

Funken im Pulverfass

Vorwort

Diese Kampagne dient als Start in das freie Spiel in Tallasin und soll die Stadt und ihre Bewohner vorstellen. Es braucht ein bisschen Buy-in von den Spielenden, denn „**Funken im Pulverfass**“ beginnt mit einem Klassiker: Die Charaktere wachen verkatert in einer Seitengasse auf und haben keine Ahnung, was letzte Nacht passiert ist.

Als Spielleitung verschaffe dir einen Überblick über die Stadtteile, ehe du das Abenteuer leitest. **Das Abenteuer nimmt dich nicht an die Hand**, wie du jede Szene abzuwickeln hast, und welche Würfe wann zu erfolgen haben. **Um das Spiel zu lernen, spiele vielleicht zuerst das Szenario „Der verlorene Sohn“**. Kostenlos auf www.kritischerfehlschlag.de herunterladbar.

Um „Funken im Pulverfass“ zu verstehen und leiten zu können, musst du verstehen, was die Spielfiguren in der Nacht angestellt haben. Die Spielfiguren können sich daran erstmal nicht erinnern. **Aber du kannst ihnen jederzeit Bruchstücke der Erinnerung geben**. Insbesondere dann, wenn sie an Orte kommen, die sie schon in der Nacht zuvor besucht haben.

Du hast zwei Möglichkeiten, „Funken im Pulverfass“ zu leiten.

1. Du hältst dich an die Reihenfolge, die hier aufgeschrieben ist. Das macht das Abenteuer etwas linear, aber auch einfacher zu leiten.
2. Du nutzt die einzelnen Schauplätze als Szenen und lässt die Charaktere sich frei bewegen.

So oder so erfordert „Funken im Pulverfass“ relativ viel Improvisation. Und es gibt ziemlich viele NSCs. Weil die Aktionen der Spielenden wirklich nicht vorausgesagt werden können, versuche ich das als Autor gar nicht erst. **Wenn die Spielfiguren eine vermeintlich wichtige Person töten: Macht nichts**, es rückt immer jemand nach.

Um „Funken im Pulverfass“ linear zu leiten, musst du einfach darauf verzichten, die Spielfiguren von den Kopfgeldjägern von „Onorata & Söhne“, „Monty“ und der „Fleischhauergilde“ verfolgen zu lassen.

Die Fleischhauer erscheinen dann genau dann im Kessel, wenn die Quarantäne aufgehoben ist.

Kopfgeldjäger von Monty erscheinen genau dann in den Blutbächen, wenn das Problem mit dem Rattenkönig gelöst ist.

Die Kopfgeldjäger von Onorata & Söhne erscheinen genau dann, wenn die Spielfiguren erstmals den Sonnenhafen betreten. **Bevor sie auf „Viktorias Püppchen“ treffen**.

Die Charaktere sollen Verbindungen zu Banden aufbauen. **Sie können nach Hilfe fragen und sie auch bekommen**. Immer zu einem Preis. In erster Linie „Gefallen“. Es geht in „Funken im Pulverfass“ darum, dass die Spielfiguren am Ende **möglichst viele positive und negative Verbindungen zu Parteien in Tallasin** geknüpft haben.

Bedenke außerdem, dass die Stadt voller Leute ist. Bettler und Straßenverkäufer bekommen viel mit. Wenn die Spielenden festhängen, bring Informationen mit solchen Figuren ein.

Stell dir vor, die Filme „Hangover“ und „Snatch – Schweine und Diamanten“ laufen gleichzeitig.

Was letzte Nacht passiert ist

Phase 1	<p>Auslöser: Eine der Spielfiguren erhält einen „todsicheren Tipp“ für einen Kampf in einer der Gruben der „Grubenwölfe“ im Stadtteil „Kessel“. „Sophia Laurentis die Dritte kann nicht verlieren!“</p> <p>Aktion: Um das nötige Geld für die Wette aufzutreiben, begeben sie sich zum Kredithaus „Onorata & Söhne“ im Stadtteil „Münze“.</p> <p>Konsequenz: Sie leihen sich 50 Goldmünzen und unterschreiben einen magischen Kontrakt. Dies erklärt die Quittung, die sie bei sich finden.</p>
Phase 2	<p>Aktion: Zurück im Kessel stellen sie fest, dass es sich um einen Hundekampf handelt. Eine der Spielfiguren ist damit nicht einverstanden. Die Gruppe beginnt eine Schlägerei.</p> <p>Konsequenz: Die Spielfiguren stehlen die Wettkasse von 120 Goldmünzen und entführen die Kampfhündin Sophia Laurentis die Dritte. Die Hündin büxt ihnen später aus und findet bei Jeral (Anführer der Weltverbesserer „Die Flammen“ ein neues Zuhause. Dies erklärt den Wertschein und warum die "Grubenwölfe" hinter ihnen her sind.</p>
Phase 3	<p>Aktion: Mit dem (kurzzeitig besessenen) Geld machen sie sich auf in die Blutbäche, um im Handelshaus „Beste Schnitte“ einzukaufen. Sie ignorieren das „Geschlossene Gesellschaft“-Schild und platzen mitten in eine Szene, in der Goran der Schlachter gerade den Kanalwächter Leto buchstäblich zerlegt.</p> <p>Konsequenz: Auf der Flucht nimmt eine Spielfigur die abgetrennte Hand von Leto mitsamt seinem Ehering (Gravur: „In Liebe Jala“) mit. Außerdem malen sie sich in diesem Viertel das Symbol der drei Kreise auf eine Jacke, um sich daran zu erinnern, dass hier irgendein finsternes Beschwörungsritual läuft. Dies erklärt die abgetrennte Hand und warum die „Fleischhauergilde“ sie jagt.</p>
Phase 4	<p>Aktion: Die Tour führt sie weiter in die schicke Bar "Weiße Laterne" im Rauch. Dort geben sie Runden aus und treffen auf Carolina Baran. Die Spielfiguren lassen sich von ihrer Geschichte einer verbotenen Liebe überzeugen und willigen ein, eine Entführung vorzutäuschen, um Carolinas Flucht aus der Stadt zu ermöglichen. Sie inszenieren die „Entführung“ öffentlich und verfassen eine Lösegeldforderung an Carolinas Vater.</p> <p>Konsequenz: Es gibt zahlreiche Zeugen für die „Entführung“ durch die Spielfiguren. Dies erklärt das Streichholzbriefchen aus der „Weißen Laterne“ und warum Montero „Monty“ Baran ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt hat.</p>
Phase 5	<p>Aktion: Die Gruppe trifft sich mit Carolina und ihrem Geliebten Julian (gehört zur Bande der „Möwen“) auf dem Fischmarkt im Sonnenhafen, um die „Übergabe“ abzuschließen.</p> <p>Konsequenz: Carolina lässt eine Flasche Brantwein herumgehen, der mit einem starken Betäubungsmittel versetzt ist. Sie nimmt den Spielfiguren das restliche Geld ab. Kurz bevor die Gruppe das Bewusstsein verliert, gelingt es einer Spielfigur noch, Carolina einen eisernen Schlüssel (Symbol der Hedrana) zu stehlen. Dies erklärt den Schlüssel und den Zustand der Charaktere (Gedächtnisverlust, Blessuren).</p>
Phase 6	<p>Aktion: Die Charaktere schleppen sich in eine Seitengasse in den Kessel zurück und fallen dort in Ohnmacht. Sie schlafen bis Mittag und das Abenteuer beginnt.</p>

Wer den Spielfiguren ans Leder will

Wichtig: Alle, die die Spielenden jagen, werden sie eher bewusstlos schlagen und zu ihren Auftraggebern bringen, als sie zu töten. Lebendig sind die Spielfiguren für alle wertvoller als tot. NOCH LIEBER NATÜRLICH OHNE KAMPF!

Überall können (bestechliche) Kopfgeldjäger von „Onorata & Söhne“ lauern. Denn die Spielfiguren wollten 50 Goldmünzen „direkt am nächsten Tag zurückzahlen“. **Bau diese Begegnungen nicht zu früh ein.**

Überall werden sie auch von Mitgliedern der Fleischhauergilde aus den Blutbächen gejagt. Die Spielfiguren haben ein Beweisstück für einen Mord bei sich. **Bau das am besten schon früh ein!** (Wollen Spielfiguren zu Goran bringen – lieber lebendig als tot).

Im Kessel werden sie von den „Grubenwölfen“ gejagt.

Im Rauch hat Montero „Monty“ Baran ein Kopfgeld auf die Spielfiguren ausgesetzt, weil seine Tochter Carolina eine Entführung fingiert und den Spielfiguren die Schuld angehängt hat. Es können auch Kopfgeldjäger außerhalb des Rauchs versuchen, die Spielfiguren zu jagen.

Im Sonnenhafen haben die „Möwen“ aus der falschen Entführung eine echte gemacht. Die Spielfiguren stehen auf der Abschussliste.

Bei allen Begegnungen bedenke, dass lokale Banden es nicht mögen, wenn Banden aus anderen Vierteln sich herumtreiben. Und Kopfgeldjäger mag niemand.

Die Schulden bei Onorata & Söhne

Wenn die Spielfiguren irgendwann bei Onorata landen, können sie mit ziemlicher Sicherheit ihre Schulden (50 Goldmünzen plus zehn Prozent pro Tag) nicht bezahlen. Das ist nicht gut, weil sie einen **magischen Kontrakt** unterschrieben haben, der sie für das Kredithaus immer auffindbar macht.

Wenn sich die Spielfiguren zu lange fernhalten, schickt die **Inhaberin Iljana Onorata** irgendwann keine gewöhnlichen Kopfgeldjäger mehr, sondern einen ihrer **Söhne Nero, Jonah oder Eko** mit jeweils vier weiteren Schlägern. Die sind etwas blöd, aber brutal.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Schläger:in	7	1	3 (Nah)	2	1	11

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Onorata-Sohn	14	1	4 (Nah)	3	2	25
	Anstacheln: Erhöht die Würfel aller Verbündeten bis Kampfung um 2. Ansturm: Kann sich in der gleichen Runde bewegen und angreifen.					

Wenn die Spielfiguren in das Kredithaus in der „Münze“ gebracht werden, oder dorthin gehen, macht **Iljana Onorata (alt, würdevoll, gefährlich)** ein Angebot: Im Sonnenhafen betreiben einige ihrer säumigsten Schuldner das **Gasthaus zum Schielenden Steuermann** und entziehen sich allen Versuchen, Schulden einzutreiben. Wenn sich die Spielfiguren um das Problem kümmern, dürfen sie das **Gasthaus behalten und einfach ein Jahr lang 1GM pro Tag zahlen.**

Spickzettel

- **Die 6 Fundstücke & ihre Bedeutung**

- **Gegenstand:** Wettschein -> **Wer/Was:** Grubenwölfe (Wette auf Sophia)
- **Gegenstand:** Quittung -> **Wer/Was:** Onorata & Söhne (50 GM Schulden)
- **Gegenstand:** Streichholzbrief -> **Wer/Was:** Weiße Laterne (Treffen mit Carolina)
- **Gegenstand:** Eiserner Schlüssel -> **Wer/Was:** Carolinas Schließfach (Kirche der Hedrana)
- **Gegenstand:** Hand mit Ring -> **Wer/Was:** Goran der Schlachter (Mord an Leto)
- **Gegenstand:** Jacke mit Kreisen -> **Wer/Was:** Rattenkönig (Beschwörungsritual)

- **Wer jagt die Gruppe und warum?**

- **Grubenwölfe (Kessel):** Wollen ihre Hündin Sophia und das Wettgeld (120 GM) zurück.
- **Fleischhauergilde (Blutbäche):** Wollen den Beweis für den Mord an Leto (die Hand).
- **Montero "Monty" Baran (Rauch):** Will die „Entführer“ seiner Tochter fassen.
- **Onorata & Söhne (Münze):** Wollen ihre 50 GM (+ Zinsen) zurück.
- **Möwen (Sonnenhafen):** Verstecken Carolina und versuchen, die Charaktere aufzuhalten.

- **Wer kann helfen und was will er/sie dafür**

- **Jeral (Flamme):** Übergibt die Hündin, wenn die Quarantäne beendet wird.
- **Korba (Schwarze Hand):** Beahlt die Schulden bei Gula, wenn die Silberdisteln ausgeschaltet werden.
- **Goran (Fleischhauer):** Lässt die Gruppe in Ruhe, wenn sie das Ritual des Rattenkönigs stoppen.
- **Signalfeuer (Rauch):** Liefert Beweise für die Unschuld, wenn die Golems zerstört werden.
- **Viktorias Püppchen (Sonnenhafen):** Verraten, wo Carolina festgehalten wird, wenn die Belohnung geteilt wird.

Dramatis Personae

- **Gula, die Wölfin** (Grubenwölfe) – Will ihre entführte Kampfhündin Sophia Laurentis die Dritte zurück.
- **Jeral** (Die Flamme) – Hat die Hündin und gibt sie nur her, wenn die Quarantäne im Kessel beendet wird.
- **Die blinde Korba** (Schwarze Hand) – Tilgt die Schulden der Gruppe bei Gula, wenn sie die rivalisierenden Drogenpanscher („Silberdisteln“) ausschaltet.
- **Branka** (Bürgerwacht) – Sture Anführerin, die die Quarantäne im Kessel mit Gewalt durchsetzt.
- **Goran der Schlachter** (Fleischhauergilde) – Will die Hand mit dem Ring (Mordbeweis) zurück und das Rattenkönig-Problem gelöst haben.
- **Jala** (Gossenschatten) – Witwe des Ermordeten Kanalwächters Leto. Will den Ring, um einen Krieg gegen Goran und die Fleischhauergilde anzuzetteln.
- **Montero „Monty“ Baran** (Vorarbeiter-Gilde) – Hält die Gruppe für die Entführer seiner Tochter. Will sie zurück und bietet 100 GM Belohnung.
- **Carolina Baran** (Montys Tochter) – Hat eine Entführung fingiert, die Gruppe ausgenutzt und bestohlen, um mit Julian zu fliehen. Der betrügt sie aber.
- **Julian** (Möwen) – Der Grund, warum Carolina fliehen will. Ihr Vater Montero würde diese Liebe nie gutheißen. Julian liebt Carolina nicht wirklich, sondern will wirklich Lösegeld.
- **Montero Junior** (Montys Sohn) – Jagt die Gruppe ungeschickt, um sich vor seinem Vater zu beweisen.
- **„Funke“**(Signalfeuer) – Bietet den Beweis für die Unschuld der Gruppe, wenn sie die Arbeits-Golems zerstören.
- **Iljana Onorata** (Kredithaus) – Skrupellose Matriarchin, die ihre 50 GM Schulden (+Zinsen) eintreiben will. Alternativ hat sie einen Auftrag zu vergeben.
- **Onorata-Söhne** (Kredithaus) – Brutale Schläger, die die Spielgruppe zu ihrer Mutter schleppen wollen.
- **Elsbeth** (Viktorias Püppchen) – Weiß, wo Carolina von Julian festgehalten wird. Verrät das, wenn sie an der Belohnung von Montero beteiligt wird.

Aufwachen im Kessel

Kasten - Was ist los im Kessel?

Ihr erinnert euch, dass im Kessel vor einigen Tagen eine Seuche ausgebrochen ist. Blutiger Husten, starke Gewichtsabnahme. Die „Bürgerwache“ hat eine Quarantäne-Zone eingerichtet und lässt niemanden dort heraus. Es ist schon zu erheblichen Handgreiflichkeiten gekommen, viele Einwohner sind nicht damit einverstanden, was die „Bürgerwache“ da tut.

Die **Quarantäne-Zone** umfasst einige Häuserblocks. Die „Bürgerwache“ hat die meisten Eingänge in die Zone mit großen Barrikaden verrammelt. Kranke Menschen werden einfach dort hineingebracht und ihrem Schicksal überlassen. **Die „Flamme“ fordert die Aufgabe der Quarantäne** und wird von vielen Einheimischen unterstützt. Ihnen fehlt es aber an der Schlagkraft, um das mit Gewalt zu fordern.

Die Leute sind nicht krank. Sie haben **Nebenwirkungen von stark mit Tee gestrecktem Irrblatt**. Diese Droge wird geraucht und im Volksmund „Traumkraut“ genannt. Ohne Behandlung werden die meisten Leute daran sterben.

Drei Erfolge in „**Intelligenz + Medizin**“ reichen, um das herauszufinden. **Branka, die Anführerin der „Bürgerwacht“ (groß, wütend, stur)**, will davon nichts hören und lieber auf Nummer sicher gehen. Sie hat sich ein kleines „Büro“ am Hauptzugang der Zone eingerichtet.

Das gepanschte Zeug wird von einer noch namenlosen Bande mit einem versteckten Labor am Nordende des Viertels verkauft. **Erkennbar sind sie an silbernen Anstecknadeln in Form von Disteln.**

„Die schwarze Hand“ weiß, was los ist, und will die Drogenpanscher loswerden. „Schlecht fürs Geschäft“. Bisher konnten sich die aufstrebenden Geschäftsleute aber ihrem Zugriff entziehen.

Auftakt – Das Erwachen

Schmerz! Ihr wacht auf und alles tut weh. Ihr liegt hinter einem Müllhaufen in einer Seitengasse. Ihr habt keine Ahnung, wie ihr hier gelandet seid. Ihr erinnert euch generell an nichts, was letzte Nacht passiert ist. Aber euch überkommt ein vages, ungutes Gefühl. Ihr habt zudem ziemlich viele Blessuren. Mindestens zwei von euch haben heute weniger Zähne als gestern. Es muss fast Mittag sein.

Neue Dinge

Folgende Sachen finden die Spielfiguren bei sich, als sie sich langsam sortieren:

- Ein Wettschein aus einer Kampfgrube der „Grubenwölfe“.
- Eine Quittung von „Onorata & Söhne“. Offenbar habt ihr euch 50 Goldmünzen geliehen.
- Ein Streichholzbrief aus der „Weißen Laterne“.
- Ein eiserner Schlüssel mit dem Symbol der Göttin „Hedrana, die Schmiedin“.
- Eine Hand mit einem goldenen Ring am Finger. (Innen eingraviert: In Liebe Jala).
- Die Jacke einer Spielfigur ist großflächig mit einem Zeichen bemalt. Drei ineinandergreifende Kreise. Als Farbe scheint Blut benutzt worden zu sein.

Es ist nicht schwer zu erkennen, dass diese Seitengasse irgendwo im „**Kessel**“ liegt. Eine der ärmsten Gegenden Tallasins.

- ***Frag die Spielenden, ob einer der Charaktere im Kessel aufgewachsen ist. Diese Spielfigur kennt sich hier besser aus als die anderen. Welche Gefühle verbindet die Spielfigur mit dem Kessel? Gehörte sie einer Bande an?***

Noch bevor die Spielenden Zeit haben, sich näher mit den Sachen zu beschäftigen, hören sie eine unfreundliche Stimme: „Verpisst euch gefälligst!“

Am Ende der Gasse stehen zwei Männer und eine Frau mit blauen Hemden und schwarzen Armbinden. Sie drängen mit langen Stangen einige sehr krank aussehende Leute zurück, die offensichtlich an ihnen vorbei wollen.

Zwei Erfolge auf „Intelligenz + Diplomatie“ (oder einer, wenn die Spielfigur aus dem Kessel stammt) identifiziert die Blauhemden als „**Bürgerwache**“. Eine große Bande, die sich gern als Beschützer des Viertels aufspielt, aber in erster Linie Schutzgelderpresser mit Machtfantasie sind.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Bürgerwache	7	1	3 (Nah)	2	1	11

Die Spielenden haben jetzt aber keine Zeit, sich da groß einzumischen. Denn von der anderen Seite der Gasse ertönt eine **noch unfreundlichere Stimme**. „**Da sind die Schweine! Die Wölfin will ihr Geld zurück! Und ihren Hund!**“

Die vier schwer bewaffneten Leute lassen sich anhand der archaisch mit Pelz besetzten Kleidung unschwer als „**Grubenwölfe**“ erkennen. Sie sind nicht unbedingt dafür bekannt, gerne viel zu reden. **Sie wollen die Spielfiguren mit zu ihrer Anführerin Gula nehmen.**

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Grubenwolf	9	1	4 (Nah)	2	2	15
	Ansturm: In der gleichen Runde bewegen und Angreifen.					

Der Kessel

Unterschlupf der Grubenwölfe

Eine Art Langhaus mit großer Feuerstelle in der Mitte. Viel Holz, viel Tierfell, lange Tafeln. Als habe jemand zu viele Geschichten über barbarische Helden gelesen... trinkt da jemand aus einem Schädel?

Die Spielfiguren werden entweder hierhergeführt, oder kommen vielleicht irgendwann von selbst. Auf jeden Fall ist **Gula, die Wölfin, Anführerin der Grubenwölfe** ziemlich ungehalten. Neben ihr halten sich noch **6 weitere Grubenwölfe und 2 Kampfhunde** hier auf.

Gula (Mitte 50, langes graues Haar, Narben überall) will ihr Geld und ihre Liebeshündin Sophia Laurentis die Dritte zurück. Sie gibt den Spielfiguren drei Tage, um beides aufzutreiben.

Sophia ist ihr dabei klar wichtiger als das Geld. Gulas sonst sehr harte Persönlichkeit wird deutlich weicher, wenn sie über Hunde spricht. **Sophia hat nur ein Ohr, eine weiße Nase und einen hellbraunen Körper.**

Zwei der Grubenwölfe im Unterschlupf waren bei der Schlägerei letzte Nacht dabei. Sie sind noch ziemlich angeschlagen und verärgert. Und sie haben mitbekommen, dass die Spielfiguren mit dem Geld in die Blutbäche wollten, um im „Beste Schnitte“ mal Essen für feine Pinkel zu kaufen.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Gula	12	2	6 (Nah)	3	3	30
	Ansturm: In der gleichen Runde bewegen und Angreifen. Legendäre Resistenz: Gula nimmt aus allen Quellen 6 weniger Schaden. Das gilt nur nicht für Angriffe, die eine Markierung auslösen.					

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Kampfhund	6/12	2	4 (Nah)	3	1	12
	Rudeltaktik: Hunde haben 12 Würfel, wenn sie selbst angreifen, aber nur 6, wenn sie angegriffen werden.					

Die Halle der „Flamme“

Eine ehemalige Kathedrale einer vergessenen Gottheit. Es ist seltsam still. Fast andächtig. Leute in roten Roben kümmern sich um Schwache, Kranke und besonders Arme.

Kasten – Szene: Der Einsturz

Wenn die Spielfiguren das erste Mal in die Nähe der Halle kommen, ertönt plötzlich ein lautes Krachen. Direkt gegenüber sackt ein großes, windschiefes Haus in den Untergrund ab. Familien gehen unter lautem Geschrei mit dem Haus unter und werden unter Trümmern begraben.

Es stellt sich heraus, dass unter dem Haus ein Drogenlager der „Schwarzen Hand“ ist. Oder war. Sofort eilen aus allen Richtungen Plünderer herbei, um Kisten mit Traumkraut zu stehlen.

Jeral (alt, dürr, riesengroß, Haarkranz) und andere Mitglieder der „Flamme“ versuchen derweil, den Verschütteten zu helfen. Doch es wird ziemlich tumultig.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Plünderinnen / Plünderer	6	1	3 (Nah)	2	1	9

Wenn die Spielenden nicht ohnehin herausgefunden haben, dass Sophia Laurentis die Dritte bei Jeral ist, werden sie sie in dieser Szene sehen. Sie hat den alten Mann nämlich als neues Herrchen angenommen und bleibt in seiner Nähe.

Jeral wiederum will die Hündin nur herausgeben, wenn die Spielfiguren die **Quarantäne im Kessel beenden**. Aber zunächst sollen sie eine der „kranken“ Personen aus der Quarantäne-Zone zu ihm bringen.

Spätestens dann stellt sich heraus, dass keine Krankheit grassiert, sondern gepanschtes Traumkraut für die Symptome verantwortlich ist. Die „Opfer“ müssen behandelt werden.

Jeral schlägt vor, mit der „Schwarzen Hand“ zu reden. Wenn sich jemand mit Rauschmitteln auskennt, dann die. Aber auch die erkrankten Personen können sich erinnern, dass sie ihr **Traumkraut von den Leuten mit den silbernen Disteln** gekauft haben. Sehr billig!

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Jeral	7	2	3 (Nah)	2	3	30
	Verfall: Würfel des Ziels werden um 3, MR und RW um je 1 reduziert. Heilung: Heilt ein Ziel für 7 Lebenspunkte. Legendäre Resistenz: Jeral nimmt aus allen Quellen 6 weniger Schaden. Das gilt nur nicht für Angriffe, die eine Markierung auslösen.					

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Sophia	8/14	2	4 (Nah)	3	1	22
	Rudeltaktik: Sophia hat 14 Würfel, wenn sie selbst angreift, aber nur 8, wenn sie angegriffen wird.					

Unterschlupf der schwarzen Hand

Halbdunkel, kränklich grünes Licht aus unbekannter Quelle. Süßlich duftender Nebel, der vom Boden aufsteigt. Jemand hat sich sehr viel Mühe dabei gegeben, dieses alte Gemäuer möglichst gruselig zu machen.

Ohne guten Besuchsgrund werden die Spielfiguren von den **3 Wachen mit den Gesichtstätowierungen am Eingang** abgewiesen. Gepanschtes Rauschkraut, aber auch das zerstörte Lager gegenüber der „Halle“ sind Informationen, die Einlass bescheren.

Wenn die Spielfiguren nicht von selbst zu Korba kommen, lässt sie sie von Untergebenen holen, nachdem sie mit Jeral gesprochen haben.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Schwarze Hand	9	1	4 (Nah)	3	2	12

Im Inneren des Unterschlupfes thront die **Blinde Korba (uralt, Augenbinde, Unmengen von „mystischem“ Schmuck)**.

Korba liebt Theatralik, große Gesten und Poesie. Neben ihr halten sich **6 Mitglieder der Schwarzen Hand** im Unterschlupf auf. Die Hexe ist launisch und verlangt Respekt. Sie ist die mächtigste Person im Kessel und lässt das die Besucher auch spüren.

Wenn die Spielfiguren sich gut benehmen, hat Korba ein Angebot: Sie übernimmt ihre Schulden bei Gula der Wölfin, wenn sie sich um die Drogenpanscher mit den silbernen Disteln „kümmern“.

Korba weiß, dass die Spielfiguren gestern Nacht nach dem Desaster in der Kampfgrube mit dem Geld in die Blutbäche geflohen sind. „Korba weiß alles.“

Danach wird sie höchstselbst mit den Spielfiguren unter größtmöglichem Brimborium zur Quarantäne-Zone gehen, um Branka und ihre „Bürgerwacht“ wegzuschicken. **Eine gute Gelegenheit für einen Stufenaufstieg!**

Wenn sich die Gruppe von Korba getrennt hat, ist eine gute Gelegenheit, die **Gilde der Fleischhauer** auftreten zu lassen. Denn **der Weg sollte jetzt in die Blutbäche führen**. (Es ist aber nicht schlimm, wenn die Spielfiguren andere Pläne haben).

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Korba	5	2	3 (Nah)	2	4	40
	Verfall: Würfel des Ziels werden um 4, MR und RW um je 2 reduziert. Feuerball: 7 x (Erfolge Minus MR) Schaden gegen alles in einer Zone. Heilung: Heilt ein Ziel für 7 Lebenspunkte. Legendäre Resistenz: Korba nimmt aus allen Quellen 6 weniger Schaden. Das gilt nur nicht für Angriffe, die eine Markierung auslösen.					

Die Silberdisteln

Es gibt insgesamt 14 Mitglieder der Silberdisteln. Sie sind nur am Nordende des Kessels aktiv. Sechs von ihnen verkaufen je in Paaren gepanschtes Traumkraut auf der Straße. Die drei Paare haben jeweils ein paar Stoffbeutel gestrecktes Traumkraut und 3W6 Silbermünzen dabei.

Im Versteck sind 3 Wachen und 5 Leute, die „arbeiten“. Also Irrblatt mit Tee strecken und in kleine Säckchen verpacken.

Im Unterschlupf finden sich Bündel von Irrblatt mit einem Straßenwert von 2 Goldmünzen und insgesamt 127 Silbermünzen.

	Würfeln	A	Schaden	RW	MR	LP
Silberdistel	7	1	3 (Nah)	2	1	11

Die Blutbäche

Kasten - Was ist los in den Blutbächen?

Euch fällt auf, dass überall an die Wände das **Symbol von drei ineinandergreifenden Kreisen** an die Wände gemalt wurde. Das gleiche Zeichen, das eine der Spielfiguren auf der Jacke hat(te). *Ihr erinnert euch dunkel daran, dass ihr das Symbol selbst auf die Jacke gemalt habt. Ihr wolltet euch an irgendetwas erinnern. Aber was?*

Mit 3 Erfolgen in „Intelligenz + Magie“ wird jetzt klar, dass diese Zeichen **Teil eines magischen Beschwörungsrituals** sind.

Ein mächtiger Rattenkönig hat sich in einem Fleischlager eingenistet. Er wird von vier Riesenratten bewacht und hat außerdem die mentale Kontrolle über gut zwei Dutzend Leute im Viertel übernommen. Diese bringen die Zeichen für ihn an. Die Leute wirken extrem neben sich und legen „rattisches“ Verhalten an den Tag. Man kann ihnen überall begegnen. Jede Nacht gehen sie zu dem Lagerhaus, wo der Rattenkönig seinen Bann erneuert.

In einigen Tagen wird er einen Dämon beschwören, der ihm dient. Was vermutlich den Untergang des Viertels bedeutet. **Diesen Plan vereiteln ist einen Stufenaufstieg wert.**

Außerdem sollten dann Kopfgeldjäger aus dem „Rauch“ auftauchen. Denn dort soll es als nächstes hingehen.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Riesenratte	7	1	2 (Nah)	2	2	8
	Krankheit: Ziel muss 2 Erfolge auf Stärke + Überleben schaffen. Sonst 3 weniger Würfel bis Behandlung mit Intelligenz + Medizin (3 Erfolge).					

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Rattenkönig	9	2	2 (Nah) 5 (Mittel gg. MR)	2	3	30
	Verfall: Würfel des Ziels werden um 3; die MR und RW um je 1 reduziert. Fluch: Schaden in Höhe eines Drittels der aktuellen Lebenspunkte.					

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Dämon	14	2	6 (Nah) 3 (Mittel gg. MR)	3	4	70
Die Werte hier nur der Form halber. Der Dämon sollte NICHT auftauchen.	Gift: Nach einem Nahkampf mit dem Dämon ist man vergiftet und nimmt jede Runde 3 Schaden. Egal, wer den Kampf gewonnen hat. Giftgas: Alle Ziele in einer Zone werden vergiftet (Effekt siehe oben). Regeneration: Gewinnt jede Runde 10 LP zurück. Legendäre Resistenz: Der Dämon nimmt aus allen Quellen 6 weniger Schaden. Das gilt nur nicht für Angriffe, die eine Markierung auslösen.					

Ankommen in den Blutbächen

Es ist nicht unwahrscheinlich, dass die Spielfiguren irgendwo von Schlägern der Fleischhauergilde aufgelesen wurden und zu Goran gebracht werden. **Sollte das so sein, werden maskierte Gossenschatten die Fleischhauer in einem Hinterhalt angreifen, um mit den Spielfiguren zu reden. Alle haben die Werte von einfachen Schläger:innen.**

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Schläger:in	7	1	3 (Nah)	2	1	11

Wenn nicht, werden sie einfach von einer Gruppe Gossenschatten angesprochen.

- **Frag die Spielenden, ob einer der Charaktere in den Blutbächen aufgewachsen ist. Diese Spielfigur kennt sich hier besser aus als die anderen. Welche Gefühle verbindet die Spielfigur mit den Blutbächen? Gehörte sie einer Bande an?**

Unterschlupf der Gossenschatten

Könnte ein ganz gemütliches Wohnhaus sein, wenn nicht alles voller maskierter Irrer mit Armbrüsten und Messern wäre.

Gossenschatten glauben nicht an Führung, sondern sind ziemlich anarchistisch eingestellt. **Es kristallisiert sich trotzdem eine Art Anführerin heraus (Mitte 30, aschblond, verrät keinen Namen).** Sie führt die Charaktere in einen Kellerraum, um allein mit ihnen zu reden. Sieht eher wie eine Folterkammer aus. (2 Erfolge auf Intelligenz + Wahrnehmung offenbaren, dass der Raum schallgeschützt ist).

Die Gossenschatten wissen, dass Goran der Schlachter den Kanalwächter Leto ermordet hat. Und sie wissen, dass die Spielfiguren einen Beweis dafür haben (die Hand mit dem Ehering). Ein Schlüssel, um die **Kanalwächter gegen die Fleischhauer aufzubringen** und gemeinsam ihre Macht über das Viertel zu brechen.

Die Anführerin bietet 20 Goldmünzen für den Ring. Die hat sie aber nicht. **Sobald sie den Ring hat, versucht sie, die Spielfiguren einzuschließen.** (Sie hat Spielwerte wie ein Schläger). Ob mit Gewalt oder Fingerfertigkeit, es dauert eine Weile, aus der Kammer zu entkommen.

Im Erdgeschoss sind **Goran der Schlachter (Riesig, Glatze, beeindruckender Schnurrbart) und vier seiner Leute** damit beschäftigt, die Überreste der Gossenschatten-Wächter zu durchsuchen. Die Hackbeile und blutigen Schürzen wirken nicht vertrauenerweckend.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Goran	14	2	6 (Nah)	3	2	30
	Legendäre Resistenz: Goran nimmt aus allen Quellen 6 weniger Schaden. Das gilt nur nicht für Angriffe, die eine Markierung auslösen.					

Aber Goran will nur reden.

Wenn die Spielfiguren den Ring noch haben, verlangt Goran nur, dass sie der Sache mit den komischen Kreisen an den Wänden nachgehen. Dann ist man Quitt.

Wenn die Gossenschatten-Anführerin mit dem Ring entkommen ist, ist das Problem größer. Denn dann müssen die Spielfiguren den Ring wiederbeschaffen UND die Sache mit den komischen Kreisen regeln.

Beste Schnitte

Weiße Kacheln, polierte Stahlhaken, alles steril. Der einzige Farbtupfer ist das Blut. In den Hinterzimmern des Handelshauses gehen Dinge vor, die ihr absolut nicht wissen wollt.

Hier residiert Goran der Schlachter für gewöhnlich und umgibt sich mit loyalen Gilddenmitgliedern.

Wenn die Spielfiguren hier mit dem Ring auftauchen, weil sie zum Beispiel mit den Schlägern der Fleischhauergilde mitgegangen sind, fordert Goran ihn zurück. Er will außerdem, dass die Sache mit den komischen Kreisen an den Wänden geregelt wird. Als „Vertrauensbeweis“. Dann kann man im Guten auseinander gehen.

Wenn sie ohne den Ring hier auftauchen, werden sie nur mit einem sehr guten anderen Grund zu Goran vorgelassen. Der Mann ist auch nicht für seine Geduld berühmt.

Wie man den Ring wiederfindet

Die Gossenschatten-Anführerin IST Jala, die Witwe des ermordeten Leto. Wenn sich die Spielenden zu ihrem Haus durchfragen, erkennen sie sie sofort.

Die Spielenden können sich auch irgendwo einen Gossenschatten schnappen und ihn oder sie ausquetschen. Die Gossenschatten nutzen keine Namen, aber sie wissen, dass ein **Treffen mit den Kanalwächtern** geplant ist. Und zwar von der Frau, die die Spielenden meinen.

Das gleiche können sie auch von **Kanalwächtern** direkt erfahren. Die sind an ihren Staubmänteln und Zylindern leicht zu erkennen.

Der **Treffpunkt ist eine Gasse zwischen riesigen Backstein-Lagerhäusern.** Nachts. Wenn die Charaktere den Ring bei dem Treffen holen wollen, treffen sie sicherlich auch auf Leute, die unter dem **Bann des Rattenkönigs** stehen.

Wenn die Spielenden gar keine Idee haben, kommt ein Gossenschatten „in Zivil“ zu ihnen und verkauft die Information.

Der Rauch

Kasten - Was ist los im Rauch?

Der kern hat der Vorarbeiter-Gilde ein **Dutzend Uhrwerk-Golems** geliefert, die die Arbeit in der Gießerei übernehmen sollen. Das vernichtet nicht nur hunderte von Arbeitsplätzen, sondern die komplette Dynamik des Stadtteils.

Das ganze Viertel befindet sich im Streik. Wütende Demonstranten ziehen durch die Straßen, angeheizt vom „Signalfeuer“.

Im Zentrum der Gießerei steht die **Resonanz-Spule**, eine summende Apparatur aus dem Kern, die die Golems auflädt und zum Symbol des Hasses geworden ist.

Montero Baran versteht die Golems als Bedrohung. **Wenn die Arbeiter überflüssig werden, wird es auch die Gilde der Vorarbeiter.** Gleichzeitig muss er gegenüber dem Kern den Schein wahren und die Aufstände bekämpfen. Er und die Gilde werden **aber sämtliche Augen zudrücken, wenn den Golems oder der Resonanz-Spule etwas zustoßen sollte.**

Überwacht werden die Golems (und Montero) von **Elara Dionn**, einer Technikerin aus dem Kern.

-
- **Frag die Spielenden, ob einer der Charaktere im Rauch aufgewachsen ist. Diese Spielfigur kennt sich hier besser aus als die anderen. Welche Gefühle verbindet die Spielfigur mit dem Rauch? Gehörte sie einer Bande an?**

-	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Arbeits-Golem	9	1	5 (Nah)	3	1	30
	Massiv: Wenn der Golem im Nahkampf angegriffen wird, zählen auch seine 4en als Erfolge. NICHT bei eigenen Angriffen.					

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Elara Dionn	8	1	7 (Nah)	2	2	20
	Technik: Elara kann einen Golem mit einer Aktion um 10 LP heilen. Besondere Waffe: Elara führt einen mit komplizierter Technik versehenen „Dampfhammer“. 7 Grundschaden, ignoriert legendäre Resistenzen. Schwere Nahkampf-Waffe.					

Elara Dionn ist grundsätzlich verhandlungsbereit. Nicht, weil sie so ein guter Mensch ist, sondern weil sie absolut keine Lust hat, in der Gießerei zu arbeiten, statt im Kern. Sie findet die äußeren Bezirke unerträglich, barbarisch, widerlich.

Egal, wie die Spielfiguren den Rauch betreten, sie geraten sofort zwischen die Fronten. Die Luft ist erfüllt vom Geschrei der Demonstranten und dem Krachen von Knüppeln. **Überall hängen Steckbriefe mit ihren Gesichtern.** Sie werden von zwei Gruppen gejagt:

1. **Barans Schläger:** Kompetente Schläger, die versuchen, die Gruppe für Monty zu fangen.
2. **Montero Junior:** Carolinas Zwillingbruder, der mit zwei Freunden eine ungeschickte und chaotische Jagd auf die „Entführer“ seiner Schwester veranstaltet, um sich vor seinem Vater zu beweisen.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Barans Schläger	8	1	3 (Nah)	2	2	12

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Montero Junior	12	1	4 (Nah) 3 (Mittel)	2	2	25
	Großmaul: Wenn Monty Jr. keine Verstärkung hat, sinken seine Würfel auf 7.					

Wenn die Spielfiguren nicht mit Leuten der Vorarbeiter-Gilde in den Rauch kommen, werden sie sehr schnell von einem weiblichen Mitglied des Signalfeuers angesprochen. „Der Feind eines Feindes ist ein Freund“. Sie will die Spielfiguren mit in die Kirche der Hedrana nehmen.

Weißer Laterne

Seltenes Holz, polierte Messingbeschläge, roter Samt. Diese Bar sieht viel zu teuer aus, um in diesem Viertel zu stehen. Kein Wunder, dass die Leute sie für ein Symbol der Korruption halten.

Die weiße Laterne wird immer von Schlägern der Vorarbeiter-Gilde bewacht. Da die Spielfiguren momentan überall gesucht werden, ist es nicht schwer reinzukommen. Auch, wenn die Wächter sicher überrascht sind, wenn die Gesuchten einfach an der Tür erscheinen.

Im Schankraum sind stets weitere Mitglieder der Vorarbeiter. Vor allem **Nicolas „Hammer“ Vladof (Kompakt, kräftig, haarig)**, einer der Hauptleute.

Montero „Monty“ Baran (Mitte 50, auf Stil bedacht, gebildet) selbst ist in seinem Büro im Obergeschoss eigentlich ständig mit Papierkram beschäftigt. Er möchte eigentlich den bisherigen Status Quo halten, der ihm viel Einfluss und Geld beschert.

Wenn die Spielfiguren einen Beweis haben, dass es keine Entführung gab, bittet Montero sie in sein Büro und bittet sie, seine Tochter wieder zurückzubringen. Dafür bietet er 100 Goldmünzen.

Wenn die Spielfiguren keinen Beweis haben, gibt Montero ihnen 24 Stunden Zeit, um einen aufzutreiben.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Hammer	11	1	6 (Nah))	3	2	25
	Harter Knochen: Jede Kampfrunde erhält Nicolas einen Würfel dazu.					

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Monty	12	2	4 (Mittel)	3	2	30
	Legendäre Resistenz: Monty nimmt aus allen Quellen 6 weniger Schaden. Das gilt nur nicht für Angriffe, die eine Markierung auslösen.					

Kirche von Hedrana

Mehr eine Werkstatt als ein Tempel. Überall stehen Ambosse, auf denen rotgekleideter Klerus in einem seltsamen Takt mit Hämmern schlagen. Dichter Rauch zieht durch das Gebäude. Viele Menschen haben sich hier versammelt und drängen sich konspirativ zusammen.

Während des Generalstreiks und den Demonstrationen gegen die Arbeitsgolems hat sich das **„Signalfeuer“ in der Kirche eingenistet**. Die 16 Mitglieder sind maskiert und benutzen keine Namen, was leicht zu Verwirrung führt. Trotzdem kristallisiert sich schnell jemand heraus, der mit den Spielfiguren reden möchte. **Er stellt sich als „Funke“ vor**. (Alle Signalfeuer-Leute haben Spielwerte einfacher Schläger).

Das Signalfeuer weiß, dass die Entführung fingiert war. Sie wissen auch, dass die Spielfiguren einen Schlüssel hat und wo er passt. **Sie versprechen Beweise für die Unschuld der Spielfiguren, wenn sie die Arbeitsgolems abschalten oder zerstören**.

Die Spielfiguren müssen dafür zum Beispiel **Arbeitsausweise für die Gießerei besorgen**. Ein paar Leute braucht man nämlich doch noch.

Tatsächlich gibt es hier direkt in der Kirche Schließfächer. In eines davon passt der Schlüssel, es war **Carolinas Schließfach**. Darin finden sich Geschenke von Julian, Liebesbriefe und eine Korrespondenz, in der sie die **gemeinsame Flucht planen, sobald Carolina Leute gefunden hat, „die dumm genug wirken“**. Sie wollen ein Schiff im Sonnenhafen nehmen und in ein fernes Land auswandern.

Die nächste (und letzte) Etappe ist also der Sonnenhafen.

Sonnenhafen

Kasten - Was ist los im Sonnenhafen?

Ein Großteil des Viertels hat sich in zwei Lager geteilt. Überall stehen Barrikaden und es brechen spontan Kämpfe aus.

Die Zöllner versuchen, die Ordnung aufrecht zu erhalten, aber das funktioniert nicht so richtig. Die Stimmung droht, zu kippen.

Am Sonnenhafen gibt es mehrere Gruppen von Schauerleuten. Der Kapitän der „Weißen Rose“, ein sehr großes Frachtschiff, hat versehentlich zwei Gruppen den Auftrag versprochen, die Ladung löschen zu dürfen. Nämlich der alteingesessenen „Schauermannsgilde“ und der neueren – und billigeren – „Tallasiner Schauerleute“.

Die „Büttel“ stellten sich auf die Seite der „Schauermannsgilde“ und die „Möwen“ auf Seiten der „Tallasiner Schauerleute“. **Der Streit eskalierte in einen bürgerkriegsähnlichen Zustand.**

-
- **Frag die Spielenden, ob einer der Charaktere im Sonnenhafen aufgewachsen ist. Diese Spielfigur kennt sich hier besser aus als die anderen. Welche Gefühle verbindet die Spielfigur mit dem Sonnenhafen? Gehörte sie einer Bande an?**

Wenn die Spielfiguren den Sonnenhafen zum ersten Mal betreten, ist ein guter Zeitpunkt, um das erste Mal **Kopfgeldjäger von Onorata & Söhne** auftreten zu lassen. Ein Ausflug in die schockierend zivilisierte „Münze“ könnte erstens eine willkommene Abwechslung sein und zweitens befindet sich im Sonnenhafen das Gasthaus „**Zum schielenden Steuermann**“, das die Spielfiguren in Besitz nehmen können.

Früher oder später werden die Spielfiguren aber im Sonnenhafen von vier jungen Frauen angesprochen. Alle elegant bis aufregend gekleidet, aber dabei ziemlich schwer bewaffnet. Es handelt sich um **Elsbeth von „Viktorias Püppchen“** und ihre engsten Vertrauten.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Püppchen	8	1	3 (Nah)	2	2	12

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Elsbeth	12	2	4 (Nah)	3	3	30
	Ansturm: In der gleichen Runde bewegen und Angreifen. Legendäre Resistenz: Elsbeth nimmt aus allen Quellen 6 weniger Schaden. Das gilt nur nicht für Angriffe, die eine Markierung auslösen.					

Sie schlagen vor, sich an einem ungestörten Ort zu unterhalten. So oder so: **Viktorias Püppchen wissen alles.** „Das gehört zur Arbeit dazu“. Sie wollen die Hälfte der Belohnung, die Montero „Monty“ Baran für die Rückkehr seiner Tochter Carolina geboten hat.

Wenn die Spielfiguren einwilligen:

- Julian hat nicht vor, mit Carolina durchzubrennen. Er hat aus der falschen Entführung eine echte gemacht und will Montero erpressen.
- Er hält Carolina in einem alten Tee-Speicher fest.

Der Tee-Speicher

Ein hohes, vierstöckiges Gebäude mit einem Lastenkran zum Wasser hin. Hat eindeutig schon bessere Tage gesehen. Alle Fenster wurden zugenagelt.

Mit 2 Erfolgen in Intelligenz + Wahrnehmung wird den Spielfiguren klar, dass sie beobachtet werden, wenn sie auf dem Weg zum Speicher sind.

Der Tee-Speicher selbst wird von 4 „Möwen“ bewacht. Drinnen sind 6 weitere, Julian und die **in einem alten Büro im obersten Stockwerk eingeschlossene Carolina**.

Sobald die Spielfiguren es geschafft haben, in den Speicher einzudringen, **tauchen je 5 Schläger:innen vom Signalfeuer und von der Vorarbeiter-Gilde** auf. Zweitere **angeführt von Montero „Monty“ Baran** selbst. Die Signalfeuer-Leute wollen Carolina „stehlen“, die Vorarbeiter wollen sie retten.

Julian wird sofort versuchen, zu dem Büro fliehen und damit drohen, Carolina zu töten.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Möwen	7	1	3 (Nah)	2	1	11

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Schläger:in	8	1	4 (Nah)	2	1	12

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Monty	12	2	4 (Mittel)	3	2	30
	Legendäre Resistenz: Monty nimmt aus allen Quellen 6 weniger Schaden. Das gilt nur nicht für Angriffe, die eine Markierung auslösen.					

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Julian	7	1	3 (Nah) 4 (Mittel gg. MR)	3	2	20
	Verfall: Würfel des Ziels werden um 4, MR und RW um je 2 reduziert. Heilung: Heilt ein Ziel für 7 Lebenspunkte. Finale Form: Wenn Julian verletzt ist, erhält er eine zweite Aktion im Kampf.					

Die Möwen und das Signalfeuer werden keine Chance haben, wenn die Spielfiguren sich nicht bewusst dafür entscheiden, gegen Monty vorzugehen. Der wiederum will aber auf keinen Fall riskieren, dass Carolina etwas zustößt.

Wie auch immer das hier ausgeht: Die Spielfiguren haben sich einen Level-Aufstieg verdient.

Gasthaus zum schielenden Steuermann

Wenn man im Wörterbuch unter „Kaschemme“ nachschaut, dürfte ein Bild von dieser windschiefen Bude zu finden sein. Großer Schankraum im Erdgeschoss, ein Lagerkeller und sechs Gästezimmer im Obergeschoss.

Iljana Onorata hat anscheinend vergessen zu erwähnen, dass dieses Gasthaus nicht von irgendwelchen Leuten betrieben wird, sondern der **Unterschlupf der Bande „Hafenschlitzer“** ist.

Die Bande besteht aus 8 Männern und Frauen, die alle ehemals einer Piraten-Crew angehörten. Sie sind ziemlich gut aufeinander eingespielt.

Außerdem sind im Schankraum 7 Gäste, die einigermaßen loyal zu den Betreibern sind, sich aber mit einer leichten Probe auf Intelligenz + Diplomatie oder Stärke + Einschüchtern vertreiben lassen.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Gäste	5	1	3 (Nah)	1	1	8

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Hafenschlitzer	10	1	4 (Mittel)	4	2	15
	Kameraden: Wenn mehrere Hafenschlitzer sich im direkten Kampf mit dem gleichen Feind befinden, erhalten sie 2 Würfel mehr.					

Eine (nachträgliche) **leichte Probe auf Intelligenz + Wahrnehmung** sagt den Spielfiguren, dass die Hafenschlitzer insbesondere versucht haben, den Kamin zu verteidigen. Wenn sie diesen untersuchen, finden sie **im inneren des Schornsteins ein Geheimfach**.

Darin befindet sich eine **versiegelte Schatulle**. Darin befinden sich **6 Ampullen mit Tränen der Mutter**. Jede davon hat einen ungefähren Marktwert von 200 Goldmünzen.

Eine **leichte Probe auf Intelligenz + Magie** macht klar, dass beim Brechen des Siegels mindestens zwei Späh-, beziehungsweise Alarmzauber losgegangen sein müssen.

Anhang – NSC-Casting

Es kommen eine Menge NSC in diesem Abenteuer vor. Wie sorgt man dafür, dass sie sich alle speziell anfühlen? Das muss wohl jede Spielleitung für sich selbst wissen. Aber ich teile gerne meine Methode.

Ich „caste“ NSC mit Figuren aus anderen Medien und versuche, mich in diese hineinzusetzen.

Beispiele: Montero „Monty“ Baran, der Gangsterboss mit Stil, der seine Kinder liebt, ist für mich Bösewicht Silco aus Arcane. Seine Tochter **Carolina** ziemlich automatisch Jinx.

Dabei „genderswappe“ ich auch oft. **Iljana Onorata** ist für mich Tywin Lannister.

Montero Junior und die drei Söhne von Onorata spielen keine große Rolle. Nebenrollen aus Filmen wie Snatch oder Pulp Fiction. Wenn es doch zu größeren Szenen mit ihnen kommen sollte, würde ich sie weiterentwickeln und zum Beispiel Herrn Tulpe und Herrn Nadel aus Terry Pratchetts „Die volle Wahrheit“ zum Vorbild nehmen.

Manche Leute sind auch Kombinationen. **Goran der Schlachter** ist Brick Top aus Snatch und Bill the Butcher aus Gangs of New York.

Das kann ein bisschen wild werden. **Gula die Wölfin** ist Red Sonja und John Wick.

Vielleicht kannst du nicht mit all diesen Referenzen etwas anfangen. (Oder mit keiner). Aber du findest vielleicht eigene, die für dich passen.