

Setting: Fantasy Mittelalter mit Magie und Rassen

Die Verhandlungen

Abenteuer 1

Währung:

1 Taler = 10 Silberlinge

1 Brot = 10 Silberlinge

1 Bier = 5 Silberlinge

Die Geschichte beginnt in der Taverne „Durstiger Dieb“ die Helden betreten nacheinander den Raum. Es ist circa 14 Uhr am 08.06.1676 in Braunschweig. Im Rathaus werden Gespräche über die Beziehungen zwischen Braunschweig und der Hanse geführt. **Es sollen gegenseitige militärische Hilfeleistungen zum Schutz vor Territorialherrschern durch den Handelsbund gesichert werden**

Durstiger Dieb

Der durstige Dieb ist eine dunkle recht Schöbige Taverne die auch um 14 Uhr schon gefüllt ist ((umsehen)ca. 20 Pers. (5 an der Bar)).

Der Wirt ist ein wohl beleibter Herr um die 30 Jahre, schulterlanges Haar zum Pferdeschwanz gebunden.

- Bei umsehen eine dunkel gekleidete männliche Gestalt direkt links in der Ecke (gesannter der Waffengilde wenn Tipps gebraucht nach "Sahrlem" fragen und die Münze der Großgilde zeigen).
- Im Rathaus finden Gespräche statt angeblich über Handelsbeziehungen und Kriegsbindnisse

Auftrag: die Gespräche Im Rathaus Belauschen und Herausfinden worum es hierbei geht, damit die Waffengilde die Eröffnung einer Waffenschmiede abwägen kann.

Belohnung: 100 Taler für Jeden wenn Probe auf Feilschen dann 150 Taler

Schneider Bruno: Dienerkleidung herstellen um die Gespräche zu infiltrieren für 5 (3) Silberlinge

Seilerei: Seil/Strickleiter zum erklimmen der Außenmauer um durch das Fenster zu lauschen 7 (5) Silberlinge

Marktplatz: Mittig ein Galgen mir 5 Schlingen vorbereitet im Norden ist das Rathaus. 3 Trupps Wachen patroulieren über den Markt. 2 Wachen stehen vor dem Haupttor des Rathshaus.

Ratshaus: Mittig sitzt eine ältere Frau die total Hastig arbeitet. Bei befragen findet die Gruppe heraus, dass sie von ihrem Cheff immer wieder auf die Probe gestellt wird und das folgende ist heute ihr Rätsel: 50 Männer werden als Sklaven in einem Bergweg gefangen gehalten und dürfen frei kommen wenn sie sich ohne zu reden geordnet hinstellen jeder bekommt einen Helm auf entweder Weiß oder Schwarz je 25.

links weiß rechts schwarz

Bei Erfolg gibt die Frau einen Passierschein A38 mit welchem 1 Held in den Diener Raum kommt dort kann er sich Verkleiden und in den Rats Raum um die Verhandlungen zu belauschen:

"Damit halten wir fest dass wir ein Kriegsbindniss und ein Handelsabkommen zwischen Braunschweig und der Hanse."

Der verkleidete Held muss sich umziehen bevor er zur Gruppe zurück kehrt und sollte sich unaffällig verhalten.

Zurück im Gasthaus Müsst ihr nach Sahrlem fragen und die Münze zeigen,damit die Schankmaid loseilt und den Auftraggeber holt. nach abgabe des berichts läd Sahrlem die Gruppe auf ein bier ein und das Abenteuer endet.

Belohnung: 100 T/150T, 50 Ruf bei der Großgilde, 50 Fertigkeitspunkte

Name	Soldat	
Leben	100	100
Waffe	Speer	3W10
Handeln	14	

Sascha Rook