How to be a Hero

DIE MAGD DES HERREN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 13. Oktober 2026





INHALT

Die Magd des Herren 3
- Anmerkungen für den Spielleiter 3
- Zusammenfassung und allgemeine Hinweise (Spoiler!) 3
- Ablauf 5
- Charaktere 25
- Orte 34
- Anhang 40

DIE MAGD DES HERREN

Wo spielt das Abenteuer?: in einer fiktiven Mittelalter-Welt

Wann spielt das Abenteuer?: Mittelalter

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How to be a Hero Grundregeln. Grundsätzlich erweiterbar

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 2 bis 6 Spieler (ideal sind 4 bis 5 Spieler)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Schwierig (Kein klarer Handlungsstrang, viele Möglichkeiten für die Helden)

Schwierigkeit für die Spieler: Schwierig (viele Optionen und einflussreiche Gegner)

Spieldauer: Wird noch nachgereicht / Falls gespielt, bitte nachtragen :)

Anmerkungen für den Spielleiter

Texte zum Vorlesen sind blau.

Die Schwierigkeit bei diesem Abenteuer besteht darin, dass es keinen klaren Handlungsverlauf gibt und die Helden sehr viele Freiheiten haben. Der Hauptgedanke hinter diesem Abenteuer ist, dass die Helden zunächst aus einer völlig klaren Situation und mit einer völlig klaren und moralisch (mehr oder weniger) vertretbaren Aufgabe von Ria in das Abenteuer geschickt werden. Erst mit der Zeit sollen sie merken, dass dieses Bild mit dem sie kommen, nicht ganz der Wahrheit entspricht und eigentlich ein ganz anderer Konflikt (Kampf der Drogenhändler gegen Frazia) hinter den Ereignissen steht. In diesem Konflikt können die Helden sich dann frei für eine Seite entscheiden.

Die Großen Ereignisse sind Dinge, die sicher passieren, egal ob die Helden da sind oder nicht.

Die kleinen Ereignisse sind Dinge, die optional passieren können. Dies soll dem Spielleiter einige Möglichkeiten geben, die Handlung/Helden zu lenken.

Die Möglichkeiten der Helden sind Handlungsoptionen, die die Helden haben – zum Teil sind es nur Zusammenfassungen wie die Helden vorgehen können (z.B. Im Kampf gegen die Drogen oder Frazia).

Dabei sollte das Tun der Helden sich auch immer auf die künftigen große Ereignisse auswirken, sofern dies sinnvoll ist.

Zusammenfassung und allgemeine Hinwiese (Spoiler!)

Allgemeines zur Welt

- Die Droge Hero-in entspricht in etwa dem heutigen Heroin. Wirkung und Herstellungsverfahren sind identisch. Da dieses Abenteuer in einer mittelalterlichen Welt spielt, gibt es nicht die Möglichkeit den Stoff zu spritzen. Es wird ausschließlich als Pulver geschnieft oder (in seltenen Ausnahmefällen) in Flüssigkeit gelöst und getrunken.
- In dieser Welt gibt es Groschen und Pfennig. 100 Pfennig sind ein Groschen. Ein Laib Brot kostet in etwa 20 Pfennig, eine Übernachtung in einer schlichten Herberge 1 Groschen.
- Es gibt keine Magie oder andere übernatürliche Phänomene.
- Auch wenn einige Begriffe, wie Herrenzimmer oder Hauptmann vielleicht etwas anderes suggerieren, sind beide Geschlechter völlig gleichgestellt. Gesellschaftlichen Positionen können und werden

gleichermaßen von Männern und Frauen eingenommen.

Zusammenfassung der Ereignisse vor der Ankunft der Helden

Lurin ist eine mittelgroße Stadt an einer wichtigen Handelsstraße. Daher konnte die Stadt immer gut vom Zoll auf die vorbeikommenden Güter leben. Frazia und Porbus regierten gemeinsam und gerecht über die Stadt und deren Umgebung. Aufgrund ihrer Art war Frazia aber nie eine beliebte Herrscherin, was aber lange Zeit durch Porbus' Charisma ausgeglichen wurde.

Da sehr viele Güter durch diese Stadt laufen, gab es auch schon immer Hero-in in der Stadt, aber lange hatten die Wachen die Droge weitestgehend im Griff. Doch dann kam Margur. Als reicher Sohn einer Händlerfamilie hatte er alles was er wollte, aber auf der Suche nach Abenteuer geriet er mit der Zeit auf die schiefe Bahn. Durch seine herausragenden sozialen Fähigkeiten stieg er schnell in der „Unterwelt" der Stadt auf und übernahm schließlich die Geschäfte der Drogenhändler vollkommen. Seitdem begann er heimlich aber kontinuierlich am Thron von Porbus und Frazia zu sägen sowie seine Geschäfte immer weiter auszudehnen. So wurden mit der Zeit auch die Drogen zu einem echten Problem in der Stadt.

Ria ist ein junges Mädchen, das von ihren Eltern weglief und von Gollan als Tochter aufgenommen wurde. Später nahm sie eine Stelle in der Burg als Magd an. Dort verliebte sie sich in Porbus. Dieser erlag ihrem Charme und beide begannen eine Affäre, die lange Zeit unentdeckt blieb. Schließlich entstand dennoch Getuschel unter den Bediensteten und Frazia begann den Gerüchten nachzugehen. Ab da trafen die beiden sich regelmäßig in einer kleinen Hütte außerhalb der Stadt im nahen Wald. Diese Hütte steht offiziell leer und gehört niemandem. Dorthin reitet Porbus jeden Tag einmal allein aus. Dass er zu dieser Hütte reitet, wissen nur wenige (Frazia, Reiner, Gernot, Margur, Krant und Krala). Alle anderen spekulieren nur.

Durch die Gerüchte bekamen auch die Drogenhändler Wind von der Affäre. Margur ließ Ria beschatten und erfuhr so die Wahrheit. Zu dieser Zeit experimentierten Ria und Porbus gerade mit verschiedenen Aphrodisiaka. Das nutzten die Drogenhändler aus und sorgten dafür, dass Ria Mittel verkauft wurden, in denen Hero-in gelöst war. Auf diese Weise wurde Porbus abhängig. Als Ria bemerkte, dass sie hereingelegt worden war, hörte sie auf den Stoff selbst zu nehmen. Sie ist nicht abhängig. Ab hier wurde sie jedoch von den Drogenhändlern erpresst Porbus weiter mit dem Stoff zu vergiften und Stillschweigen zu bewahren. Das hat sie sehr wiederwillig getan. Dabei plant die insgeheim sehr verzweifelte Ria inzwischen Frazia aus dem Weg zu räumen, indem sie Porbus allerlei schlechtes über sie einflüstert. Wenn sie dann selbst Königin ist, will sie die Drogenhändler mit ihrem Wissen über diese vernichten. Das diese Michmädchenrechnung nicht aufgehen kann, ist ihr eigentlich auch klar, aber darin sieht sie ihre einzige Hoffnung. Insgeheim träumt sie noch immer davon, das Porbus wieder gesund wird und sie als seine Frau alt werden kann.

Durch die Drogen und eine chronische Krankheit wurde Porbus schnell immer kränklicher und zog sich auch aus der Regierung immer mehr zurück. Frazia hat inzwischen die Regierung vollständig übernommen, wobei ihre engen Vertrauten Gernot und Reiner ihr stets zur Seite stehen und sie unterstützen. Außerdem versuchte Frazia die immer stärker aufkommenden Drogen in der Stadt zu bekämpfen. Dazu lässt sie alle Handelsgüter sehr streng kontrollieren. Das schränkt den wichtigen Handel der Stadt deutlich ein und macht viele Händler sehr unzufrieden. Bisher hatte sie keinen nennenswerten Erfolg, im Kampf gegen die Drogen. Außerdem ließ Frazia ihren Mann Porbus eines Tages durch Reiner beobachten, als Porbus ausritt, um sich mit Ria zu treffen. Reiner bestätigte ihr die Gerüchte über die Affäre mit Ria. Darauf versuchte Frazia Ria zu kündigen, was aber durch ihre Mann verhindert wurde. Darauf ließ sie durch Reiner zwei Söldner anheuern, die den Auftrag hatten Ria sehr weit wegzubringen, sodass diese nie wieder zurück in die Stadt kommen würde. Dieser Auftrag war geheim, weil sie Ria nicht auf offiziellem Wege loswerden konnte. Diese Söldner begegnen den Helden auf ihrem Weg in die Stadt.

Frazias Kampf gegen die Drogenhändler ist in letzter Zeit immer erbitterter geworden, weil Margur inzwischen meint sie und ihren Mann weit genug geschwächt zu haben, um selbst in die Offensive gehen zu können. Er möchte Frazia loswerden und durch einen seiner Strohmänner ersetzten, damit er danach freie Hand hat und die Geschäfte sogar über die Stadt hinaus ausdehnen kann.

Organisation der Drogenhändler

Die Drogenhändler importieren den Mohn durch einen geheimen Gang in die Stadt. Dieser verläuft im Osten vom nahen Wald aus unter der Stadtmauer hindurch bis zu einer Brauerei, dem Brechsteiner Tropfen. In den Kellern dieser Örtlichkeit wird das Zeug auch gleich weiterverarbeitet, bis Hero-in entsteht. Das wird in den typischen Bierfässern verpackt und an die Taverne „Heldeneinkehr" geliefert. Dort wird der Stoff eingelagert und entweder wieder aus der Stadt herausgeschmuggelt oder an die Mittelsmänner verkauft. Diese verkaufen den Stoff weiter an die Dealer, die ihn dann unter die Leute bringen. Die Dealer sind meist kleine und nicht sehr standfeste Charaktere, die oft auch selbst von dem Zeug abhängig sind. Die Mittelsmänner verstehen ihr Handwerk und es ist sehr schwer etwas aus ihnen herauszubekommen, selbst wenn sie denn mal geschnappt werden sollten. Grundsätzlich gilt in dieser Beziehung: Je weniger die Handelspartner über einander wissen, desto besser, denn dann können sie einander nicht verraten, wenn sie geschnappt werden.

Aktuell ist Margur der Kopf der Drogenhändler, seit er vor einigen Jahren seinen Vorgänger hat ermorden lassen. Krala ist eine professionelle Attentäterin, die für ihn die besonders heiklen Aufträge übernimmt. Krant ist seine rechte Hand und bewacht das Lager in der „Heldeneinkehr". Er schüchtert unbequeme Leute ein und organisiert den reibungslosen Ablauf von der Verarbeitung bis zum Verkauf. Fruna ist eine Spionin, die die Drogenhändler in die Burg eingeschleust haben und die ihnen Informationen zuspielt. Walga verwaltet den Brechsteiner Tropfen und verwaltet die Herstellung der Drogen.

Von der „Heldeneinkehr" werden die Drogen an mehrere Mittelsmänner verteilt. Eine davon ist Arina. Diese verteilen die Drogen dann weiter an die Dealer, die das Zeug auf den Straßen verkaufen. Die Dealer sind noch vergleichsweise leicht zu erwischen. Die Mittelsmänner sind aber alle sozial ziemlich auf Zack und nur sehr schwer auszutricksen.

Ablauf

Intro

Die Helden sind gerade auf dem Weg von Eichhude nach Draugran (Namen beliebig austauschbar). Der Name Lurin sollte nicht, oder einheitlich im ganzen Abenteuer geändert werden.

Eigentlich wolltet ihr es heute bis nach Lurin schaffen, doch zieht sich das letzte Stück des Weges dahin und die Sonne geht schon unter. Keiner von euch weiß wie lange es noch bis zu diesem Ort ist und es wäre besser sich bald einen Ort für die Übernachtung zu suchen.

Wenn die Helden unbedingt weiter marschieren wollen, wird es dabei dunkel und sie müssen Orrientierungsproben schaffen, um nicht vom Weg abzukommen.

Unabhängig davon ob die Helden weitermarschieren oder ein Lager aufschlagen wollen, ist es wichtig, dass die Helden an dieser Stelle auf das Lager der Söldner aufmerksam werden und Ria treffen, damit diese die Helden mit einer verzerrten Perspektive in das Abenteuer schicken kann. Erst mit der Zeit sollen die Helden merken, dass Ria ihnen vielleicht nicht die ganze Wahrheit erzählt hat ...

Auf das Lager der Söldner werden sie aufmerksam durch: Schon nach kurzem Suchen bemerkt ihr in einiger Entfernung das Flackern eines Lagerfeuers. Außerdem hört ihr zwei Männer, die offenbar miteinander streiten. Einer der beiden klingt etwas angetrunken.

Wenn die Helden überlegen nicht hinzugehen sollten sie folgende Worte verstehen:

A: „Ach komm lass mich nur Mal kurz ran."

B: „Nein Mann. Wir haben einen Auftrag. Wenn du willst, kannst du dich morgen mit ihr vergnügen, aber jetzt sollen wir erst einmal zusehen, dass wir Land gewinnen. Nicht, dass die Wachen doch noch was spitz kriegen."

Spätestens jetzt sollten die Helden genug gehört haben, um mal genauer nachsehen zu wollen. Auf der Lichtung sehen sie:

In der Mitte der Lichtung ist ein kleines Feuer entzündet. Daran sitzen zwei eher grobschlächtige Männer. Beide tragen Waffen bei sich. Hinter ihnen ist ein Zelt aufgebaut. Dem gegenüber sitzt eine Frau auf dem Boden. Sie ist an Händen und Füßen gefesselt und geknebelt. Die Männer streiten noch immer, ob der eine der beiden sie nun nehmen darf oder nicht.

Die Helden können die Frau heimlich befreien oder beide Söldner besiegen.

Zeigen die Helden sich den Söldnern, reagieren diese angespannt und aggressiv. Sie ziehen ihre Waffen, schicken die Helden weg und geben keine Informationen preis.

Kampfwerte:

- **Rigrad**: Axt: 60; 100 Leben; 2 Geistesblitzte für Handeln (er ist leicht angetrunken)
- **Mollert**: Schwert 80: 100 Leben; 2 Geistesblitze für Handeln

Wenn die Helden sie besiegen, finden sie auf der Lichtung:

Waffen, Schilde und Kleidung der beiden. Außerdem zwei muffige Schlafsäcke, einen Wasserschlauch, eine Weinflasche und eine leere Weinflasche. 5 Groschen. Rationen für 3 Tage.

Wenn sie die Frau befreien und befragen erzählt die:

- großes Danke für die Rettung
- Sie ist Ria und lebt in einer nahen Stadt (Lurin), wo sie früher als Magd gearbeitet hat
- Sie braucht dringend Hilfe
- Die Schlossherrin ist eine fürchterliche Tyrannin, die ihren Mann vergiftet und die ganze Region unterdrückt
- Weil Ria herausgefunden hat (Lüge!), dass Frazia ihren Mann vergifte, hat die Fürstin sie nun „entsorgen" lassen. Frazia hat außerdem (Lüge) das Gerücht gestreut, dass Ria angeblich eine Affäre mit ihrem Mann hätte, aber das stimmt nicht
- als das nicht reichte, um Ria loszuwerden, hat sie die zwei Söldner hier angeheuert, um Ria verschwinden zu lassen.
- Die Helden sollen bitte, bitte versuchen die Schlossherrin loszuwerden. Damit würden sie auch allen anderen einen sehr großen Gefallen tun und sicher würden sich viele finden, die sie dafür belohnen würden. Sie könnten sich auch in der Stadt umhören – jeder würde ihre Worte bestätigten.
- um die Fürstin loszuwerden könnten sie sich zum Beispiel als Diener einschleichen – jetzt würde man im Schloss sicher eine neue Magd suchen
- sie selbst möchte jetzt in die Stadt zurückkehren und erstmal bei ihrem Vater Gollan untertauchen. Dort könnten die Helden sie auch finden, wenn noch Fragen bestünden. Die Stadt verlassen kann sie nicht – sie hat schon einmal ihre Familie verloren und hat nicht vor jetzt auch noch Gollan zu verlieren. (Auf Nachfrage kann sie auch erzählen, dass sie als Kind von ihren Eltern weggelaufen ist und dann von Gollan großgezogen wurde)

An dieser Stelle ist es wichtig, dass Ria sehr überzeugend gespielt wird, denn sie soll die Helden belügen und ihnen ein Bild von der Fürstin vermitteln, dass dann alle anderen Informationen überprägen soll, die die Helden später zur Fürstin bekommen. Erst im Laufe des Abenteuers sollen die Helden merken, dass dieses Bild so nicht stimmt.

Wenn einer der Söldner überlebt können sie mit einiger „Überredungskunst“ aus ihm herausbekommen:

- Seinen Namen und den Namen des anderen Söldners (Rigard Grogensang und Mollert Bittrich)
- Sie sind Söldner und wurden angeheuert, um Ria verschwinden zu lassen. Der Auftraggeber meinte zwar sie sollten ihr nichts tun und sie nur weit außer Landes bringen, aber umbringen hätte doch den selben Effekt.
- Den Auftrag hätte ihnen ein großer Kerl in schwerer Rüstung und mit gepflegtem dreitage-Bart gegeben. (Ria kann diesen Mann als Reiner Stromberg, den Hauptmann der Wache und sehr engen Vertrauten von Frazia identifizieren)
- mehr wisse er auch nicht und die Fürstin kenne er auch nicht. Aber er hätte gehört, dass wohl viele nicht sehr angetan von ihr wären, weil sie den Handel so stark kontrollieren lassen würde. (das tut sie wegen der Drogen, aber das weiß der Söldner nicht)

Die Stadt Allgemein

Die Helden können in diesem Abenteuer (ab hier) die freie Entscheidung treffen was sie tun wollen.

Wenn die Helden sich in der Stadt umhören, erfahren sie:

- Frazia ist die Herrscherin und allgemein unbeliebt, weil sie eine alte Schreckraube ist und eine unschöne Art hat.
- Der Fürst (Porbus) ist schon seit Jahren schwer krank und wird in der Burg versorgt. Frazia hat seitdem die eigentliche Herrschaft übernommen. Gernot, der Bibliothekar und Heiler der Burg (außerdem enger Vertrauter von Frazia) kümmert sich um ihn
- Trotzdem reitet der Fürst Porbus jeden Tag aus und zwar völlig allein. Dabei verlässt er sogar die Stadt durch das Tor im Nordosten. Wohin er reitet weiß niemand – offenbar nur zum Spaß an der Freude. (Eigentlich trifft er sich mit Ria, aber das wissen nur sehr wenige)
- Angeblich hatte der Fürst eine Affäre mit einer Magd. Diese Magd soll vor wenigen Tagen verschwunden sein.
- In der Stadt gibt es ein Drogenproblem mit dem Stoff Hero-in. Frazia kämpft schon seit langem erbittert gegen die Dealer, aber bisher konnte keiner der beiden überwiegen. In letzter Zeit scheint der Kampf beider aber immer härter zu werden.
- Vor allem die Händler der Stadt sind sehr unzufrieden über den aktuellen Zustand, denn sie müssen am meisten unter den strengen Kontrollen der Waren leiden. Bald (3. Tag) soll sogar eine Versammlung sattfinden, auf der sie eine gemeinsame Position gegenüber Frazia formulieren und ihr Druck machen wollen.
- Im Schloss werden gerade Leute gesucht: Eine Magd und ein Koch. Außerdem kann die Wache auch immer Leute gebrauchen.

Große Ereignisse

Folgendes sind Ereignisse, die innerhalb der nächsten Tage bevorstehen und passieren werden. Die Helden können diese Ereignisse auf die verschiedensten Weisen beeinflussen und deren Ausgang entscheiden. Der Tag nachdem die Helden Ria gefunden haben ist Tag 1.

Die Festnahme von Verdächtigen

Wenn die Helden am ersten Tag in die Stadt kommen, sehen sie, dass offenbar sehr viele Wachen unterwegs sind. Sie scheinen sehr gezielt vorzugehen und nehmen mehrere Leute fest (insgesamt ca. 15). Für die Helden ist nicht ersichtlich nach welchem Muster die Wachen vorgehen, nur dass sie besonders in den ärmeren Vierteln unterwegs sind. (Die Wachen greifen dabei nur Leute auf von denen sie wissen, dass sie entweder Drogenabhängig sind oder anderweitig mit dem Zeug zu tun hatten).

Dabei sehen die Helden auch schon Marna, eine Bäckerin die sehr energisch auf einen der Wachleute zugeht und diesen anblafft. Der Mann dreht sich darauf um und schlägt sie sofort bewusstlos. Sie wird mit einer blutenden Wunde am Kopf von den Wachen weggetragen.

Fragen die Helden, geben die Wachen keine Auskunft außer, dass Ermittlungen wegen der Drogenhändler stattfinden und die Helden sich heraushalten sollen.

Die Wachen gehen sehr konsequent vor und dulden keinerlei Gegenwehr. Einige der Gefangenen wehren sich und werden mit Knüppeln überwältigt. Alle Gefangenen werden zur Burg gebracht.

Alle unschuldig Festgenommenen werden nach eineinhalb Tagen wieder entlassen (darunter auch Marna).

Margur

Wenn die Helden den ersten Abend in einer Taverne verbringen, spricht Margur sie an:

- Er stellt sich als Margur Reichnaus vor. Beruflich arbeitet er für seine Mutter, Bilda Reichnaus. Sie ist die Leiterin der Gilde der Händler in der Stadt.
- Dann fragt er die Helden ein wenig drüber aus wer sie sind und was sie hier wollen.
- Wenn es sich im Gespräch ergibt (die Helden sich beispielsweise als reine Touristen ausgeben) bietet er ihnen an sie ein wenig durch die Stadt zu führen und ihnen die Sehenswürdigkeiten zu zeigen.
- Deuten die Helden ihm gegenüber an, dass sie gegen Frazia vorgehen wollen, erklärt er, dass auch die Händler der Stadt unzufrieden sind, weil sie das Drogenproblem nicht in den Griff bekommt und die strengen Kontrollen den Handel behindern.
- Er bietet ihnen Hilfe an, wenn sie gegen Frazia vorgehen wollen – angeblich nur zum Wohle des Handels.

Margur soll den Helden hier wie ein netter und aufgeweckter junger Mann vorkommen, der aus reichem Hause kommt und später im Leben sicher bedeutende Positionen übernehmen wird. Dass er der Kopf der Drogenhändler ist, soll hier noch nicht deutlich werden. Er soll sehr sympathisch und vertrauenswürdig wirken.

Der Mord an den Wachen

(Nacht vom ersten zum zweiten Tag)

Krala tötet drei der Wachen im Dienst. Die Leichen lässt sie nackt und mit zertrümmertem Schädel an Kreuzungen von Wegen zurück. Alle sind so platziert, dass sie halb hinter Kisten und anderem Kram auf den Straßen verborgen sind und erst im Verlauf des nächsten Tages nacheinander gefunden werden. Das sorgt für Angst in der einfachen Bevölkerung.

Der Spielleiter sollte den Speilern die Information über die toten Wachen auch stückweise zuspielen (also erst wird eine Wache gefunden, einige Stunden später noch eine und wieder etwas später die Letzte.)

Reiner werden Drogen untergeschoben

(Mitte des zweiten Tages)

Krala steigt Nachts (Nacht vom 1. zum 2. Tag) in das private Haus von Reiner ein und hinterlässt dort mehrere Packen der Droge Hero-in. Anschließend spielt sie einem Bürger die Informationen dafür zu und gibt ihm 30 Groschen, damit er vergisst, dass die Info von ihr kam.

Nehmen die Helden ihn später in die Mangel, können sie mit einer um 40 erschwerten Überreden Probe (oder ähnlichem) aus dem Mann herausbekommen, dass er von einer ganz in schwarz gekleideten Frau den Auftrag erhielt Reiner anzuschwärzen. Beschreiben kann er sie aber nicht, da sie ihr Gesicht hinter einer schwarzen Maske verborgen hat. Er kann nur sagen, dass sie schlank und sportlich war.

Seine Aussage gegenüber der Wache:

- Er sei Arngar Lurchsin, ein Tischler, der seine Werkstatt in der Nähe von Reiners Haus hat.
- Nachts könne er oft schlecht schlafenden und unternehme dann kurze Spaziergange um das Haus (Lüge).
- Dabei habe er gesehen wie Reiner das Zeug erst gekauft und dann in sein Haus gebracht habe (Lüge).
- Erkannt habe er ihn an der Plattenrüstung, die er immer trage (Lüge, auch wenn es stimmt, dass Reiner immer eine Plattenrüstung trägt).

Reiner meint dazu:

- Er sei zur fraglichen Zeit zu Hause gewesen (das bestätigen auch seine Frau und seine 5 jährige Tochter)
- Er habe nie etwas mit Drogen am Hut gehabt und sein Leben lang gegen das Zeug gekämpft (bestätigten auch alle, die ihn persönlich kennen)
- Wahrscheinlich habe man ihm das untergeschoben, um ihn loszuwerden.

Wenn die Helden neutral bleiben:

Wird Reiner bei vollem Gehalt beurlaubt. Ab dann marschiert er jeden Tag durch die Armenviertel und macht dort den Dealern das Leben schwer (vor allem den kleinen). Er hält über Gernot noch immer engen Kontakt zu Frazia und bleibt dennoch ihr wichtigster Berater, da ihr klar ist, dass er unschuldig ist, ihr aber durch die Beweise die Hände gebunden sind.

Wenn die Helden ihn entlasten:

Wird sein Guter Name wiederhergestellt und er kehrt sofort in seinen Beruf/Stand zurück.

Wenn die Helden ihn zusätzlich belasten:

Hat Frazia keine andere Wahl und muss ihn vorläufig einsperren lassen. Allerdings hält sie ihn noch immer für unschuldig und sucht weiterhin über Gernot seinen Rat. (Außer wenn die Helden ihr zusätzlich böses über ihn einflüstern)

Die Versammlung der Händler Gilde

(Ende des 2. Tages)

Allgemeines zur Versammlung

Die Händler leiden zur Zeit unter den strengen Kontrollen durch die Wache, weil dies den Betrieb aufhält und immer nur wenige Waren je Tag in die Stadt lässt. Eigentlich könnten sie viel mehr liefern und verkaufen, wenn der Betrieb nur schneller ginge.

Eigentlich sind die Kontrollen auch völlig sinnlos, weil die Drogenhändler das Zeug durch einen Geheimgang unter der Stadtmauer hindurch schmuggeln und nur gelegentlich einem der Händler etwas unterschieben, damit die Wache denkt, sie würden ihr Zeug auf diesem Wege in die Stadt bekommen.

Die Gilde ist in verschiedene Sektionen unterteilt, die den einzelnen Gewerben der Stadt entsprechen:

- Lebensmittel (meint Nahrung, Getränke und Kräuter)
- Schreinerei (kleine Holzarbeiten aller Art: Möbel, Geschirr, Fensterrahmen, Türen, ...)
- Bau (Steinbau, sowie Dachstühle oder Grundpfeiler von Häusern etc.)
- Handwerke (Alle nicht genannten: Schmied, Gerber, ...)
- Dienstleistung (Friseur, Wirt, Bader, Arzt, ...)

Außerdem bei den Versammlungen anwesend sind Vertreter der Kirche (diese beobachten nur still und mischen sich nicht ein) und der Herrscher (Gernot und ggf. Reiner). Außerdem sitzen im Publikum mehrere Händler aus den einzelnen Sektionen. Diese reden nicht mit, stimmen am Ende aber mit ab, ob das Ergebnis passabel ist.

Wenn die Helden nicht teilnehmen

Nehmen die Helden nicht Teil erfahren sie nur das Ergebnis:

- Die Händler fordern, dass Frazia das Drogenproblem schnellstmöglich in den Griff bekommt und die Kontrollen der Güter zurückfährt.
- Sie hat eine Woche Zeit.
- Dafür sind sie auch bereit großzügige finanzielle Mittel zur Verfügung zu stellen.
- Werden nach der einen Woche nicht die Kontrollen zurückgefahren, stoppen sie die Versorgung der Stadt mit Gütern, was sicher schnell zu einem Aufstand in der Bevölkerung führen wird.

Wenn die Helden teilnehmen

Um an dieser Versammlung teil nehmen zu können, müssen die Helden entweder mit Frazia oder mit Margur reden. Beide können ihnen als „Abgesandte ihrer Sache“ zutritt verschaffen.

Wenn die Helden teilnehmen, dann können sie das Ergebnis beeinflussen und sogar komplett verändern. Auf der Versammlung geschieht folgendes:

- Bilda Reichnaus (Vorsitzende der Gilde und Margurs Mutter) eröffnet die Versammlung und fasst kurz die Lage und den Grund der Versammlung zusammen.
- Dann spricht je ein Vertreter aller Sektionen der Gilde sowie der Vertreter der Kirchen und Gernot und alle geben ihre Meinung ab:
  - Lebensmittel sind am härtesten betroffen und fordern vehement eine sofortigen Stopp der Kontrollen (für Margur)
  - Schreiner sind nur wenig betroffen, wollen aber die Drogen loswerden, weil die das Viertel ruinieren, in dem die meisten Schreiner leben und so die Preise drücken. (für Frazia)
  - Das Baugewerbe ist kaum betroffen und hält sich neutral (neutral)
  - Die Handwerke sind sehr unterschiedlich stark betroffen, fordern aber auch eine schnelle Reduktion der Kontrollen und sind breit Frazia dabei zu unterstützen (eher für Margur)
  - Der Dienstleistungssektor ist nur indirekt betroffen, will aber auch die Drogen loswerden, weil sie weniger Kunden haben, wenn die Kunden das Geld in die Drogen investieren (eher für Frazia)
  - Der Kirchenvertreter meint, dass dies keinen Belang des Glaubens berührt und er sich daher nicht einmischen wird. Er fände es nur toll bald Hero-in loszuwerden, weil dies Sünde ist. (neutral)

    - Gernot äußert Verständnis für die missliche Lage der Händler und versichert ihnen, dass Frazia alle Hebel in Bewegung setzt, um die Drogen loszuwerden. Sobald dies geschafft ist, werden natürlich sofort die Kontrollen zurückgefahren (für Frazia)

- Dann beginnt eine Diskussion, bei der alle Parteien die eben vorgestellten Positionen vertreten. Die Helden können durch ihre Argumentation das Blatt für beide Richtungen wenden. (Die Diskussion soll hier noch nicht zu Ende geführt werden!)
- Dann gibt es eine kurze Pause. Wenn die Helden für die Fürstin argumentieren:
    - Geht Margur zwischen den Teilnehmern herum. Jene, die von Anfang an auf seiner Seite waren, überzeugt er wieder von seiner Sache und stachelt sie auf, sodass gerade der Lebensmittel-Vertreter nun sehr geladen und hitzig in die Diskussion geht. (Die Helden dürfen sich in der dann folgenden Diskussion ruhig über den plötzlichen Sinneswandel einiger Teilnehmer wundern). Außerdem vergiftet Margur die Getränke vom Vertreter der Schreiner und des Dienstleistungssektors, sodass diese Durchfall bekommen und nicht weiter teilnehmen können. Das selbe tut er bei den Helden auf folgende Weise:

Margur geht mit einer Flasche Wein in der Hand zu den Helden, füllt ihnen und sich selbst die Becher und fordert sie zum Trinken auf das Gute gelingen der Versammlung auf. Außerdem lobt er sie für ihre gute Argumentation gegen die Drogenhändler. Dann verabschiedet er sich und nimmt auf der Toilette heimlich das Gegengift ein. Auf die Selbe Weise hat er auch die anderen beiden NPCs vergiftet. Danach trinkt er noch mit einigen anderen NPCs, aber dann aus einer nicht vergifteten Flasche. Die Vergiftete Flasche nimmt er wieder mit und kippt ihren verbliebenen Inhalt in die Toilette. Außerdem achtet er auch darauf erst zu gehen, wenn jeder Held sein Glas mindestens halb ausgetrunken hat. Wenn die Helden ihn durchschauen oder anderweitig aufhalten, versucht er sich herauszureden und verschwinden. Außerdem sorgt er dafür, dass die Helden möglichst nichts von dem vergifteten Wein behalten, sodass dieser nicht untersucht werden kann. Notfalls „stolpert" er sehr unglücklich, schlägt den Helden das Glas aus der Hand und lässt dabei auch die Flasche fallen, sodass diese zerbricht.

- Wenn die Helden für die Drogenhändler argumentieren, sehen sie Gernot, der von mehreren Menschen umgeben eine kleine Rede hält und für die Fürstin argumentiert. Dabei überzeugt er vor allem die einfachen Händler, die nicht aktiv an der Diskussion teilnehmen, aber am Ende mit entscheiden.

Versuchen die Helden seine Rede zu unterbinden, stellt er sich ihnen sehr Wortgewandt entgegen.

- Danach geht die Diskussion weiter.
    - Haben weder Gernot noch Margur ihr Werk getan, geht die Diskussion wie zuvor weiter.
    - Hat Margur sein Werk getan, fehlen die heftigsten Unterstützer der Helden und sie selbst haben üblen Durchfall.
    - Hat Gernot sein Werk getan, schlägt den Helden nun viel Gegenwind von den zuvor stillen Zuhörern entgegen.

- Am Ende der Diskussion wird ein Ergebnis formuliert und alle Anwesenden stimmen darüber ab ob dieses Ergebnis passabel ist. (Wenn nicht Gernot die Masse überzeugt hat, ohne das die Helden das wieder drehen konnten, dann bestätigten die Anwesenden das Ergebnis der Diskussion.)

Wird das Ergebnis nicht bestätigt, wird die Diskussion auf nächste Woche vertagt – findet also nicht mehr in diesem Abenteuer statt.

Verhalten der Charaktere auf der Versammlung

- Margur:
    - spricht während der Diskussion gar nicht.

  - dafür sorgt er in der Pause dafür, dass alles in seinem Sinne verläuft. Dadurch wird es schwer ihn als möglichen Gegenspieler auszumachen.

- Gernot:
  - nimmt als vollwertiges Mitglied an der Diskussion Teil, wenn die Helden diese Rolle nicht übernehmen
  - hält in der Pause eine kleine Rede, um die einfachen Leute zu überzeugen, wenn die Diskussion nicht in seinem Sinne verläuft.

Die Razzia
(morgen des 3. Tages)

Allgemein:

Wie dieses Ereignis ausgeht, hängt wieder sehr von den Helden ab. Sie können entweder unbequemen Leuten Hero-in unterschieben und der Wache dann Hinweise zuschieben, sodass Unschuldige festgenommen werden. Sie können aber auch gesammelte Hinweise an die Wache übergeben und so dafür sorgen, dass Verstecke der Drogenhändler auffliegen oder die „richtigen" Leute verhaftet werden.

In allen Fällen gehen die Wachen wieder sehr konsequent und gezielt vor. Wer flieht oder sich wehrt wird mit Knüppeln überwältigt und gefangen genommen.

Wenn die Helden neutral geblieben sind:

Werden nur einige kleine Dealer gefangen genommen. Den Drogenhändlern wird nur kleiner Schaden zugefügt.

Wenn die Helden für die Wache gearbeitet haben:

Können die Drogenhändler hier auch fast komplett handlungsunfähig gemacht werden – das kommt ganz darauf an, wie viele Hinweise sie bis hier gesammelt haben. Die Helden bauchen aber stichhaltige Beweise, damit die Wachen ihnen Glauben (oder sie müssen gut Lügen).

Wenn die Helden für die Drogenhändler gearbeitet haben:

Können auf diese Weise sogar die Fürstin oder Gernot belastet werden, wodurch sie unglaublich an Ansehen in der Bevölkerung verlieren. Geschieht das, hat Frazia sehr schweres Spiel von hier an.

Der Mob
(Mitte des 3. Tages)

Wenn die Helden sich irgendwo in der Stadt (nicht in der Burg!) befinden, bekommen sie mit, dass sich auf dem Dorfplatz etwas tut und sich dort alle versammeln.

Hintergrund des Geschehens:

Krala hat im Auftrag von Margur einem stadtbekannten Bettler mit erbärmlichem Aussehen, aber sehr scharfer Zunge viel Gold geboten, damit er auf dem Markt gegen die Fürstin wettert. Nachdem er damit begann, wurde er von der Wache aufgegriffen.

Die Situation auf dem Markt:

Sind die Helden von Anfang an dabei, dann bekommen sie mit, wie ein Bettler zu einer überraschend flammenden Rede gegen die Fürstin anhebt und von der Wache aufgegriffen wird. Darauf hat Marna, die bei den Verhaftungen verletzt und unschuldig gefangen genommen wurde, einen offenen Streit mit den Wachen begonnen und schnell Zuspruch von den Umstehenden bekommen.

Kommen sie erst mit der Zeit dazu, sehen sie wie die Wachen einen Bettler festgenommen haben und sich ihnen gegenüber eine Traube aus einem Dutzend Menschen gebildet hat. Diese wird von einer Frau angeführt, die einen Verband um die Stirn trägt (Marna).

Wenn die Helden neutral bleiben:

- gibt es erst eine sehr hitzige Diskussion zwischen den Wachen und Manra sowie mehreren der Leute hinter ihr.
- Die Umstehenden stimmen beiden Seiten mal zu und sind sehr unentschlossen.
- Am Ende nehmen die Wachen den Bettler für eine symbolische Strafe mit, aber lassen ihn schon am nächsten Morgen wieder laufen.
- alle Umstehenden gehen einfach wieder ihrer Wege, aber die Stimmung bleibt weiterhin aufgeheizt.

Wenn die Helden sich auf die Seite der Wachen stellen:

Können sie Frazia Namen retten. Ob Manra oder auch der Bettler eingesperrt werden, hängt von ihrer Argumentation ab. Äußern sie sich nicht dazu, wollen die Wachen diese wegen Verrat an der Fürstin einsperren.

Wenn die Helden sich auf die Seite der Drogenhändler (unwissend hier Marna) stellen:

Können sie Frazias Ruf schwer beschädigen und sogar eine offene Revolte auslösen. Im Fall der Revolte fallen die Bürger über die Wachen her, welche sich schnell in die Burg zurückziehen. Danach „belagern“ die wütenden Bürger einige Zeit lang die Burg aus der die Wachen nicht zurückschießen. Wenn die Helden vorher schon erfolgreich am Stuhl von Frazia gesägt haben, nimmt er öffentliche Druck auch durch die Händler auf Frazia so zu dass sie abdankt. Das Ziel der Drogenhändler ist erreicht. Das sollte aber nur möglich sein, wenn die Helden Frazia auf mindestens zwei Arten öffentlich geschädigt haben. (s. Ende)

Ist das nicht der Fall, beruhigt sich die Situation gegen Abend wieder und nach einer öffentlichen Rede von Gernot und Reiner flaut die allgemeine Wut ab und alles geht wieder zum Tagesgeschäft über.

Argumente der Wachen:

- So gegen die Fürstin zu hetzen ist eine Straftat
- Gerade nimmt der Kampf gegen die Drogenhändler extreme Formen an. Hoffentlich ist bald alles vorbei.
- Fehler wurden gemacht (Verhaftung Marnas), aber insgesamt läuft es nicht schlecht – viele Schuldige wurden gefasst.
- Niemand außer Frazia könne den Job besser machen.
- Die genaue Kontrolle der Waren ist notwendig, um die Drogen in Schach zu halten.

Argumente von Marna (unwissentlich für Drogenhändler):

- Die „Hetzte“ entspricht nur der Wahrheit

- Der Kampf gegen die Drogen dauert schon lange – jeder kompetente Herrscher, hätte ihn schon gewonnen.
- Fehler ist eine sehr nette Umschreibung dafür, dass einem Unschuldigen fast der Schädel eingeschlagen wird und sie mehrere Tage lang verhört wird.
- Frazia sollte besser bald Erfolge sehen lassen. Bisher hat sie nichts zu Stande bekommen (meint den Kampf gegen die Drogen).
- Die genauen Kontrollen der Ware sind sinnlos. In der Stadt wimmelt es doch noch immer von Hero-in.

Das Attentat

(Nacht vom 3. zum 4. Tag.)

Ob und wie das Attentat gelingt, hängt sehr davon ab wie sich die Helden zuvor verhalten haben und was sie erreicht haben.

Wenn die Helden sich mit Frazia gutgestellt haben, dann können sie das Attentat verhindern.

Wenn sie sich mit Margur gutgestellt haben, können sie es auch entweder selbst ausführen oder helfen, dass es gelingt. Wenn die Helden das Attenat nicht ausführen, führt es Krala aus.

Faktoren, die das Attentat beeinflussen:

- Reiner und die untergeschobenen Drogen:
  - Wurde Reiner entlastet, bewacht er die Fürstin fast rund um die Uhr. Das erschwert ein Attentat massiv.
  - Wurde er nicht entlastet, ist er auch keine Hilfe.
- Fruna enttarnt:
  - haben die Helden Fruna enttarnt, kann diese keine Türen mehr öffnen und das erschwert ebenfalls das Attentat.
  - Wurde sie nicht enttarnt, kann sie Fenster oder Türen offenstehen lassen und so entweder die Helden oder Krala einlassen. Außerdem kann sie Zugang zur Dienstbotenuniform der Burg verschaffen (Verkleiden).
- Stimmung im Mob:
  - Wenn die Helden den Mob zu Gunsten von Frazia umgestimmt haben, sind sowohl die Wachen, als auch die Bewohner des Schlosses aufmerksamer, was verkleiden und Schleichen in der Burg erschwert.
  - Wenn die Helden den Mob nicht beeinflusst haben, spielt dieser Faktor keine Rolle.
  - Wenn die Helden den Mob gegen Frazia gehetzt haben, dann sind sowohl Wachen, als auch die Schlossbewohner unaufmerksamer, was schleichen und Verkleiden erleichtert.
- Verhandlung der Händler:
  - Haben die Helden Boni für Frazia erwirkt, kommen diese zum Tragen. (Bei Geld für den Drogenkampf sind zum Beispiel mehr Wachen in der Burg unterwegs). Was genau passiert, hängt von dem jeweiligen Boni ab.
  - Blieben die Helden hier neutral, hat das keine Auswirkungen.
  - Haben die Helden gegen Frazia intrigiert, ist die Verteidigung der Burg entsprechend schlechter (wenn Frazia kein Geld bekommt oder die Händler sogar den Handel eingestellt haben) oder Margur kann sie mit mehr Equipment (Kletter-Zeug, Gift, ...) ausstatten (wenn Frazia gezwungen wurde die Kontrollen zu lockern oder ganz einzustellen).
- Razzia:

- War die Razzia erfolgreich, stehen den Drogenhändlern weniger (Geld-)Mittel zur Verfügung und sie müssen abspecken. (Krala hat mindestens 1x Kletterzeug, Kurzschwert, Dolch und 1x Gift, das lähmt)
- War die Razzia mäßig erfolgreich (kein Eingriff der Helden), dann stehen ihnen außerdem 20 Groschen zur Verfügung, um Wachen zu bestechen.
- War die Razzia erfolglos, stehen Margur umfangreiche Gelder für Gegenstände und Bestechung der Wachen zur Verfügung.

Kleine Ereignisse

Folgende Ereignisse können optional passieren, um den Helden Hinweise zu geben. Kommen die Helden sehr gut voran, können sie so aufgehalten werden. Aber wenn sie nicht vorankommen, kann man ihnen so auch „Brotkrumen zuwerfen“, mit denen sie dann weiterkommen.

Die Orte und Personen sollten nicht verändert werden, aber die Zeit kann beliebig vom Spielleiter angepasst werden. Diese Ereignisse sind dafür gedacht, um dem Spielleiter etwas an die Hand zu geben, um das Geschehen zumindest ein wenig steuern zu können.

Gerade diese Ereignisse geben den Spielern wichtige Hinweise auf das Bevorstehen der großen Ereignisse. Außerdem sind sie gute Möglichkeiten, um überhaupt feststellen zu können, dass es in der Stadt ein Drogenproblem gibt bzw. den Drogenhändlern dann auf die Spur zu kommen.

Hinweise um die Drogenhändler zu finden

Leiche im Armenviertel

Als ihr gerade durch eine der schmaleren und heruntergekommeneren Gassen geht, seht ihr plötzlich einen reglosen Körper am Boden liegen. Es ist eine Frau in den besten Jahren. Auf den ersten Blick wirkt sie völlig unversehrt.

Das ist ein Drogentoter, der eine Überdosis genommen hat. Wenn die Helden ihn untersuchen können sie folgende Hinweise finden:

- (Medizin) Die Frau hat keine äußerlichen Wunden, zeigt aber Vergiftungserscheinungen. (Ist der Wurf gut gelungen, kann der Held auch herausbekommen, dass sie an einer Überdosis Hero-in gestorben ist.)
- Gegenstände: Schichte Kleidung, 2 Groschen, einen leeren Lederbeutel, der noch die Reste eines weißen Pulvers enthält (Hero-in), einen ramponierten Dolch, einen Apfel.

Übergeben die Helden die Tote der Wache, erkennen die sehr schnell, dass es sich um einen weiteren Drogen-Toten handelt und übernehmen die Frau ohne viele Fragen zu stellen. Die Helden erfahren auf Nachfrage:

- Die Frau ist an Hero-in gestorben, einer in der Stadt leider recht verbreiteten und gefährlichen Droge
- Die Wache versucht schon länger die Drogen einzudämmen, aber nur mit mäßigem Erfolg
- Für weitere Auskünfte sollen sie sich an Frazia oder Reiner wenden

Prügelei im Armenviertel

Wenn die Helden eine der abgeschiedeneren Gassen betreten, bietet sich ihnen folgender Anblick:

In der Gasse stehen vier Männer. Einer von ihnen trägt eine Lederrüstung, ist groß und hat ein kantiges Gesicht. Er hat eine seiner Hände auf der Schulter eines anderen Mannes, der mindestens einen Kopf kleiner ist und wirkt, als würde dieser vor Angst gleich im Boden versinken. Zwei andere, grobschlächtige Kerle sind an den Seiten der Gassen und stehen schmiere. Der in eurer Richtung, hat euch aber den Rücken zugewandt und starrt mit gierigem Blick auf den großen Mann und den Anderen.

Ab hier können die Helden eingreifen. Wenn nicht entwickelt sie die Situation weiter:

„Du hast doch nicht wirklich geglaubt, dass du einfach so damit durchkommen würdest, oder Aringot?“ Der kleinere Mann beginnt jetzt am ganzen Körper zu zittern, als er antwortet: „Bitte Krant, ich … ich wollte ja nicht, ich wusste nicht, dass ihr auch … also ich wollte nie.“ Krant unterbricht ihn mit gefährlich ruhiger Stimme: „Du wusstet, dass wir Anteile an der Heldeneinkehr halten und dass du diesen Ort nicht einfach kaufen kannst. Und das wirst du auch in Zukunft nicht wieder versuchen, nicht wahr, Aringot?“ „Natürlich. Krant ich wollte euch nicht in die Quere kommen, ich wollte doch nur …“ Doch wieder unterbricht ihn Krant: „Gut so. Dann werde ich dich jetzt daran erinnern, warum du dich auch in Zukunft nicht in unsere Geschäfte einmischen wirst.“ „Nein, nicht, Krant bitte ich tue was ihr wollt. Nein!“ Währenddessen holt Krant langsam aus und ballt seine Hand zur Faust.

Ab hier beginnt er Aringot zu verprügeln, der schwächlich versucht sich zu verteidigen, aber keine wirkliche Gegenwehr aufbauen kann.

Wenn die Helden eingreifen, dann schickt Krant sie weg. Gehen sie nicht, dann gehen er und die anderen mit Fäusten und stumpfen Holzprügeln auf sie los. Wenn das Leben von einem der Raufbolde unter 50 sinkt, dann rennen sie weg. Krant rennt auch sobald er allein ist und die beiden anderen sobald Krant rennt.

Kämpfen die Helden mit richtigen Waffen, dann zieht auch Krant seinen zweihändigen Knüppel und die beiden Raufbolde Äxte.

Werte:

- Krant: Knüppel: 100; Faustkampf: 70
- Schläger: Knüppel oder Dolch: 50; Faustkampf: 75

Schaden:

- Krants Knüppel: 7 W10
- Dolch: 2W10
- Kurzschwert: 3 W10
- Faust: 1 W10

Danach erfahren sie von Aringot:

- Er ist ein reicher Händler und mischt ziemlich viel im Verkauf von Wein und anderen Getränken mit, sodass fast alle Schenken der Stadt auf ihn als Handelspartner angewiesen sind.
- Jetzt wollte er auch erste Tavernen aufkaufen und mit der „Heldeneinkehr“ beginnen, weil die am billigsten ist.
- Dann kam aber Krant und hat ihn bedroht. Erst hat er ihn nicht ernstgenommen und weitergemacht, aber dann wurde er unter einem Vorwand in diese Gasse gelockt. Den Rest haben die Helden ja gesehen.
- Krant ist dafür bekannt, dass er sich mit allerlei zwielichtigen Geschäften durchschlägt.
- Offiziell ist er Türsteher der „Heldeneinkehr“.

Wenn die Helden einen der anderen Raufbolde festsetzten können, dann stellen die auf stur und reden gar nicht mehr. Krant sollten die Helden nur dann in die Finger bekommen, wenn sie sich wirklich gut anstellen, denn er ist eine zentrale Figur für die Drogenhändler.

Der kleine Dealer

Irgendwo in den ärmeren Vierteln werden die Helden von einer Frau angesprochen, die ziemlich heruntergekommen und durchtrieben aussieht. Sie bietet den Helden Hero-in zum Preis von 5 Groschen für 200 Gramm an (10 Portionen). Wenn die Helden annehmen, dann läuft der Verkauft sauber ab und die Frau geht weiter.

Wenn die Helden sie anzeigen oder aufgreifen wollen oder ihr auch nur zu viele Fragen stellen, dann macht sie sich aus dem Staub. Versuchen die Helden sie mit Gewalt zu halten, dann Kämpft sie mit ihrem Dolch oder wirft den Helden eine ganze Hand voll von dem Stoff ins Gesicht. Der getroffene Held hat die nächsten 4 Stunden einen entsprechenden Drogenrausch (geringe Schmerzempfindung und Euphorie).

Wollen sie die Frau übertölpeln, hat die Frau folgende Werte:

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
10	**15**	**15**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2
Schleichen: 40 + 10 = **50**	Auffassungsgabe: 40 + 15 = **55**	Menschenkenntnis: 50 + 15 = **65**
Faustkampf: 30 + 10 =**40**	Gassenwissen: 70 + 15 = **85**	Lügen: 50 + 15 = **65**
Taschendiebstahl: 30 + 10 = **40**	Schenken-Kunde: 40 + 15 = **55**	Feilschen: 30 + 15 = **45**
		Überreden: 20 + 15 = **35**

Schaffen sie es die Frau festzusetzten und auszufragen (Überredenprobe oder ähnliches):

- Sie heißt Sirga Gillingen und hat früher in einer der vielen Schenken gearbeitet („zum brüllenden Bullen“, in der Nähe der Kirche)
- Dann ist sie herausgeflogen und schlägt sich seit dem irgendwie durch (sie ist herausgeflogen, weil sie süchtig nach Hero-in wurde)
- (Nach überreden um 40 erschwert) Ihren Stoff bezieht sie von einem Mittelsmann, Arina Sorngard, der Frau eines Schmiedes direkt am Markt.

Die „Heldeneinkehr“ – Krant

Ihr steht vor einer recht heruntergekommenen Kneipe. Auf dem lädierten Schild über der Tür steht „Heldeneinkehr“, auch wenn hier sicher schon lange keine Helden mehr waren. Neben der Tür steht ein großer Mann mit Lederrüstung und hartem Gesicht. Er mustert euch und seine Umgebung aufmerksam. Seine eine Hand ruht lässig auf einem Kurzschwert, das er an der Seite trägt. Auf dem Rücken hat er einen mächtigen Knüppel mit üblen Dornen.

Der Mann ist Krant und er ist den Helden gegenüber misstrauisch. An der Tür hält er die Helden kurz auf:

- er möchte wissen wer die Helden sind und was sie hier wollen.
- je ärmlicher die Helden aussehen, desto eher vertraut er ihnen, desto reicher und feiner sie wirken desto misstrauischer ist er. Wenn sehr feine Herren/Damen dabei sind, lässt er diese Personen nicht herein.

Wenn die Helden hineingehen entlässt er sie mit den Worten: „Aber macht drinnen keinen Ärger, verstanden? Sonst bekommt ihr es mit mir zu tun.“

Auch innen wirkt die Taverne ärmlich und schmutzig. Der Wirt ist ein breiter, nervöser Mann mit teigigem Gesicht, der den Helden Essen und Trinken anbietet. Bei Fragen reagiert er ausweichend und wiegelt alles zu seiner Person, Krant oder dem Gasthaus schnell ab.

Nehmen die Helden ihn stärker in die Zange taucht Krant auf und fordert die Heden zum Gehen auf. Hören sie nicht auf ihn, droht er erst sie mit seinem Knüppel aus der Schenke zu prügeln. Gehen sie dann nicht, macht er seine Drohung wahr. Kämpfen die Helden gegen ihn, tauchen aus den Hinterzimmern der Schenke noch 5 andere Typen auf, die ebenfalls mit Knüppeln und Dolchen auf die Helden losgehen. Allerdings werden die Helden hier nicht getötet, sondern nur „eindringlich hinauskomplementiert".

Krant:

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
20	**5**	**15**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Knüppel: 80 + 20 = **100**	Auffassungsgabe: 30 + 5 = **35**	Menschenkenntnis: 60 + 15 = **75**
Dolch/Kurzschwert: 40 + 20 = **60**	Gassenwissen: 20 + 5 = **25**	Lügen: 5 + 15 = **20**
Schleichen: 30 + 20 = **50**		Einschüchtern: 55 + 15 = **70**
Faustkampf: 50 + 20 = **70**		Willensstärke: 30 + 15 = **45**

Willensstärke* meint dass der Charakter resistenter gegen Manipulationen durch andere ist (also: Einschüchtern/Überreden/Betören/...)

Die Große, Zweihändige Keule von Krant kann nur mit einem Schild oder einem anderen Zweihänder pariert werden. Paraden mit anderen Waffen vermindern nur die Wucht des Treffers (halber Schaden).

Die anderen Rüpel:

- Knüppel: 50
- Dolch: 50
- Faustkampf: 75

Schaden:

- Krants Knüppel: 7 W10
- Dolch: 2W10
- Kurzschwert: 3 W10
- Faust: 1 W10

Die „Heldeneinkehr" – Der Ort an sich

Wie der Ort aufgebaut ist, steht in der Ortsbeschreibung.

Darüber hinaus können die Helden hier auch einen Großteil der Drogen finden. Diese lagern im Hinterzimmer, als Bierfässer getarnt, und werden permanent von zwei Schlägern bewacht. (kommen die Helden nicht darauf in die Fässer zu schauen, sollten sie mit Proben auf Wissen/Intuition oder ähnliches darauf gestoßen werden, dass sie mal in die Fässer schauen sollten.) Außerdem fällt ihnen hier auf, dass alle Fässer aus der selben Brauerei (Name: „Brechsteiner Tropfen") kommen, die hier auch hier Stadt zu finden ist. Diese stellt die Drogen her und dort wird auch der nötige Mohn in die Stadt geschmuggelt.

Die Fässer werden Tagsüber immer von 2 Schlägern bewacht. Diese Kämpfen sofort bei Sichtkontakt. Dauert der Kampf zu lange, rufen die Schläger Verstärkung. Diese ist dann so zahlreich, dass die Helden fliehen müssen. Werte s.o.

Außerdem können sie in den Geschäftsbüchern der Taverne finden, dass Orin große Schulden bei der Familie Reichnaus (Margur) hat und daher diese Familie jederzeit damit drohen kann den Tavernenbesitzer zu enteignen.

Die „Heldeneinkehr“ – Fruma

Jeden Abend taucht Fruma in gewöhnlicher Alltagskleidung hier auf und verschwindet für einige Minuten mit Krant in einem Hinterzimmer. Dort berichtet sie ihm alles, was in der Burg vor sich geht.

Fragen die Helden nach reagiert Krant sehr aggressiv und schickt sie weg.

Fruma reagiert beschämt und versucht zu schweigen. Fragen die Helden weiter, versucht sie notfalls die Lüge, dass sie sich an Krant verkauft und so ihr Gehalt aufbessert. Sie bittet die Helden aber das niemandem zu sagen, weil so ein Verhalten ihren sicheren Rauswurf bedeuten würde.

Brauerei: „Brechsteiner Tropfen“

Genaue Beschreibung des Ortes unter der Überschrift „Orte“.

Dies ist der Ort an dem der Mohn in die stadtgeschmuggelt wird und die Drogen hergestellt werden. Von außen macht das Gebäude den Eindruck einer ganz gewöhnlichen Brauerei. Das einzige Hindernis zwischen den Drogen und den Helden ist Walga Kurenau, die Besitzerin des „Brechsteiner Tropfens“.

Wenn die Helden sie konfrontieren oder bitten ihren Lagerbestand zu sehen spielt sie die Empörte und zeigt den Helden die Brauerei. (Alibi-mäßig wird dort tatsächlich Bier hergestellt, aber bei Weitem nicht genug, als dass sich die Brauerei damit rentieren würde – das können aber nur Helden erkennen, die selbst etwas vom Bierbrauen verstehen.)

Helden mit Architekturkenntnissen, können im Keller auch erkennen, dass der Keller viel kleiner ist, als das Haus darüber.

Wenn die Helden Feinde der Drogenhändler sind, dann lockt Walga die Helden in ein Nebenzimmer im ersten Stock und schließt von außen ab. In dem Zimmer gibt es nichts, außer einem Fenster (durch das man hinausklettern oder springen kann) und eine Treppe auf den Dachboden. Von dort kommen dann [Anzahl der Helden] bewaffnete Schläger und greifen die Helden an. Haben die Helden diese besiegt, ist Walga verschwunden und die Helden haben nur noch etwa 15 Minuten, in denen sie sich im Haus frei bewegen können. Danach kommen Wachen, die von Walga informiert wurden, dass es Einbrecher in ihrem Haus gibt. (s.u.)

Wenn Walga das Gefühl hat, dass die Helden aufdringlich werden (also zu viel über die Drogen wissen), dann komplementiert diese sie hinaus. Wenden die Helden Gewalt gegen sie an, dann fängt sie an zu schreien wie am Spieß. Können sie Helden sie nicht sofort zum Schweigen bringen, kommen kurz darauf Wachen. Wenn die Helden nicht fliehen oder eine sehr gute Erklärung für ihr Tun haben, dann werden sie als potenzielle Einbrecher festgenommen. Dem Kerker entkommen sie, wenn Frazia ihnen vertraut, einige Stunden später wieder.

Ist das nicht der Fall können sie entweder eine der Wachen bestechen (nur wenn einer der Helden vermögend ist) oder ausbrechen, wenn einer der Helden einen Dietrich oder ähnliches besitzt. (Keine schöne Option, weil die Helden ab hier gesucht werden und nur noch im Geheimen agieren können.)

Wenn alle Stricke reißen, werden nach einigen Stunden auf Bewährung wieder laufen gelassen. Ab hier werden sie aber permanent von der Wache beschattet.

Schaffen es die Helden entweder erfolgreich Walga abzulenken oder heimlich einzubrechen, dann können sie den Geschäftsbüchern von Walga entnehmen, dass die Brauerei auch der Familie Reichnaus (Margur) gehört und dass die Lieferungen und Geschäftszahlen nicht stimmen können.

Finden sie den verborgenen Teil des Kellers, dann können sie Walga überführen. In diesem Fall nimmt diese die Beine in die Hand und flieht.

In dem verborgenen Teil finden sie:

- den Geheimgang, durch den die Drogen geschmuggelt werden
- Alle nötigen Zutaten sowie die Gerätschaften zum Herstellen von Hero-in
- die Fässer voll mit Hero-in, die zum Teil an die „Heldeneinkehr“ gehen, zum Teil aber auch nach außerhalb verkauft werden.

Hindernisse durch die Drogenhändler

Venn der Aal

Venn ist ein stadtbekannter Betrüger, der den Helden Informationen verkauft. Diese sind aber komplett wertlos, weil entweder auch jeder andere ihnen das hätte sagen können oder sie sind falsch. Mit den Drogenhändlern hat Venn nichts zu schaffen – er wittert nur die Möglichkeit ein paar Neulinge in der Stadt ausnehmen zu können.

Helden werden verprügelt

Wenn die Helden den Drogenhändlern zu nahe kommen, dann kann Krant mit einem Trupp Schläger auftauchen und die Helden verprügeln. Dabei macht er so lang weiter, bis entweder entweder er 40 Leben hat (dann flieht er) oder die Helden zusammenbrechen. Er tötet sie nicht!

Auch beginnt er und seine Schläger nur einen Faustkampf, außer wenn die Helden ihre Waffen ziehen. Dann greifen auch er und seine Kumpane zu den Waffen. (Werte stehen bei den kleinen Ereignissen in der „Heldeneinkehr“)

Sabotage der Gegenstände

Krala steigt nachts zusätzlich zu ihren sonstigen Aktionen in das Zimmer der Helden ein und zerstört oder entwendet ihre Gegenstände. Außerdem lässt sie einen Brief mit einer unmissverständlichen Warnung zurück. Die Helden können Krala gern auf frischer Tat ertappen, aber es sollte sehr schwierig ein, sie auch zu fangen oder zu töten, weil sie eine zentrale Person der Drogenhändler ist – es sollte aber möglich sein, wenn die Helden sich klug anstellen.

Kommt es zu einem Kampf versucht Krala zu fliehen und Helden, die sich ihr in den Weg stellen, mit gezielten Stichen niederzustrecken. Werte stehen beim Charakter von Krala.

Hindernisse durch Frazia

Vorladung

Frazia lässt die Helden offiziell vorladen und fragt sie aus. Hier sollten die Helden darauf achten, dass sie sich nicht verplappern oder den falschen Eindruck hinterlassen. Dieses Ereignis kann den Verdacht von Frazia oder auch ihr Vertrauen in die Helden erhöhen (s. Status der Helden).

Beschattung

Agieren die Helden gegen Frazia lässt diese die Helden durch Wachen beschatten. Entdecken die Helden die Wachen und sprechen diese an behaupten diese ihnen nicht auf den Fersen zu sein und nur zufällig gerade in der Nähe zu sein. Ab dem nächsten Tag sind es dann andere Wachen, die sie beschatten.

Festnahme

Wenn die Helden deutlich gegen das Gesetz verstoßen haben, können sie auch gefangen genommen werden oder zumindest gesucht werden. Dabei werden sie aber nur einen Tag eingesperrt und verhört, um den Spielfluss nicht zu sehr zu stören.

Diese Möglichkeit sollte gut abgewogen werden, weil es für die Spieler deprimierend werden könnte, wenn einige Helden lange Zeit eingesperrt sind und die anderen sich frei bewegen können.

Allgemeines

Diskussion zweier Händler

Auf dem Markt können die Helden zwei Händler hören, die über die bevorstehende Versammlung diskutieren. Auf Nachfrage erzählen diese:

- Frazia hat sehr genaue Kontrollen aller hereinkommenden Waren befohlen und das behindert den Handel deutlich.
- Viele Händler, vor allem Lebensmittelhändler sind daher sehr unzufrieden (Verderbliche Ware!).
- Aber die Händler wollen eben auch die Drogenhändler loswerden. Die sind schlecht für das Geschäft.
- Am Ende des 2. Tages soll eine Diskussion in der Gilde der Händler darüber stattfinden. Dabei soll eine gemeinsame Position gegenüber Frazia erarbeitet werden

Marna und der falsche Kunde

(Diese Option steht erst ab der Mitte des 2. Tages zur Verfügung, weil Marna vorher im Gefängnis sitzt)

Auf dem Markt können die Helden folgende Situation beobachten:

Hinter euch hört ihr plötzlich die laute Stimme einer Frau. Sie fängt an zu fluchen und zu schimpfen, als ob es kein Morgen gäbe. Als ihr euch umdreht, seht ihr eine nicht sehr kräftige, aber dafür umso entschlossenere Frau, die die Kleidung einer Bäckerin trägt. Um die Stirn hat sie einen großen Verband. Sie steht hinter der Theke ihres Landes und überzieht einen jungen Mann, offenbar einen Kunden, mit einer Schimpftirade, die mehr als beeindruckend ist. Der Mann versucht einige Male kläglich etwas zu erwidern, doch gegen die Wortgewalt der Frau hat er nicht die geringste Chance. Dann scheint ihn der Mut zu verlassen, denn er lässt seine Tüte mit Gebäck fallen und ergreift die Flucht. Die Rufe der Frau verfolgen ihn noch quer über den ganzen Markt. Nachdem er verschwunden ist, scheint sich auch die Frau wieder zu beruhigen und alles geht wieder zur Tagesordnung über.

Auf Nachfrage erklärt Marna, dass der Mann versucht hat die Fürstin gut zu reden und sich damit wohl über sie lustig machen wollte. Sie wurde nämlich erst vor wenigen Tagen unschuldig niedergeschlagen und gefangen genommen. (Abgesehen davon, dass dieses Ereignis den bevorstehenden Mob andeutet, ist hier keine weitere Info für die Helden enthalten.)

Bettler sehen viel

Die Bettler der Stadt können den Helden auch einige Informationen geben, wenn sie denn nur dafür bezahlt werden. Diese sollten aber nicht zu konkret sein, weil alle Bettler sehr wohl wissen was Krant mit allen anstellt, die sich ihm in den Weg stellen.

Möglichkeiten der Helden

In der Burg anheuern

Die Helden können sich in die Burg einschleusen, indem sie sich als Magd, Koch oder Rekrut der Wache melden. Alle Berufe können von allen Geschlechtern ausgeführt werden.

Dann erhalten sie entsprechende Kleidung und bekommen entsprechende Aufgaben. Diese spannen die Helden sehr ein (was den Helden so auch vorher gesagt werden sollte). Wenn sie anheuern, dann gehen sie Verbindlichkeiten ein, die sie nur wieder auflösen können, indem sie Frazias Vertrauen gewinnen und für sie gegen die Drogenhändler vorgehen (oder zumindest so tun). Wenn sie nicht zur Arbeit erscheinen, dann werden spätestens ab dem zweiten Tag ihrer Abwesenheit die Wachen nach ihnen suchen und sie an ihre neuen Aufgaben erinnern.

Wenn sie anheuern, dann werden ihnen zunächst niedere Aufgaben zugeteilt, bei denen die Helden eigentlich nicht wirklich Schaden anrichten können. Allerdings können sie sich jederzeit unbemerkt davonstehlen oder sich „ausversehen verlaufen“ oder ähnliches.

Außerdem lernen sie hier Fruna kennen. Diese ist Magd und bietet an die Helden ein bisschen „unter die Fittiche zu nehmen“, wenn sie denn Hilfe brauchen. Insgeheim arbeitet sie aber für die Drogenhändler und kann jeden Abend in der Heldeneinkehr beobachtet werden, wie sie mit Krant in einem Hinterzimmer verschwindet. Dort berichtet sie ihm über alles, was auf der Burg geschieht. Wenn sie den Nachttisch von Fruna durchsuchen, finden sie einen Brief von ihrer Schwester, in dem folgendes steht:

Liebe Fruna, Ich sorge mich noch immer sehr um dich. Wie geht es dir? Mir und Viktor geht es gut. Das Geld von diesem Margur ist angekommen und bald dürfte es genug sein, damit du zu uns nach Ödenau ziehen kannst. Ich vermisse dich sehr und hoffe, dass alles gut geht. Bitte gehe keine unnötigen Risiken ein. Deine Silenda

Auf diese Weise können die Helden auch mit allen Burgbewohnern sprechen – sogar Frazia. Dabei sollten sie aber ihre Stellung nie vergessen.

Hier können sie auch herausfinden, dass der Fürst Porbus trotz seiner Krankheit jeden Tag ausreiten geht und dabei die Burg für mehrere Stunden verlässt. Entgegen aller Bitten der Wachen verlässt er die Burg allein. Folgen sie ihm, können sie ihn zu einem kleinen Häuschen im nahen Wald verfolgen, wo er sich mit Ria trifft. (s. Alles um Ria)

Die einzigen Charaktere auf der Burg die wissen wohin er reitet sind Gernot, Reiner und Frazia. Dier verraten das aber nicht, außer wenn die Helden bewiesen können, dass sie es auch wissen. Ansonsten tuen sie die Gerüchte um die Affäre mit Ria als bloße Gerüchte ab und untersagen den Helden diese weiter zu verbreiten. (Seit Ria von den Söldnern entfernt wurde, gehen die drei davon aus, dass Porbus nur noch ausreitet, um den Schein zu wahren.)

Audienz bei Frazia

Wenn die Helden mit Frazia sprechen wollen und nicht in der Burg angeheuert haben, können sie auch um eine offizielle Audienz bitten. Ob und wie schnell diese gewährt wird, hängt ab von:

- dem sozialen Status der Helden
- ob die Helden Informationen über die Drogenhändler haben und das auch glaubwürdig vermitteln können
- von ihrem Status bei Frazia bzw. ob sie schon im Verdacht stehen oder sich für die Fürstin eingesetzt haben.

Es geht entweder sofort oder kann einen ganzen Tag dauern, bis sie zu Frazia vorgelassen werden.

Alles um Ria

Die Helden können Ria fast rund um die Uhr im „durstigen Gaul“ am Marktplatz antreffen. Dort versteckt sie sich in einem Hinterzimmer und wird von ihrem Ziehvater Gollan unterstützt.

Sie kann den Helden noch immer alles sagen, was sie auch schon nach der Befreiung von den Söldnern gewusst hat. Auf Nachfrage gibt sie zu, dass es in der Stadt ein Drogenproblem gibt.

Jeden Nachmittag verkleidet sie sich in ihrem Zimmer als altes Mütterchen und verlässt die Taverne durch eine Hintertür. Folgen die Helden ihr, können sie sie bis zu einem Häuschen außerhalb der Stadt verfolgen. Dort trifft sie sich mit dem Fürsten Porbus.

In der Hütte finden die Helden nicht nur Beweise für die Affäre der beiden, sondern auch das Hero-in, mit dem der Fürst vergiftet wird.

Erwischen die Helden die beiden beim Liebesspiel, dann versucht der Fürst erst sehr schwächlich Autoritär aufzutreten und droht den Helden mit Gefängnis, wenn sie etwas ausplaudern. Wenn sie Helden auch nur im Geringsten gegenhalten, dann bricht er jedoch sofort zusammen und stellt sich den Bedingungen der Helden – Hauptsache die Stadt und erst recht seine Frau erfahren nichts davon.

Konfrontieren die Helden Ria vor dem Fürsten damit, dass sie ihn mit Hero-in vergiftet hat, leugnet sie. Wenn die Helden sie aber überreden (40 erschwert – nicht erschwert, wenn sie darauf hinwiesen, dass sie die Reste des Stoffes in den Flaschen nachweisen können, aus denen Porbus gerade getrunken hat.), dann bricht sie zusammen und gesteht unter Tränen wie es dazu kam (s.u.)

Finden die Helden die Hütte leer vor, dann finden sie dort noch immer die Hinweise auf die Affäre der beiden. Außerdem leere Flaschen mit Resten von Hero-in, dass in Apfelsaft gelöst wurde (Porbus gegenüber hat sie diesen Stoff als Aphrodisiakum verkauft).

Konfrontieren die Helden Ria damit, bricht sie zusammen und gesteht:

- ja sie hatte die Affäre mit Porbus.
- sie war als Magd verliebt und als sie bemerkte, dass auch er Interesse an ihr hatte gab es kein Halten mehr.
- Als Frazia das herausfand, ließ sie Ria durch die beiden Söldner heimlich entfernern.
- Die Drogenhändler haben auch von der Affäre erfahren und dass die beiden mit verschiedenen Aphrodisiaka experimentierten.
- Das haben sie ausgenutzt und ihr Fläschchen mit Hero-in untergeschoben, die sie dann ohne es zu wissen dem Fürsten gab.
- Später haben die Drogenhändler (Krant) sie damit erpresst, dass sie den Fürsten vergiftet hat und sie wollten, dass Ria das Spiel weiter spielt.
- Darauf entschied sie das auch zu tun und Frazia vom Thron zu drängen, um nachher mit ihrem Wissen über die Drogenhändler diese aus dem Geschäft zu drängen. Sie weiß nämlich, dass Krant eine zentrale Figur der Drogenhändler ist und dass die Taverne „Heldeneinkehr“ ein wichtiger Umschlagplatz für den Stoff ist.
- Außerdem tut ihr sehr leid, was sie Porbus (anfangs unwissentlich) angetan hat und möchte sich dafür nun an den Drogenhändlern rächen, aber noch haben die sie in der Hand.

Außerdem können die Helden ein wenig Hero-in in ihrem Zimmer im durstigen Gaul versteckt finden (in ihrem Nachttisch). Konfrontieren sie Ria damit ohne zu wissen, dass Ria eine Affäre hat, behauptet sie das Zeug selbst genommen zu haben. Wissen sie dazu, dass Ria eine Affäre hat, knickt sie ein und gesteht alles.

Die Helden als Doppelagenten

(zu den Allgemeinen Verhaltensweisen der Beiden Seiten s. Status der Helden)

Die Helden können durchaus auch gleichzeitig bei Frazia und Margur anheuern und so tuen als würden sie für beide Seiten arbeiten. Das geht auch so lange gut, wie sie sich nicht positionieren müssen (Große Ereignisse).

Wenn die Helden sehr geschickt mit der Zunge sind, können sie auch einmal damit durchkommen, indem sie zum Beispiel Frazia vorwarnen, dass sie ihr Schaden müssen, um das Vertrauen der Drogenhändler zu gewinnen. Das klappt aber nur, wenn sie ihre jeweilige Seite über den kommenden Schaden vorwarnen

und sie über alle Details informieren. Dann können sie beim ersten Mal einer Seite Schaden, ohne, dass diese Verdacht schöpft. Das klappt aber nur einmal.

Der Kampf gegen die Drogen

Entscheiden die Helden, dass sie gegen die Drogen vorgehen wollen, dann sollten sie entweder über die Kleinen Ereignisse oder über den Plot „Alles um Ria“ auf die „Heldeneinkehr“ gestoßen werden. Dort sollten sie sehr wohl merken, dass hier etwas nicht stimmt, denn dieser Ort ist Dreh- und Angelpunkt für die Drogenhändler. Dort finden sie auch große Mengen an Hero-in sowie Hinweise auf Margur und den „Brechsteiner Tropfen“.

Wenn sie auch im Brechtsteiner Tropen erfolgreich sind, haben sie genug Beweise um auch Margur zu überführen. Außerdem haben sie den Drogenhändlern alle wichtigen Orte für die Verarbeitungskette der Drogen genommen. Sie sind praktisch handlungsunfähig.

Der Kampf gegen Frazia

Im Kampf gegen Frazia können die Helden vor allem die Großen Ereignisse nutzten. Sind sie darin oft genug erfolgreich können sie entweder die Revolte anzetteln oder sogar selbst das Attentat begehen. In beiden Fällen könne sie Frazia stürzen.

Status der Helden

Je nachdem wie sehr Margur/ Frazia den Helden vertrauen, geben sie ihnen mehr oder weniger Informationen und gestehen ihnen auch zu bestimmte Taten zu übernehmen/die jeweilige Partei bei den großen Ereignissen zu vertreten. Mischen sich die Helden bei den Großen Ereignissen so ein, dass eine der Seiten profitiert, dann steigen die Helden im Ansehen dieser Partei. Wenn die Helden sich bei einem der Großen Ereignisse so einmischen, dass sie einer der Seiten Schaden wird diese Seite ihnen gegenüber misstrauisch. Mischen sie sich ein zweites Mal gegen diese Seite ein, kündigt diese ihnen das Vertrauen vollständig auf und fängt an gegen die Helden zu arbeiten. (s. Kleine Ereignisse: Hindernisse durch die Drogenhändler oder Hindernisse durch Frazia).

Je Einmischung steigen/sinken die Helden um eine Kategorie bei jeder Seite. Es gibt folgende Kategorien:

- **Vertrauen**: Die Seite vertraut den Helden. Sie können Aufträge im Namen der Seite ausführen und bekommen umfangreiche Mittel und Informationen zur Verfügung.
- **Wohlgesinnt**: Die Helden können im Namen dieser Seite zur Versammlung der Händler gehen und bekommen einige Informationen zur Verfügung.
- **Neutral**: Die Helden erhalten nur die Informationen, die allgemein jeder in der Stadt bekommen würde, keine „internen“ Informationen.
- **Misstrauen**: Die Helden bekommen keine Informationen und werden misstrauisch beäugt.
- **Feind**: Es werden Schritte unternommen, um die Helden aufzuhalten (s. Kleine Ereignisse: Hindernisse durch die Drogenhändler oder Hindernisse durch Frazia)

Nehmen die Helden drastische Angriffe auf eine Seite vor, sieht diese Seite sie sofort als Feind. Beispiele dafür sind:

- Attentat auf Frazia, Gernot oder Reiner
- Anzetteln einer offenen Revolte gegen Frazia
- Töten oder durch Beweise einsperren lassen von: Margur, Krant oder Krala
- Den Wachen Hinweise über die „Heldeneinkehr“ oder den „Brechsteiner Topfen“ zuspielen, sodass diese Orte für die Drogenhändler unbrauchbar werden.

Ende

Das Abenteuer kann als beendet angesehen werden, wenn die Helden entweder die Heldeneinkehr und den Brechsteiner Tropfen an die Wachen verraten haben und Margur überführt wurde oder wenn Frazia gestürzt oder getötet wurde.

- Haben die Helden die Drogenhändler besiegt:

Bekommen sie 100 Groschen und ihr Ansehen in der ganzen Region steigt. Sie gelten jetzt als „bekannte Personen“

- Haben die Helden Frazia gestürzt oder getötet:

bekommen die Helden 200 Groschen und werden in der ganzen Region als Mörder oder Aufwiegler gesucht. Das Geld ist aber auch genug, um sich bequem absetzten zu können.

Waren die Helden geschickt und wurden beim Mord nicht erwischt, werden sie auch nicht gesucht.

Danach können sie wieder frei ihrer Wege gehen und der Charakter dem sie Geholfen haben (Frazia oder Margur) bedankt sich herzlich bei ihnen.

Charaktere

Leute der Burg

Frazia von Hilldingen (Herrscherin)

Frazia ist die Frau des Burgherren und rechtmäßige Herrscherin von Lurin. Sie ist eine verknöcherte, alte und sehr unbeliebte Herrscherin. Allerdings ist sie sehr gerecht und hat sich stets bemüht das Beste für ihre Untergebenen zu erreichen. Leider sehen das die wenigsten so. Seit ihr Mann erkrankt ist, hat sie die Verwaltung und Herrschaft praktisch ganz übernommen und führt nebenbei auch noch einen äußerst heftigen Kampf gegen die Drogenhändler in der Stadt. Das alles hat sehr an ihren Kräften gezehrt und sie noch reizbarer und unangenehmer werden lassen. Doch aufgeben würde diese Frau niemals. Sie ist unglaublich zäh und willensstark. Ihre Art lässt sie auf viele Leute einfach abstoßend wirken.

Frazia trägt meist ein standesgemäßes, aber praktisches und nicht unnötig geschmücktes Kleid. Die langen, grauen Haare, trägt sie als Zopf. Ihre Finger sind knochig und erinnern ungut an gekrümmte Krallen. Außerdem sieht sie aus, als ob sie noch nie im Leben gelächelt hätte.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
5	**25**	**11**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 3	Geistesblitzpunkte: 1
Faustkampf: 25 + 5 = **30**	Verwaltung: 75 + 25 = **100**	Menschenkenntnis: 60 + 10 = **70**
Schleichen: 25 + 5 = **30**	Auffassungsgabe: 25 + 25 = **50**	Lügen: 40 + 10 = **50**
	Gesellschaft*: 40 + 25 = **65**	Überreden: 10 + 10 = **20**
	Etikette: 50 + 25 = **75**	
	Lesen/Schreiben: 60 + 25 = **85**	

Gesellschaft* meint die wichtigen Leute/Familien der Stadt und Umgebung zu kennen.

Nachteil: Schreckschraube (10 Punkte) – der Charakter wirkt aufgrund seiner Art einfach sehr unsympathisch/unangenehm auf andere Leute. Das erschwert alle sozialen Interaktionen.

Porbus von Hilldingen (Herrscher)

Porbus war einst ein starker und weiser Herrscher, der lange zusammen mit seiner Frau über Lurin geherrscht hat. Vor mehreren Jahren ist er allerdings an Schwindsucht erkrankt und seit her von eher schwächlicher Konstitution. Seit Ria ihn auch noch (anfangs versehentlich) mit Hero-in vergiftet hat, ist er nur noch ein Schatten seiner selbst und geistig wie körperlich schwer von der Droge abhängig. Er denkt zudem, dass es nicht die Droge, sondern Ria ist, von der er abhängig ist und dass sie ihm gut tut. Eigentlich ist er nur noch ein Wrack und hat sich auch aus den Regierungsangelegenheiten vollständig zurückgezogen. Hinzu kommt, dass Ria ihm viel schlechtes über seine Frau eingeflüstert hat, was ihn zusätzlich labil macht.

Porbus wirkt kränklich bleich und zittert oft nervös (Hände zittern oder ein nervöses zucken im Gesicht). Er hat Schwierigkeiten die Konzentration länger auf einen Sache zu fokussieren und richtet sich fast nur nach dem was ihm (seltener) seine Frau oder (häufiger) Ria sagen.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
10	**5**	**15**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Schwert: 40 + 10 = **50**	Verwaltung: 10 + 5 = **15**	Menschenkenntnis: 40 + 15 = **55**
Reiten: 60 + 10 =**70**	Lesen/Schreiben: 40 + 5 = **45**	Lügen: 40 + 15 = **55**
		Führen: 20 + 15 = **35**
		Reden halten: 20 + 15 = **35**
		Überreden: 30 + 15 = **45**

(Nur 300 Punkte vergeben, da dieser Charakter eigentlich nur noch ein Wrack seiner selbst ist.)

Reiner Stromberg (Hauptmann der Wache)

Reiner ist der Hauptmann der Wache und kontrolliert alle Soldaten und Wachen der Burg. Er ist Frazia treu ergeben und jederzeit bereit sein Leben für sie zu riskieren. Er folgt ihren Anweisungen blind. Zusammen mit ihr und Gernot lenkt er momentan (inoffiziell) die Geschicke von Lurin. Auch im Krieg gegen die Drogenhändler ist er ein der treibenden Kräfte. Er hat schon lange als Soldat gedient und sich langsam bis auf seine aktuelle Position hochgearbeitet. Es gibt wenig, im Soldaten leben, das er nicht schon einmal gesehen hätte. Nur wenige wären ihm im offenen Kampf gewachsen.

Reiner trägt fast immer eine schwere Plattenrüstung, die er nur zum Waschen und Schlafen ablegt. Er ist kräftig und hat kurze, dunkle Haare. Seien klaren Augen haben einen nicht stechenden, aber sehr eindringlichen Blick. Außerdem trägt er einen dreitage-Bart.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
20	**5**	**15**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Schwertkampf: 80 + 20 = **100**	Kampfkunst*: 20 +5 = **25**	Menschenkenntnis: 50 + 15 = **65**
Reiten: 40 + 20 = **60**	Auffassungsgabe: 30 + 5 = **35**	Lügen: 10 + 15 = **25**
Faustkampf: 60 + 20 = **80**		Überreden: 40 + 15 = **55**
Lautes Rufen: 20 + 20 = **40**		Reden halten: 50 + 15 = **65**

Kampfkunst* Meint theoretisches Wissen über den Kampf (Schwachstellen des Körpers, verschiedene Kampftechniken, ...)

Gernot Weisenzung (Bibliothekar und Heiler)

Gernot ist der Bibliothekar und Heiler der Burg. Er kümmert sich um Porbus und wacht ständig über dessen Gesundheitszustand. Zwar hat er sehr wohl mitbekommen, dass dieser vergiftet wurde, aber ist er nicht sicher ob es sich dabei wirklich um Hero-in handelt. Außerdem gehört er mit Reiner zum engsten Kreis von Frazias Vertrauten. Inoffiziell lenken die drei die Geschicke von Lurin. Der Mann ist zudem eine wandelnde Bücherei und sehr intelligent.

Gernot trägt meist eine weiße Robe mit roten Stickereien, was ihn für alle sichtbar als Gelehrten ausweist. Seine Brille sitzt immer schief und verleiht ihm daher einen etwas wirren Eindruck, der jedoch täuscht. Seine Harre sind braun und ebenfalls oft durcheinander. Er ist von recht schmächtiger Statur.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
0	**35**	**5**
Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 4	Geistesblitzpunkte: 1
	Verwaltung: 50 + 35 = **85**	Menschenkenntnis: 40 + 5 = **45**
	Ortskenntnis*: 30 + 35 = **65**	Lügen: 10 + 5 = **15**
	Etikette: 40 + 35 = **75**	
	Gesellschaft**: 30 + 35 = **65**	
	Lesen/Schreiben: 65 + 35 = **100**	
	Medizin: 55 + 35 = **90**	
	Gifte: 20 + 35 = **55**	
	Pflanzenkunde: 20 + 35 = **55**	
	Tierkunde: 20 + 35 = **55**	
	Geschichtswissen: 20 + 35 = **55**	

Ortskenntnis* meint, dass man den Ort (Lurin und Umgebung) wie seine Westentasche kennt - also auch die kleinen Leute/versteckten Gassen/Läden/...

Gesellschaft** meint die wichtigen Leute/Familien der Stadt und Umgebung zu kennen.

Ria Kleiweiden (Geliebte von Porbus)

Ria wurde als Kind von ihren Eltern misshandelt und ist im Alter von 6 Jahren weggelaufen. Gollan war es, der sie damals aufnahm und sie wie eine eigenen Tochter aufzog. Als junge Frau nahm sie eine Stelle als Magd in der Burg an und verliebte sich dort in Porbus. Mit der Zeit wurde aus einer jugendlichen Schwärmerei eine Affäre. Als die ersten Gerüchte aufkamen, begannen die beiden sich außerhalb der Burg in einer abgelegenen Hütte zu treffen. In ihrem Übermut experimentierten die beiden mit mehreren Aphrodisiaka. Das bekamen die Drogenhändler mit und mischten Ria Hero-in unter.

Ria wurde darauf von ihnen gezwungen gegen ihren Willen den Herrscher weiter zu vergiften und beschloss irgendwann das Spiel mitzuspielen. Seit dem flüstert sie ihm immer wieder schlechtes über seine Frau ein, um diese zu verdrängen und selbst Herrscherin zu werden. Dann hofft sie die Drogenhändler loszuwerden, wenn sie erst die Macht der Herrscherin hat. Allerdings bekam Frazia vor kurzem Wind von der Affäre und ließ Ria durch zwei Söldner verschwinden. Seit ihrer Befreiung durch die Helden ist sie bei Gollan untergetaucht.

Ria ist eine recht junge und sehr hübsche Frau, die ihre Reize sehr geschickt einzusetzen und auszunutzen versteht. Vor allem männliche Helden müssen bei dieser Frau höllisch aufpassen sich nicht um den Finger wickeln zu lassen. Sie hat lange, dunkle Haare und tiefe, braune Augen. Meist trägt sie schlichte Dienstmädchen-Kleidung und gibt sich im Alltag recht prüde.

Handeln	Wissen	Soziales
5	**10**	**22**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Faustkampf: 25 + 5 = **30**	Auffassungsgabe: 50 + 10 = **60**	Menschenkenntnis: 50 + 22 = **72**
Schleichen: 25 + 5 = **30**	Putzen*: 30 + 10 = **40**	Lügen: 60 + 22 = **82**
	Chemie**: 20 + 10 = **30**	Überreden: 20 + 22 = **42**
		Betören: 70 + 22 = **92**
		Verkleiden: 20 + 22 = **42**

Putzen* meint sowohl die Handgriffe, als auch was wie mit welchen Reinigungsmitteln geputzt wird.

Chemie** meint vor allem die Aphrodisiaka (also welche Tränke wann wo wie helfen und ggf. auch welche Pflanzen/Stoffe sie enthalten)

Vorteil: (30 Punkte) für gutes Aussehen – erleichtert soziale Interaktionen.

Stadt

Gollan Reinrich (Wirt, Ziehvater von Ria)

Gollan ist ein früh ergrauter Mann, mittleren Alters. Seine Frau starb sehr früh und seitdem hat er nicht neu geheiratet. Ria erinnert ihn an etwas an seine Frau und daher hat er sie als Tochter aufgenommen und seit dem immer gut behandelt. Sie ist sein ein und alles und er würde alles tun, damit es ihr gut geht. Aktuell betreibt er eine Taverne („Der durstige Gaul“, mitten auf dem Dorfplatz) und kann davon gut leben.

Er ist sehr kräftig und nicht nur groß, sondern auch ziemlich breit. Er hat eine Halbglatze und kurze, helle Haare sowie eine auffallend große Nase. Auch wenn er auf den ersten Blick sehr bedrohlich wirkt, so ist er doch eine sanfte Seele und sehr bemüht dem guten Ruf seiner Taverne alle Ehre zu machen.

Bilda Reichnaus (Leiter der Händlergilde, Mutter von Margur)

Bilda Reichenaus ist eine Frau um die 50. Sie ist Leiterin der Händler Gilde und führt nebenbei auch ein sehr ansehnliches Unternehmen mit mehreren, verschiedenen Gewerben. Ihr Mann ist Fernhändler und sehr selten zu Hause, weshalb sie sich überwiegend um die Erziehung von Margur gekümmert hat (oder eher diese einem Kindermädchen überlassen hat.) Sie hat keine Ahnung von Margurs Verstrickungen zu den Drogenhändlern und hält ihn für einen etwas übermütigen, aber sehr talentierten Nachfolger.

Bilda hat blonde Haare, eine sehr aufrechte Haltung, trägt meist feine Kleindung und sehr gut in allen Belangen rund um den Handel.

Marna Nirin (Bäckerin, Mobführerin)

Marna ist eine einfache Bäckerin, die zusammen mit ihrem Mann und ihren zwei Kindern eine Bäckerei am Marktplatz führt. Sie ist ein sehr willensstarker Charakter, der nicht mit seiner Meinung hinter dem Berg hält. Damit hat sie sich schon einige Male sehr unbeliebt gemacht, aber andere schätzten sie auch genau deswegen.

Marna hat lange, dunkle Haare und ist nicht sehr kräftig gebaut. Dafür sieht man ihr an, dass sie eine durchaus streitbare Person ist, die sich gut und gern durchsetzt. Sie hat leidenschaftliche Augen, die vor allem wenn sie in Fahrt ist, Funken sprühen.

Handeln	Wissen	Soziales
10	**10**	**20**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2

Faustkampf: 50 + 10 = **60**	Bäckerei: 70 + 10 = **80**	Menschenkenntnis: 50 + 20 = **70**
Kraft: 20 + 10 = **30**	Auffassungsgabe: 30 + 10 = **40**	Lügen: 50 + 20 =**70**
Lautes Rufen: 30 + 10 = **40**		Überreden: 20 + 20 = **40**
		Feilschen: 50 + 20 = **70**
		Einschüchtern: 30 + 20 = **50**

Sirga Gillingen (kleine Dealerin)

Sira ist eine der Dealerinnen der Drogenhändler. Sie lebt auf der Straße vor allem vom Verkauf von Hero-in und schlägt sich sonst mit Taschendiebstählen und anderen kleinen Diebstählen durch.

Sie wirkt allgemein ziemlich heruntergekommen, aber auch durchtreiben. Sie hat lange, verfilzte, graue Haare, ist ziemlich klein, trägt mehrere verschiedene Kleidungsstücke übereinander, die alle schon halb zerrissen und dreckig sind, und hat meistens ein trügerisches/tückisches Funkeln in den Augen.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
10	**15**	**15**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2
Schleichen: 40 + 10 = **50**	Auffassungsgabe: 40 + 15 = **55**	Menschenkenntnis: 50 + 15 = **65**
Faustkampf: 30 + 10 = **40**	Gassenwissen: 70 + 15 = **85**	Lügen: 50 + 15 = **65**
Taschendiebstahl: 30 + 10 = **40**	Schenken-Kunde: 40 + 15 = **55**	Feilschen: 30 + 15 = **45**
		Überreden: 20 + 15 = **35**

Venn der Aal (Streuner und Betrüger)

Venn ist ein Streuner und Tagedieb, der vor allem von Betrügereien und anderen zwielichtigen Geschäften lebt. Er ist ein Meister der Lüge und Manipulation. Viele in der Stadt kennen ihn inzwischen, sodass sie lieber einen Bogen um seine Seidenzunge machen. Mit den Drogenhändlern hat er nichts zu schaffen.

Venn ist ein hochgewachsener, aber sehr schlanker Mann, der meist dunkle, aber ordentliche Kleider trägt. Er hat kurze Haare und ein blasses Gesicht. Er hat eine sehr sympathische und offene Art, auf die schon sehr viele hereingefallen sind.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
10	**5**	**25**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 3
Schleichen: 50 + 10 = **60**	Gassenwissen: 50 + 5 = **55**	Menschenkenntnis: 50 + 25 = **75**
Dolche: 30 + 10 = **40**		Lügen: 60 + 25 = **85**
Faustkampf: 20 + 10 = **30**		Überreden: 60 + 25 = **85**
		Manipulieren: 40 + 25 = **65**
		Feilschen: 40 + 25 = **65**

Drogen-Händler

Margur Reichnaus (Drahtzieher – Big-Boss)

Margur ist ein junger und attraktiver Mann aus bestem Hause. Seine Mutter, Bilda Reichnaus, ist seit vielen Jahren die Leiterin der Händler Gilde (Zusammenschluss fast aller Händler der Gegend). Er ist in der ganzen Stadt bekannt als intelligenter, manchmal frecher und sehr umtriebiger, junger Mann. Die meisten gehen davon aus, dass er später die Leitung der Gilde übernehmen wird, was eine der höchsten, bürgerlichen

Positionen der Stadt ist. Er selbst hat jedoch anfangs nur aus Interesse/Langeweile begonnen mit halblegalen Geschäften ein Nebeneinkommen zu generieren. Inzwischen hat er den alten Boss verdrängt und sitzt seit einigen Jahren fest auf dem Stuhl des Bosses der Drogenhändler. Er kontrolliert alles in diesem Geschäft und niemand wagt es sich gegen ihn aufzulehnen. Tatsächlich wissen auch in der Szene nur die höhergestellten Personen, das er eigentlich alle Fäden zieht.

Margur ist ein junger aber dennoch erfahren wirkender Mann. Er hat kurze, braune Haare und sehr klare, blaue Augen, die meist schalkhaft funkeln. Wenn ihm jedoch jemand in die Quere kommt, kann ihr Blick aber auch hart wie Stahl werden. Er tritt meist recht locker, aber nicht unseriös auf und macht gern Späße. Er weiß genau wie man sympathisch auftritt und sich bei andern beliebt macht, ohne, dass der andere das bemerken würde.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
5	**10**	**25**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 3
Schleichen: 40 + 5 = **45**	Auffassungsgabe: 25 + 10 = **35**	Menschenkenntnis: 50 + 25 = **75**
Rennen: 10 + 5 = **15**	Lesen/Schreiben: 30 + 10 = **40**	Lügen: 60 + 25 = **85**
	Gassenwissen: 20 + 10 = **30**	Manipulieren: 70 + 25 = **95**
	Rechnen: 10 + 10 = **20**	Überrede : 50 + 25 = **75**
	Verwaltung: 15 + 10 = **25**	Feilschen: 20 + 25 = **55**

Schätzen* meint das Einschätzten vom Wert eines Gegenstandes/einer Immobilie/....

Krant Billenbier (Rechte Hand von Margur, Schläger)

Krant ist ein Mann, der schon früh gelernt hat in den Wirren großer Städte zu überleben – notfalls auch auf Kosten des Lebens anderer. Offiziell arbeitet er als Türsteher bzw. Söldner bei Orin. Allerdings ist er die rechte Hand von Margur und kümmert sich darum, dass die Geschäfte mit Hero-in reibungslos laufen – will heißen, dass er vor allem die Drecksarbeit übernimmt und unliebsame Personen entweder einschüchtert oder gleich los wird.

Krant trägt meist eine Lederrüstung und einen üblen Knüppel auf dem Rücken. Er hat oft ungekämmte, kurze Haare, die ihm in die Stirn fallen. Er ist sehr groß und kräftig. Außerdem hat er ein kantiges Gesicht und einen sehr harten Blick.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
20	**5**	**15**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Knüppel: 80 + 20 = **100**	Auffassungsgabe: 30 + 5 = **35**	Menschenkenntnis: 60 + 15 = **75**
Dolch/Kurzschwert: 40 + 20 = **60**	Gassenwissen: 20 + 5 = **25**	Lügen: 5 + 15 = **20**
Schleichen: 30 + 20 = **50**		Einschüchtern: 55 + 15 =**70**
Faustkampf: 50 + 20 = **70**		Willensstärke*: 30 + 15 = **45**

Willensstärke* meint dass der Charakter resistenter gegen Manipulationen durch andere ist (Einschüchtern/Überreden/Betören/...)

Die Große, Zweihändige Keule von Krant kann nur mit einem Schild oder einem anderen Zweihänder Pariert werden. Paraden mit anderen Waffen vermindern nur die Wucht des Treffers (halber Schaden). Schaden: 7 W10

Orin Mimmer (Wirt des Umschlagplatzes)

Orin ist der Wirt der Taverne „Heldeneinkehr“ im Armenviertel der Stadt. Vor Jahren ging es ihm wirtschaftlich sehr schlecht. Da machte er den Fehler sich an die Drogenhändler zu wenden, um einen Konkurrenten aus dem Weg zu räumen. Seit dem erpressen diese ihn damit und nutzten seine Taverne als Umschlagplatz für die Drogen. Außerdem hat er hohe Schulden (1000 Groschen) bei MargursFamilie, womit dieser ihn erpressen kann. Auch wenn Orin immer einen gewissen Anteil als Schweigegeld bekommt und davon gut leben kann, ist er sehr unzufrieden mit der Situation. Allerdings ist Krant offiziell als Türsteher bei ihm eingestellt und hält sehr genau ein Auge auf ihn.

Orin ist ein in die Jahre gekommener Mann mit schütterem Haar und teigigem Gesicht. Seine Backen hängen herunter und er wirkt meist niedergeschlagen. Nachfragen zum Grund wimmelt er mit angeblichen familiären Problemen in einer fernen Stadt ab. Er ist ziemlich dick und trinkt gern mehr als gut für ihn ist. Vor allem wenn Krant dabei ist, ist er immer nervös, was sich dadurch zeigt, dass der die Lippen zusammenkneift und sehr verkrampft wirkt.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
7	**15**	**20**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2
Faustkampf: 50 + 7 = **57**	Auffassungsgabe: 30 + 15 = **45**	Menschenkenntnis: 60 + 20 = **80**
Laute Stimme: 15 + 7 = **22**	Lesen/Schreiben: 30 + 15 = **45**	Lügen: 40 + 20 = **60**
	Brauerei: 20 + 15 = **35**	Überreden: 40 + 20 = **60**
	Schank-Kunde: 50 + 15 = **65**	Feilschen: 60 + 20 = **80**
	Gassenwissen: 20 + 15 = **35**	

Nachteil: Zerstreut (15 Punkte) – Der Charakter ist durch eine äußere Bedrohung sehr nervös und hat Schwierigkeiten sich auf eine Sache zu konzentrieren – vor allem in sozialen Interaktionen.

Fruna Millenauf (Magd im Schloss, Spionin)

Fruna ist eine der Mägde im Schloss. Sie ist jedoch Mittglied der Drogenhändler und hat eigentlich den Auftrag Frazia, Reiner und Gernot auszuspionieren. Daher kann sie öfter an sehr ungewöhnlichen Orten angetroffen werden, wo sie vermeidlich sehr akribisch putzt. Sie trifft sich regelmäßig mit Krant, um ihm Bericht zu erstatten. Für die Informationen schickt Margur ihrer Schwester (Silenda) regelmäßig Geld. Sobald eine gewisse Summe zusammen ist, will Fruna alles hinschmeißen und zu ihrer Schwester aufs Land ziehen.

Fruma hat lange, helle Haare und einen Schmollmund. Meist trägt sie die Dienstbotenkleidung der Burg und bewegt sich sehr leise. Gegenüber den Helden tritt sie höflich und freundlich auf.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
10	**15**	**15**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2
Faustkampf: 50 + 10 =**60**	Auffassungsgabe: 40 + 15 = **45**	Menschenkenntnis: 40 + 15 = **55**
Schleichen: 50 + 10 = **60**	Putzen: 30 + 15 = **45**	Lügen: 40 + 15 = **55**
	Gassenwissen: 50 + 15 = **65**	Überreden: 30 + 15 = **45**
	Kochen: 30 + 15 = **45**	Betören: 20 + 15 = **35**
		Manipulieren: 20 + 15 = **35**

Krala Mäuenot (Auftragsmörderin)

Krala ist als Waise in der Gosse einer nahen Großstadt aufgewachsen. Schon früh lernte sie, dass ihr alles gehören kann, wenn sie nur den vorherigen Besitzer umbringt. Später hat sie daraus ein Gewerbe gemacht und ist heute fest im Dienst von Margur.

Sie ist eine äußerlich unscheinbare Frau mit hellen, teils ergrauten Haaren, die sie meist als Zopf trägt. Dazu hat sie matte Augen und ist von eher knorriger Statur. Auch wenn sie nicht sehr kräftig wirkt, ist sie sehr schnell und geschickt und nicht nur eine hervorragende Assassinin, sondern auch eine geschickte Kämpferin, die ihre Gegner mit Kurzschwert und Dolch gleichzeitig angreift.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
20	**10**	**10**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1
Dolche: 80 + 20 = **100**	Auffassungsgabe: 40 + 10 = **50**	Menschenkenntnis: 20 + 10 = **30**
Klettern: 40 + 20 = **60**	Gassenwissen: 20 + 10 = **30**	Lügen: 60 + 10 = **70**
Schleichen: 80 + 20 = **100**	Gifte: 20 + 10 = **30**	Verkleiden: 20 + 10 = **30**
	Anatomie: 20 + 10 = **30**	

Wenn Krala kämpft, dann tut sie das mit einem Kurzschwert und einem Dolch (beide über das Talent Dolche geführt). Sie erschwert sich jede Attacke um 50. Dafür versucht sie gezielt die Verwundbaren stellen zu treffen (Kehle, Solarplexus, Augen, ...). Gelingt ihr ein solcher Treffer, ist das Opfer Kampfunfähig und bekommt doppelten Schaden.

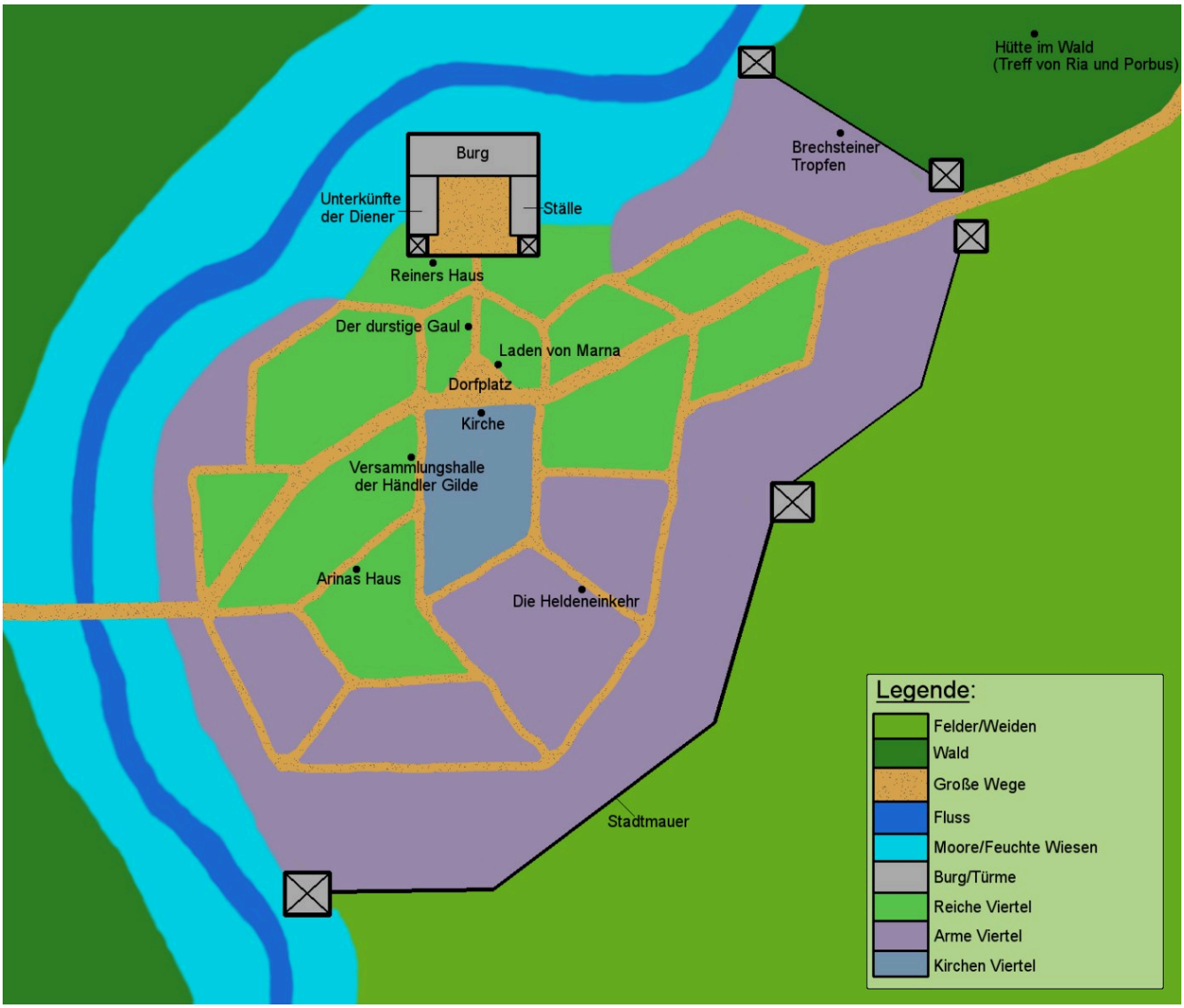
Schaden: Dolch: 2 W10, Kurzschwert: 4 W10

Gegenstände: 1x Kletterzeug, Kurzschwert, Dolch und 1x Gift (Lähmung)

Arina Sorngard (Mittelsmann)

Arina ist die Frau eines der Schmiede, die direkt am Markt wohnen. Sie hat hinter dem Rücken ihres Mannes die Aufgabe übernommen die Drogen an die Dealer zu verticken, weil sie gern über ihre Verhältnisse lebt und ihr Mann ihr das nicht finanzieren kann. Gegenüber ihrem Mann behauptet sie, dass sie eine reiche Tante, weit entfernt hat, die ihr das Geld zuschickt. Sie macht den Job nun schon seit Jahren. In der Zeit hat sie viel gesehen und gelernt, sodass es nicht leicht ist, sie hereinzulegen oder über den Tisch zu ziehen.

Arina ist eine Frau in den mittleren Jahren, der man einigen Wohlstand ansieht. Sie trägt gern teure Kleider und teuren Schmuck sowie verschiedene Duftwasser. Besonders Helden die was vom Handel verstehen dürfen sich bei ihr fragen wie sie das eigentlich bezahlen kann, denn so viel wirft die Schmiede ihres Mannes sicher nicht ab. Sie hat langes, dunkles Haar, runde Wangen und ein freundliches Gesicht, aber einen sehr harten Blick.



Karte von Lurin und Umgebung mit allen Orten an denen Ereignisse stattfinden können

Walga Kurenau (Besitzer des Brechsteiner Tropfens)

Walga ist eine Frau, die mit allen Wassern gewaschen ist. Auch wenn sie auf den ersten Blick so wirkt, wie eine freundliche Mutter (aller „Big Mama“), so ist sie eine knallharte Feilscherin und weiß sehr wohl mit ihren runden Zügen ihre Verschlagenheit zu überspielen. Sie arbeitet schon lange mit Margur zusammen und kontrolliert die Herstellung der Drogen.

Walga ist eine sehr runde und üppig gebaute Frau. Sie zeigt meist ein breites Lächeln und spricht vor allem zierlichere Personen gern mit „Schätzchen“ oder „Kleiner“ an. Dabei spielt sie sich auch gern mit mütterlicher Strenge auf (im Sinne von: „Zieh dich warm an, wenn es kalt ist.“ Oder „Pass auf, draußen sind viele gefährliche Leute unterwegs.“)

Handeln	Wissen	Soziales
5	**15**	**20**
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2
Faustkampf: 30 + 5 = **35**	Lesen/Schreiben: 25 + 15 = **40**	Menschenkenntnis: 60 + 20 = **80**
Scheichen: 20 + 5 = **25**	Brauerei: 25 + 15 = **40**	Lügen: 60 + 20 = **80**
	Drogenherstellung: 50+ 15 = **65**	Überreden: 60 + 20 = **80**

	Gassenwissen: 25 + 15 = **40**	Einschüchtern: 20 + 20 = **40**
	Verwaltung: 25 + 15 = **40**	

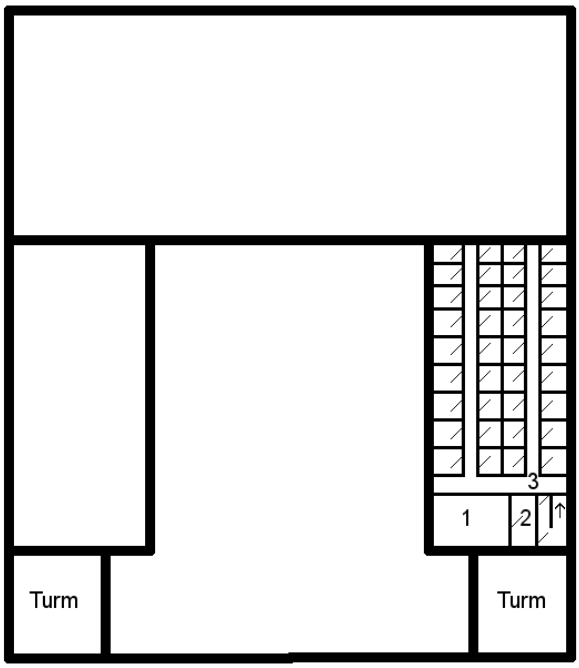
Sonstige

Rigard Grogensang (Söldner der Ria entführen soll)
Rigard ist ein recht ungeschlachter Söldner, der von Frazia angeheuert wird, um Ria loszuwerden. Er ist ein recht rauer, Geselle, der gern einen über den Durst trinkt und dann so ziemlich jeder Frau nachläuft.

Mollert Bittrich (Söldner der Ria entführen soll)
Mollert ist ein recht ungeschlachter Söldner, der von Frazia angeheuert wird, um Ria loszuwerden. Auch wenn er sich meist eher grob und ungeschlacht gibt, ist er doch deutlich klüger, als man meinen sollte. Das wurde schon vielen seiner Gegner zum Verhängnis.

Orte

Allgemeines



Karte der Burg - Kerker

In der Stadt gibt es vier Bereiche, in denen sich die Helden bewegen können; die Burg, die reichen Viertel, die armen Viertel und das Kirchenviertel.

Die Burg

Allgemein
Die Burg ist in drei Gebäude geteilt: Den Trakt der Bediensteten, die Ställe mit den Wachunterkünften und das eigentliche Schloss.

Kerker
Legende:

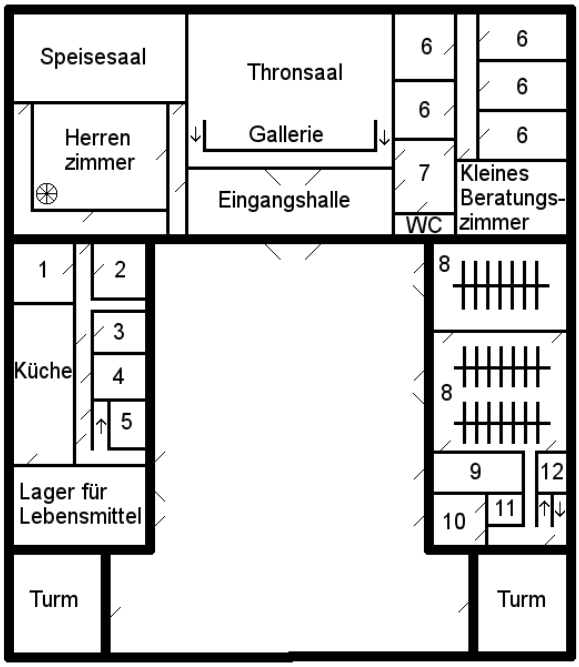
1) Lager der Gegenstände von Gefangenen und Dokumente über Straftaten

2) Verhörraum

3) Zellentrakt

Es gibt keine Folterkammer.

Erdgeschoss



Karte der Burg - Erdgeschoss

Legende:

1) Putzmittelraum

2) Waschküche

3) Schneider

4) Schreiner

5) Schmied

6) Arbeitsräume der Beamten

7) Wartezimmer für Audienzgäste

8) Ställe mit mehreren Boxen

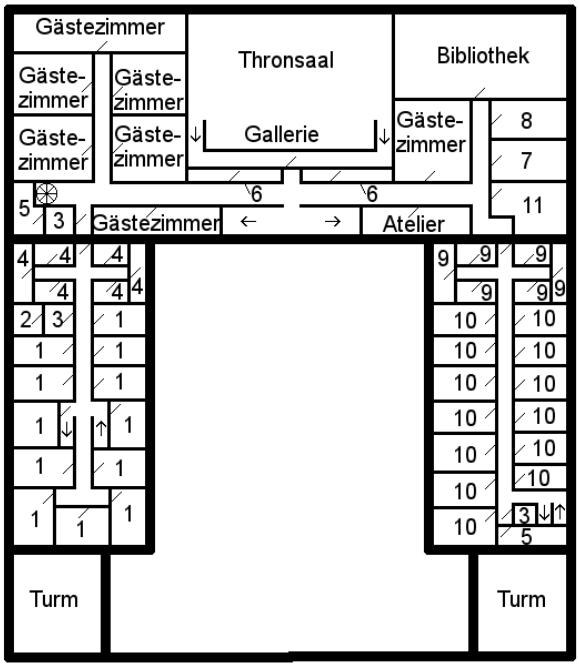
9) Futter und Stroh für die Pferde

10)Vorraum

11) kleine Waffenkammer

12) Lager für Sattel, Zaumzeug und Reitbedarf

1. Stock



Karte der Burg - 1.Stock

Legende:

1) Schlafräume von vier Dienern

2) Badezimmer

3) WC

4) Schlafräume für einen höhergestellten Diener

5) Badezimmer

6) Räume mit Haushaltsdingen/Deko für Gästezimmer (Bettwäsche, Bilder, Vasen, ...)

7) kleines Herrenzimmer

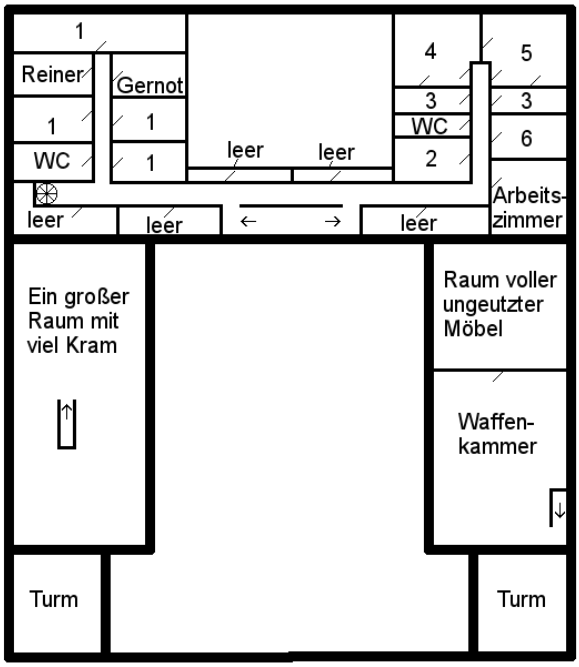
8) Leseraum

9) Schlafräume für eine höhergestellte Wache

10) Schlafräume für vier Wachen

11) Arbeitszimmer von Frazia

2. Stock



Karte der Burg - 2.Stock

Legende:

1) Schlafzimmer für eine wichtige Person

2) Esszimmer der hohen Herren/Damen

3) Ankleide

4) Frazias Zimmer

5) Porbus' Zimmer

6) Arztzimmer von Gernot

Die Reichen Viertel

Allgemein

Dieses Viertel ist vor allem von der großen und breiten Straße geprägt, die durch den Ort führt. Hier leben die Bessergestellten, die wohlhabenden Händler und einflussreichen Leute. Die Straßen sind weitestgehend sauber und in gutem Zustand. Vor allem die breiten Wege sind oft von großen Kübeln mit Pflanzen oder Alleen gesäumt und hübsch anzuschauen. Viele Wege sind von Ständen mit verschiedensten Waren geprägt.

Der durstige Gaul

Diese Taverne gehört zu den besseren Adressen in Lurin. Der Schankraum in dem ihr steht ist groß und weiträumig. Alles ist sauber und ordentlich, während schon ein junger Schankknecht auf euch zugeeilt kommt: „Seid gegrüßt, werte Damen und Herren. Wie kann ich Ihnen behilflich sein?

Aufbau des Hauses

Vom Schankraum aus führt eine Treppe nach oben, wo von einem langen Gang die Zimmer abgehen. Es gibt Einzelzimmer, 2er Zimmer und 4er Zimmer. Hinter der Theke führt eine Tür in die Küche und eine andere in ein Lager. Noch weiter hinten im Gebäude schlafen auch die Angestellten sowie Gollan und Ria.

Erzählen die Helden Gollan, dass sie Ria gerettet haben, dann lässt er sie kostenlos in einem Zimmer ihrer Wahl übernachten.

Reiners Haus

Reiner Haus ist praktisch und wenig schmuckvoll eingerichtet. Von außen wirkt es nicht, als würde hier der Hauptmann der Wache wohnen. Drinnen bestätigt sich dieser Eindruck.

Die Drogen wurden in seinem Schlafzimmer in einer Kommode gefunden.

Versammlungshalle der Händler Gilde

Die Versammlung findet in einem großen und luxuriösen Raum statt. Die Vertreter der Sektionen und alle, die an der Diskussion teilnahmen, sitzen auf einer Art Bühne um einen großen Tisch. Höhergestellte, die nicht mitreden, sitzen am Rand der Bühne (dazu zählt auch Margur). Vor der Bühne sind in Reihe mehrere Stühle aufgestellt, auf denen die einfachen Händler sitzen.

Arinas Haus

Das Haus besteht aus zwei Bereichen. Das Erdgeschoss ist zur einen Hälfte Schmiede und zur anderen Hälfte Laden. Beide Teile sind nur durch eine meist geschlossene Tür verbunden. Alle privaten Räume sind im Obergeschoss des Hauses. Dort leben Arina und ihr Mann. Besonders der private Teil des Hauses ist sehr luxuriös und mit viel unnötigem Pomp eingerichtet.

Arina bewahrt mehrere Kilo Hero-in in ihrem Ankleidezimmer auf. Diese befinden sich hinter einer doppelten Schrankwand im mittleren der drei Schränke in diesem Raum. Die Helden können das Versteck finden, wenn sie in den Schrank schauen (Auffassungsgabe).

Laden von Marna

Das Haus von Marna besteht aus zwei Bereichen. Das Erdgeschoss ist zur einen Hälfte Bäckerei und zur anderen Hälfte Laden. Beide Teile sind durch eine Tür verbunden. Alle privaten Räume sind im Obergeschoss des Hauses.

Die Armen Viertel

Allgemein

Schon als ihr noch Eingang zu diesem Teil der Stadt steht, schlägt euch der Geruch von Fäkalien und allerlei anderen Abfällen entgegen, die willkürlich über die ganze Straße verteilt sind. Die Häuser sind klein und oft ramponiert oder heruntergekommen. Ebenso auch die Menschen, die an euch vorbeikommen. Viele tragen abgerissene oder schmutzige Kleidung und mehrere Bettler strecken euch ihre oft geschundenen Hände entgegen. In diesen engen und verwinkelten Gassen leben die Armen und das lichtscheue Gesindel.

Die Heldeneinkehr

Von außen

s. Hinweise um die Drogenhändler zu finden unter Die „Heldeneinkehr“ – Krant

Von innen

Der Laden scheint schäbig und heruntergekommen. Der Boden ist dreckig und auf den Tischen stehen viele leere Gläser und Flaschen herum. Allgemein seht man dem Mobiliar an, dass es hier schon mehr als einmal eine heftige Schlägerei gegeben haben muss. Der beleibte Wirt zwängt sich hinter dem Tresen

hervor und kommt auf euch zu. In sein Gesicht steht deutlich der Unmut geschrieben, als er euch fragt: „Was wollt ihr?“

Hier können die Helden auf Menschenkenntnis würfeln. Geling das, erkennen sie, dass der Wirt eingeschüchtert und nervös ist.

Aufbau des Hauses

Vom Schankraum aus führt eine Treppe nach oben, wo von einem schmalen Gang die Zimmer abgehen. Es gibt 2er Zimmer und ein großes Gruppenzimmer. Hinter der Theke führt eine Tür in die Küche und eine andere in ein Lager. Noch weiter hinten im Gebäude schlafen auch die Angestellten sowie Orin und Krant.

Wenn die Helden nicht mitten in der Nacht einbrechen, dann finden sie im Lager zwei Schlägertypen, die dort offenbar etwas bewachen. Bemerken diese die Helden ziehen sie sofort Dolche und greifen an. Dauert der Kampf zu lange, kommen noch mehr Schläger und Krant hinzu, sodass die Helden fliehen müssen.

Im Lager finden die Helden vor allem Bierfässer aus dem Brechsteiner Tropfen. Öffnen sie diese finden sie Hero-in. Wenn sie sich außerdem die Geschäftsunterlagen in einem kleinen Arbeitszimmer gleich neben dem Lager ansehen, finden sie heraus, dass Orin sehr hohe Schulden bei der Familie Reichnaus (Margur) hat.

Der Brechsteiner Tropfen

Hinter der Eingangstür befindet sich ein kleiner Raum mit einem Tresen und einem kleinen Fässchen mit dem Bier des Brechsteiner Tropfens darauf. Außerdem gibt es in dem Raum zwei Türen nach hinten und eine Treppe nach unten. Links kommt man durch einen kleines Durchgangszimmer über eine weitere Treppe in den 1. Stock. Dort lebt Walga mit einer Hand voll Angestellten. Durch die rechte Tür kommt man in einen kleinen Lagerraum, in dem mehrere Fässer stehen (diese sind alle mit Bier gefüllt). Außerdem befindet sich in dem Raum eine Luke mit Seilvorrichtung darüber, um die vollen Fässer aus dem Keller in diesen Raum zu bekommen.

Über die Treppe nach unten kommt man in den Keller. Dort befinden sich an der einen Wand Lagerflächen für die rohen Zutaten (Hopfen, Mals, Hefe und Wasser) und große Fässer in denen die Maische (=Wasser + Hopfen + Mals) angerührt werden kann und welche in denen die Hefe gären kann. Außerdem leere Fässer, die dann mit dem fertigen Bier gefüllt werden können. Alle Wände sind mit Brettern verkleidet. Helden mit Architekturwissen erkennen, dass der Keller kleiner ist, als das Haus darüber.

Helden mit Wissen über Brauerei erkennen, dass hier nie genug hergestellt werden kann, um eine normale Brauerei finanzieren können.

Die Bretter gegenüber der Treppe können zur Seite geschoben werden. Dort befindet sich der Raum, in dem die Drogen hergestellt und verpackt werden. Außerdem klafft in dem geheimen Raum ein Loch in der Wand, durch das sie im Wald hinter der Stadtmauer wieder herauskommen.

Das Kirchenviertel

Die Kirche

Die Kirche ist eine typische, sehr große und sehr prächtige Kirche. Für die Geschichte spielt sie keine Rolle.

Sonstiges

Der Dorfplatz

Vor euch seht ihr einen großen Platz, auf dem mehrere kleine Stände aufgebaut sind. Diese reihen sich dicht an dicht, wobei die Hauptstraße sorgfältig freigehalten wird. Überall verkaufen die verschiedensten Händler ihre Ware und es scheint, als könntet ihr hier fast alles kaufen. Unzählige Menschen sind auf den

Beinen und die Rufe der Händler wetteifern mit dem allgemeinen Durcheinander sehr vieler Stimmen. Kurz um: Dies ist das Herz der kleinen Stadt – ein sehr üppig bestückter Markt.

Die Hütte im Wald

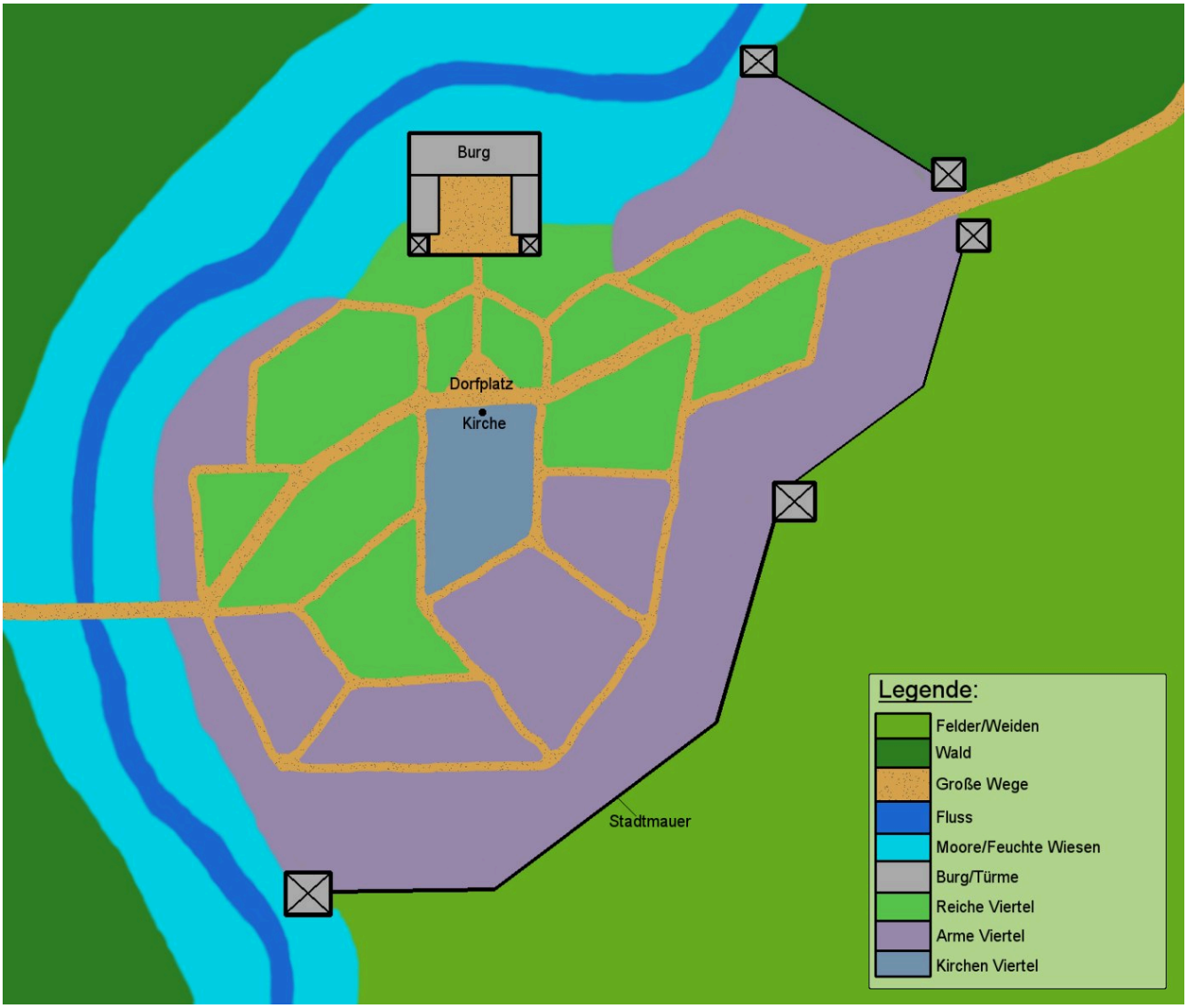
Von außen

Zwischen den Bäumen taucht plötzlich eine kleine Hütte auf. Sie wirkt ein wenig windschief, scheint aber noch stabil und regelmäßig genutzt zu sein.

Von innen Es ist schon auf den ersten Blick zu erkennen, dass dieser Ort nur einem einzigen Zweck dient: ein riesiges und völlig zerwühltes Bett nimmt fast den ganzen Raum ein. Auf den Nachttischen daneben stehen Kerzen, Duftöle, mehrere Fläschchen und andere Spielzeuge für Erwachsene. In einem Regal gegenüber liegen verschiedene Garnituren reizvoller Unterwäsche sowie mehrere kunstvoll gewobene Stoffe.

Einige der Fläschchen auf den Nachttischen sind leer. In diesen können die Helden aber noch einen Rest von einer Mischung aus Apfelsaft und Hero-in finden.

Anhang



Karte der Stadt für die Spieler

Folgende Karte ist für die Spieler zur Orientierung im Ort gedacht. Wenn sie von bestimmten Orten (s. Karte für den Spielleiter) erfahren, können sie diese selbst eintragen und bereisen.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 13. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Die Magd des Herren – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Magd+des+Herren&oldid=19419`