

# Gasthaus Grauwat

**DIE REISE DURCH** die trüben Hallen Davokars, über seinen befleckungsschwangeren Boden ist mit großen Gefahren für Leib und Leben verbunden. Reisende, Entdecker und Glücksritter tun gut daran, eine etablierte und sichere Route zu wählen, welche ausreichend Rastgelegenheiten und Schutz vor den Elementen und Raubtieren bietet. Ein solcher Ort findet sich entlang des Wegs zwischen Distelfeste und Karvosti: das Gasthaus Grauwat.

**Text & Karte:** Johan Nohr • **Lektorat:** Mattias Johnsson • **Korrektorat:** John Marron • **Übersetzung:** Sascha Schnitzer

Wer alleine auf der geschäftigsten Route zwischen Distelfeste und Karvosti reist, entscheidet sich meist dafür, den Eanor an den Schädel-schnellen zu überqueren, wo das Wasser ruhig und für einen ausgewachsenen Mann gerade einmal hüfttief ist. Größere Gruppen hingegen wollen es vielleicht vermeiden, nass zu werden oder lange warten zu müssen, wenn beim Überqueren größerer Karawanen zu viel Andrang entsteht. Diese haben die Wahl, zum Flößerlager etwas flussauf weiterzuziehen, wo sie für einige Taler über den Strom übersetzen können, oder ein Stück in die entgegengesetzte Richtung flussabwärts zu reisen, wo ihnen das Gasthaus Grauwat ein warmes Willkommen bietet.

## GESCHICHTE

Achtzehn Jahre sind ins Land gezogen, seit der Schatzsucher Buldo auf die Turmruine stieß, die heute das Gasthaus Grauwat beherbergt. Die Schätze des Turms waren schnell geplündert, auch wenn dies dank einer Gruppe Zorntrolle, die ihn ihr Heim nannten, nicht ohne Blutvergießen gelang. Die meisten Mitglieder von Buldos Expedition wurden erschlagen, aber die Fundstücke und Relikte, die sie bergen und nach Yndaros zurückbringen konnten, waren ihr Opfer wert – zumindest wenn man den Worten Buldos Glauben schenkt.

Mit seinem Anteil an den Gewinnen der Expedition finanzierte Buldo die Restauration der Turmruine. Heute wird das Gasthaus Grauwat von Buldo und seinen zwei Töchtern betrieben. Es ist ein willkommener und häufig aufgesuchter Halt für die meisten Expeditionen auf der Strecke zwischen Ambria und der Klippe des Großhäuptlings.

## LAGE

Das Gasthaus Grauwat ist zwei Tagesmärsche nördlich von Distelfeste gelegen. Der Pfad führt durch lichtere Teile Davokars, zu den Wassern des Eanors, welcher gemächlich gen Westen in den Volgoma fließt. Dies ist eine der geschäftigsten Routen des Waldes: Sie ist verhältnismäßig sicher vor Angriffen durch Raubtiere und man stößt eher auf die Waldläufer der Königin oder menschliche Wegelagerer.

Um unerwünschte Aufmerksamkeit zu vermeiden, empfiehlt es sich, in einiger Entfernung von der Straße Lager zu beziehen, sich dabei aber nicht zu tief in den Wald zu wagen, da man Gefahr läuft, sich zu verirren. Es gibt eine Zahl häufig in Anspruch genommener Nachtlager zwischen der Feste und dem Fluss – zum Beispiel Regannas Säulen, die Ogerstufen oder die Klatschende Kiefer –, die Reisenden zwar Schutz vor Wind und Wetter bieten, aber ebenso ein üppiges Jagdrevier für örtliche Räuberbanden und anderes zwielichtiges Gesindel darstellen.

## DAS GASTHAUS

Am Fluss und an der Furt bei den Schädel-schnellen angekommen, wendet man sich westwärts und folgt dem Strom flussabwärts. Nach ungefähr einer Stunde erreicht man das Gasthaus Grauwat. Das Erste, was man sieht, ist ein Steinhang, der sich an der Südseite des Flusses erhebt, kurz darauf kann man darauf die Ruine sowie Anlegestellen an seinem Fusse ausmachen. Uralte Stufen im Stein, die in jüngerer Zeit mit einem Holzgelande versehen wurden und nachts von Laternen beleuchtet werden, führen hinauf zum Gasthaus.

### Die Waldläufer der Königin

Die Waldläufer der Königin rasten des Öfteren im Gasthaus Grauwat, so dass Besucher darauf achten sollten, stets eine gültige Entdeckerlizenz mit sich zu führen. Lass die Spieler bei jedem Besuch im Gasthaus [1W20 – 10] würfeln, um zu bestimmen, wie viele Waldläufer im Moment hier Station machen.

Der Turm selbst ist ein quadratischer, befestigter Bau. Es ist unklar, wie hoch er einst gewesen sein mag. Heutzutage stehen nur noch zwei Stockwerke von zusammen vier Mannshöhen. Das Erdgeschoss ist ein einziger großer Raum, beheizt durch eine zentrale Feuerstelle, an der die Besitzer einfache Speisen sowie alkoholische Getränke in unterschiedlicher Stärke gegen Taler oder Mitarbeit anbieten. Im oberen Stock befinden sich ein schlichter Schlafsaal sowie die Privatgemache und das Arbeitszimmer von Buldo und seinen Töchtern.

Meist befinden sich nur wenige Gäste hier, doch von Zeit zu Zeit füllen durchreisende Expeditionen den Hauptsaal. Die häufigsten Besucher sind Flussschiffer, wie Händler aus Kastor, Glücksritter aus Melima oder ein Trupp Waldläufer der Königin auf dem Weg zum Volgoma. Derartige Kundschaft bietet anderen Reisenden gerne an, sie gegen angemessene Bezahlung auf ihrer Weiterreise flussabwärts mitzunehmen.

Falls man lediglich über den Fluss übersetzen will, können Buldos Töchter Ana und Tya dies mit einem der Flöße bewerkstelligen. Diesen Dienst lassen sie sich allerdings mit einem Taler pro Person vergüten, so dass es keine dumme Idee ist, sich von anderen Flussreisenden am Nordufer absetzen zu lassen, sobald diese ihre Reise fortsetzen.

### BESUCHER UND GÄSTE

Im Gasthaus Grauwat begegnet man allen möglichen Waldreisenden: Pilger auf dem Weg nach Karvosti, abenteuerlustige Adlige mit Anhang, Schwarzmäntel auf heiliger Mission, Soldaten mit mehr oder minder geheimen Aufträgen und nicht zuletzt alle denkbaren Arten von Glücksrittern – vom verzweifeltsten Schlucker bis hin zum renommierten Gelehrten des Ordo Magica.

Folgend findest du einige der Gäste, die man im Gasthaus Grauwat antreffen kann. Es steht dem Spielleiter natürlich frei, selbst zu entscheiden, wer in diesem Etablissement Unterschlupf sucht.

- **Der gescheiterte Hexenjäger Argolai** hat einen Jäger unter den lokalen Barbaren verärgert, als er ihn fälschlicherweise der Hexerei beschul-

digte. Er ist nun selbst zur Beute geworden und versteckt sich im Gasthaus Grauwat. Er gibt an, auf dem Weg nach Distelfeste zu sein, wirkt jedoch angespannt, ja beinahe paranoid.

- **Die Ogerin Brüller** wanderte vor zwei Tagen den Flusslauf hinauf, ohne zu wissen, wer sie ist oder woher sie kam. Seither ist sie im Gasthaus untergekommen, wo sie dem Eigentümer bei schweren Arbeiten aushilft. Buldo zieht in Betracht, sie dauerhaft anzustellen, aber sowohl Ana als auch Tya stellen sich diesem Gedanken angesichts der gewalttätigen Züge und der offensichtlich brachialen Kraft von Brüller entgegen.
- **Teelia, eine Novizin des Ordo Magica**, ist in Begleitung einer Gruppe schroffer Söldner (Anzahl gleich Spielercharakteren; verwende die Werte von Räufern aus dem *Grundregelwerk*, Seite 231) auf ihrem Weg nach Melima. Sie klammert sich eng an ihre Schultertasche und gibt nicht viel über ihr Unterfangen preis: „Ich bin unterwegs zu einem wichtigen Treffen mit einer wichtigen Person, um einen wichtigen Gegenstand untersuchen zu lassen.“ Die Söldner werden dafür bezahlt, andere davon abzuhalten, allzu neugierige Fragen zu stellen.
- **Der Templer Leogai** reist alleine gen Karvosti, wo er seinem Meister dabei helfen soll, eine verzwickte diplomatische Situation zu lösen. Sein Gesicht ist von Trauer geprägt und er scheint seine Plattenrüstung nie abzulegen, selbst wenn er mit einem Glas Rotwein in die Lektüre von Passagen von *Der Lichtbringer*, dem heiligen Buch Priors', vertieft ist.
- **Der Rauschmittelhändler Ulde** lockt es in den Davokar, nachdem ihm Kunde von einem jungfräulichen Hain voller Blaudunstglöckchen zu Ohren kam. Sollte sich dies bewahrheiten, verspricht er sich, ein reicher Mann zu werden, weshalb er für die Reise fünf Leibwächter (verwende die Werte von Waldläufern der Königin aus dem *Grundregelwerk*, Seite 232) und einen Wildnisführer angeheuert hat. Er ist häufiger im Hauptsaal anzutreffen, wo er eine grobe Karte voller Kritzeleien, Pfeilen und Symbolen studiert.

## Zwischenfälle

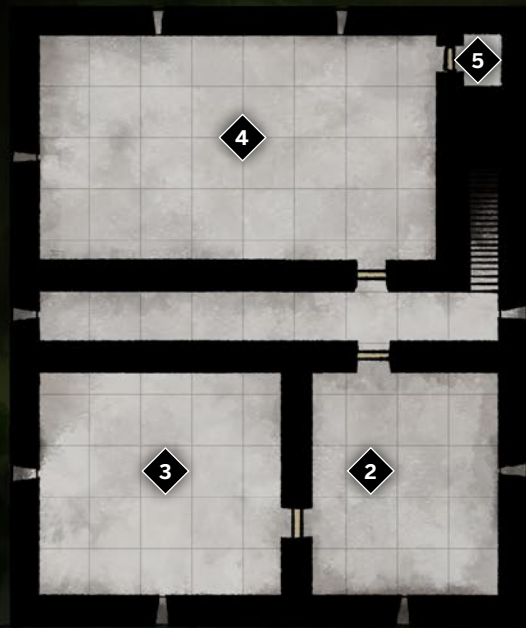
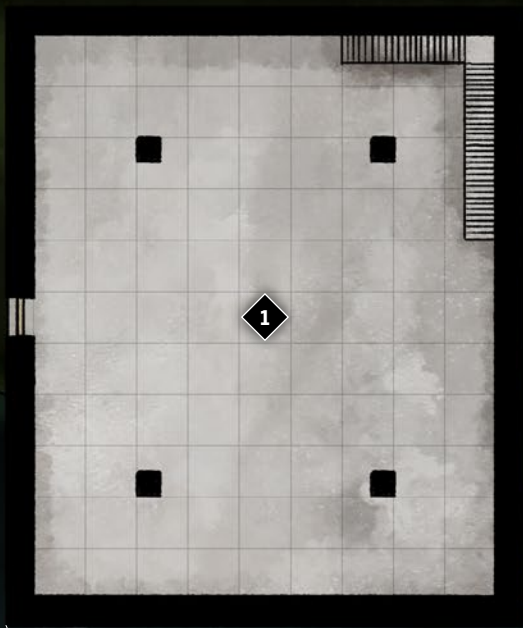
Auch wenn Gasthaus Grauwat in den Randbereichen Davokars liegt, bleibt es nicht gänzlich von den vielen Gefahren des Waldes verschont. Unten findest du einige Vorschläge für Geschehnisse, die sich während eines Besuchs der Charaktere zutragen könnten – Geschehnisse, bei denen die Charaktere in die Konflikte anderer verwickelt werden. Wie sie darauf reagieren, obliegt natürlich den Spielern.

### 1. FEIERABEND

Der Goblin Iold ist der Anführer einer großen Schatzsucherexpedition, die in den Tiefen des

Davokar fündig geworden ist. Die zwanzig Expeditionsmitglieder kehren gerade von einem versunkenen Turm eines Magiers zwei Tagesreisen östlich ins Gasthaus zurück und ihre Wagen sind überhäuft mit Schmuck, altem Zierwerk sowie dem wertvollsten Besitz des sybarischen Dämonologen: einer mannshohen Statue in der Form eines zweiköpfigen Dämonen, der eine Karte einer Tempelstadt in Händen zu halten scheint.

Die Atmosphäre ist festlich und Iold und seine Kumpanen geben allen Gästen eine Freirunde aus. Das Starkbier und Schwarzbräu fließen in



**GASTHAUS GRAUWAT**

- 1. Der Hauptsaal
- 2. Buldos Gemächer
- 3. Buldos Arbeitszimmer
- 4. Schlafsaal
- 5. Latrine
- 6. Stall



## Waren und Dienstleistungen

### Floßfahrt:

1 Taler/Person

### Schlafsaal, pro Nacht:

1 Schilling/Person

### Fischsuppe & Rindenbrot:

5 Orteg

### Wildfleisch mit Beeren und Elfwurz:

1 Schilling

### Krug Starkbier (Erbe Argonas):

4 Orteg

### Flasche Wein (Rote Märe):

2 Taler

Strömen und über der Feuerstelle brät ein Wildschwein, von dem sich jeder nach Herzenslust bedienen darf. Doch plötzlich beginnt die Statue zu kreischen – und zu bluten! Die Feuerstelle und alle Laternen erlöschen. Alles ist in Finsternis getaucht – bis auf zwei Paar leuchtender, hungriger Dämonenaugen.

### ZWEIKÖPFIGER JAGDDÄMON

<b>Auftreten</b>	Kreischen und Gurgeln
<b>Rasse</b>	Ausgeburt
<b>Merkmale</b>	<i>Mehrköpfig (I), Natürlicher Panzer (II), Natürliche Waffen (II), Robust (I), Säureangriff (II), Säureblut (II)</i>
<b>Aufmerksamkeit</b>	11 (-1), <b>Ausstrahlung</b> 5 (+5), <b>Gewandtheit</b> 10 (0), <b>Heimlichkeit</b> 9 (+1), <b>Präzision</b> 15 (-5), <b>Scharfsinn</b> 10 (0), <b>Stärke</b> 13 (-3), <b>Willenskraft</b> 7 (+3)
<b>Fähigkeiten</b>	Keine
<b>Waffen</b>	Krallen 6 Säurespucke 4 für 4 Runden
<b>Rüstung</b>	Ledrige Dämonenhaut 5
<b>Verteidigung</b>	+2
<b>Zähigkeit</b>	13 <b>Schmerzgrenze</b> 7
<b>Ausrüstung</b>	Karte einer überwachsenen Tempelstadt, irgendwo in den Schatten der Raben gelegen.
<b>Schatten</b>	Wie brodelnder, dampfender Teer (durch und durch korrumpiert)

**Taktik:** Der Dämon greift zuerst Iold und seine Kumpanen an, mit der Absicht, sie so schnell wie möglich zu töten. Falls weitere Gegner ihn konfrontieren, wird er sich auf den konzentrieren, der die größte Bedrohung darstellt.

### MEHRKÖPFIG, MONSTERMERKMAL

Die Kreatur verfügt über mehrere Köpfe und/oder Gliedmaßen, die von mehreren Gehirnen kontrolliert werden und unabhängig voneinander eingesetzt werden können. Dabei erleiden die einzelnen Teile getrennt Schaden und müssen auch einzeln ausgeschaltet werden. Erst wenn alle unabhängigen Teile zerstört wurden, stirbt auch die Kreatur.

Ein Nachteil besteht darin, dass die Merkmale *Natürlicher Panzer* und *Robust* auf höheren Stufen abgeschwächt sind, da sich ein derartig großer und zugleich beweglicher Körper nicht gegenüber Angriffen aus allen Richtungen gleichermaßen schützen kann.

- I **Aktion:** Passiv. Die Kreatur verfügt über zwei Gliedmaßen oder Köpfe, die sie getrennt voneinander einsetzen kann. Dadurch hat die Kreatur zwei Kampfaktionen pro Runde.
- II **Aktion:** Passiv. Die Kreatur hat vier Gliedmaßen oder Köpfe, die sie getrennt voneinander einsetzen kann. Dadurch hat die Kreatur vier Kampfaktionen pro Runde. Die Merkmale *Natürlicher*

*Panzer* und *Robust* funktionieren bei der Kreatur so, als ob sie um eine Stufe niedriger wären.

- III **Aktion:** Passiv. Die Kreatur hat acht Gliedmaßen oder Köpfe, die sie getrennt voneinander einsetzen kann. Dadurch hat die Kreatur acht Kampfaktionen pro Runde. Die Merkmale *Natürlicher Panzer* und *Robust* funktionieren bei der Kreatur so, als ob sie um zwei Stufen niedriger wären.

### 2. ELFENBESUCH

Die Tür schwingt auf und eine bleiche, ernst dreinblickende Frau mit elfischen Zügen betritt das Gasthaus. Neben und hinter ihr stehen weitere Elfen mit gespannten Bögen und giftriefenden Pfeilen, mit denen sie in den Raum zielen.

Sie hebt eine Hand und erklärt (auf Ambrisch), dass sie ein Blutvergießen vermeiden möchte – sie ist hier, um jemanden gefangenzunehmen. Ihr Name ist Léa-Kin und sie verfolgt die Zauberin Jerea, die eine verbotene Gruft entheiligt und auf ihrer Flucht (wenn auch in Selbstverteidigung) drei Elfen getötet hat. Jerea befindet sich im Schlafsaal im Obergeschoss und hat nicht die geringste Absicht, sich von selbsternannten Waldhütern gefangennehmen zu lassen. Sie kämpft um ihr Leben und flieht falls notwendig selbst durch die Latrinenöffnung.

Verwende die Werte von Frühsommerelfen, die von einem Spätsommerelfen angeführt werden (*Grundregelwerk*, Seite 224/225).

### 3. EIN WÄRMENDES GETRÄNK

Die Entdeckerin und Alchemistin Vilga ist vollkommen außer sich und stürmt vollbeladen mit Pilzen in das Gasthaus. Ihre zwei Lakaien (der Oger Korf und der Goblin Prosk) sind ebenfalls ganz aus dem Häuschen und bald stellt sich heraus, dass das Trio auf eine äußerst seltene Variante des Rötelpilzes gestoßen ist – ein Pilz, dem mystische Eigenschaften nachgesagt werden.

Vilga brüstet sich damit, dass sie mit dem Saft der Pilze ein Elixier zu brauen vermag, das ihr Immunität gegen Feuer verleiht. Sie ist gerne bereit, die Mischung augenblicklich auf die Probe zu stellen, in der Hoffnung, den anwesenden Gästen ein paar Flaschen davon verkaufen zu können (5 Taler pro Dosis). In der Tat funktioniert das Elixier hervorragend, allerdings nur für einen kurzen Moment und nur ein Mal pro Tag. Es obliegt dem Spielleiter, wer diese schmerzvolle Einsicht erlangt – ein Spielercharakter, der das Elixier erwirbt, oder Vilga selbst, nachdem sie wagemutig mitten in die Feuergrube springt.

Eine erfolgreiche *Scharfsinnprobe* mit der Fähigkeit *Alchemie* genügt, um die Einschränkungen des Elixiers zu erkennen. In Regelbegriffen verleiht der wundersame Trank seinem Anwender eine Runde lang vollständige Immunität gegen Feuer. Danach sind weitere Dosen wirkungslos, bis mindestens 24 Stunden vergangen sind.