

Schmuggel am Bardenfest

Es ist der 14. Im Nixenmond und viele Barden kommen aus ganz Erainn nach Cuanscadan zum *Amhrán Cruinnúa*, dem Bardentreffen. Es gibt mehrere kleine musikalische Wettbewerbe bei denen man die Gunst der Zuhörer erringen kann. Aber auch für mutigere Abenteurer gibt es Beschäftigung, Gauklerstücke und Zaunkämpfe. Auch ein Puppentheater präsentiert seine Geschichten. Unter den üblichen Erzählungen wird Eine immer wieder verlangt, ein Nothunspriester besiegt die **rote Seuche** (Siehe Abenteurer *Nothuns Probe*). Das Fest wird aber auch genutzt um Lagerhallen, ungesehen vom Zoll (**Gassenwissen** oder **Landeskunde Erainn**), aufzufüllen. Waren werden in großen Musikinstrumenten, wie zum Beispiel Trommeln, geschmuggelt. Piraten und andere dunkle Gestalten treiben regen Handel unter den Spielleuten. Verkleidete Personen sieht und findet man in der ganzen Stadt.

Aber auch Leichen findet man. Gegen Sonnenuntergang stolpert man, in einer Seitengasse am Weg in Richtung Anlegestege, über die Leiche eines Mannes im Drachenkostüm. Als Alternative kann man es auch von Santach Einauge hören (Cuanscadan Seite 32).

Die Haut ist blutrot! Es ist aber nur **Farbe**, wie man mit Heilkunde feststellen kann, um den Mord der Seuche von vor ein paar Tagen anzuhängen. Bei der Leiche findet man außer einem zerrissenen Pergament nichts. Das einzige was man darauf noch entziffern kann ist eine Ortsbeschreibung (vermutlich diese Gasse) und eine Goldsumme von 648. Vom restlichen Text existiert nur noch „Elem“. Vermutlich ist ein nicht allzu legales Geschäft schief gegangen. Das Beschriebene existiert längst nicht mehr und der Hinweis ist das Pergament selbst, denn dieses wird nur in einem bestimmten Handelshaus verwendet (A25)! Es hat einen sehr hellen Branton und riecht ganz leicht nach Rosenwasser.

Im Hafen wird ein Seemann vermisst!

Wenn die Stadtwache informiert wird, dann werden die Abenteurer gebeten, da sie ja vielleicht die Helden waren die die Seuche bekämpft haben und daher vertrauenswürdig sind, sich dem Fall anzunehmen und aufzuklären. Die Wache hat mit dem Fest schon alle Hände voll zu tun und keine Zeit dafür.

Hintergrund

Es gibt eine Untergruppe von Händlern die sich auf den Handel mit hohem Profit spezialisiert haben. In den rechtlichen Kreisen auch Schmuggel genannt. Diese Gruppe geht nicht gerade zimperlich mit Handelspartnern um, wenn sie versuchen sie zu betrügen (siehe Leiche)! Sie nennen sich *Ollamscadan*, „Die Meister der Heringe“. Sie haben sehr gute Beziehungen zu der

Diebes- und Bettlergilde. Spielercharaktere die diesen Klassen angehören könnten es wissen (Gassenwissen -2 oder Landeskunde Erainn -2).

Der Anführer heißt Faolan an'álainn (der Schöne, Au90, pA 95; SV = 39/90). Wie man auf den ersten Blick erkennen kann ist ihm sein Aussehen sehr wichtig und wenn man in seiner Nähe ist, kann man einen leichten Rosenduft wahrnehmen (**Wahrnehmung** oder **Riechen**). Er betreibt einen kleinen Gemischtwarenladen im Hafenviertel (H45) wo er Waren von durchschnittlichem Wert und Qualität verkauft um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Von **Ainlach** (B7) bekommt er sein Pergament und in einem alten Wohnhaus, das auch der Sitz der *Ollamscadan* ist, erteilt er die Aufträge (A25). Es liegt gegenüber dem Badehaus **Colainn & Anam** (A2).

Die Abenteurer wurden seit dem Fund der Leiche beobachtet. Sind sie zur Stadtwache gegangen? Oder haben sie versucht sich ruhig zu verhalten und sogar die Leiche verschwinden lassen?

Im ersten Fall wird versucht sie unauffällig zu beseitigen. Anfangs mit Schlägern und später, wenn Gewalt nichts bewirkt, mit Gift im Essen oder während dem Schlaf.

Im anderen Fall wird Kontakt aufgenommen. Eine schöne (Au 91) Frau namens Niamh möchte ihnen eine verlockend klingende Ware verkaufen (der Bedürfnisse der Spielercharaktere angepasst). Sie führt sie zu einer, nach Fisch stinkenden, Lagerhalle wo sie Faolan erwartet. Hinter Kisten verbergen sich zu seiner Sicherheit Schläger (Anzahl SPC+1). Nach einem Gespräch mit ihm werden sie gebeten ihre guten Beziehungen spielen zu lassen um eine sehr wertvolle Fracht aus und in die Stadt zu bringen. Eventuell können sie auch Begleitschutz gegen feindliche Händler oder sogar die Stadtwache stellen. Zuerst soll eine Trommel gefüllt mit Gold und Edelsteinen (7543 GS) zu einem Beiboot gebracht werden, das daraufhin wegrudert. Nach dem Erscheinen von Lichtzeichen kommt das Boot mit einer Trommel selber Größe und fast gleichem Aussehen retour. Der Inhalt ist ein Trank gegen Impotenz und einer gegen Haarausfall. Auf Nachfragen hin, wird erklärt das diese, magischen und sehr schwer zu bekommenden, Tränke für einen sehr reichen Kunden, etwas außerhalb der Stadt, sind. Wird dieser Auftrag zur Zufriedenheit aller durchgeführt, so bekommen die Abenteurer insgesamt 753 GS Belohnung und vergünstigte Lernmöglichkeiten bei der Diebes-, Bettler- und Schmugglergilde. Weiteres können sie in Zukunft hier Waren zu besseren Preisen (+5%) verkaufen und vielleicht winkt noch der eine oder andere lukrative Auftrag.

Sollten sich die Abenteurer für den rechtschaffenen Weg entschieden haben, könnte es schwieriger und gefährlicher werden! Zuerst müssen Zeugen, Hinweise und das Schiff auf dem der Seemann angeheuert hat gesucht werden (**Gassenwissen, Beredsamkeit** oder **Verhören**).

Die meisten Personen haben nichts bemerkt. Mit einer Wahrscheinlichkeit von **25%** hat jemand bemerkt, dass eine andere Person etwas aufgehoben hat und davon ging. Unter **10%** belauschte er vorher noch ein Streitgespräch in dem es um viel Gold und irgendwas mit „Elementar“ ging.

Das Schiff heißt „Kleine Una“ und gehört einem Mann namens Ramesos. Er ist ein valianischer Händler und seine Route führte ihn von Candranor über Nihavand, Meknesch, Tura und Parduna nach Cuanscadan. **Lori** hat in Meknesch angeheuert und war bis jetzt sehr zu verlässlich. Er hat ihm zwei Stunden Landgang gegeben, genug für ein paar Glücksspiele und Huren, aber er kam nicht mehr zurück. Von anderen Dingen weiß er nichts! Er hat hier Tücher und Leder gelöscht und hofft auf ein paar gut zahlende Passagiere nach dem Fest.

Das Pergament sollte sie zuerst zum Papier und Tuschehersteller Ainlach (B7) und dann zum Badehaus Colainn & Anam (A2) führen.

Nach jedem Hinweis erwarten sie Schläger in den verwinkelten Gassen.

Gauklerstücke

Sehr beliebt ist der Entfesselungskünstler und **Kraftprotz** Aodh. Er versteht es, sich aus allerhand verschiedenen Stricken, Ketten und Eisen zu befreien. Auf Wunsch lässt er auch seine Muskeln spielen und verbiegt metallene Objekte. Nach den Darbietungen fordert er Umstehende mit einem Lächeln auf, es doch auch einmal zu probieren. Um die Fesseln zu sprengen, ist ein **Kraftakt** nötig, um sich aus ihnen zu befreien ein **EW:Winden**.

Aodh verfügt über **ST 100**, **Athletik+14** und reibt sich mit verzauberten Öl ein. Dadurch gelingen ihm schon Kraftakte bei **PW-10:ST/10**.

Ciannait und Orlaith jonglieren mit **brennenden Fackeln**. Ab und zu fordern sie das Publikum auf mitzumachen und werfen ihnen Fackeln zu. Um sie zu fangen und zurückzuwerfen ist ein **EW:Fangen** nötig.

Rordan und Neasa sind Messerwerfer und fordern Besucher auf sich vor die Zielscheibe zu postieren. Beide haben **Wurfmesser+17** und gefährlich wird es nur wenn der Abenteurer zittert und zappelt, **PW+10:Wk**. Dann steht ihm ein **EW-4:Abw** zu um den üblichen Schaden zu vermeiden.

Zaunkämpfe

Auf einem quadratisch eingezäunten Bereich (etwa 6 mal 6 Meter) wird ein Wettkampf veranstaltet. An den Kämpfen kann jeder teilnehmen. Es gibt drei verschiedene Disziplinen: Ringen, Faustkampf oder das Duell mit der Waffe – wobei in letzterem Fall immer bis zum ersten Blut (LP) gefochten wird. Magische Waffen und Zauberei sind untersagt. Bei Ringen und Faustkampf darf maximal Lederrüstung getragen werden. Faust- und Waffenkampf werden normal abgehandelt und beim Ringen gehen beide Wettkämpfer in ein Handgemenge und versuchen sich gegenseitig festzuhalten. Der Kampf ist entschieden, sobald einer den Gegner zu fassen bekommt und dieser sich nicht gleich beim ersten Versuch wieder losreißen kann.

Es können **Wetten** abgeschlossen werden. Zusätzlich bekommt der Sieger jeder Disziplin noch **55 GS**, die vom Kommandant der Stadtwache gespendet wurden. Ein alter erfahrener Haudegen, **Maolán**, nimmt an den Kämpfen teil.

Wollen die Abenteurer daran teilnehmen wird mit einem 1W10 der Gegner ermittelt. Die Wettkämpfe funktionieren nach einem KO System: Wer einmal unterliegt, scheidet aus.

1W10:

- **1 – 4** Zaunkämpfer A
- **5 – 7** Zaunkämpfer B
- **8 – 9** Champion
- **10** Maolán

Gegner

Zaunkämpfer A (Gl, Grad 2)

15 LP, 12 AP LR ST 70, GW 95, B26;

Angriff: Kurzschwert+8 (1W6+2), Dolch+6 (1W6+1), Faustkampf+6 (1W6-2), Raufen+8 (1W6-2);

Abwehr+13, kleiner Schild+1, Resistenz+11/13

Zaunkämpfer B (Gl, Grad 4)

16 LP, 20 AP LR ST 85, GW 85, B25;

Angriff: Streitaxt+9 (1W6+4), Dolch+7 (1W6+2), Faustkampf+8 (1W6), Raufen+8 (1W6-1);

Abwehr+14, kleiner Schild+2, Resistenz+11/13

Champion (Kr, Grad 5)

16 LP, 35 AP KR ST 85, GW 80, B22;

Angriff: Langschwert+11 (1W6+4), Streitkolben+8 (1W6+3), Faustkampf+9 (1W6), Netz+9 (1W6-1), Raufen+9 (1W6-1);

Abwehr+14, kleiner Schild+3, Resistenz+12/14;

Besonderheit: Beidhändiger Kampf (LS+ SK)+9

Maolán (Kr, Grad 7)

17 LP, 49 AP – PR – ST 88, GW 60, B16;

Angriff: Langschwert+14 (1W6+4), Faustkampf+10 (1W6), Raufen+9 (1W6-1);

Abwehr+15, kleiner Schild+4, Resistenz+13/15;

Besonderheit: glänzendes Schild mit dem er den Gegner blenden kann. Er muss sich am Anfang jeder Runde entscheiden ob er es zur Abwehr oder zum Blenden benutzen möchte. Der EW für Blenden ist $\text{Schild} + (\text{GW}/10)/2$. Bei Erfolg bekommt der Gegner -2 auf Angriff und Abwehr in der nächsten Runde.

Gassenschläger (Sö, Grad 3)

15 LP, 20 AP TR LR ST 80, GW 80, B24;

Angriff: Keule+6 (1W6), Dolch+6 (1W6-1), Faustkampf+8 (1W6-3), Raufen+8 (1W6-3);

Abwehr+13, Resistenz+12/14

