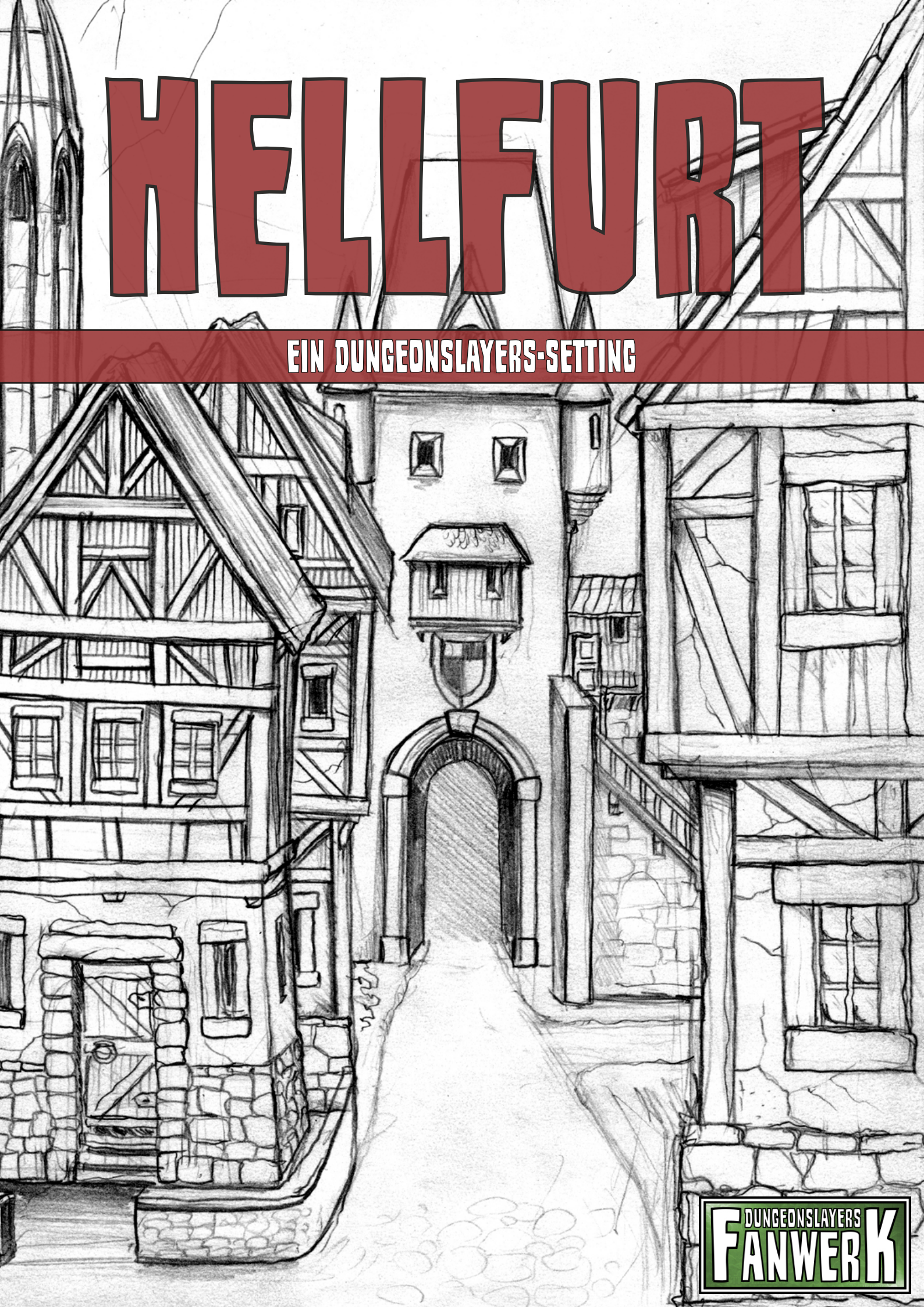
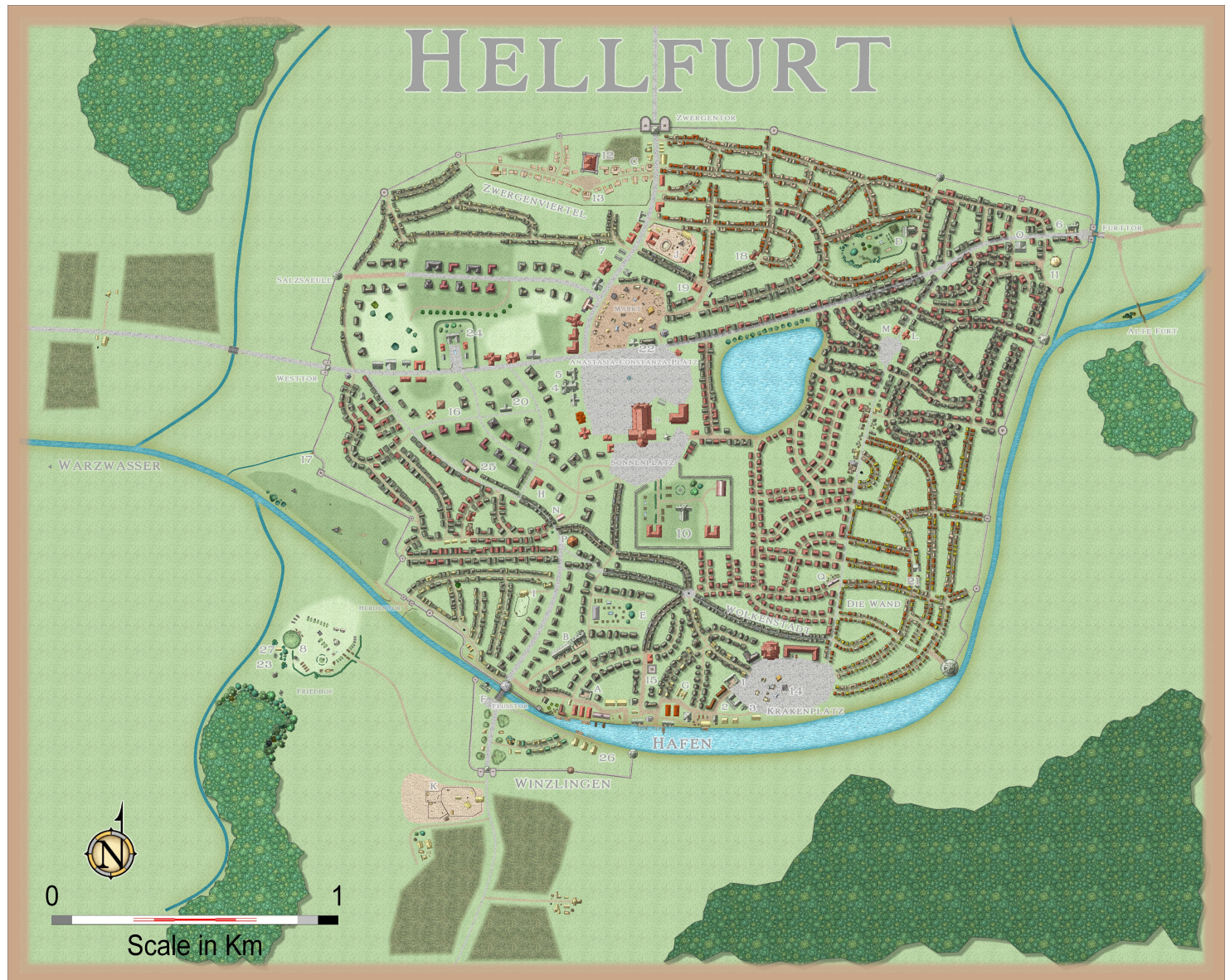


# HELLFUART

Ein DUNGEONSLAYERS-SETTING







## SEHENSWÜRDIGKEITEN

- 1 Söldnergilde
- 2 Hafenmeisterei
- 3 Schenke „Zum Anker“
- 4 Rathaus, Kanzlei, Archiv
- 5 Ratskeller
- 6 Schenke „Achsbruch“
- 7 Gasthaus „Der lachende Esel“
- 8 Mausoleum derer von Brockenwacht
- 9 Hellfurter Kirche
- 10 Kloster der Helia-Jünger, Brauerei „Krakenbräu“, Garten
- 11 Theater der Träume
- 12 Burg der Eisenfäuste
- 13 Schenke „Zum Goblinquetscher“
- 14 Shayla & Gregorius-Statue
- 15 „Goldener Turm“ und Palais der Cupelat

- 16 Turm und Palais der Mantugeo
- 17 Zugang Kanalisation
- 18 Reuterhaus
- 19 Gesellschaft der Ruinenfreunde
- 20 Villa Wohlgenannt
- 21 Teehaus „Zum betrunkenen Kamel“
- 22 Hauptwache, Zeughaus Spießbürger
- 23 Turm des Nekromanten
- 24 Palazzo Brockenwacht
- 25 Ravenpalais
- 26 Kornspeicher
- 27 Haus der Katzenfrau

*Vergrößerte Versionen der Karte mit und ohne Beschriftung finden sich im Anhang.*

## GESCHÄFTE/WERKSTÄTTEN

- A Biotroniker-Werkstatt
- B Brauhaus „Fünfsternbräu“
- C Das Drachenfeuer
- D Haus des Hexenmeisters
- E Gärtnerei Immergrün
- F Gnomenbräu
- G Tintenherz
- H Pharmazie Morgengold
- I Bellen Menagerie
- J Atlas Animalia Arkana
- K Gonters Gute Reittiere
- L Elfische Klängen und andere Kunstwerke
- M Panzerton
- N Maßschneiderei Axcianix
- O Der Reiseausstatter
- P Magieemporium
- Q Zimmermänner Silvens



# SETTING 2GO

DIE FREIE STADT HELLFURT • EIN GEMEINSCHAFTSPROJEKT DER DUNGEONSLAYER-COMMUNITY

# HELLFURT

AZAGAL, DZAARION, FERRIN, LORD SVEN I., SICO72, SINTHOLDS, THADDAEUS, UISGE BEATHA, ZAUBERLEHRLING

## INHALT

Vorwort und Idee.....	1
Impressum, Lizenz, Illustrationen....	1
Umgebung von Hellfurt.....	2
Steckbrief der Stadt Hellfurt.....	3
Stadtgeschichte und Historie.....	4
Wichtige Orte in Hellfurt.....	8
Tavernen und Geschäfte.....	13
Dungeons und Gewölbe.....	19
Gruppen, Familien und Bürger.....	27
Anhang: NSCs und Bestiarium.....	35
Anhang: Geschäftsinventare.....	37
Anhang: Kartenwerk .....	45
Ereignisse und Begegnungen.....	52
Beute und besonderer Plunder.....	53

## IMPRESSUM

**Dungeonslayers-Regelwerk**  
Christian CK Kennig

**Redaktion und Lektorat**  
Lord Sven I., Zauberlehrling

**Layout, Coverlayout**  
Zauberlehrling

**Autoren**  
Azaghal, Dzaarion, Ferrin,  
Lord Sven I., sico72, Sintholds,  
Thaddaeus, Uisge Beatha, Zauberlehrling

## LIZENZ

Dieses Dungeonslayers-Fanwerk steht unter der Lizenz  
CC BY-NC-SA 4.0  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>



## VORWORT UND IDEE

Als ich zu Beginn des Jahres 2023 im Dungeonslayers-Forum die Idee postete gemeinsam eine Stadt für Dungeonslayers das freie Fantasy-Rollenspiel mit Orten, Geschichten, Personen und Geheimnissen zu füllen, konnte ich nicht ahnen wie viele inspirierende, tolle und kreative Ideen von den Usern erstellt und gepostet würden.

Schnell war klar, dass man all das, was da entstanden ist, in einem gemeinsamen Fanwerk sammeln und in einheitliche Form bringen sollte. Und hier ist es nun - ein Fanwerk entstanden aus etwa 90 Beiträgen von neun Autoren. Ich darf euch und eurer Abenteurergruppe, im Namen aller, viel Spaß in Hellfurt wünschen!

Frohe Weihnachten wünscht allen Slayern, euer Zauberlehrling

## ANDERE FANWERKE

Im Zuge der Erstellung dieses Fanwerks haben die Autoren immer wieder auch auf andere (bereits vorhandene) Fanwerke verwiesen. Da die Einbindung dieser Fanwerke enormen Aufwand bedeutet hätte, wurde folgendes Vorgehen beschlossen:

Wird auf ein externes Fanwerk verwiesen, dann ist das im Text mittels eckiger Klammern gekennzeichnet.

[Slay!01, S.5] würde also auf die Seite 5 der Slay!01 verweisen.

Es wurde darauf geachtet, dass mittels des verwendeten Titels jedes Fanwerk eindeutig in avakars Slayers Pit auffindbar ist:

<https://www.f-space.de/ds4/downloads.html>

## ILLUSTRATIONEN

Alle Stadtpläne wurden von Azaghal erstellt und stehen unter CC BY-NC-SA 4.0.

*Tool: CampaignCartographer*  
<https://www.profantasy.com/products/cc3.asp>

Die Hex-Karte (Seite 2) wurde von Zauberlehrling erstellt und steht unter CC BY-NC-SA 4.0.

*Tool: Hexer*  
<https://www.f-space.de/hexer/>

Die Wappen (Seite 3 und 23) wurden von Zauberlehrling erstellt und stehen unter CC BY-NC-SA 4.0.

*Tool: Armoria*  
<https://azgaar.github.io/Armoria/>

Die Dungeonkarte auf Seite 20 wurde von Zauberlehrling erstellt und steht unter CC BY-NC-SA 4.0.

*Dungeonscrawl*  
<https://app.dungeonscrawl.com/>

Die Dungeon-Karten der Villa Wohlgenannt (Seiten 20, 22, 24 bzw. 38, 39, 40) wurden von Dzaarion erstellt und stehen unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0.

*Tool: DungeonPainter*  
<http://pyromancers.com/dungeon-painter-online/>

Alle weiteren **Illustrationen** und die **Umschlagillustration**, wurden von akulex zur Verwendung in DS-Fanwerken freigegeben.

Alle Rechte verbleiben beim Urheber, eine Verwendung außerhalb von DS-Fanwerken obliegt einer zusätzlichen Vereinbarung.

Kontakt:  
DS-Forum-User akulex  
[akulex@gmx.de](mailto:akulex@gmx.de)



# UMGEBUNG VON HELLFURT

## DIE WICHTIGSTEN ORTE AUF EINEN BLICK

Hellfurt liegt an einer früheren Furt über das "Warzwasser", einen gemächlichen, mittelbreiten Strom, der durch eine eher flache Gegend mäandert. Im Umkreis von einem Tagesritt um Hellfurt gibt es mehrere kleinere Dörfer. Wobei das Reisen in der ehemaligen Grafschaft durchaus gefährlich sein kann.

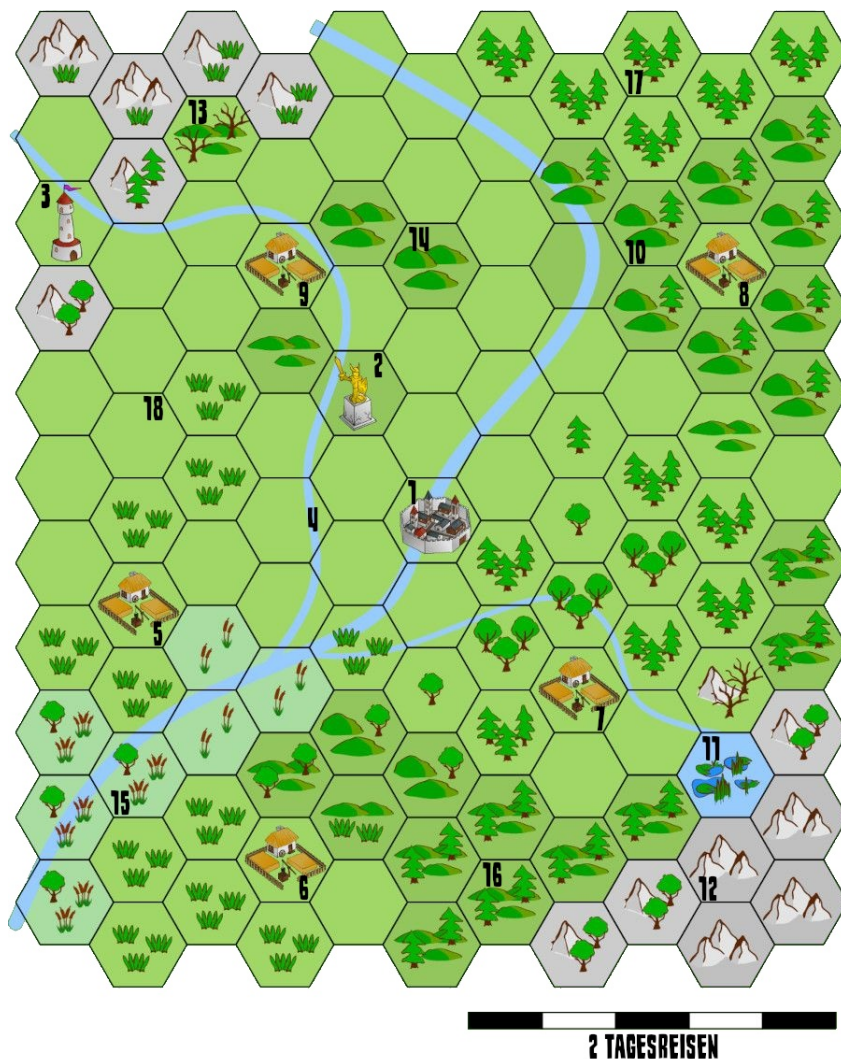
Auf der östlichen Seite des Warzwassers beginnen schon knapp hinter der Stadt Wälder, die nach und nach immer dichter werden und in dem allerlei Getier leben soll. Immer wieder werden die dortigen Dörfer von Rudeln bössartiger Bestien heimgesucht, was zu regelmäßigen Aufrufen der Bejagung führt. Manchmal werden Treibjagden organisiert, manchmal auch einzelne Gruppen ausgesendet, um die Probleme zu lösen.

Auf der westlichen Seite des Flusses ist das Land ein bis zwei Tagesritte lang eben und von Feldern und Wiesen bedeckt. Dazwischen schlängeln sich einzelne Bäche und kleine Flüsse von den Bergen, die in der Entfernung aus den Nebeln auftauchen. Ein wichtiger Zufluss hier ist der Donnerbach, der von den Bergen kommen knapp südlich von Hellfurt in die Warzwasser mündet. Zwischen Donnerbach und Warzwasser

liegt das so genannte Löwenfeld, auf dem einst eine gewaltige Schlacht tobte. Heute ist das Löwenfeld durch ein gewaltiges Standbild zu erkennen.

Die eigentlich von Hellfurt "kontrollierte" Region (die ehemalige Grafschaft, als es noch Teil des Königreiches war) reicht ungefähr zwei Tagesritte in jede Richtung, von einzelnen Landmarken wie kleineren Hügeln unterbrochen. In manchen dieser Hügelketten sollen sich (immer noch) kleinere Goblinstämme heruntreiben, die bislang nicht vertrieben werden konnten, aber auch keine unmittelbare Gefahr für die Stadt darstellen.

Mehrere Tagesreisen den Fluss hinunter, weiter nach Südwesten in Richtung des Ozeans wird die Gegend gefährlicher und unsicherer. Da man sich in diese Richtung vom Kernland des ehemaligen Königreiches entfernt, haben die Zerfallserscheinungen hier schneller um sich gegriffen. Man sagt beispielsweise, dass die (weit entfernte) Mündung des Flusses in den nächsten gewaltigen Strom von einem Orkstamm kontrolliert wird, der jedes Schiff ausraubt oder zumindest Tribut fordert.



### LEGENDE

- 1 Hellfurt am Warzwasser
- 2 Löwenfeld
- 3 Der alte Wachturm (unbewohnt?)
- 4 Donnerbach
- 5 Gelbflur (14 Gebäude, 70 Bewohner)
- 6 Trugendorf (6 Gebäude, 30 Bewohner)
- 7 Waldhöh (12 Gebäude, 62 Bewohner)
- 8 Hügelstedt (17 Gebäude, 86 Bewohner)
- 9 Goblinanger (8 Gebäude, 38 Bewohner)
- 10 Hinteres Hügelland (Goblingebiet)
- 11 Bergsee (Tanzplatz der Feen)
- 12 Salzspitzen (Harpyenverseucht)
- 13 Donnerberge (Zwergenheimat)
- 14 Krampaz-Kuppen (Goblingebiet)
- 15 Ogermoor (Trolle und Oger)
- 16 Saltannenwald (Spinnen und Zombies)
- 17 Ausläufer des Sturmschattentanns
- 18 Beginn der Orkensteppe (fruchtbar)

### ORTE, EREIGNISSE UND BEGEGNUNGEN

1 Reisende*	8 Händler*	16 Orks°
2 Harpyen°	9 Zauberer*	17 Goblins°
3 Räuber*	10 Fee°	18 Wölfe°
4 Gewitter	11 Ruine	19 Riese°
5 Soldaten*	12 Höhle	20 Einhorn°
6 Priester*	13 Brand/Feuer	
7 Trolle	14 Schlingwurzelpusch	
<b>* VOLK</b>		
1-11 Menschen	Halblinge	17-18
12-14 Zwerge	Gnome	19
15-16 Elfen	andere	20
<b>° VERNALTEN</b>		
1-6 friedlich	agressiv	7-20



# STECKBRIEF DER STADT HELLFURT

## DIE WICHTIGSTEN INFORMATIONEN AUF EINEN BLICK

### BEVÖLKERUNG

4000-6000  
davon:

65% Menschen  
15% Zwerge  
6% Elfen  
6% Gnome  
6% Halblinge

### GESCHICHTE

Hellfurt wurde vor langer Zeit von Lichtwesen gegründet und hält am Sonnenglauben eisern fest. Nach der Schlacht am Löwenfels blühte die Stadt auf. Vor einiger Zeit wurde eine große Anzahl verbannter Zwerge aufgenommen, die sich seitdem integriert haben. Seit kurzem wird die Bevölkerung von einer mysteriösen Vermisstenwelle heimgesucht - Personen verschwinden einfach und niemand scheint dafür eine Erklärung zu haben.

### WAPPEN

Das Wappen der Stadt Hellfurt besteht aus einem silbernen/weißen gewellten Schrägbalken auf grünem Grund mit drei feuerroten Fischen. In der rechten oberen Ecke ist eine goldene Krone.

Der silberne/weiße Balken steht für den Fluss Warzwasser und das grüne Feld für die fruchtbare grüne Landschaft auf beiden Seiten des Flusses. Die roten Fische sind (natürlich) die berühmten Feuerfische und die Krone steht dafür, dass Hellfurt das Stadtrecht vom König selbst verliehen wurde.

### WIRTSCHAFT

Durch den Brückenzoll ist Hellfurt wohlhabend geworden, außerdem gibt es ein lebhaftes Handels- und Handwerksviertel. Diese Einnahmen und die durch die Handelsrouten vorhandenen stetigen Handelsströme sind Quellen des Wohlstands. Da die Stadt in den letzten Jahren von großen Konflikten und Katastrophen verschont geblieben ist, konnte das erwirtschaftete Geld weiter vermehrt und angelegt werden, was man am gepflegten Stadtbild und den gutgenährten Einwohnern erkennen kann.

### POLITIK

Einst ein Fürstentum im Königreich, wird die Stadt heute durch einen fünfköpfigen Rat regiert. Zwei Ratsmänner/frauen (ver)erben ihren Posten, drei werden ernannt/gewählt. Die Verteilung ist meist (neben den zwei Familienmitgliedern der Familie Brockenwacht), dass ein Vertreter des Sonnenordens, ein Vertreter der Händler und Bürger und ein Vertreter der Handwerker und Arbeiter im Rat Platz nehmen. Darüber hinaus wird die Politik der Stadt durch die Intrigen und Ränke der reichen (und teilweise adeligen) Familien geprägt, sowie der Konkurrenz der Handels- und Handwerkvertreter.

### LAGE & VERTEIDIGUNG

Hellfurt liegt an einem natürlichen Übergang über den mittelgroßen Fluss Warzwasser. Eine Stadtmauer in gutem Zustand umgibt Hellfurt, außerdem kann sich Hellfurt auf ein Bündnis mit einer nahen Zwergenkolonie, sowie etliche unterschiedliche bewaffnete Verbände und Milizen verlassen.





# STADTGESCHICHTE UND HISTORIE

## EPISODEN, SAGEN UND FAKTEN AUS HELLFURTS GESCHICHTE UND ALLTAG

Bevor Hellfurt eine wohlhabende Handelsstadt geworden ist, fristete sie ein ruhiges Dasein am Flussufer. Dieses änderte sich, als die Flussschiffer begannen, ihre Waren in Hellfurt umzuschlagen und die Hellfurter diese Waren verarbeiteten und weiter in die Umgebung verkauften. Ab diesem Zeitpunkt wurde Hellfurt zu einem weithin bekannten Umschlagsort und mit dem florierenden Handel stieg der Wohlstand der Stadt.

Im Nebel der Geschichte verschwommen ist die Tatsache, dass die ersten Händler nicht ganz freiwillig in Hellfurt anhielten. Einige Landkarren erlitten Achsbrüche kurz vor Hellfurt und mussten repariert werden; da kann man auch gleich die Waren verkaufen. Ebenso liefen manche Flussschiffe nahe bei Hellfurt auf Sandbänke und mussten, um wieder freizukommen, ihre Waren feilbieten. Dass bei diesen Unglücken aber irgendwie aktiv mitgeholfen wurde, ist ein böswilliges Gerücht der neidischen anderen Städte – und es ist ja auch schon lange nicht mehr vorgekommen.

Ein weiteres wichtiges Ereignis war, als Friedrich Bethram von Brockenwacht die Stadt als Teil seines Lehens bekam (siehe auch Familie Brockenwacht, bzw. Schlacht vom Löwenfeld).

### DIE SCHLACHT VOM LÖWENFELD

Das Löwenfeld liegt einige Meilen nordwestlich von Hellfurt und ist eine flache, fruchtbare Landschaft mit einigen Hügeln. Bekannt und berühmt wurde das Feld als Austragungsort der bekannten "Schlacht vom Löwenfeld", die unter Historikern als Wendepunkt im "Großen Orkkrieg" gilt. Dabei stand die Streitmacht der freien Völker dem vereinigten Clan-Heer der Orks und ihrer Verbündeten gegenüber. Es gelang ein (unerwarteter) Sieg durch die Nutzung der Geländevorteile (Hügel) und der geschickten Nutzung der Reiterei der Menschen und den Bogenschützen der Elfen. Als entscheidend gilt auch, dass die Phalanx der Zwerge stand hielt und die Angreifer so nur die Wahl hatten den tödlichen Pfeilregen der Elfen zu ertragen oder das Heil in der Flucht zu suchen. Da sie dabei den "Donnerbach" (einen Zufluss des Warzwassers) überqueren mussten, fanden nicht wenige den nassen Tod.

#### VORBEREITUNG

Der Erfolg der Schlacht wird gemeinhin Prinz Edelbart zugeschrieben, der eigentlich Kommandant der Reiterei war. Er hatte kurz zuvor den Befehl aller menschlichen Einheiten übernommen, da sein Vater König Edelherr V. (Edelherr der Krumme) bei einem der Geplänkel davor schwer verletzt worden war (und an den Folgen Monate später verstarb). Prinz Edelbart gelang es, in einem Kriegsrat, die Elfen und Zwerge von seinem Plan zu überzeugen, die Orks an günstiger Stelle in eine Falle zu locken.

#### NACHWIRKUNGEN DER SCHLACHT

Die Schlacht gilt als Wendepunkt im großen Orkkrieg, danach waren die Orks - die zuvor die Initiative innehatten - nur noch in der Defensive. Durch das nachsetzende Heer konnten die

letzten Heeresteile der Orks in den Folgemonaten aufgerieben und vernichtet werden. Die Gefahr durch die Orks war danach auch auf Jahre hinaus gebannt, niemals wieder konnten sich die Clans zu solch einem Heer zusammenrotten, wofür auch regelmäßige Strafexpeditionen Stromabwärts sorgten.

Hellfurt selbst verdankt der Schlacht (mehr oder weniger) seine Existenz, war es doch im Zuge dieser Schlacht, dass Friedrich Bethram von Brockenwacht eine Orken-Axt, die für den Kopf des Prinzen bestimmt war, abgelenkte und dem Prinzen so das Leben rettete. Als der Prinz wenige Zeit später gekrönt worden war, erinnerte er sich an diese Tat und gab dem tapferen Kommandanten der Leibwache das Land um das Schlachtfeld zum Lehen.

Historiker sind sich einig, dass als Folge der Schlacht der eigentlich schon damals absehbare Zerfall des Reiches um Jahrhunderte hinausgezögert wurde, und die Einheit der Völker dadurch zementiert wurde. Edelbart und seine Nachkommen konnten die Ausdehnung des Reiches sogar vergrößern - bis es nach langer Zeit dann doch zum Zerfall kam. Viele sehen Edelbarts Herrschaft als eine der "Goldenen Zeiten" des Reiches an.

Zum Ruhm König Edelbarts II. (Edelbart Orkenhammer) wurde auf einem Hügel ein riesiges, goldenes Standbild des Königs errichtet, das Richtung Süd-Westen blickt - in Richtung der orkischen Länder. Dort hält der König Wache und angeblich leuchten die aus Edelsteinen gefertigten Augen der Statue grün, sollte Gefahr von dort drohen. Für Krieger aller Völker ist die Statue und das ehemalige Schlachtfeld eine Pilgerstätte.

Die Bevölkerung gibt der Schlacht allerdings die Schuld, dass das Problem mit marodierenden Goblins damals ihren Ausgangspunkt fand. Allerdings gilt als belegt, dass es schon vor der Schlacht vom Löwenfeld in den Hügelketten Goblins gab. Zwar waren die Goblinverbände unter den ersten die vom Schlachtfeld flüchteten, doch fanden die meisten von ihnen den Tod durch Klinge, Pfeil oder Wassermassen.

Die Bevölkerung meidet das Löwenfeld des Nachts und zu bestimmten Zeiten im Jahr, werden doch Untote und Geister dort in regelmäßigen Abständen aus ihren Gräbern gerufen. So mancher Nekromant nutzt das Schlachtfeld angeblich immer noch zu unheiligen Umtrieben.

### DIE KANALISATION

Ursprünglich gab es nur Abwasserkanäle, die das Wasser der Gerber und Färber aus dem Handwerkerquartier in den Fluss entsorgten. Diese Abwasserkanäle wurden aber bald ausgebaut und kurz danach überbaut, da man den Platz benötigte. Das System des Abtransportes wurde aber erkannt und als gut befunden, und so folgten auch andere Viertel und Bereiche in Hellfurt diesem Beispiel und begannen, ihre Abwässer auf diesem Wege zu entsorgen. Durch den unkontrollierten Ausbau in den ersten Jahren kam es aber dazu, dass viele Einleitungen in den Fluss stattfanden.



Teilweise waren die Frischwasserentnahmestelle am Fluss direkt hinter dem Einlass von Abwasser zu finden. Das stank den Bewohnern sehr und schmecken tat es ihnen auch nicht. Somit kam es zu den Abwassergesetzen aus der Zeit von Clodius Braunwasser, erster Sprecher der Baumeister, welche bestimmten, dass Abwasser nur außerhalb der Stadtgrenzen am unteren Flusslauf eingeleitet werden darf. Somit wurden einige Kanäle stillgelegt, andere ausgebaut und vergrößert. Auch heute noch werden Kanäle und Tunnel den Bedürfnissen der Stadt angepasst, sodass niemand mehr ein komplettes Bild der Kanalisation mit all ihren Kanälen, Sickergruben und Regenauffangbecken hat.

Auf der anderen Seite ist die Kanalisation ein Bereich, der frei von Witterungseinflüssen ist, so dass Bettler, Obdachlose und lichtscheues Gesindel sich regelmäßig in den dunklen Gängen herumtreiben und dort ihre Unterkunft gefunden haben.

Auch hört man regelmäßig Gerüchte von Rattlingen und großen Rattenschwärmen, so dass es immer mal wieder zu Säuberungen von diesem Ungeziefer im Untergrund kommt. Letztes hörte man sogar von einigen Halblingen, dass sie bei ihrem Streifzug durch die Unterwelt ein leibhaftiges Krokodil gesehen haben wollen.

## DER HELLFURTER RAT

Die Stadt wird seit jeher von einem fünfköpfigen Rat regiert, der an einem sechseckigen Tisch tagt. Jede Seite gehört einem der Ratsmitglieder und die sechste Seite ist für Vertreter oder Sprecher von Bürgergruppen oder Gilden oder Bittstellern oder Diplomaten anderer Städte vorgesehen, die dann kurzweilig am Rat teilnehmen. In der Regel sind die Sitzungen öffentlich, es hält sich aber das Gerücht, das es noch einen Ratsraum geben soll, der keine Fenster hat und wo es nur fünf Tischseiten gibt. Entscheidungen werden mit einfacher Mehrheit getroffen, nur die Ratsmitglieder oder ihre benannten Vertreter haben Stimmrecht.

Im Rahmen des Niedergangs des Königreiches konnte die Matriarchin Anastasia Constanza es einrichten, dass drei gewählter Vertreter des Volkes in die Ränge des Rates aufrücken sollten und alle drei Jahre muss sich dieser gewählte Teil des Rat wieder zur Wahl stellen - da sich die Gildenoberen und Kaufleute nicht einig werden konnten, war das der Kompromiss mit dem alle gleichermaßen unzufrieden waren. Schnell stellte sich aber heraus, dass es zu Korruption und Machtmissbrauch führte, wenn man immer wieder gewählt werden kann, und so forderten die Bürger, als ein gewähltes Mitglied ohne Vertreter verstarb und ein neuer Platz vakant wurde, dass man nur noch für zwei Legislaturperioden in Folge gewählt werden dürfe.

Dieses war vor knapp 200 Jahren und seitdem werden Ratsmitglieder alle drei Jahre neu gewählt und dürfen diesen Posten höchstens zweimal in Folge innehaben. Bei groben Verfehlungen kann man auch des Amtes enthoben werden, aber dieses kommt nur sehr selten vor und dann muss es eine einstimmige Wahl im Rat sein – wobei das zu enthebende Ratsmitglied kein Stimmrecht hat.

Einige gewiefte Gnome kamen dann auf die Idee, sich nach zwei Legislaturperioden nicht auf ihren alten Sitz zu bewerben, sondern auf den Ratssitz links oder rechts daneben, aber damit kamen sie bei der Hellfurter Bevölkerung nicht durch.

Auch wenn prinzipiell jeder Bewohner zum Ratsmitglied werden könnte (und es gab schon wirklich kuriose Wahlen) so

wird die Wahl doch meistens zwischen den wohlhabenden Kaufmannsfamilien oder Gildenoberen ausgemacht, die danach die Zeit nutzen, um ihren Bereichen so gut es eben geht zu helfen - wohlwissentlich, das zu offensichtliche Korruption und Vorteilnahme schon zu so einigen Abwahlen geführt hat...

## DER WARZWASSER-KRAKEN

Durch Hellfurt fließt die Warzwasser, ein Fluss, der sowohl durch seine Fischgründe als Nahrungsquelle, als auch durch seine Breite und Tiefe als Handelsroute von Flussschiffen und Treidlern eine große Bedeutung für Hellfurt besitzt. Manch einer meint, dass die Lichtwesen, die Hellfurt angeblich gegründet haben, einen sicheren Zufluchtsort für Pilger schaffen wollten. Heute ist aber unklar, zu welchem heiligen Ort dieser Pilgerweg geführt haben soll, da sich aktuell kein Wallfahrtsort der Götter, die auf Seiten des Lichts stehen, in der Nähe befindet.

Vor 300 Jahren brach schließlich eine Katastrophe über das Dorf Hellfurt herein. Nahezu über Nacht erschien plötzlich ein gewaltiges Seemonster im Fluss. Die später als Warzwasser-Kraken bezeichnete Kreatur zerstörte die Kais des kleinen Hafens sowie alle angelegten Boote und Barken. Eilends wurde nach Hilfe gesucht, doch ließ diese lange auf sich warten. Erste Hoffnung kam in Form einer Elfenzauberin namens Shayla auf, doch schloss diese sich bald in ihrem Zimmer im Gasthof ein und schien sich wenig um die Sorgen der Hellfurter zu scheren. Erst als sie sich mit einem wandernden Monsterjäger namens Gregorius zusammengetan, der zufällig auf der Durchreise und ursprünglich mit einem anderen Auftrag durch das Dorf gereist war, wurde Hellfurt vom Kraken befreit.

Dabei gibt es keine klaren Zeugnisse von dem Kampf, da die Hellfurter sich auf die Ansage von Gregorius nicht aus ihren Häusern wagten. Vielmehr erfuhr der Kampf gegen den Warzwasser-Kraken über die vergangenen Jahrzehnte eine zunehmende Mystifizierung. So soll Shayla den Kraken mit einem Zauber angelockt und in einem für Gregorius vorteilhaften Bereich zeitweise eingesperrt haben.

### ALLGEMEINE GERÜCHTE UND GESCHICHTEN

Der Obmann der Schustergilde Heribert Sohlenflott hat eine Geliebte. Angeblich handelt es sich um eine verheiratete Halbling-Frau (braucht die denn Schuhe?!).

Die Brückenzölle sollen bald erhöht werden.

Beim nächsten Stadtfest soll eine bekannte Musiktruppe namens "Die Phänomenalen Phünf" auftreten.

Im alten Turm, einem Teil der alten Mauer, spukt es. Bei Umbauarbeiten wurde ein Grab entdeckt und geöffnet. Der Bauleiter spricht seitdem kein Wort mehr.

Gräfin Valerie von Brockenwacht ist schon lange nicht mehr gesehen worden, angeblich ist sie sterbenskrank.

Immer häufiger werden Personen vermisst, niemand weiß ob Seuche, Magie oder monsterhafte Umtriebe dahinterstecken. Im Stadtrat hat man nach einem fähigen und erfahrenen Hexenjäger geschickt, ob das hilft weiß nur die Göttin.



Dort stellte er der Bestie angeblich Fallen, schlug ihr Stück für Stück mit seinem langen Bihänder die massigen Tentakel ab und tötete sie schließlich mit einer wohl platzierten Bombe in den geifernden Schlund. Was nach dem Kampf mit Gregorius, Shayla und dem Kraken geschah, darüber schweigen selbst die Mythen.

Dennoch hat der Warzwasser-Kraken noch heute großen Einfluss auf die Kultur Hellfurts. Jeder Hellfurter, der etwas auf sich hält oder von sich behauptet, einer Linie abzustammen, die schon damals in Hellfurt weilte, hat im Haus einen kleinen Traumfänger, der teilweise aus den zerhackten und zersprengten Überresten des Warzwasser-Kraken bestehen soll. Und nicht wenige Eltern bläuen ihren Kindern ein, dass wenn sie nicht artig sind, die Kinder des Kraken sie mit ihren langen Armen aus dem Bett zerrren und zu sich in die Warzwasser holen.

## DIE VERSCHWÖRUNG DER ZUCKERBÄCKER

Vor einiger Zeit wurde von der Stadtwache eine Verschwörung gegen den Stadtrat und die Stadtverwaltung aufgedeckt. Eine Gruppe radikaler Zuckerbäcker hat an einem hohen Festtag eine ganze Ladung kleiner Törtchen und Waffeln ans Rathaus geliefert. Diese Süßigkeiten waren so präpariert, dass sie alle Konsumenten zu willenlosen Dienern der Zuckerbäcker gemacht hätten. Es war geplant gewesen (das haben spätere Verhöre ergeben), dass die Stadtverwaltung bei ihrer nächsten Sitzung zurückgetreten wäre und die Regierung an den Gildenrat (deren Vorsitzender damals ein Zuckerbäcker war) übergeben hätte. In den nächsten Schritten hätten die Zuckerbäcker nach und nach den Gildenrat verkleinert, bis nur noch ihre Unterstützer darin vertreten gewesen wären.

Zum Glück für die Stadt haben einige (vor allem zwergische) Beamte wie Agatexa - Tochter der Duraga - dem Gift getrotzt und konnten die Stadtwache und den örtlichen Heiler alarmieren.

Die Verschwörer wurden allesamt verhaftet und abgeurteilt. Außerdem wurde ihnen das Gildenrecht entzogen (sie gehören nun zu den Bäckern). Um solch einen Vorfall in Zukunft zu verhindern, wurde eine strenge Speiseprüfung im Rathaus eingeführt, ebenso wie eine arkane Kontrolle aller Besucher. Seit diesem Zeitpunkt wird auf die wichtigsten Ratsmitglieder und Beamte in regelmäßigen Abständen der Zauber "Magie bannen" gewirkt.

Angeblich versammeln sich die verbitterten Zuckerbäcker und Zuckerbäckerinnen weiterhin heimlich zu konspirativen Treffen um ihre Rache zu planen und wie sie die Herrschaft über die Stadt an sich reißen können. Wer Hinweise hat oder einen begründeten Verdacht hat, soll sich bei einem Mitglied der Stadtwache oder der Stadtverwaltung melden.

## DER MASKENBALL DER RAVENBRUGGS

Der Höhepunkt des Jahres stellt für die gehobene Gesellschaft der Maskenball im goldenen Salon des Ravenpalais dar. In der hohen Gesellschaft geht es dann nur noch darum welche fantasievollen Verkleidungen wohl zu sehen sein werden und wer sich wohl darunter verstecken würde. Auch danach ist genau das noch lange Thema, bis bei der traditionellen Parade zwei Wochen später diese Geheimnisse gelüftet würden.

Manchem Schelm ist es angeblich auch schon gelungen alle zu

narren und ohne Einladung mit Kostüm den ganzen Abend dort zu verbringen? In den meisten Fällen hatte man danach niemals herausgefunden wer es diesmal gewesen war, der den ganzen Abend als maskierter Haudegen oder verspielter Elfenkrieger verkleidet mit den Damen der Gesellschaft getändelt und getanzt hatte. Und die Gerüchteküche brodelte munter weiter, wobei die nicht enden wollenden Geschichten immer abstruser wurden und von Königstöchtern und Barbarenprinzen und anderen exotischen möglichen Gästen handelten.

## DER SCHAUERLAUF

Beim Schauerlauf handelt es sich um einen traditionellen Wettkampf, bei dem vier- bis sechsköpfige Teams einen Stationenlauf in und um die Stadt in möglichst kurzer Zeit zurücklegen müssen. Während früher der Wettkampf nur Schauerleuten vorbehalten war, ist der Wettkampf nun allen offen und die Teams bestehen nicht mehr nur aus Schauerleuten, sondern stammen aus allen Bevölkerungsgruppen und Berufsgruppen. Prinzipiell sind alle Mittel erlaubt, was regelmäßig zu Verletzten führt. Sollte es Tote geben, dann wird das verantwortliche Team disqualifiziert und wandert ohne Prozess in die Salzsäule.

Grundsätzlich wird beim Schauerlauf ein Kurs definiert, der unterschiedliche Stationen und Checkpoints in und um (und unter) der Stadt umfasst, wobei die Reihenfolge der Stationen nicht festgelegt ist und die Checkpoints teilweise erst gefunden werden müssen. Zu Beginn wird bekannt gegeben, wie viele Checkpoints mindestens erreicht werden müssen, um überhaupt in die Wertung zu kommen. Bei diesen Stationen passiert folgendes: Jedes gemeldete Teammitglied muss ein persönliches Erkennungsmerkmal abgeben, das Team bekommt ein Zeichen, dass der Checkpoint erreicht wurde. Es gewinnt das Team, das die meisten Checkpoints vollständig absolviert hat und am schnellsten im Ziel ankommt. Sollte ein Team später ankommen und mehr Checkpoints absolviert haben, gewinnt dieses. Der Schauerlauf beginnt bei Sonnenaufgang und endet spätestens bei Sonnenuntergang, wobei Volksfeststimmung herrscht und die ganze Stadt auf den Beinen ist, die Mannschaften anfeuert und wettet.

Ein Sieg bedeutet vor allem Ruhm und Prestige, außerdem gibt es ein Preisgeld von etwa 400 GM pro Mannschaft.

### SZENARIO: SKANDAL AM MASKENBALL?

Die Veranstalter - Familie van Ravenbrugg - hat momentan große Sorgen. Anonyme Schreiben sind eingegangen, die drohen, die bald anstehende Veranstaltung zu nutzen um ein Exempel zu statuieren, wenn nicht die anstehenden (und vor allen anderen verheimlichten) Schulden inklusive Zinsen bezahlt werden. Die Familie sucht deswegen auf diskreten Kanälen vertrauenswürdige Personen um die Sicherheit des Festes zu gewährleisten und den oder die Übeltäter frühzeitig aus dem Verkehr zu ziehen.

Eine andere Person - ein anonymer Auftraggeber - versucht wiederum den Trubel zu nutzen und sucht eine Gruppe Mutiger, die ihm aus dem Ravenpalais eine einzigartige Büste "besorgen" kann. Der Maskenball verspricht die geeignete Tarnung dafür zu sein. Doch dafür wird natürlich Zutritt zum Palais benötigt - als Diensthote oder Gast - und darüberhinaus ein waghalsiger und ausgeklügelter Plan.



Die Veranstaltung selbst findet zu Beginn des Frühlings statt, wenn die Warzwasser viel Wasser führt. Die Tradition verlangt es, dass ein oder zwei Checkpoints am oder sogar unter Wasser sind. Ansonsten sind die Checkpoints recht unterschiedlich und jedes Jahr ein wenig anders. Manche Gilde, Vereinigung oder manches Gasthaus betreut freiwillig (natürlich aus Werbezwecken) einen Checkpoint, wobei diese meist leicht zu erreichen sind. Komplizierter wird es bei den "schwierigen" Stationen, bei denen sich dann die Spreu vom Weizen trennt - so gab es einmal einen Checkpoint auf der Spitze eines der Geschlechtertürme, ein anderes mal musste die Warzwasser durchtaucht werden. Wieder ein anderes Mal war über den Krakenplatz ein Seil gespannt, mit Hilfe dessen man zu einer schwebenden Plattform kam. Man sieht, der Kreativität der Verantwortlichen werden keine Grenzen gesetzt.

## **DER NAME WARZWASSER**

In alter Zeit hielt sich der Glaube, dass ein jeder, der im Wasser des Flusses länger als einige Augenblicke zubringt sofort mit Pusteln und Warzen übersät wird. Hartnäckig hält sich auch das Märchen vom "Kleinen Goblinkind" - eine Schauer Geschichte, die den Kindern erzählt wird um sie vom Baden im Fluss abzuhalten (aus Sorge vor Flusstieren und Stromschnellen). Die Geschichte existiert in vielen Variationen, der Kern läuft immer darauf hinaus, dass ein unartiges Kind (oft ein entfernter Verwandter "drei Dörfer weiter") nicht auf seine Eltern/Geschwister/Freunde hörte und zu lange das Bad im Fluss genoß, worauf es sich dann in einen grünhäutigen, pusteligen Goblin verwandelte und seitdem bei den Goblinstämmen der umliegenden Hügel leben muss.

Ein Grund für die Geschichten kann sein, dass das Flusswasser an manchen Tagen eine leicht grünliche Färbung aufweist und so mancher Alchemist auf dieses Wasser als besondere Zutat seiner Tränke schwört. Andere - Heiler und Kräuterweiblein - vertrauen dem grünen Wasser bei allerlei Hautkrankheiten, Pusteln und Warzen. Wieder andere verwenden es zum Einreiben ihrer Waffen und Rüstungen. Ob es damit wirklich etwas auf sich hat und die gewünschte Wirkung entfaltet, oder es reiner Aberglaube ist, ist unbekannt.

## **MARKTTAG IN HELLFURT**

Einmal im Monat, zum vollen Mond, wenn der große Fluss von den Gezeiten profitiert und Schiffe noch voller beladen auf ihm fahren können, findet der Markt in Hellfurt statt. Für drei lange Tage brummt die Stadt noch mehr als sie es sonst schon tut und Händler aus allen Herrenländer bieten ihre Waren rund um den Hafen und auf dem Marktplatz an.

Gaukler und Schausteller bieten an jeder Ecke ihre Künste zum Besten und an den Hauptplätzen der Stadt macht es keinen Unterschied, ob Tag oder Nacht ist, die Straßen sind immer voll. Diese Markttag sind einer der Gründe für den Wohlstand von Hellfurt.

Für die meisten Handwerksbetriebe sind die Markttag essentiell, da sie nur an diesen Tagen exotische Rohstoffe erwerben können und ihre meisterlichen Waren nur an diesen Tagen an zahlungsfähige Kunden verkaufen können.

Natürlich dienen die Markttag nicht nur der guten Seite des Handels. Wo Licht ist, ist auch Schatten, und so beklagt sich

die Stadtwache regelmäßig über einen Anstieg an Taschendiebstahl, Raub und Kneipenschlägereien während der Markttag. Auch sonstiges Zwielfichtiges Gesindel nutzt die Tage, um wiederum ihre Waren anzubieten. Natürlich muss man als geneigter Kunde wissen, wo und wen man anspricht, aber wenn man seltene Kräuter, Elixiere, verbotene Schriften oder Gifte sucht, hat man an den Markttag an den richtigen Stellen die besten Chancen, fündig zu werden.

Einige gehen sogar so weit, dass man an den Markttag bei den richtigen Leuten Aufträge platzieren kann, die niemand sonst ausführen würde, aber das ist bestimmt nur Wind in den Gassen.

Seitdem die verbannten Zwerge aufgenommen worden sind, kommt es während der eh schon turbulenten Markttag im Zwergenviertel immer öfter zu Schlägereien zwischen Zwergensippen, die noch Rechnungen aus der Vergangenheit offen haben. Auch dieses Thema macht der Stadtwache ziemlich zu schaffen, den bislang regelten die Zwerge Schlägereien in ihren Kneipen relativ zügig ohne die Stadtwache zu behelligen - und die Streitsucher kamen auch nie wieder auf diese unglaublich dämliche Idee...

## **DAS KRAKENBRÄU**

Berühmt wurde das Kloster in Hellfurt und Umgebung durch seine Braukunst. Ihr Kellerbier, das Krakenbräu, wird in jedem gehobenen Gasthaus in Hellfurt ausgeschenkt und ist die Haupteinnahmequelle des Klosters. Ein dedizierter Teil der Mönche konzentriert sich nur auf die Bewirtschaftung ihrer Felder um den berühmten Hellfurter Siegelhopfen zu ziehen, der jedem Schluck Krakenbräu seine einzigartige Note verleiht. Auch andere Biersorten werden mittlerweile im Kloster produziert, wie Weizenbier und starkes Bockbier. Grade bei den Zwergen ist das letztgenannte sehr beliebt. Alles was an Überschuss produziert wird, wird als Export des Klosters verkauft und hat auch schon im Umland für eine gewisse Bekanntheit der Hellfurter Braukunst gesorgt.

## **DER FEUERFISCH**

Der Oberlauf des Flusses Warzwasser, an dem Hellfurt liegt, ist das Brutgebiet eines wirklich außergewöhnlichen Fisches.

Der Feuerfisch ist ein etwa 30 Zentimeter langer und etwa armdicker Fisch, der von Natur aus eine gelblich-orange Farbe hat. Was den Fisch ungewöhnlich macht und laut den Gelehrten in eine "Magische Kreatur" ist die Eigenschaft, dass er - sobald er aus dem Wasser gehoben oder bedroht wird - mit heißen Flammen zu brennen beginnt. Während der Paarungszeit "kocht" das Wasser immer oberen Flusslauf teilweise. Dass er dabei nicht selbst zu Schaden kommt, ist den dicken Schuppen zu verdanken, die Schäden (besonders wenn der Fisch im Wasser verbleibt) weitgehend verhindern. Dies führt dazu, dass er in seinem natürlichen Habitat keine Feinde hat.

Wird der Feuerfisch an der Luft belassen, dann beginnt er sofort zu brennen und nach etwa drei Minuten "innerlich" zu garen und nach etwa 15 Minuten (wenn die Flammen ausgehen) stellt er eine wahre Köstlichkeit dar. Auf den Märkten Hellfurts und der Umgebung werden Feuerfische teuer gehandelt, was an der Schwierigkeit liegt, sie zu fangen und zu transportieren (sie müssen in Wasserfässern und lebend transportiert werden).

# WICHTIGE ORTE IN HELLFURT

## BESONDERE ORTE, VIERTEL, GEBÄUDE UND GESCHÄFTE IN UND UM DIE STADT

### BURG DER EISENFÄUSTE

Als Burg der Eisenfäuste wird ein Gebäude im Zwergenviertel genannt, das zweistöckig ist und einen kleinen rechteckigen Hof mit Mauern einfasst. Davor stehen zu jeder Tageszeit zwei Zwerge oder Zwerginnen des Clans Wache und es wird angenommen, dass die Clanoberen das Gebäude als Wohnsitz nutzen. Auch viele der angrenzenden Gebäude und Handwerksstätten des Wohnblocks sind im Besitz des Clans. Gerüchte besagen, dass die "Burg" bis weit in den Untergund der Stadt reicht. Auch sollen alle Gebäude der Eisenfäuste mit Tunneln und Stollen verbunden sein und unterhalb die "Burg" viele Ebenen in die Tiefe reichen. So hat sich eine Zwergenkolonie innerhalb Hellfurts Stadtmauern etabliert.

### DAS KLOSTER DER SONNEN-JÜNGER

Durch eine knapp übermannshohe Mauer etwas abgetrennt vom Rest der Stadt liegt das Kloster fast direkt hinter der Kirche. Ein gut 300 Meter langer Fußweg führt hinter der Kirche zur Klostermauer und zum Eingangstor. Der in diesem Bereich liegende Klostergarten wird von den anwesenden Nonnen und Mönchen akribisch gepflegt und dient zeitgleich als kleiner Stadtpark. Gerne kommen die Leute her und Picknicken auf den Wiesen zwischen den Blumen und den Beeten mit Kräutern und Gemüse. Außerhalb der Stadt betreibt das Kloster ein paar Gersten-, Hopfen-, Weizenfelder und auch andere Getreidesorten werden angebaut. Dies dient hauptsächlich der Selbstversorgung, aber auch für das Brauen von Bier.

### DAS RATHAUS

Das dreistöckige Rathaus ist zentral am Anastasia-Constanza-Platz gelegen und hat mit seiner prächtigen Fassade Ausdruck von Macht und Reichtum der Stadt. Die alltägliche Verwaltungsarbeit wird im Erdgeschoss von zwei Dutzend Schreibern erledigt, wo sich auch eine Wachstube, ein tagsüber stets besetzter Empfangsraum und das Archiv befinden. In den Obergeschossen sind Besprechungsräume, die Arbeitszimmer der Ratsleute, ein Geheimsekretariat für die wirklich delikate Korrespondenz und der Ratsraum (oder die Ratsräume?). Außerdem ist unter dem Rathaus der Ratskeller, eine Schankstube, gelegen.

### DAS REUTERHAUS

Im Handwerkerviertel steht ein verlassenes Haus. Das Dach ist an verschiedenen Stellen eingefallen, Fensterläden sind abgefallen oder hängen schief am Haus. Bei Wind hört man das Pfeifen durch die Spalten und Ritzen bis auf die Straße. Zuweilen kann man sich einbilden, dass Fußgänger an diesem

Haus schneller vorbeigehen und danach wieder in den normalen Schlendergang zurückfallen. Aber ist das Haus wirklich gruselig oder verflucht? Ein Holzzaun trennt den Garten von der Straße, ein völlig mit Rosen und Dornbüchen überwucherter Streifen bis zur Hauswand, welche sich dunkel und bedrohlich dahinter erhebt. Offenbar muss früher einmal eine Garküche vor dem Haus gewesen sein, die Wand von Ruß dunkel gefärbt.

Drinnen soll aber einmal ein Schneider gelebt haben, dieser soll alt und wunderbarlich geworden sein und Kindern, die ihn ärgern wollten, die Finger abgeschnitten haben. Das glaubt aber auch nur noch, wer leichtgläubig und schnell beeindruckt ist. Der Auskunft der Stadtwache zu urteilen sind das aber immer noch viele Stadtbewohner. Keine Woche, wo sie nicht zum Haus gerufen werden, weil man Schreie daraus zu hören glaubt. Vielleicht steht es ja mit den neuesten Fällen in Zusammenhang? Die Stadtwache bestreitet das vehement. Das würde wohl jeder tun, der dort nicht hineingehen möchte und nachsehen.

Mittlerweile gibt es niemanden mehr, der einen Anspruch darauf erhebt, und jeder, der sich dieses Hauses annehmen würde, könnte wohl einfach darin wohnen bleiben. Vorausgesetzt, er übersteht die erste Nacht.

(Es könnte als Spielerhaus dienen, und man könnte da sicher den ein oder anderen Nachtbewohner unterbringen, einen Ghul, einen Geist oder andere unangenehme Zeitgenossen.)

### DIE GESCHLECHTERTÜRME

Hellfurts Stadtansicht wird neben der Salzsäule geprägt von (vorerst) zwei Türmen, die alle anderen Bauwerke deutlich überragen. Diese Türme, wehrhaft und prachtvoll zugleich, sind gleichermaßen Zuflucht und Symbol für den Anspruch auf Vorrang, Macht und Einfluss der sie bewohnenden Familien.

Ein Turm beherrscht das Handelsviertel, der andere den Hafen. Die Türme haben einen quadratischen Grundriss.

#### GERÜCHT: DER SCHATZ DER EISENFÄUSTE

Als die Eisenfäuste seinerzeit unter der Führung des alten Ytax in der Stadt ankamen, überließ man ihnen einen kurz davor niedergebrannten Wohnblock, dessen Mittelpunkt ein größeres Gutshaus war - die spätere Burg der Eisenfäuste. Augenzeugen der Ankunft der Zwerge behaupten bis heute, dass der Clan neben ihrem Hab und Gut und den Waffen ein oder zwei Ochsenkarren beladen mit gewaltigen, eisenverstärkten und verschlossenen Kisten in die Stadt brachten. Einige behaupten dabei handelte es sich um den Schatz des Clans - den dieser beim Bruch mit der Kolonie einforderte und mitnahm. Dieser Schatz soll inzwischen in den tiefen Stollen unter der Burg liegen, die die Zwerge in den seit damals verganegen Jahren unermüdlich in die Tiefe treiben.



Sie sind schlank, aus Backstein erbaut und rund dreimal so hoch wie ein in Stein erbautes Stadthaus eines wohlhabenden Bürgers (tatsächlich rund 30m mit neun Stockwerken). Es gibt jeweils nur einen Eingang und erst hoch über dem Erdboden Fensteröffnungen. Der Turm im Handelsviertel ist bis zur Höhe von 3m mit gelblichem Sandstein verkleidet, der in der Sonne golden leuchtet, was dem Gebäude den Spitznamen „Goldener Turm“ eingetragen hat, er gehört Familie Cupelat. Der andere Turm hat keinen anderen Namen als seine Besitzerfamilie und wird Mantuego-Turm genannt.

Die Türme dienen nicht als Wohnsitz, sie sind Fluchtburg, Lagerraum, Kontor, vor allem aber Symbol für den brennenden Ehrgeiz, Familienstolz und Machtanspruch ihrer Besitzer. Tatsächlich wohnen die Geschlechter in großzügigen, aber üblichen Stadthäusern, die den Türmen unmittelbar benachbart sind.

Die Geschlechter kontrollieren von ihren Türmen aus das jeweils umgebende Stadtviertel. Praktisch jeder Bewohner, sei es Bürger, Handwerker, Tagelöhner oder Bediensteter, ist ihnen auf irgendeine Weise verbunden oder von ihnen abhängig. Die Geschlechter sind weitverzweigt, nachgeborene Kinder früherer Generationen haben ihrerseits Kinder, also Nichten, Neffen, Vettern und Basen des Hauptzweigs, in die Welt gesetzt. Da die Geschlechter eisern nach dem Grundsatz „Blut ist dicker als Wasser“ verfahren, werden Ämter, Posten und Pfründen ausschließlich mit nahen oder fernen Verwandten besetzt. Der Besitz vererbt sich zwar streng in Primogenitur, jedoch ist das Geschlechteroberhaupt verpflichtet, alle Angehörigen zu versorgen und zu schützen. Ein nicht standesgemäß lebendes Familienmitglied fiel auf das gesamte Geschlecht zurück (es sei denn, es hat sich losgesagt). Das Ansehen der Familie geht über alles, alle Mittel sind recht, den Status der Familie und ihrer Angehörigen zu fördern. Wichtigste Ressource ist der Reichtum, aber auch Protektion, Netzwerke und der skrupellose Einsatz von Bestechung, Drohung, Täuschung und Gewalt sind wirksame und (aus Sicht der Geschlechter) zulässige Werkzeuge.

Der höchste Preis ist einer der wenigen Sitze im Rat, aber eigentlich ist es fast wichtiger, dass die rivalisierende Familie nicht zum Zuge kommt. Diese destruktive Maxime sorgt für ein gewisses, wenn auch fragiles Mächtigegleichgewicht, in dem sich die Geschlechter oft neutralisieren.

Die Familienehre, der Stolz, mit dem sie ihre Wappen und Farben führen, kann nur mit Blut rein gehalten werden. Jede Beleidigung, jeder Übergriff, jede Provokation wird vergolten, und sei es per Blutrache. Die Geschlechter unterhalten stets eine Reihe Bewaffnete, meist jüngere Verwandte, denen Zunge, Degen und Dolch locker sitzen. Das sorgt für Unsicherheit in der gesamten Stadt und macht die Geschlechter bei den anderen politischen Akteuren nicht gerade beliebt. Die alteingesessenen Adelsfamilien sehen mit Mißachtung auf die neureichen Mantuegos und Cupelats herab, die Türme werden als sinnloses Blendwerk und geschmackloser Protz abgetan.

## **DIE HELLFURTER KIRCHE**

Am Sonnenplatz, der relativ zentral in Hellfurt gelegen ist, steht ein großer Bau, die Hellfurter Kirche. Gewidmet der Göttin des Lichts und der Sonne ist sie verziert mit einem großen Sonnensymbol und wurde aus sehr hellem Sandstein gebaut. Mit Platz für bis zu 300 Gläubige, einer großen Orgel

und herrlichen Buntglasfenstern ist sie sowohl für Pilger als auch für Einheimische immer einen Besuch wert. Jede Woche finden Messen zu Ehren der Göttin Helia statt, aber auch kleine Statuen anderer wichtiger Gottheiten wurden aufgestellt.

Gerade um der Zwergenbevölkerung Hellfurts Rechnung zu tragen wurden auch ihre wichtigsten Götter in Statuen verewigt und aufgestellt. Direkt an die Kirche angeschlossen über einen kleinen Fußweg der hinter dem Gebäude wegführt, liegt ein kleiner Klostergarten.

## **DIE SALZSÄULE**

In der Nähe des Westtores erhebt sich ein kreisrunder, hoher, salzweißer Turm in den Himmel. Von Außen auch auf Grund der sehr schmalen Fenster ist nicht erkennbar, was in diesem Turm vor sich geht. Jeder Einheimische ahnt natürlich, dass für jene, die in der Salzsäule ihren Tag verbringen, der Aufenthalt kein Zuckerschlecken ist, denn die Salzsäule ist nichts anderes als das städtische Gefängnis. Es gibt Zellen sowohl im Turm, aber auch in den Kellern und Gewölben unterhalb des Turmes, wobei gilt: je schwerer die Fälle (und je ärmer die Gefangenen), desto tiefer "im Loch" wird man die Zeit verbringen.

Der Legende nach hat der Gefängnisturm seinen Namen und sein Aussehen dem Salz der getrockneten Tränen zu verdanken, die in den vergangenen Jahrhunderten schon hektoliterweise an den Außenmauern des Gebäudes herab geronnen sind.

Trotzdem die Salzsäule berüchtigt ist und als recht sicheres Gefängnis gilt, soll es trotzdem schon zu spektakulären Ausbrüchen gekommen sein. Angeblich gibt es (abgelegene) Bereiche der Kanalisation die mehr oder weniger direkt neben den Kellern des Gefängnisses vorbeiführen und somit ist an Geschichten von Tunneln und Fluchtversuchen durch die Kanäle der Stadt zumindest etwas wahres dran. Aber auch über den Turm und die Lüfte sollen Gefangene schon versucht haben zu entkommen, wobei Zauberei oder absolut halsbrecherische Aktionen im Spiel waren.

Zu guter Letzt hat die Salzsäule als eines der höchsten Gebäude der Stadt noch einen weiteren Nutzen: Zu jeder Tageszeit ist an der Spitze eine Feuerwache stationiert, die eine der Alarmglocken betätigt, sobald Feuer in der Stadt ausbricht.

Momentaner Hauptmann der Wachmannschaft der Salzsäule ist Bedric Holardson, ein etwa 45 jähriger, unrasierter, glatzköpfiger Mann. Bedric ist ein großer, breitschultriger Mensch, dem man ansieht, dass er in den letzten Jahren etwas aus der Form gekommen ist. Trotzdem ist der bärbeissige Krieger immer noch eine echte Gefahr für jeden, der sich ihm und seinem Schwert in den Weg stellt.

## **DIE STADTMAUER**

Die Stadtmauer der Stadt Hellfurt war immer der Schutz der Stadt und wird für immer halten – so zumindest der Glaube der Bewohner. Mit ihren durchgehenden vier Metern Höhe und einem Wehgang auf der Spitze, der alle einhundert Meter durch einen befestigten kleinen Wachturm unterstützt wird, ist die Mauer auch eine durchaus stattliche Erscheinung. In diesen Wachtürmen haben die Besatzungen auf dem Wehgang am Tage kleine farbige Flaggen hängen.

Mit den Flaggen können sie schnell Nachrichten durch die Stadt oder auf der Mauer entlang verschicken (Feuer, Gefahr, etc.). Über die Jahre hat sich in der Stadt ein gewisser ehrfürchtiger Spott gegenüber den Wachturmbesetzungen entwickelt, da diese es inzwischen hinbekommen, mit bunten Choreographien sogar komplexe Nachrichten zu übermitteln, die aber nur die anderen Turmwächter oder Stadttorwachen verstehen. Die Stadt spricht in solchen Momenten von „Waschlappenunterhaltungen“ oder „die Waschlappen sprechen wieder“. ob damit die Flaggen oder die Meldenden gemeint sind, ist abhängig von der rechtschaffenen Gesinnung des Sprechers.

Von der Innenseite der Stadt drängen sich die Häuser an die Stadtmauer und nutzen ihre stabile Bauweise durchaus als stabilisierendes Element ihrer eigenen Konstruktion. Diesem Baustil folgend sind die meisten Straßen, die in Richtung der Stadtmauer führen, Sackgassen – wenn man von den Aufgängen zu den Wachtürmen einmal absieht.

Oder auch zu den Zugängen in die Kanalisation – wobei keiner so genau weiß, wo jeder Gang hinführt. Es wird gemunkelt, dass man mit manchen Eingängen auch hinter die Stadtmauer gelangen kann; und logischerweise auch von draußen so in die Stadt kommen könnte.

Die Stadttore sind in die Stadtmauer integriert und Bollwerke gegen angreifende Feinde. Die Torbögen können zwar nicht komplett verschlossen werden, aber die Fallgitter - aus Zwergenstahl geschmiedet – rauschen in die in den Boden eingelassene Widerhalte, sodass es noch nie ein Gegner geschafft hat, diese Gitter auszubrechen. Als Äquivalent hierzu gibt es am Warzwasser Flusstürme, die Seebarrikaden zwischen sich verankern, die ein Eindringen mit Schiffen verhindern sollen – oder deren Flucht, je nachdem.

Als weitere Abschreckung – die Zwerge sagen zur Abwehr gegen Drachen - steht auf jedem Stadttor eine Balliste. Kein lebender Bürger kann sich daran erinnern, dass diese jemals eingesetzt wurden, aber sie sind da und sie sehen gefährlich aus und sie schrecken ab. Also ist man stolz drauf!

Vor etwas über 100 Jahren kam es zu einer größeren Explosion an der nordöstlichen Stadtmauer, die diese Stelle auch zum Einsturz brachte. Die Stelle wurde repariert und es wurden Nachforschungen angestellt, was dort passiert sei. Es stellte sich heraus, dass die Gnome in ihren Experimentierlaboren mit lustigen Substanzen herumprobiert hatten und schauen wollten, ob man den großen Knall aus dem ersten Experiment noch verstärken können. Seitdem gibt es in der Stadtverordnung folgenden Absatz: „Jegliche Handlung mit Stoffen, die in Verbindung zu sehr viel Freigabe von sehr viel Energie in sehr kurzer Zeit ohne jegliche Möglichkeit der Kontrolle führen könnte, ist innerhalb der Stadtmauern bei Strafe verboten!“ Dieses führte dazu, dass einige tüftelnde Gnome sich vor den Stadtmauern angesiedelt haben und dort arbeiten - Winzlingen wird durch die Stadtmauer in einen inneren und einen äußeren Bereich unterteilt (was den Bewohnern meistens egal ist und zu Diskussionen von Zechern nach der Sperrstunde am Stadttor führt)

Allgemein gibt es auch vor den Stadtmauern einige Wohn- und Arbeitsgebäude. Nicht jeder kann es sich leisten in der Stadt zu leben und so entwickelt sich seit einigen Jahren vermehrt ein Gürtel aus Häusern, Höfen und Anlagen rund um Hellfurt. Die Stadtwache achtet darauf, dass diese Gebäude nicht zu dicht an die Stadtmauer herankommen, aber ansonsten wird das wilde Treiben akzeptiert, immerhin sind ja auch dieses Kunden und Arbeiter der Stadt und mehren den Wohlstand .

## SZENARIO: RATTLINGE IN DEN KORNSPEICHERN?

Südlich des Stadthafens sind mehrere große Kornspeicher errichtet worden, die Hellfurt schon durch manchen langen, kalten Winter gebracht haben. Es kam immer mal wieder vor, dass die Lagerarbeiter hier eine Handvoll (oder auch mal eine Tasche voll) Korn entwendet haben, aber in der Regel wurde dieses ignoriert, da man damit der Allgemeinheit nicht wirklich geschadet hat. Als es einer der Arbeiter übertrieben hatte, wurde er zur Rechenschaft gezogen, öffentlich bloßgestellt und aus der Stadt gejagt, aber das kam selten vor.

Seit einiger Zeit aber sinken die Kornbestände schneller und stärker als es eigentlich sein kann.

Die Entnahme wird protokolliert und die Stadtoberen achten peinlich drauf, wer wieviel entnimmt und wieviel eingefüllt wird. Trotzdem ist der Kornpegel zu niedrig. Und er sinkt weiter. Eine Kontrolle bei den Lagerarbeitern hat nichts gebracht, auch ein kompletter Wechsel bei selbigen führte zu keiner Änderung (was nicht dazu führte, dass die Entlassenen wieder eingestellt wurden – in manche Kneipe sollten sich die Ratsmitglieder nicht mehr trauen, da sind gerade einige deswegen ziemlich wütend...).

Da man bislang keine Lösung gefunden hat, beginnt die Gerüchteküche zu brodeln und einige der folgenden Geschichten schwirren durch die Stadt.

1) Die eingetragenen Mengen sind falsch und die Stadtverwaltung bekommt nicht mehr genug Korn herangeschafft. Das Geld, das sie den Kornhändlern zu viel zahlt, wird Hälfte/Hälfte zwischen beiden Parteien aufgeteilt  
*Faktencheck: unwahrscheinlich; beide Seiten hätten zu viel zu verlieren und es sind auch zu viele Hafentarbeiter beim Löschen der Ladungen dabei, um mehr als ein paar Säcke verschwinden lassen zu können.*

2) Es gibt einen unbekanntes Abfluss unter den Speichern in einen Bereich der Kanalisation, den man heute nicht mehr kennt. Durch diesen Abfluss wird der Vorrat reduziert. Diese Idee hat die meisten Anhänger in Hellfurt, aber über das, was dann mit dem Korn passiert, gibt es unterschiedliche Ansichten:

2a) Es gibt eine Bettlergruppe, die das Korn dann für sich nutzt und somit die Nahrungslage der Ärmsten verbessert  
*Faktencheck: unwahrscheinlich; es gibt Bettlergruppen, die sich um ihre eigene Gemeinschaft kümmern, eine übergreifende gutherzige Gruppe zum Wohle aller Bettler, ist ziemlich unwahrscheinlich.*

2b) Die Diebesgilde hat eine Möglichkeit gefunden, das Korn zu stehlen und nutzt es für seine eigenen Zwecke.  
*Faktencheck: möglich; aber offiziell gibt es ja noch nicht mal eine Diebesgilde, vor allem weil Al Aswad eine vollkommen ehrbare Gesellschaft ist.*

2c) Rattlinge haben sich einen Tempel unter der Stadt errichtet und greifen die Vorräte ab, um ihren Glauben und ihr Volk zu stärken.

*Faktencheck: möglich; es gibt Anhänger des Rattengottes in Hellfurt und es gibt regelmäßig Begegnungen mit Rattlingen – aber ob diese so gut organisiert sind, kann niemand sagen.*



## STATUE VON SHAYLA UND GREGORIUS AM KRAKENPLATZ

Nachdem der Warzwasser-Kraken von Shayla und Gregorius besiegt worden war, wurde ihnen zu Ehren eine Statue im neu errichteten Hafen aufgestellt. Der Platz rund um die Statue hat sich in der Zwischenzeit allerdings einen eher zwielichtigen Ruf erarbeitet. Erstens wird gemunkelt, dass man dort "jegliche" (auch mitunter illegale) Waren erwerben könnte; manch einer spricht von einem regelrechten Schwarzmarkt. Und zweitens ist das genau jene Gegend, in denen gutbürgerliche Jungen und Mädchen absolut nichts verloren haben, wollen sie nicht von schmierigen Personen angesprochen und angeworben werden, um danach in genau dieser Gegend Dienste in den Schatten der Gassen anzubieten.

## THANAELS THEATER DER TRÄUME

Thanaels Theater der Träume ist ein sonderbarer Ort. Von außen sieht das Gebäude ein wenig wie ein windschiefes Zirkuszelt aus, das gerade mal so dem Wetter standhält, dabei aber erstaunliche Standfestigkeit und Ausdauer aufweist. Betritt man das Gebäude, dann tritt man in einen runden Saal, der auf drei Seiten von Besucherrängen umgeben ist. Die vierte Seite ist von Vorhängen und Wänden abgetrennt, um den Künstlern, die hier auftreten, einen Raum zum Umkleiden und Schminken zu bieten. Das Ungewöhnlichste ist allerdings das "Gestänge" des Zeltes - es ist nichts anderes als ein laubloser, riesiger Baum, dessen Astwerk das "Dach" des Zeltes abstützt. Mehrmals die Woche gibt es unterschiedliche Vorstellungen im Theater der Träume, wobei die begehrtesten Aufführungen jene sind, die Thanael nur "Traumfantasien" nennt. Besucher solch einer Vorstellung erzählen danach die unglaublichsten Dinge. So spricht man davon, dass dafür mitunter im Zuschauerraum Liegen aufgestellt wurden, bunte Nebel durch den Raum wabern, das Blattwerk des (toten?) Baumes plötzlich mit glühenden Blättern erblühte und auf dem Zelt "himmel" Sternenspektakel erschienen. Auch hat es angeblich einmal einen Tanz echter Dryaden gegeben und regelmäßig tauchen ganze Schwärme von Feenwesen auf und treiben ihren (harmlosen Schabernack). Man weiß nie, was solch ein Abend

### GERÜCHTE: LETIVENTIO DER NEKROMANT

- Der Nekromant führt schwarzmagische Experimente an Toten und (laut böser Zungen) auch an Lebenden durch.
- Der Nekromant hat eines der Ratsmitglieder bezaubert (unwahr, da Magie regelmäßig gebannt wird), erpresst, oder besticht es (vielleicht mit der Wiederbelebung einer geliebten Person), weswegen der Rat den Umtrieben des Nekromanten noch kein Ende gesetzt hat.
- Der Nekromant ist möglicherweise für das Verschwinden der Leute in der Stadt verantwortlich.
- Der Nekromant ist ein lebender Leichnam [Slay!03]

mit sich bringt und deswegen sind die (unregelmäßigen) Vorstellungen von "Thanaels Traumfantasien" immer Gesprächshema in den Salons der Stadt für Wochen.

Wie Thanael diese Kunststücke vollbringt ist (wie vieles was seine Vergangenheit betrifft) das Thema wilder Spekulationen, so spricht man davon, dass er ein Meister-Illusionist wäre, oder aber so etwas wie ein Elfen-Druide mit einem Draht ins Reich der Feen. Manch einer vermutet, der Baum selbst wäre ein Portal ins Feenreich oder man falle eigentlich in tiefen Schlaf, sobald man das Theater betritt und alle "Traumphantasien" sind genau das - Träume. Was auch immer stimmen mag - Thanaels Theater ist ein Raum wo Träume wahr werden können.

## TURM DES NEKROMANTEN

Dunkel erhebt sich am Friedhof, stets von Krähen umkreist, ein Turm - der Turm des Nekromanten. Ob zuerst der Turm da war und der Friedhof sich durch die Betätigung seines Bewohners dort gebildet hat oder ob er sein Heim passenderweise direkt am Friedhof gebaut hat, weiß heute keine lebende Person in Hellfurt mehr. Vier Stockwerke hoch erhebt sich der Turm in den Himmel, weitere verbergen sich unter der Erde, doch gesehen hat diese niemand in Hellfurt, abgesehen von einer Handvoll, die Verzweiflung oder Armut in sein Erdgeschoss geführt hat und bei weitem nicht alle haben es wieder verlassen.

Schon vor der jetzigen mysteriösen Welle an verschwundenen Bewohnern, verschwanden ab und an schon zu der Zeit Bewohner und wurden nie wieder gesehen. Und schon immer werden Kinder wie Erwachsene mit Geschichten über den Nekromanten, der sie holen kommt, geängstigt. Nachgewiesen konnte ihm jedoch noch nie etwas werden, zumindest reichten die Beweise nie aus, um den Stadtrat aktiv werden zu lassen. Alle paar Jahrzehnte macht es sich eine Gruppe braver Wachen oder zusammengerotteter Bürger zur Aufgabe, den Nekromanten endlich zu verjagen, doch kehrten sie bisher immer unverrichteter Dinge, oder gar nicht zurück. Die eisenverstärkte Tür mit ihrem zwergischen Schloss und der dicke Stein des Turms, aber auch der nahe Zugang zu einer willigen Armee, halten die meisten Eindringlinge ab.

Doch gibt es trotz all der hartnäckigen Gerüchte, üblen Halbwahrheiten und berechtigten Furcht und Abscheu vor dem Nekromanten auch Gründe, warum er so lange in der Stadt verweilen (manche sagen sie heimsuchen) durfte. So bietet der Nekromant auch jenen, die sich die horrenden Summen in einem Tempel nicht leisten können, eine deutlich günstigere Hilfe an. Spricht Zauber auf Tote und bringt sie ins Leben zurück, die einem Gläubigen schon weit jenseits der Rettung gewesen wären. Andere, vor allem Alte, schwer Verwundete und Kranke oder jene, deren Herz oder Seele gebrochen wurde, sehen im Nekromanten einen Weg zum Frieden. Und so sieht man sie fünf mal zu seinem Turm gehen, vier mal kommen sie zurück, sprechen oft von einer Gnade und einem Verständnis und Ruhe, die sie nirgends sonst finden, verabschieden sich von ihren Liebsten und werden, nachdem sie am frühen Morgen, zum fünften mal zum Turm aufbrechen, nie wieder gesehen. Andere Familien, die in große Geldnöte gekommen sind, können sich manchmal auf wundersame Weise aus ihren finanziellen Sorgen befreien, doch beklagen sie daraufhin nicht selten das unverhoffte und überstürzte Wegziehen eines ihrer Geliebten.

Der wichtigste Grund und auch der, der immer zuerst angeführt wird, wenn der Rat das Dasein ihres Bürgers begründen muss, geht auf ein verbrieftes Ereignis vor fast 300 Jahren zurück. Zu dieser Zeit war Hellfurt noch deutlich kleiner und hatte deutlich weniger Möglichkeiten sich zu verteidigen, als nun eine feindliche Streitmacht (einige Quellen berichten von Orks, andere von Goblins, wieder andere von Zwergen und einige wenige sogar von den angeblichen Lichtwesen die Hellfurt gründeten selbst) auf die Stadt zurückte und sie wohl nicht nur geplündert, sondern auch dem Erdboden gleich gemacht hatte. Doch der Nekromant stellte sich dieser Armee entgegen, schickte seine Horden von Untoten immer wieder den Angreifern entgegen und verteidigte so heldenhaft seine Heimat. So brandeten Wellen von Angreifern auf Wellen von Untoten, bis der Ansturm der ersteren endete und an diesem Tag keiner der Bürger der Stadt ihr Leben lassen musste, außer dem Nekromanten selbst, wenn man unglaublicheren Augenzeugenberichten glauben mag, deren Falschheit ja durch den Nekromanten selbst offenbart wird. Einst gab es sogar mal eine Statue, die den Nekromanten zeigte und an seine Tat erinnerte, doch wurde sie irgendwann abgebaut und befindet sich nun wohl in einem der Kellergewölbe des Rathauses.

Trotz allem ist über den Bewohner des Nekromantenturms ist kaum etwas bekannt. Die wenigen, die mit ihm sprachen behaupten er nennt sich Letiventio, angeblich ein Elf, doch sein Antlitz hat noch niemand gesehen. Seinen Turm verlässt er so gut wie nie und wenn er es tut ist er stets in schwarzen Stoff gehüllt, mit einer Kapuze, die tief in sein Gesicht gezogen ist. Einige Kinder behaupten jedoch einen Blick unter die Kapuze erhaschen zu können und schwören, das darunter nicht mehr als ein Skelett zu finden ist. Zwar gibt es kaum jemanden, der länger mit ihm gesprochen hat, doch diejenigen, die sich nicht von seinem schlechten Ruf abschrecken lassen und ihre Furcht für einen Moment vergessen konnten, behaupten der Nekromant sei ein skrupelloser, aber ebenso einfühlsamer und todtrauriger Mann.

Wer sich selbst den dunklen Künsten verschreibt, der hat vielleicht das Glück auf ein Gespräch mit dem Nekromanten, der ihm vielleicht sogar ein paar nützliche Bücher, Artefakte oder Tierwesen verkauft, oder ihn sogar auf den Pfad der Nekromantie weist, doch ein Lehrmeister ist er wohl kaum.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

## WINZLINGEN

In Hellfurt leben in etwa 300 bis 320 Vertreter eines kleinen Volkes - seien es Gnome oder Halblinge. Viele von ihnen haben sich in einem Bereich zwischen Fluss und Friedhof angesiedelt, in einem Stadtviertel, das deswegen liebevoll "Winzlingen" genannt wird. Ursprünglich haben einige der wasserliebenden Halblinge, die schon lange am Ufer des Warzwassers leben, hier ihre Höhlen und Baue errichtet, bis die Stadt "um sie herum" gewachsen ist. Im Zentrum von Winzlingen (das natürlich "normal" breite Straßen hat) befindet sich ein Hauptplatz um den herum immer noch einige der altmodischen Halbling-Hügelhäuser stehen. Allerdings ist diese Bauweise inzwischen innerhalb Hellfurts aus der Mode gekommen - und Häuser aus Stein und Holz (mit Halbling-typischen Rundungen und explosionsresistent) herrschen nun

auch in Winzlingen vor. Allerdings sind viele dieser Häuser in Gnomen und Halblings-Größe gebaut, so dass es beispielsweise hier einige Lokale und Gasthäuser gibt, die für Vertreter größerer Völker eher unbequem zu besuchen sind. Im Gegensatz zu vielen Gerüchten verstehen sich die Halblinge und Gnome recht gut, auch wenn die Gnome sich manchmal über den Hunger der Halblinge lustig machen und die Halblinge umgekehrt über die angekolkten Augenbrauen.

## WOLKENSTADT / DAS LABYRINTH DER DÄCHER

Der älteste Teil Hellfurts liegt wohl angrenzend an den Kraken-Platz. In diesem Bereich wurden auf die einst eher niedrigen Häuser (Erdgeschoss plus ein bis zwei Stockwerke) weiter aufgestockt - besonders in der Zeit als die Sicherheit der Stadt für viele ein verheißungsvolles Ziel war. Da der Wohnraum zu jener Zeit innerhalb der ersten Mauern beschränkt war, gingen einige Hausbesitzer so weit ihren "Dachgrund" zu verkaufen - wodurch auf die ursprünglichen Häuser oft ein wenig kleinere - aber ebenso zwei bis dreigeschossige Aufbauten aufgestockt wurden. Dadurch entstand ein Stadtviertel über einem anderen Stadtviertel. Nachdem die Beamten der Stadtverwaltung dem Treiben einige Jahre zugesehen hatten wurde dieses aus Sicherheitsbedenken allerdings verboten. Die Besitzer der Häuser sowie der Dachhäuser genannten Aufbauten konnten allerdings nicht nachträglich belangt werden (es war ja nicht verboten gewesen und einige der reichsten Bürger lebten damals hier), womit das Viertel und seine Besonderheit der "Häuser auf Häusern" weiter besteht. Das Viertel heißt offiziell "Wolkenstadt" wobei damit eigentlich "beide" Stadtviertel (oben wie unten) gemeint ist. Innerhalb des Viertel spricht man von den "Obigen" und den "Unteren". Der typische Aufbau eines solchen Doppel-Hauses ist, dass der "Hauptbesitzer" (oft "Erdbewohner" genannt) die unteren Stockwerke (Erdgeschoss plus ein bis zwei Stockwerke und Keller) besitzt, während der "Dachbesitzer" die oberen Geschosse besitzt. Baulich sind die beiden Einheiten grundsätzlich voneinander getrennt und auch stilistisch oft klar unterscheidbar und wie der Dachbesitzer in sein Haus kommt ist individuell gelöst - manche Häuser haben ein Seil oder eine Strickleiter - andere Aufzüge und wieder andere elaborierte Stiegenaufgänge. Manche haben auch gar keinen direkten Ausgang, können nur über andere Dachhäuser oder Wege erreicht werden. Glücklicherweise, wer einen Zauber wie Schweben beherrscht - aber wer würde so etwas zugeben.

Wieso das Viertel auch "Labyrinth der Dächer" genannt wird, liegt an der Tatsache, dass es zwischen den Häusern der zweiten Ebene unzählige Verbindungsbrücken, Abkürzungen und Seilzüge gibt, die diese verbinden - um für kurze Wege nicht extra nach unten zu müssen. Die Kinder des Viertels machen es sich zum Sport Wettrennen von einem Punkt des Viertels zu einem anderen zu machen - ohne jemals den Boden zu berühren. Außerdem ist hervorzuheben, dass es neben den offiziellen Dachbewohnern wohl auch eine große Anzahl inoffizieller "Himmelsbewohner" gibt, die die Tatsache ausnutzen, dass viele der nachträglichen Aufbauten der Häuser sehr flache Dächer besitzen - auf denen schon das eine oder andere Zelt oder Verschlag gesichtet wurde. Zwielfichtiges Gesindel soll hier teilweise hausen, da man hier vor neugierigen Blicken von Häschern oder Bütteln geschützt ist.



# TAVERNEN UND GESCHÄFTE

## EINE UNVOLLSTÄNDIGE LISTE

Hellfurt, wie jede andere Handelsstadt, hat unzählige Tavernen, Schenken, Geschäfte und Stände bei denen man um gutes Geld Waren, Nahrung und Dienstleistungen unterschiedlicher Güte, Qualität und Herkunft erwerben kann.

### LOKALE UND SCHENKEN

#### ACHSBRUCH

Der "Achsbruch" ist eine verrauchte und verstaubte Kneipe in der Nähe der Hauptstraße. Hier gibt es billigen Schnaps, gepanschtes Bier sowie Bohnen und Speck für Kutscher und Fuhrleute, die auch die Masse der Gäste ausmachen und meist unter sich bleiben. Die Gäste können im großen Schlafsaal nächtigen oder alternativ im Stall auf dem Heuboden. Im Innenraum der Wirtsstube dienen große, von der Decke hängende Wagenräder mit Kerzen als eine Art "Kronleuchter", während kleinere Wagenräder, Joche, Kummets und Peitschen die Wände schmücken. Der Wirt Johann Wagner (groß, feist, Glatze und Backenbart) betreibt die Schenke mit seinem Weib Agneta (groß, feist, Flaum auf der Oberlippe) und seinem Sohn Jonathan (groß, kräftig, wirres Haar).

#### DER LACHENDE ESEL

Der "Lachende Esel" ist ein kleines aber feines Gasthaus in der Nähe des Handwerkerviertels und des Marktes. Die Preise sind angemessen und die Portionen sind ausreichend. Es ist immer gut besucht, aber nie wirklich voll. Einen freien Tisch zu finden ist nie wirklich ein Problem. Die Kundschaft sind oft Handwerker und Personen, die den Markt bevölkern. Sie alle können ihre Rechnung bezahlen und ihr Leben bestreiten, was aber nicht reicht. Die Besitzer und Wirten des lachenden Esels sind Enya und Glen, ein nettes älteres Menschen-Pärchen.

Zu jeder Tageszeit sitzen hier einige Gäste, die unschwer als Handwerker, Bauern oder Fuhrleute zu erkennen sind an einem der drei Tische oder an der Bar.

Eine besondere Attraktion des lachenden Esels ist der Spielmann mit der Laute, der regelmäßig am Nachmittag oder Abend spielt.

#### RATSKELLER

Der "Ratskeller" ist - wie man auf den ersten Blick feststellen kann - die beste (und teuerste) Wirtschaft in Hellfurt; magische Kristalle beleuchten weiß getünchte Wände, zwischen kunstvoll geschnitzten Stützbalken hängen hochwertige Wandvorhänge, auf reinweißen Tischdecken glänzen echtes Porzellan, Gläser und silberne Kerzenständer um die Wette. Der Pächter Waldemar Fuhrmann zahlt monatlich eine stolze Summe an die Stadt, um dieses Wirtshaus betreiben zu dürfen. Im Ausschank gibt es hier edle Brände, feinsten Schaumwein und gutes Bier; nachmittags wird Kakao, Tee & Gebäck gereicht und des Abends verwöhnt Halbblingsköchin Doderike Bratensoß mit ihren Kreationen die Gäste: Ratsleute, Gildenvorstände, Patrizier - die Oberschicht. Es gilt als große Auszeichnung von sich behaupten zu können,

dass man den Ratskeller mit Waren beliefern kann. Wer als Händler oder Fleischer oder Bäcker von sich behaupten kann, dass man seit Jahren für den Ratskeller liefert, liefert höchste Qualität und kann sich einer guten Kundschaft sicher sein. Ebenso wird man hoch angesehen, wenn man im Ratskeller von den Kellnern mit Namen begrüßt wird. Wer gar einen Stammtisch hat, weiß, dass er es geschafft hat.

Wer aber im Ratskeller des Raumes verwiesen wird, braucht sich in der gehobenen Gesellschaft nie wieder blicken lassen.

#### ZUM ANKER

Die Schenke „Zum Anker“ ist eine dunkle und verqualmte Kaschemme in Hafennähe. Im Angebot gibt es billigen Schnaps und gepanschtes Bier, dazu Räucheraal oder Stockfisch mit altbackenem Brot. Die Kundschaft besteht fast ausschließlich aus Flußschiffern und Schauerleuten. Daher platzt die Schenke fast aus allen Nähten, wenn ein paar Schiffe im Hafen liegen, ist sonst aber eher spärlich besucht.

Inhaber Hein Jansen (hager, einsilbig, stets ein qualmendes Pfeifchen im Mundwinkel) bedient an der Theke, im mit ausgestopften Fischen, Muscheln, Netzen und Flaschenschiffen dekorierten Gasträum kümmert sich die Schankmagd Hella (dralle, verblühte Blondine; einem „Nebenerwerb“ nicht abgeneigt) um die Gäste.

#### ZUM GOBLINQUETSCHER

Grugar „Goblinquetscher“ Grollhammer (ein Zwerg mit gewaltigem, von grauen Strähnen durchzogenen, schwarzen Bart), ein ehemaliger Krieger, der sich nach magischer Alterung zur Ruhe gesetzt hat, betreibt mit seinem Zwillingsbruder Gerwulf (wirkt wesentlich jünger, kurzer schwarzer Bart) sowie dessen Weib Baltrun (dralle rothaarige Zwergin mit dicken Zöpfen) eine rustikale, aber saubere Schenke im Zwergenviertel. Schilde, Waffen und Trophäen zieren die Wände des Gastraus, in dem polierte Holztische und mit Fellen belegte Holzbänke den Gästen als Ruheplatz dienen. Ausgeschenkt werden - von Baltrun selbstgefertigte - Zwergenbrände und -biere; gegen den Hunger bereitet Gerwulf deftige Fleisch- und Pilzgerichte zu.



# GESCHÄFTE

## ATLAS ANIMALIA ARKANA

Das Atlas Animalia Arkana erinnert beim Betreten am ehesten an eine Manege, die von verschiedensten Arten von Käfigen und Gehegen umgeben ist. In diesen finden sich eine Vielzahl von Tierwesen. Von einfachen bis zu exotischen, magischen und extrem seltenen Tierwesen findet sich hier nahezu alles, was das Herz begehrt. Doch sind die Wesen im Atlas Animalia Arkana keineswegs gewöhnliche Haustiere. Sie alle sind abgerichtet und dazu ausgebildet, dem Wort ihres Besitzers Folge zu leisten. Dabei sind sie auch keineswegs nur zum Kampf gezüchtet, sondern können verschiedene Aufgaben übernehmen. Die Manege ist ein Kreis aus Sand, in dem den interessierten Kunden die vorhandenen Begleittiere vorgestellt werden können. Alle Wesen im Atlas Animalia Arkana sind nicht nur außergewöhnlich gut trainiert, sondern auch bei bester Gesundheit, ihrem Herrn scheinen sie zwar keine Liebe gegenüber zu empfinden, jedoch auch keine Angst, sondern Respekt. Trotzdem halten sich hartnäckig die Gerüchte, dass der Besitzer des Atlas Animalia Arkana nicht nur extreme Methoden verwendet, um seine Begleittiere zu trainieren, sondern sie auch immer wieder in blutigen Kämpfen gegeneinander antreten lässt, um zum einen die Qualität seiner Waren zu demonstrieren, zum anderen aber auch um mit den Wetten, die auf diese Kämpfe abgegeben werden einen guten Extragewinn zu machen.

Angeblicher Veranstalter dieser Kämpfe und derjenige, der das unangefochtene Sagen im Atlas Animalia Arkana hat, ist sein Besitzer Animadias Finvandrell, ein Elf mit langen, streng zurückgebundenen schwarzen Haaren und durchdringenden purpurnen Augen, die jedes noch so wilde Wesen niederstarren können. Er ist stets in eine Lederkluft, nicht ganz Rüstung aber auch nicht ganz Kleidung, gewandet und trägt eine Peitsche mit sich, von der jedoch noch niemand sagen kann gesehen zu haben, wie sie eines seiner Tiere berührte. Die strenge, unnachgiebige Art, mit der Animadias seine Tiere trainiert, lässt er auch seine Kunden spüren, weiß er doch zu genau, dass es weit und breit niemanden gibt, der ihm in seinem Angebot, noch seiner Qualität nahe kommt. So gibt er auch niemals Rabatt, niemals!

Gerücht/Idee/Geschichte: Nachts sollen immer mal wieder Tierkämpfe im Atlas Animalia Arkana stattfinden, auf die auch gewettet werden können.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

*[SHS - Regeln für Begleittiere, Dzaarion]*

*[Slay!02] Talent Hundeführer*

*[Heldenklasse - Dompteur, Dzaarion]*

## BELLEN MENAGERIE

Neben dem Atlas Animalia Arkana wirkt die Bellen Menagerie fast schon klein und unbedeutend. Dabei ist auch dieses Geschäft, das Tierwesen anbietet, keines von beiden. Die große Geschäftsfläche ist nur zu guten Teilen zugestellt mit Käfigen und Gehegen, zwischen denen sich Besucher hindurchquetschen müssen, was durch die vielen Kinder, die regelmäßig im Laden anzutreffen sind, um die verschiedenen Tiere zu streicheln oder mit Futter zu versorgen nicht gerade erleichtert wird.

Oft sieht man auch Fausto Bellen, einen ruppigen Menschen, mit stacheligem kurzen Bart und ebensolchen Haaren die Kinder anblaffen, was diese aber nur allzu oft mit einem

herzhaften Gelächter abtun, wissen sie doch nur zu gut, das Fausto Bellen die Inkarnation des Sprichwortes harte Schale, weicher Kern ist. Wobei dies nur teilweise der Wahrheit entspricht. Dies gilt nur solange, wie sich die Kinder oder Kunden aufrichtig für seine Tiere interessieren und sie gut behandeln. Kommt jemand dem nicht nach, folgen nach harten Worten meist auch sehr bald harte Fäuste und eine unsanfte Landung auf der Straße. Ähnliches gilt für jeden der Animadias Finvandrell oder das Atlas Animalia Arkana in seinem Geschäft erwähnt, missbilligt Fausto doch nicht nur die harte Vorgehensart des Elfen seinen Tierwesen gegenüber, sondern ist es auch die Eifersucht, die wie ein tiefer Stachel in Faustos Fleisch sitzt. Während im Atlas Animalia Arkana nämlich magische und extrem gut dressierte Wesen angeboten werden, beschränkt sich Faustos Angebot auf einfache, manchmal auch exotische, doch keinerlei magische oder ausgebildete Tiere. Sein Angebot ist vor allem auf niedliche und farbenfrohe Wesen ausgelegt, die sich wunderbar als Haustiere machen, oder durch magische Bindung zu einem besonderen Vertrauten für Zauberwirker und Späher werden können.

Doch auch wenn seine Tiere nicht ganz die Hörigkeit der trainierten Wesen von Animadias aufweisen können, so liebt er sie und andere Tiere mit brennender Leidenschaft. Bekommt er zu Ohren, dass Tiere, besonders bei ihm erworbene, schlecht behandelt werden ist es schon öfter vorgekommen, dass Banditen bei solchen Leuten auftauchen und ihnen neben ihrem Hab und Gut auch ihre Tiere stahlen und bei Fausto zufälligerweise kurze Zeit darauf ein Tier der gleichen Art wieder im Angebot war.

Gerücht/Idee/Geschichte: Fausto schickt Schläger aus, um seine und andere Tiere zu „befreien“ wenn diese nicht gut behandelt werden.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

*[SHS - Regeln für Begleittiere, Dzaarion]*

*[Slay!02] Talent Hundeführer*

## BIOTRONIKER-WERKSTATT

Fahrig und immer ein bisschen zu nervös für den Geschmack der meisten, ist der Gnom Leronado Tinkerbon trotz allem ein genialer Tüftler und Betreiber der Biotroniker-Werkstatt. Leronado besitzt schütteres, wirres Haar und einen angesengten Bart. Er trägt stets eine ölverschmierte Lederschürze und eine Mechanikerbrille, die seine Augen übergroß wirken lassen. Obwohl seine (fast) einzigartigen Fähigkeiten, vor allem sehr reiche Interessenten von nahezu überall anlocken, ist er in Hellfurt nicht besonders beliebt. Dies liegt nicht nur an seinen Werken, die schon öfter für Unruhe gesorgt haben, seinen zahmen Begleittieren (einem Cenferr Rummkopf, den er nutzt um Metallreste loszuwerden oder Nukti einem Clepcoon, der ihn bei seinen feinmechanischen Arbeiten hilft), die besonders in der unmittelbaren Nachbarschaft immer wieder für Ärger sorgen, sondern auch an ihm selbst. Leronado steht nicht nur im Ruf schlecht mit Gold umzugehen, sondern auch weder der verlässlichste Kunde noch Auftragnehmer zu sein. Seine ausgeprägte Sucht nach Drachenqualmern bringt ihm immer wieder Ärger und auch die ein oder andere Nacht im Gefängnis der Stadt ein. Trotzdem bleibt die Biotroniker-Werkstatt ein beliebtes Geschäft und der hellfurter Stadtrat drückt immer wieder ein Auge zu, wissen sie doch um die vielen reichen Besucher, die seine Werkstatt anlockt und nicht nur bei Leronado ihr Gold lassen.



Die Biotroniker-Werkstatt ist, neben allerlei magisch-mechanischen Wunderwerken, vor allem für seine Automata, Begleit- und Reittiere aus Magie und Metall weithin berühmt. Trotzdem fragt er jeden Neukunden, ob sie von seinem Bruder und dessen zwergischer Arbeitskollegen von der Werkstatt erfahren haben und ist dankbar für jeden Hinweis auf ihren Verbleib.

Die Werkstatt selbst ist stets unaufgeräumt, von Ölflecken verschmutzt, zahlreiche seltsame Apparaturen dampfen, zischen, sprühen Funken und stoßen Magiestöße aus und die sekeltartigen metallenen Leiber zahlreicher unfertiger mechanischer Tiere starren Besucher mit toten Glasaugen an. Leronado selbst kümmert sich nur ungern um sein Geschäft, wirkt oft abgelenkt und arbeitet lieber weiter an seinen Kreationen, als Kunden volle Aufmerksamkeit zu schenken.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

*[Slay!05] Heldenklasse Tüftler*

## **DAS DRACHENFEUER**

Das Drachenfeuer ist ein Geschäft im Zwergenviertel von Hellfurt, das von den Brüdern Dazner, Rognar und Bambur Gluthammer geführt wird. Die Brüder besaßen einst ein sehr gut laufendes Geschäft, das sie wie ihr Handwerk von ihrem Vater erhalten hatten, sowie ein ansehnliches Vermögen, das jedoch konfiszieren wurde, als sie verbannt wurden. Sie gingen nach Hellfurt, wo Dazner bereits nach kurzer Zeit einen Laden, sowie ein angemessenes Startkapital besorgen konnte. Schnell gelangten die Brüder wieder an ein kleines Vermögen, aber auch einen gewissen Ruf.

Dazner, der mittlere der Brüder, ist das Gesicht des Ladens. Für einen Zwerg ausgesprochen freundlich und wortgewandt, tritt er stets mit gepflegtem und geöltem Bart und Haaren, recht edler Kleidung und gerade genug Schmuck und Gold auf, um anderen zu zeigen, das er Geld besitzt. Während er Zwerge stets freundlich begrüßt, und auch Halblingen und Gnomen recht zugetan ist, wenn sie wirklich interessiert an seinen Waren sind, müssen Menschen meist einen recht großen Beutel Gold zeigen, um sein Interesse wirklich zu wecken, während er Elfen eher missmutig bedient. Trotzdem ist Dazner Geschäftsmann durch und durch, aber ein ehrlicher. Jeder, der sich ernsthaft für sein Handwerk und die Lebenseinstellung interessiert ist in seinem Laden willkommen. Wer jedoch Interesse nur vortäuscht oder glaubt seine Handwerkskunst nur für profane Zwecke zu missbrauchen, dem schwazt Dazner gerne ansonsten wohl Unverkäufliche Waren zu einem Sonderpreis an.

Ist Dazner einmal unterwegs um Besorgungen zu erledigen, steht einer seiner Brüder hinter dem Thresen. Diese sind deutlich wortkarger, tragen stets eine Lederschürze und haben trotzdem Brandlöcher in Kleidung und Bart. Waren verkaufen sie immer nur zum ausgewiesenen Preis und lassen nicht mit sich feilschen. Ihre Stärke liegt in ihrem Handwerk, das zwar auch Dazner beherrscht, jedoch nicht so gut wie seine Brüder.

Das Drachenfeuer ist ein gemütliches Geschäft, mit Regalen, die bis zur Decke reichen und daran befestigten Leitern, einem Thresen, sowie jeweils drei gemütlichen Sesseln, die um einen kleinen Tisch mit einer Glasflasche und einer bernsteinfarbenen Flüssigkeit darin in zwei der Ecken stehen.

Wer den Laden betritt wird von einer Geruchswolke aus Tabak, Rauch, Holz und Glut begrüßt, die unvorbereitete oder ungeübte Kunden gerne mal überwältigen kann. Die Sessel nutzt Dazner gerne um mit besonders treuen Kunden in diesen ein Glas "Wasser des Lebens" zu trinken, neue Waren

vorzustellen oder mit Seelenverwandten ein wenig zu paffen.

Denn das Drachenfeuer ist ein Geschäft für Pfeifen, Rauchkraut und alles darum herum. Bambur, der jüngste der drei, hat ein unvergleichliches Händchen für das Schnitzen von Pfeifen, während sich Rognar um die meisten anderen kümmert, die der Laden anbietet. Beide sind sie jedoch gleichermaßen geschickt in der Herstellung des wahren Erfolgsgeheimnisses des Drachenfeuers, den zwergischen Drachenqualmern. Diese besondere Art magischer Pfeifen, ist unter Zwergen extrem beliebt, wird aber nur selten an andere Völker verkauft. Das Geheimnis ihrer Herstellung wird nur von Vater an Sohn weitergegeben und wird, wie so vieles andere auch, von den Zwergen eifersüchtig gehütet.

Seit ihrer Ankunft in Hellfurt verkaufen die Brüder öfter als sonst Drachenqualmer auch an andere Völker als Zwerge, Dazner achtet meist jedoch darauf, dass nur wahre Genießer in den Besitz seiner besseren Waren kommen, kann sich aber von einer ausreichend tiefen Geldbörse auch vom Gegenteil überzeugen lassen.

Die durchaus nicht unumstrittenen Drachenqualmer haben in Hellfurt jedoch schon mehr als einmal für Ärger gesorgt, was Dazner den Unmut des Rates gebracht hat. Doch bisher haben sich alle Maßnahmen, die gegen ihn, das Drachenfeuer oder den Verkauf der Drachenqualmer gerichtet haben stets unerklärlicher Weise in Rauch aufgelöst.

Gerücht/Idee/Geschichte: Dazner scheint in irgendwelche zwielichtigen Geschäfte verstrickt zu sein.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

## **DAS HAUS DES HEXENMEISTERS**

Das Haus ist ein altes Gebäude aus Stein. Eine schwarze Katze streift um das Haus herum und starrt diejenigen, die es wagen, zu nahe zu kommen, finster an, als würde sie sie beobachten und ihre Schwächen erkennen. Der Hexenmeister ist ein geheimnisvoller Mann, der sich selten zeigt und nur seinen engsten Vertrauten etwas über sich erzählt hat. Es heißt, dass er große Macht besitzt und in der Lage ist, Wünsche zu erfüllen.

Allerdings muss man bereit sein, dafür einen hohen Preis zu bezahlen. Das Haus ist mit allen möglichen Arten von Zaubetränken und -zutaten gefüllt. Auch im Inneren des Hauses findet man alles was man braucht: Eine Bibliothek voller magischer Bücher und Schriften; ein Ruhezimmer mit gemütlich aussehenden Sofas; ein großes Wohnzimmer voller antiker Möbel und Gemälde und natürlich das Herzstück des Hauses – das magische Labor. Hier gibt es mehrere Tische, die mit unzähligen Zutaten und Apparaturen ausgestattet sind, die alle für die Herstellung von Zaubern und Tränken benötigt werden.

Der Hexenmeister wirkt hier Magie und hat unzählige Zaubereien erschaffen. Er kann hier heilende Tränke für Kranke herstellen oder die Natur manipulieren, um magische Phänomene zu erzeugen. Am anderen Ende des Labors befindet sich ein großes Fenster, das den Blick auf den Garten des Hexenmeisters freigibt. Dieser Garten ist voller unglaublich kunstvoll angelegter Pflanzen und Bäume, die nur der Hexenmeister selbst erschaffen konnte. Viele magische Kräuter und Pflanzen wachsen hier, die besonders bei der Herstellung von Tränken sehr hilfreich sind. Für jede Art von Magie gibt es hier die richtige Zutat.

Alles in allem ist es ein Ort voller Magie und Schönheit – ein guter Ort für den Hexenmeister, um seine Kunst zu verfeinern!

*Inventar & Ware siehe Anhang*

## DER REISEAUSSTATTER

Der Reiseausstatter ist ein großes dreistöckiges Geschäft, das von jungen wie erfahrenen Abenteurern aufgesucht wird. Ihr Angebot mag zwar schlicht sein, doch enthält es Gegenstände, die Abenteurer immer brauchen vom Angelhaken bis zu Zelten können sie hier alles finden.

Seine ständig wechselnde Belegschaft ist stets hilfsbereit und freundlich, vielleicht sogar verdächtig freundlich, wodurch Gerüchte aufkommen, dass Kunden des Reiseausstatters nicht immer mit mehr gehen als sie gekommen sind, wenn sie denn überhaupt gehen, da seine Belegschaft unter Kontrollzaubern steht, die sie dem wahren Besitzer des Reiseausstatters, einer der großen Adelsfamilien, hörig machen und sie immer auf der Suche nach neuen ~~Opfern~~ ~~Dienern~~ Angestellten sind.

Gerücht/Idee/Geschichte: Die Angestellten erscheinen vielen viel zu freundlich, die müssen was im Schilde führen!

*Inventar & Ware siehe Anhang*

## ELFISCHE KLINGEN UND ANDERE KUNSTWERKE

Wer eine Waffe sucht, wird in Hellfurt wohl kaum einen besseren Ort als "Elfische Klingen und andere Kunstwerke" finden. Der Laden mag zwar schlicht sein, mit kunstvollen Metallarbeiten, verzierten Regalen und Waffenständern, die nahezu jede Waffe beinhalten, doch ist es eher eine schlichte Eleganz, die auch die Waffen in seinem Angebot widerspiegelt. Die an den Laden angeschlossene Schmiede ist allerdings umso beeindruckender. Obwohl fast Tag und Nacht in dieser gearbeitet wird, sind die Ambosse, Schmelzöfen, der eine seltsame komplexe Form aufweist und aus einem dunkel goldenen Metall besteht, sowie die gesamte Arbeitsstätte so sauber, wie es kaum möglich zu sein scheint.

Dur'endal Ferrasthal Meisterschmied und Besitzer des "Elfische Klingen und andere Kunstwerke" ist ein, für elfische Verhältnisse, muskulöser Elf, mit weißem, vergleichsweise kurzem Haar und stahlblauen Augen. Selbst für elfische Verhältnisse sieht er gut aus, wenn auch Angehörige seine eigenen Volkes ihn als zu muskulös bezeichnen würden, hat es nicht wenigen Menschen (Frauen wie Männern) bei seinem Anblick bereits die Sprache verschlagen. Dazu schafft er nicht nur mit dem Schmiedehammer kunstvoll verzierte Arbeiten, auch seine Zunge spricht gleichsam kunstvoll, was in Kombination schon viele Kunden dazu bewogen hat deutlich mehr zu höheren Preisen zu kaufen, als sie es eigentlich vorgehabt hatten, wenn auch noch niemand es beim ersten Schwung seiner neuen Klinge je bereut hat.

Mit Aegibor Hoploton, dem zwergischen Besitzer des Panzertons, genau auf der gegenüberliegenden Straßenseite verbindet ihn eine mal mehr mal weniger freundschaftliche



Rivalität. So testen sie regelmäßig ihre Fähigkeiten aneinander, indem Dur'endal mit einem von ihm geschmiedeten Speer gegen einen von Aegibor geschmiedeten Schild antritt.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

*[Der Bürger, Buder Grimm] Meisterklasse Handwerker*

## GÄRTNEREI IMMERGRÜN

Die Gärtnerei Immergrün macht ihrem Namen alle Ehre. Schon von außen kann man allerlei Pflanzen sprießen und wachsen sehen. Betritt man die Gärtnerei strömen einem unzählige wohlige Gerüche entgegen.

Betreiber der Gärtnerei ist Samber Grünschi ein etwas moppeliger und durch und durch gutherziger Halbling. Er besitzt ein schier unendliches Wissen über alle Arten von Pflanzen und Pflanzenwesen und steht Abenteurer gerne mit Rat und Tat zur Seite. Sein breit gefächertes Angebot was alles rund um Kräuter und Pflanzen beinhaltet hat schon mehr als einem Abenteurer das Leben gerettet.

Doch nicht nur bei Abenteurern, sondern auch in der Stadt ist der Halbling äußerst beliebt, da er viele in der Stadt mit seinem frischen Obst und Gemüse beliefert, bei der Aufzucht verschiedener Pflanzen (wie Rauchkraut oder Heilkräutern) hilft, für jede Dame und jeden Ehemann und Casanova die passenden Blumen an der Hand hat und generell mit seiner freundlichen Art zahlreiche Freunde in der Stadt hat. Trotzdem gerät der Halbling immer mal wieder in Geldnöte, da er dermaßen gutmütig ist, dass er es nie bemerkt, wenn er bestohlen wird, oder es vielleicht sogar bewusst ignoriert.

Oft kann man in der Gärtnerei Immergrün die sehr hübsche Halblingsdame Nelki Hüttingen antreffen, die oft ausgesprochen lange braucht, um sich doch jedes mal erneut die gleiche Art Blume zu kaufen. Sobald Nelki den Laden betritt vergisst Samber alles um sich herum und starrt sie (mehr oder weniger, eher weniger) heimlich sehr verträumt an. Kommt Nelki jedoch an den Thresen wird er nervös und geschäftigt und bekommt kein klares Wort heraus. Nur selten muss die aufgeweckte Nelki ihre eine Blume, die sie sich ausgesucht hat und von da bis sie verwelkt in ihrem Haar trägt, auch bezahlen. Und obwohl sie keineswegs auf den Mund gefallen ist, was andere Kunden und fast jederman in Hellfurt bestätigen kann, da sie schon oft Ziel eines ihrer scharfen aber dennoch witzigen und sympathischen Sprüche waren, ist der Austausch der beiden Halblingen oft nicht mehr als unverständliches Genssel auf beiden Seiten. Stattdessen verlässt sie oft mit geröteten Wangen den Laden und lässt einen ebenso erröteten Samber zurück.

Gerücht/Idee/Geschichte: Charaktere, die sich bereits einen Namen als tapfere Helden gemacht haben, erzählt Samber irgendwann vielleicht von einer seiner Sorgen. Er habe ein Gerücht gehört, dass ein seltsames Pflanzenwesen irgendwo nicht allzuweit entfernt sein Unwesen treibe und ihm schon einige zum Opfer gefallen sind. Es sei wohl ein Pilz, der sie in seltsame Kreaturen verwandele, aber mehr wisse er nicht, nur dass man vorsichtig sein soll und jemand die Sache vielleicht genauer untersuchen sollte [Monster Ophiocordyceps Fortissimus, Dzaarion].

Die SCs können einem der beiden Halblingen helfen den ersten Schritt zu machen bzw. ein Rendezvous organisieren oder ihnen bei diesem helfen und mögliche Probleme (andere Verehrer, Monster, schlechtes Wetter...) aus dem Weg räumen.

*Inventar & Ware siehe Anhang*



## GNOMENBRÄU

Das Gnomenbräu ist ein Laden, der von einem gnomischen Alchemistenehepaar, Mernan und Uripip Kringeldipper, betrieben wird. Wenn auch verschroben und immer etwas durcheinander, sind beide freundliche Zeitgenossen, die vor allem miteinander perfekt harmonieren. Dies geht soweit, dass die beiden auch ohne ein Wort miteinander zu sprechen perfekt aufeinander abgestimmt sind und ab und an sogar explosive Waren oder Fläschchen mit flüssigem Feuer ohne Blickkontakt durch den Laden geworfen werden und bisher trotzdem immer den sicheren Weg in die Hände des jeweils anderen fanden. Wer am Laden vorbeikommt, hört oft ein herzliches Lachen aus dem Inneren oder wie beide sich gegenseitig zu neuen Ideen und Erkenntnissen anstacheln und beflügeln. Es wäre kaum auszumalen wie schrecklich es wäre, würde einer der beiden verschwinden.

Wer sich für die Alchemie interessiert ist in ihrem Laden immer gerne willkommen, sie nehmen sogar Lehrlinge bei sich auf, die sich ihrer Kunst widmen wollen. Abenteurer, die in ihren Produkten nur ein Mittel zum Zweck, statt der faszinierenden Magie, die hinter ihnen steckt sehen, bedienen sie zwar freundlich und ohne Aufpreis, jedoch kam es das ein oder andere mal zu kleinen Verwechslungen bei Tränken oder ähnlichem und ausversehen erhielten die Abenteurer unausgereifte Tränke, die sich noch in einer Testphase befanden. Meist passiert bei diesen nichts Schlimmes, sondern die Tränke haben eine ungewöhnliche, schwächere oder schlicht gänzlich andere Wirkung. Beschweren sich Kunden, die leider einer solchen Verwechslung unterlaufen sind, entschuldigt sich das Ehepaar überschwänglich aber aufrichtig, bietet besonders erbosten Kunden sogar eine Entschädigung an, interessieren sich im Gegenzug aber sehr für die Auswirkungen, die der Trank hatte und während der eine Teil des Paares entschuldigend die Kundentreue sichert, können aufmerksame Begleiter des Kunden, den anderen Teil des Paares dabei beobachten, wie er sich aufgeregt Notizen auf einem Pergament notiert.

Im Gnomenbräu selbst gibt es allerhand an alchemistischen Dingen. Von Tränken, über Gifte, Waffenöle, Parfüme, Chemikalien und manchmal sogar Bomben bis hin zu alltäglichen Gebrauchsmaterialien für Tränkebrauer und Chemikanten wie magischen Ingredienzien, Lösungsmitteln, robusten und zerbrechlichen Phiolen für Tränke, Destillationsapparaturen und Laborausrüstungen gibt es hier alles was das Herz eines jeden, der es gerne bunt qualmt und dampfen sieht begehren könnte.

In ihrem Kellergewölbe bieten die beiden Gnome sogar Möglichkeiten an die dortige Laborausrüstung zu nutzen und Vorräte an Tränken für andere einzulagern, aber sie bieten natürlich auch an alchemistische Produkte exakt nach den Wünschen ihrer Kunden herzustellen oder bestimmte Materialien zu besorgen, natürlich für einen Aufpreis.

Gerücht/Idee/Geschichte: Sollte einer der beiden auf mysteriöse Weise verschwinden, wird der andere Teil des Ehepaares die SC anheuern und anbetteln das Verschwinden aufzuklären.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

*[Heldenklasse Alchemist, Dzaarion]*

*[Slay!05] Heldenklasse Alchemist*

*[Tränke und Gifte, Dzaarion und Zauberlehrling]*

## GONTHERS GUTE GÄULE REITTIERE

Etwas außerhalb der Stadt findet sich Gonthers Gute Reittiere, die Gäule wurden auf dem riesigen Holzschild auf dem dieser Name prangt gestrichen, als ihm klar wurde, dass es vielleicht nicht die beste Werbung sei und er weit mehr zu bieten hat als ein paar lahme Gäule. Das Geschäft wirkt weniger wie ein solches, sondern halb wie ein Hof, halb wie ein Zoo, und kann durchaus auch für den kleinen Eintrittspreis von 1 SM als letzterer besucht werden. Wer jedoch deutlich mehr Gold mitbringen kann, findet hier eine große Auswahl gewöhnlicher, aber auch exotischer und magischer Reit-, aber auch Hoftiere. Er hat zwar ein immer mal wieder wechselndes Angebot an Reittieren, sind Charaktere jedoch auf der Suche nach einem bestimmten, kann er auch dieses nicht selten besorgen, gegen einen Aufpreis (Kosten x 1,5) versteht sich. Gonthers Stallungen sind weithin bekannt und so wollen viele, die später mit Tieren arbeiten wollen, als Lehrlinge zu ihm.

Gonther Wollen selbst ist ein Halbbling, der sich aus dem Streit der beiden anderen großen Tierhändler, Animadias Finvandrell und Fausto Bellen, geflissentlich heraushält und seinem Tagwerk nachgeht. Er ist ein ruhiger Geselle mit schütterem braunen Haar, einem gewaltigen Schnurrbart und deutlichem Wohlstandsbauch, jedoch stets in grober Kleidung, die eher an die eines Stallmeisters, als die eines reichen Händlers erinnert. Woher er seine zahlreichen, durchaus auch exotischen Reittiere bezieht, ist sein Geheimnis. Ansonsten freundlich und offen plaudert er mit Kunden und Bekannten gerne über seine Tiere, Probleme und Tipps zu ihrer Haltung und philosophiert ausgesprochen gerne darüber, welche der vielen Tavernen Hellfurts denn nun die beste sei.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

*[SHS - Regeln für Reittiere, Dzaarion]*

## MAGIEEMPORIUM

Die Elfe Envalle Thalestaire und die Gnomin Glisterna Funkerzipp sind die Besitzerinnen und Betreiberinnen des Magieemporiums, ein Laden, der nur so vor Magie strotzt. Überall sind magische Gegenstände, Spruchrollen oder Ausrüstung für Magier zu finden, teilweise fliegen auch immer wieder Gegenstände durch den Laden, springen umher, sprühen magische Funken oder zeichnen sich als magisch aus.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

## MASSSCHNEIDEREI AXCIANIX

Die Maßschneiderei Axcianix wird von Herrn Axcianix, einem schlanken Gnom mit schütterem Haar und Brille betrieben, dessen ganzen Namen wohl nur er selbst kennt. Das penibel saubere Geschäft bietet alles, was sich ein gutaussehender Charakter wünschen kann. Dabei sind Kunden jedoch stets dem scharfen Blick von Herrn Axcianix unterworfen, der auf einem fliegenden Sitzkissen durch seinen Laden schwebt.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

## PANZERTON

Rau und ruppig, wie man es von einem zwergischen Schmied erwarten würde, begrüßt einen Aegibor Hoploton in seinem Geschäft. Ein Zwerg mit struppigem, schwarzem Haar, bei dem nicht zu unterscheiden ist, was Kopfhaar und was Bart ist, jedoch auffällig wenige Brandlöcher für seinen Beruf besitzt. Er ist so stur, wie man es von einem Zwerg erwarten würde, doch unheimlich stolz auf seine Arbeit und mit einem feinen Sinn für kunstvolle Metallarbeit, zumindest für Zwergische.

In seinem Laden, dem Panzerton finden sich wohl die besten Rüstungen und Schilde Hellfurts. Von schlicht bis reich verziert findet sich in den Auslagen nahezu alles, was das Leben eines Abenteurer während der nächsten Kämpfe verlängern kann.

Mit Dur'endal Ferrasthal, dem elfischen Besitzer des "Elfische Klingen und andere Kunstwerke", genau auf der gegenüberliegenden Straßenseite verbindet ihn eine mal mehr mal weniger freundschaftliche Rivalität. So testen sie regelmäßig ihre Fähigkeiten aneinander, indem Dur'endal mit einem von ihm geschmiedeten Speer gegen einen von Aegibor geschmiedeten Schild antritt.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

*[Heldenklasse Waffenschmied, Bruder Grimm]*

## PHARMAZIE MORGENGOLD

Die Pharmazie Morgengold ist ein eher ungewöhnliches Geschäft. Ein kleiner Laden, stets penibel aufgeräumt und gesäubert, ist er nicht viel mehr als ein Tresen hinter dem die Besitzerin vor einem raumfüllenden Regal steht, in dem sich zahlreiche Kästchen, vor allem aber große bauchige Glasbehälter mit allerlei buntem Inhalt finden. Die Pharmazie ist ein Laden, der sich vor allem der Herstellung und dem Verkauf nicht-magischer Heilmittel verschrieben hat, führt natürlich aber auch magische Hilfsmittel und ist vor allem für seine große Auswahl an Zauborbons bekannt und beliebt.

Geführt wird die Pharmazie Morgengold von der Elfe Medae Remedia, eine blonde Elfe mit streng zurückgebundenem Haar, die immer in ein strenges, weißes Gewand gekleidet ist. Sie wirkt zwar immer distanziert, hat jedoch stets ein offenes Ohr für die Sorgen der einfachen Stadtbevölkerung und kann ab und an dabei beobachtet werden einige Zauborbons an ein paar Kinder zu verschenken.

Leben in die Pharmazie bringen die aufgeweckten Halbblings-Zwillingsgeschwister Nill und Nell Zückri, die Assistenten von Medae. Sie begegnen einem immer wieder in der Stadt, durch die sie wirbeln, um Besorgungen im Gnomenbräu oder der Gärtnerei Immergrün zu machen, deren beste Kundin Medae ist oder wie sie von ihrer Chefin stibitzte Zauborbons als Proben verteilen, oder ihre eigenen Experimente an den Mann bringen wollen (meist Malibons).

*Inventar & Ware siehe Anhang*

*[Slay!02] Heldenklasse Apothekarius*

## TINTENHERZ

Wer das Tintenherz betreten will, muss zuerst an Thurim Eisenbrecher, einem breit gebauten Zwerg, mit kurzem Rotblonden Haar und ebenfalls kurzem Bart mit eingeflochtenen Goldringen, vorbei. Dieser steht meist vor, in oder direkt hinter der Tür des Geschäfts und beäugt jeden Kunden missbilligend. Seine unter der Haut mit Eisen verstärkten Knöchel (kein Schlagen-Malus bei waffenlos, sondern GA -3), die nicht selten blutverschmiert sind und sein fast immer nackter, mit vielen Tätowierungen geschmückter, Oberkörper schinden auch bei so manchen Hartgesottene Eindruck. Er ist ein einfacher Mann, der sich durch Stärke und Mut beeindrucken lässt, jedoch auch einen feinfühligem Sinn für Kunst besitzt. Er ist allerdings keinesfalls nur der Türsteher des Tintenherz, sondern dessen Besitzer und Verteidiger. Im Inneren des Tintenherz erwartet einen ein kleiner Raum, mit zwei seltsam geformten Stühlen und Wänden, die mit Kohlezeichnungen geschmückt sind. Zudem kann man (wenn man Glück hat, an Thurim vorbeikam und niemand die



nahezu immer ausgebuchten Dienste des Tintenherz in Anspruch nimmt) dort Atramenel Irezumi treffen. Ein schlaksiger Elf mit schwarzem Haar, das jede Woche zu einer anderen kunstvollen Frisur verwandelt ist. Er trägt meist lederne Kleidung und ist eher schweigsam und in sich gekehrt. Eine Ausnahme ist nur, wenn sich Zwerg und Elf zugleich im Laden befinden, was meist zu lautstarken Streits führt, auch wenn ansonsten eigentlich nie Streits zu hören sind, aus dem an das Tintenherz angeschlossene kleine Wohnhaus der beiden, das sie sich teilen, auch wenn man von Außen nicht genug Platz für ein zweites Zimmer erahnen kann.

Die Beliebtheit des Tintenherz kommt jedoch nicht vom sonnigen Gemüt seiner Bewohner, sondern von den außergewöhnlichen Fähigkeiten, die besonders Atramenel zur Schau stellt. Dieser ist nämlich in der Lage wahre Kunstwerke auf bzw. unter der Haut seiner zahlenden Kunden zu binden. Die meisten sind dabei rein optischer Natur, jedoch ist Atramenel auch in der Lage magische Tattoos herzustellen, für die seine Kunden oft weite Strecken reisen und oft auch in Streit über die Reihenfolge in der sie bedient werden geraten, bis Thurim diese Streits schlichtet. Jedoch ist auch Thurim selbst ein Künstler, der mit dem Körper anderer arbeitet, allerdings werden seine Dienste weitaus seltener in Anspruch genommen, ersetzt er doch Teile des Körpers durch metallische oder mechanische Prothesen, oder treibt einfach kunstvolle Ringe und Metallstücke in und unter die Haut.

*Inventar & Ware siehe Anhang*

## ZIMMERMÄNNER SILVENS

Die Gebrüder Silvens sind wohl die besten Zimmermänner und Schreiner in Hellfurt. Dabei nehmen sie eine Vielzahl an Aufgaben wie Hausbau, Reparaturen aber auch Aufträge für Möbel an und dies nicht nur für den Adel Hellfurts, sondern auch für dessen einfache Bewohner, was sie äußerst beliebt macht. Einen besonderen Ruf genießen sie für ihre Fähigkeit, auch magische Hölzer verarbeiten zu können, so sind besonders ihre Eiseneichenschilde bei Abenteurern beliebt.

Der jüngere Ben, ein Mensch mit braunen Haaren, sonnengebräunter Haut und schlichtem Aussehen, kümmert sich vor allem um das Tagesgeschäft der Brüder, also um die eigentliche Werkstatt.

Der deutlich besser aussehende, ältere Bruder Ken, ist wiederum für seine Hausbesuche bei adeligen Damen bekannt, die zufälligerweise oftmals dann stattfinden, wenn deren Ehemänner gerade verreist sind.

*Inventar & Ware siehe Anhang*



# DUNGEONS UND GEWÖLBE

## DUNKLE KAMMERN UND TIEFE KELLER

Wie in jeder Stadt finden sich auch in Hellfurt einige Gewölbe, die voller Schätze und Getier ist und wert erkundet zu werden. Da gibt es einerseits die weitläufige Kanalisation, aber auch abgeschlossene Gewölbe. Einige dieser Plätze werden im folgenden kurz beschrieben.

### DAS MAUSOLEUM DER FAMILIE VON BROCKENWACHT

Etwas außerhalb der Stadt, am Rand des großen Waldes liegt ein Totenacker. In der Mitte des Totenackers steht ein Mausoleum. Dieses Mausoleum besteht aus einer oberirdischen Halle in dessen Mitte immer das Grabmal der "letzten" Generation derer von Brockenwacht liegt - momentan das Grab des verstorbenen Grafen Bethold (und sollte sie sterben - die Göttin mag es verhüten - der Gräfin Valerie).

Die Halle ist etwa 20 mal 10 Schritte groß, am Kopfende stehen ein oder zwei steinerne Särge, mit schweren Deckplatten (darauf Darstellungen der Verstorbenen). Vor den Sarkophagen sind einige Andachtsbänke. Die Kerzen im Mausoleum werden regelmäßig gewechselt und entzündet, oft wird auch Weihrauch verbrannt.

Unterhalb der Andachtshalle (eine enge steile Treppe führt hinunter) geht es mehrere Etagen in die Tiefe, hier wurden viele Generationen von Familienmitgliedern beigesetzt. Wird ein Leichnam von der Andachtshalle umgebettet, dann kommen die Überreste in eine Urne und die vormalige Deckplatte des Sarkophags wird nun verwendet, um die Nische des Urnengrabes zu verschließen.

Die Familie Brockenwacht zahlt regelmäßig dafür, dass das Mausoleum von Bestien, Monstern und gelegentlich Untoten gereinigt wird. Angeblich ist das Mausoleum (und vor allem die tieferen Ebenen) ein beliebter Treffpunkt für zwielichtiges Gesindel, aber auch die örtlichen Jugendlichen sehen es als Mutprobe an, des Nachts das Mausoleum zu betreten. Man kann also niemals sicher sein, wen oder was man an diesem Ort antrifft.

### DIE WAND

In vielen großen Städten stoßen die Welten von arm und reich aufeinander, doch nirgends geschieht dies so wie in dem Stadtviertel, das nur als "Die Wand" bezeichnet wird. Für Uneingeweihte ist nur schwer ersichtlich, warum so viele gutbetuchte Bürger und in prächtige Rüstungen gekleidete Abenteurer dieses schäbige Gebiet aufsuchen. Raubüberfälle, Taschendiebstahl und Fallen erwarten den unvorsichtigen Besucher, wenn er sich zu tief hinein wagt. Doch was befindet sich darin, was so viele Leute alle Vorsicht fahren lässt und sie dennoch in seine Tiefen locken lässt?

Die Antwort ist: Nichts. Zumindest nichts Offensichtliches. Durchschreitet man die Gassen, entkommt Dieben, Räubern

und Fallenstellern, so stellt man fest, dass man nur in einer Sackgasse gelandet ist. Eine namensgebende verzierte Wand schmückt das Ende eines beschwerlichen Weges. Diese Wand ist der hiesige Eingang in Balthazar Unzengolds Fachgeschäft für magische Objekte in Hellfurt.

Warum hat er diesen Ort für den Zugang gewählt? Das verrät er niemandem. Vielleicht gab es mal eine Zeit, wo dies ein beschaulicheres Viertel war. Vielleicht will er seine Kundschaft einer gewissen Auslese unterziehen, damit nicht jeder in Hellfurt mit seinen exquisiten Waren hausieren geht. Vielleicht sind die Diebe und Räuber Lieferanten von Balthazar (auch wenn dies niemand laut zu vermuten wagen würde). Vielleicht war es aber auch nur sein alter Freund Rainer Zufall, der sich einen Scherz erlaubt hat. Einerlei. Wer sein Geschäft von Hellfurt aus betritt, wird so gut wie jeder andere Kunde behandelt. Doch gilt der Schutz durch Balthazar nur in seinem Laden und so mancher Kunde wird feststellen, dass das Erreichen des Ladens nur der erste Teil war. Seinen Einkauf erfolgreich nach Hause zu tragen, ist eine ganz andere Aufgabe.

### DIE VILLA WOHLGENANT

Einst war die Familie Wohlgenannt eine der reichsten Familien Hellfurts. Zu ihrem Reichtum waren sie unter anderem mit dem Verkauf ihres großen und weithin bekannten Angebotes an Zauborbons gekommen. Dieser Reichtum ermöglichte es ihnen auch im Hintergrund viele Fäden zu ziehen und Einfluss auf die Geschehnisse Hellfurts zu nehmen, doch reichte dies Haarsupp Wohlgenannt, dem letzten Oberhaupt der Wohlgenannt nicht mehr aus, er wollte echte, direkte Macht. So schloss er sich einigen anderen Mitgliedern der Zuckerbäckergilde unter Aroslav Sachary an, um beim Plan den Stadtrat unter ihre Kontrolle zu bringen mitzuwirken. Er teilte sein Wissen um besonders starke Zauborbons mit ihnen, war vor allem aber der Financier des Unterfangens. [Zauborbons, Dzaarion]

Nach Aufdeckung der Verschwörung gelang es Boroslav Sachary geschickt Haarsupp Wohlgenannt als den Kopf hinter der Verschwörung hinzustellen, dies rettete seinem Vater zwar nicht das Leben, was aber auch nie Boroslavs Anliegen gewesen war, jedoch konnte er so seine Position innerhalb der nun aufgelösten Gilde und den Reichtum seiner Familie behalten. Die Wohlgenannt hingenen wurden als Familie des

Die Villa Wohlgenannt ist sowohl Dungeon, als auch möglicher späterer Stützpunkt der SC. Die Villa ist groß und birgt eine Menge Gegner verschiedener Level. Es ist unwahrscheinlich und auch nicht gedacht, dass die SC die gesamte Villa in einem Durchgang säubern und für sich beanspruchen können. Die SC können sich durchaus zurückziehen. Vergehen zwischen den einzelnen Versuchen jedoch mehr als ein paar Tage, so können sich einige Monster wieder in der Villa ansiedeln oder neue diese als ihre Heimat beanspruchen.



Kopfes hinter einer solch schändlichen Verschwörung, nach der Hinrichtung von Haarsupp, aus der Stadt gejagt und ihr Vermögen beschlagnahmt. Letzteres erwies sich jedoch als deutlich schwieriger als gedacht.

Die Haarsupps besaßen eine große Villa im besten Viertel der Stadt und als sie mit kaum ein paar hundert Goldstücken aus der Stadt flohen aktivierten sie sämtliche über die Jahre

installierten Sicherheitsvorrichtungen ihrer Villa, was bisher eine erfolgreiche Beschlagnahmung ihres Restvermögens verhinderte. Das angeblich seit der Flucht der Familie auch noch ein Geist in der Villa sein Unwesen treibt tut sein Übriges, damit niemand mehr die Villa betritt und diese langsam aber sicher verfällt. Daher ist die Stadt bereit tapferen Abenteurern einen Teil des Vermögens, sowie die Villa selbst und einen





Platz als Bürger der Stadt als Belohnung anzubieten, wenn es ihnen gelänge das Vermögen der Wohlgenannten zu sichern und dem Stadtrat auszuhändigen.

## ERDGESCHOSS

**1. GARTEN** Das weitläufige Gelände der Villa ist von einer Mauer umrandet. Die Mauer ist 2,5 Meter hoch, bietet jedoch kein wirkliches Hindernis, da das große schmiedeeiserne Tor zum Haupteingang zwar ge-, aber nicht verschlossen ist. Das Gelände dahinter ist groß genug, um einige Tiere darauf zu halten und war einst ein gut gepflegter Garten.

Ein gepflasterter Weg führte einst durch einen prachtvollen Garten zur Villa. Nun ist das Gelände völlig verwildert und verwuchert. Durch das mehr als hüfthohe Gras schleichen drei Zweierpärchen Blätterlöwen [Anhang: Bestiarium], die das Gelände bewachen. Zudem sind im Dickicht acht fast verwelkte Celeriac-Grünwächter [Anhang: Bestiarium] versteckt, die auf alles schießen, das in einen 5 Meter Radius kommt.

Die Fassade der Villa ist ungewöhnlich glatt und bietet kaum Möglichkeit sie zu beklettern. Die Fenster des Erdgeschosses sind allesamt eher schmal und mit Stahl vergittert.

**2. INNENHOF** Sowohl das dicke äußere, als auch das innere Haupttor stehen weit offen und zeugen nicht nur von der eiligen Flucht der Wohlgenannten, sondern auch von den bisherigen Versuchen die Villa einzunehmen.

Der Innenhof ist mit Marmor gepflastert. Säulen ragen rundherum ins Obergeschoss auf. In der Mitte des Innenhofes ist ein Impluvium. Mehrere Pflanzkästen bilden einen Kräutergarten, aus teilweise exotischen Pflanzen, deren Kästen mittlerweile jedoch vollkommen verwildert sind.

Den Innenhof beschützen noch immer drei, mittlerweile recht ausgehungerte, Wachstachler [Anhang: Bestiarium].

**3. GANG** Ein kleiner Gang, der sowohl zur Waschküche, als auch zum Bad führt. Am Ende des Gangs führt eine Treppe in den Keller. Eine Statue, die einen längst vergessenen Vorfahren der Wohlgenannten darstellt, versteckt einen Geheimgang ins Obergeschoss, der jedoch nur von innen geöffnet werden kann.

**4. BAD** Die Wände des gesamten, äußerst geräumigen, Badebereichs sind mit bunten Mosaiken verziert. Unterteilt ist der Badebereich in drei Abschnitte. Der erste Bereich ist ein Durchgang mit zwei Regalen zum Entkleiden. Der zweite Bereich besteht vor allem aus einem Kaltwasserbecken und führt weiter in den letzten Abschnitt. Dieser wird vor allem von einem weiteren Becken dominiert, in dem es sich ein Wasserelementar II [GRW S. 111] heimisch gemacht hat.

**5. WASCHKÜCHE** In der Waschküche stehen zwei große steinerne Waschbecken, in denen die Diener der Wohlgenannten einst die Kleidung der Anwohner, sowie kleinere Becken in denen sich die Anwohner selbst waschen konnten. Auch hier haben sich zwei Wasserelementare I [GRW S. 111] eingenistet.

**6. LATRINE** Kleine Latrinenräume, die durch einen, noch immer laufenden, Wasserstrom sauber gehalten werden.

**7. REMISE** Das Tor zur Remise ist mit einem Balken versperrt. Einst stand hier die prunkvolle Kutsche der Wohlgenannten, in der sie aus der Stadt flohen. Zurück blieb jedoch zumindest ein schlichter Wagen. In der Remise sind zudem vier Boxen, die

Platz für Pferde, oder andere Reittiere, bieten, sowie eine große Werkbank und zwei Regale mit diversen einfachen Werkzeugen, Sätteln, Zaumzeug und Lederriemen.

**8. LAGERRAUM** Die Fässer in diesem Lagerraum beinhalten vor allem Hafer und andere Getreidesorten. Acht große Ratten [GRW. S. 119] haben hier eine scheinbar unerschöpfliche Futterquelle gefunden, die sie energisch gegen Eindringlinge verteidigen.

**9. LAGERRAUM** Weitere Lagerräume, die größtenteils verdorbene Lebensmittel und andere Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs und Vorräte beherbergen.

**10. SCHMIEDE** Eine einfache kleine Schmiede mit einer Esse, Amboss, Werkbank und Regal mit einem Werkzeugset einfacher Schmiedewerkzeugen. Ein Feuelementar II [GRW. S. 110] bewohnt die Esse und ist ein nicht zu unterschätzender Risikofaktor.

**11. KÜCHE** Die große Küche bietet mehrere Feuerstellen zum Kochen, Arbeitsflächen und Regal mit Töpfen, Pfannen, Messern und anderen Kochutensilien. Auf dem Boden liegen überall größere und kleinere Knochen, sowie andere Überreste einstiger Abenteurer (z.B. ein zernagter Kampfstab oder zerrissene Lederrüstungen) verstreut.

Zwei Varkolaks [Anhang: Bestiarium], einst der ganze Stolz Haarsupps und seine treuen Jagdtiere, haben sich nach der Flucht ihrer Herren hier niedergelassen, sind seitdem aber stark verwildert. In der hinteren rechten Ecke befindet sich außerdem eine Treppe zum Keller.

Die Hintertür ist verschlossen (SW 6). Insgesamt gab es vier Schlüssel für diese Tür. Zwei hängen in der Küche neben der Tür an der Wand, ein weiterer konnte von den Stadtherren sichergestellt werden, wurde aber bereits an eine Gruppe Abenteurer ausgehändigt wurde, die jedoch nicht zurückkehrten. Den letzten Schlüssel besitzt Roswina, eine ehemaliges Hausmädchen der Wohlgenannten, dem die SC in einer der Tavernen Hellfurts begegnen können.

**12. VORRATSKAMMER** In den Regalen lagerten einst frische oder zum Kochen benötigte Lebensmittel. Das meiste vom abgehängenen Fleisch der Decke haben sich mittlerweile die Varkolaks aus der Küche einverleibt.

**13. GESINDESTUBEN** Mehrere einfache Zimmer, die einst von der Dienerschaft der Wohlgenannten bewohnt wurden. Das meiste aus den Kisten wurde bei der Flucht mitgenommen, doch finden sich in den verschiedenen Kisten insgesamt noch immer 47 Kupfer, 1 Set Spielkarten, ein paar schlichte Kleider, 4 Holzwürfel, 1 Anhänger mit heiligem Symbol und 6 Holzbecher. Eine Wendeltreppe führt ins Obergeschoss.

**14. LABORKÜCHE** In dieser kleinen Laborküche konnten die Wohlgenannten einige ihrer Zauberbons, denen sie ihren Reichtum verdankten, herstellen. In den Regalen lagern zahlreiche Töpfe, Gläser und andere Gefäße mit diversen Kräutern, magischen wie nichtmagischen alchemistischen Zutaten und vor allem eine Menge Zucker.

**15. LAGERRAUM** Hier lagern vor allem weitere, meist verdorbene, Zutaten, aber auch diverse Gläser mit (je W20) fertigen Zauberbons, die für den Verkauf bestimmt waren (und 14 Gläser, die noch nicht verdorben sind).

**16. EINGANG GESCHÄFTSRÄUME** Der Eingang zu den ehemaligen Geschäftsräumen der Wohlgenannts ist nicht nur mit einem hervorragend gearbeiteten Schloss (SW 8) verschlossen, sondern auch mit einem dicken Balken von innen gesichert. Die Wände des Ganges sind mit prunkvollen Gemälden geschmückt.

**17. EMPFANGSZIMMER** Ein luxuriös eingerichtetes Zimmer, mit großem Tisch und Sofas, in dem betuchtere Geschäftspartner der Wohlgenannts empfangen, bewirtet und umgarnt wurden.

**18. GESCHÄFTSZIMMER** Ein deutlich kleineres Geschäftszimmer, das vor allem dem einfachen Tagesgeschäft diente.

**19. WARTEZIMMER** Ein etwas schlichteres, aber nicht weniger luxuriös eingerichtetes Zimmer, in dem Geschäftspartner der Wohlgenannts warten konnten. Die Regale beinhalten noch immer eine kleine Auswahl an Literatur.

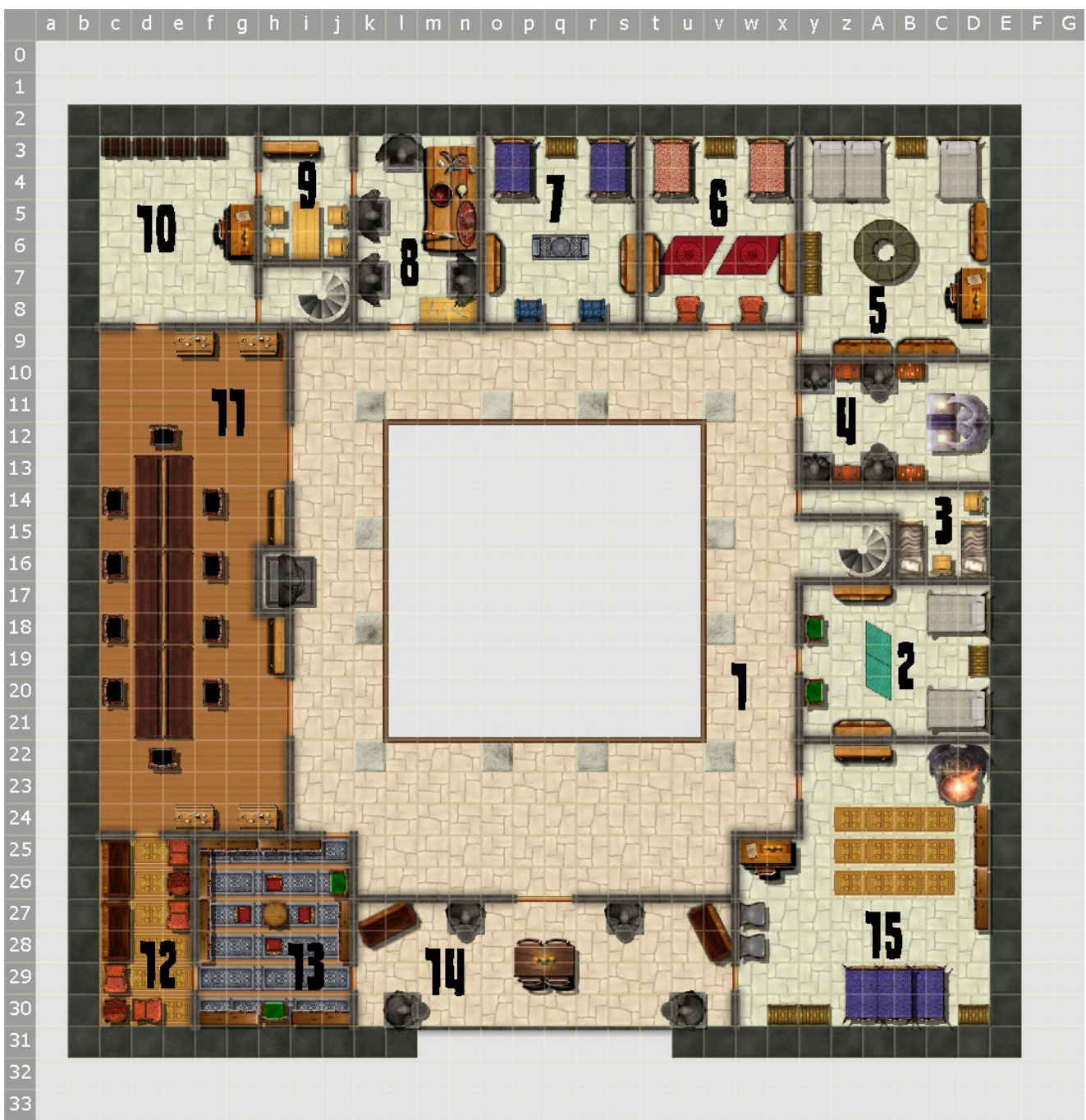
**20. ARCHIV** Das Archiv des Tagesgeschäftes der Wohlgenannts. Bücher und Pergamente liegen auf dem Boden verstreut. Die meisten von ihnen wurden zerstört oder liegen verbrannt auf einem Haufen in der Mitte des Raumes. Die wenigen noch lesbaren Aufzeichnungen zeugen von einem regen Handel mit vielen Geschäften Hellfurts und außerhalb.

In den verschlossenen Truhen (SW 6) lassen sich nicht nur mehrere Schreibfedern, Tintenfässer, 50 Seiten Pergament und 200 GM, sondern auch Rezepte für sechs Latwerge (Zauborbons) finden.

## OBERGESCHOSS

**1. RUNDGANG** Ein überdachter Rundgang führt um den Innenhof. Ein hüfthohes Geländer aus massivem Holz schützt vor dem Fall ins Erdgeschoss. Im Westen (vor dem Speisesaal) gibt es eine Nische, die eine Götterstatue mit einem kleinen Altar füllt.

**2. GÄSTEZIMMER (GRÜN)** Eines der drei Gästezimmer der Villa





Wohlgenannt, die ihren Namen der dominierenden Farbe in dem jeweiligen Zimmer verdanken, ansonsten aber mit zwei Betten, zwei Stühlen, zwei Schränken, einer Truhe und einem Teppich gleich eingerichtet sind.

**3. SCHLAFRAUM** In dieser kleinen Kammer sind nur zwei Stühle und zwei Betten die von Angestellten oder Wachen zum Ausruhen genutzt wurden, ansonsten ist es leer.

**4. TROPHÄENZIMMER** An den Wänden hängen die ausgestopften Schädel einiger Monster und anderer Jagderfolge Haarsupps. Auch einige edel aussehende Waffen liegen auf Podesten, hängen an den Wänden oder werden von Statuen präsentiert. Im hinteren Teil des Zimmers stehen vier weitere Statuen mit prunkvollen Rüstungen, die jedoch, wie die Waffen, kaum für den Kampf zu gebrauchen sind. Wird etwas von seinem Platz bewegt erweisen sich die gerüsteten Statuen jedoch als vier Biotronik-Skelette [Anhang: Bestiarium], die erwachen und Eindringlinge angreifen.

Auf dem Altar hinten im Zimmer liegt noch immer das Familienschwert der Wohlgenannts eine eleganten Klinge (mag. Langschwert +2 in das Ausweichen und Verletzen +I eingebettet sind) mit goldbeschlagener und samtener Scheide. Die Prunkwaffen und Rüstungen haben einen Wert von 800 GM, solange sie unbeschadet sind. Unter den Waffen ist aber auch ein Speer mag. +1 mit Brutaler Hieb +I und ein Langbogen mag. +1 mit Fieser Schuss +I und Jäger +I. Ebenso ist eine der Rüstungen ein echter Plattenpanzer, mit Arm- und Beinschienen alles mag. +1.

**5. SCHLAFZIMMER (GROSS)** Das zweitgrößte Schlafzimmer der Villa Wohlgenannt bewohnten einst die Tochter der Hauses Dulcia und ihre Zofe. In den Regalen lassen sich noch einige Bücher und in den Schränken sogar noch zahlreiche, mittlerweile jedoch von Motten zerfressene, edle Kleider finden. Das meiste ihres Schmuckes nahm Dulcia bei der Flucht mit, doch blieben noch einige Stücke im Wert von 60 GM zurück. Doch ist das Zimmer nicht unbewohnt. Ihre geliebten drei Veritatzten [Anhang: Bestiarium], die Dulcia halfen in der Schlangengrube der Oberschicht Hellfurts zu überleben, musste sie bei der Flucht zurücklassen, was das Gemüt dieser ohnehin nicht besonders freundlichen Geschöpfe noch deutlich verschlechterte.

**6. GÄSTEZIMMER (ROT)** Eines der drei Gästezimmer, dessen Einrichtung in einem Rotton gehalten ist.

**7. GÄSTEZIMMER (BLAU)** Im blauen Zimmer hat sich eine Gruppe Vampirfledermäuse [GRW S. 124] eingenistet, die zwar immer wieder Opfer der Veritatzten (aus 4) wurden, von denen aber immer noch W20+10 im Zimmer leben.

**8. RÜSTKAMMER** In der Rüstkammer lagerten die brauchbaren Rüstungen und Waffen der persönlichen Hausgarde der Wohlgenannts. Sie sind zwar schon eine Weile der Vernachlässigung ausgesetzt, sind aufgrund ihrer hohen Qualität und der ehemals makellosen Pflege noch immer brauchbar. Insgesamt lassen sich hier: 5 Kettenpanzer, 2x Plattenarmschienen, 2x Plattenbeinschienen, 3x Lederschienen, 5 Metallhelme, 3 Metallschilde, 4 Speere, 2 Hellebarden, 3 Langschwerter, 4 Dolche, 6 Kurzbögen, 2 schwere Armbrüste, 2 Äxte und sogar eine Streitaxt finden.

**9. WACHZIMMER** In der Wachkammer gibt es kaum mehr als einen Tisch, Stühle und ein Regal. Hier vertrieb sich die kleine Hausgarde ungesehen von Gästen oder Unbefugten ihre Zeit, immer bereit dem Ruf ihres Herren zu folgen.

Im Regal lassen sich 1 Kartenspiel, 6 Holzwürfel und 1 Holzbecher, 6 metallene Trinkbecher, 6 Flaschen mit verschiedenem Alkohol, aber auch 3 Lehrbücher finden.

**10. LEERES ZIMMER** Das Zimmer wurde vor der Flucht der Wohlgenannts bereits als vieles genutzt, Nähzimmer, Musikzimmer, weiterer Salon, befand sich bei dieser jedoch erneut auf Sinnsuche und stand daher (bis auf einen Schreibtisch und vier leere Truhen) komplett leer.

Die angrenzende Treppe wurde vor allem von Dienerschaft und Wachen genutzt, um schnell zwischen den Geschossen wechseln und Essen frisch aus der Küche in den Speisesaal bringen zu können.

**11. SPEISESAAL** Im großen, und wie immer luxuriös eingerichteten, Speisesaal wurden einst rauschende Feste gefeiert, aber an der riesigen Tafel auch privat diniert. Nun ist der Raum von Spinnennetzen überzogen - großen Spinnennetzen (SC müssen bei jeder Bewegung eine Probe auf AGI+VE bestehen, um sich nicht in diesen zu verfangen). Zwei Meter hinter dem unteren Eingang fand eine Gruppe Abenteurer ihr unrühmliches Ende. In dem großen Netz hängen (neben denen zahlreicher Tiere) die Skelette von 3 Personen, ihre Ausrüstung ist größtenteils nutzlos geworden aus den Rucksäcken lassen sich, aber noch sechs Heiltränke, sechs Schriftrollen (Beutetabelle Z), eine Brechstange, drei Dietriche, 3 GM und 43 SM, sowie vier Tränke (Beutetabelle T), 12 Gegenstände (Beutetabelle D+3) bergen. Der Urheber der tödlichen Netze ist eine Monsterspinne [GRW S. 117], die sich hungrig auf mögliche Opfer stürzt.

Ist die Spinne besiegt kann in den Schränken noch ein großer Teil des Tafelsilbers gefunden werden (Wert 240 GM).

**12. SALON** Im Salon konnten Gäste in gemütlicherem und privaterem Rahmen empfangen und unterhalten werden. Der Boden ist mit Teppich ausgelegt und die gepolsterten Stühle und Sofas laden zum Spielen, Gesprächen, Genuss und Verweilen ein.

**13. BIBLIOTHEK** Auch der Boden der Bibliothek ist mit Teppichen ausgelegt. Die Regale sind noch immer gefüllt mit den Werken zahlreicher Autoren, sowohl Trivialliteratur als auch Geschichtsbücher, Sammlungen von Geschichten aus Hellfurt, aber auch einige nützliche und seltene Bücher. Ein kleiner Tisch mit vier Stühlen, aber auch zwei große gemütliche Sessel bieten Platz zum studieren oder gemütlichen Lesen der Bücher. Zudem kann auf dem Tisch eine magische Lesebrille (VE +2) gefunden werden.

**14. BALKON** Die Türen zum überachten Balkon sind allesamt verschlossen (SW 6). Nach Süden wird er nur von einer Mauer begrenzt, wodurch er den Blick auf den Garten der Villa freigibt, wozu Tisch und Sofas geradezu einladen. Die vier glitzernden Statuen halten Feuerschalen, die sich per Berührung mit magischen, farbigen Flammen selbst entzünden können. Macht sich jedoch jemand (vom Balkon aus) an einem der Schlösser zu schaffen stellen sie sich als Kristallgolems [GRW S. 114] heraus, die angreifen.

**15. SCHLAFGEMACH** Die Tür zum einstigen Schlafgemach des Familienoberhaupts scheint wie von Geisterhand versperrt zu sein und muss aufgebrochen werden. Die wenigen Dinge, die nicht mitgenommen wurden liegen wild verstreut und meist kaputt im Zimmer verstreut. Dafür gesorgt hat nicht nur die überstürzte Flucht der Wohlgenannts, sondern auch der Geist Haarsupp Wohlgenannts [Anhang: Bestiarium], der tatsächlich sein altes zuhause heimsucht und sich wild schreiend auf jeden stürzt, der es wagt sein Zimmer zu betreten.

Ist der Geist besiegt und endgültig vernichtet, fallen aus seiner Gestalt klappernd zwei Schlüssel (einer für das Haus, der andere für den Tresor) zu Boden.

Nun kann auch das Zimmer erkundet werden. Die Truhen, Schränke und Regale sind allerdings leer. Das große Himmelbett ist mit blauem Samt bezogen und von einem Vorhang umgeben. Im Schreibtisch lassen sich noch immer einige Korrespondenzen Haarsupps, sowie Schreibfeder, Tinte

und Pergament zu finden. Die Briefe offenbaren einige Geschäftspartner und Absatzmärkte der Wohlgenannts. Allerdings zeigen sie auch, dass ein sehr großer Teil des Vermögens zur Finanzierung der Verschwörung der Zuckerbäcker aufgewendet wurde, stellen aber auch seine Rolle als Kopf des ganzen ein wenig in Frage.

Die große Statue im hinteren Teil des Zimmers erleuchtet es nicht nur mit einer magischen Flamme, sondern versteckt auch eine geheime Treppe ins Erdgeschoss.

## KELLER

**1. VORRATSKELLER** Nutzt man die Treppe in der Küche des Erdgeschosses kommt man in den Vorratskeller. In großen Amphoren, die bis zum Hals im Boden vergraben sind, lagert vor allem Getreide, trockene Bohnen und ähnliches. Bei zwei der Amphoren wurden die hölzernen Deckel jedoch von scharfen Zähnen zerstört und ihr Inhalt geplündert.



### Erfahrungspunkte Villa Wohlgenannt

Pro Raum .....	5 EP
Pro Kampf .....	(besiegte EP/SC) EP
Alle Reichtümer geborgen .....	20 EP
Hinweise zur Verschwörung gefunden .....	5 EP
Für das Abenteuer .....	50 EP

**2. WEINKELLER** Die riesigen Fässern an der eine Seite des Weinkellers sind gefüllt mit Wasser, Bier und Wein. Über den Boden verstreut liegen Scherben, anscheinend von Flaschen die aus den Regalen gefallen sind. Trotzdem liegen in diesen noch immer 22 heile Flaschen teuren Weins und anderer Spirituosen (Wert 440 GM). Hier haben Riesenratten [2 pro SC, GRW S. 120] ihre Heimat gefunden und verteidigen sie.

**3. LAGERRAUM** Hier lagerten einst weitere haltbar gemachte Lebensmittel, die zu einem großen Teil jedoch schon von den Riesenratten (aus 2) geplündert wurden.

**4. LAGERRAUM** In die zahlreichen Fässern lagern nicht nur eine Menge Zauborbons, sondern auch Samen verschiedenster Heilpflanzen, Kräuter und Grünwächter.

**5. LAGERRAUM** Die Fässer und Wandnischen dieses Lagerraums waren einst reich mit verschiedenen magischen Tränken gefüllt. Die Tränke in den Fässern sind jedoch entweder geleert worden oder nicht mehr brauchbar. In den Nischen lagern dutzende Trankfläschchen, aber nur 2W20 von ihnen sind noch mit einem zufälligen Trank gefüllt.

**6. ALCHEMIELABOR** Das große Labor war der ganze Stolz der Familie und der Ausgangsort für ihren Reichtum. Hier wurden die Zauborbons entwickelt und hergestellt für die die Wohlgenanntes so berühmt waren und denen sie ihren Reichtum verdankten. Die zahlreichen Tische und Regale beinhalten alles um Zauborbons, aber auch Tränke und Gifte herstellen zu können. Die ganzen Destillationsapparaturen und Werkzeuge stellen eine Professionelle Laborausstattung (Alchemieproben +6) dar, mit der bis zu 2 unterschiedliche alchemistische Prozesse gleichzeitig durchgeführt werden können. Auch lassen sich auf den Tischen eine Schürze (mit Handwerk: Kochen +I), Mörser & Stößel (mit WG: Kräuterkunde +I), Lederne Handschuhe (mit Alchemie +I) und einer Kette (mit Fürsorger +I), sowie ein faltbarer Trankkessel. Zudem gab es hier einst eine große Auswahl an Nachschlagewerken und Lehrbüchern zur Alchemie, doch sind jetzt nur noch zwei Nachschlagewerke für Alchemie +I, ein Nachschlagewerk für WG: Kräuterkunde +I und das Lehrbuch *Ars Magica* für Alchemie noch nutzbar. Aus den unkontrollierten und ungesäuberten magischen und alchemistischen Überresten hat sich im Labor allerdings ein Zuckerblob [Anhang: Bestiarium] gebildet, der an der Decke auf Opfer wartet.

**7. VORRATSKAMMER** Die kleine Kammer ist der Vorrat für das Alchemielabor. Die Regale und Fässer beinhalten allerlei verschiedene Töpfe, Gläser und andere Gefäße mit diversen Kräutern, magischen wie nichtmagischen alchemistischen Zutaten und auch hier eine Menge Zucker.

**8. DURCHGANG** Wer die Treppe im Gang zwischen Bad und Waschküche nutzt kommt hier in den Keller. Allerdings ist

vorsichtig geboten, da die Mitte des Raums eine gut verborgene (TW: 6) 3 Meter tiefe Fallgrube darstellt.

**9. LAGERRAUM** In diesem Lager liegen haufenweise Holz und Kohle, die zum Befeuern des Ofens (in 10) genutzt wurde.

**10. HEIZRAUM** Den Raum nimmt ein Ofen ein, der nicht nur zum Beheizen des Warmwasserbeckens, sondern dank eines Rohrsystems auch zum Heizen der Villa genutzt wurde.

**11. GANG** Dieser lange enge Gang führt zum Tresor der Villa. In den Nischen der Ostseite stehen sieben Rüstungen mit emporgereckten Langschwertern. In Wahrheit gehören aber auch sie zu den aktivierten Wachmechanismen der Villa. Egal von welcher Seite ein Eindringling kommt, sobald er die zweite Rüstung passiert hat erwachen diese zum Leben und greifen an [Lebende Rüstung, GRW S. 116].

**12. TRESOR** Ist der Gang zum Tresor erfolgreich überwunden, erwartet Eindringlinge auch hier eine Falle. Wer das erste Feld des Tresorraums betritt löst dadurch eine nahezu perfekt verborgene Speerfalle (TW: 8, Schlagen 20) aus, wodurch Speere von hinten aus der Decke auf den Eindringling herabstoßen. Wer bis hierher alle Gefahren überwunden hat steht nun vor dem, von Zwergenhand in die Fundamente der Villa eingearbeiteten, Tresor der Wohlgenanntes, oder besser gesagt dessen massiver Tür (SW: 12). In den Wandnischen rechts und links davon halten zwei Statuen Wache, sogar im wörtlichen Sinn, denn wer sich ohne Schlüssel an der Tresortür zu schaffen macht weckt die beiden Steingolems [GRW S. 114] auf, die sofort angreifen, jedoch niemanden durch den Gang verfolgen (können).

Wurde die Tür geöffnet bietet sich den SC ein wohl eher enttäuschender Anblick. Die wenigen Truhen stehen offen und sind gähnend leer. Fast das gesamte Vermögen der Wohlgenanntes floss, in Hoffnung auf noch größere Gewinne, in die Pläne der Verschwörung und die gierigen Hände deren tatsächlicher Köpfe, steckt in Investitionen in der Stadt, in der Herstellung der Zauborbons oder wurde auf der Flucht mitgenommen. Zwischen den Truhen verstreut lassen sich gerade einmal 37 GM und 481 SM finden. Zudem ein paar Kunstgegenstände wie goldene Statuen u.ä., die zu sperrig für die Flucht waren (Wert 300 GM). Der wahre Schatz kann jedoch leicht übersehen werden (Bemerk-Proben -4), handelt es sich dabei doch nur um 5 Pergamentseiten, die einzigartige Caramagia-Rezepte enthalten.

## ABENTEUERENDE

Kehren die SC nach getaner Arbeit zum Stadtrat zurück ist dieser enttäuscht von der mehr als spärlichen Ausbeute der Villa (dazu gehören die 200 GM aus dem Archiv, Prunkwaffen und Prunkrüstungen des Trophäenzimmers (800 GM), Dulcias Schmuck aus ihrem Schlafzimmer (60 GM), (zumindest die meisten) Rüstungen und Waffen aus der Rüstkammer, das Tafelsilber des Speisesaals (240 GM), die Flaschen des Weinkellers (440 GM), sowie der Inhalt des Tresors 37 GM und 481 SM und die Kunstgegenstände (300 GM)) und unterstellen den SC zunächst Besitz unterschlagen zu haben (egal ob sie alle Beute aus der Villa ausgehändigt haben oder nicht). Sie entlassen die SC zunächst äußerst verärgert und schicken einen Trupp Stadtwachen in die Villa. Sollte der Trupp auf nicht neutralisierte Gefahren in der Villa treffen wird auch dieses den SC zur Last gelegt.



Kann der Trupp hingegen bestätigen, dass die SC ehrenhaft und mutig die Gefahren beseitigt und ehrlich die Wertgegenstände ausgehändigt haben entschuldigt sich der Stadtrat förmlich bei ihnen. Als Belohnung und Entschädigung wird den SC die Ehrenbürgerschaft Hellfurts, sowie die Aufnahme in eine der Gilden angeboten. Daneben erhalten sie eine Besitzurkunde für die Villa Wohlgenannt, 200 GM und der Vorschlag, die Villa etwas zu renovieren.

## PROBLEME IM FÜNFSTERNBRÄU

### HINTERGRUND

Das Fünfsternbräu ist ein kleines Kellerbrauhaus im Handelsviertel mit einem Vorraum in dem die Braumeister selber ihr Bier in kleinen Mengen verkaufen. Eigentlich ist das Hauptgeschäft die Belieferung anderer Gastwirtschaften.

In der letzten Nacht ist der Schrecken aller Bierbrauer wahr geworden - eine wilde Bande von Hopfenwichten - wie diverse Goblins [Slay!01] hat sich des Nachts eingeschlichen und das Brauhaus übernommen - sie haben sich verschanzt und bekämpfen jeden der sich Eintritt in den Keller verschaffen will. Vor dem Haus steht der verzweifelte Braumeister - Halbbling Franz Borkenhain - und verspricht denjenigen, die das Problem lösen Freibier und eine Belohnung.

### IM BRAUHAUS

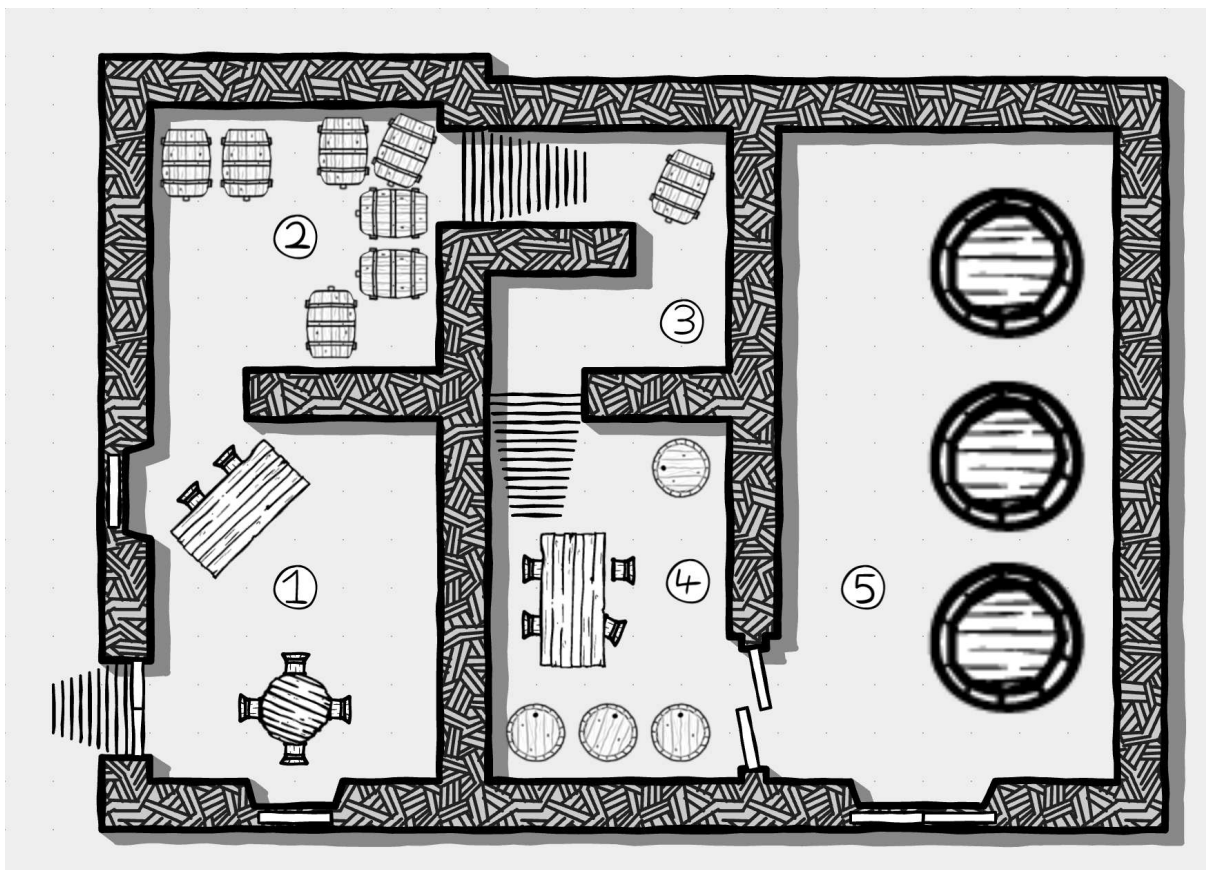
**1. SCHANKKRAUM** Die Türe zum Schankraum ist verschlossen (mittels Balken von Innen). Im Schankraum sind Anzahl SC Hopfenwichte [Slay!01, Goblin-Stadtratte] und halten Wache. Sie haben sich wüst betrunken - benötigen also eine Bemerkprobe um die SCs zu bemerken. Sollte nach der zweiten Runde noch einer stehen würden sie dann doch um Hilfe schreien.

**2. OBERES LAGER** Hier halten sich noch zwei Hopfenwichte [Slay!01, Goblinspäher] auf - sollte der Alarm ausgelöst werden - dann würden sie in den Keller flüchten. Ansonsten würden sie diskutieren was am besten mit den Fässern zu tun sei, die sie offenbar in den Keller schaffen wollten. Die Fässer stehen vor dem Abgang und stellen ein Hindernis für jeden dar (Kraftakt, Klettern,...)

**3. DER STIEGENABGANG** Viel Maische wurde hier verteilt, beide Stiegenabgänge sind glitschig - Geschick (Balanzieren, Klettern etc.) ist gefragt um hier unfallfrei herunterzukommen. Bei einem Misserfolg oder Patzer = Sturzschaden. Wurde Alarm ausgelöst sind hier die beiden Hopfenwichte aus (2), die mit ihren Bögen auf die Helden feuern und sich hinter den Ecken verschanzen.

**4. UNTERES LAGER UND BRAUMEISTERKELLER** Vom Kampfärm aufgeschreckt ist hier der Anführer der Hopfenwichte [Slay!01, Goblin-Häuptling] und zwei seiner Krieger [Slay!01, Goblin-Stadtratte] bereits bereit für ein letztes Gefecht.

**5. KESSELKELLER** Hier wird normalerweise der Brauvorgang durchgeführt (an einer Seite sind hoch oben verbarrikierte Öffnungen zur Straße - wohl zum direkten Transport der Fässer). Jetzt herrscht hier das absolute Grauen - eine Hopfenhexe [Slay!01, Goblin-Schamane] beschwört gerade einen Hefegolem [GRW, Lehmgolem]. Dieser ist noch etwas verwirrt und greift für die erste Runde seine Erschafferin an! Danach erst wendet er sich allem zu, was sich bewegt.



# GRUPPEN, FAMILIEN UND BÜRGER

## BESONDERE, AUSGEWÄHLTE UND BEMERKENSWERTE GRUPPEN UND PERSONEN

### ORGANISATIONEN UND GRUPPEN

Da die Stadtwache für ihre zahlreichen Aufgaben (die Bewachung öffentlicher Gebäude und der Stadttore sowie die Aufklärung von Straftaten) unterbesetzt ist und dadurch Streifen - wenn überhaupt - nur durch die besseren Stadtteile patrouillieren, beschäftigen viele Patrizier selbst ein paar Wachleute. Auch haben viele der Gilden und Zünfte aus ihren Reihen Türmer, Brandwachen und Nachtwächter organisiert, die in den jeweiligen Vierteln die Augen aufhalten. Neben den schlagkräftigen und bewaffneten Gruppen gibt es auch andere Gruppierungen, die das Leben in der Stadt beeinflussen und prägen.

#### AL ASWAD

Im Armenviertel Hellfurts findet sich das Teehaus „Zum betrunkenen Kamel“. Betritt man dieses kommt einem eine schwere Duftwolke aus Kaffee, Tee, Rauchkrautqualm und Weihrauch entgegen. Sein Inneres ist für die Bewohner Hellfurts ein ungewöhnlicher Anblick, erinnert es doch an die Teehäuser aus fernen Wüstenregionen. Kleine Sitzecken, durch Holwände getrennt, mit Kissen auf dem Boden und großen Glasgefäßen auf Tischen aus denen dicker Qualm kommt. Heißer Tee und Kaffee werden in Tonbechern ausgegeben, doch auch auf Alkohol müssen die Besucher des Lokales nicht verzichten.

Das Kamel ist jedoch nicht nur ein ungewöhnliches Teehaus, sondern auch der Sitz einer der gefürchtesten Organisationen Hellfurts – Al Aswad. Je nachdem wen man fragt ist Al Aswad eine verlässliche Söldnergilde, eine Gruppe heimtückischer Meuchelmörder oder nur eine Bande zerlumpter Diebe. Sicher ist, dass sie auch vor zwielichtigen Aufträgen nicht zurückschrecken und ein großes Geschick darin beweisen Dinge zu besorgen oder ungeliebte Leute verstummen zu lassen, aber auch im Kampf Mann gegen Mann, wenn sie einmal angeheuert wurden keine allzu schlechte Figur abgeben. Ihren weniger und noch weniger legalen Geschäften

#### GERÜCHT: DIE DIEBESGILDE

Es soll im Untergrund eine Gruppe von Händlern und Hehlern geben, die sich auf den Vertrieb von Ware unklarer Herkunft spezialisiert haben - auch soll diese Gruppe aktiv an der Beschaffung dieser Waren beteiligt sein.

Man selber soll keinen Kontakt zu ihnen herstellen können, nur wenn man angesprochen wird, kann man Kontakt aufnehmen.

Sowohl unter dem Markt als auch im Hafen soll es Treffpunkte dieser Händler geben. Auch wenn die Größe und Lage der Diebesgilde unklar ist und reichlich diskutiert wird, über eines besteht Einigkeit in Hellfurt: man betrügt die Diebe besser nicht und man überlässt ihnen besser ihren Anteil.

kann Al Aswad relativ ungestört nachgehen, nicht weil sie sich auf den Schutz der Stadträte verlassen könnten, sondern weil ein Großteil ihres Gewinnes direkt ins Armenviertel Hellfurts zurückfließt, was sie in diesem so beliebt macht, dass der Stadtrat es kaum wagen kann gegen die Organisation vorzugehen und daher ihren legalen Geschäftsteil duldet ohne zu viel zu hinterfragen.

Der Kopf von Al Aswad ist „Der Schwarze Löwe“, wohl ein Pseudonym, dessen wahren Namen niemand zu kennen scheint. Zwar gibt es einige, die von einem Treffen berichten in einem Hinterzimmer des betrunkenen Kamels, wo der Löwe wie ein König auf einem hohen Stuhl Hof zu halten scheint, berichten können, doch abgesehen von seiner beeindruckenden massiven Gestalt und seiner schnurrenden, mit einem schweren Akzent belegten Stimme wissen sie kaum etwas über ihn zu berichten, trägt er doch stets einen Umhang mit einer tief ins Gesicht gezogenen Kapuze. Im seinem Auftreten, sowie Vorgehen, ist er extrem hart so hatte Hellfurt einst mehrere „Söldnergilden“, doch alle, die es wagten sich gegen Al Aswad zu richten oder Aufträge anzunehmen, die laut Meinung des Löwen ihm gehörten, verschwanden seltsamweise recht bald aus der Stadt. Fragt man jedoch im Armenviertel nach ihm hat nahezu jeder Einwohner eine persönliche Geschichte zu berichten wie im Al Aswad oder der Löwe selbst aus einer misslichen Situation half.

Al Aswad scheint streng hierarchisch und gut strukturiert zu sein, mit mehreren Lieutenants, die die verschiedenen Aufgabenbereiche der Gilde verwalten und ihre eigenen Untergebenen führen, jedoch allesamt treu zum Löwen stehen. Jedoch gehen auch Gerüchte von einer Aufsteigerin innerhalb der Gilde, einer jungen, aufmüpfigen Diebin um, die mit katzenhafter Anmut über die Dächer der Stadt streift, wie magisch in nahezu jedes Haus einsteigen kann und ab und an, wohl als eine Art Markenzeichen, einen Ring zurücklässt.

#### CLAN DER EISENFÄUSTE

Vor fast 30 Jahren kam der Clan der Eisenfäuste nach Hellfurt. Welchen Grund es genau hatte, dass die (damals) etwa 80 Zwerge und Zwerginnen Asyl in der Menschenstadt suchten ist bislang unbekannt, die Angehörigen schweigen sich eisern aus - angeblich hat es mit einem Streit zu tun auf Grund eines Todesfalls und der Vermeidung einer Blutfehde. Bis zum heutigen Tag ist der Clan auf etwa 110 Personen angewachsen und ist zu einem wichtigen Faktor geworden. Mitglieder des Clans sind in den verschiedensten Organisationen wie der Stadtwache oder auch als Schauerleute zu finden. Manche Eisenfäuste arbeiten auch in einem der vielen Gasthäuser. Wo auch immer man ein Clanmitglied antrifft - ihre namensgebenden eisenharten Fäuste sind berühmt und berüchtigt.

#### DIE ARKANE LOGE

Der örtliche arkane Zirkel, auch "die Loge" genannt, besteht schon seit vielen Jahren. Nachdem im alten Königreich die arkanen Praktiken - abseits der Heilmagie - zwar nicht



verboten aber verpönt waren, trafen sich die wenigen des Zauberns mächtigen regelmäßig in einem geheimen unterirdischen Versammlungsraum um sich auszutauschen und neueste Erkenntnisse zu teilen. Dabei hat sich eingebürgert, dass die Teilnehmer nur verschleiert oder unkenntlich an den Treffen teilnehmen durften. Dies geschah vor allem aus Sicherheitsgründen und führte auch dazu, dass Zauber zur Wahrsicht bei solchen Zusammenkünften verpönt waren und immer noch sind. Und auch wenn Zauberer nun nicht mehr Angst haben müssen, verfolgt zu werden, sind die Mitglieder der Loge immer noch anonym und weitgehend unbekannt. Wer die Mitglieder genau sind ist reine Spekulation und auch wenn manche - wie der Hausmagus der Brockenwachts Ignatius Igenstern sichere Kandidaten sind, gibt es keine öffentliche Bestätigung, davon abgesehen, dass auch sehr wenige von der Arkanen Loge überhaupt wissen.

Man sagt, eine Versammlung dauert mehrere Stunden, in denen jedes Logenmitglied kurz seine neuesten Erkenntnisse mit den anderen teilt oder einen Zauber vorführt (und "kurz" heißt bei Akademikern immer ausschweifend und schwafelig). Dabei sitzen die Mitglieder an einem ringförmigen Tisch, in dessen Mitte dann die "Vorträge" stattfinden. Jedem Logenmitglied ist es erlaubt, einen Schüler mitzubringen - manche bringen niemals einen. Diese Schüler dürfen allerdings bei den Versammlungen nur im Hintergrund stehen und kein Wort sprechen. Man hat durch Zusehen und Zuhören zu lernen und mit dem Meister zwischen den Versammlungen sein Wissen zu vertiefen und seine Kraft zu formen.

Manche der Novizen, die zwischen den Treffen ihren Meistern zu Diensten sein müssen, warten Jahre darauf, bis sie vom Vorsitzenden der Loge aufgefordert werden, den Zirkel zu betreten, um ihre Aufgabe für die Reifeprüfung zu bekommen. Dies kann sein, einen besonders schwierigen Ritus in einer bestimmten Zeit zu lernen und zu präsentieren oder eine gefährliche Reise zu unternehmen. Was auch immer, bei Erfolg wird der Schüler zum Meister und darf beim nächsten Mal im inneren Kreis Platz nehmen.

Man schätzt (auf Grund der Kenntnis über die Verbreitung von grauen und dunkelgrauen Zauberwerkern in der Gesellschaft), dass es zum heutigen Zeitpunkt etwa neun "ständige und vollwertige" Mitglieder der Loge geben müsste. Dazu kommen noch etwa ebenso viele Assistenten, Studenten, Gehilfen und Novizen. Man weiß nicht, wo der Versammlungsort ist und ob die Loge dort auch eine geheime Bibliothek oder ähnliches unterhält. Auch über die Machtstruktur, Allianzen und Feindschaften innerhalb der Mitglieder ist nichts bekannt. Ob Schwarzmagier auch Teil der Loge sind ist unbekannt, wäre aber natürlich möglich, solange diese sich an bestimmte Regeln halten. Genau weiß das niemand.

Eines ist sicher: Um Mitglied zu werden, muss man Novize gewesen sein, nur wie man Novize wird, ist nicht ganz klar, da die meisten Zauberwirker eher unauffällig bleiben. Man glaubt, dass ein besonders begabtes Kind wohl eines Tages einen Brief oder eine Nachricht erhält, doch bei einem eigentlich unauffälligen Mitglied der Gesellschaft vorstellig zu werden, der sich dann als Zauberer oder Zauberin herausstellt. Doch wie es genau abläuft, wissen die wenigsten.

## **DIE GESELLSCHAFT DER RUINENFREUNDE**

In einer Seitenstraße zum Marktplatz steht das reich verzierte Haus der Gesellschaft der Ruinenfreunde. Wohlhabende und nicht so wohlhabende Kaufleute gehen hier ein und aus, jeder, der was auf sich hält, ist hier engagiert (behauptet die

Gesellschaft zumindest von sich). Das Fachwerkhäus ist dabei mit allerlei Bruchstücken von Ruinen verschiedener Epochen "verziert", im Innenbereich lagern Büsten und Säulen. Die Gesellschaft ist immer auf der Suche nach Meldungen zu neuen Ruinen, am besten bereits vom darin wohnenden Unrat befreit besuchen sie diese Stätte, entscheiden was man birgt oder am Ort belässt. Sie haben immer einen Steinhäufen in der Hinterhand, den es von Skeletten/Untoten oder wilden Pflanzen zu bereinigen gibt.

## **DIE HELLFURTER KANALISATÖRE**

Die Hellfurter Kanalisatöre sind eine kleine Vereinigung von mutigen Individuen, die regelmäßig in die Hellfurter Kanalisation hinabsteigen um sie von Unrat oder gefährlichen Stoffen zu reinigen. Auch sind sie es, die (meist im Auftrag der Stadtwache) gelegentlich dafür sorgen, dass Gesindel und Getier aus dem Kanalnetz vertrieben und entfernt werden.

Die Hellfurter Kanalisatöre sehen prinzipiell alles Gut und jeden Fund, den sie im Zuge ihrer Aufträge machen, als ihr Eigentum an. Ausnahmen gibt es natürlich, wenn sie z.B. auf die Suche nach etwas Bestimmten "hinunter" geschickt werden.

Trotz der Dunkelheit in der Kanalisation sind recht viele der losen Gruppierung von 20-30 Kanalisatören Halblinge, angeblich verwenden sie spezielle Artefakte, die ihnen die Sehkraft von Elfen oder gar Zwergen verleihen. Die Details sind aber ein gut gehütetes Geheimnis.

Wer Kontakt mit den Kanalisatören aufnehmen möchte, der fragt nach "Merinok Hafergelb".

## **DIE MÖNCHE UND NONNEN DES SONNENKLOSTERS**

Einige Gläubige fühlen sich so stark mit der Göttin des Lichts verbunden, dass sie sich dazu entschlossen haben, ein Kloster zu gründen. Die Mönche dieses Klosters sind in der Stadt als Braumeister und Gelehrte hoch angesehen. Viele von ihnen widmen sich einem gewissen Studiengebiet und das Wissen, welches sie durch ihre Studien und Meditation sammeln konnten geben sie gerne weiter. Will man in Hellfurt Rat zu einem ihnen bekannten Thema haben sind sie immer bereit diesen zu erteilen. Die Nonnen des Klosters sind als Heilerinnen und Kräuterfrauen ebenso respektiert und geachtet. Egal von welchem Stand helfen sie jedem der Hilfe nötig hat und bieten auch einen Teil ihrer Heilkräuter und Hausmittel zum Verkauf an. Dienste wie eine Allheilung oder andere magische Gottheitsgefallen sind ebenso möglich, werden aber nicht ohne Gegenleistung gewährt. Für solche Dinge kann man sich aber auch an den örtlichen obersten Priester wenden.

## **DIE RATSLANZE**

Die Ratslanze ist eine zehnköpfige Einheit, in die lang gediente Veteranen der Stadtwache aufgrund ihrer Verdienste berufen werden. Sie ist direkt den Ratsleuten unterstellt und dient - gut gerüstet und bewaffnet - vorrangig dem Schutz des Rathauses und der Repräsentation. Aber auch wenn die Kameradinnen und Kameraden der Ratslanze altersbedingt inzwischen ein wenig hüftsteif wirken. Man sollte nicht den Fehler machen, sie zu unterschätzen!

## **DIE SCHAULERLEUTE**

In Hellfurt besteht das Problem, dass große Schiffe nicht unter der Brücke durchpassen. Aber genau diese Schiffe bringen die großen Waren und den Wohlstand. Leider bestand die Fluss-

querung und der Hafen innerhalb der Stadtmauern schon, als die Schiffbautechnik einen großen Sprung machte und die Schiffe größer wurden.

Um ihren Wohlstand nicht zu verlieren, entschied die Stadt, dass es vor der Stadt flussabwärts Anlegestellen am flachen Ufer geben müsse, wo Schiffe anlegen können. Deren Waren sollten aber nicht ungeschützt draußen vor der Stadt lagern, sodass der Berufsstand der Schauerleute mit ihren Schuten gegründet wurde.

Seitdem fahren jeden Morgen dutzende von kleinen Schuten hinaus vor die Stadtmauern und bieten den ankommenden Schiffen ihre Dienste an. Entweder zum Laden oder Löschen der Waren, oder auch als Begleitschiffe, wenn Segler ohne Segel in den Hafen manövriert werden müssen.

Die Arbeitszeiten der Schauerleute sind stark abhängig von den Gezeiten, es kann also sein, dass der Hafen trotz Mittagszeit leer ist, da gerade kein Schiff bedient werden muss. Kurioserweise ist jedem in Hellfurt bewusst, dass der Reichtum der Stadt zu einem Großteil auf den Schauerleuten basiert und das ohne ihre Arbeit, viel Wohlstand und Umsatz nicht in die Stadt käme, und trotzdem ist ihr Berufsstand verpönt und sie werden größtenteils wie niedere Tagelöhner behandelt. Das hat über die Jahre zu einem trotzigem Stolz dieses Berufsstandes geführt, was inzwischen sogar zähneknirschend von der Bevölkerung wahrgenommen und anerkannt wird.

## **DIE SÖLDNERGILDE**

Reisige und Mietklingen gab es in Hellfurt schon immer, seit kurzem aber sind die ortsansässigen Söldner zum Schutz ihrer Interessen in einer Gilde vereinigt. Seither laufen Verhandlungen über Einsatzdauer und Entlohnung über den Söldnerführer Ludewig Schwarzenbrück, der die - zum jeweiligen Auftrag passenden - Gildemitglieder vermittelt. Für die eigenen Leute (und deren Hinterbliebenen) wird von der Gilde gut gesorgt, fremde Söldlinge hingegen werden scharf beäugt und gerne verprügelt.

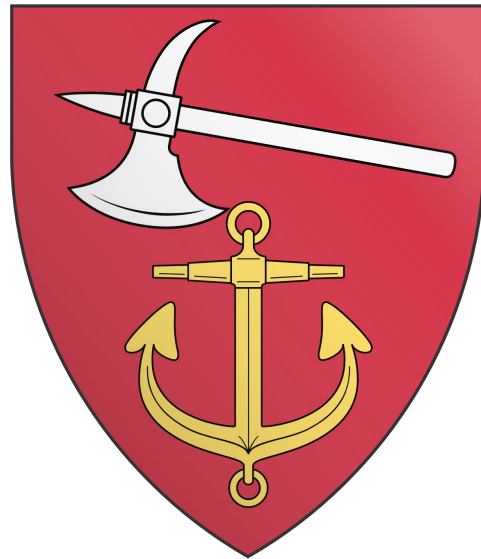
## **DIE SPIESSBÜRGER**

Bürger müssen zur Wehrhaftigkeit der Stadt beitragen; sei es, dass sie als Spießbürger dienen oder sich durch eine jährliche Wehrsteuer freikaufen. Als Spießbürger ist man verpflichtet, einen Tag im Monat an Wehrübungen teilzunehmen. Handwaffe (Großes oder Langes Messer) und Sarrock sind vom Spießbürger selbst zu stellen, während Helme, Spieße und Armbrüste in Zeughäusern gelagert sind und gestellt werden.

Die Wehrübungen finden abhängig von den Stadtvierteln statt und die Wehrgruppen sind organisiert nach ihren Herkunft. Die Idee dahinter ist, dass jedes Viertel und jede Gruppe spezielle herausragende Erfahrungen und Können in ihrem Bereich hat, die die anderen nutzen können.

So haben die Flussschiffer und Schutenmatrosen andere Wehrübungen (nämlich Transport von Material und Personal über den Fluss zu Einsatzstellen), als die Zwerge aus dem Zwergenviertel (Übungen als Schildwall) oder die Holzverarbeitende Baumeister aus dem Handwerker Viertel (Angriffe aus größeren Höhen, da sich man als Baumeister auch auf Dächern gut bewegen können).

Wer kein besonderes Talent aufweist, wird in den regulären Stadtmilizen trainiert und es kommt regelmäßig zu Wettkämpfen zwischen den Vierteln, die mit einer gewissen Verbissenheit, aber vor allem einem lokalen Stolz auf die Freiheit der Stadt geführt werden.



## **DIE STADTWACHE / DIE ANKERBURSCHEN**

Die Stadtwächter bezeichnet man auch als "Ankerburschen", aufgrund ihres Wappens (Silberne Axt über goldenem Anker auf rotem Grund). Durch den Handel und die guten Beziehungen, die mit dem Fluss in die Stadt kommen besteht dieses aus einem roten Feld in Form eines Schildes darauf ein verzierter Anker und darüber eine Hellebarde. Sie sind straff organisiert und haben ihre Kaserne am Fluss, nicht weit von der Schenke "Zum Anker", doch bleiben die Wachleute oft unter sich und nicht selten gleicht die Wachstube an ruhigen Tagen einer vollen Taverne.

Doch wenn die Stadt in Not gerät oder irgendwer sich nicht zu benehmen weiß sind die Wachleute zur Stelle. Ihr derzeitiger Hauptmann heißt Borri Kupfergürtel, ein pflichtbewusster Zwerg schon etwas fortgeschrittenen Alters.

## **FAMILIE BROCKENWACHT**

Die Familie derer von Brockenwacht ist eine bekannte und sehr einflussreiche Familie in Hellfurt. In alter Zeit waren Vertreter der Familie in des Königs eigener Leibgarde. Friedrich Betram von Brockenwacht diente gar als Hauptmann derselben. Er war es auch, der vom König selbst ein kleines Lehen bekam, dessen Haupt"ort" das damals noch recht unbekannte Hellfurt war. Gemeinsam mit dem Lehen erhielt die Familie das Recht eine Brücke über die Furt zu errichten und Zolleinnahmen einzuheben.

Selbst nachdem das Königreich immer mehr zerfiel und die Herrschaft des Adels etwas zurückgedrängt wurde, konnte die Familie ihren Einfluss weitgehend beibehalten, insbesondere weil die damalige Matriarchin des Hauses - Anastasia Constanza - den Vorschlag machte einen Rat als Herrschaftsform über die Stadt und umliegende Provinz einzuführen. Es wurde festgelegt, dass zwei der fünf Sitze immer der Familie Brockenwacht zustehen würden, die anderen gewählt sind. Formell hat die Familie dadurch die Macht abgegeben - aber im Hintergrund ist sie es, die die Fäden zieht und keine wichtige Entscheidung wird ohne Zustimmung derer von Brockenwacht getroffen, ja nicht einmal ein Ratsmitglied ernannt.

Momentan ist das Haus in einer komplizierten Lage - Graf



Bethold ist vor einigen Jahren verstorben und die Gräfin Valerie scheint vor kurzem verschwunden zu sein. Womit die Geschäfte von deren einziger (minderjährigen) Tochter Helene Maria von Brockenwacht und deren Onkel (mütterlicherseits) Hellbrand von Kappelstein geführt werden. Die Information, dass die Gräfin nicht auffindbar ist, wird weitgehend unterdrückt - offiziell fühlt sie sich unwohl - aber erste Gerüchte machen in der Stadt die Runde.

## **FAMILIE CUPELAT**

Der erste Cupelat ist vor etwa vier Generationen in die Stadt eingewandert. Er war ein junger Strauchdieb, der das Glück hatte, einen schwer verwundeten Ritter zu treffen, der die reiche Beute aus einem Monsternest bei sich trug. Der junge Cupelat half beim Dahinscheiden, nahm Pferd, Rüstung (mit Wappenschild) und Wertsachen sowie die Identität des Ritters an und ritt ins nahegelegene Hellfurt. Dort ließ er sich als Edelmann nieder, investierte klug ins Transportwesen, wobei es half, dass seine ehemaligen Spießgesellen immer genau über lohnende Führen der Konkurrenz informiert waren. Die eigenen Transporte blieben wie durch ein Wunder von Räubern verschont. Als so fast alle Konkurrenten aus dem Geschäft gedrängt waren, rüstete Cupelat auf eigene Kosten eine Strafexpedition aus, die die Räuber ergriff, nach Hellfurt und aufs Schafott brachte, was seinem gesellschaftlichen Ansehen enorm zuträglich war. Die heutigen Cupelats würden alles tun, um diese peinlichen Details ihrer Familiengeschichte geheim zu halten, ihre Rivalen dagegen jeden Preis für kompromittierende Beweise zahlen.

Das aktuelle Oberhaupt Domenikus Cupelat wird im Volksmund der „guldene Dodi“ genannt – wegen der Farbe des Turms seines Geschlechts (siehe Geschlechtertürme) ebenso wie wegen seiner Prachtliebe.

Dodi ist ein Mann Ende der Vierziger, Wohlleben und Genussucht haben ihn fett werden lassen. Er liebt es, seinen Reichtum zur Schau zu stellen. Luxus, vor allem sichtbarer, ist ihm wichtig. Der Neid seiner Konkurrenten ist sein Lebenselixier. Seine Männer tragen Livreen aus den edelsten Stoffen und juwelen geschmückte Waffen, selbst Hausrat und einfachste Gerätschaften lässt er aufwendig verzieren. Er ist in der Stadt als Mäzen bekannt und es gibt keinen Künstler oder Handwerker von Rang, den er nicht schon beauftragt hat. Dodi gibt sich leutselig, aber er schreckt vor nichts zurück, wenn es seinen Zwecken dient.

Der Reichtum der Cupelats stammt immer noch aus ihrer Tätigkeit im Transportwesen – viele Schiffer oder Fuhrleute, fahren auf ihre Rechnung. Beinahe kein Stellmacher oder Bootsbauer, der nicht für sie produziert, kein Lagerhaus, das sie nicht kontrollieren. Natürlich besitzen sie außerdem wie alle Geschlechter vielerorts in der Stadt Mietshäuser und Werkstätten sowie Landgüter in der Umgebung.

## **FAMILIE MANTUEGO**

Familienoberhaupt Tryphon Mantuego nennt man gemeinhin den „düsteren Fons“. Die Mantuegos sind Bankiers, ihr Geld steckt in fast allen Unternehmungen der Stadt. Tryphon ist kein Wucherer, seine Zinsen sind maßvoll. Aber jedem Kunden wird ebenso höflich wie nachdrücklich verdeutlicht, dass er sich der Familie Mantuego verpflichtet und eines Tages einen Gefallen als Gegenleistung erwartet. Anders als sein Konkurrent Domenicus Cupelat verabscheut Fons unnötige Ausgaben, er kalkuliert scharf. Nur für die Familie ist ihm keine Ausgabe zu schade. Und für die Religion. Der Fons

verpasst keinen Gottesdienst, notfalls vollzieht er ihn in seiner Privatkapelle. Er hält auch seine Gefolgsleute streng zur Einhaltung der Riten an. Die Tempel aller akzeptierten Gottheiten profitieren von ihren Spenden. Doch seine Pietät ist hohl und leer, seine einzigen Götter sind Mammon und die Familie, für die er bedenkenlos morden (lassen) würde.

Obwohl fast gleichaltrig mit seinem Rivalen, ist er durch seinen asketischen Lebensstil wesentlich besser in Form und wirkt jünger. Er lächelt fast nie - allenfalls über einen gelungenen Plan –, freundliche Worte oder Höflichkeit sind für ihn überflüssig. Aber noch hat jeder bei ihm seine Schulden bezahlt.

Heute verdient Familie Mantuego Geld mit Geld. Ihr Kapital stammt jedoch ursprünglich aus Glücksspiel, Prostitution, Erpressung und Diebstahl.

## **GEDANKEN ZU FAMILIENBANDEN UND KONFLIKTEN**

Der Spielleiter kann und sollte Geschlechter und Familien wie die Brockenwachts, Cupelats, Mantuegos und Ravenbruggs beliebig mit weiteren Personen bereichern. Platz ist genügend vorhanden. Ehefrauen, Kinder, oder andere Verwandte können fast nach Belieben ergänzt werden, in allen Funktionen, die dem Plot hilfreich sind. Beispielsweise könnte es ein Familienmitglied geben, das sich losgesagt hat oder verstoßen wurde und jetzt als eine Art freies Radikal die Story vorantreibt.

Oder ein Geschlecht ist mit einer lebenslustigen Tochter gesegnet, die nichts anbrennen lässt. Stallknecht, Handwerksbursche, jeder halbwegs gerade gewachsene Mann ist potenziell attraktiv. Das Geschlechteroberhaupt musste schon zwei allzu aussichtsreiche Kandidaten mit einem Stein um den Hals im Fluss versenken lassen. Nun hat sie ein Auge auf einen der SC geworfen. Oder ein Mitglied eines rivalisierenden Geschlechts, man kann sich hier aus diversen (literarischen oder realen) Vorlagen hemmungslos bedienen.

Familienmitglieder, für die sich kein Betätigungsfeld in Hellfurt fand, werden gerne in den Tempeldienst oder in Magierakademien gegeben. Was passiert, wenn eine solche Person zurückkehrt und (auch) andere Loyalitäten als die zur eigenen Familie entwickelt hat.

Um aus einem schwelenden Konflikt zwischen verfeindeten Familien dann einen zu machen, der einen schillernden Hintergrund für Abenteuer bietet, braucht es einen Auslöser. Hier ist einiges möglich, ein Brand, ein Raub, ein Mord, ein Todesfall. Ein Geschlechteroberhaupt könnte sterben. Sein Nachfolger/seine Nachfolgerin will sich beweisen und ein für alle Mal mit den Rivalen aufräumen (oder Rache, weil er/sie vermutet, die Gegenseite habe beim Tod nachgeholfen). Ein spektakuläres Attentat wird geplant, oder ausgeführt, möglicherweise am einzigen Erben. Als Vorbild könnte das Attentat der Pazzi auf die Medici im Dom von Florenz dienen, oder jenes an Santino Corleone aus "Der Pate". Und genau wie bei den Vorbildern läuft die Sache aus dem Ruder und die Situation ausser Kontrolle..

Auf welcher Seite die SCs dabei stehen ist vollkommen offen. Sie könnten als Leibwächter dienen und müssen den Mord verhindern, oder die SC werden beauftragt, den Mord zu verüben. Oder aber sie kommen erst danach in Kontakt mit den Familien und sollen den Mord aufklären oder die Wogen glätten. Die Möglichkeiten sind vielfältig und nur von eurer Fantasie begrenzt.

## VOLK: HALBELFEN

**Volksbonus:** BE, GE oder AU

### Volkseigenschaften:

*Langlebig* (GRW)

*Anmutig* (von Dzaarion): Angehörige dieses Volkes gelten als außergewöhnlich schön. Sie erhalten auf alle Flirten, Feilschen und sonstige Proben bei denen ihnen ihr gutes Aussehen hilft einen Bonus von +2. Der Flirten-Malus bei Flirten-Proben mit anderen Völkern entfällt, sofern es keine zu gravierenden physischen Unterschiede gibt.

**Zusätzlich eine von:** *Leichtfüssig, Magisch begabt, Schnell, Geschwind, Zielsicher* (alle GRW)

Die Mantuegos haben sich selten selbst die Hände schmutzig gemacht, doch Verbindungen zur Halbwelt nützen ihnen noch heute, auch wenn sie der Kleinkriminalität längst entwachsen sind. Sogar Tryphons Mutter, die vornehme und steinalte Matrone Herleve, hat noch als junges Mädchen im Hafenviertel ihr Geld auf dem Rücken verdient - unter anderem Namen natürlich. Das sollte möglichst niemand erfahren, wenn es auch viele brennend interessieren würde.

## FAMILIE VAN RAVENBRUGG

Die Familie "van Ravenbrugg" ist seit jeher eine der adeligen Familien, welche sich in der Provinz um Hellfurt einen Namen gemacht hat. Ursprünglich waren die Ravenbruggs Ritter im Haushalt derer von Brockenwacht, aber mit der Zeit sind sie zu eigenständigem Besitz und Ländereien gekommen. Die Beziehungen der Adelsfamilien sind freundschaftlich, Rivalitäten - von jugendlich-heißspornigen Duellen und Reibereien abgesehen - werden zwischen den Familien schon lange nicht mehr auf dem Schlachtfeld ausgetragen, sondern meist auf dem sozialen Parkett. Man ist ja immer irgendwie über Umwege verwandt.

Während die Brockenwachts als direkte Lehnsleute des Königs natürlich immer die erste Geige spielten, ist es den "van Ravenbruggs" gelungen, auf einer anderen Ebene den meisten Ruhm einzuheimen. Seit vielen Jahren sind die Empfänge, Soireen und Bälle im goldenen Salon des Ravenpalais die Höhepunkte des gesellschaftlichen Lebens. Auf den prunkvollen und verschwenderischen Festen werden Geschäfte besiegelt, Ehen versprochen, Feindschaften vertieft und Allianzen geschmiedet. Wer dort einmal eingeladen ist, der hat die besten Verbindungen und kann sich sicher sein, dass er oder sie mit Zuversicht in die Zukunft blicken kann.

Es hält sich allerdings hartnäckig die Geschichte, dass Alfonso Rainardo van Morkenberg-Ravenbrugg, der momentane Patriarch der Familie, sich hoffnungslos verschuldet hat und der Glanz der Familie nur noch zum Schein besteht. Wo das Geld geblieben ist, weiß niemand, mancher spricht von Wetten, anderer von dubiosen Geschäften und Spielsucht. Auch weiß die Gerüchteküche von Erpressung der Familie zu berichten, was die Paranoia bei den Sicherheitsvorkehrungen beim anstehenden Maskenball (siehe Gerüchte und Geschichten) erklären könnte. geht dort etwas schief, dann ist auch der noch makellose Ruf dahin.

## BESONDERE PERSÖNLICHKEITEN

Hellfurt wird von vielen unterschiedlichen Leuten bewohnt, eine kleine Auswahl von besonderen Personen, inklusive kurzer Beschreibung findet sich hier.

### ELFEN

Liegt es an den vielen Zwergen oder den Mauern aus Stein, oder woran auch immer: die Elfengemeinschaft Hellfurts ist überschaubar und bleibt meist unter sich. Was nicht bedeutet, dass es nicht den einen oder anderen schillernden Vertreter der Elfen gibt, die in der ganzen Stadt zumindest bekannt sind.

### NIRINA DIE HALBELFE

Die Halbelfe Nirina ist in manchen Gegenden der Stadt Hellfurt bekannter als in anderen. Und wenn es nach ihr geht, dann soll es auch so bleiben. Die zierliche und, für ihr elfisches Blut, kleine Frau mit rotbraunen Haaren und grünen Augen bleibt am liebsten unauffällig und unerkant. Aus diesem Grund versteckt sie ihre leicht spitzen Ohren, an denen man ihre Abstammung errahnen kann, auch meist unter einer weiten Kapuze, vor allem wenn sie sich in Teilen der Stadt umsieht, in denen Personen ihres sozialen Hintergrunds sich eher selten bewegen.

Aufgewachsen ist die Tochter einer Magd und eines verstoßenen elfischen Jägers und Kundschafters gemeinsam mit zwei jüngeren Geschwistern im Teil Hellfurts, der nur "Die Wand" genannt wird. Seit ihr Vater bei einem Jagdunfall vor einigen Jahren ein Auge und das Gefühl in einem Arm verloren hat, ist Nirina für einen Teil des Familieneinkommens verantwortlich. Wobei ihre Eltern niemals fragen, wie sie zu den Goldmünzen kommt, die sie nach Hause bringt, auch wenn Nirina ahnt, dass sie zumindest eine Vermutung haben.

Nirina, oder Niri, wie ihre Freunde sie nennen, hat sich in den letzten Jahren eine Karriere als Diebin und Fassadenkletterin aufgebaut, wobei ihr ihre körperliche Statur und ihr elfisches Erbe zu Gute kommen. Außerdem hilft bei dieser Art "Arbeit", dass sie vor einiger Zeit entdeckt hat, dass jegliches Schloss - ob Türe, Truhe oder Tor - dem sie den Befehl gibt, sich zu öffnen, das auch (meist) tut. Ihre "Fundstücke" verkauft sie danach bei Rashad al Rahmi, einem Gefolgsmann Al Aswads (bei heißer Ware) oder bei Rasso Sattkies (bei normalen Dingen).

Al Rahmi oder besser Al Aswad war es auch, dem sie die Sache mit den "Ringern" zu verdanken hatte. Als Al Rahmi anfang mit "Spezialbestellungen" an sie heranzutreten, ging damit auch einher, dass er bei manchen davon darauf pochte, sie möge einen oder mehrere Goldringe hinterlassen.

### NIRINA - SPÄ

Halbelfe (Anmutig, Langlebig, Leichtfüssig)			
<b>KÖR:</b>	5	<b>AGI:</b>	8
ST:	0	BE:	6
HÄ:	0	GE:	6
		AU:	2
<b>Kampfwerte</b>			
LK:	15 ♥	Ab:	6 ♠
Lau:	5 🗡	Schl:	5 ✂
		Ini:	15 🌟
		Schi:	17 🗡
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>	
Elfenbogen (2h) (WB +3, Ini +1)		Lederzeug (PA +1)	
Dolch (Ini +1)			
<b>Fähigkeiten / Talente</b>			
Akrobat II, Charmant I, Diebeskunst II, Heimlichkeit II			
<b>Zaubersprüche (Zaubern 8)</b>			
Öffnen (15-SW)			
<b>GH:</b>	1	<b>GK:</b>	no
		<b>EP:</b>	54



Am Anfang wusste sie nicht, was das sollte, aber inzwischen ist sie sich sicher, dass es nichts anderes war als eine Bestechung für den oder die, die die Einbrüche untersuchte. Wie sonst war es zu erklären, dass die Ermittlung des Einbruchs in den Turm der Mantuegos (das Collier war traumhaft!) bei dem sie noch dazu (fast) aufgefliegen war - einfach eingestellt wurde. Und niemand hat jemals die Ringe erwähnt.

### THANAEL TANNENGOLD

Thanael Tannengold ist ein schlanker, großer Elf mit schulterlangem, weiß-blondem Haar und goldenen Augen. Er tritt oft in wallenden Gewändern auf, die in der Sonne zu glitzern scheinen. Er hat eine angenehme, tragende Stimme, ist charmant und einnehmend, manchen allerdings zu theatralisch. All das macht ihn allerdings zu dem, was er ist - den Besitzer, Intendant und Hauptdarsteller des "Theaters der Träume". Thanael ist Vormittags nirgendwo in der Stadt zu treffen - Nachmittags verkauft er oft Karten für sein Theater entweder direkt dort - oder auf dem Marktplatz. Abends ist er dann vor allem im Theater anzutreffen, wo er entweder selber auftritt oder andere Aufgaben erledigt. Thanael ist ein offener und freundlicher Elf, der möglicherweise mehr über Magie und Feenwesen weiß, als man annehmen könnte. So ist er oft begleitet von einem kleinen kichernden Feenwesen, das ihm schmutzige Witze ins Ohr flüstert und ihn mitunter auch umkreist. Das Feenwesen hört auf den Namen "Cataleya" und übernimmt für Thanael auch kleinere Boten-Aufträge in der Stadt. Wie er in Kontakt mit Cataleya kam und sich ihre Gunst erwarb, ist nicht bekannt, aber Inhalt vieler Geschichten. Für seine Vorstellungen braucht Thanael mitunter exotische Requisiten oder Hilfsmittel wie Tränke, Zauber und Artefakte. All das könnte ihm eine abenteuerlustige Gruppe beschaffen. [Slay!02] Illusionist

### GNOME

#### GABRIELLA KERZENHAUPT

Gabriella ist eine in der ganzen Stadt bekannte Gnomin mittleren Alters mit kirschroten Haaren. Es scheint, als wäre sie schon bei den unterschiedlichsten Händlern und Handwerkern angestellt oder in der Lehre gewesen. Sie ist durchaus gut angesehen und hat einen guten Ruf, aber welchem Handwerk sie wirklich nachgeht, ist von Tag zu Tag unterschiedlich. Was ihre offene und freundliche Art und ihre sprunghafte Mentalität (manche meinen ihre kurze Aufmerksamkeitsspanne) mit sich bringen, ist, dass sie sich ein unglaubliches Netzwerk an Freunden und Bekannten aufgebaut hat und nichts lieber hat als neue Geschichten zu hören und zu verbreiten. Wer Gerüchte, Geschichten und Tratsch rund um Hellfurt und seine Bewohner (und deren Geschäfte und Familien) wissen möchte, der ist bei Gabriella an der richtigen Adresse. Wie alle Gnome ist sie von magischem Tand fasziniert und wer ihr solche bringt bekommt in Tausch wohl die neuesten und heißesten Gerüchte.

### HALBLINGE

#### RASSO SATTKIES

Rasso Sattkies, ein fülliger Halbling in den besten Jahren, betreibt scheinbar ein Pfandhaus in Nähe des Hafens. Tatsächlich aber „verpfänden“ viele Flussschiffer oft „private“ Gegenstände, für die sie, als Handelsware, horrenden Einfuhrzölle zahlen müssten, ohne die Absicht, die Sachen

jemals wieder auszulösen. Rasso seinerseits verkauft die „nicht ausgelösten Pfandstücke“ oft schon am nächsten Tag.

#### RASSO SATTKIES - SPÄ

<b>Halbling</b> (Geschwind, Klein, Leichtfüßig, Magisch unbegabt, Talentiert, Zäher als sie aussehen)					
<b>KÖR:</b>	<b>6</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>8</b>
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	2	GE:	8	AU:	2
<b>Kampfwerte</b>					
LK:	18 ♥	Ab:	9 ♠	Ini:	10 ☆
Lau:	4 🗡	Schl:	8 ✂	Schi:	14 ☒
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Dolch (Ini +1)			Lederpanzer (PA +1)		
<b>Fähigkeiten / Talente</b>					
Charmant II, Glückspilz I, Schlitzohr III, Wahrnehmung II					
<b>GH:</b>	<b>1</b>	<b>GK:</b>	<b>kl</b>	<b>EP:</b>	<b>56</b>

### MENSCHEN

#### BASEYA

Wirres, weißes Haar, alte, abgetragene Kleidung und meist, scheinbar unzusammenhängende, Worte vor sich hinkrakeelend wirkt Baseya auf den erste und auch zweiten und wahrscheinlich sogar dritten Blick einfach wie eine verrückte alte Frau. Wer sich jedoch die Mühe macht und sich nicht abschrecken lässt, bemerkt vielleicht den scharfen Verstand, der in ihren katzenartigen Augen blitzt oder erkennt ihre mächtige, wenn auch gut versteckte, magische Aura. Begleitet wird sie immer von mindestens einer, meist aber einem ganzen Rudel Katzen, die bei genauem Hinsehen Baseyas Gefühle ihrem Gegenüber widerspiegeln. Nicht selten findet sich in dem Pulk Katzen auch andere katzenartige Wesen, die wesentlich seltener sind.

Baseya besitzt angeblich eine Hütte einige sagen in der Nähe des Friedhofs, andere in der Nähe vom Haus des Hexenmeisters. Sicher sind sich jedoch die wenigsten, denn wann immer man versucht Baseya heimlich zu ihrem Heim zu folgen, verschwindet diese spurlos in der Dämmerung. Schaffen es jemand unerwarteterweise ihr Interesse zu wecken, kann es durchaus sein, dass sie denjenigen in ihre Hütte einlädt. Diese ist nahezu überfüllt mit katzenartigen Wesen, aber auch Heil-Kräutern aller Art. In der Mitte der Hütte steht ein runder Tisch mit einer großen Glaskugel darauf. Hier können Charaktere herausfinden, dass Baseya entgegen ihrem schrulligen Auftreten nicht nur eine überaus intelligente Frau ist, sondern auch eine begabte Kräuter-Heilerin und Wahrsagerin, vor allem aber eine mächtige Nekomantin, die trotzdem weiterhin meistens wirres und scheinbar zusammenhangsloses Zeug vor sich hinredet und

#### GERÜCHT: DIE KATZENFRAU

In Hellfurt halten sich hartnäckig Gerüchte, dass Baseya etwas mit dem seltsamen Verschwinden der Leute, das in letzter Zeit die Stadt heim sucht, zu tun hat. Viele glauben sie selbst wäre dafür verantwortlich und ihr wirrer Verstand würde sie dazu verleiten vor allem Kinder zu entführen und an ihre Katzen zu verfüttern, sie in dunklen Ritualen zu opfern oder irgendwelche Experimente an ihnen durchzuführen. Ein deutlich kleinerer Teil glaubt jedoch, dass Baseya eine Art Schutzpatronin der Stadt ist und die Nacht selbst auf der Suche nach dem Hintergrund des Verschwindens durchstreift.

Charaktere mit schnellen, blitzartigen Bewegungen und einer Tendenz zu nahe zu kommen, sowie ihre felines Freunde geradezu auf sie zu werfen, aus der Fassung bringen kann. Bei geeigneten Charakteren ist sie jedoch geneigt ihr Wissen, um diese längst vergessene Form der Magie, der Nekomantie, mit ihnen zu teilen.

Anderen bietet sie gerne einen ihrer Schützlinge an. Manchmal handelt es sich dabei um eine alte Katze, die auf ihre letzten Tage noch jemanden zum schmuse sucht. Manchmal ungestüme Katzen, die trotz ihrer geringen Größe gefährliche Kämpfer abgeben, wenn es um den Schutz ihres neuen Besitzer (oder Bediensteten) geht und manchmal sucht sie nur jemand passendes für einen Schmusetiger oder einen aufgeweckten Vertrauten. Selten hat sie aber sogar Raritäten wie eine Veritatz, Carbunclos, Katzengreifen oder gar Drachencatzen bei sich und überlässt diese auch nur ganz besonderen Personen.

### **BOROSLAV SACHARY**

Der Menschenmann Boroslav Sachary ist das momentane Oberhaupt der Zuckerbäckervereinigung in Hellfurt. Die Zuckerbäcker selbst sind - seit der verhinderten Verschwörung - keine eigene Gilde mehr, was sie allerdings nicht davon abhält weiterhin als Gruppe aufzutreten. Sachary ist ein schlaksiger, dünner Mann mit schulterlangen, schwarzen Haaren und einem dunklen Knebelbart. Würde man nicht wissen, dass er im Beruf Zuckerbäcker ist, dann würde er dem Stereotyp des gemeinen Schwarzmagiers sehr nahe kommen. Nach außen tritt er aber immer nett mit einem Lächeln auf, hin und wieder vielleicht etwas zurückhaltend. In seinem Laden im Handelsviertel bietet er Torten und Törtchen, Kuchen und Konfekte an, die in der ganzen Stadt beliebt sind, da sie nicht nur schmecken, sondern manchmal auch leicht magische, vor allem lustige Effekte haben (temporäre Farbänderung der Haut, Dampf aus den Ohren, etc).

Was die wenigsten wissen ist, dass Sachary eine sehr dunkle Seite und Seele hat. Er arbeitet im Untergrund immer noch an Racheplänen und daran die Herrschaft über die Stadt zu übernehmen, wie es sein (später hingerichteter) Vater eigentlich vor hatte. In seinem Kellerlabor hat er mehrere Puppen und Püppchen aus Pfefferkuchen mit deren Hilfe er einzelnen Bewohnern der Stadt großes Leid zufügen kann. Ebenso ist er ein Meister der Flüche und spricht die dunkelste aller Sprachen mit deren Hilfe er angeblich jeden gefügig machen kann. [Voodoozauberer, Zauberlehrling]

### **GEORG LUDWIG BURG**

Der blinde Stadtarchivar Georg, an dessen Nachnamen sich kaum jemand erinnert und den noch weniger benutzen, ist länger Stadtarchivar, als die meisten menschlichen Hellfurter auf am Leben sind.

Vom ständigen Lesen bei schlechtem Licht ist er erblindet. Das hindert ihn jedoch nicht an seiner Tätigkeit. Bis auf die wenigen Stunden, die er in seiner kleinen Kammer über dem Archiv schläft oder isst, verbringt er seine ganze Zeit damit, die Schriftstücke, die aus den Jahrhunderten seit Hellfurts Entstehung vorhanden sind, zu ordnen und zu studieren (wobei er sich heute vorlesen lassen muss). Aufgrund seines phänomenalen Gedächtnisses kann er die meisten weitgehend auswendig. Das ausgeklügelte Archivsystem ermöglicht ihm (und nur ihm), Dokumente, die er nicht im Kopf hat, zu finden. Formell ist Georg der Stadtschreiberin Agatexa unterstellt, die ihm jedoch völlig freie Hand lässt, weil sie sein Wissen

bewundert. Sie kontrolliert den Zugang zum Archiv und hält Georg lästige Besucher vom Leib. Bei den wenigen offiziellen Anlässen, an denen Georg teilnimmt, führt sie den Blinden und umsorgt ihn auch sonst fast wie eine Tochter. Georg verlässt kaum das Archiv, in dem er sich trotz Blindheit ohne Hilfe bewegt.

Georg hat einst die besten Magierakademien der Welt durchlaufen, aber seit Jahren keinen Zauberspruch mehr angewendet. Er ist ein angenehmer, umfassend gebildeter Zeitgenosse, jedoch durchaus eitel, wenn es um sein Archiv und sein enzyklopädisches Wissen geht. Gelegentlich unterrichtet er auf Anforderung des Rates dessen Boten in alten oder fremden Sprachen.

Wem es gelingt, an der Stadtschreiberin vorbeizukommen, findet Georg auskunftsfreudig. Da er praktisch alles weiß oder herausfinden kann, was in Hellfurt jemals aktenkundig geworden ist, wäre er für SC auf der Suche nach Informationen eine unschätzbare Quelle. Sollte jemand auf die absurde Idee kommen und sein System in Frage stellen oder gar Bücher entwenden wollen, könnte man Georg von einer ganz anderen Seite kennenlernen. Dann wäre er sogar bereit zu morden.



### **SCHWESTER BERNADETTE**

Die Menschenfrau Schwester Bernadette ist eine Ordensschwester der Helia-Nonnen, die sich stets darum bemüht den Garten und die Pflanzen darin zu hegen und zu pflegen. Sie hat blonde, lange Haare, stets zu einem Zopf gebunden und unter der Kutte versteckt, dazu ihre blauen Augen und ein sehr einnehmendes Lächeln. Schon mancher Pilger hat sich gefragt warum eine solche Frau sich entschieden hat, die Kutte einer Ordensschwester zu tragen. Ihre recht üppige Figur, von dem Gewand geschickt kaschiert, ist nur zu Erahnen. Doch fällt sie doch grade im Sommer, wenn die Kleidung wieder leichter wird, deutlich auf gegenüber den anderen Schwestern. So geht das Gerücht um sie wäre wohl zuvor ein ganz gefährliches Mädchen gewesen, die sich nicht gescheut hatte ob für Geld oder einfach der Sünde wegen für viele Männer die Beine breit zu machen. Viele munkeln ihre Eltern oder ein Gericht habe sie dieses Lasters wegen zum Leben als Ordensschwester verdonnert. Nicht verwunderlich sind so auch die Gerüchte, dass es des Nachts im Klostergarten oft in den Büschen raschelte und schon mehr als einmal lautes Stöhnen und andere verwerfliche Geräusche aufgefallen sind. Doch bisher wurde niemand erwischt und so bleibt es ein Mysterium ob dies der Wahrheit entspricht oder nicht.



## SÖREN SANDOR SONNTAG

Sören Sandor Sonntag, der höchste Priester der Kirche des Lichts von Hellfurt, ist ein gutmütiger Menschenmann Ende 50, der meist eine Brille trägt. Seine mittlerweile von grauen Strähnen durchzogene Haarpracht aus braunen Locken ist allerdings immer noch ansehnlich. Oft leitet er die heiligen Messen die wöchentlich abgehalten werden. Seine Predigten richten sich stets an das Wohlbefinden aller und er ermahnt die Bevölkerung einander zu achten und nicht zu streiten. Allerdings richten sich seine Predigten auch hauptsächlich an den menschlichen Teil Hellfurts. Sein größter Makel ist sein abgrundtiefer Hass auf Zwerge, deren Religion und Kultur. Diesen trägt er zwar nicht öffentlich zur Schau, aber wenn er insgeheim den Zwergen etwas schwer machen kann, so zögert er nicht. Den Umstand, dass seine heilige Kirche durch Statuen der zwergischen Götter entweiht wird, kann er kaum ertragen. Meist versucht er sich mit so manchem Krug Bier darüber hinweg zu trösten. Doch oft schaut er dabei zu tief ins Glas.

### SÖREN SANDOR SONNTAG - HEI/KLE

<b>Mensch (Talentiert)</b>			
<b>KÖR:</b> 7	<b>AGI:</b> 5	<b>GEI:</b> 8	
ST: 0	BE: 2	VE: 8	
HÄ: 2	GE: 3	AU: 10	
<b>Kampfwerte</b>			
LK: 19 ♡	Ab: 9 ♡	Ini: 15 ✨	
Lau: 3,5 📖	Schl: 8 ✂	Schi: 8 ✂	
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>	
Zeremonienszepter (WB +1)		Runenbesticktes Ornat (AU +2)	
<b>Fähigkeiten / Talente</b>			
Bildung IV, Diener des Lichts IV, Fürsorger I, Magieresistent II, Manipulator IV			
<b>Zaubersprüche (Zaubern 18)</b>			
Allheilung (+1), Bannen -(KÖR+AU)/2, Freund (+4-(GEI+VE)/2), Heilbeeren (+1), Heilende Aura (+1), Stoßgebet -(KÖR+AU)/2, Vertreiben			
<b>Zaubersprüche (Zielzaubern 11)</b>			
Lichtlanze (+5), Waffe des Lichts			
<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 54	

## ZWERGE

### AGATEXA, TOCHTER DER DUGARA

Die Zwergin Agatexa, Tochter der Dugara ist - inzwischen seit zwei Dekaden - Stadtschreiberin und somit die höchstrangige Angestellte der Stadt; ihr untersteht mit Schreibstube, Geheimsekretariat und Archiv die komplette Verwaltung. Agatexa hat sich über mehrere Jahrzehnte von einer einfachen Schreiberin hochgearbeitet und alle Facetten der Stadtverwaltung kennengelernt. Die gewählten Ratsleute ignoriert sie bei Problemen weitestgehend; falls es da wirklich zu Konflikten kommt sitzt sie die läppischen 6 Jahre einfach aus. Einzig vor den Ratsleuten der Familie von Brockenwacht empfindet sie Respekt, hält diese doch schon seit der Stadtgründung die Macht in der Hand. Das Archiv hütet sie wie ihren Augapfel. Zutritt bekommt nur, wer ihrer Meinung nach wirklich im Interesse der Stadt handelt. Sollte sie jemand aber als Dienstbotin - oder schlimmer noch, als bestechlich - behandeln, kann sie „leider nicht helfen“ und scheut auch nicht davor zurück, gegebenenfalls die Ratslanze zur Hilfe zu rufen.

## BORRI KUPFERGÜRTEL

Borri Kupfergürtel ist der derzeitige Hauptmann der Wache. Ein für einen Zwerg recht groß gewachsener Mann mit braunen, immer zu einem Zopf gebundenen Haaren, wachsamen blauen Augen und kurzem braunen Bart. Ab und an zieht sich ein einzelnes graues Haar durch Haupthaar und Bart, doch mit seinem Streithammer ist Borri immer zur Stelle, um Hand anzulegen, wenn nötig. Die Stadtwächter genießen einen guten Ruf in der Stadt, nur wird ihnen derzeit hinter vorgehaltener Hand immer öfter vorgeworfen, ihre Arbeit nicht bewältigen zu können, da immer wieder Leute verschwinden. Daher plagen derzeit mehr Sorgen als sonst sein Gemüt und er reagiert schroffer und härter als gewöhnlich. Borri hat immer ein paar Aufgaben mehr als er alleine mit seiner Mannschaft bewältigen kann und würde sicher einen guten Teil seines Soldes dafür geben, wenn jemand die verschwundenen Leute finden oder der Sache nachgeht.

### HILDA YAGURASTOCHTER VOM GLAN DER EISENFÄUSTE

Hilda ist eine blonde Zwergin mit langen zu Zöpfen gebundenem und geöltem Haar. Die leicht jähzornige Hilda wirkt primär als Heilerin für die Eisenfäuste, hat sich daneben aber auch einen Ruf als fähige Ermittlerin erarbeitet. Wie es ihr gelingt Verbrecher und anderes Gesindel aufzuspüren ist ihr Geheimnis, aber hinter vorgehaltener Hand meint man, sie spricht mit den Geistern. Weniger abergläubische Gemüter haben den Verdacht sie spreche mit Tieren oder kann sich in diese verwandeln. Sören Sandor Sonntag verunglimpft sie im kleinen Kreis als Zwergen-Hexe, was aber auch daran liegen kann, dass die heißblütige Hilda ihn nach einer abschätzigen Bemerkung oder Respektlosigkeit einmal mit einem einzigen Fausthieb zu Boden streckte.



### KORAC DER BÄR, SOHN DES YTAX VOM GLAN DER EISENFÄUSTE

Seit sein Vater Ytax beinahe erblindet ist übernimmt Korac mehr und mehr die Rolle des Oberhauptes der Familie. Lange hat er selbst bei der Stadtwache gedient, wo der breitschultrige, rothaarige Zwerg mit Irokesen-Frisur und zu zwei festen Zöpfen geflochtenen Bart sich einigen Respekt erarbeitet hat. Den Namen "der Bär" hat er, weil er als Jüngling sein Totemtier niedergerungen hat. Die Waffen seiner Wahl sind entweder seine Fäuste oder zwei scharfe Handäxte, die er auch zielgenau werfen kann. Er ist Ehrenleutnant der Stadtwache, und auch bei den Ruinenfreunden geht er ein und aus. Anzutreffen ist er meist im Krakenbräu oder der Burg der Eisenfäuste. Bei den Spießbürgern ist er der unbestrittene Kommandant des Zwergen-Regiments.

# ANHANG: NSCS UND BESTIARIUM

## LISTE ALLER LEBENDEN NICHTSPIELERCHARAKTERE, SOWIE EINE KLEINE AUSWAHL MONSTER

- Agatexa, Tochter der Dugara (ZWE) - Stadtschreiberin  
al Rahmi, Rashad - Hehler und Teil der Organisation Al Aswad  
Axcianix (GNO) - Schneider  
Baysea die Katzenfrau (MEN) - Heilerin und Wahrsagerin  
Belara (HAL) - Waffelverkäuferin Markt mit Bernhardiner Bogo  
Belegard (ZWE) - Bierverkäufer Markt  
Bellen, Fausto (MEN) - Dompteur und Händler für Tierbegleiter  
Borkenhain, Franz (HAL) Braumeister Fünfsternbräu  
Bratensoß, Doderike (HAL) - Köchin Ratskeller  
Brockenwacht, Helene Maria von (MEN) - minderjährige Erbin  
Brockenwacht, Valerie von (MEN) - Helenes Mutter - krank/verschwunden?  
Burg, Georg Ludwig (MEN) - alter, blinder Stadtarchivar  
Cupelat, Domenikus "guldener Dodi" (MEN) - Oberhaupt Familie Cupelat  
Der Schwarze Löwe (MEN) - Chef Söldner/Diebesgilde Al Aswad  
Derbelzeh, Trizia (HAL) - Schneiderin Markt  
Eisenbrecher, Thurim (ZWE) - Inhaber Tätowierstudio Tintenherz  
Fadenschein, Frisilius (MEN) - Scharlatan Markt  
Feenfreund, Galoriel (ELF) - Blumenverkäufer Markt  
Ferrasthal, Dur'endal (ELF) - Waffenschmied und -händler  
Finvandrell, Animadias (ELF) - Dompteur u. Händler für Tierbegleiter  
Frostel, Krobelia (MEN) - Krämerin Markt  
Fuhrmann, Waldemar (MEN)? - Pächter Ratskeller  
Funkerzipp, Glisterna (GNO) - Händlerin magische Gegenstände  
Fünfenharz, Xinia (GNO) - Taschendiebin Markt  
Gluthammer, Bambur (ZWE) - Händler Rauchwaren  
Gluthammer, Dazner (ZWE) - Händler Rauchwaren  
Gluthammer, Rognar (ZWE) - Händler Rauchwaren  
Grollhammer, Grugar "Goblinquetscher" (ZWE) - Wirt Zum Goblinquetscher  
Grushnak, Sohn des Brognar (ZWE) - Pilzverkäufer Markt  
Grünschi, Samber (HAL) - Florist und Gärtner, Verehrer von Hüttingen, Nelki  
Hafergelb, Merinok (HAL) - Kanalisator  
Hengler, Hadria (MEN) - Pfeifenverkäuferin Markt  
Hexenmeister (???) - unheimlicher, geheimnisvoller Zauberwirker  
Holardson, Bedric (MEN) - Schließer  
Holzbein, Burghart (MEN) - Netzwerker Markt  
Hoploton, Aegibor (ZWE) - Rüstungsschmied und -händler  
Hüttingen, Nelki (HAL) - Florist und Gärtner, Verehrerin von Grünschi, Samber  
Igenstern, Ignatius (MEN) - Hofmagus derer von Brockenwacht  
Irezumi, Atramenel (ELF) - Tätowierer  
Jansen, Hein (MEN) - Wirt "Zum Anker"  
Kappelstein, Hellbrand von (MEN) - Onkel von H. M. von Brockenwacht  
Kerzenhaupt, Gabriella (GNO) - Klatschtante  
Kiselius, Kurt (MEN) - Geschichtenerzähler Markt  
Korac der Bär, Sohn des Ytax (ZWE) - Oberhaupt des Eisenfaust-Clans  
Kringeldipper, Mernan (GNO) - Alchemist  
Kringeldipper, Uripip (GNO) - Alchemistin  
Kupfergürtel, Borri (ZWE) - Hauptmann der Wache  
Lechsler, Erewin (MEN) - Messerschleifer Markt  
Letiventio der Nekromant (MEN) - Totenbeschwörer - oder nicht?  
Mantuego, Tryphon "düsterer Fons" (MEN) - Oberhaupt Familie Mantuego  
Morkenberg-Ravenbrugg, Rainardo van (MEN) - Ritter  
Netzer, Herfried (MEN) - Fischverkäufer Markt  
Nirina (MEN/ELF) - Diebin  
Remedia, Medae (ELF) - Apothekerin  
Roswina (MEN) - ehemaliges Hausmädchen Familie Wohlgenannt  
Sachary, Boroslav (MEN) - Zuckerbäckerinnungsmeister  
Sattkies, Rasso (HAL) - Pfandleiher  
Schwarzenbrück, Ludewig (MEN)? - Söldnerführer  
Schwester Bernadette (MEN) - Nonne  
Siebzehnwunsch, Ginzgi (GNO) - Scherzartikelverkäuferin Markt  
Silvens, Ben (MEN) - Zimmermann  
Silvens, Ken (MEN) - Zimmermann  
Sohlenflott, Heribert (MEN) - Obmann der Schumachergilde  
Sonntag, Sören Sandor (MEN) - Oberpriester Kirche des Lichts  
Steinschleifer, Gribelbart (ZWE) - Prediger Markt  
Tak (HAL) - Suppenverkäufer Markt  
Taniel (MEN) - Zeichner Markt  
Tannengold, Thanael (ELF) - Theaterdirektor  
Thelestaire, Envaelle (ELF) - Händlerin magische Gegenstände  
Tinkerbon, Leronado (GNO) - Tüftler und Erfinder  
Trok (HAL) - Suppenverkäufer Markt  
Tuk (HAL) - Suppenverkäufer Markt  
Ulkreck (ZWE) - Preisringer Markt  
Unzengold, Balthazar (GNO) - Händler magische Gegenstände  
Vindigon (ELF) - Betrüger Markt  
Visiona, Valora (MEN) - Wahrsagerin und Identifikatorin Markt  
Wagner, Johann (MEN) - Wirt Achsbruch  
Wollen, Gonther (HAL) - Pferdehändler  
Yagurastochter, Hilda (ZWE) - Heilerin und Detektivin der Eisenfäuste  
Züickri, Nell (HAL) - Apothekergehilfin  
Züickri, Nill (HAL) - Apothekergehilfin





### BIOTRONIKER-SKELETT

<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 0
ST: 3	BE: 2	VE: 0
HÄ: 2	GE: 2	AU: 0

22

17

10

5

15

10

Bewaffnung	Panzerung
Metallklaue (WB +2)	Metallwespen (PA+5)

**Dunkelsicht:** Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

**Geistesimmun:** Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.

**Beute:**

GH: 7	GK: no	EP: 73
-------	--------	--------

Magisch betriebene Konstrukte aus der Werkstatt Leronado Tinkerbons, die aussehen wie menschliche Skelette.

### GEIST VON HAARSUPP

<b>KÖR:</b> 1	<b>AGI:</b> 11	<b>GEI:</b> 10
ST: 16	BE: 0	VE: 3
HÄ: 16	GE: 2	AU: 6

54

27

11

6.5

21

13

Bewaffnung	Panzerung
Geisterklaue (WB+2, GA-2)	Körperlos (PA+8)

**Alterung:** Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.

**Angst II:** Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

**Fliegen:** Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion 'Renner' im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

**Geistesimmun:** Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.

**Nur durch Magie verletzbar:** Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfälligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.

**Totenkraft:** Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

**Wesen der Dunkelheit (Settingoption):** Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Terror -(GEI+VE)/2

**Beute:**

GH: 25	GK: no	EP: 578
--------	--------	---------

### VERITATZ

<b>KÖR:</b> 4	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 2
ST: 1	BE: 2	VE: 0
HÄ: 0	GE: 0	AU: 3

11

5

9

7

6

7

Bewaffnung	Panzerung
Biss/Pranke (WB +1)	Fell (PA+1)

**Geistesimmun:** Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.

**Mehrere Angriffe (+1) I:** Kann 1 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

**Nachtsicht:** Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

**Natürliche Waffen:** Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

**Scharfe Sinne:** Hat besonders scharfe Sinne. +4 auf Bemerken und Suchen, sowie +10 auf Erwärmen.

**Beute:**

GH: 4	GK: kl	EP: 63
-------	--------	--------

Eine Veritatz ist ein katzenartiges Geschöpf, das einem Karakal ähnelt. Jedoch hat das Fell eine weiß-bläuliche Farbe und ihre gepinselten Ohren sind deutlich länger und erinnern, wie allgemein der Kopf einer Veritatz, ein wenig an den einer Eule.

### BLÄTTERLÖWE

<b>KÖR:</b> 7	<b>AGI:</b> 10	<b>GEI:</b> 1
ST: 3	BE: 5	VE: 0
HÄ: 1	GE: 0	AU: 0

27

10

15

9

12

10

Bewaffnung	Panzerung
Borkenklaue/biss (WB +2; GA -1)	Dornenranken (PA +2)

**Abwehrstacheln:** Bei einem gegnerischen Nahkampfangriff erhält der Angreifer 2 LK nicht abwehrbaren Schaden.

**Anfällig:** Erhält doppelten Schaden durch Feuer.

**Mehrere Angriffe (+1) I:** Kann 1 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

**Natürliche Waffen:** Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

**Scharfe Sinne:** at besonders scharfe Sinne. +4 auf Bemerken und Suchen, sowie +10 auf Erwärmen.

**Sonar:** 'Sicht' per Sonar.

**Beute:**

GH: 4	GK: no	EP: 95
-------	--------	--------

Blätterlöwen sind, wie ihr Name schon andeutet, katzenhafte Wesen, die aus Pflanzen und Dornenranken bestehen und eine große Blättermähe haben.

### VARKOLAK

<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 1
ST: 4	BE: 4	VE: 0
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0

33

13

11

7

17

1

Bewaffnung	Panzerung
Kräftiger Biss (WB+3, GA-2)	Wolfspelz (PA+1)

**Anfällig:** Erhält doppelten Schaden durch Feuer.

**Anfällig:** Erhält doppelten Schaden durch Lichtangriffe.

**Angst I:** Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

**Dunkelsicht:** Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

**Geschöpf der Nacht:** Ist für gewöhnlich ausschließlich nachtaktiv. Kann zwar gezwungenermaßen auch tagsüber agieren, erhält dann aber -2 auf alle Proben.

**Lautlos:** Bewegt sich vollkommen lautlos.

**Natürliche Waffen:** Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

**Scharfe Sinne:** Hat besonders scharfe Sinne. +4 auf Bemerken und Suchen, sowie +10 auf Erwärmen.

**Sturmangriff:** Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

**Vampirkraft:** Erhält 50% des Schadens, den es per Schlagen im Nahkampf verursacht (also abzüglich des Abwehrwurfs des Gegners), auf die eigene Lebenskraft gutgeschrieben.

**Wesen der Dunkelheit (Settingoption):** Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

**Beute:**

GH: 10	GK: no	EP: 132
--------	--------	---------

Varkolaks werden auch Vampirwölfe genannt. Sie sehen aus wie große Wölfe mit schwarzem Fell mit leicht dunkelrotem Glanz. Kopf und Ohren sind deutlich spitzer und länger als bei gewöhnlichen Wölfen. Dazu besitzen sie rot glühende Augen, leicht gebogene Fangzähne und noch schärfere Sinne als ein Bluthund.

Der Celeriacus ist ein Grünwächter, Pflanzenwesen, die zum Schutz von Anwesen gepflanzt werden. Grüne Pflanzen mit kelchförmigem Kopf, die in der Lage sind kleine Geschosse abzufeuern.

### CELERIACUS

<b>KÖR:</b> 2	<b>AGI:</b> 5	<b>GEI:</b> 1
ST: 0	BE: 0	VE: 0
HÄ: 0	GE: 4	AU: 0

5

2

5

5.5

2

10

Bewaffnung	Panzerung
Pflanzengeschoss (FK +1)	Panzerung

**Anfällig (Eis, Frost):** Erhält doppelten Schaden durch Eis- und Frostangriffe.

**Anfällig:** Erhält doppelten Schaden durch Feuer.

**Mehrere Angriffe (+2) II:** Kann 2 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

**Beute:**

GH: 2	GK: wi	EP: 40
-------	--------	--------

### WACHSTACHLER

<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 1
ST: 0	BE: 0	VE: 0
HÄ: 10	GE: 0	AU: 0

45

23

6

6

11

6

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB +1)	Stachelpanzer (PA+3)

**Abwehrstacheln:** Bei einem gegnerischen Nahkampfangriff erhält der Angreifer 3 LK nicht abwehrbaren Schaden.

**Natürliche Waffen:** Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfeln augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

**Sturmangriff:** Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

**Wächter:** Der Wachstachler kann aktionsfrei einmal pro Runde einen angrenzenden Gegner an seiner Bewegung hindern, wenn ihm eine vergleichende Probe auf AGI+HÄ gegen AGI+BE des Gegners gelingt.

**Beute:**

GH: 10	GK: no	EP: 101
--------	--------	---------

Wachstachler wirken wie eine Mischung aus Hund und Igel. Ihr Körper ist umgeben von einem großen Geflecht aus stahlharten Stacheln.

### ZUCKERBLOB

<b>KÖR:</b> 15	<b>AGI:</b> 5	<b>GEI:</b> 1
ST: 2	BE: 0	VE: 0
HÄ: 6	GE: 6	AU: 0

93

27

5

6

19

12

Bewaffnung	Panzerung
Säurestoß (WB+2, GA-2), Netzflüssigkeit (WB+1)	Panzerung

**Gift I:** Wird Schaden verursacht, würfeln das Ziel eine 'Gift trotzten' Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

**Kletterläufer:** Kann mit normaler Lauf- Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.

**Lähmungseffekt:** Lähmende Berührung macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.

**Lähmungseffekt:** Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.

**Regeneration:** Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations- Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.

**Umschlingen:** Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Oper mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.

**Beute:**

GH: 19	GK: gr	EP: 246
--------	--------	---------

Der Zuckerblob hat sich aus den Überresten der magischen und alchemistischen Herstellungsprozesse der Tränke und Zauborbons gebildet. Er hat die Farbe von Karamell und besteht aus einer äußerst klebrigen, aber auch nahezu alles zersetzenden Masse, die sich langsam vorwärts schiebt und alles Lebende verschlingt. Potentielle Opfer werden mit Fäden aus der klebrigen Masse gefangen.



# ANHANG: GESCHÄFTSINVENTARE

## EINE SEHR UMFANGREICHE LISTE ALLER IN HELLFURTS GESCHÄFTEN VERFÜGBARER WAREN

### ATLAS ANIMALIA ARKANA

#### GEWÖHNLICHE GEGENSTÄNDE

(immer verfügbar)

Peitsche (1 SM) WB +2; Fernkampf, 3m Reichweite, Schaden der an Abwehr vorbeikommt verursacht -1LK, Schlagen-Immersieg führt zu aktionslosem Entwaffnen (AGI+ST) oder Umreißen (KÖR+BE)

#### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

(selten verfügbar)

Imperialhalsbänder (GH x 25 GM) Werden nur heimlich verkauft. Zwingt ein bewusstloses Tierwesen (egal ob magisch oder nicht) unter die Kontrolle des Besitzers. Das Tier verhält sich wie ein Vertrauter mit allen Vor- und Nachteilen. Bei einem Patzer verliert das Halsband seine Wirkung und das Wesen richtet sich gegen den „Besitzer“.

Manapeitsche (75 GM)

[Magische Standardausrüstung, Dzaarion]

#### BEGLEITIERE

(fast immer verfügbar)

So gut wie alle Begleittiere von Dzaarion, leider bislang nur wenige in der Slayers Pit! Bitte im Forum nach [Begleittier-Adventskalender](#) und [Begleittiere im Dzaarilender](#) suchen.

[Begleittier-Bestiarium 1.1 Reale Helfer, Dzaarion]

[Begleittier-Bestiarium 1.2 Reale Kämpfer, Dzaarion]

#### KRÄUTER

(selten verfügbar)

Borametzfarn (240 GM)

Wolfsbann (20 GM)

[Kräuter(suche), Dzaarion]

#### BÜCHER

(selten vorrätig)

Cesare Milanos der Hundeflüsterer (500 GM)

[20 Lehrbücher, Dzaarion]

Feueratem, Steinhaut, Zauberschein (100/300 GM)

[20 Sachbücher, Dzaarion]

Mach Platz! (1.000 GM)

[20 Fachbücher, Dzaarion]

Über die Entstehung der Arten (40/325 GM)

[40 Historische Schriften, Dzaarion]

### BELLEN MENAGERIE

#### GEWÖHNLICHE GEGENSTÄNDE

(immer verfügbar)

Bürste/Striegel (2 GM)

Falknerhandschuh (10 GM)

Halsband (3 SM)

Halsband, mit Glöckchen (5 SM)

Napf (1 GM)

Tierspielzeug (1 GM)

#### HAUSTIERE & VERTRAUTE

(immer verfügbar)

Hund (1 GM)

Jagdfalke (500 GM)

Katze (1 SM)

Singvogel (5 GM) mit Käfig

[Grundregelwerk]

#### KRÄUTER

(selten verfügbar)

Farnblüte (200 GM)

Wolfsbann (20 GM)

[Kräuter(suche), Dzaarion]

#### BÜCHER

(selten vorrätig)

Über die Gestalten (40/300 GM)

Ansichten der Natur (80/650 GM)

Über die Entstehung der Arten (40/325 GM)

[40 Historische Schriften, Dzaarion]

Flügel, Klauen, Zähne (100/300 GM)

Was dich nicht umbringt (75/250 GM)

[20 Sachbücher, Dzaarion]

Cesare Milanos der Hundeflüsterer (500 GM)

[20 Lehrbücher, Dzaarion]

Mach Platz! (1.000 GM)

Regionales Bestiarium (1.000 GM)

[20 Fachbücher, Dzaarion]

### BIOTRONIKER-WERKSTATT

#### AUTOMATA

Bei magischen Konstrukten sind die Herstellungskosten angegeben, falls Charaktere diese selber herstellen möchten bzw. sie als Dienstleistung hergestellt werden sollen (Preis x 1,5).

Fliegendes Schwert

Golems

Lebende Rüstung

[Grundregelwerk]

Juwelenwespen

[Juwelenwespe, Bruder Grimm]

Mechanische Begleittiere

[Begleittier-Bestiarium 3 - Mechanische

Begleittiere, Dzaarion]

Mechanische Reittiere

[Reittier-Bestiarium 5 - Mechanische Reittiere,

Dzaarion]

Mechanischer Homunkulus (Rang I: 100 GM, Rang II: 300 GM, Rang III: 750 GM) (vgl. GRW. S. 25) Immer nur 1 pro Kunde. Nicht wiederbelebbar. Nach Wunsch des Kunden gefertigt. Statt Bonus von VE/AU gibt er den doppelten Bonus auf alle Handwerksproben.

#### GEWÖHNLICHE GEGENSTÄNDE

(immer vorhanden)

Brechstange (15 SM)

Dietrich (1GM)

Fernglas (20 GM)

Handschellen (8 GM)

Kompass (35 GM)

Laterne (5 GM)

Blendlaterne (8 GM)

Laternenöl (brennt 4h)

Sanduhr (10 GM)

Schlösser (vgl. GRW. S.79 u. S.93)

Werkzeugset (5 GM) (Handwerk zur Wahl) für Handwerk nötig

Werkzeugset, feines (15 GM) (Handwerk zur Wahl) für Handwerk nötig, +I auf gewähltes Handwerk

#### BESONDERE GEGENSTÄNDE

(nicht immer vorrätig, SL-Entscheid)

Bombenkomponenten

[Bomben, Dzaarion]

Enterhaken (250 GM)

[Enterhaken, unbekannter Autor]

Gnomische Taschenuhr (32 GM) Bleibt nach W20 Stunden stehen.

Gnom. Xelor-Taschenuhr (320 GM)

Bleibt nie stehen.

Goldene Gnomische Xelor-Taschenuhr (3.200 GM) Bleibt nie stehen. AU +1.

#### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

(nicht immer vorrätig, SL-Entscheid)

Durchsichtbrille (500 GM)

Lauschmaus (500 GM)

Magiekompass (175 GM)

Magisches Auge (500 GM)

Manasummer (75 GM)

[Magische Standardausrüstung, Dzaarion]

## BÜCHER

(selten vorrätig)

Alles was glitzert (75/250 GM)

Bis es Klick macht (75/250 GM)

Heihoo! (75/250 GM)

[20 Sachbücher, Dzaarion]

Bis es Klack macht (2.000 GM)

Handwerk für Fortgeschrittene (3.000 GM)

[20 Fachbücher, Dzaarion]

Handwerk für Narren (100/300 GM)

[20 Lehrbücher, Dzaarion]

Codice sul volo degli uccelli (120/300 GM)

[40 Historische Schriften, Dzaarion]

## BEGLEITIERE

(selten vorrätig)

Carbunclö (750 GM)

Cenaferr (150 GM)

Clepcoon (1.500 GM)

Naturgeist - Raizeal (50 GM)

[Begleitier - NameDesTieres, Dzaarion]

## DAS DRACHENFEUER

### GEWÖHNLICHE GEGENSTÄNDE

(immer verfügbar)

Feuerstein & Zunder (5 KM)

Pfeife (5-500 SM) unterschiedliche Ausführungen

[Grundregelwerk]

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

(fast immer verfügbar)

Dachenqualmer

[Drachenqualmer, Dzaarion]

Glutspender (5 GM)

[Magische Standardausrüstung, Dzaarion]

### KRÄUTER

(immer vorrätig, außer Feuertorn und Tee, die nur selten)

Aloe (32 GM)

Boswellia (Weihrauch) (40 GM)

Cannabis (120 GM)

Feuertorn (240 GM)

Kaffee (20 GM)

Kienspan (1 KM)

Lichtmoos (20 GM)

Rauchkraut (1 SM für 5 Pfeifenköpfe)

Rauchkraut, gute Qualität (5 SM für 5 Pfeifenköpfe)

Rauchkraut, hohe Qualität (1 GM für 5 Pfeifenköpfe)

Rauchmoos (60 GM)

Schmorpilz (1 KM)

Seidtblume (24 GM)

Tee (200 GM)

[Grundregelwerk]

[Kräuter(suche), Dzaarion]

[Pilztabelle, Sphärenwanderer]

## BEGLEITIERE

(selten vorrätig)

Dormigni (100 GM)

Glutgecko (5 GM)

[Begleitier - NameDesTieres, Dzaarion]

## DAS HAUS DES HEXENMEISTERS

### KRÄUTER, TRÄNKE, GIFTE

5 verschiedene Tranktypen laut Beutetabelle T bzw. beliebige Tränke, Gifte, Kräuter und Pilze laut den unterschiedlichen Fanwerken.

[Grundregelwerk]

[Kräuter(suche), Dzaarion]

[Magische Tränke & Waffenöle, Bruder Grimm, Dzaarion]

[Pilztabelle, Sphärenwanderer]

[Tränke und Gifte, Dzaarion, Zauberlehrling]

## DER REISEAUSSTATTER

### GEWÖHNLICHE GEGENSTÄNDE

(immer verfügbar)

Angelhaken und Schnur (0,2 GM)

Bärenfalle (10 GM) (Schlagen 30)

Becher, verschiedene Materialien (1 SM - 4 GM)

Blendlaterne (8 GM)

Brechstange (1,5 GM)

Brennholz (Bündel) (0,01 GM)

Decke (0,1 GM)

Decke, dicke Reise- (0,5 GM)

Dietrich (1 GM)

Fackel (0,01 GM)

Feuerstein & Zunder (0,05 GM)

Karren (2 Räder) (15 GM)

Kartenspiel (1 GM)

Kerze, Talg- (0,01 GM)

Kerze, Wachs- (0,02 GM)

Kletterausrüstung (1 GM)

Kompass (35 GM)

Laterne (5 GM)

Laternenöl (0,05 GM)

Ruderboot (2 Mann) (25 GM)

Sack (0,8 GM)

Sanduhr (10 GM)

Schüssel, Holz- (0,4 GM)

Schüssel, Metall- (2 GM)

Seife (1 Stück) (0,5 GM)

Seil (10m) (1 GM)

Rucksack (2 GM)

Tagesration (3 Mahlzeiten\*) (0,5 GM)

Teller, Holz- (0,4 GM)

Teller, Metall- (2 GM)

Topf/Pfanne (1 GM)

Umhängetasche (0,5 GM)

Wagen (4 Räder) (35 GM)

Wasserschlauch (5 Liter) (0,5 GM)

Werkzeugset (5 GM) (Handwerk zur

Wahl) für Handwerk nötig

Werkzeugset, feines (15 GM) (Handwerk zur Wahl) für Handwerk nötig, +I auf gewähltes Handwerk

Würfel, Holz- (sechseitig) (0,02 GM)

Würfel, Metall- (sechseitig) (0,2 GM)

Zelt (1/2/5/8 Mann) (2/4/10/20 GM)

(Grundregelwerk)

### KRÄUTER

(selten verfügbar)

Heilkraut (2,5 GM)

### BEGLEITIERE

(selten vorrätig)

Dormigni (100 GM)

Kolichtbri (50 GM)

Münzdrache (150 GM)

Traumfängerspinne (15 GM)

Schreckenschnecke (50 GM)

(Begleitier - NameDesTieres, Dzaarion)

## ELFISCHE KLINGEN UND ANDERE KUNSTWERKE

### Dienstleistungen

(immer verfügbar)

Waffenschmied: Der Meisterschmied kann für den 2,5-fachen Preis der Materialkosten jede Waffe mit jedem möglichen Effekt schmieden, ganz nach Wunsch der SC, die Zeit beträgt jedoch nur die Hälfte, die ein SC brauchen würde (Preis und Zeit richten sich nach der Herstellung laut GRW. S. 101-104). Es ist immer nur eine Waffe zur gleichen Zeit bestellbar.

### GEGENSTÄNDE

(immer verfügbar, außer Stäbe)

Werkzeugset (Schmied) (5 GM) für Handwerk nötig

Werkzeugset, feines (Schmied) (15 GM) für Handwerk nötig, +I Bonus auf Handwerk (Schmied)

Waffen aller Art und Type

[Auf der Sehne, Tim Charzinski]

[Grundregelwerk]

[Bruder Grimms Waffenkammer, Bruder Grimm]

[Magische Standardausrüstung, Dzaarion]

Individuelle Waffen

[Waffenvarianten, Zauberlehrling]

[Hausregeln, MH+] Sockelsystem

Besonders verzierte Waffen (für den Diskurs)

[Diskurs, Dzaarion und Sintholos]

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

(nach SL-Entscheid)

Drachenstrahlwerfer

[Drachenstrahlwerfer, Dzaarion]

Strahlrohre

[Strahlrohre, Sintholos]

Feuerwerk

[Feuerwerk in Shenming, Orter]

Feuerwaffen

[Grundregelwerk], [Slay!06] Geschütze

## BÜCHER

(selten vorrätig)

Codex Wallerfels (750 GM)

Es ist bloß Fleisch! (1.500 GM)

Handwerk für Narren (100/300 GM)

[20 Lehrbücher, Dzaarion]

Wie ich mein Schwert richtig poliere (100/300 GM)

[20 Sachbücher, Dzaarion]

Angriff ist die beste Verteidigung! (4.000 GM)

Handwerk für Fortgeschrittene (3.000 GM)

[20 Fachbücher, Dzaarion]

Codice sul volo degli uccelli (120/300 GM)

[40 Historische Schriften, Dzaarion]

Ars Artificii pro Magistram (25.000 GM)

Bis an die Zähne (15.000 GM)

[20 seltene Bücher, Dzaarion]

## GÄRTNEREI IMMERGRÜN

### Dienstleistungen

(immer)

Identifizieren eines Pflanzenwesen-Monsters (5 GM)

Gibt ungefähre Stärke, sowie mögliche Schwächen des Wesens an.

[Pflanzenwesen-Herbar, Dzaarion]

### Gewöhnliche Gegenstände

(immer vorrätig)

Frisches Obst /Gemüse (5 SM) (verdirbt in W20+3 Tagen)

Vegane Tagesration (4 SM)

Haltbare Tagesration (3 Mahlzeiten)

Schaufel (5 SM)

(Blumen)Töpfe (5 KM - 5 GM)

Werkzeugset: Gartenarbeit (5 GM)

### Magische Gegenstände

(vorhanden nach SL-Entscheid)

Magische & Nichtmagische Kräuter

[Kräuter(suche), Dzaarion]

Druidensichel (75 GM)

[Magische Standardausrüstung, Dzaarion]

Grünwächter

[Grünwächter, Dzaarion]

## BÜCHER

(selten vorrätig)

Bauernweisheiten (75/250 GM)

Iss das nicht! (100/300 GM)

[20 Sachbücher, Dzaarion]

Die Kraft der Natur (20.000 GM)

[20 seltene Bücher, Dzaarion]

Nine Worts Galdor (40/325 GM)

Physica (120/500 GM)

[40 Historische Schriften, Dzaarion]

Was grünt so grün (3.000 GM)

[20 Fachbücher, Dzaarion]

## BEGLEITIERE

(selten vorrätig)

Alraunling (75 GM)

Fructusaurus (25 GM)

Kaktanimus (150 GM)

Naturgeist - Florial (50 GM)

Naturgeist - Melusine (50 GM)

Naturgeist - Petrater (50 GM)

Nemetonling (75 GM)

Pixie (100 GM)

[Begleittier - NameDesTieres, Dzaarion]

## GNOMENBRÄU

### Dienstleistungen

(fast immer vorrätig)

Labornutzung (professionelles Labor: 5 GM pro Tag, gewöhnliches Labor: 1 GM pro Tag). Nur verfügbar, wenn Mernan und Uripip in der Stadt sind.

Tranklagerung (1 KM pro Flasche pro Monat). Aufpreis: 5 SM pro Monat für Lagerraum mit eigenem Zugang (auch ohne Mernan und Uripip begehbar)

Trankherstellung (gewünschter Trank: Preis x 1,5, gelingt aber immer). Nur, wenn Mernan und Uripip in der Stadt sind.

Besorgung magischer Ingredienzien (Preis abhängig von der Seltenheit, Qualität und der Gefährlichkeit der Besorgung der Zutat, siehe Tränke und Gifte) Nur verfügbar, wenn Mernan und Uripip in der Stadt sind. Danach geht einer der beiden für 2W20 Tage auf Besorgungsreise.

Herstellung Alchemistenpulver/ Zaubersalz/Zauberphiole/Zauberglyphe/Zauberjuwel (jeweilige Herstellungskosten x 2, Zauber PW: 30, gelingt aber immer). Nur, wenn Mernan und Uripip in der Stadt sind.

Homunkulus erschaffen (Rang I: 150 GM, Rang II: 500 GM, Rang III: 1.250 GM) (vgl. GRW. S. 25). Immer nur 1 pro Kunde gleichzeitig. Können nicht wiederbelebt werden. Werden nach Wunsch des Kunden gefertigt.

### LABORE UND AUSSTATTUNG

(fast immer vorrätig)

Alle Laborausstattungen sind zerbrechlich!

Professionelle Laborausstattung (750 GM). Alchemieproben +6, Tränke die hier hergestellt werden halten bis zum Verbrauch. Füllt einen gesamten Keller, nichts transportabel.

Laborausstattung (250 GM) (vgl. GRW. S. 101). Tränke die hier hergestellt werden halten bis zum Verbrauch. Füllt ein Zimmer, nichts transportabel.

Professionelles Reiselabor (200 GM). Alchemieproben +8, Tränke die hier hergestellt werden halten nach der Herstellung nur W20 + TR (in Alchemie etc.) Tage. Füllt einen Wagen (35 GM (vgl. GRW. S. 78), transportabel.

Großes Reiselabor (150 GM). Alchemieproben +6, Tränke die hier hergestellt werden halten nach der Herstellung nur W20 + TR (in Alchemie etc.) Tage. Füllt einen Karren (15 GM (vgl. GRW. S. 78), transportabel.

Reiselabor (100 GM). Alchemieproben +4, Tränke die hier hergestellt werden halten nach der Herstellung nur W20 + TR (in Alchemie etc.) Tage. Füllt einen ganzen Rucksack (2 GM (vgl. GRW. S. 78), transportabel.

Kleines Reiselabor (75 GM). Alchemieproben +2, Tränke die hier hergestellt werden halten nach der Herstellung nur W20 + TR (in Alchemie etc.) Tage. Füllt eine ganze Umhängetasche (5 SM (vgl. GRW. S. 78), transportabel.

Laborkoffer (150). Alchemieproben +2, Tränke die hier hergestellt werden halten nach der Herstellung nur W20 + TR (in Alchemie etc.) Tage. Kompakter Koffer, der entsprechend gepolstert ist, geschlossen ist die Laborausstattung vor Schäden geschützt, transportabel.

### Gewöhnliche Gegenstände

(fast immer vorrätig)

Phiole (2 GM), leicht zerbrechlich (geworfene Gifte, Chemikalien, WB+0)  
Phiole (5 GM) (bei Patzer zerbrechlich)  
Phiole (10 GM), unzerbrechlich  
Phiolenbandelier (15 GM). Über die Brust getragener Ledergurt mit Fächern für Phiolen. Bietet Platz für 10 Phiolen. Phiolen, die der Charakter von einem Phiolenbandelier nutzt kostet ihn eine Bewegungs- statt einer ganzen Aktion.

Trankkessel (50 GM). Alchemieproben



-2, Tränke die hier hergestellt werden halten nach der Herstellung nur W20 + TR (Alchemie etc.) Tage. Nicht zerbrechlicher kleiner Kessel, der an einem Reittier, Rucksack o.ä. befestigt werden kann, transportabel.

Trankkessel, faltbar (75 GM). Alchemieproben +0, Tränke die hier hergestellt werden halten nach der Herstellung nur W20 + TR (in Alchemie etc.) Tage. Kann auf eine kleine Größe gefaltet werden, transportabel.

Trankkessel, magisch (100 GM). Alchemieproben +2, Tränke die hier hergestellt werden halten nach der Herstellung nur W20 + TR (in Alchemie etc.) Tage. Nicht zerbrechlicher kleiner Kessel, der an einem Reittier, Rucksack o.ä. befestigt werden kann, transportabel.

Sanduhr (10 GM) (verschiedene Zeitspannen)

## ALCHEMIKA

(vorhanden nach SL-Entscheid)

Nur fertige Bomben, keine Bombenteile.

[Bomben, Dzaarion]

[Gerüstet für den Kampf - Chemikalien, Dzaarion]

[Gerüstet für den Kampf - Gifte, Dzaarion]

[Gerüstet für den Kampf - Magische Tränke und Waffenöle, Dzaarion]

Magische Ingredienzien (Preis abhängig von der Seltenheit, Qualität und der Gefährlichkeit der Besorgung der Zutat)

[Tränke und Gifte, Dzaarion, Zauberlehrling]

## BÜCHER

(selten vorrätig)

Ars Magica (Alchemie) (500 GM)

Borbas brandgefährliches Bomben-Bau-Buch (500 GM)

[20 Lehrbücher, Dzaarion]

Artificium Magica (Alchemie) (1.000 GM)

[20 Fachbücher, Dzaarion]

Baopuzi (120/300 GM)

De Alchemia (120/300 GM)

Sommaire Philosophique (200 GM)

Zhouyi cantong qi (200 GM)

[40 Historische Schriften, Dzaarion]

Artificii pro Magistrum (Alchemie) (25.000 GM)

Die Schönheit des Augenblicks (15.000 GM)

[20 seltene Bücher, Dzaarion]

## BEGLEITIERE

(selten vorrätig)

Alraunling (75 GM)

Arcanum Obscurum (50 GM)

Arôminal (50 GM)

[Begleittier - NameDesTieres, Dzaarion]

## GONTHERS GUTE GÄULE REITTIERE

### HOFTIERE

(immer verfügbar)

Esel (8 GM)

Huhn (0,02 GM)

Kamel (175 GM)

Kuh (10 GM)

Ochse (15 GM)

Schaf (2 GM)

Schwein (3 GM)

[Grundregelwerk]

### NICHTMAGISCHE REITTIERE

(vorhanden nach SL-Entscheid)

Pony (30 GM)

Reitkeiler (500 GM)

Reitpferd (75 GM)

Schimmerross (1.000 GM) lässt nur Elfen auf sich reiten

Schlachtross (400 GM)

[Grundregelwerk]

[1. Reittierbestiarium: Reale Reittiere, Dzaarion]

[2. Reittierbestiarium: Pseudo Reittiere, Dzaarion]

[3.1 Reittierbestiarium: Prähistorische Reittiere - Saurier, Dzaarion]

### MAGISCHE REITTIERE

(vorhanden nach SL-Entscheid)

[4.1 Reittierbestiarium: Phantastische Reittiere - Drachen, Dzaarion]

[4.2 Reittierbestiarium: Phantastische Reittiere - Greifenartige, Dzaarion]

[4.3 Reittierbestiarium: Phantastische Reittiere - Hundartige, Dzaarion]

[4.4 Reittierbestiarium: Phantastische Reittiere - Katzenartige, Dzaarion]

[4.5 Reittierbestiarium: Phantastische Reittiere - Meerwesen, Dzaarion]

[4.6 Reittierbestiarium: Phantastische Reittiere - Pferde, Dzaarion]

### KRÄUTER

(selten verfügbar)

Wolfsbann (20 GM)

[Gerüstet für den Kampf - Kräuter(suche), Dzaarion]

### BÜCHER

(selten vorrätig)

Flügel, Klauen, Zähne (100/300 GM)

[20 Sachbücher, Dzaarion]

Des Roten Roberts Reitlehren (100/300 GM)

[20 Lehrbücher, Dzaarion]

## MAGIEEMPORIUM

### Dienstleistungen

(immer verfügbar)

Magischen Gegenstand identifizieren (5 GM)

Magischen Trank identifizieren (0,5 GM)

Zauberdienst (z.B. Teleport) (Spruchkosten/2 GM)

Runenwaffen herstellen: Können einen Runenbogen für den Kunden herstellen mit max. 3 Runen, die insgesamt maximal 14 Stufen haben. Preis = Gesamtstufen x 500 GM + 100 GM pro Rune.

[Runenmagie, Dzaarion]

Verzauberungen, Können auch nachträglich nichtmagische Gegenstände mit Magischen Effekten verzaubern, Kosten = Herstellungskosten

[Grundregelwerk]

Zauberladungen (Spruchkosten/10 GM) Können magische Gegenstände mit Ladungen mit den entsprechenden Zaubern aufladen.

### GEWÖHNLICHE GEGENSTÄNDE

(immer verfügbar)

Federkiel (0,1 GM)

Kerze, Talg- (0,01 GM)

Kerze, Wachs- (0,02 GM)

Pergamentblatt (0,5 GM)

Tinte (reicht für 50 Seiten) (2 GM)

[Grundregelwerk]

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

(immer verfügbar)

Abklingring (500 GM)

Elfischer Tarnumhang (750 GM)

Feuerballzepter (1.500 GM)

Fliegender Teppich (15.000 GM)

Geisterbote (100 GM)

Karten des Schummlers (7.500 GM)

Kriegshorn (2.000 GM)

Kristallkugel (500 GM)

Mantel der Augen (2.000 GM)

Schlafstaub (250 GM)

Schutzring +1 (250 GM)

Schutzring +2 (750 GM)

Schutzring +3 (3.000 GM)

Schwebenamulett (7.500 GM)

Smaragd-Schlüssel (2.500 GM)

Spruchspeicherring (500 GM)

Wechselring (150 GM)

[Grundregelwerk]

Magierwaffen, Magische Ausrüstung

[Magische Standardausrüstung, Dzaarion]

## KRÄUTER

(selten verfügbar)

Manablatt (7,5 GM)

Manakraut (2,5 GM)

[Gerüstet für den Kampf - Kräuter(suche), Dzaarion]

## BÜCHER

(selten vorrätig)

Ars Magica (500 GM)

Codex Arkana (1.500 GM)

Venite! (3.000/10.000 GM)

[20 Lehrbücher, Dzaarion]

Des Erzmagiers Abhandlungen über die Offensichtlichkeiten und die kleinen Geheimnisse der Anwendung der Magie (75/250 GM)

[20 Sachbücher, Dzaarion]

Adapta! (2.000 GM)

Artificium Magica (1.000 GM)

Das Gewebe der Magie (1.000 GM)

Magietheorie in der Praxis (1.000 GM)

Manahaushalt leicht gemacht (4.000 GM)

Verdeckte Magie (1.000 GM)

Verschwiegene Magie (1.000 GM)

[20 Fachbücher, Dzaarion]

Buch Soyga (1440 GM)

Codex Atlanticus (120/300 GM)

Lemegeton Clavicula Salomonis (280/720 GM)

Papyri Graecae Magicae (1440 GM)

prt m hrw (1440 GM)

Sefer ha-Razim (50/360 GM)

Stoicheia (120/300 GM)

[40 Historische Schriften, Dzaarion]

Ars Artificii pro Magistrum (25.000 GM)

Ars Claviculae (25.000 GM)

Buch der geheimen Künste (1.000 GM)

Der Fluss der Elemente (7.500 GM)

Die Schrift der 12 (120.000 GM)

Die Straße gleitet fort und fort (10.000 GM)

Gemini-Bücher (1.500 GM)

Zwei Hälften ergeben eins (25.000 GM)

[20 seltene Bücher, Dzaarion]

## BEGLEITIERE

(selten vorrätig)

Arcanum Obscurum (50 GM)

Manafant (100 GM)

Minipus (15 GM)

[Begleittier - NameDesTieres, Dzaarion]

## MASSSCHNEIDEREI AXGIANIX

### GEWÖHNLICHE GEGENSTÄNDE

(immer verfügbar)

Parfüm (5 GM)

Robe (1 GM)

Robe (runenbestickt) (8 GM)

Seife (0,5 GM)

[Grundregelwerk]

Gnom. Taschenuhr (50 GM) Bleibt nach W20 Stunden stehen.

Gnomische Xelor-Taschenuhr (400 GM)- Bleibt nie stehen.

Goldene Gnomische Xelor-Taschenuhr (4.500 GM) - Bleibt nie stehen. AU +1.

Parfüm (verschiedene Duftnoten) (20 GM)

Polierpaste (20 GM)

Schminke, einfach (2,5 GM) Verkleiden-Proben +2 Rang, Bemerken-Proben von allen zu täuschenden Charakteren werden um 2 erschwert, reicht für 20 Anwendungen

Schminke, hochwertig (10 GM) 4 Stunden AU+1, aber doppelt so lange 2 LK Erschöpfungsschaden, reicht für 20 Anwendungen

Seife, Duftöl (5 GM)

Seife, parfümiert (3 GM)

[Gerüstet für den Kampf - Chemikalien, Dzaarion]

Werkzeugset (Schneiderei) (5 GM) für Handwerk nötig

Werkzeugset, feines (Schneiderei) (15 GM) - für Handwerk nötig, +I Bonus auf Handwerk (Schneiderei)

Besondere Kleidung (für den Diskurs)

[Diskurs, Dzaarion und Sintholos]

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

(fast immer verfügbar)

Abklingring (500 GM)

Armreif des Bogners (750 GM)

Fäustlinge der Verstümmelung (1.500 GM)

Gürtel der Trollstärke (5.000 GM)

Elfenstiefel (50 GM)

Elfischer Tarnumhang (750 GM)

Fliegender Teppich (15.000 GM)

Kette der Regeneration (150 GM)

Mantel der Augen (2.000 GM)

Schutzring +1 (250 GM)

Schutzring +2 (750 GM)

Schutzring +3 (3.000 GM)

Schwebenamulett (7.500 GM)

Wechselring (150 GM)

Zauberköcher (500 GM)

[Grundregelwerk]

Roben aller Art

[Magische Standardausrüstung, Dzaarion]

## BÜCHER

(selten vorrätig)

Handwerk für Narren (100/300 GM)

[20 Lehrbücher, Dzaarion]

Handwerk für Fortgeschrittene (3.000 GM)

[20 Fachbücher, Dzaarion]

Codice sul volo degli uccelli (120/300 GM)

[40 Historische Schriften, Dzaarion]

Ars Artificii pro Magistrum (25.000 GM)

[20 seltene Bücher, Dzaarion]

## PANZERTON

### Dienstleistungen

(immer verfügbar)

Rüstungsschmied: Der Meisterschmied kann für den 2,5-fachen Preis der Materialkosten jedes Rüstungsteil mit jedem möglichen Effekt schmieden, ganz nach Wunsch der SC, die Zeit beträgt jedoch nur die Hälfte, die ein SC brauchen würde (Preis und Zeit richten sich nach der Herstellung laut GRW. S. 101-104). Es ist immer nur ein Rüstungsteil zur gleichen Zeit bestellbar.

### Gegenstände

(immer verfügbar, außer Roben)

Werkzeugset (Schmied) (5 GM) für Handwerk nötig

Werkzeugset, feines (Schmied) (15 GM) für Handwerk nötig, +I Bonus auf Handwerk (Schmied)

Rüstungen aller Art und Type

[Grundregelwerk]

[Bruder Grimms Waffenkammer, Bruder Grimm]

[Magische Standardausrüstung, Dzaarion]

Individuelle Rüstungen

[Waffenvarianten, Zauberberlehrung]

[Hausregeln, MH+] Sockelsystem

Besonders verzierte Rüstung (für den Diskurs)

[Diskurs, Dzaarion und Sintholos]

## BÜCHER

(selten vorrätig)

Bock zu Block? (300/750 GM)

Handwerk für Narren (100/300 GM)

Passable Parade (500/1.000 GM)

[20 Lehrbücher, Dzaarion]

Alles was glitzert (75/250 GM)

[20 Sachbücher, Dzaarion]

Handwerk für Fortgeschrittene (3.000 GM)

Was dich nicht umbringt... (3.000 GM)

[20 Fachbücher, Dzaarion]

Codice sul volo degli uccelli (120/300 GM)

[40 Historische Schriften, Dzaarion]

Ars Artificii pro Magistrum (25.000 GM)

[20 seltene Bücher, Dzaarion]

## PHARMAZIE MORGENGOLD

### GEWÖHNLICHE GEGENSTÄNDE

(immer vorrätig)

Honig (2,5 GM)

Kerze, Talg- (0,01 GM)

Kerze, Wachs- (0,02 GM)

Seife, einfach (2,5 GM)

Seife, Duftöl (5 GM)

Seife, parfümiert (3 GM)

[Gerüstet für den Kampf - Chemikalien, Dzaarion]

Schminke, einfach (2,5 GM) Verkleiden-Proben +2 Rang, Bemerk-Proben von allen zu täuschenden Charakteren werden um 2 erschwert, reicht für 20 Anwendungen  
 Schminke, hochwertig (10 GM) 4 Stunden AU+1, aber doppelt so lange 2 LK Erschöpfungsschaden, reicht für 20 Anwendungen

Wachstafel, Holzrahmen (2 GM)  
 Wachstafel, Holzrahmen-Diptychon (6 GM)  
 Wachstafel, Metallrahmen (4 GM)  
 Wachstafel, Metallrahmen-Diptychon (12 GM)

## VERBANDSMATERIAL

(immer vorrätig)

Verbandsmaterial (0,5 GM) Reicht für eine Behandlung

Verbandsmaterial, Bandage (GEI+GE) (5 GM) Anwender kann eine Heilenproben mit GEI+GE-5 durchführen und das Ziel um das Ergebnis heilen, jeder Charakter kann nur 1 pro Kampf auf diese Weise geheilt werden

Heilt der Charakter über eine GEI+GE Probe erhält er einen Bonus von +4, wenn er dieses Verbandsmaterial nutzt.

Verbandsmaterial, Druckverband (GEI+ST) Anwender kann eine Heilenproben mit GEI+ST-5 durchführen und das Ziel um das Ergebnis heilen, jeder Charakter kann nur 1 pro Kampf auf diese Weise geheilt werden. Heilt der Charakter über eine GEI+ST Probe erhält er einen Bonus von +4, wenn er dieses Verbandsmaterial nutzt.

Verbandsmaterial, Heilertücher (GEI+VE) Anwender kann eine Heilenproben mit GEI+VE-5 durchführen und das Ziel um das Ergebnis heilen, jeder Charakter kann nur 1 pro Kampf auf diese Weise geheilt werden. Heilt der Charakter über eine GEI+VE Probe erhält er einen Bonus von +4, wenn er dieses Verbandsmaterial nutzt.

Verbandszeug (1 SM) Verschnaufen +1 oder natürl. Heilergebnis +1

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

(fast immer verfügbar)

Latwergen

[Zauborbons, Dzaarion]

Heiltrank (10 GM)

Weitere Heiltränke nach SL-Entscheid

[Gerüstet für den Kampf - Magische Tränke & Waffenöle, Dzaarion]

Anch (0,5 GM)

Heilamulett (75 GM)

Stab, Anch- (2h) (2 GM)

Stab, Heiler- (2h) (0,7 SM)

[Magische Standardausrüstung, Dzaarion]

## KRÄUTER

(fast immer verfügbar)

Heilkraut (2,5 GM)

Weitere Heilkräuter nach SL-Entscheid

[Gerüstet für den Kampf - Kräuter(suche), Dzaarion]

Immortalitee (20 GM) Besondere Teemischung, reicht für 1 Kanne. Erhält W20/2 Jahre, die er durch Alterungszauber o.ä. verloren hat zurück.

Mobilitee (10 GM) Besondere Teemischung, reicht für 1 Kanne. Wer den Tee trinkt erhält für 4 h +4 auf BE.

Vitalitee (20 GM) Besondere Teemischung, reicht für 1 Kanne. Wer den Tee trinkt heilt für 4 h, jede Runde 2 LK.

## BÜCHER

(selten vorrätig)

Medizinische Schriften

Enthält 20 neue, aber auch alte medizinische Bücher, die (teilweise) angeboten werden können.

## ZAUBER

(selten vorrätig)

Geben und Nehmen (115 GM)

Heilbeeren (20 GM)

Heilende Aura (10 GM)

Heilende Hand (10 GM)

Heilende Strahlen (395 GM)

Heilendes Licht (115 GM)

Manabrot (420 GM)

Nahrung zaubern (90 GM)

Reinigen (80 GM)

## BEGLEITIERE

(selten vorrätig)

Asudem (15 GM)

Somplusch (0,5 GM)

[Begleittier - NameDesTieres, Dzaarion]

## TINTENHERZ

### Dienstleistungen ATRAMNEL IREZUMI

(immer)

Nichtmagische Tätowierung (20 - 100 GM)

Magische Tattoos

[Magische Tattoos, Zauberlehrling]

[Magische Kampfmönchtattoos, Dzaarion]

Pictanima

[Begleittier-Bestiarium 4 - Pictanima, Dzaarion]

### Dienstleistungen THURIM EISENBRECHER

(immer)

Nichtmagische Augmentierungen (z.B. Piercings) (1 - 50 GM)

### PROTHESEN

Der Charakter bekommt noch funktionierende Körperteile durch magisch-mechanische Prothesen ersetzt, die ihm einen bestimmten Bonus gewähren. Diese wirken jedoch auf alle anderen befremdlich, wodurch er pro Prothese einen Malus von -2 auf alle sozialen Interaktionen erhält. Zusätzlich führt ein Patzer bei einer Probe, die mit der Prothese durchgeführt wird dazu, dass diese beschädigt wird. Der Charakter erhält daraufhin 3 LK nicht abwehrbaren Schaden und kann die entsprechende Probe nicht mehr durchführen, bevor die Prothese nicht repariert wurde (was in den meisten Fällen wohl nur Thurim kann).

Dampfarm (4.500 GM)

Der Charakter hat seinen Schlagarm durch einen starken Metallarm ersetzen lassen, der ihm einen Bonus von +3 auf seinen natürlichen Schlagen-Angriff und Brutaler Hieb I verleiht. Der normalerweise gültige Bonus von +5 auf Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt bei seinen Gegnern.

Fadenkreuz (1.500 GM)

Der Charakter hat eines seiner Augen durch ein mechanisches Auge mit einem Fadenkreuz ersetzen lassen, was ihm einen Bonus von +3 auf seinen natürlichen Schießen-Angriff und Fieser Schuss I verleiht. Wird das Auge beschädigt erhält der Charakter zusätzlich einen Malus von -5 auf alle Bemerk-Proben, bis es repariert ist.

Magnethand (5.000 GM)

Der Charakter hat eine seiner Hände durch eine metallische ersetzen lassen. In diese sind starke Magneten eingebaut, die der Charakter nach seinem Willen aktivieren und deaktivieren kann. Er kann diese Hand abschießen und so einen Schießen-Angriff mit (WB +5) durchführen. Sollte er dies tun gilt er danach als einhändig, bis die Hand zu ihm zurückgekehrt ist. Der Charakter kann die Hand „zurückrufen“, solange die Hand nicht weiter als 20 Meter von ihm entfernt ist.



Das Zurückrufen dauert eine Runde. Sollte der Charakter im Nahkampf mit einer Metallwaffe angegriffen werden, so sind Angriffe gegen ihn um -4 erschwert.

Der Charakter kann auch versuchen ein Magnetfeld mit einem Radius von 3 Metern um sich herum zu erschaffen (PW 15), woran nichtmagische Geschosse einfach abprallen.

Panzerzug (750 GM)

Der Charakter hat Metallplatten an seinem Körper anbringen lassen, was ihm einen Bonus von +3 auf seine natürliche Abwehr und Blocker I bringt.

Sprungfeder (500 GM)

Der Charakter hat Sprungfedern in seine Beine eingebaue lassen, die ihm einen Bonus +3 auf seine natürliche Initiative und Ausweichen I verleihen.

Spulenschultern (1.500 GM)

Der Charakter hat Spulen in seine Schultern integrieren lassen, wodurch Rüstungen und Kleidung ab jetzt immer speziell auf ihn angepasst werden müssen. Dank dieser ist der Charakter immun gegen Blitzangriffe und Blitzangriffe, die auf ein Ziel in einem Radius von 5 Metern, um den Charakter herum gewirkt werden, werden auf ihn umgelenkt.

Zudem kann der Charakter seinerseits versuchen ein Statikfeld um sich herum zu erschaffen (Aktivierung und Deaktivierung: PW 15). Ist das Statikfeld aktiv, wird jedes Lebewesen, dass sich in einem Radius von 5 Metern um den Charakter herum befindet, automatisch einmal pro Runde von einem Blitzschlag (PW 20) angegriffen.

Stahlfäuste (250 GM)

Der Charakter hat Metalldornen in seine Fingerknöchel eingebauen lassen, wodurch der normalerweise gültige Bonus von +5 auf Abwehr gegen waffenlose Angriffe entfällt und sogar um -2 gesenkt wird, während der WB seiner unbewaffneten Angriffe beträgt um +2 erhöht wird.

## TURM DES NEKROMANTEN

### Dienstleistung

(immer verfügbar)

Egal wie der Ruf eines Charakters in der Stadt ist, der Nekromant führt seinen Auftrag für den genannten Preis durch ohne Fragen zu stellen, auch wenn es

unfreiwillige Opfer gibt.

Allheilung (50 GM)

Zauber Allheilung

Dunkelsegen (400 GM)

Der Nekromant wirkt einen Zauber auf den Charakter, auf dessen Körper sich ein dunkles Mal bildet. Stirbt der Charakter steht er sofort zu neuem Leben mit vollen LK auf. Trotzdem gilt dies als Wiederbelebung und der Charakter verliert daher permanent 1 Punkt KÖR (siehe GRW. S. 42).

Wiederbelebung (250 GM)

Zauber Wiederbelebung

Wiederbelebung, nekromantische (500 GM)

Der Zauber Wiederbelebung, das Ziel darf sogar bis zu W20 Wochen tot sein. Zusätzlich zum bei der Wiederbelebung permanent verlorenen Punkt KÖR verliert der Charakter auch einen Punkt AGI. (siehe GRW. S. 42).

Wiederbelebung, vitapulatorische (1.000 GM)

Der Zauber Wiederbelebung wird auf einen Charakter gewirkt, das Ziel darf dabei sogar bis zu W20 Wochen tot sein. Der Charakter verliert dabei keinen Punkt KÖR, es wird allerdings das Opfer eines humanoiden Wesens (Mensch, Zwerg, Elf etc.) benötigt.

Wiederherstellung (2.000 GM)

Der Zauber Wiederbelebung wird auf die Überreste eines Charakters gewirkt, selbst wenn es sich dabei nur noch um ein Häufchen Asche oder einen Klumpen Fleisch handelt. Der Charakter wird dadurch wiederbelebt und vollständig geheilt, verliert jedoch permanent 1 Punkt KÖR (siehe GRW. S. 42) und es wird das Opfer eines humanoiden Wesens (Mensch, Zwerg, Elf etc.) benötigt.

### GEWÖHNLICHE GEGENSTÄNDE

(selten vorrätig)

Beschwörerblut (1 GM) Kleiner Schlauch, gefüllt mit Blut, das zum Zeichnen eines Beschwörungskreises geeignet ist und nicht gerinnt.

Schwarze Kerze (1 GM) Brennt 6 h, gibt +1 auf das Beschwören von Dämonen, wenn im Beschwörungskreis aufgestellt.

### MAGISCHE GEGENSTÄNDE

(selten vorrätig)

Knochenrobe (12 GM)

Nekromantenschädel (150 GM)

Schädelschild (15 GM)

Stab, Ebenholz- (2h) (7 SM)

Stab, Knochen- (2h) (7 SM)

Vampirkette (250 GM)

Zauberkerze (2 GM)

[Magische Standardausrüstung, Dzaarion]

### BÜCHER

(selten vorrätig)

Götterdienst (250 GM)

Venite! (3.000/10.000 GM)

[20 Lehrbücher, Dzaarion]

Adapta! (2.000 GM)

Der Wert des Lebens (2.000 GM)

[20 Fachbücher, Dzaarion]

Neues Testament (320/1080 GM)

Papyri Graecae Magicae (1440 GM)

Theogonie (40/200 GM)

[40 Historische Schriften, Dzaarion]

Wahre Diener (10.000 GM)

[20 seltene Bücher, Dzaarion]

### ZAUBER

(meistens vorrätig)

Allheilung (650 GM)

Bannen (255 GM)

Blut kochen (1580 GM)

Fluch (150 GM)

Kontrollieren (205 GM)

Putzteufel (420 GM)

Schatten erwecken (1580 GM)

Skelette erwecken (670 GM)

Totengespräch (1590 GM)

Wiederbelebung (650 GM)

Wolke des Todes (790 GM)

Zombies erwecken (930 GM)

[Grundregelwerk]

### BEGLEITIERE

Nur auf Anfrage, einmalig (pro SC) und nach Abschluss eines Auftrags für den Nekromanten vorrätig.

Geister-Tiere (Preis verschieden)

[Reittier-Bestiarium 6 - Geister-Reittiere, Dzaarion]

Ahnenegel (750 GM)

Anubiestling (1.000 GM)

Badb Catha (1.000 GM)

Irrlicht (200 GM)

Keelut (250 GM)

Knochengeier (750 GM)

Krähe (10 GM)

Naturgeist - Erebyx (50 GM)

Naturgeist - Luciny (50 GM)

Naturgeist - Sanguisit (50 GM)

Orthos (500 GM)

Rabe (15 GM)

Schattenschleicher (100 GM)

Schreckschnecke (50 GM)

Traumfängerspinne (15 GM)

Valravn (150 GM)

Varkolak (500 GM)

[Begleittier - NameDesTieres, Dzaarion]

# ZIMMERMÄNNER SILVENS

## GEWÖHNLICHE GEGENSTÄNDE

(immer verfügbar)

Becher, Holz- (0,2 GM)  
Brennholz (Bündel) (0,01 GM)  
Schüssel, Holz- (0,4 GM)  
Teller, Holz- (0,4 GM)  
Werkzeugset (Zimmermann) (5 GM) -  
für Handwerk nötig  
Würfel, Holz- (sechseitig) (0,02 GM)

## ANDERE GEGENSTÄNDE

(immer verfügbar)

Eiseneichenholzschild (5 GM) - PA +1,  
zerbricht bei einem Abwehr-Patzer, alle  
Blitzangriffe im Umkreis von 10 Metern  
werden auf den Eiseneichenschild  
umgelenkt, dessen Träger abwehrbaren

Schaden in Höhe der Hälfte des  
erwürfelten Schadens erhält.

Werkzeugset, feines (Zimmermann) (15  
GM) - für Handwerk nötig, Bonus +I auf  
Talent: Handwerk(Zimmermann)

## HAUSBAU

(immer verfügbar)

1m Holzpalisade (3m hoch) (5 GM)  
1m Holzzaun (1m hoch) (2 GM)  
Haus (1 Etage; Fachwerk) (20 GM/m<sup>2</sup>)  
Haus (1 Etage; Holz) (25 GM/m<sup>2</sup>)  
Tor (60 GM)  
Tür, einfach (5 GM)  
Tür, verstärkt (20 GM)

Hausreparaturen und diverse Möbel  
nach Absprache

[Grundregelwerk]

## KRÄUTER

(selten verfügbar)

Mongurikonuss-Bälle (200 GM)  
[Kräuter(suche), Dzaarion]

## BÜCHER

(selten vorrätig)

Codice sul volo degli uccelli (120/300 GM)  
[40 Historische Schriften, Dzaarion]  
Handwerk für Narren (100/300 GM)  
[20 Lehrbücher, Dzaarion]  
Handwerk für Fortgeschrittene (3.000 GM)  
[20 Fachbücher, Dzaarion]  
Ars Artificii pro Magistrum (25.000 GM)

[20 seltene Bücher, Dzaarion]





# ANHANG: KARTENWERK

HIER FINDET MAN NOCHMAL ALTERNATIVE PLÄNE DER VILLA WOHLGENANNT UND HELLFURTS













### GESCHÄFTE & WERKSTÄTTEN

- A Biotroniker-Werkstatt
- B Brauhaus „Fünfsternbräu“
- C Das Drachenfeuer
- D Haus des Hexenmeisters
- E Gärtnerei Immergrün
- F Gnomenbräu
- G Tintenherz
- H Pharmazie Morgengold
- I Bellen Menagerie
- J Atlas Animalia Arkana
- K Gonters Gute Reittiere
- L Elfische Klingen und andere Kunstwerke
- M Panzerton
- N Maßschneiderei Axcianix
- O Der Reiseausstatter
- P Magieemporium
- Q Zimmermänner Silvens







## SEHENSWÜRDIGKEITEN

- 1 Söldnergilde
- 2 Hafenmeisterei
- 3 Schenke „Zum Anker“
- 4 Rathaus, Kanzlei, Archiv
- 5 Ratskeller
- 6 Schenke „Achsbruch“
- 7 Gasthaus „Der lachende Esel“
- 8 Mausoleum derer von Brockenwacht
- 9 Hellfurter Kirche
- 10 Kloster der Helia-Jünger, Brauerei „Krakenbräu“, Garten
- 11 Theater der Träume
- 12 Burg der Eisenfäuste
- 13 Schenke „Zum Goblinquetscher“
- 14 Shayla & Gregorius-Statue
- 15 „Goldener Turm“ und Palais der Cupelat
- 16 Turm und Palais der Mantugeo
- 17 Zugang Kanalisation
- 18 Reuterhaus
- 19 Gesellschaft der Ruinenfreunde
- 20 Villa Wohlgenannt
- 21 Teehaus „Zum betrunkenen Kamel“
- 22 Hauptwache, Zeughaus Spießbürger
- 23 Turm des Nekromanten
- 24 Palazzo Brockenwacht
- 25 Ravenpalais
- 26 Kornspeicher
- 27 Haus der Katzenfrau

# HELLFURT





Scale in Km





# HELLFURT



# EREIGNISSE UND BEGEGNUNGEN

## WAS PASSIERT GERADE JETZT IN DER STADT, WER IST UNTERWEGS?

### 20 EREIGNISSE IN DER STADT

1. Eine Prozession vom Heliatempel über die beiden Brücken und zurück findet statt. Die Straßen sind verstopft.
2. Die Spießbürger halten eine große Übung am Krakenplatz ab.
3. Die Brandglocke auf der Salzsäule läutet - offenbar hat irgendjemand irgendwo einen Feuerfisch liegen gelassen.
4. Straßenfest in Winzlingen. Ein Halbbling verteilt Einladungen (Das erste Krakenbräu ist gratis!)
5. Ein lauter Knall ist in der Stadt zu hören - offenbar ist im Keller des Gnomenbräus etwas explodiert.
6. Hafenviertel. Eine Dame von ausserhalb ist auf der Suche nach ihrer Schwester - offenbar ist sie in die Stadt gegangen um ihr "Glück zu machen".
7. Ein Zwerg wurde am helllichten Tag direkt vor dem Rathaus bestohlen! Die Stadtwache sucht nach Zeugen.
8. Ein Feuerwerk findet statt - offenbar ist ein hoher Festtag, der Geburtstag einer gewissen "Anastasia Constanza".
9. Eine Gruppe Jugendliche torkelt zu Mittag aus dem Lokal "Zum Anker" und stänkert herum, betrunken? Oder gar vergiftet?
10. Eine Elfin sucht jemanden, der für sie den Zauberladen am Ende des zwielichtigen "Wandviertels" aufsucht, sie hat dort etwas bestellt, traut sich alleine aber nicht hin.
11. Rasso Sattkies, ein dicker Halbbling, benötigt Schutz. Er wird von einer Gruppe Zwerge bedroht, die glaubten er würde seine "Pfandware" länger als ein paar Tage aufheben.
12. Ein Offizier der Stadtwache spricht Passanten an. Die Stadtwache benötigt Rekruten.
13. Aus einem geöffneten Fenster kommt plötzlich ein Zauberstrahl geflogen. Der nächste SC erleidet den Zauber "Blenden".
14. Ein elfischer Beamter der Hafenbehörde fragt um Hilfe. Unter den Schauerleuten ist die "Kronenkrankheit" ausgebrochen - nun fehlen mindestens vier Mann für die nächste Ladung. Er verspricht Freiwilligen guten Lohn.
15. Einer der Passanten wird plötzlich blau im Gesicht und seine Haare leuchten. Zur Verwunderung aller findet er das nicht seltsam, sondern sehr lustig.
16. Der Elf Thanael Tannengold verteilt gratis Tickets für sein Theater. Offenbar ist dort heute eine "besondere" Vorstellung.
17. Drei Mitglieder der Rathauswache "Ratslanze" schleppen einen Gnom, der zetert er wäre unschuldig, in Ketten in Richtung der Salzsäule.
18. Eine Helia-Schwester steht auf dem Marktplatz und predigt über eine bevorstehende Katastrophe. Ihr Beweis: Die Katzen in der Stadt verhalten sich seltsam.
19. Ein Hund [GRW, S. 115] stürzt kläffend aus dem Gasthaus "Achsbruch" und versucht den nächsten SC zu beißen.
20. Ein Fenster öffnet sich und jemand entleert einen Nachttopf (AGI+GE+Schnelle Reflexe - bei Misserfolg -4 auf alle sozialen Proben bis gewaschen).

### 20 BEGEGNUNGEN AUF DEM MARKT

1. Belara and Bogo - Halbblingsmädchen mit Bernhardiner mit mobilem Grill (verkauft Waffeln um 2KM pro Stück - 6 Stk für 1 SM)
2. Grushnak, Sohn des Brognar - Zwerg mit Bart voller Flechten und hat immer eine kleine Auswahl von Pilzen [Pilztabelle, Sphärenwanderer]
3. Herfried Netzer - Mensch, hat immer billigen "frischen" Fisch (W20: 16-20 leichte Vergiftung) [Angeln & Fischen, bugbrain].
4. Belegard - Zwerg, mit Karren, darauf ein großes Bierfass.
5. Galoriel Feenfreund - Elf, verkauft frische Blumen und -sträuße.
6. Ginzgi Siebzehnwusch - Gnom, verkauft Stinkbomben, Nebelbomben und Blitzgranaten.
7. Valora Visiona - Wahrsagerin, kann für einen geringen Preis magische Gegenstände erkennen und identifizieren.
8. Taniel - Menschenteenager, verkauft Heftchen mit Zeichnungen (Comics, teilweise nicht jugendfrei)
9. Hadria Hengler - Menschenfrau, verkauft geschnitzte Pfeifen, nimmt nur Tabak als Zahlungsmittel
10. Erewin Lechsler - Messerschleifer, ein geschliffenes Messer/Schwert etc. hat für 2+W20/2 Tage einen GA -1
11. Burghart Holzbein - Menschenveteran, kennt alles und jeden. Für einen Krug Bier (oder entsprechend Kupfer) beantwortet er eine Frage zu Stadt und Leuten.
12. Gribelbart Steinschleifer - Zwergenpriester. Predigt grundsätzlich den nahen Weltuntergang und wie Sünder ihre Seelen retten können (vor allem durch Spenden an ihn).
13. Xinia Fünfenharz - Gnom. Taschendieb.
14. Trizia Derbelzeh - Halbblingfrau, Schneiderin, die für wenig Geld Kleidung repariert. Hat einige Stücke im Angebot.
15. Frisilius Fadenschein - gescheiterter Menschenzauberer. Verdient sein Geld, indem er "Magische Waffe", "Duftnote" oder "Licht" auf Wunsch wirkt. Er kann nur diese Zauber.
16. Der unheimlich starke Ulkreck (KÖR:8, AGI:8, GEI:4, ST: 4, HÄ: 4, BE: 2, Waffenloser Meister I). Wer es schafft Ulkreck (im unbewaffneten Kampf) umzuwerfen und eine KR zu fixieren, erhält 15 GM. (Startgeld: 3GM)
17. Krobelia Frostel - Menschenfrau. Krämerin, verkauft Alltagsgegenstände (die sie aus dem Abfall zieht und repariert) zum halben Preis aus dem Bauchladen. Kleines Sortiment, keine Garantie und kein Umtausch möglich.
18. Tuk, Tak, Trok - Halbblingsdrillinge, die einen großen Suppentopf auf einem Bollerwagen hinter sich herziehen und abhängig von ihrer Kochkunst am Morgen geduldet oder weggeschickt werden, wenn sie verkaufen wollen
19. Vindigion - abgeranzter Elf, der sich aus den Schatten an dich ranschleicht und dir Waren unter seiner Kutte anbietet, die nur er im Angebot hat ("willst du ein "A" kaufen?")
20. Kurt Kiselius - Mensch, wandernder Geschichtenerzähler, der sich mit seiner tragbaren Box an eine belebte Ecke stellt und dort seine Geschichten erzählt, jeden Tag eine andere an einem anderen Platz der Stadt; aber immer eine Quelle von Gerüchten und Sagen.

# BEUTE UND BESONDERER PLUNDER

## IN EINER STADT WIE HELLFURT KANN MAN ÜBERALL DIE ABSONDERLICHSTEN DINGE FINDEN

### KANALISATION/STRASSE/MISTHAUFEN

1. Brett mit rostigen Nägeln (WB +1)
2. Münze mit zwei gleichen Seiten
3. Programmheft für das Theater der Träume mit seltsamen darauf gekritzelten Runen
4. Gutscheinbon für Sacharys Süßwaren und Borbon-Laden (5 zum Preis von 4)
5. Eine Medaille oder Orden, offenbar zwergischer Machart, hinten graviert
6. Eine frivole Zeichnung einer bekannten Person, offenbar von einem jugendlichen "Fan" mit Talent gezeichnet.
7. Ein anonymes Drohbrief an eine bekannte Person
8. Ein Plan eines Hauses, offenbar im Handelsviertel
9. Eine verletzte Katze, mit einem Halsband (Besitzerin: Baseya)
10. Ein goldener Armreif, nichts wert, aber sehr hübsch
11. Ein einzelner Damenschuh, sehr edel, möglicherweise aus Glas oder Zuckerguss.
12. Eine Einladung zum Maskenball im Ravenpalais
13. Bestätigung der Anmeldung beim Schauerlauf für Anzahl SC Personen
14. Eine gestopfte Pfeiffe mit seltsamen Kraut (W20 Züge, je +1 Laufen für eine Runde)
15. Kette (Wert 2W20 GM)
16. Börse mit Münzen (Wert 3W20 SM)
17. Edelstein (Wert 2W20 GM)
18. Dolch mit einem Totenkopf-Knauf (2 Dosen Schlafstaub, [GRW S.100])
19. Zweifarbiger Apfel (grüne Seite = kein Effekt, rote Seite = Alterungstrank [GRW S. 96])
20. Ring (Magischer Effekt, Tabelle M [GRW])

### WOHNUNG/BURG/BÜRGERHAUS

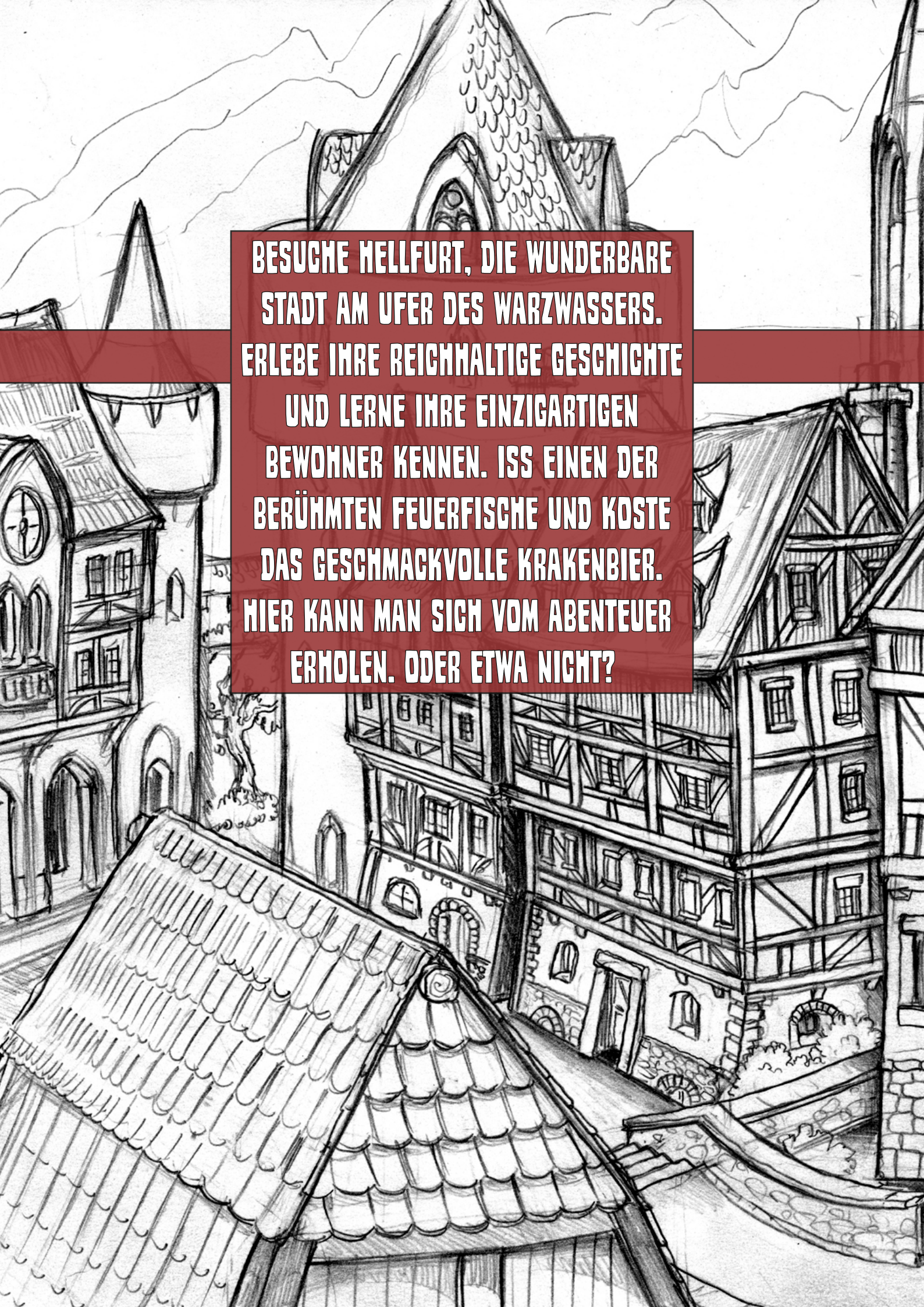
1. Vollständiges Skelett eines Humanoiden
2. Kochutensilien (Kochen +I)
3. Werkzeugset (Handwerk +I)
4. Buch (Bildung +I)
5. Pfeiffe + Rauchkraut (Anzahl W20/2)
6. Stulpenstiefel (Laufen +0.5, W20 1-5: Magischer Effekt)
7. Lederjacke/Mantel (PA+1, W20 1-5: Magischer Effekt)
8. Jagdtrophäe (W20 1-10: Magischer Effekt)
9. Heilkräuter (Anzahl W20/2)
10. Statue (Wert 4W20 GM)
11. Gemälde (Wert 5W20 GM)
12. Schmuck (Wert 2W20 GM, W20 1-10: Magischer Effekt)
13. Gewand (Hut, Umhang, Robe) (W20 1-10: Mag. Effekt)
14. Beutetabelle T (Tränke) [GRW]
15. Beutetabelle T (Tränke) [GRW]
16. Beutetabelle Z (Zauber) [GRW]
17. Beutetabelle Z (Zauber) [GRW]
18. Beutetabelle R (Rüstungen) [GRW]
19. Beutetabelle W (Waffen) [GRW]
20. Beutetabelle X (Einzigartige Gegenstände) [GRW]

### HAFEN/UFER/FLUSS

1. 1 Kupfermünze seltsamer Prägung
2. Handschellen + 1 Dietrich
3. Rolle Seil 5+W20/2 m
4. Netz
5. Kletterausrüstung
6. Kleines Fass Bier (etwa 10l)
7. Rostiges Breitschwert (WB +1, GA -2)
8. Bund Dietriche (W20 Stück)
9. Fass mit Proviant (W20 Portionen, W20: 1-5 Pökelfisch, 6-10 Trockenfleisch, 11-15 Essiggurken, 16+ Sauerkraut)
10. W20/4 Feuerfische in passender Verpackung
11. Muscheln (W20: bei 1-5 ebenso viele Perlen mit Wert 5 GM)
12. Flasche mit (Liebes-) Brief
13. Kiste mit Gewandstücken (W20: 1-6 Hüte, 7-12 pompöse Damenkleider, 13-17 Arbeitskleidung, 18+ Ölzeug (wie Lederrüstung)
14. Säbel +1 (WB +2, GA-1, Ini +1)
15. Angel (Fischen +I)
16. Kleines Fässchen Blut (etwa 5l)
17. Ein Sarg mit einer Leiche
18. Kuvert mit 3 Trugbildchen (Postkarten mit unterschiedlichen Motiven, einmal geknickt kann man den Zauber "Trugbild" wirken, jede Karte ist einmal verwendbar)
19. Hässliche kleine Figur/Statue (Teufelchen +I)
20. Schiff in der Flasche Zaubergegenstand: Beim Sprechen eines Zauberwortes verwandelt sich das in der Flasche schwimmende Schiffsmodell einer einmastige Kogge oder Gabarre in ein entsprechendes "echtes" Schiff. Wird das Zauberwort wieder gesprochen, verwandelt es sich zurück in das Schiffsmodell in der Flasche - inklusive aller Waren und Personen an Bord. Der Zauber ist maximal ein mal pro 24h einsetzbar - egal in welche Richtung.







**BESUCHE HELLFURT, DIE WUNDERBARE  
STADT AM UFER DES WARZWASSERS.  
ERLEBE IHRE REICHHALTIGE GESCHICHTE  
UND LERNE IHRE EINZIGARTIGEN  
BEWOHNER KENNEN. ISS EINEN DER  
BERÜHMTE FEUERFISCHE UND KOSTE  
DAS GESCHMACKVOLLE KRAKENBIER.  
HIER KANN MAN SICH VOM ABENTEUER  
ERHOLEN. ODER ETWA NICHT?**