5 Kupferstücke

# common sense fantasy

2. Auflage

# Estiath




Der Reichsheilungsminister: Fantasyspielen gefährdet die Gesundheit Ihres Charakters: Dieses Modul enthält 2700 kg Gegner und 7600 kg Gefahren (nach DFN)

HAIL, LIEBE FREUNDE !

Halbelb Elrond Elchtep begrüßt Euch vom Schreibtisch seines Hauses in Caldraugh. Hier entstand bei mir und meinen Freunden vor über zwei Jahren die Idee, die uns bestens bekannte Stadt Estiath, Stadt der Esthe, ihres Zeichens Göttin der Heilung, einem größeren Kreis von Elben, Zwergen, Menschen und Hobbits näherzubringen. Wir beschlossen, dort ein Abenteuer anzusiedeln. Dieses stellt gewisse Anforderungen an Spieler und Spielleiter (Stadtabenteuer gehorchen bekanntlich eigenen Gesetzen), aber auch gerade für Anfänger im "Stadt-Genre" ist Estiath eine interessante Herausforderung.

Anzahl und Berufe der Charaktere spielen kaum eine Rolle. Das Adventure ist im wesentlichen ein Kriminalfall und erfordert einiges Nachdenken. Je nach Geschick und Intention der Spielergruppe kommt man mit wenig oder gar keinem Blutvergießen aus; wer es anders will: siehe Frontcover...

Playtesting des Moduls erfolgte auf den STARD-Treffen 9 und 10, und jedesmal wurden neue Aspekte sichtbar, neue Lücken aufgedeckt, und die Materialmenge wuchs und wuchs. Und wenn ich an den Hobbit denke, der eine Falltür entdeckte und hineinsprang, ohne auszuloten, daß ihm 15m freier Fall bevorstanden, wenn ich mich der Sindar-Elbin entsinne, die in der Kneipe "Heilkraft des Mets" sechs Krüge Met und einen heißen Tee bestellte, dann glaube ich feststellen zu können, daß die Abwechslung vom "Haudruff-Dungeon" jeder Gruppe gut tut.



Der Druckfehlerdämon

Wegen der erstaunlich großen Nachfrage nach diesem Modul, die uns sehr motiviert hat, haltet Ihr jetzt die korrigierte, revidierte und erweiterte zweite Auflage (klingt gut, gell?) in der Hand. Wir haben uns bemüht, die Widersprüche und Nachlässigkeiten der ersten Auflage zu beseitigen. Trotzdem mag es noch Fähler geben. Wir hoffen aber, daß uns der Klasse III Druckfehlerdämon nicht zu hart getroffen hat.

Mein besonderer Dank gilt meinen Freunden, besonders dem Zwerg Darin (bester Beweis, daß Freunschaft zwischen Zwergen und Halbelben existiert!) und dem Hobbit Arag, mögen seine Würfel niemals fehlen.

Hiermit beende ich meine Ausführungen, lege den Gänsekiel aus der Hand und lasse das Abenteuer nun für sich sprechen.

Elrond Elchtep

# Inhalt


| | |
|---|---|
| Editorial | 2 |
| Impressum | 3 |
| Estiath - gestern und heute | 4 |
| Abriß der Handlung für den Spielleiter | 5 |
| Beschreibung der Stadt | 7 |
| Das Abenteuer: | |
| Der Tempel | 8 |
| Die Katakomben | 11 |
| Das Gasthaus "Heilkraft der Priester" | 14 |
| "Irgendwo in der Stadt" | 24 |
| Der Südliche Wachbezirk | 25 |
| Anhang: | |
| Die Unterwelt in Estiath | 28 |
| The NPCs / die NSCs | 30 |
| De militia - über das Militär | 32 |
| Der Estiath Express | 33 |


## IMPRESSUM


Herausgeber: Common Sense Fantasy, Bünde
Redaktion: Wolf-Reiner Krüger
Thomas Glaesker
Zeichnungen: Hans-Peter Häcker (die guten)
Wolf (die anderen)
Pläne/Grundrisse: Thomas + Wolf
getippt und Layout: Wolf + Olympia Startype
special thanks to: Uwe, Ingolf, Tobias u.a.m.
Druck: eigen
Auflage: klein
V.i.S.d.P.: Wolf-Reiner Krüger
Common Sense Fantasy ist:
Thomas Darin Hauihn Glaesker
Wolf Elrond Elchtep Krüger
Uwe Arag Brandybock Heberer
Ingolf Aragorn III. Pautz
Tobias Raigam der Rote Laatsch
Haussystem: Rolemaster


wir freuen uns über (fast) alle Post, wir wollen Eure Meinung zu diesem Modul !


Kontaktadressen:
Wolf-Reiner Krüger
Heidkampstr.47
4980 Bünde 1

Thomas Glaesker
Wirtsheide 16
4980 Bünde 1


Titelbild frei nach: "Allegorische Darstellung der Stadt Babylon", Hartmann Schedel, 1493

Rückseite: nach "Burghof", A. Hirschvogel, 1546

Grüße nach Kiel


Rolemaster, MERP sind eingetragene Warenzeichen der Fa. ICE, USA
MERS ist eingetragenes Warenzeichen des Citadel-Verlages, Hamburg

## Estiath, Stadt der Göttin der Heilung, Esthe

(Geschichte und Gegenwart, yesterday & today):

Estiath kann verglichen mit vielen anderen Städten nicht unbedingt als alt bezeichnet werden. Seine Gründung liegt etwa 400 Jahre zurück; die Katakomben sind jedoch wesentlich älter. Sie gehören zu einer heiligen Stätte, die an dieser Stelle schon lange bestand.

Der Legende nach befand sich ein kleiner Trupp schwerverletzter Reiter auf der Flucht vor einer dreifachen Übermacht von Orcs. Der Trupp erreichte gegen Abend einen Hügel mit einem kleinen, uralten Altar. Esthe erbarmte sich der Soldaten und eröffnete ihnen den Eingang zum dazugehörigen Katakombensystem. Der Schlaf der Menschen diese Nacht war tief und traumlos. Als sie am nächsten Morgen erwachten, waren ihre Wunden auf wundersame Art geheilt. Die Reiter überraschten die Orcs in ihrem Lager, das diese nach dem Verlust der Spuren in der Nähe errichtet hatten, und vernichteten sie.

Als Dank an Esthe beschlossen die Menschen den Bau eines würdigen Ehrenmals und einer Stadt. Da bald danach die ganze Ostmark besiedelt wurde, erhielt Estiath eine wichtige Rolle als Handels- und Pilgerstadt.

Erster Hohenpriester Esthes wurde der Kleriker Santir, erster Bürgermeister Halond; beide waren Mitglieder des legendären Reitertrupps.

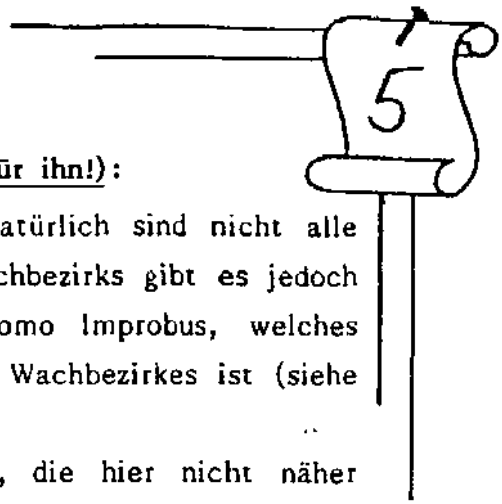
---

Estiath ist keine große, aber eine reiche Stadt. Wegen ihrer Lage in einer gefährlichen Randprovinz des Reiches beherbergt sie eine Garnision mit einer beachtlichen Anzahl Soldaten. Estiath ist traditionell Standort des größten Esthe-Tempels im Reich und somit "Hauptstadt der Heilung" mit vielen guten Ärzten und leider auch manchem, der sich nur dafür hält. Dem guten Ruf ihrer Heiler hat die Stadt es zu verdanken, daß sie nie in Existenzschwierigkeiten geriet, unabhängig von der ökonomischen Lage im restlichen Reich; im Gegenteil, gerade in schlechten Zeiten, wenn Kriege oder Seuchen das Land heimsuchen, hat Estiath großen Zulauf an Pilgern, viele leidend und verstümmelt.

Und kaum einer kommt umsonst. Denn der Ruf von Estes Priestern beruht nicht zuletzt auf deren kostenloser Behandlung mittelloser Hilfsbedürftiger.

Finanziert werden die Stätten der Heilung und der Tempel durch großzügige Spenden wohlhabender Bürger aller Städte des Reiches. Man spendet viel und gern, vielleicht in der Aussicht, diese Dienste selbst einmal in Anspruch nehmen zu müssen...

Die etwa 500 Einwohner Estiaths leben im wesentlichen von den zahlreichen Pilgern, den Soldaten der Garnision sowie von ein wenig kargem Ackerbau. Zu Reichtum bringen es nur wenige, aber bescheidener Wohlstand ist unter Estiaths Bürgern die Regel.




**Ein kurzer Abriß der Handlung für den Spielleiter (und nur für ihn!):**

Wie schon gesagt, in Estiath ist viel Militär stationiert. Natürlich sind nicht alle Soldaten brave Bürger. Unter den Soldaten des Südlichen Wachbezirks gibt es jedoch ein ganz besonders skrupelloses Exemplar der Gattung Homo Improbus, welches dazu auch noch Hauptmann, also Befehlshaber des Südlichen Wachbezirkes ist (siehe auch "De militia, über das Militär").

Sein Name ist Siltor. Er verhilft Händlern aus der Stadt, die hier nicht näher genannt werden, zur Umgehung der Kontrollen im Südlichen Wachbezirk. Er sorgt dafür, daß sie keinen Zoll zahlen müssen, der normalerweise bei Einfuhr von Luxusgütern nach Estiath erhoben wird; gewöhnlich handelt es sich um 10% des geschätzten Marktwertes der Waren, das Geld fließt in Estiaths Stadtkasse.

Siltors Aktivitäten bleiben jedoch nicht unentdeckt. Falastamir, einem jungen, ehrgeizigen Leutnant, der für die wöchentlichen Abrechnungen mit dem Rathaus zuständig ist, fällt auf, daß einige Händler erheblich weniger Gebühren zahlen als der Durchschnitt.

Falastamir fängt an, auf eigene Faust zu spionieren. Schon bald entdeckt er, daß sein Hauptmann hinter den Unregelmäßigkeiten in den Büchern steckt. Bei einer geheimen Durchsuchung des Hauses seines Vorgesetzten findet der Leutnant Briefe Siltors an verschiedene Händler der Stadt. In diesen fordert Siltor eine ihm zustehende Bestechungssumme ein und droht Händlern, die zu wenig zahlen wollen, mit der Einstellung ihrer "fruchtbaren Zusammenarbeit".

Leider wird Falastamir gestört. Der Hauptmann kehrt verfrüht nach Hause zurück. Falastamir flüchtet überstürzt und nimmt die Papiere mit sich. Siltor bemerkt und erkennt ihn, läßt sich jedoch nichts anmerken.

Am nächsten Tag verfaßt Falastamir einen Brief an den Bürgermeister und beauftragt einen zuverlässigen, aber ahnungslosen Soldaten damit, diesen zum Rathaus zu bringen. An diesem Tag ist wieder einmal die Abrechnung fällig, der junge Offizier kann seinen Platz nicht verlassen.

Der Hauptmann beobachtet heimlich die Szene, beordert den Soldaten unter einem Vorwand in sein Haus und tauscht in einem günstigen Moment das belastende Schriftstück gegen ein leeres Blatt Papier aus.

-Der Bürgermeister wundert sich zwar, was das leere Blatt zu bedeuten hat, kümmert sich aber nicht weiter um die Angelegenheit, da er an ein Versehen glaubt.-

Das Schriftstück kann in der Scheide des Prunkschwertes gefunden werden, das in Raum 4 im Hause des Hauptmanns hängt.

Am nächsten Tag lädt Siltor den Leutnant zu einem Besuch im Tempel ein. Falastamir ahnt nichts Böses und folgt dem Hauptmann.

Dieser findet im Tempel tatsächlich die Gelegenheit, auf die er gehofft hatte: eine kleine Gruppe Fremder (Sie ahnten es schon !), ideal als Sündenböcke, zu ge(bzw. miß-)brauchen. Er stößt Falastamir sein Messer ins Herz und flieht mit dem Ruf "Mörder, Mörder!" die Tempelstufen hinunter, an deren Fuß wie immer Soldaten seines Wachbezirkes Ehrenwache stehen. Diese zweifeln natürlich nicht eine Sekunde an den Worten ihres Vorgesetzten und stürmen die Treppenstufen hinauf.

An dieser Stelle beginnt für unsere Abenteurergruppe das Geschehen.

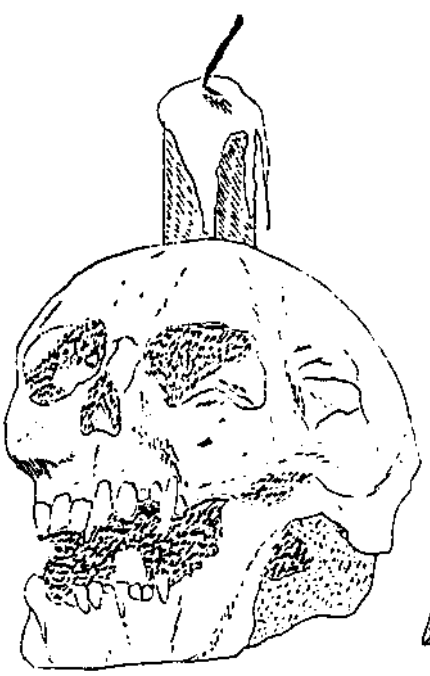
Für sie ergibt sich nun folgende Aufgabe: Sie müssen sich vor den Wachen in Sicherheit bringen, sich tagsüber in der Stadt verstecken und dabei Informationen sammeln. Bei einer günstigen Gelegenheit können sie auf Grund gewisser Indizien in den Südlichen Wachbezirk eindringen und den Hauptmann als Mörder entlarven, immer vorausgesetzt, sie lassen sich vorher nicht gefangen nehmen.

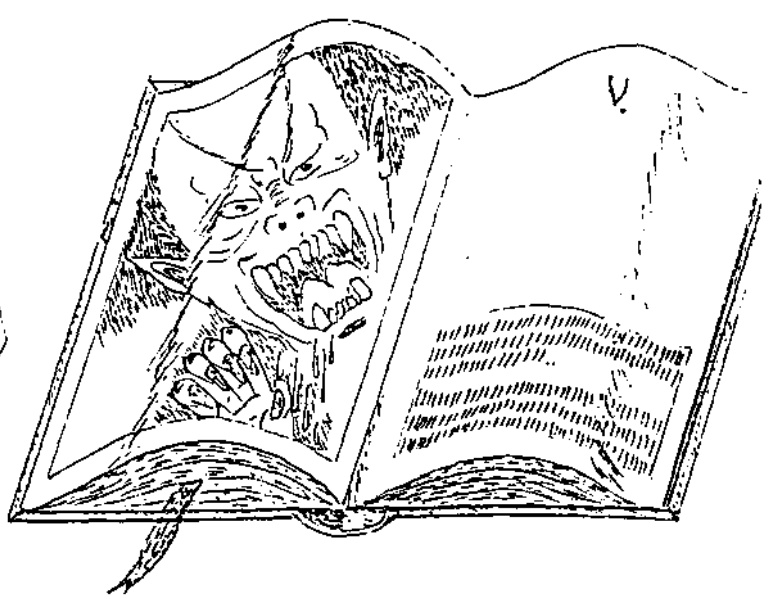
Am Ende winkt eine fürstliche Belohnung.

Anmerkung: Beim letzten Playtesting erhielten wir so viele Anregungen, daß wir uns entschlossen, diese in einem Anhang zu veröffentlichen. Er sollte vom Spielleiter vor Beginn des Abenteuers unbedingt gelesen werden!

Die Zeitung kann den Spielern, so sich die Möglichkeit ergibt, im Verlauf der Zeit nach der Flucht aus dem Tempel zugespielt werden. In ihr sind nützliche Informationen versteckt unter verschiedenen anderen Nachrichten.

Eine Schlußbemerkung: Ein guter Schuß Humor schadet keinem Abenteuer!-GM, make 'em run and make 'em laugh!





## Beschreibung der Stadt

(Ein Stadtplan kann den Spielern ausgehändigt werden)

Mittelpunkt der Stadt ist der Marktplatz C2; auf ihm spielt sich vieles des täglichen Lebens Estiaths ab.

Im Nordwesten des Platzes liegt das Gasthaus "Heilkraft der Priester", ein ordentlich geführter Betrieb, in dem Gäste aller Rassen nichts außergewöhnliches sind, von Orcs und Trollen mal abgesehen. Sollten ihre Helden zu Beginn des Abenteuers übernachten müssen, so bietet sich hier die Chance, ein freies, sauberes Zimmer zu finden. (Näheres siehe in "Das Gasthaus ' Heilkraft der Priester'")

Für Helden, die als Schurken oder andere zwielichtige Gestalten durch ihre Abenteuer ziehen, sollten Sie lieber eine Kaschemme in den Außenbezirken der Stadt vorschlagen; zum Beispiel das "Heilkraft des Mets" im Norden Estiaths.

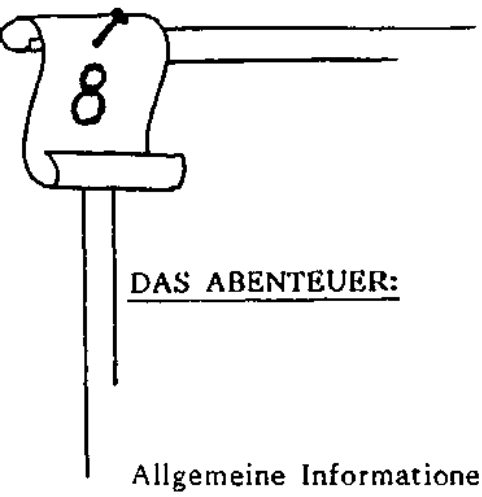
Mitten auf dem Marktplatz mündet ein Bach in einen Teich von etwa 7m Durchmesser. Der Abfluß des Teiches befindet sich im Südwesten und wird durch ein kleines Wehr so geregelt, daß durch ein 20cm großes Loch im Boden ständig so viel Wasser abfließt wie durch den Bach zugeführt wird. Der Bach fließt von Norden in die Stadt, durchquert das Nördliche Wachviertel D1 und fließt anschließend unter dem Rathaus C/D 2 hindurch in den Teich.

In den Teich wie in den Abfluß werfen Pilger oft kleine Münzen als Opfer. Damit letzterer nicht verstopfen kann hat der Stadtrat ein engmaschiges Gitter über dem Abfluß anbringen lassen. Der Bürgermeister selbst(!) kontrolliert mit einigen Stadträten oft das Gitter, eingedenk eines Vorfalles vor etwa 40 Jahren, als eine tote Katze, die von nie entdeckten Lausbuben in das Loch gelegt wurde, für erhebliche Überschwemmungen sorgte. Der Bürgermeister, diese unerhebliche Information am Rande, feierte übrigens gerade seinen 50. Geburtstag...

Die militärischen Nervenzentren Estiaths liegen im Nördlichen bzw. Südlichen Wachbezirk. Auf den Südlichen Wachbezirk gehen wir in einer gesonderten Beschreibung noch ausführlich ein. Eins jedoch voraus: Jeder (legale) Weg in die Stadt oder aus ihr heraus führt durch einen der beiden Bezirke.

Die Wasserversorgung der Stadt wird sichergestellt durch zahlreiche Brunnen inmitten der Häuserblocks (dargestellt durch einfache Kreise).

Wichtigstes Gebäude der Stadt ist natürlich der Tempel D3. Er wird ringförmig umgeben von den Wohnhäusern der Priester, Tempeldiener und religiös motivierter Ärzte. Im Tempel selbst nimmt das Abenteuer seinen Anfang, welches zu eröffnen wir nunmehr nicht länger zögern wollen.




DAS ABENTEUER: **Der Tempel**

Allgemeine Informationen:

Der Tempel ist das wichtigste Gebäude der Stadt. Er ist etwa 30 m breit und 50 m lang. Das Dach wird getragen von 20 kleinen Säulen im Innenraum und 2 großen an den Portalen. Eine weite Freitreppe führt zu den mächtigen Toren empor. Am Fuß der Freitreppe stehen ständig 10 Mann der Stadtwache, in rote Prunkgewänder gekleidet, Ehrenwache.

Der Innenraum ist weitgehend frei von schmückendem Pomp. Lediglich die Wände sind verziert mit Mosaiken, welche die Valar und insbesondere natürlich Esthe verherrlichen. Zwei Opferbecken befinden sich in der hinteren Hälfte des Tempels. Blickfang ist dort die auf einem 2 m hohen Podest stehende Statue der Esthe, aus Mamor gehauen und 5 m hoch.

Des weiteren sind in der Rückwand des Tempels 2 kleine Türen.

Einige Tempeldiener sind immer anwesend, sei es, um Privatopfer fachgerecht zu unterstützen, sei es, um Spenden reicher und armer Pilger entgegenzunehmen.

Die eigentlichen Priester Esthes treten nur an Feiertagen in Erscheinung.



Information zum Gang der Handlung:

Das Abenteuer nimmt im Tempel seinen Anfang möglichst zu einer Zeit, zu der hier wenig Andrang herrscht.

Es beginnt mit einem Tempelbesuch Ihrer Abenteurer. In einem Momemt, in dem alle Helden das Standbild der Göttin bewundern, ertönt aus Richtung des Eingangs ein lauter Schrei. Die Helden, die sich (wahrscheinlich) sofort umdrehen, erblicken nur noch den zusammensackenden Leib eines Soldaten in roter Uniform sowie einen davonhuschenden Schatten. Dieser verschwindet durch das Hauptportal bevor die Helden näheres von ihm erkennen können.

Es ist anzunehmen, daß die Helden sowohl dem Mörder nachlaufen als auch den Toten untersuchen werden.

Untersuchung des Toten:

a) der Tote trägt eine rote Uniform mit folgendem Abzeichen:



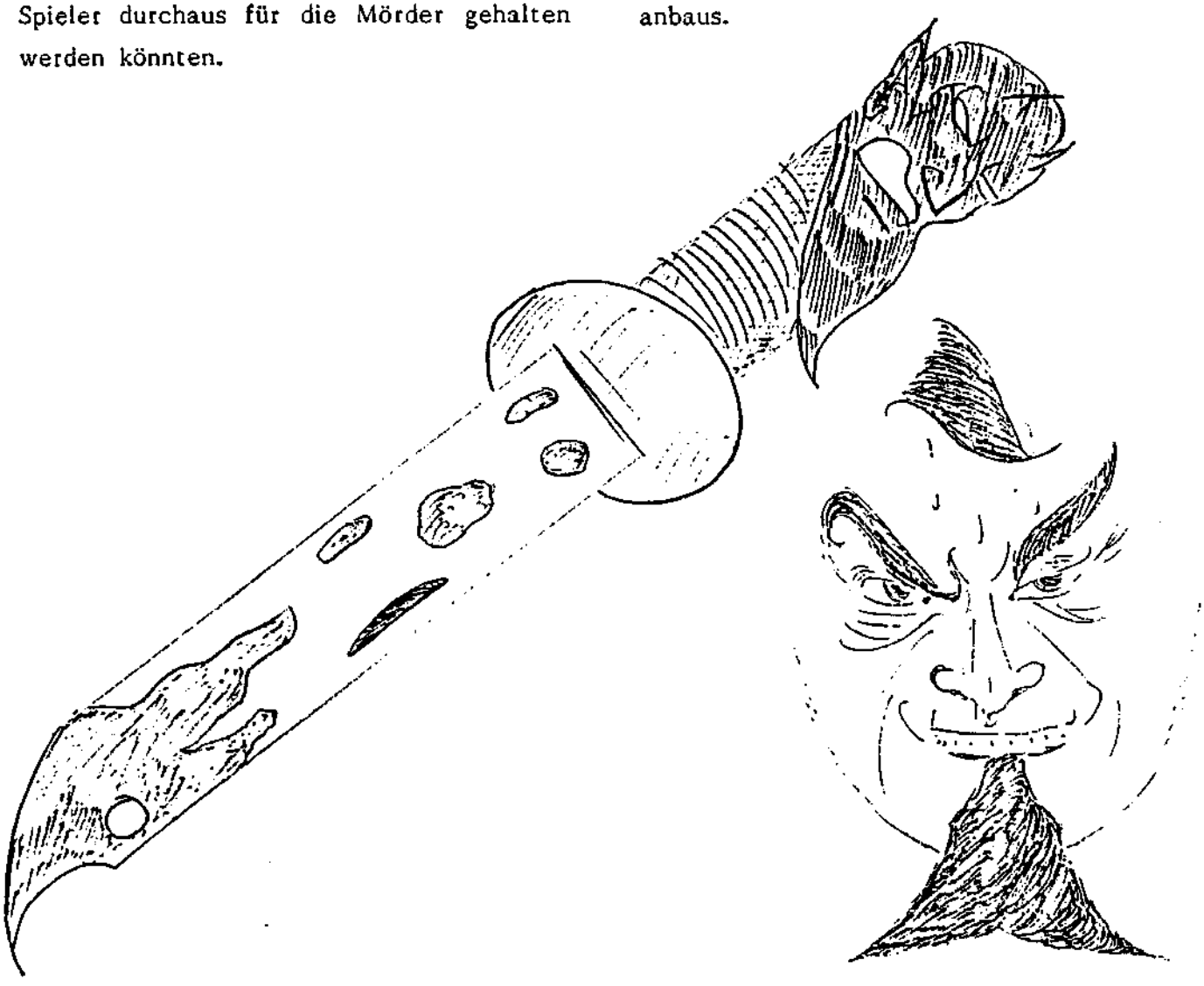
b) ein Messer steckt tief in seinem Rücken; es traf genau ins Herz, der Mann war sofort tot

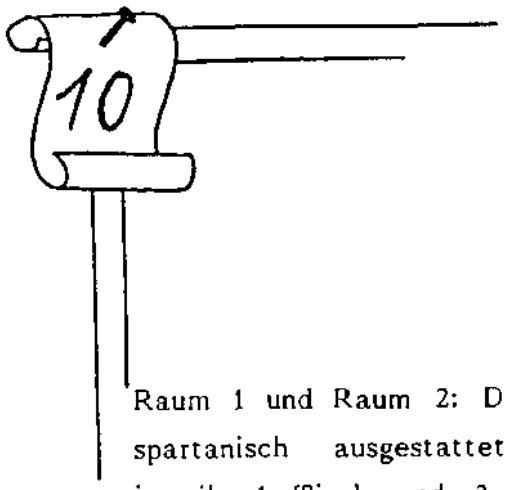
c) in der Hand hält der Tote eine goldene Kordel fest umklammert

Durch Befragung von Bürgern können die Abenteurer später erkennen: Der Tote war Leutnant des südlichen Wachbezirks.

Verfolgung des Täters:
Wenn die Helden innerhalb von 15 sec nach dem Anschlag das Portal erreichen, sehen sie die flüchtende Person nicht, wohl aber ein paar Soldaten in roten Uniformen, die erst kurz gestikulierend diskutieren und anschließend die Freitreppe zum Portal hinaufrennen. Nach 30 sec erscheinen die ersten Wachen im Torbogen. Was auch immer die Beschäftigung der Helden in diesem Augenblick ist, sie wird jäh gestört durch das gleichzeitige Auftauchen mehrerer Tempeldiener, die laut "Mörder, Mörder!" schreiend auf die Helden zulaufen. Arrangieren Sie als Spielleiter die Szene ruhig so, daß die Spieler durchaus für die Mörder gehalten werden könnten.

Die Helden können sich auf einen Kampf mit den Wachen einlassen; werden sie gefangen genommen, so sperrt man sie in den Raum 4 im Anbau (siehe "der Tempelanbau"). Gelingt den Helden die Flucht aus dem Tempel (was, wohlgemerkt, nur durch sehr viel Glück möglich sein sollte und nicht im Sinne des Verfassers ist), so sind die weiteren Informationen aus dem Kapitel "irgendwo in der Stadt" zu entnehmen.
Die einfachste Möglichkeit der Charaktere, sich die Freiheit zu sichern, ist die Flucht durch die Türen in der Rückwand des Tempels; hierdurch gelangen sie in Raum 1 oder Raum 2 des Tempelanbaus.






## Der Tempelanbau

Raum 1 und Raum 2: Diese Räume sind spartanisch ausgestattet. Hier stehen jeweils 1 Tisch und 3 Stühle sowie 2 Schränke, in denen persönliche Habseligkeiten und Kleidungsstücke der Tempeldiener und Priester aufbewahrt werden. Die Räume sind fensterlos und bieten keinerlei Fluchtmöglichkeiten.

Ach so, klar, die Möbel eignen sich alle zum Verkeilen der Türen...

Aus Unkenntnis des Tempelanbaus werden die Soldaten die Helden zunächst zu der Tür folgen, durch welche diese entkommen sind.

Nach etwa 5 min dürften die Soldaten auch die stärkste Verkeilung durchbrochen haben. Spielercharaktere, die sich dann immer noch in den entsprechenden Räumen aufhalten, haben allerdings auch nichts besseres als die Festnahme verdient.

Raum 3: Dieser Raum ist das Ankleidezimmer für die Priester. Es enthält neben 3 schönen, aber nicht sinnlos prunkvollen Meßgewändern noch folgende Opfergeräte in einem Schrank in der Südwand:

2 Kelche aus Silber, etwa 30 cm hoch;

2 Opfermesser aus Silber;

2 Schüsseln aus Silber;

in einer Kassette, die mit einem ebenso schmucken wie einfachen Schloß verschlossen ist, bewahren die Priester Spendengelder auf. Momentan beläuft sich die Summe auf 5 Gold- und 25 Silberstücke.

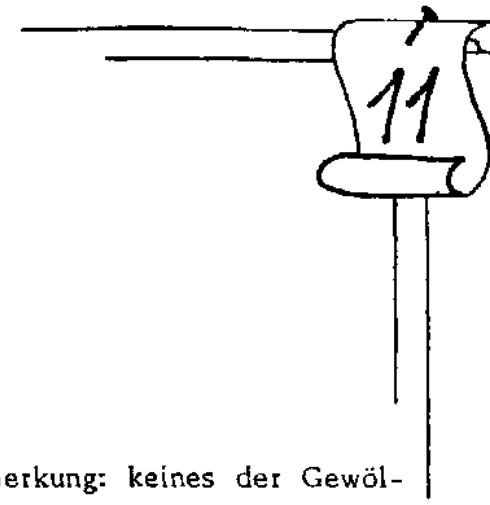
Achtung: alle Opfergeräte und das Geld sind geweiht und heilig. Sollten sich die Spieler etwas aneignen, so wird man im Kapitel "Die Katakomben" darauf zurückkommen müssen...

Raum 4: Dieser Raum wird als Gerümpelkammer und Abstellraum benutzt. Man lagert hier alte, zum Teil zerbrochene Möbelstücke, u. a. auch Tragen, die nur zu den jährlichen feierlichen Prozessionen gebraucht werden. Der Raum ist von außen und von innen(!) mit schweren Riegeln versehen.

In der nord-östlichen Ecke des Raumes befindet sich eine Falltür. Sie ist allerdings bedeckt mit einem etwa 1,5 x 1,5 m² großen Teppich, auf dem zerbrochene Tische und Stühle aufgehäuft sind. Eine intensive Suche fördert die Falltür zu Tage. (Aber bestimmt nicht, wenn man sich vorher hat fangen und fesseln lassen!)

Anmerkung: Dieser Raum wird bei Bedarf auch als Gefängnis benutzt, da weder die Soldaten noch die einfachen Priester von der Falltür wissen. Sie ist nur dem (zufällig) gerade nicht anwesenden Oberpriester sowie seinen engsten Vertrauten bekannt. Daß der Raum sich von innen verriegeln läßt, sollte die Heldengruppe allerdings aufhorchen lassen.

P.S.: Die Falltür führt natürlich in:




# Die Katakomben

Allgemeines:

Die Katakomben liegen unter dem Tempel und der Stadt. Über ihre Entstehung sind alle Aufzeichnungen verloren gegangen, da nur wenige überhaupt von ihrer Existenz wissen. Traditionell werden dort unten alle verstorbenen Hohenpriester mumifiziert und beigesetzt. Davon haben aber nur die engsten Vertrauten der Hohenpriester Kenntniß. Das einfache Volk wird in dem Glauben belassen, die Hohenpriester seien auch leiblich zu ihrer Göttin aufgestiegen. Nicht, daß der Esthe- Tempel Effekthascherei nötig habe, aber ein wenig ehrfurchterweckendes Gehabe hat noch keiner Religion geschadet.

Die Helden betreten die Katakomben wahrscheinlich bedrängt von Soldaten. Machen Sie Ihren Spielern klar, daß diese höchstens 10 min Vorsprung vor den Verfolgern haben, Plündern der Gräber ist also nicht angesagt.

Andererseits haben die Soldaten nach dem Eindringen in das Labyrinth natürlich ähnliche Probleme zu bewältigen wie die Spielerfiguren.

Führen Sie die Soldaten so, daß die Helden eine reelle Entkommenschance haben. Sollte sich die Gruppe zu dumm anstellen und (eventuell nach Andeutungen des GM, es sei höchste Eile geboten) sich gefangen nehmen lassen, so spiele man weiter im Kapitel "Das Südliche Wachviertel".

(Noch `ne Anmerkung: keines der Gewölbe hat Türen, es sei denn, diese sind ausdrücklich erwähnt. Alle Lebewesen werden jedoch dann erst aktiv, wenn ein Charakter die Schwelle in den Raum überschreitet. Untote sind magisch an ihre Höhlen gebunden und werden den Personen nicht folgen. Lebewesen haben eine 50%ige Chance, Eindringlinge in die Gänge zu verfolgen. Durch eine künstliche Finsternis leuchten Fackeln nicht weiter als 5m und sind auch nicht über diesen Bereich hinaus zu sehen. Begegnungen mit anderen Fackelträgern werden deshalb zu einem sehr plötzlichen Ereignis.)

1 : Hier führt ein Schacht von etwa 1,5m Durchmesser 15m in die Tiefe. Es sind Steigeisen in die Wand eingelassen.

2 : Dieser Raum ist leer. Abgesehen natürlich von den 1W6+10 Fledermäusen, die jeden Eindringling sofort angreifen. Tötet man ihren Anführer, so brauchen sie 2min um sich neu zu formieren.

3 : Genau in der Mitte dieses Gewölbes stehen Skelette. Ihre Anzahl ist die doppelte Anzahl der Abenteurer. Jedes Skelett hat eine 50%ige Chance, einen Helden anzugreifen.

4 : In diesem Raum stehen mehrere leere Regale und Schränke. Vorsicht! Hier gedeiht ein Giftschimmel. Wer sich in diesem Raum länger als 3min aufhält

hat eine 75%ige Chance, sich zu infizieren. Sie tritt 6h nach der Infektion auf und dauert, bis sie geheilt wird (durch einen Zauberspruch oder die örtlichen Heiler) Die Krankheit macht sich durch leichte Lähmungserscheinungen am ganzen Körper bemerkbar, das bedeutet also Abzüge beim Offensiv- und Defensivbonus, respektive Attacke und Parade.

5 : Mumien: In dieser wunderschön ausgestatteten Kammer liegen die einbalsamierten Leichen der ehemaligen Hohenpriester. Dieses ist die Stelle, an der sich Diebstähle der heiligen Reliquien im Tempel rächen. Jede Person, die gesegnete Gegenstände aus dem Tempel Estes bei sich führt, wird von einer Mumie angegriffen. Andere Personen werden ignoriert, es sei denn, sie plündern die Leichen oder greifen von sich aus eine Mumie an. Auch treten Mumien an alle Türen, um die Flucht der Betroffenen zu verhindern. Sinn der ganzen Schikanen ist es zu gewährleisten, daß sich die Helden von ihrem Beutegut aus dem Tempel trennen. Sobald dieses geschehen ist, die Charaktere die Mumien besiegt haben -hoffentlich nicht- oder ihnen die Flucht gelungen ist legen sich die Mumien, die noch dazu in der Lage sind, wieder auf ihre Ruhestätten zurück. Um diese Begegnung effektiv werden zu lassen, muß die Anzahl der Mumien mindesten die Anzahl der Helden betragen, dazu noch vier zur Blockade der Ausgänge. Die Stärke der Mumien sollte geringfügig über der der Abenteurer liegen.

6 : In diesem Keller leben Ratten. Sie sind außergewöhnlich stark und greifen jede eindringende Person an (natürlich auch die Soldaten, falls Ihre Spieler eine kleine Hilfe nötig haben). Die Zahl der Ratten sei 1W10+4.

7 : Dieser Raum ist durch Türen verschlossen. Er ist mit einem Gas angefüllt, das geruchsneutral ist und innerhalb von 20sec wirkt.Dieses Gas lösch (wie $CO_2$) auch Feuer; Helden, die dieses Zeichen nicht deuten, sollte man getrost in Tiefschlaf fallen lassen.

8 : Dieses Gewölbe ist leer. Es bietet den einzigen Ausgang aud dem Labyrinth. Sobald alle Abenteurer in dem Raum sind verschließt eine Steinplatte den Eingang. Der Ausgang ist eine normale 2m x 1,5m große Öffnung in der Nordwand des Raumes. Diese ist jedoch mit einer Mauerillusion verschlossen. Helden ohne Gegenstände und Geld aus dem Tempel finden sie durch einfaches Abtasten der Wände. Für Helden mit diesen Dingen ist die Lücke jedoch nicht vorhanden. Spätestens hier werden sich die Charaktere von allen Reliquien trennen müssen, zumal wenn das Klopfen der Soldaten an der Steinplatte beginnt und alle "sauberen" Kameraden einer nach dem anderen durch die Öffnung verschwinden...

Die Soldaten sollten es nicht schaffen, die Steinplatte zu beseitigen. Ihre bloße Anwesenheit auf der anderen Seite und ihre ständigen Bemühungen, das unverrückbare Hindernis aus dem Weg zu

räumen, werden für einen gewissen "Drive" im Spiel sorgen.
Die Illusion ist übrigens (natürlich) eine Einbahnstraße. Man gelangt nicht von außen in Raum 8 zurück, kann den dort zurückgebliebenen also auch nicht in ihrem Entscheidungsprozeß zur Seite stehen!

9 : Hier befindet man sich unter dem Abfluß des Teiches auf dem Dorfplatz.

10 : Diese Wendeltreppe endet im Gasthaus.

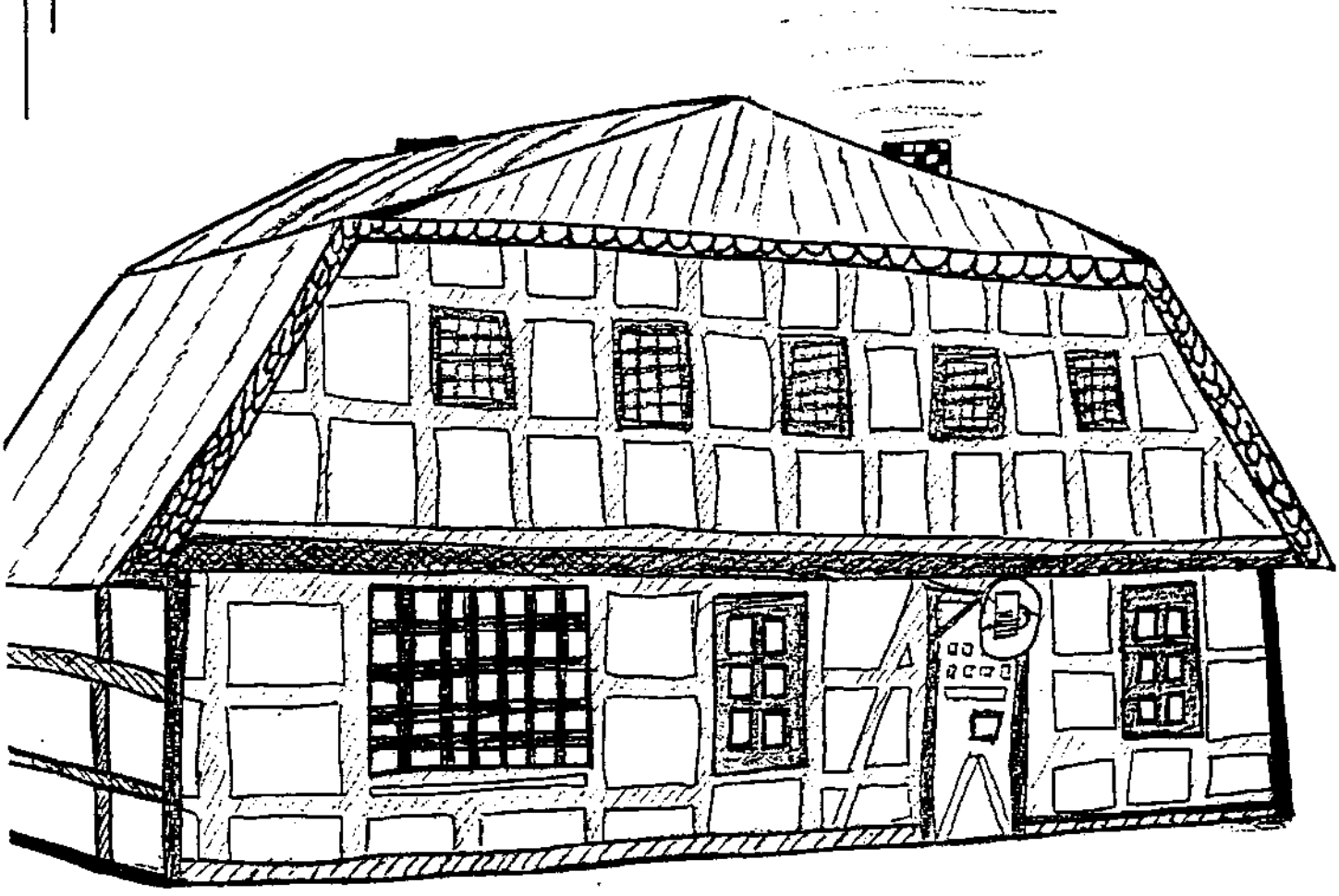
11 : Der Bach durch die Gewölbe speist diesen Brunnen. Mit etwas Geschick kann man durch ihn ans Tageslicht gelangen. Man endet im Quadrat B3 in der Stadt (siehe "Irgendwo in der Stadt").

## UNSERE MEINUNG ZUM THEMA "UNSICHTBARKEIT"



14

## Das Gasthaus
## "Heilkraft der Priester"



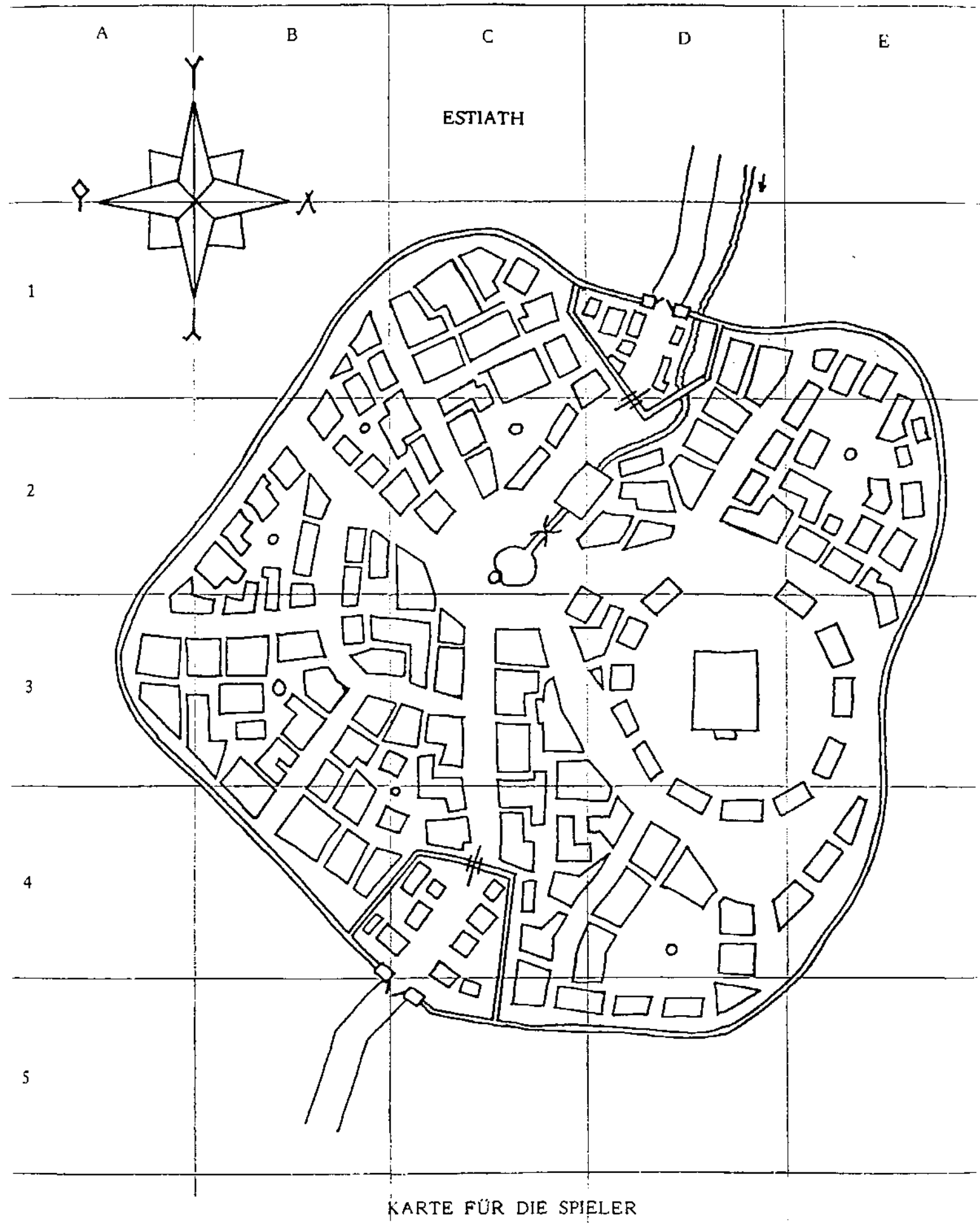
Erdgeschoß:

Raum 1: Eingangsflur; in jeder Wand ist eine Tür

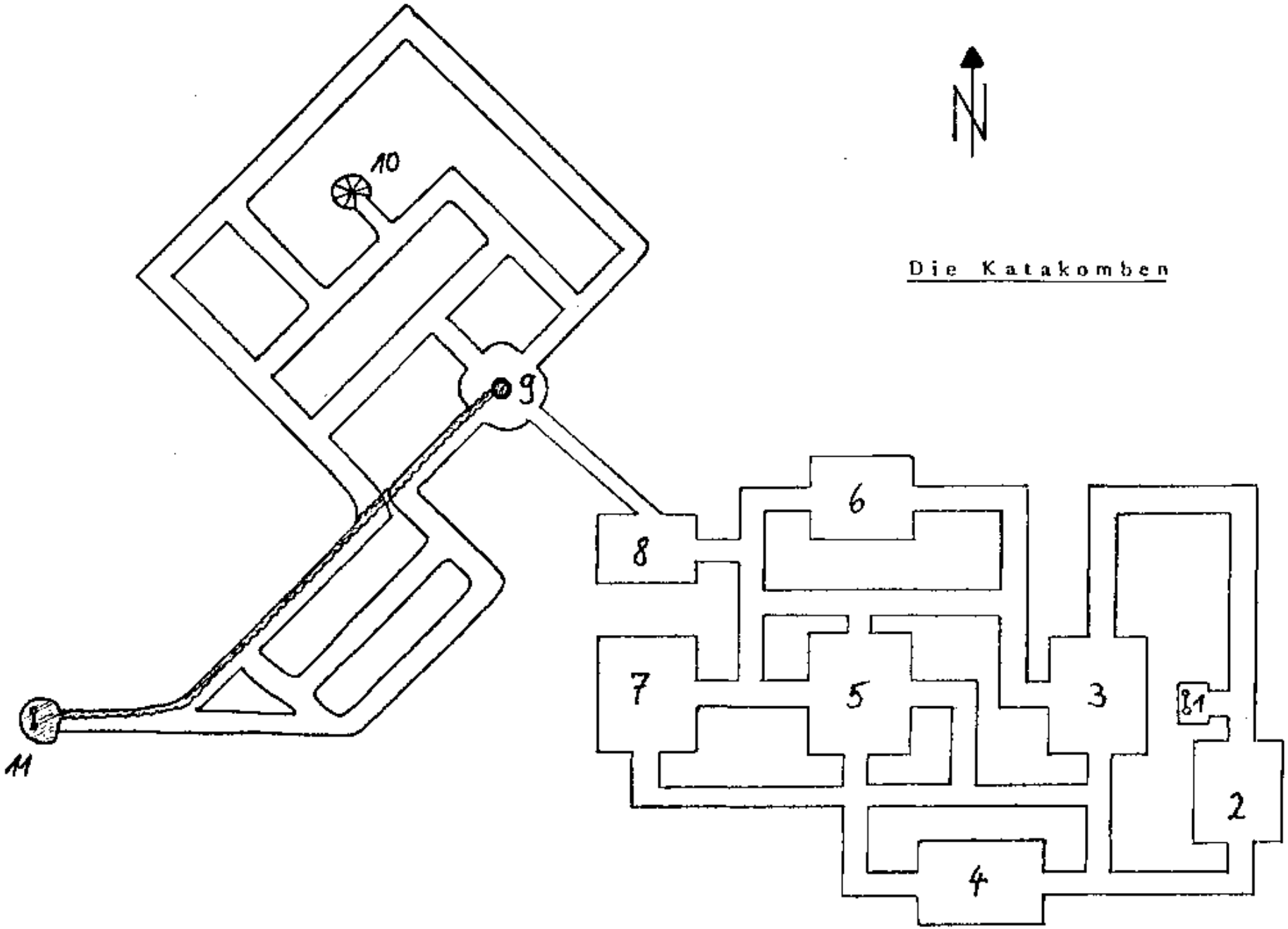
Raum 2: kleines Gastzimmer: dieser Raum enthält einen großen und einen kleinen Tisch: Am großen Tisch stehen sechs, am kleinen Tisch zwei Stühle. Der Raum hat eine Tür in der NW-Wand (in die Küche) und eine in der SW-Wand (in den Eingangsflur). Dieser Raum wird für Stammgäste und für Kunden, die unter sich bleiben wollen, verwendet.

Raum 3: großer Gastraum: Hier stehen drei große Tische, an jedem Tisch fünf Stühle. In der NO-Wand sind zwei Türen (in die Flure), in der NW-Wand eine;diese ist in den Farben der Wand gehalten und fällt nur einem aufmerksamen Beobachter auf (sie führt in das Spielzimmer). Im großen Gastraum speisen normalerweise alle Gäste; außerdem treffen sich hier oft Bürger der Stadt zum Stammtisch, sofern dieser nicht in Raum 2 stattfindet. Raum 3 bildet eine sprudelnde Informationsquelle für tatendurstige Abenteurer.

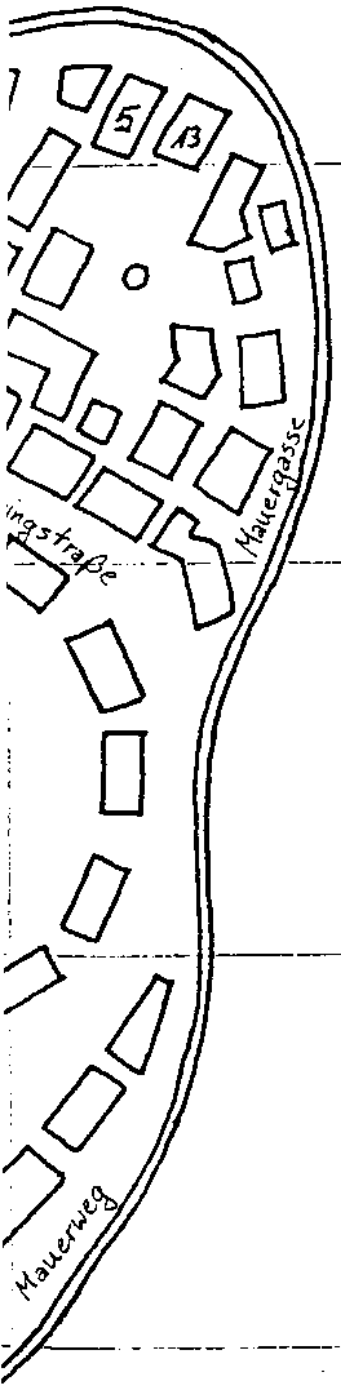




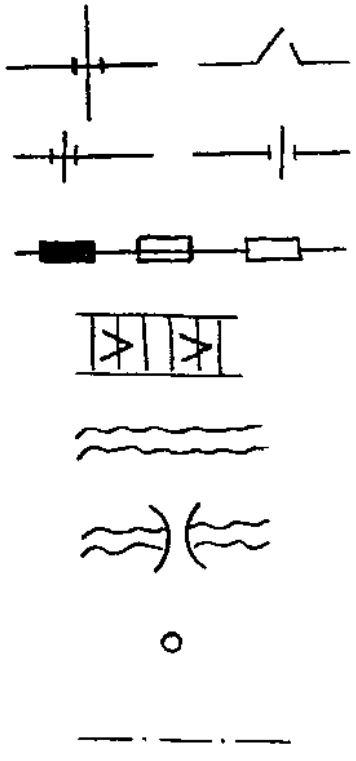

KARTE FÜR DIE SPIELER


N
Die Katakomben
10
9
8
6
7
5
3
8.1
2
4
1
11


A
B
C
D
1
2
3
4
5
nach Cuil
Unter der Mauer
Bardengasse
Druidenpfad
Illusionistenweg
Cuiler Straße
Tugendpfad
An der Mauer
Silberweg
Eisenring
Goldgasse
Rochstraße
Tempelungstraße
Mauerplatz
Tempelgasse
nach Roch und Ostar
11
12
9
4
3
14
1
11
10
8
6
7
1
2

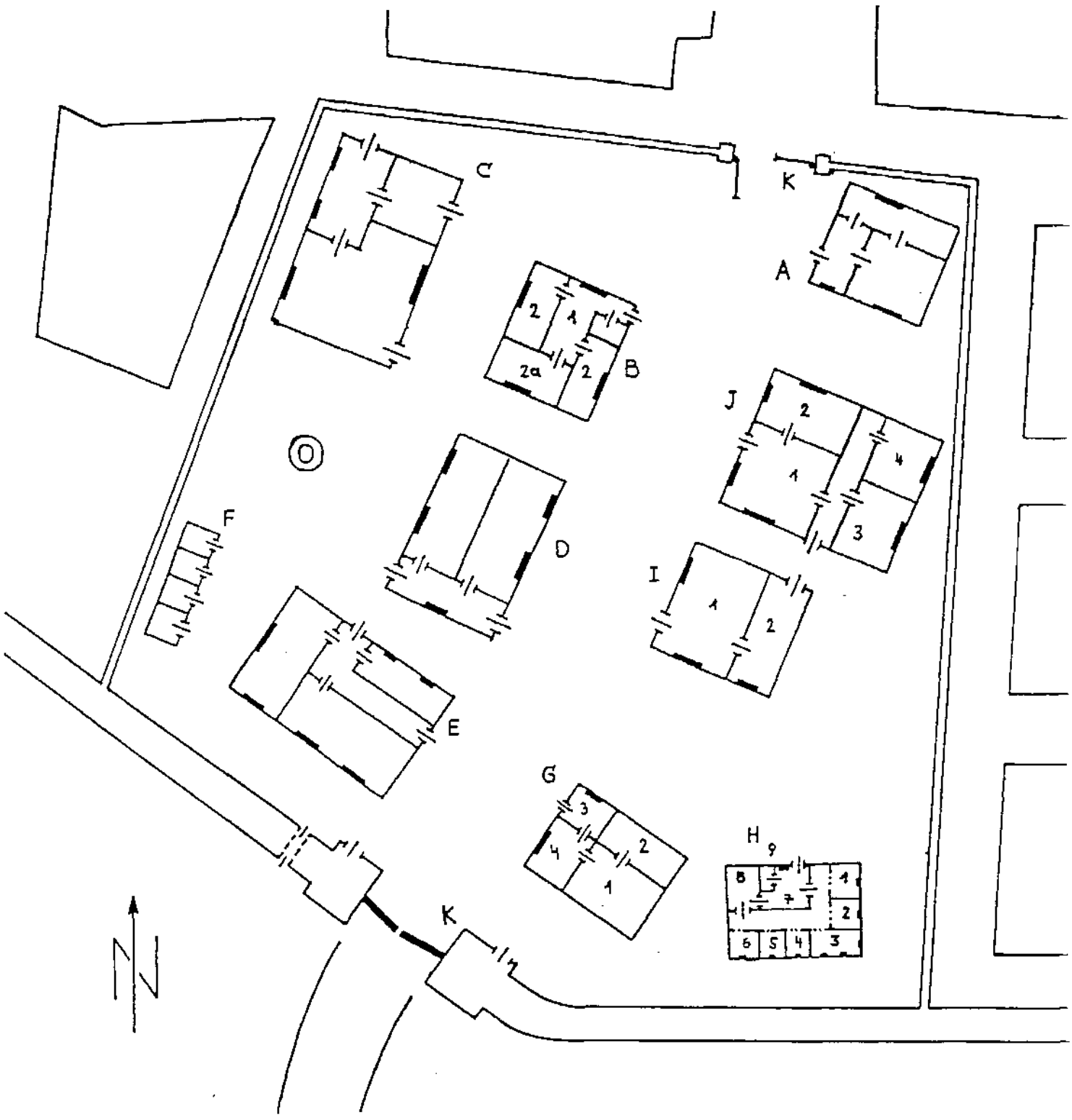



**LEGENDE**




1 - Tempel
2 - Südlicher Wachbezirk
3 - Nördlicher Wachbezirk
4 - Gasthaus "Heilkraft der Priester"
5 - Gasthaus "Heilkraft des Mets"
6 - Garnisonshaus
7 - Haus des Bürgermeisters
8 - Goldschmied Ferrit
9 - Instrumente Gibsor
10 - Waffenschmiede Bremlond
11 - Schrotthändler Eironn
12 - Zoohandlung Kniggor
13 - Minnedienst
14 - Kneipe "Treffpunkt Charly"
15 - Büro des Estiath Expresses

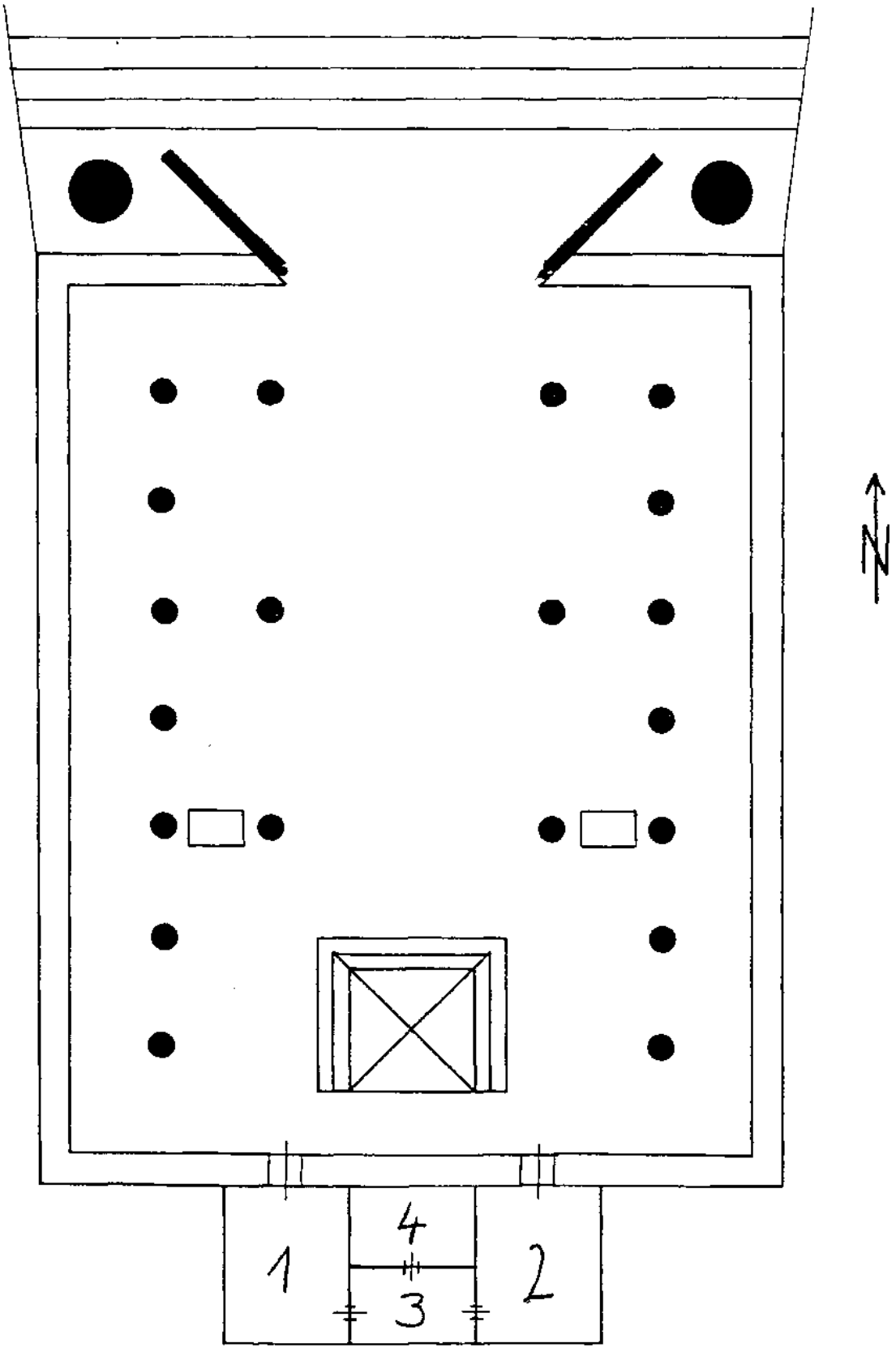
Übrigens: am Ende des Illusionistenweges befindet sich kein Tor, auch wenn es so aussieht!



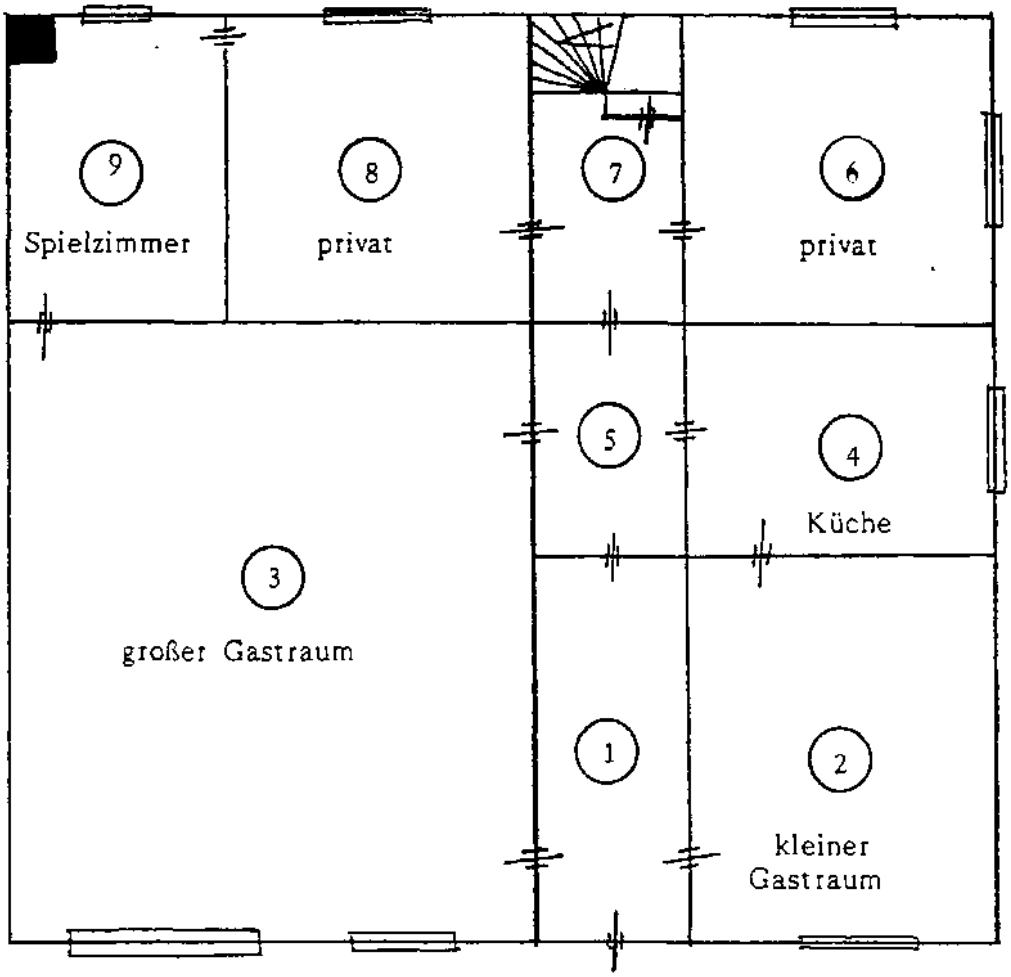

Der Südliche Wachbezirk

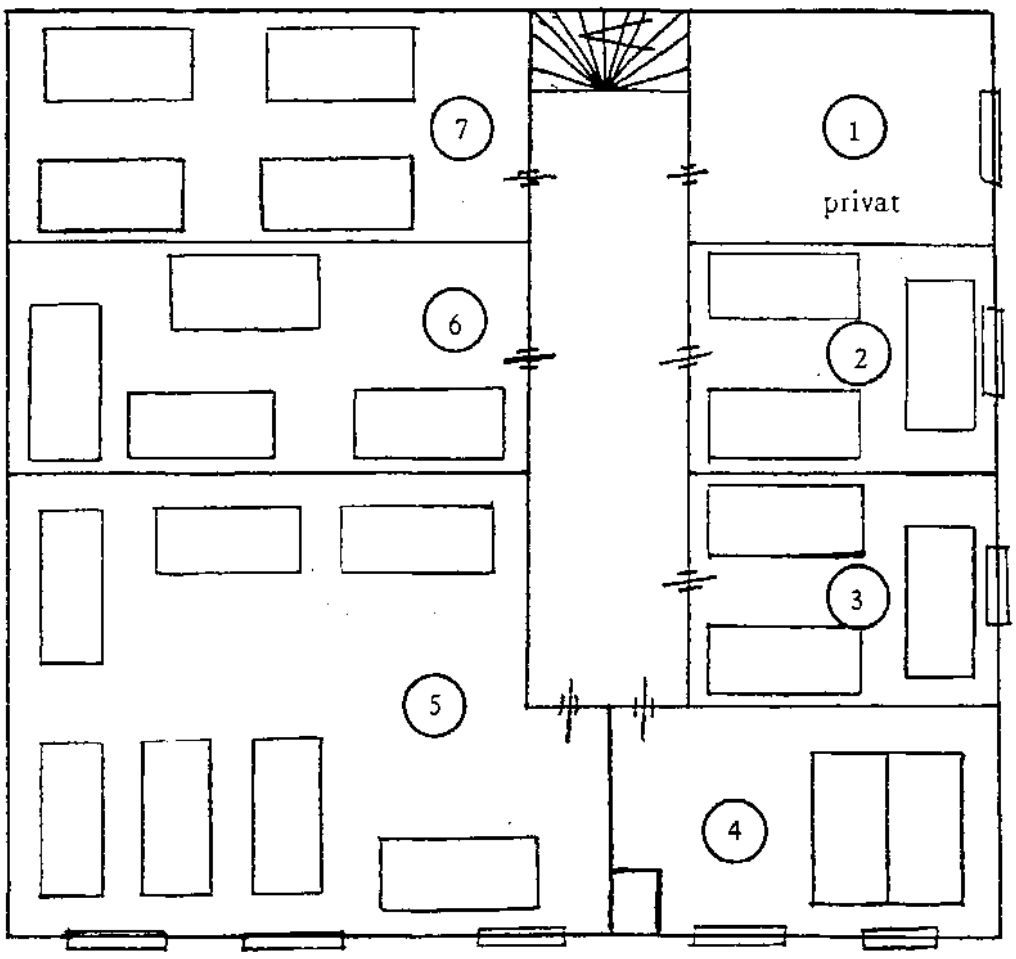
A : Krankenbereich
B : Offizierswohnungen
C : Verpflegungsgebäude
D+E:Schlafräume einfache Soldaten
F : Toiletten (na ja)
G : Waffenkammer
H : Gefängnis
I : Geschäftsraum
J : Wohnung Siltors
K : Tore und Türme

# Der Tempel Esthes



DER
GASTHOF
"HEILKRAFT
DER
PRIESTER"



Raum 4: Küche: die Küche ist bestückt mit einem Tisch, einem großen Herd sowie einem Schrank mit Gewürzen, Besteck u.ä.

Raum 5: kleiner Flur mit je einer Tür in jeder Wand

Raum 6: Privatraum: Dieses ist das Wohnzimmer des Wirtes und seiner Frau. Es enthält neben einer Vitrine mit Zinnbechern und Silberbesteck noch einen kleinen Tisch mit zwei bequemen Sesseln.

Raum 7: Flur: Im NW führt eine Treppe in den 1.Stock, daneben eine Stiege in den Keller. Dieser besteht aus einem einzigen 5 x 5 m² großen Raum, in dem Lebensmittel gelagert werden, z.B. Bier, Fleisch, Brot, Milch etc..

Raum 8: Arbeitsraum des Wirtes: Er enthält einen Schreibtisch mit mehreren Schriftstücken, die Leitung des Gasthauses betreffend. Außerdem steht in dem Zimmer ein Ohrensessel und ein ziemlich wertvolles Pfeifenbesteck nebst 10 sehr guten Pfeifen. Die W- Ecke füllt ein alter massiver Eichenschrank aus.
Die Rückwand dieses Schrankes verbirgt eine Geheimtür ins Zimmer 9.

Raum 9: Spielraum: In diesem Zimmer betreibt der Gastwirt einen illegalen Spieltisch. Nichtsdestoweniger wird dieser auch von den Honoratioren der Stadt frequentiert. Der Raum hat zwar ein Fenster; dieses ist aber ständig von festen Fensterläden verschlossen. Die Wände sind rundherum mit schweren Vorhängen bedeckt. Die Geheimtür in Raum 8 wird von ihnen verhängt. Im W steht ein Schrank, der zur Aufbewahrung von Spielkarten, Spielchips, Würfeln u.ä. verwendet wird.
Unter diesem Schrank endet der Geheimgang aus den Katakomben.

Erster Stock:

Sechs der sieben Räume des ersten Stockes sind Gästezimmer, einer ist das private Schlafgemach des Wirtes und seiner Frau.

Raum 1: privates Schlafgemach des Wirtehepaares mit einem Doppelbett, den Kleidungsstücken des Ehepaares und den Toilettenartikeln der Frau verstaut in einem Schrank und einer Kommode.

Raum 2 bis Raum 7: Gästezimmer

Raum 2 und Raum 3: drei Betten; durchschnittlicher Übernachtungspreis

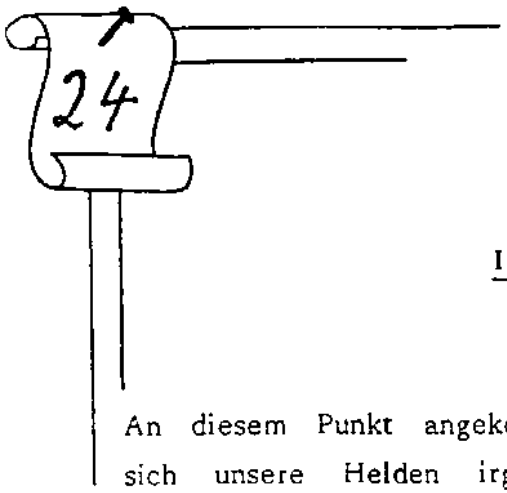
Raum 4: gut ausgestatteter Raum mit Kamin, Doppelbett und Sesseln; teuerstes Zimmer

Raum 5: Gruppenraum mit sieben Betten; billigste Übernachtungsmöglichkeit

Raum 6 und Raum 7: vier Betten, durchschnittlicher Übernachtungspreis

Im Gasthaus "Heilkraft der Priester" kann man nur ganze Zimmer belegen; die Ausnahme macht Raum 5, in dem die Betten einzeln vermietet werden.

Eine spartanische Toilette befindet sich in einem Anbau hinter dem Gasthof; Wasser wird den Gästen in der Frühe in Kannen und Schüsseln auf die Stuben gebracht.




## Irgendwo in der Stadt...

An diesem Punkt angekommen befinden sich unsere Helden irgendwo in der Stadt...vielleicht im Gasthaus, vielleicht anderswo...
Doch mit der Flucht aus dem Tempel oder aus den Katakomben ist noch nichts gewonnen, fängt das Detektivspiel erst an...

Herolde gehen durch die Stadt. An allen markanten Punkten verlesen sie folgende Botschaft (dieser Zeitpunkt sollte t u n l i c h s t eintreten, b e v o r die Helden die Stadt verlassen konnten!):
"Ich, Borlach, Bürgermeister Estiaths Kraft der mir vom König verliehenen Würde mit Anerkennung der Position durch die Bürger Estiaths, erkläre hiermit die Personen, die unseren geehrten Leutnant Falastamir hinterrücks feige gemeuchelt haben im hochheiligen Tempel unserer Schutzgöttin Esthe, gelobet sei Ihr Name, für Ziele des gerechten Zorns aller ehrlichen Bürger Estiaths.
Obwohl diesen Subjekten vor ihrer Festnahme die Flucht gelang, müssen sie sich noch in dieser Stadt der friedliebenden Bürger aufhalten. Ich setze hiermit 200 Goldstücke Belohnung auf ihre Ergreifung aus, ebenso auf Hinweise, die zu ihrer Verhaftung führen. Entsprechende sind dem Hauptmann des südlichen Wachbezirkes zu überbringen, der als Vorgesetzter des Ermordeten die Untersuchungen vornehmen wird.
Folgt eine Beschreibung der Täter:..."
(Hier sollte der Spielleiter eine Beschreibung der Charaktere geben lassen, die ausreichend ist, sie sofort in ein sicheres Versteck zu treiben; ein Verlassen der Stadt darf ohne weiteres nicht mehr möglich sein.)

Nun bleibt den Helden nur noch das Untertauchen für den Rest des Tages. In der Nacht können sie entweder versuchen, die Stadt zu verlassen (ein unbefriedigendes Ende und nicht im Sinne des Erfinders) oder sich in den Südlichen Wachbezirk schleichen, um den Mord aufzuklären.

Doch wo versteckt man sich tagsüber?
Der Ph(F)antasie(y) sind keine Grenzen gesetzt. Wir bieten hier bewußt keine Instant- Verstecke an, 95% der Spieler werden spontane, gute Ideen haben. (Dieses ist an dieser Stelle ein Erfahrungswert; Abenteuer entwickeln sich grundsätzlich sowieso anders, als sich das der Gamemaster vorher gedacht hatte!)
Sollten die Helden wider erwarten doch keinen geeigneten Platz finden und (da das Pech und der Spielleiter es so wollen) gefangengenommen werden, so bringt man sie in das Gefängnis im Südlichen Wachbezirk.
Eine Verhandlung vor dem städtischen Gericht wird auf den nächsten Tag angesetzt.

## Der Südliche Wachbezirk

A: Krankenbereich: Dieses Gebäude ist Krankenhaus und Arztpraxis zugleich. Zur Zeit liegen hier keine Soldaten stationär, es sind jedoch fünf Betten vorhanden. Im Nebenzimmer sitzt tagsüber der behandelnde Arzt; in Notfällen werden natürlich auch Zivilisten behandelt. In diesem Arbeitszimmer befinden sich zwei Schränke.
In den Schränken stehen neben normalem Verbandszeug auch 10 Flaschen mit Heiltränken.

B: Offizierswohnungen: Hier wohnen die drei (besser: zwei) Offiziere des Südlichen Wachbezirks.

1: Dieses ist die Wohnstube. Hier befinden sich ein Tisch, ein Schrank mit Geschirr, Papier und Schreibunterlagen.

2: Die Wohnräume der Offiziere. In jedem Raum ist ein Schrank mit persönlichen Dingen und Papieren sowie den Dienstwaffen und der Dienstkleidung. Da die Räume klein sind, bleibt kein Platz für etwas anderes außer dem Schrank und einem Bett.

2a: Dieses ist der Raum des ermordeten Offiziers. Er ist genau so ausgestattet wie die anderen beiden; der Schrank aber hat ein Geheimfach: die Tür besteht aus aufeinandergeschraubten Platten. Zwischen ihnen stecken Dokumente, die den Hauptmann der Bestechlichkeit sowie der Erpressung überführen.
(Dieser Dokumente wegen ermordete der Hauptmann eigenhändig seinen Offizier. Sollte der Hauptmann wegen der Vorwürfe vor Gericht gestellt werden, so wäre das unehrenhafte Exil noch die gnädigste aller möglichen Strafen.)

C: Mannschaftsverpflegungsgebäude: Hier befindet sich die Küche, die beachtliche quantitative (weniger qualitative) Möglichkeiten bietet sowie ein Lagerraum für Nahrungsmittel.

D: Schlafraum für Mannschaften: zwei Schlafräume für je sechs Mann; Ausstattung: pro Mann ein Bett und ein Spind

E: Schlafraum für sechs einfache Soldaten und vier Unteroffiziere; Ausstattung wie D mit Waschraum

F: Toiletten

G: Waffenkammer: In Raum 3 und 4 befindet sich ständig je eine Wache. Raum 1 enthält 30 Bögen, 30 Köcher voller Pfeile (für Spürnasen: jeder Köcher enthält fünf Pfeile für Weitschüsse, die bei Schüssen über 15m Plusmodifikationen geben) und 30 Lanzen und Speere.
Raum 4 enthält 25 Rüstungen in allen menschlichen Größen (Metallharnisch, sonst Leder) und ebensoviele Schwerter in Scheiden. An der Wand hängen 25 Helme sowie 1W10+10 Wurfmesser.

H: Das Gefängnis: Haben sich unsere Helden einfangen lassen, so befinden sie sich jetzt hier.
Das Gefängnis besteht aus sechs Zellen (1 bis 6), dem Aufenthaltsraum von drei

oder vier Wachen (7) sowie zwei weiteren Räumen. 8 ist der Lebensmittellagerraum. Daneben werden hier die persönlichen Gegenstände der Gefangenen aufbewahrt. Dieser Raum hat keine Fenster.

9 ist die Waffenkammer; sie dient zur Aufbewahrung von Handschellen, Fesseln, Seilen u.ä..

Die Wachen des Gefängnisses lassen sich normalerweise nicht bestechen, aber in der allergrößten Not...

Wollen die Helden ausbrechen, so sind sie auf das angewiesen, was ihnen an Ausrüstung in den Zellen belassen wird. Das wiederum hängt vom Wohlwollen des Gamemasters ab (man hätte den Kuchen vielleicht doch noch mit zur Sitzung bringen sollen...)

I: Geschäftshaus: Hier werden alle Geschäfte mit Durchreisenden erledigt (Zoll etc). Deswegen befinden sich hier auch verhältnismäßig viele Wertgegenstände und offizielle Papiere.

1: Verhandlungs- und Wartestelle: leer, bis auf fünf Hocker und einen langen Tisch

2: Arbeitszimmer: Neben einem Schreibtisch und mehreren Stühlen enthält dieser Raum noch einen Schrank.

Auf den ersten Blick enthält der Schrank offizielle Papiere wie Zollbescheinigungen, Auftragsformulare u.ä.. Der Boden läßt sich aber herausnehmen. Dort liegen die Zolleinkünfte einer Woche. (Am Ende der Woche werden diese zum Rathaus gebracht. Um die Spieler nicht vom eigentlichen Spielziel abzubringen schlage ich vor, daß wir gerade Anfang der Woche schreiben und sich nur 10 bis 15 (1W6+9) Geldstücke in der Vertiefung befinden.)

J: Wohnung des Hauptmanns der Wache

2: Küche

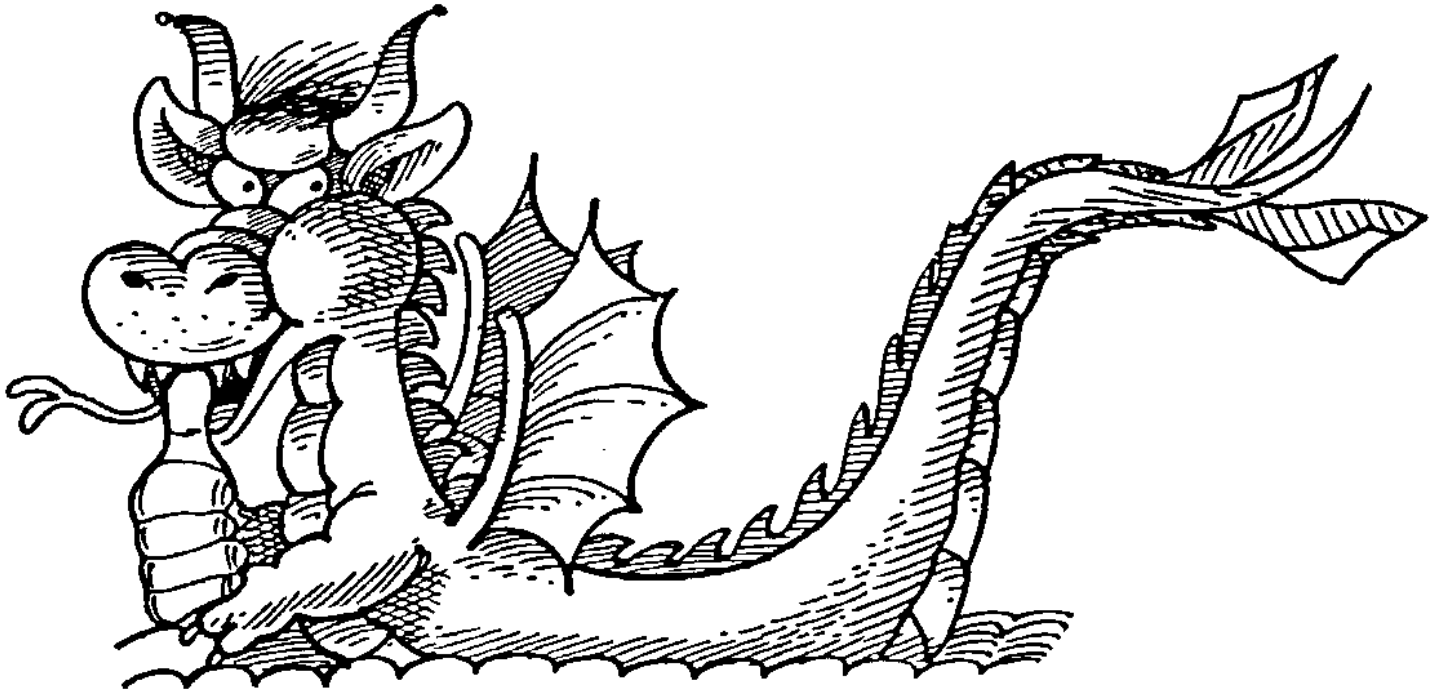
3: Schlafraum: ein Bett und ein Schrank; unter der Matratze liegt zur Abwechslung einmal nichts; im Schrank hängen zwei Uniformen, von einer fehlt die Kordel (!)

1: Wohnraum: In diesem Raum empfängt der Hauptmann Besucher, ißt und hält tägliche Besprechungen mit seinen Offizieren ab.

4: Arbeitsraum: Hier stehen ein Sessel, ein Arbeitsstuhl und ein Schreibtisch, an der Wand hängen Prunkwaffen. Der Schreibtisch hat ein ausgehöhltes Bein. In ihm stecken die Ersparnisse des Hauptmanns (8 Mithril- Stücke, Wert 80 Goldstücke). Das Bein läßt sich abschrauben.

Die Scheide des Prunkschwertes läßt sich aufklappen. In ihr befinden sich Briefe des Hauptmanns: ein Dankesschreiben eines reichen Händlers für "unbürokratische Hilfe, die reich belohnt worden sei" sowie Briefe an andere bekannte Händler, denen mit "gewissen Maßnahmen" gedroht wird, wenn sie nicht "gewisse Abmachungen" einhielten. Außerdem kann man noch einen Brief des ermordeten Offiziers an den Bürgermeister Estiaths finden, in dem von den Machenschaften des Hautmanns gesprochen wird. Dieser hat den Brief offensichtlich abfangen können.

K: Wachtürme und Tore: Die Tore sind tagsüber mit je fünf Mann besetzt, auf den Türmen halten je zwei Mann Wache. (Nicht alle Soldaten des Südlichen Wachbezirks schlafen ständig im Wachbezirk, einige haben Familie in der Stadt und die Erlaubnis, dort zu übernachten.) Nachts sind die Türme ständig mit je drei Soldaten bemannt, auf der Stadtmauer patrouillieren alle drei Minuten Wächter. Das Tor zur Stadt wird ge-, nicht aber verschlossen, ein Mann (der auch schon mal kurzfristig einnickt) hält sporadisch Wache.
Weiterhin halten sich des Nachts ständig fünf Mann im Mannschaftsverpflegungsgebäude bereit und wach.



Wachen? -find' ich gut!

ANHANG:

Das Gasthaus "Heilkraft des Mets" und die "Unterwelt" von Estiath

Ein paar Worte zu Estiaths zwielichtigen Kneipen und dem, was ich vornehm als "Unterwelt" bezeichnen möchte:

Vorweg, eine organisierte Unterwelt gibt es in Estiath nicht. Eine Bettlergilde fehlt mangels Masse. Auch die wenigen Diebe sind nicht organisiert. Da das hauptamtliche Stehlen durch die vielen Hellseher, Kleriker und anderen Zauberkundigen (leider) sehr erschwert wird, können es sich nur wenige Diebe leisten, allein von diesem Geschäft zu leben.

Das soll aber nicht heißen, in Estiath bräuche man keine Angst um sein mehr oder minder mühsam erspartes Gold zu haben! ("Zum Glück", Anm. der Gilde der Gamemaster)

Mehrere kleine, dunkle Kneipen dienen Langfingern als Ausgangspunkte für ertragreiche Touren durch Gruppen von weitgereisten Pilgern; viele von ihnen sind zum ersten Mal in ihrem Leben in einer Stadt und werden Opfer ihrer Unerfahrenheit im Umgang mit den Gefahren dunkler, nicht kartographierter, dunstverhangener Lokale.

Die Kneipen sind daneben Treffpunkte eines Teils der Bevölkerung Estiaths, die sich kein Essen im "Heilkraft der Priester" leisten kann. Auch viele Soldaten verbringen hier einen Teil ihrer dienstfreien Zeit und betreiben die direkte Umwandlung von Wehrsold in Alkohol (was bis jetzt noch kein Alchimist geschafft hat...).

Stellvertretend für diese Lokalitäten stehe die Kneipe "Heilkraft des Mets". Sie wird geleitet von Ronle Inn, einem Cousin 3.Grades Elnor Inns.

Betreten wir den "Met" nach 20.00 Uhr abends, so schlägt uns aus dem Schankraum in Form eines Weinfasses eine rauchige, fast undurchsichtige Luft entgegen.Im Raum verteilt sitzen Pilger verschiedener Rassen und Herkunft, rothaarige Waldmenschen aus den düsteren Urwäldern des Nordens neben robusten Bauern aus dem Süden. Dazwischen Soldaten beider Wachbezirke und immer wieder die blonden Schöpfe der Einheimischen: Bier, Met und Wein kreisen, Gesänge und kleinere Keilereien sorgen für Stimmung.

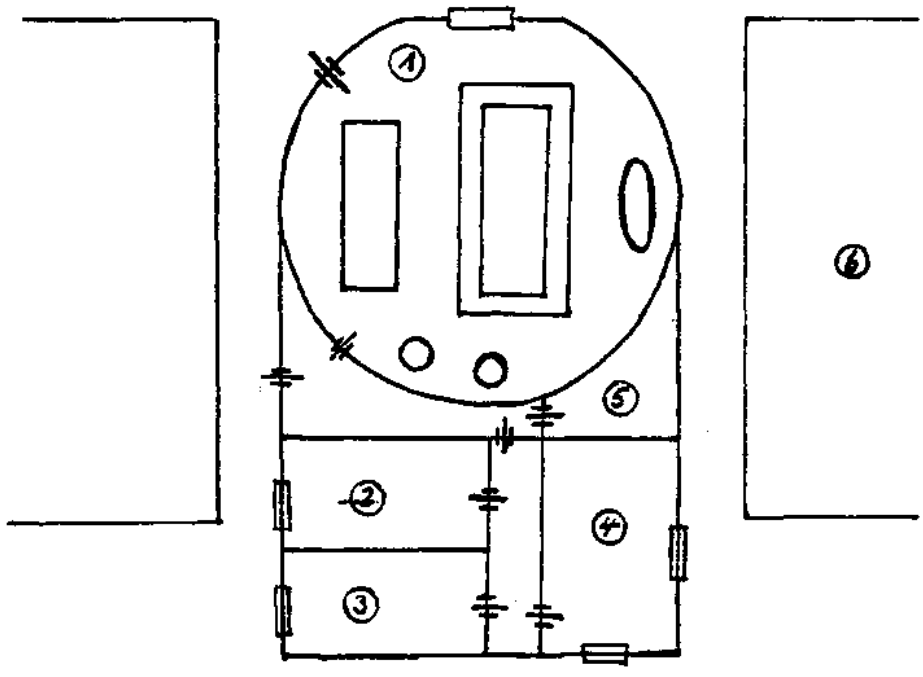
In einer guten Verkleidung können unsere Abenteurer hier hervorragend Informationen sammeln. Hier spielt sich, wenn die Gruppe zur Lösung des Abenteuers noch keinen Ansatz finden konnte, auch folgende Szene ab:

An dem runden Tisch ganz hinten im Raum in den Schatten sitzt ein Soldat in einer rot- goldenen Uniform ohne Abzeichen und läßt sich hemmungslos vollaufen.

Wird er vorsichtig ausgequetscht, so erzählt er, daß der komplette Südliche Wachbezirk den ganzen Tag vom Hauptmann durch die Stadt gejagt worden sei, um nach "Fremden" zu suchen, die einen Leutnant umgebracht hätten. Die Suche sei aber erfolglos geblieben. Der Soldat erzählt auch, daß angeblich nur der Hauptmann den Mord mit eigenen Augen gesehen habe. Fällt bei den Spielern nicht bald das Bronzestück, so könnte man sich überlegen, einen Meteoriten auf die Kneipe stürzen zu lassen, der diese samt Inhalt dem Erdboden gleich macht.

Ach so, natürlich, neben dem "Met" steht für die, die es nötig haben, das Freudenhaus "Minnedienst"...

Die Kneipe "Heilkraft des Mets"




1: Schankraum
2: Gastzimmer (5 Betten)
3: Gastzimmer (5 Betten)
4: Privat
5: Lager
6: "Minnedienst"

## The NPCs / Die NSCs

Non-player-characters/Nichtspielercharaktere

**Siltor, Hauptmann des Südlichen Wachbezirks:**

Siltor ist ein großgewachsener, dunkelhaariger Mann, der Sohn eines verarmten Landadligen. Es hat fast 23 Jahre gedauert, ehe Siltor, jetzt 45 Jahre alt, sich in die Position eines Bezirkskommandanten hochgearbeitet hatte.

Siltor ist zugänglich für die Reize des Geldes und hätte keine Bedenken, selbst seine Schwiegermutter zu verkaufen (er ist unverheiratet).

Wie der Mord an Falastamir zeigt, ist Siltor skrupellos in jeder Hinsicht. Er wird im Falle einer Verhaftung der Charaktere sein ganzes Ansehen in die Waagschale werfen, um sie verurteilen zu lassen.

Versucht die Gruppe, ihn gefangen zu nehmen und mit Waffengewalt zum Reden zu bringen, so bleibt Siltor stumm, da er im Falle einer Aufdeckung seiner Untat mit der Hinrichtung rechnen muß.

Bild s. S. 9



Falastamir

**Falastamir, Leutnant des Südlichen Wachbezirks:**

Falastamir war ein junger, ehrgeiziger Leutnant, aufmerksam und intelligent. Deswegen stieg er in der militärischen Stufenleiter mit einer geradezu beängstigenden Geschwindigkeit auf (der Posten eines Hauptmanns eines Wachbezirks wäre der nächste Schritt gewesen...), bis seine Karriere, nun, sagen wir, abrupt gestoppt wurde. Deswegen kommt er leider nicht mehr dazu, in diesem Abenteuer eine aktive Rolle zu spielen...

**Borlach, Bürgermeister von Estiath:**

Borlach wohnt schon seit seiner frühsten Jugend in Estiath (siehe "Beschreibung der Stadt"). Er hat sich die Position des Bürgermeisters ersessen, seine Herkunft aus einer Familie des niederen Adels half ihm dabei nicht unbeträchtlich.

Der "erste Bürger Estiaths" ist ein sehr behäbiger Mensch. Trotzdem kann er auch aktiv werden, wenn er die Sicherheit seiner Stadt (und damit seine eigene Position) gefährdet sieht.

Borlach, feist, verheiratet und Feifen-, pardon, Pfeifenraucher, wird einer Anschuldigung des Hauptmanns durch die Charaktere ohne Beweise keinerlei Glauben schenken. Ist er von der Schuld jedoch überzeugt, so reagiert er sofort und

wird mit einem kleinen Trupp Soldaten des Nördlichen Wachbezirks den Mörder festnehmen lassen, wenn dieses die Spieler nicht schon erledigt haben.

**Elnor und Dira Inn, Gastwirtehepaar des Gasthauses "Heilkraft der Priester":**
Elnor Inn ist ein kleiner, korpulenter Mann von 55 Jahren. Er lacht gerne und begegnet den Charakteren zunächst stets freundlich. Am Anfang des Abenteuers ist er zu (fast) jeder Auskunft bereit, die die Abenteuer von ihm verlangen. Nachdem er die Ansprache des Herolds gehört hat, ändert sich das natürlich. Elnor erkennt in der Beschreibung sofort seine Gäste; es besteht jedoch nur(?) eine 80%ige Chance, daß er sie auch verrät. Denn bekanntlich führt Elnor ein illegales Spielzimmer, und eine Durchsuchung seines Hauses könnte ihn in Schwierigkeiten bringen, trotz seiner guten Beziehungen zu einzelnen Mitgliedern des Rates. Haben die Spieler das illegale Zimmer gefunden, so besteht für sie durchaus die Möglichkeit, den Wirt mit diesem Wissen zu erpressen.

Dira Inn hat zwei herausstechende Eigenschaften: erstens (wörtlich) ihre Größe von 1,90, die sie um 25cm größer macht als ihren Ehegatten (womit das Sprichwort "gleich und gleich..." endgültig widerlegt wäre!), zweitens kocht sie erstaunlich gut. Sie ist genau so gut gelaunt wie ihr Mann, aber weniger in der Schankstube anzutreffen. Dafür kümmert sie sich um so mehr um die Dauergäste des Hauses.
Der gute Ruf des "Heilkraft der Priester" sowie seine hervorragende Lage haben das Ehepaar Inn zu wohlhabenden, wenn auch nicht reichen, Leuten gemacht.

**Werte der NPCs:**
Da das Abenteuer system- und levelunabhängig sein soll, verzichten wir bewußt auf Angaben bestimmter Werte. Natürlich haben wir genaue Vorstellungen der NPCs; deswegen, und damit der Spielleiter nicht frei im Raum hängt, habe ich auf der letzen Seite (backcover innen) ein paar guidelines aufgeführt, wie stark meiner Ansicht nach ein NPC sein darf, ohne die Spielbalance zu gefährden.



32

## De militia- Über das Militär

Da Estiath in einer gefährdeten Randprovinz des Reiches liegt, beherbergt es für seine Größe recht viel Militär. Der Nördliche und der Südliche Wachbezirk umfassen je 30 Soldaten, von denen etwa je 10 zu Hause bei ihren Familien wohnen. Weitere 40 Soldaten aus anderen Landesteilen leben in einem Garnisonshaus in der Mitte der Stadt. Sie unterstehen je zur Hälfte einem der beiden Wachbezirke.

Diese teilen sich die anfallenden Aufgaben. Der Nördliche Wachbezirk übernimmt die Polizeifunktion in der Stadt, seine Soldaten gehen Streife und sorgen für die Sicherheit der vielen Pilger.

Der Südliche Wachbezirk stellt die Patrouillien außerhalb der Stadt, außerdem auch traditionell die prestigeträchtige Wache am Tempel der Esthe. Die Stadtmauer wird von beiden Bezirken im Wechsel bemannt.

Angehörige des Nördlichen Wachbezirks tragen im Dienst grüne Uniformen mit silberfarbigen Kordeln und Verzierungen. Soldaten des Südlichen Wachbezirks tragen Uniformen vom gleichen Schnitt, jedoch in rot mit goldfarbenem Schmuck.

Die Garnison in Estiath untersteht militärisch der Führung der Ostmark, strafrechtlich übt jedoch der Bürgermeister die Richterfunktion aus.

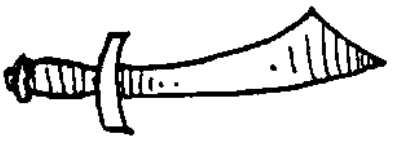
Innerhalb des Wachbezirks gibt es vier militärische Ränge: in der Rangfolge ganz unten steht der einfache Soldat, der keinerlei Abzeichen trägt.

Ihm vorgesetzt ist der Unteroffizier. Von diesem Rang gibt es pro Bezirk sechs, sie tragen folgendes Abzeichen, auf die Schulter aufgenäht: 

Es folgen die drei Leutnants pro Bezirk, im Abenteuer auch einfach Offizier genannt. Sie tragen das Abzeichen 

Befehlshaber eines jeden Wachbezirks ist ein Hauptmann. Sein Abzeichen sieht folgendermaßen aus: 

Die Abzeichen können den Spielern wertvolle Hinweise bei der Aufklärung des Falles geben.



# Estiath Express

überparteilich - zauberhaft - unregelmäßig - umsonst

## Estiath intern

Der Vertrag über den Verkauf des Schuppens neben dem Garnisonshaus an der Tempelringstr. steht kurz vor dem Abschluß. Wie uns der Bürgermeister mitteilte, sei er bereit zu verkaufen, um so den Bau eines Soldatenheimes zu ermöglichen.

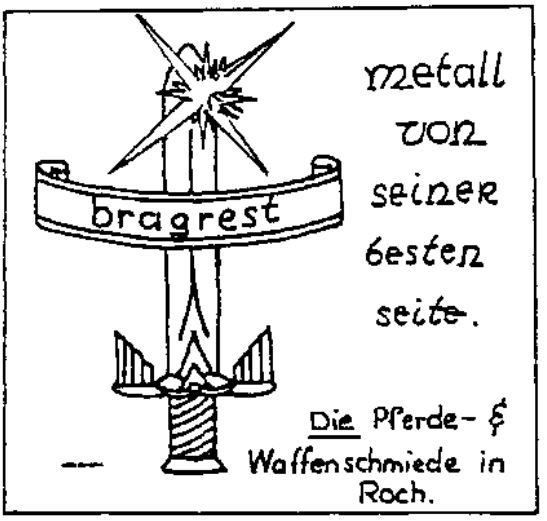
Die Reperaturarbeiten an der Esthibachbrücke sind abgeschlossen. Rechtzeitig zum Marktbrunnenfest, das übermorgen beginnt, kann die Brücke wieder benutzt werden.

Heftige Diskussionen löste vorgestern der Antrag des Ratsherren Leod aus, als dieser verlangte, die bisher private Ausbildung von Heilern und Animisten unter kommunale Aufsicht zu stellen und eine Akademie zu gründen. Der angesehene Animist Radagor nannte dieses "einen frevelhaften Versuch, die Kinder Esthes zu kontrollieren".

## SAURON - A I D S ?

Isengard
Sauron, Herrscher der "DRM" (Demokratische Republik Mordor) leidet laut Aussage des bekannten Magiers Saruman des Weißen an der erworbenen Immunschwäche Aids. Anzeichen dafür, so Saruman, sehe er in der Tatsache, daß Sauron seit nunmehr 2543 Jahren nicht mehr in der Öffentlichkeit gesehen worden sei.

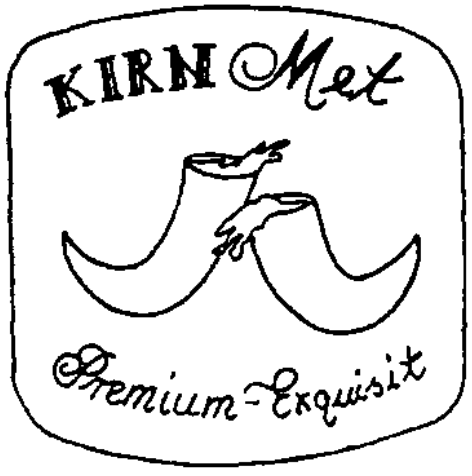
Flick der Geschichtenerzähler ist wieder in der Stadt.Heute 15.00 Uhr: "Das Märchen von den Elfensteinen"




### kurz notiert

Schwere Ausschreitungen gegen die elbische Minderheit wurde aus der überwiegend von Zwergen bewohnten Stadt Glasnost am östlichen Rand der Eisenberge gemeldet.

**Zoohandlung Kniggor informiert:**
Junge Grüne Gnome aus den nördlichen Einöden frisch eingetroffen.
Ärgern Sie Ihre Nachbarn!




exklusiv im
"Heilkraft des Mets"

Roch, Rohan
Ein tragischer Zwischenfall wurde uns aus Roch, der größten Stadt Rohans, bekannt. Ein erfahrener Kämpfer starb, nachdem er aus dem Hinterhalt angegriffen worden war und nicht mehr rechtzeitig zu seinen Würfeln hatte greifen können.

Verließ-und-Drachen-Country
Augenzeugenberichten nach brach kürzlich im Verließ-und-Drachen-Country ein Abenteurer unter der Last von 25000 Goldstücken zusammen, die er sich aus Verliesen und von Drachen zusammengestohlen hatte.
Seine letzten Worte:"Ich haben lernen Kämpfen und nicht Tragen von Geld-Drachn!"

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

Estiath aktuell

Mitglieder einer bis jetzt flüchtigen Gruppe von Fremden ermordeten heute morgen den Leutnant Falastamir auf den Stufen des Esthe- Tempels.
Alle Bürger Estiaths werden aufgerufen, sich an der Suche nach den Tätern zu beteiligen.

Hochzeit geplatzt

Die Hochzeit des Jahres zwischen Siltor, 45,Hauptmann des Südlichen Wachbezirkes und Birgita, 19, Tochter des angesehenen Goldschmiedes Ferrit, ist vorerst geplatzt. Wie uns mitgeteilt wurde verschwand Birgita vor zwei Tagen; sie wurde zuletzt mit einem hochgewachsenen Ranger, vermutlich aus dem Norden, gesehen.

Viditor, Seher, hielt gestern einen Vortrag über seine letzten, wundersamen Visionen. Die merkwürdigsten Elemente waren "Wagen, die", so Viditor, "ohne Pferde durch die Gegend fuhren und Röhren, die Menschen durch die Luft transportierten." An diesem Punkt war sich die Zuhörerschaft einig, daß Viditors Visionen eher auf Met denn auf Meditation zurückzuführen sind.

Aventurien,apa

Aventuriens Menschen erlebten das schwärzeste Wochenende ihrer Geschichte. Nachdem das Mittelreich komplett von den Goblinstämmen des Nordens eingenommen worden war, verschwand die Stadt Havena von der Landkarte. Unbestätigten Gerüchten zufolge sollen in letzter Zeit fast identische Städte auf anderen Welten aufgetaucht sein.
Außerdem wurde ein bekannter Schwertmeister von einer Geröllavine verschüttet. Wir hoffen auf ein schnelles, sauberes Begräbnis.

Shorm

Wie uns von unserem Shormer Korrespondenten mitgeteilt wurde, können wir in Zukunft nicht mehr mit Nachrichten aus dieser Region rechnen, da der Kontinent letzten Monat in einem Erdbeben bisher nicht gekannten Ausmaßes untergegangen ist.




gesucht-gefunden-gesucht-gefunden

Zauberstab mit 10 Firebolts in der Gastwirtschaft "Treffpunkt Charly" verloren. Der ehrliche Finder meldet sich bei Gutglaub, Animist, Tempelring.19

Junger Feuerdrache entflogen; hört auf den Namen "Fantus". Wer hat etwas von ihm gesehen? Tips an William, Goldgasse 2

KulTour

Die Heavy- Mithril- Barden der Formation Magnor sind mit ihrem neuen Programm "On a Storyteller's Night" morgen Abend im Estiath-Odeon zu hören. Na denn:...NO SLEEP 'TIL ESTIATH!

Chronik

- vor 40 Jahren - erinnern sie sich? - Für eine der größten Überschwemmungen der damaligen Zeit sorgte eine tote Katze im Ausfluß des Esthibachteiches. Der Kadaver war fachmännisch in das Loch gestopft worden; die Täter konnten trotz hoher Belohnung nie gefunden werden...

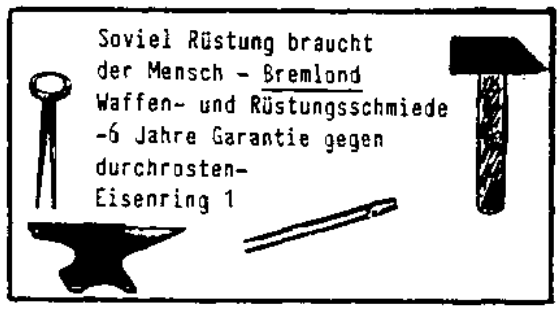
**Estiaths Händler stellen sich vor:**




Gepflegt genießen:
Gasthaus "Heilkraft der Priester"
- am Markt -

Gepflegt genießen:
Minnedienst, ihrZentrum für angenehme Stunden

HERE'S THE BEEF:
Burg-Kaiser
1. Ride- In Restaurant
Bardengasse 1




Altmetall ist Rohstoff!
Schrotthändler
Junck Eironn
Eisenring 3

Leitfaden für NPC- Werte und Nachwort

NPC- Werte sollten nach meinem Spielverständnis von Stärke und Erfahrung der Spielergruppe abhängen. Darum halte ich starr vorgegebene Werte für unsinnig, zumal sie sowieso nicht für jedes Rollenspielsystem angegeben werden können.

Hier mein Leitfaden für die individuelle Gestaltung durch den GM:

Siltor: Kämpfer, etwa 2 Stufen höher als die Charaktere, deswegen auch etwas stärker; 2 Mann sollten ihn allerdings in Schach halten können.

Falastamir: Falls er (wider erwarten) in dem Abenteuer doch eine aktive Rolle spielen sollte, gilt für ihn etwa die gleiche Richtschnur wie für Siltor.

Borlach: Der Bürgermeister ist kein Abenteurer und hat deswegen auch keinen "Heldentyp/Beruf (o.ä.)"; seine Stufe ist um 3 höher als die des höchststufigen Abenteurers der Gruppe; seine Attacke- und Paradewerte sind natürlich gering; sie sollten etwas unter den Werten des schwächsten Charakters angesiedelt sein (immer vorausgesetzt, die Abenteurer werden tatsächlich gegen den Bürgermeister tätlich).

Elnor: Der Wirt hat in etwa die Werte eines schwachen Abenteurers.

Dira: Seine Frau ist etwas stärker; insbesondere ihr "Mut" ist relativ hoch.

Soldaten: Die Soldaten sind genau so stark wie die Abenteurer, und sind die Unterschiede in der Gruppe enorm, so sind sie es auch unter den Soldaten (wir wollen ja faire Kämpfe sehen); nur in der Anfangsszene ist es notwendig, den Soldaten ein klares Übergewicht zuzugestehen.

Tempeldiener: Diese sind allsamt recht zartbesaitet, können allerdings mit dem Dolch ziemlich gut umgehen, sollten aber für die Spieler keine unüberwindlichen Gegener darstellen. Ach ja, und "Wunder" vollbringt von ihnen natürlich keiner, wenn schon Zauber, dann höchstens Sprüche der 2.Stufe.

Skelett: In der Stärke genaue Abbilder der einzelnen Spieler.

Mumien: Stark, sehr stark- sie sollen immerhin nicht bekämpft werden...

OK, ich hoffe, es hat genutzt

P.S. Solltet Ihr noch Fragen haben, so stehe wir selbstverständlich für ihre Beantwortung zur Verfügung. Wir freuen uns über jeden Brief, positive wie negative Kritik sowie Anregungen und Erfahrungsberichte. Ganz besonders interessiert uns Eure Meinung zur Spielbarkeit dieses Abenteuers; hier sind die Spieler natürlich genau so gefragt wie die GMs.

Tschüß,
Wolf alias Elrond Elchtep

**116 Jahre Erfahrung** vereinigen sich in diesem Modul! Darin, Zwerg, 23 Jahre, Elrond Elchtep, Halbelb, 22, Arag, Hobbit, 25, Aragorn, Dunedain des Nordens, 23, und Raigam der Rote, Mensch, 23, haben beschlossen, ihre in zahlreichen Abenteuern gesammelten Erfahrungen in einem Modul zu verarbeiten.

Der Ort: **Estiath**, Stadt der Heilung in Herzen der Ostmark, Ziel vieler Pilger, Standort des größten Esthe- Tempels des Reiches

Die Handlung: eine unselige Tat an heiligem Ort eröffnet eine wilde Jagd auf die Abenteurer

Stimmen zum Adventure:

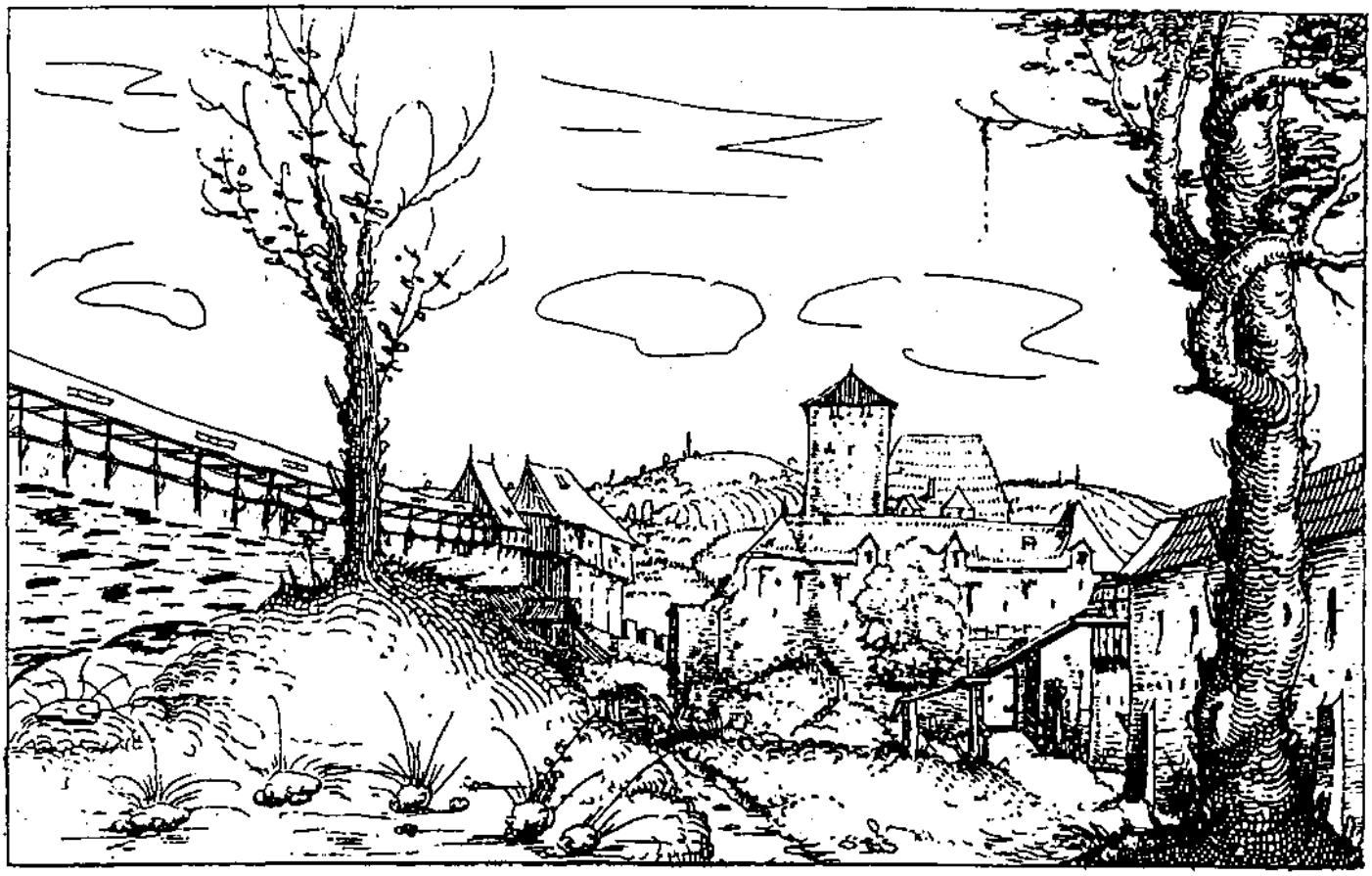
"Estiath, eine wunderschöne Stadt voller Heiler, Priester und Ärzte; die Menschen sind wohlhabend, die Bewohner glücklich, die Gasthäuser frei von Zwergen! Das Paradies auf Arda- was will man mehr?

Labérfiel, Elb



"Estiath, eine Stadt voller Action, mit dunklen Katakomben, Kneipenschlägereien, Met in Mengen, illegalen Spielsalons und Kneipen mit dem Schild "Elben unerwünscht"! Das Paradies auf Arda- was will man mehr?

Haûihn, Zwerg



Auf PLÜNDERNDE PIRATEN, BLUTRÜNSTIGE BANDITEN und ATTAKKIERENDE ADLER muß in diesem Modul natürlich verzichtet werden. Dafür gibt es Spaß und Spannung in einem Kriminalfall um einen MEUCHELFREUDIGEN MÖRDER; BETRUNKENE BARBAREN und SAUFFREUDIGE SOLDATEN. In Estiath sind die Primärwaffen die grauen Zellen!

Estiath: weder system- noch levelgebunden