letzten Ruh´ das (heutige) Gasthaus zur letzten Ruh´. Inzwischen war der oberirdische Eingang zum Tempel ebenfalls schon unterhalb der Erdlinie. Er ließ daher zwei Eingänge zum Tempel errichten. Einen als Geheimgang vom Gasthaus aus, einen vom Brunnen neben dem Gasthaus aus. So gab es stets eine Fluchtmöglichkeit, sollte das Gasthaus gefährdet sein. Lange Zeit war es in der Hand des Wirtes, bzw. danach des jeweiligen Hohepriesters der Hel, bis eine Abenteurergruppe die letzten Überreste der Priesterschaft vernichtete. Dabei entdeckte sie den Geheimgang in den Tempel nicht. Der Hohepriester konnte sich in den Tempel flüchten, aber den Geheimgang zum Brunnen nicht verwenden, da dieser eingestürzt war. So opferte er sich Hel, damit dieser ihren Tempel auf Ewigkeiten bewachen könnte; Daraus entstand der Wächter der Hel, ein Untoter von großer Macht (genauer: minderer Wight (lesser Wight lvl 10), see C&T), der von nun an den Tempel gegen jegliche Form von Eindringlingen bewacht. Das Gasthaus wechselte bis zum heutigen Datum oft seinen Besitzer, bis es vor ca. 8 Jahren, von Reko gekauft wurde. Inzwischen ist nichts mehr von der dunklen Vergangenheit des Gasthauses bekannt.



## 5.5.2 Der Tempel der Hel



Der Tempel der Hel besteht aus mehreren Räumen. Dies wäre einmal der Eingangsbereich (1), der Raum der Priester (2) und der Diener (3), der Raum zur letzten Ruh (4), der Raum der Prüfungen (5), der Opferraum (6) und das Allerheiligste (7).

## Tempel -1 Eingangsbereich

Der Eingangsbereich ist durch eine Geheimtür versiegelt. Auf der Außenwand sieht man auf schwarzem Grund einen ovalen Kreis, der in der Mitte einen schwarzen Fleck besitzt. Dies ist das Zeichen (bzw. die Überreste) des Zeichens der Hel; ein schwarzer Stein vor einem weißen Totenschädel auf schwarzem Hintergrund.

Drückt man nur die beiden schwarzen Flächen, so öffnet sich das Portal nach unten in den Tempel und man gelangt in den Eingangsbereich.

Der Eingangsbereich ist staubig und mit Spinnweben überzogen. Ein Loch in den Spinnweben lässt vermuten, dass hier jemand vor kurzem war.

Die Spinnweben wurden von den beiden Frauen und Darko durchbrochen, als sie des Nachts den Tempel gefunden haben. Sollte dies nicht passiert sein, weil die SC schneller waren oder aus sonstigen Gründen, so sind die Spinnweben natürlich noch vorhanden.

Sucht man nach Spuren, so entdeckt man bei einem **Spuren untersuchen Leicht (+10)** die Spuren von drei Personen, die in den Raum hinein und wieder hinausführen.

Der Eingangsbereich besitzt nichts von Interesse.

Das Portal nach oben schließt sich nach etwas 1 Minute wieder von selbst. Es kann, genauso, von der anderen Seite geöffnet werden (es ist ein Symbol auf der Unterseite angebracht).

Die Gänge sind alle nicht beleuchtet, da die Anhänger der Hel stets lichtscheue Kreaturen waren und somit keine Fackeln benötigt haben. Die menschlichen Priester besaßen die Gabe im Dunkeln zu Sehen (wie Zwerge).

## Tempel -2 der Raum der Priester

Dieser Raum ist 3x3 m groß. Er ist spärlich eingerichtet und hat zu früheren Zeiten wohl zwei menschengroßen Personen als Schlafstatt gedient. Die zugehörigen Betten sind bereits vermodert und zum größten Teil zerfallen. Ebenso die Schränke, welche bei der nächsten Berührung umfallen könnten. Der Raum ist in großer Unordnung. An dem Fuße eines Bettes liegt ein einfaches silbernes Amulett, auf dem ein weißer Totenkopf auf schwarzem Untergrund zu sehen ist, in dessen Mitte ein schwarzer Stein ruht.

Die Unordnung stammt von den drei Eindringlingen. Sie haben **zwei Tränke** gefunden, die sie an sich genommen haben.

### *Trank 1: Unsichtbarkeit III*

### *Trank 2: Dunkelsicht.*

Das Amulett haben die drei liegengelassen, nachdem Darko es gefunden hat, sich ziemlich unwohl gefühlt hat (er ist von Gesinnung her gut) und es dann wieder hingelegt hat.

Bei dem Amulett handelt es sich um ein *Heiliges Symbol der Hel*, welches jedem Träger die Gabe der Dunkelsicht gewährt. Es kann jedoch nicht von guten Personen getragen werden.

Der Raum besitzt nichts Weiteres von Interesse, da die drei bereits den Raum durchsucht haben.

## **Tempel -3 der Raum der Diener**

Dieser Raum ist 3x3 m groß und sehr spärlich eingerichtet.

3 Betten stehen in diesem engen Raum. Es gibt keine Sitzgelegenheiten, keine Schränke, nur eine kleine Waschschiüssel, die auf einem inzwischen zerfallenen Tisch stehen.

Der Raum beinhaltet nichts Wertvolles. Dies war schon so, als der Tempel noch in Gebrauch war.

Die Diener waren einfache Menschen/Humanoide aus der Umgebung bzw. Sklaven, die hier gehalten worden sind. Die Tür war verschlossen, wurde aber von den drei geöffnet.

Die Diener sind nicht im Raum verwest, sondern wurden der Göttin Hel vom letzten Hohepriester geopfert im Opferraum (Tempel-6)

## **Tempel -4 der Raum der letzten Ruh´**

Über der Tür steht ein Spruch (*in Orkisch*) geschrieben.

Können die Charaktere Orkisch „lesen“, so lautet der Spruch:

*„Heil denen die das Leben gelebt haben und nun zur letzten Ruh´ gekommen sind. Glaubt an Sie und ihr werdet für immer ruh´n und doch ihre Wahrheit erkennen“.*

Der Raum ist 3x3 m groß. In seiner Mitte steht ein einfacher Steintisch, der mit Stoffen einmal ausgelegt und gepolstert zu sein scheint. Neben dem Steintisch steht eine einfache Schale zu beiden Seiten des Tisches. Am Kopfende des Steintisches steht ein Abbild einer (inzwischen nicht mehr zu erkennenden) Person, die schützend ihre Hand über den Tisch hält.

Der ganze Raum ist staubig und verdreckt.

### Abbild / Standbild

Das Abbild war ein Standbild der Göttin Hel, die ihre Diener bei der Erkennung der Wahrheit hier in diesem Raum zur letzten Ruhe half. An ihrem Fuß kann man ein Geheimfach finden, indem noch ein paar getrocknete Kräuter enthalten sind. Diese sind eigentlich für die Zeremonie gedacht. Man legt sie in die beiden Schalen und entzündet sie. Der aufsteigende Rauch ist giftig (außer für Priester) und tötet den auf dem Tisch liegenden vollkommen schmerzfrei (Gift Stufe 15). Ein kurzes Einatmen bewirkt ein Gefühl des Schwindels und der Müdigkeit. Bei längerem Einatmen (mehr als 1 Minute) muss man einen WW durchführen gegen das Gift Stufe 15 machen.

### Schalen

Die beiden Schalen an den Seiten sind Feuerschalen, die dazu gedacht sind Kräuter (siehe Abbild) zu verbrennen

Der Raum ist ansonsten leer. Durchsuchen sie den Raum nach Spuren, so finden sie zwei Spuren (die der Frauen), welche zum Abbild, dem Tisch und wieder zurückkehren führen. Die dritte Spur (der Junge) geht nicht hinein. *Spuren untersuchen-Leicht (+10)*

## Tempel -5 der Raum der Prüfungen

Auch hier ist ein Spruch über der Tür in *Orkisch* geschrieben:

“You break it even if you name it!”

Eine deutsche Version würde in etwa so lauten: *Sobald es beim Namen genannt wird, wird es gebrochen!*

Dies ist ein Hinweis darauf, dass es in dem Raum verboten ist zu sprechen! Falls dies nicht eingehalten wird, siehe weiter unten

Der Raum ist 3x3 m groß. In seiner Mitte ist ein doppelter Kreis mit Symbolen im Boden eingelassen und mit Kreide markiert. Ist der Raum mit Staub bedeckt, so ist der Innenring vollkommen staubfrei. Am Kopfende des Kreises befindet sich eine kleine Schale.

An der nördlichen Wand steht ein Tisch aus Stein mit vier Vertiefungen.

### Bemerkung:

Die drei sind nicht in den Raum hineingegangen, da sie mit dem Rätsel nichts anfangen konnten.

## Der Steintisch

Auf dem Steintisch stehen vier Gegenstände. Diese dienen dazu den Kreis zu aktivieren und so die Prüfung zu bestehen, da der Anhänger sonst von den Geistern der Hel vernichtet wird. Auf dem Steintisch befinden sich

- a) eine Schale mit Wasser
- b) ein Feuerstein und Zunder sowie frisches (!) Holz
- c) eine Muschel (in der man den Strand rauschen) und
- d) ein Stück Erde

Die vier Gegenstände stellen die vier Elemente Wasser, Feuer, Luft und Erde dar (in dieser Reihenfolge). Alle Gegenstände sind trotz der langen Zeit noch brauchbar.

## Der Kreis

Schaut man sich den Kreis etwas genauer an, so kann man erkennen, dass keine Symbole, sondern orkische Schriftzeichen in dem Kreisring zu sehen sind.

Die Schriftzeichen ergeben drei Rätsel:

Rätsel 1:

*Three lives have I.*

*Gentle enough to soothe the skin,*

*Light enough to caress the sky*

*Hard enough to crack rocks. (Lösung: Wasser)*

Rätsel 2:

*Lighter than what I am made of,*

*More of me is hidden than is seen. (Lösung Eis)*

Rätsel 3:

*Has a mouth but does not speak, has a bed but never sleeps. (Lösung Fluß)*

### Lösung des Rätsels:

Alle drei Rätsel beschäftigen sich mit dem Element Wasser. Daher ist Wasser in die Schale in dem Kreis zu füllen.

Sobald die Charaktere den Raum betreten haben geht nach etwa 10 Sekunden die Tür hinter ihnen zu. Dem noch nicht genug, treten 4 kleinere Gespenster (minor Specter) in den Raum unter zwei Bedingungen ein:

- a) die Charaktere sagen ein Wort
- b) es vergehen 3 Minuten

Spätestens nach 3 Minuten kommen 4 Gespenster in den Raum und greifen alles Leben im Raum an das nicht im Kreis steht. Reden die Charaktere ab jetzt, so passiert nichts mehr (die Geister sind ja schon da!). Normalerweise würden die 4 Gespenster ausreichen jeden Freiwilligen in den Raum zu töten, sollte er die Prüfung nicht bestanden haben. Die Charaktere haben eventuell eine Chance die Gespenster zu überleben.

Die Tür ist magisch verriegelt und lässt sich nur mit Magie wieder öffnen.

Sollten die Charaktere alle Gespenster besiegt haben oder das Rätsel gelöst haben und die Gespenster nach weiteren 7 Minuten wieder verschwunden sein, so erscheint im Kreis ein **Amulett** (der Hel) sowie eine **schwarze Perle**.

### Amulett

Das Amulett ist ein Heiliges Symbol der Hel (siehe Tempel-2)

### schwarze Perle

Die schwarze Perle ist ein Spruchvermehrer +2 (Leitmagiebenutzer) und besitzt einen Reinwert von ca. 10 gp.

Nach 10 Minuten geht die Tür wieder auf und die Gespenster verschwinden wieder in den Wänden.

### Werte der Gespenster (4) (minor Specter)

Stufe 5 Klasse II Untoter

Hits 150                      DB (AT)              1 (100)              OB Schockstrahl +40

Bemerkungen:                      Große Kreatur, Untot, keine Benommenheit und keine Blutungen,  
Kritische Treffer -II

Besondere Fertigkeiten: 30 m Furcht, Reichweite (Strahl) 30m, nur mit magischen Waffen verwundbar, nicht solide Form

## Tempel -6 Opferraum

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen. Waren die drei Eindringlinge schon vor den Charakteren hier, so ist der Raum geöffnet und unverschlossen, ansonsten müssen die Charaktere den Raum zuerst noch öffnen. **Schlösser öffnen - schwer +10**

Dieser Raum ist 6x3 m groß. Am anderen Ende des Raumes führt ein Doppelportal aus dem Raum wieder hinaus.

In der Mitte des Raumes ist eine riesige ovale Schale (Menschengroß) an deren Enden eiserne Ketten befestigt sind, gesellt.

Neben der Schale befinden sich eiserne Kerzenhalter, welche etwas angerostet sind und eine Amphore aus Ton, die versiegelt ist.

Dies ist der Opferraum. Auf der großen eisernen Schale wurden die Opfer geopfert. Der Wächter der Hel befand sich in diesem Raum, wurde von den Eindringlingen geweckt und folgte ihnen hinaus aus dem Tempel.

Sollten die Charaktere die Ersten sein, die den Tempel betreten, so befindet sich der Wächter noch hier und greift die Charaktere unverzüglich an.

### Werte des Wächters

Wight, minor Stufe 10 Klasse IV Untoter

Hits 90 DB (AT) 11 (30)

OB +90 (Streitkolben; **Kälte** kritische) oder +80 Large Bash

Besonderheiten: keine solide Form, Meisterschaft der Illusionen (bis Stufe 10), Furcht 50´ R, Berührung verursacht „**A Kälte**“ kritischen, Untot, große Kreatur, Kritische Treffer -II, keine Blutungen, keine Benommenheit

## Tempel -7 Das Allerheiligste

Dieser Raum ist 9 x 10 m groß. Er ist sehr verschwenderisch eingerichtet. Am gegenüberliegenden Ende führt eine steinerne Treppe mit abwechselnd weißen und schwarzen Stufen auf ein erhöhtes Podest auf dem ein Thron steht. Hinter dem Thron ist ein Standbild einer gutaussehenden Frau mit einem menschlichen Totenschädel in der einen Hand und einem schwarzen Stein in der anderen Hand.

Der Raum ist vollkommen staubfrei.

Dies ist das Allerheiligste des Tempels in dem allen Zeremonien abgehalten werden. Wird eine Opferung durchgeführt, so kann das Doppelportal geöffnet werden, so dass der Hohepriester vom Thron aus alles überwachen kann.

Die **steinernen Stufen** beinhalten eine **Falle**. Jede **weiße** Stufe löst einen Kältestrahl aus, der den Auslösenden angreift (Kältestrahl + 60). Es sind insgesamt 15 Stufen, 7 schwarze und 8 weiße Stufen.

Der **Thron** besitzt keine besonderen Fertigkeiten. Unter dem Thronsessel sind allerdings in einem Geheimversteck (**Verstecktes finden schwer -10**) ein paar Dinge versteckt. Ein erfolgreiches **Schlösser öffnen mittel (+0)** öffnet das Versteck.

In dem Versteck befinden sich:

*2 Heiltränke (5d10), 1 Blutung stoppen III, Belt of Balance (p 76), 2 Assassin Bug in Vial (78), Gauntlets (lesser, +10)*

**Setzt** sich jemand **auf den Thron**, so wird er vom Stein (von Hel) kontaktiert. Ein WW Leitmagie -10 (Stufe 15) wird notwendig um sich dem ersten Einfluss der Hel zu entziehen. Gelingt der WW nicht, so kann sich die Person aus eigenen Kräften nicht mehr vom Stuhl erheben und muss jede Runde einen WW gegen Leitmagie +20 bestehen um nicht von dem Stein kontrolliert zu werden und so zu einem Anhänger der Hel zu werden. Dies wird durch das Zerstören des Steins aufgehoben. (ein einfaches Fluch brechen reicht nicht aus).

Das **Abbild** hält einen echten Totenschädel und einen echten schwarzen Stein.

Der **Totenschädel** ist ein Spell Multiplier x3 (Böse Leitmagie) für jeden der entweder den Schädel hält oder auf dem Thron sitzt.

Der **schwarze Stein besitzt** einmal einen Reinwert (als Edelstein) von 350 gp sowie die folgenden Kräfte:

- |                           |                    |
|---------------------------|--------------------|
| a) 2/Tag Pures Licht I    | Offene Leitmagie-9 |
| b) 2/Tag Finsterer Schlaf | Böse Leitmagie-5   |



c) 1/Tag Finstere Blendung                      Böse Leitmagie-8

d) 1/Tag Stimme der Überzeugung            Paladin Basis-20

e) 1/Tag Unheilige Aura I                        Paladin Basis-9

f) dauerhaft Schreien                            Offene Leitmagie-17

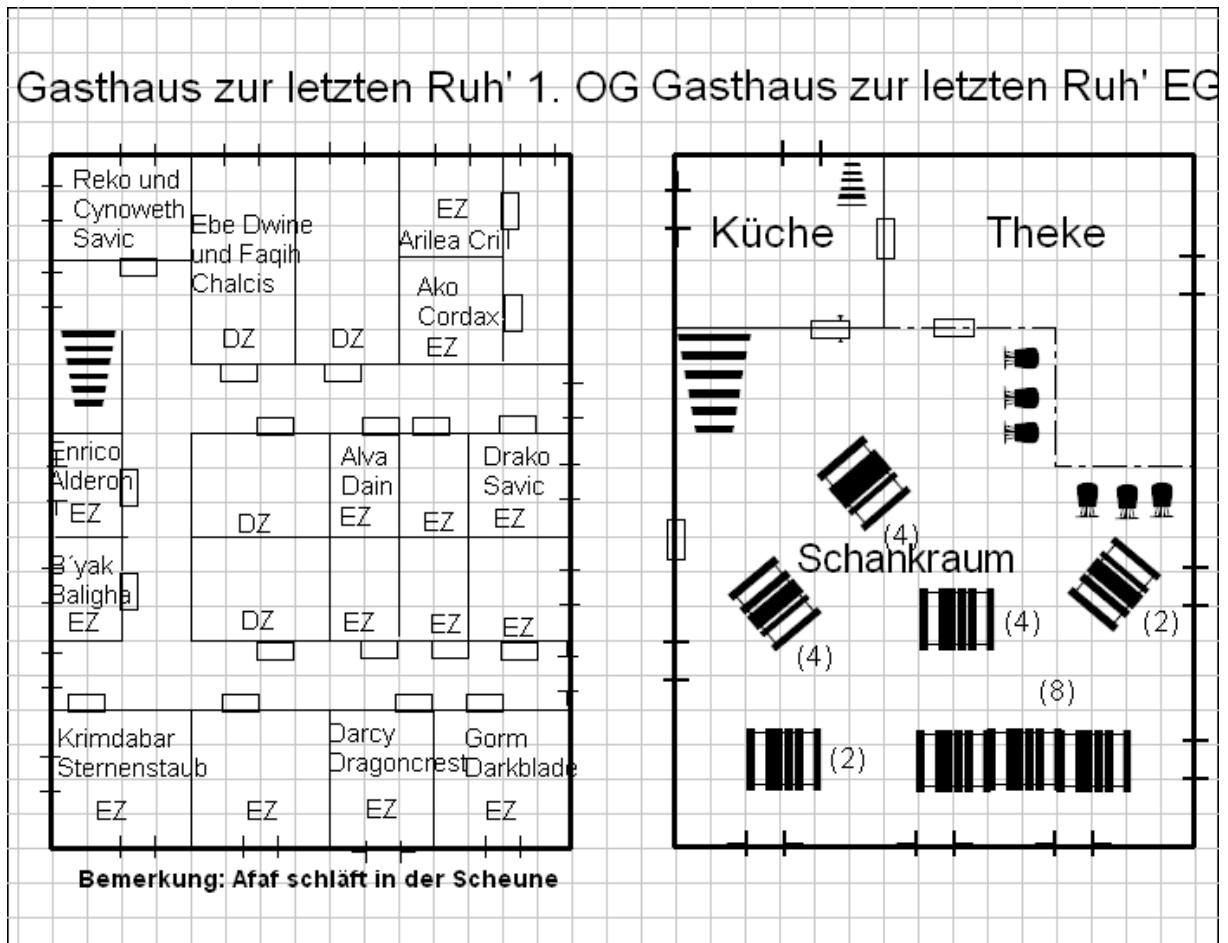
g) dauerhaft Dunkles Wissen                  Geschl Leitmagie-11

Die Kräfte können von jedem auf dem Thron, sowie jedem der den Stein hebt, verwendet werden.

Der Raum ist ansonsten nicht von Bedeutung. Wird der Stein und der Totenschädel entfernt, so beginnt das Abbild langsam zu zerfallen.

## 5.6 Das Gasthaus zur letzten Ruh

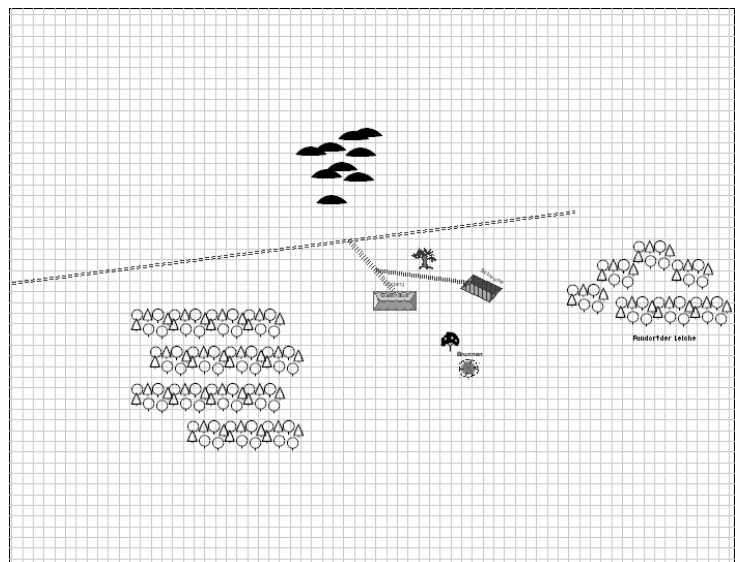
### 5.6.1 Allgemeines und Plan des Gasthauses



*Bemerkung: Die „Wand“ bei Arilea Crill und Ako Cordax (auf dem Flur) existiert nicht! Es ist ein Fehler in der Karte.*

EZ = Einzelzimmer    DZ = Doppelzimmer. Die Zahlen im Schankraum bedeuten die reguläre Anzahl an möglichen Sitzplätzen.

Zum Gasthaus selbst ist nicht viel zu sagen. Die zweite (unten) abgebildete Karte zeigt die Fundstelle der Leiche (rechts in Wald), den Brunnen (unterer Teil), die Scheune (linkes Gebäude) und das Gasthaus (rechtes Gebäude) in Relation zueinander.



## 5.7 Überblick über die Ereignisse im Gasthaus

Hier soll ein kompakter Ablauf der geplanten Ereignisse gegeben werden. Es steht jeweils dabei, welche Figuren es alles betrifft und welche Personen hier agieren. Tag 0 ist der Tag an dem der Tote gefunden wird, d.h. die Charaktere kommen an Tag -1 (abends) an.

### 5.7.1 Zeitlicher Ablauf im Gasthaus zur letzten Ruh´

Tag -2 (morgens)	<b>Ebe</b> Dwine und <b>Faqih</b> Chalcis kommen im Gasthaus an.
Tag -2 (abends)	<b>Ebe</b> und <b>Faqih</b> untersuchen die oberirdischen Räume im Gasthaus nach Spuren zum Schrein  Ankunft von <b>Ako Cordax</b> . Er bleibt wege Ebe.
Tag -1 (mittags)	<b>Alva Dain</b> kommt im Gasthaus an (und wartet auf Sokkwa)  <b>Darcy</b> und <b>Grom</b> kommen im Gasthaus an.  <b>Awan Florence</b> kommt im Gasthaus an.
Tag -1 (abends)	Ankunft der <b>SC</b> , Ankunft von <b>Arilea Crill</b> und <b>Krimdabar Sternenstaub</b>  <b>Ebe</b> macht sich an den Sohn des Wirtes, <b>Drako</b> , erfolgreich ran.
Tag -1 (nachts)	<b>Darcy</b> kann aufgrund des Lärms den Ebe und Drako machen nicht schlafen und steht auf, wobei sie Enrico gerade aus dem Zimmer eines SC kommen sieht, ihm folgt (bis zum Grab) und wieder zurück (ins Zimmer eines SC)  <b>Enrico</b> tötet Awan Florence und vergräbt ihn nahe dem Gasthaus. Darcy sieht Enrico (in Gestalt eines SC) und folgt ihm bis zum Grab.  <b>Afaf</b> sieht Enrico (in Gestalt eines SC) am Stall vorbeilaufen. Er erkennt Enrico sofort (an seinem Gang und seinem Gehabe), sagt dies aber keinem aus Angst.
Tag 0 (morgens)	Die Leiche Awans wird von <b>Darcy</b> und <b>Grom</b> ausgegraben, sie zeigen sie den anderen Gästen und verlangen, dass niemand das Gasthaus verlässt, bis der Mord geklärt ist. Darcy beschuldigt den SC, den sie gesehen hat.
Tag 0 (mittags)	<b>Ebe</b> , <b>Faqih</b> und <b>Drako</b> schauen sich die Markierungen im Brunnen an.  Darcy beginnt die Leute zu befragen; sie beginnt bei den Charakteren (hier ist noch Grom dabei, bei den anderen Gesprächen nicht mehr) ein

	Reisender wird von <b>Reko</b> gebeten einen Magistrat aus Darok Stadt zu holen.
Tag 1 (nachts)	<b>Ebe, Faqih und Drako</b> öffnen den Geheimgang im Brunnen. Sie können dem Gang aber nicht lange folgen, da er inzwischen eingestürzt ist. Der Gang geht Richtung Gasthaus.
Tag 2 (mittags)	<b>Darcy</b> wird von Enrico innerhalb des Gasthauses getötet, nachdem sie zu viele Fragen (vor allem die richtigen) gestellt hat und ein paar Beweismittel an seinen Bewegungen findet. Darcys Leiche wird <b>B´yak</b> noch am selben Tag, ein paar Stunden später gefunden auf dem Gang im Gasthaus gefunden.
	<b>Grom</b> hält die Beerdigungszeremonie für <b>Darcy</b>
Tag 2 (abends)	<b>Afaf</b> bittet die Charaktere um ein Gespräch noch in derselben Nacht. Nachdem Darcy tot ist, möchte er nicht, dass noch weiter Menschen sterben. Er wird von Enrico dabei belauscht, was sein Todesurteil ist.
	<b>Enrico</b> tötet Afaf, da er mitbekommt, dass er sich mit den SC treffen möchte und Angst hat, dass Afaf etwas weiß (was stimmt). Er nimmt seine Rolle ein.
	<b>Ako Cordax</b> bündelt mit Ebe an (diese hat nichts dagegen). Drako flippt aus und beschimpft Ako Cordax. Sein Vater Reko schickt ihn auf sein Zimmer. Ebe geht abends auf sein Zimmer um ihn zu beruhigen, da sie beide ihn noch brauchen.
Tag 2 (nachts)	<b>Faqih, Ebe und Drako</b> gehen in den Keller und finden den zweiten Geheimgang. Der Wächter des Schreins zwingt sie zur Flucht. Der <b>Wächter</b> folgt in das Gasthaus (Ebe kann den Geheimgang allerdings wieder schließen) und <b>tötet</b> , falls die Charaktere nichts unternehmen, <b>Drako</b> , der die zwei Frauen versucht zu beschützen. <b>Grom tötet den Wächter</b> (falls die Charaktere nichts unternehmen)
	<b>Enrico</b> (in Gestalt von Afaf) trifft sich mit den SC und beschuldigt <b>Krimdabar</b> des Mordes. Er habe sehen können, dass es der SC nicht wahr, sondern der „andere Elf“. (war der schuldige SC kein Elf, so ist diese Bemerkung hinfällig)
Tag 3 (abends)	die <b>zwei Frauen</b> dringen nochmals in den Schrein ein, plündern ihn und verlassen noch am selben Abend das Gasthaus.

Tag 3 (mittags)	<b>B´yak Baligha</b> trifft auf <b>Enrico</b> . Es kommt zum Streit, bei dem <b>Enrico B´yak</b> in Notwehr tötet (es ist tatsächlich Notwehr); die anderen Gäste können dies bezeugen, da es in der Wirtsstube passiert.
Tag 4 (morgens)	<b>Drako</b> ist traurig darüber, dass die zwei Frauen ihn nicht mitgenommen haben. Er erzählt den SC alles (vom Schrein) in seiner Wut.
Tag 5 (mittags)	Es kommt ein Magistrat aus der hiesigen Gegend in das Gasthaus, <b>Enrico</b> setzt sich ab, da ihm die Sache zu brenzlich wird.

## 6- Teil 3: Epilog

Es wird davon ausgegangen, dass die Charaktere den Schrein finden, den Mord lösen und die Kontaktperson Sokkwis befragen. Sollten die Charaktere den Mord nicht lösen, so wird ein Richter am 5. Tag in das Gasthaus kommen und (nach der Beweislage) den SC verurteilen.

Sollten sie die Kontaktperson Sokkwis nicht ausfindig machen, so endet das Abenteuer mit den Banditen hier. Ist dies nicht der Fall, so können die Charaktere den Treffpunkt mit dem Kontaktmann in Darok Stadt erfahren und gegebenenfalls dort erscheinen. Wie die Charaktere dann dort vorgehen bleibt ihnen im Großen und Ganzen überlassen. Sie können die Obrigkeit einschalten oder den Fall selbst lösen.

Finden die Charaktere den Schrein nicht, so bleibt er weiterhin verborgen um vielleicht zu späterer Zeit wieder zu seinem alten, glorreichen Ruhm zu gelangen (und für Schrecken in der Welt zu sorgen).

