

von einem Echo aus Sol Thu'ma geschützt wird. Auf dieser zweiten Sphäre müssen die Charaktere einen Vhoort in Gestalt eines Usuurs aufhalten, der eine Raumstation unter seine Kontrolle gebracht hat.

War die Gruppe auf Sol Thu'ma erfolgreich, finden die Charaktere Hinweise auf einen geplanten Putsch während des Empfangs des Grafen Verstal. Die Hintermänner sind unbekannt. Die Charaktere werden auf den Ball eingeschleust, um das Schlimmste zu verhindern.

Am Ende der ersten Kampagne steht der Kampf gegen den Meisterassassinen Cerdar Curtorem und die Vernichtung des ersten Artefakts der Vhoort – den Dolch des Attentäters.

Das Umfeld des Abenteuers

Der Hauptteil der Kampagne spielt in Thisia, einer Grafschaft des Fürstentums Gharym. Das erste Abenteuer „Das Kelgharen-Versteck“ beginnt nahe des Dorfes Illicos. Für den „Empfang des Grafen Verstal“ muss die Gruppe in die Hauptstadt der Grafschaft, nach Adirak.

DAS KELGHAREN-VERSTECK

Zusammenfassung des Abenteuers

Der Wilde Weiher ist der Unterschlupf der Kelgharen in der Region. Er liegt etwa einen Kilometer östlich von Illicos, am Handelsweg. Besitzer des Wirtshauses ist Ovron Okrihn, ein Kelghu-Gläubiger, der den Unterschlupf sehr gut verborgen hat. Im Wirtshaus gibt es ein Scheinversteck und falsche Hinweise, die neugierige Charaktere auffliegen lassen könnten.

Finden die Charaktere den richtigen Eingang, erwarten sie die Kelgharen, angeführt von dem Magier Soriso Sirtas. Dort entdecken sie den ersten Hinweis auf eine weitere Beteiligung der Kelgharen an einem Putsch.

Das Abenteuer beginnt mit der Beschreibung des Wirtshauses, seiner Besitzer sowie der gängigen Besuchern. Außerdem werden dem Spielleiter Aktivitäten an die Hand gegeben, die er während des Besuchs der Charaktere im Wirtshaus einstreuen kann. Teil der Übersicht sind auch die Gewohnheiten der Kelgharen und wie sie im Falle eines Kampfes vorgehen werden. Im Anhang finden sich die Spielwerte der möglichen Gegner sowie ein Handout des Wirtshauses für die Spieler.

IM „WILDEN WEIHER“

Das Wirtshaus liegt an einem Handelsweg, nicht weit von Illicos, und ist zu jeder Tageszeit gut besucht. Es öffnet mit den ersten Strahlen der Sonne und schließt eine Stunde vor Mitternacht. Es gibt keine Zimmer zum Übernachten.

Außen und Innen

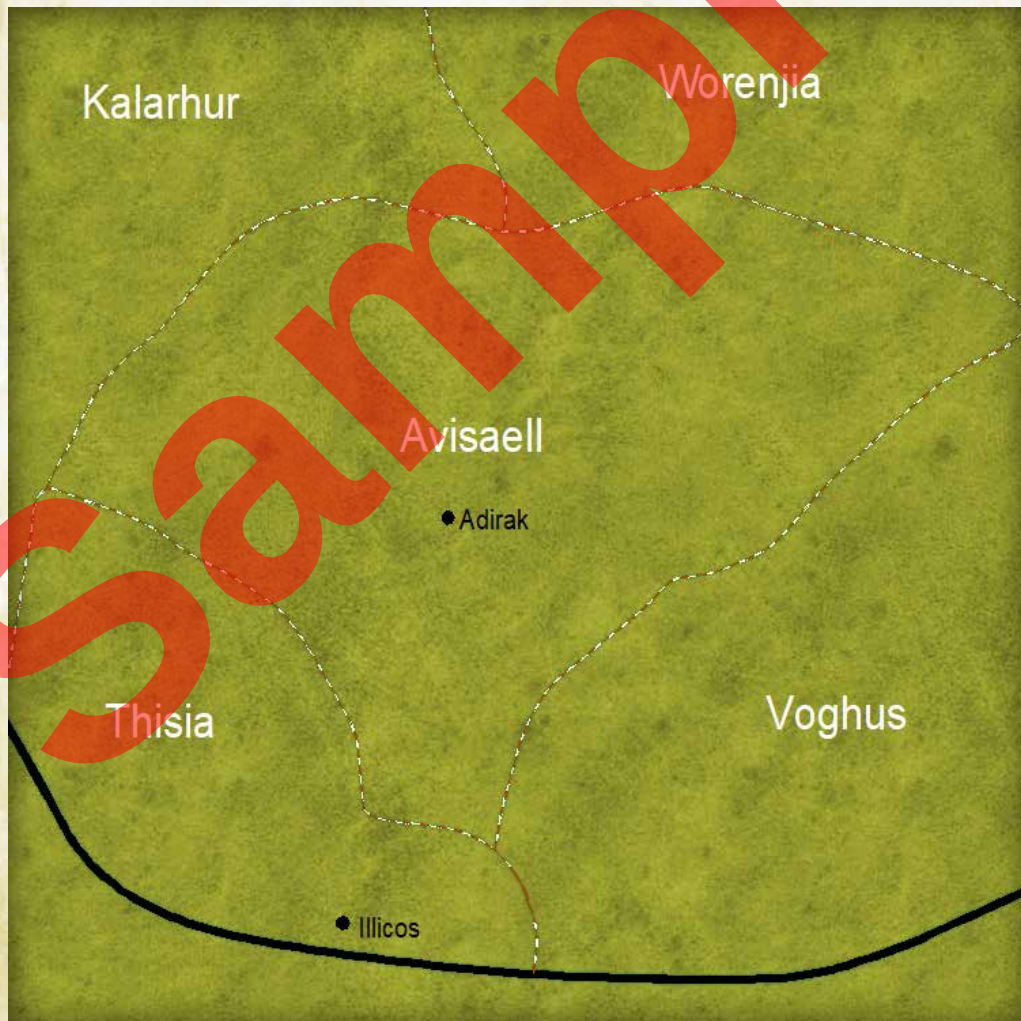
Von außen unterscheidet sich der Weiher nicht von anderen einfachen Wirtshäusern. Die Fenster sind ein wenig verschmutzt, aber es finden sich weder Unrat, noch Betrunkene davor. Über der Tür prangt ein großes Schild mit einer Zeichnung des naheliegenden Sees. An den Außenwänden bröckelt an manchen Stellen der Putz ab.

Das Wirtshaus ist mit einfachen, aber intakten Möbeln eingerichtet. Manche Tische und Stühle sind etwas abgenutzt. Der Boden wird jeden Morgen gekehrt und mit frischem Stroh ausgelegt. Die Wände sind kahl und es finden sich kaum verzierende Einrichtungsgegenstände.

Kommt man in den Weiher, wird man von Essensdüften begrüßt, da über dem Kaminfeuer in der Küche immer ein wohlschmeckender Gemüseeintopf kocht. Die Tischwahl ist frei.

Um das Wirtshaus

Hinter dem Wirtshaus ist das kleine Wohnhaus der Familie Okrihn, den Besitzern des Wilden Weihers. Daneben ist ein großer Stall, in dem sich der 13-jährige Stalljunge Pelkem um die Tiere der Gäste kümmert. Er schläft auch dort. Etwa zwanzig Meter hinter dem Stall liegt ein 200 Meter durchmessender und zehn Meter tiefer Weiher. Das Wirtshaus und der See sind umgeben von Wald.





Die Gäste

Im Wirtshaus mischt sich die einheimische Bevölkerung mit Reisenden und durchziehenden Händlern. Die meisten Besucher sind Siniten, es finden sich aber auch andere Rassen. Die Gesprächsthemen reichen von der Ernte, über die Verkaufspreise von Vieh, bis hin zu familiären Problemen und Geschichten ferner Länder.

Personal und Verpflegung

Ovron führt den Weiher mit strenger Hand. Seine Frau Ogva und seine Tochter Olari kochen in der Küche, während er an der Bar Getränke ausschenkt. Insgesamt vier weibliche und zwei männliche Bedienstete versorgen die Gäste. Die Gäste werden gut und routiniert bedient.

Anmerkung für den Spielleiter

Haben die Charaktere die Angreifer in Illicos getötet (siehe Einführungsszenario im GRW S. 174), sind jetzt nur noch vier Frauen als Bedienung vorhanden. Ovron gibt vor, nicht zu wissen, wo die beiden Männer sind.

Das Essen und die Getränke sind von normaler Qualität. Spezialitäten sind der Eintopf und der Ochsenbraten. Das Bier und der Wein sind trinkbar und stammen aus der Umgebung.

Angebote im wilden Weiher Preis

Bier (0,5 l)	1 B
Milch (0,5 l)	1 B
Schnaps (0,05 l)	3 B
Starkbier (0,5 l)	2 B
Starker Schnaps (0,05 l)	5 B
Wasser (0,5 l)	3 K
Wein (0,5 l)	3 B
Gemüse Eintopf mit Brot	8 B
Ochsenbraten mit Brot	15 B

AKTIVITÄTEN IM WIRTSHAUS

Ovron sorgt jeden Abend für Unterhaltung. Meist engagiert er Barden aus der Region, die bekannte Trinklieder spielen. Manchmal treten auch fahrende Künstler oder Geschichten-erzähler auf. Einige Gäste spielen Karten oder messen sich im Armdrücken oder Messerwerfen. Die folgenden Ereignisse können während des Aufenthalts der Charaktere eingebaut werden:

Trinkwettbewerb

Sehr beliebt sind Trinkwettbewerbe mit starkem Schnaps. Gerade Fremde werden gerne herausgefordert. Die Einheimischen können 1,6 Promille zu sich nehmen.

Anmerkung für den Spielleiter

Die Regeln für Alkohol sind im Grundregelwerk auf S. 40. Grundsätzlich kann ein Charakter für jeden Punkt KO 0,1 Promille Alkohol zu sich nehmen. Trinkt der Charakter über den Wert hinaus, muss ihm (anfänglich) eine normale Eigenschaftsprüfung gelingen, ansonsten fällt er in Ohnmacht. Ein starker Schnaps erhöht den Promillewert eines Charakters um 0,1 pro Glas.

Leuchter am Strick reißt

An der Decke hängt ein großer, hölzerner Leuchter mit Kerzen, der viel zu schwer für das Seil ist. Das weiß auch der Wirt, ist aber zu beschäftigt, um den Leuchter zu erneuern. Vorsichtshalber hat er keine Stühle direkt unter den Leuchter gestellt, doch im Laufe des Tages fällt der 80 kg schwere Kronleuchter mit lautem Gepolter von der Decke.

Schlägerei

Ovron hat nichts gegen eine zünftige Schlägerei einzuwenden, so lange nicht zu viele seiner Möbel kaputtgehen und niemand getötet wird. Er will verhindern, dass die Stadtwache hierher kommt, daher wird er die Schlägerei sofort unterbinden, wenn Waffen gezogen werden. Anfänglich geht er lautstark dazwischen, ansonsten nimmt er seine beeindruckende Holzkeule in die Hand.

Guter Barde

Maryosu Misstan zieht gerne durch die Welt, kehrt aber immer wieder im Wilden Weiher ein. Er ist ein guter Barde, der sein Publikum immer begeistern kann. Als Gegenleistung darf er kostenlos essen, trinken und am Kamin übernachten.

Betrunkener Barde

Fassitu Fricht ist eigentlich kein schlechter Barde, aber er trinkt immer zu viel. Wenn er betrunken ist, enden seine Auftritte in einem Debakel. Schon die erste Strophe ist falsch und krumm. Das Publikum fängt an zu buhen, was Fassitu mit entsprechend gehässigen Antworten kontert. Es entsteht schnell eine hitzige Atmosphäre, die darin gipfelt, dass sich Fassitu von der Bühne auf die Zuhörer stürzt.

Würfelspiel

Im Wirtshaus wird ein einfaches Würfelspiel gespielt. Es heißt „Hoch oder Nieder“. Zuerst wird mit drei sechseitigen Würfeln gewürfelt und die Zahlen addiert. Dann bestimmen die Teilnehmer ob sie auf „höher“ oder „niedriger“ setzen. Dann würfelt der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) und der Gesamtgewinn wird zwischen den Gewinnern aufgeteilt. Ist der Würfelwurf genauso hoch wie der vorhergehende oder kein Spieler lag richtig, bleibt das Geld im Topf und es muss neu gesetzt werden. Der Einsatz beträgt etwa 2 Kupfer pro Würfelwurf.

Zwielichtige Geschäfte

Der Hilfsarbeiter Rillvos kommt von einem Bauernhof in der Nähe von Illicos. Dort versucht er, die Erntehelferin Olrina zu verführen, die aber alle seine Werbungen ablehnt. Aus Verzweiflung nimmt Rillvos seine Ersparnisse und kauft bei den Schmugglern ein wenig Stengelblatt. Der Hilfsarbeiter erhofft sich durch die Verabreichung der Droge, die junge Frau gefügiger zu machen.

Bettler

Ein Bettler kommt in das Wirtshaus und fragt nach etwas zu Essen. Der Wirt gibt ihm ein Stück Brot und scheucht ihn aus dem Wilden Weiher hinaus.

Soldaten

Ein Trupp von acht Soldaten der fürstlichen Garde ist auf der Durchreise. Sie setzen sich an einen Tisch und rufen die Bedienung zu sich. Dann bestellen etwas zu essen und zu trinken. Auch wenn die Soldaten sich lautstark unterhalten, sind sie friedlich. Nach kurzer Zeit reiten sie weiter.

Gewitter

Ein Gewitter zieht eines Abends auf und bringt starken Regen mit sich. Es kommt ein wenig Wasser durch die Decke in die Schankstube. Eine der Bedienungen stellt ein paar Töpfe auf und widmet sich wieder ihrer Arbeit.

Gerüchte um das Wirtshaus

Von den Gästen im Wirtshaus kann man die unterschiedlichsten Gerüchte erfahren. Manche sind wahr (+), manche falsch (-), manche haben einen Kern von Wahrheit (0).

- Im Keller hausen Monster (0)
- Die Frau des Wirts ist eine Gläubige Ktams (-)
- Im See ist ein großer Schatz versenkt (-)
- Der Wein ist eine edle Marke, die der Wirt billig verkauft (-)
- Im Gemüseintopf sind gefährliche Substanzen, die den Geist verwirren (-)
- In der Nähe des Wirtshauses gibt es unterirdische Höhlen (+)
- Im See schwimmen Schwärme tödlicher Raubfische (-)
- Das Wirtshaus wurde auf einem alten Friedhof erbaut (-)
- Die Bedienungen im Wirtshaus sind uneheliche Kinder des Wirts (-)
- Gäste im Wirtshaus verkaufen Stengelblatt (+)
- Der Wirt hat das Wirtshaus nur zum Schein, um etwas zu verbergen (+)

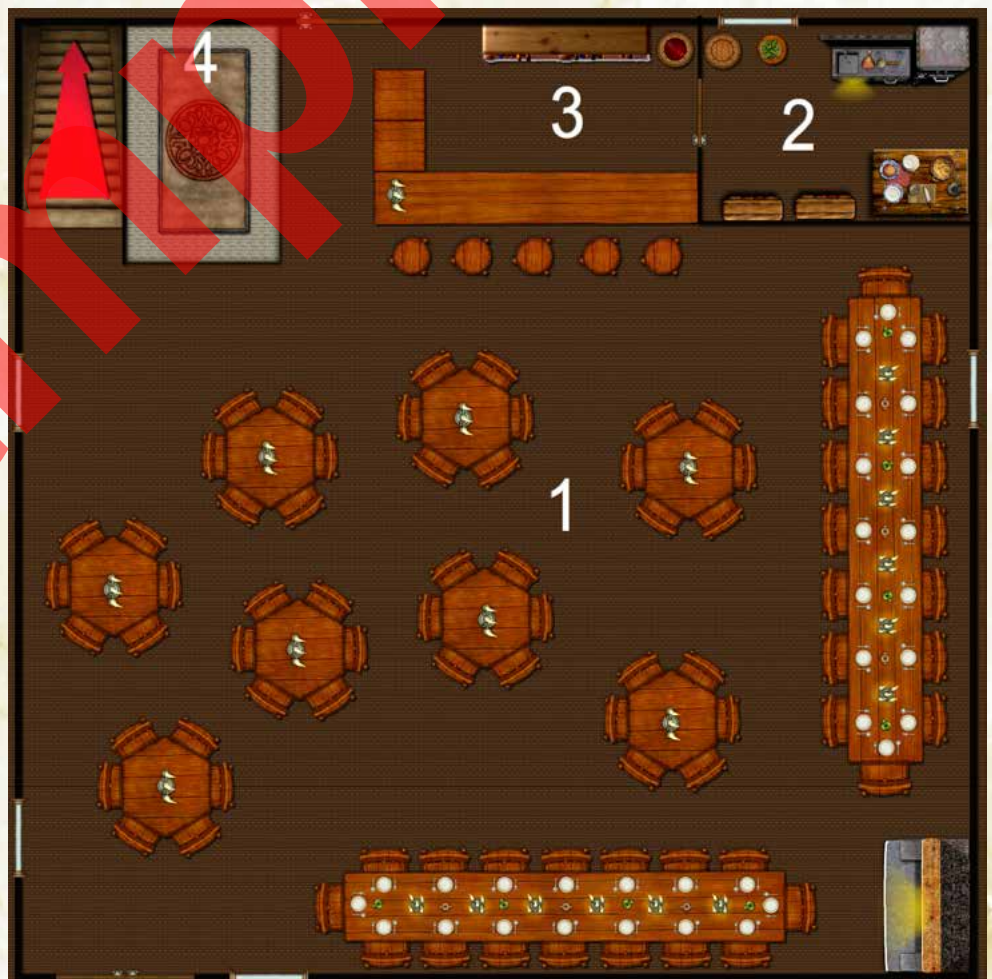
GEBÄUDEBESCHREIBUNG

Wirtshaus

Das Wirtshaus hat eine Fläche von ungefähr 18 x 18 Metern.

1 – Schankraum

Im Schankraum stehen acht Tische mit Stühlen. Rechts vom Eingang befinden sich zwei lange Tische. Diese sind am Boden festgeschraubt. Vor der Bar stehen einige (nicht angeschraubte) Hocker. Im hinteren Bereich sind eine kleine Bühne mit Teppich, eine Treppe in den Keller und ein Hinterausgang.



Von der linken oberen Ecke führt eine Treppe in den Keller. Diese ist mit einem dicken Vorhang verdeckt. Am Tisch davor sitzt immer ein Mitglied der Schmuggler und beobachtet jeden, der in den Keller will. Geht ein Unbefugter hinein, ruft er die anderen Mitglieder der Schmuggler, um den unerwünschten Besucher aufzuhalten.

2 – Küche

In der kleinen Küche werden nur wenige Speisen zubereitet. Über dem Herd kocht ein wohlschmeckender Gemüseeintopf. Dazu gibt es gebratenes Ochsenfleisch und mit Butter bestrichenen Brot. Für die Speisen zuständig sind Ogva Okrihn und ihre Tochter Olari.

3 - Theke

Hinter der Holztheke steht Ovron und schenkt Getränke aus. Von hier hat er den besten Blick auf den Schankraum und die Gäste. Unterhalb der Theke sind Becher, in die der Wirt Wein, Bier oder stärkere Schnäpse einschenkt. Zur Sicherheit hat er einen großen Knüppel griffbereit.

4 – Bühne

Hier treten vor allem abends Barden, Tänzerinnen, Geschichtenerzähler oder Schauspielgruppen auf. Die Qualität der Künstler ist sehr schwankend. Neben der Bühne hängt ein Holzschild. Auf Sinisch stehen darauf folgende Regeln:

- Die Künstler dürfen nicht verprügelt werden, auch nicht nach dem Auftritt.
- Die Künstler dürfen nicht mit harten Gegenständen beworfen werden.

Keller

5 - Raum mit Fässern und Kohle

Dies ist der große Lagerraum. Hier bewahrt der Wirt die Fässer mit Bier, Wein und Schnaps auf. In der hinteren Ecke ist ein großer Berg mit Kohle. Durch eine Tür gelangt man ins Lebensmittellager.



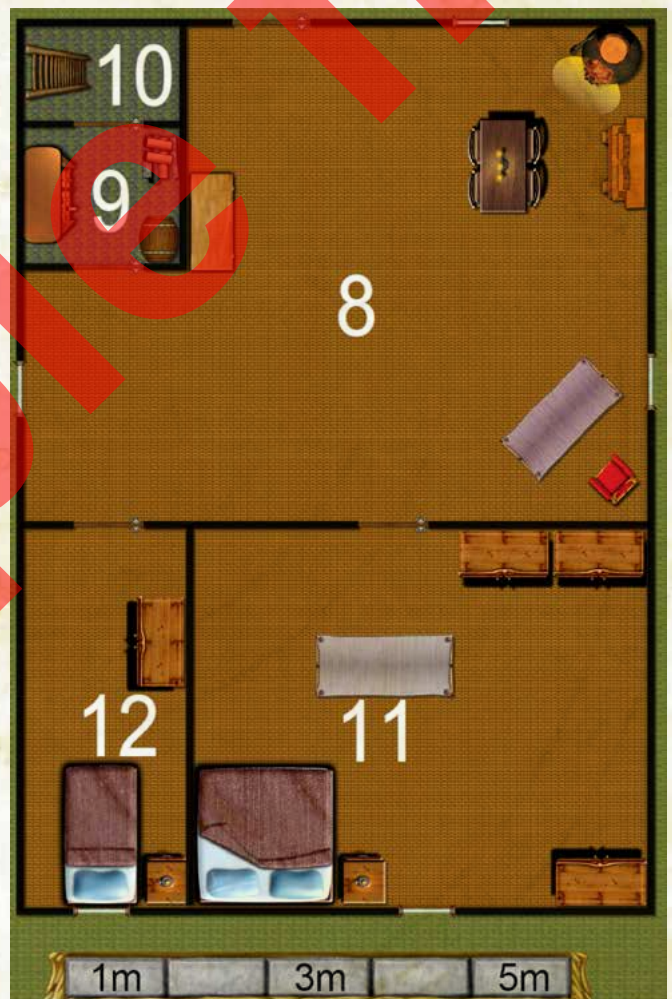
6 – Raum mit Lebensmitteln

In dem kühlen Raum stehen drei Regale. Darauf liegen eine Schweinehälfte, ein kleiner Sack Mehl, ein Topf Butter, ein kleiner Sack Salz, verschiedene Gemüsesorten, Speck, Zwiebeln und Knoblauch.

Schiebt man das Regal ein wenig zur Seite, kommt man zu einer verborgenen Tür (Verstecken: 10), die in Raum 3 führt. Da die Tür ein wenig verzogen ist, ist ein leises Öffnen nicht möglich.

7 – Geheimraum

Die Tür vom Geheimraum in die Höhle steht immer offen. Zu jeder Tages- und Nachtzeit bewacht einer der Schmuggler den Zugang zur Höhle (Raum A). Dies ist ein stark abfallender, gut 30 Meter langer Gang, der links am Wirtshaus vorbei führt und langsam nach unten abfällt, bis er schließlich am kleinen Tümpel endet. Der Gang ist anfänglich nur 2 Meter hoch und auch kaum breiter, geht dann aber in die Höhle über.



Wohnhaus

8 –Wohnraum und Küche

Wenn Ovron, Ogva und ihre Tochter Olari nicht im Wirtshaus sind oder schlafen, findet man sie hier. Obwohl sie eine große Küche im Wilden Weiher hat, bestand Ogva auf eine kleine Kochecke am Kamin. Der Wohnraum ist einfach eingerichtet. Es sind Vorhänge an den Fenstern. An einem schmalen Tisch stehen vier Stühle.