Game Log

# Session 0

### Players

Pietje als Jasma (Human DraSor)

Alex als Donner (Dragbor Fighter)

Frida als Mialee (Wild-Elf Monk)

Lina als Kit (Halfling Bard)

### Outline

15.10.1324 bis 16.10.1324

Triboar bis Triboar

### NPCs & Locations

Sally die Innkeeperin in Triboar, “Der springende Zwerg”

### Timeline

##### 15.10

Treffen der PCs im “Der springende Zwerg”

##### 16.10

- Rettung der Bandmitglieder von Kit

- Fund eines alten Grabes/Zauberer Verstecks

### Gains

* Geld/Gold/Juwelen
* +1 Longsword
* 2 Healpotions (1d4)
* je 300 XP (lvl 2)

### Losses

### Wissen

##### Jobs:

* Vermisstes Kind “Lola” bei Ashbourne, 10 gp, vom 2.9.1324
* Riesen Krokodile bei Orlane, je Kopf 5gp, vom 23.9.1324
* Banditen auf den Straßen, lebendig je 5gp, vom 5.8.1324

# Session 1

### Players

Pietje als Jasma (Human DraSor)

Alex als Donner (Dragbor Fighter)

Frida als Mialee (Wild-Elf Monk)

Lina als Kit (Halfling Bard)

### Outline

16.10.1324 mittag bis 18.10.1324 morgens

Triboar beim BurgMei bis Burg Gillward

### NPCs & Locations

Miranda, Rosalind, (Alice), Bürgermeiser Beron, Wachtmeisterin Zaun, Meschnar Keg, Oleg (tot), Baron Estwen, Steward Winfrey Arnoha, Waffenmeister Gerald, Triboar Hafen-Volk

### Timeline

##### 16.10

- Gespräch mit Bürgermeister und Wachtmeisterin

- Untersuchungen am Hafen

- Treffen mit Rosa und Mira

- Empfehlungsschreiben vom Bürgermeister für Baron

##### 17.10

- Reise zur Burg Gilward

- Prüfung: Rätsel und Kampf

- Ausruhen

##### 18.10

- Infos beim Frühstück mit dem Baron

### Gains

* Empfehlungsschreiben
* Infos
* 2 mystik potions von den hags
  + afterburner? temp hp?
* je 200 XP for RP

### Losses

* Empfehlungsschreiben
* Geld fürs Inn

### Wissen

* Selbstmord am Hafen auf boot
  + seltsame Spuren125
  + Rattenstorys
* Mira und Rosa vermissen Alice

- Entführt von Priester von Helm

* Quest vom Baron…
* Krokos am Fluss

# Session 2

### Players

Pietje: **Jasma**, Human, DragSorc 2, 500xp

Alex: **Donner,** Dragborn, Fighter 2, 500xp

Frida: **Mialee**, Wild-Elf; Monk 2, 500xp

Lina: **Kit**, Halfling, Bard 2, 500xp

Marike: **Percy**, Tiefling, Wizard 1, 0xp

### Outline

18.10.1324 morgens bis 19.10.1324 nachmittag

Burg Gillward, Baron bis am Wrisch im KrokEnc

### NPCs & Locations

Baron Estwen, Steward Winfrey Arnoha, Zwergen Innkepp, (Ivellios)

Burg Gillward, Straße, “Zum heulenden Lamm”, am Wrisch-Strom

### Timeline

##### 18.10

- Gespräch mit Baron und Vorstellung von Percy

- Beginn der Reise nach Orlane

- Übernachtung im “Zum heulenden Lamm”

##### 19.10

- Weitere Reise nach Orlane

- Treffen auf Krokos

- Verfolgung in den Wald

- Treffen auf (Ivellios) des Waldschrat

### Gains

* Spiegel-Scroll vom Baron
* Skizzierte Karte der Umgebung von Orlane
* Infos vom Baron

### Losses

* Geld fürs Inn

### Wissen

* Infos vom Baron...

# Session 3

## Start Notes

- Was ist mit den Schriftrollen bei Mialee im Wasser passiert?

## Log

### Players

### Outline

### NPCs & Locations

### Timeline

### Gains

### Losses

### 

Game Plan

# Active Plots

## Plot A - Cult of the Reptile God

### Quest

Was geht in Orlane vor? Böses? Unglück?

Eine Verschwörung?

Ist der Waldschrat schuld?

### Hooks

* Bürgermeister Beron:
* Weis von dem Job für den der Baron eine Gruppe sucht und würde die PCs dem Baron empfehlen, wenn sie es wünschen
* Baron Estwen: Ein alter Freund “Ornan Ormond” den er zum Bürgermeister von Orlane ernannt hat bittet um Hilfe. Ormond fürchtet das ein großes Unheil in Orlane vor sich geht und weiß aber nicht genau was. Seine Vermutung ist aber das ein Waldratsch nahe Orlane etwas damit zu tun hat. Er selbst fühlt sich aber macht los und bittet um Hilfe.
* Der Baron sucht also nach einer Investigativen Gruppe die für die Situation untersucht und ggf eingreift.
* Agressive Krokodile bei Orlane Plot D

### Mystery

* Was? Wer? Warum?
* Wo sind die Bewohner?
* Was hat die anderen verändert?
* Was ist mit den Krokodilen?

### Connections

* Freund von Mialee: Sylvian wollte nach Orlane um seine Ausbildung zu vollenden

### Background Info

* **Sylvian** hat am **15.10** im “Zur Goldenen Ähre” übernachtet und wurde dort entführt und zur Naga gebracht.
* **Sylvian** wird am **23.10** plötzlich wieder im “**Zur Goldenen Ähre**” auftauchen jedoch von der Naga **gecharmt** und somit nicht ganz er selbst... er soll den Händer mit nach Triboar begleitem...

### Twists

* Es ist nicht der Waldratsch
* Es ist ein Kult

### Comedy

* brainwashed NPC

### Drama

### Reward

* Lohn von Baron Estwen: Orden, 50 each Gold (und Ritterschlag?)

### Consequences

* Orlane wird von Tag zu Tag weiter vom Kult übernommen und mit der Zeit greift der Kult auf Triboar über

### NPCs & Locations

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ort | Klasse | Name |
| Triboar | Bürgermeister | Hubert Beron |
| Triboar | Wachtmeisterin | Kira Zaun |
| Gillward | Baron | Phillip Estwen von Gillward |
| Gillward | Steward | Winfrey Arnoha |
| Orlane | Bürgermeister | Ornan Ormond |
| Orlane (Dungeon) | Wildelfmonk | Sylvian |
| Orlane | Dorfdudes | . . . |
| Insel im Wrisch-Strom | Druid | Ivellios |

### Current State of Action

**Stand 18.10**

* PCs sind beim Baron Estwen und werden informiert
* Der kult kultet
* **Sylvian** ist auf dem Weg zur Naga (ca auf halbem weg da)

## Plot B - The Young Hag

### Quest

Die entführte Tochter einer “Familie” aus Triboar befreien.

### Hooks

* MutterHag fragt die PCs im geheimen um Hilfe, tut als habe sie angst vor den “offiziellen”
* weiß relativ genau wo die Entführer sind(hat ein Symbol eines nahen Tempels gesehen) → “naher” Tempel

### Mystery

* Warum wurde die Tochter entführt?
* Wie soll man die Tochter befreien?

### Connections

Haben einen Handel mit den Wereratten im Triboarhafen → Plot C

### Background Info

Die Kleriker sind vom Orden von Helm, dem Gott des Schutzes. Ihr Tempel ist eher ein festung- oder burgartiges Kloster in dem Kleriker und Paladine aus gebildet werden. Die Kleriker haben die Hags in Triboar schon länger beobachtet und nun die Situation genutzt und die kleine Hag am 13.10 enführt bei dem Überfall wurden 2 Kleiker stark verwundet.

Nun versucht der Orden ihre zuvor entworfenen Heilungsmethoden, die allerdings allem anschein nach bis jetzt nicht anschlagen. Falls alles schief geht wird die Hag weggesperrt werden müssen.

### Twists

* ***Rosalind*** Mutter = Green Hag
* ***Miranda*** Oma = Green Hag, bietet Verzweifelten einen Geldverleiher- und Heiltrankdienst im Tausch gegen Gefallen an
* ***Alice*** Tochter = Hag Kind (12 jahre und 11 monate) wird am **23.11** 13 Jahre alt und dann eine Hag
* **Entführer** = Cleriker gruppe eines Tempels, haben die Hags beobachtet und den Fall des Verschollenen Kindes untersucht und versuchen jetzt das Kind zu “heilen” (nicht möglich) oder es verschwinden zu lassen

### Comedy

### Drama

* Moralfrage

### Reward

### Consequences

* Die Hags werden ihre “Tochter” auf andere Art befreien(mit Hilfe der Ratten)
* Es gibt ein Hag Coven mitten in Triboar!

### NPCs & Locations

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ort | Klasse | Name |
| Triboar | Oma | Miranda |
| Triboar | Mutter | Rosalind |
| Triboar | Tochter | Alice |

### Current State of Action

**Stand 18.10**

* PCs informiert / beauftragt
* 2 fake potions an PCs gegeben
* werratten clan beauftragt die PCs zu observieren
* die PCs wurden gesehen wie sie richtung Gillward fuhren → werratten sollen nun selbst die kleine hag befreien. Dies muss vor dem **23.10** geschehen!

## Plot C - WereRats in der Hafen-Kanalisation

### Quest

Was geht im Abwasser von Triboar vorsich?

### Hooks

Wachtmeisterin Zaun wird einen Vorfall im Hafen untersuchen.

Es gab einen Selbstmord (erhängt), ein Seemann hat sich erhängt.

(letzte nacht war Vollmond)

Außerdem sind vermehrt (unnatürlich große) Ratten in den Abwasserschächten die von Triboar zum Hafen führen gesehen worden.

### Mystery

* Warum hat sich der Seemann selber erhängt?
* Ratten?

### Connections

Handel mit den Hags - PlotB

### Background Info

### Twists

* Der Seemann wurde von Hiff gebissen und hat sich letzte Nacht bei Vollmond selber in eine Verwandelt. Das war zu viel für ihn und er konnte es nicht ertragen.
* Es gibt einen Clan Werratten in der Kanalisation, eine art Diebes Gilde
* Der Ratten König hat einen Handel mit den Hags in Triboar: Der Clan bekommt handlungsfreiheiten im Hafengebiet und erledigt dafür Aufgaben für die Hags.
* Hiff wurde vor ein paar tagen abends von 2 Seeleuten (Oleg und Bruno) angegriffen als er durch das Hafenbecken schwamm (als ratte), bei seiner Verteidigung hat er ungewollt die beiden infiziert..
* Als den 4en Hiffs fehler am 16. nachts auf fiehl fingen sie Bruno ein, aber Oleg entwischte
* Oleg war so verwirrt und geschockt, dass er sich am morgen des 16. erhängte.

### Comedy

### Drama

Es war ein Selbstmord

### Reward

### Consequences

Noch mehr Werratten,tagsüber Seeleute und Hafenarbeiter. Der Ratten Clan wird den Hags helfen die dritte von den Klerikern zubefreien.

### NPCs & Locations

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ort | Klasse | Name |
| Triboar Hafen | Seeman | Oleg, Bruno |
| Triboar Hafen | Fluss-Händler | Meschar Kig |
| Kanalisation | WereKing | Dedak |
| Kanalisation | WereRatte | Hiff, Rath, Grev |

### Current State of Action

**Stand 18.10**

* PCs haben den selbstmord bemerkt und ein paar gerüchte gehört
* werratten verhalten sich bewusst ruhig um nicht aufzufallen
* die werratten sollen die PCs observieren und dann die kleine Hag vom Orden von Helm befreien und werden dies vor dem **23.10** tun
* Die Ratten werden am **abend des 18. aufbrechen!**

## Plot D - Aggressive Krokodile bei Orlane

### Quest

Tötet die Krokodile am Wrisch Strom, 5gp pro Kopf - Baron Estwen

Es werden reisende angegriffen.

Den Druiden retten?

### Hooks

#### Aushang: Kopfgeld für Krokodile (Plot D)

“Aggressive Sumpfkrokodile aus dem Miefmoor wurden den Wrisch Strom hoch gesehen und machen die Gegend und Straßen unsicher.

Baron Estwen von Gilward bietet hiermit 5gp für jedes getötete Krokodil. Für eine Entlohnung müssen Beweisstücke beim Steward von Gillward vorgelegt werden.

- Estwen 23.9.1324”

### Mystery

Warum sind Krokodile so aggressiv?

### Connections

* Die Krokos sind Dominiert von der SpiritNaga (KULT) → PlotA
* In einem Haus in einem sumpfigen Gebiet an dem Wrisch Strom wohnt ein Druide der das komische Verhalten der Tiere in der Umgebung untersucht hat und evtl eine Verbindung zum Kult von Orlane gefunden hat.→ Plot A

### Background Info

Die Krokodile sind von der Spirit Naga dominiert, wie auch einige andere Tiere im Sumpf.

In einem Haus in einem sumpfigen Gebiet an dem Wrisch Strom wohnt ein Druide der das komische Verhalten der Tiere in der Umgebung untersucht hat und evtl eine Verbindung zum Kult von Orlane gefunden hat.→ Plot A,

Die Naga hat die Krokodile auf den Druiden angestetzt, und er wird nun von den Krokos “belagert”.

### Twists

* Die Krokos sind nicht riesig.
* Die Krokos verhalten sich unnatürlich → Sie sind dominert → Plot A

### Comedy

### Drama

### Reward

5gp pro Kopf

### Consequences

Krokos?

### NPCs & Locations

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ort | Klasse | Name |
| Insel im Wrisch-Strom | Druide | Ivellios |
| Burg Gillward | Steward | Winfrey Arnoha |

### Current State of Action

**Stand 18.10**

* PCs haben von dem Kopfgeld gehört
* **Ivellios** ist in seiner Hütte um singelt
* **Ivellios** war in den letzten Monaten häufiger in und um Orlane unterwegs

# Active Plot Points

## In Triboar

#### Gerüchte in Triboar

|  |  |
| --- | --- |
| **d20** | **Gerücht** |
| 1 | **Orlane:** Etwas unheimliches und böses geht in Orlane vor sich und vertreibt die Leute. (teil wahr) |
| 2 | **Orlane:** Das Wasser des Brunnen von Orlane wurde mit einer starken Droge vergiftet. (falsch) |
| 3 | **Orlane:** Ein unheimlicher böser Zauberer treib in Orlane sein unwesen und verhext die leute |
| 4 | **Wrisch-Strom:** Wilde und besonders aggressive Krokodile kommen aus dem Miefmoor, weil sie vor einem riesigen schwarzen Drachen der sich im Moor niedergelassen hat fliehen. (wahr, falsch) |
| 5 | **Orlane:** Die Leute aus Orlane werden langsam verändert und die Veränderung soll durch Bissspuren an der Kehle zu erkennen sein. (wahr, falsch) |
| 6 | **Wrisch-Strom:** Ein mächtiger Druidenzirkel an der Quelle des Wrisch Stroms beschwört giftige Tiere herbei um die Gegend zu verseuchen. (falsch) |
| 7 | **Triboar Hafen:** Es gab einen Selbstmord am Hafen und der Tote war ein Geheimagent des Königs (Francis III. Savoy) auf verdeckter Mission. (falsch) |
| 8 | **Triboar Hafen:** Es hab einen Selbstmord am Hafen und der Tote war verliebt in die Tochter des Baron Estwen, er konnte es nicht mehr ertragen. (falsch) |
| 9 | **Triboar Hafen:** Es gab einen Mord am Hafen und der Tote war ein Freund des Händlers der ihn im (betrunkenen) Kampf getötet hat und dann als Selbstmord getarnt hat. (falsch) |
| 10 | **Triboar Hafen:** In letzter Zeit sieht man vermehrt sehr große Ratten am Triboarhafen, sie müssen ein Nest irgendwo dort haben. (wahr) |
| 11 | **Triboar Hafen:** Der Tote am Hafen war ein junger Vampir (die Bissspuren) und wurde entdeckt und deswegen getötet und dann als Selbstmord getarnt. (falsch) |
| 12 | **Triboar:** Es gibt eine Geheime Ratten verschwörung in ganz Triboar und am Hafen. (wahr) |
| 13 | **Triboar:** Ein Ausweg für verzweifelte Situationen (Geldleiher und Heiltränke) bietet Oma Miranda, klopfen im Hinterhof da und da. (wahr) |
| 14 | **Triboar:** Es ist noch ein weiterer Seemann von selben Bot verschwunden, er soll der Mörder oder Mitverschwörer des Kaptains sein. |
| 15 | **Neverwinter:** Eine neue Gruppe mutiger Abenteurer soll in Neverwinter einem Alten Artefakt auf den Spuren sein auf das es auch die Zhentarim abgesehen haben. (wahr) |
| 16 | **Sommerwald:** Ein junger Grüner Drache hat sich in einer Burgruine im Sommerwald niedergelassen und nun flieht allerlei Gesindel aus dem Wald, was die Straßen unsicher macht. (wahr, falsch) |
| 17 | **Mirabur:** Die Zwerge von Mirabur sind auf einen uralten Meteoriten in einem Gletscher in den Wirbeln der Welt gestoßen. In ihm soll sich genug Adamantium für eine ganze Armee befinden. (wahr, falsch?) |
| 18 | **Szokad:** Jeder Händler der den Szokad-See überqueren will muss dem Seeungeheuer ein Opfer darbringen sonst verschlingt es das gesamte Boot. Am liebsten hat es ganze Kühe oder Kristalle und Gold. (wahr,falsch) |
| 19 | **Gnome :** Die Gnome einer nahen Siedling an den Schwertbergen haben mit einer Koboltplage zu kämpfen. (falsch?) |
| 20 | **Triboar:** Die Wachtmeisterin Kira Zaun ist heimlich in den Bürgermeister Hubert Beron verliebt. (falsch, sie hat Familie) |

#### Aushang: Kopfgeld für Krokodile (Plot D)

“Aggressive Sumpfkrokodile aus dem Miefmoor wurden den Wrisch Strom hoch gesehen und machen die Gegend und Straßen unsicher.

Baron Estwen von Gilward bietet hiermit 5gp für jedes getötete Krokodil. Für eine Entlohnung müssen Beweisstücke beim Steward von Gillward vorgelegt werden.

- Estwen 23.9.1324”

### Neues von der Stadtwache

Es wird seit dem 16.10 auch noch **ein weiterer Seemann** namens **Bruno** vermisst! Er hatte mit Oleg am vor einpaar tagen abends noch am Rumpf des Schiffes gearbeitet und war dann am 16.10 nicht mehr auf zu finden.

**Wachtmeisterin Zaun** geht mittlerweile nicht mehr von einem Selbstmord aus und hat vorerst den den Händler Meschnar Kig, der seine Unschuld beteuert, festgenommen. Insgesamt steht sie vor einem Rätsel.

***Bruno*** *ist zusammen mit Oleg bei Arbeiten von Werratten angefallen und ungewollt infiziert...*

## Croco Belagerung und Ivellios

*Die Hütte des Druiden Ivellios ist von 4-6 Krokodilen und einigen Schlangen umzingelt.* Die Tiere erscheinen äußerst fokussier, wie auf eine Aufgabe. Sie werden nur von selbst (gemeinsam) angreifen, wenn Ivellios seine Hütte verlassen will oder jemand die Insel betreten will.

Die Tiere sind von der Spirit Naga **Explictica Defilus** dominiert und wurden auf Ivellios angesetzt nach dem er begonnen hatte untersuchungen anzustellen

### Infos von Ivellios

***Ivellios*** *ist ein* ***quirliger Einsiedler****. Er trägt braun-grüne Kleider aus Naturstoffen und auf seiner Schulter sitzt ein Wiesel das er “****Schnauzer****” nennt.*

Er ist eher **allgemein misstrauisch** und erwartet **eher schlechtes als gutes** von Anderen. Sein **Vertrauen** muss man sich also erst **erarbeiteten**, wenn man es jedoch einmal hat kann er ein **regelrecht lustiger Gefährte** sein. Von ihm kann man folgendes erfahren:

* In Orlane gehen **böse Dinge** vor sich.
* Eine **unbekannte Macht oder Person** **sammelt Anhänger**, sowohl **Menschen** des Dorfes als auch **Tiere**!
* Die Anhänger werden auf irgendeine Weise **verändert** und beeinflusst.
* Der Verantwortliche **verbirgt sich sehr gut**, muss sich aber irgendwo **in oder um Orlane** befinden um solche Macht über seine Opfer zu haben.
* Leider hat man meine Aufmerksamkeit **bemerkt** und ich kann mich also nicht ohne weiteres nach Orlane begeben und der Sache nachgehen. Zusätzlich wurden mir diese wilden **Tiere auf den Hals gehetzt**.

## Ankunft In Orlane (Plot A)

### Beschreibung

- **Felder** und vereinzelte **Bauernhöfe** in der Umgebung

- Ab und zu **ein Bach** der sich durch den feuchten, fruchtbaren Boden schlängelt und im großen **Wrisch Strom** mündet

- Eine überschaubare **Gruppe Gebäude** taucht hinter einem Hügel um den sich die Straße schlängelt auf

- Ein paar **Häuser** um einen **kleinen See**, durch den ein Bach fließt

- Eine **Wassermühle** am Bach und ein **steinerner Tempel** auf der anderen Seite des Sees

- Im Westen ein **Wäldchen** aus dem der **Bach** heraus fließt

### Ereignisse in Orlane

#### Ereignisse

|  |  |
| --- | --- |
| **d12** | **Eregniss** |
| 1 | Ein paar Kinder spielen auf der Straße; sobald die Eltern Fremde bemerken rufen sie die Kinder rein und beobachten die Fremden von drinnen. (Perception DC 10) |
| 2 | Ein Kult-Mitglied spricht die PCs an und versucht herauszufinden was sie in Orlane wollen und wie viel sie wissen. (Insight DC 15) |
| 3 | Die PCs werden von misstrauischen Dörflern von hinter den Fenstern beobachtet. (Perception DC 15) |
| 4 | Ein relativ neuer Bewohner spricht freundlich mit den PCs; Er/Sie weiß aber nicht über den Kult oÄ; Warnt aber vor dem Gasthaus “zur Goldenen Ähre” |
| 5 | Ein Kind (Tim) spricht die PCs auf der Straße an und fragt begeistert ob sie Ritter oÄ sind; Die Mutter kommt bestürzt raus zu ruft Tim rein. |
| 6 | Kult-Mitglieder beschatten die PCs nach dem sie sich auffällig verhalten haben. (Perception DC 15) |
| 7 |  |
| 8 |  |
| 9 |  |
| 10 |  |
| 11 |  |
| 12 |  |

### Interessante Orte

##### 10 Bürgermeisterhaus

##### 6 Zur Goldenen Ähre (KULT)

##### 12 Dorfladen (KULT)

##### 14 Zimmermann (KULT)

##### 16 Verlassene Gaststätte “Schäumender Becher”

##### 17 Verfallener Hof

##### 16 Gute Farm (KULT)

##### 20 Kleines feines Haus

##### 21 Tempel für Makkna (KULT)

##### 25 Zur dösenden Schlange

### Personen in Orlane

#### Personen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ort Nr.** | **Name.** | **Desc** |
| 1 | Hewitt, Kafra | Farmer und Frau + 3 Kinder |
| 2 | Grover | KULT Wachtmeister |
| 2 | Donavan, Hulbar | KULT “Besucher” |
| 4 | Nowell | Milchbauer, + Frau +5 Töchter + Oma |
| 5 | Galen, Riro | Weber + Frau |
| 6 | Bertram, Snigrot | KULT Gastwirt, KULT Koch |
| 6 | Derek | “KULT” Assassin |
| 7 | Haskali | Geldwechsler und Juwelier |
| 7 | Erroll, Wylie | Wache, KULT Wache |
| 8 | Kilian+Nora, Tim | Stallwirt, Frau + Kind |
| 9 | ?? |  |
| 10 | Ornan Ormond | Bürgermeister |
| 10 | Traver | Leibwächter |
| 11 | Myron Tweed | Schneider |
| 12 | Aldo+Norma | KULT Dorfladen Händler, +3 Söhne |
| 13 | Austen, Tony | KULT Farmer Vater, KULT Sohn |
| 14 | Kaster + Ros | KULT Zimmermann +Frau |
| 15 | Eric + Walda, Connor, Warton | KULT Schmied +Frau, Söhne |
| 16 | Togi, Sherk, Trig | KULT Lizardfolk |
| 18 | Edda; Charlie, Uwe, Henrik | KULT Mutter, 3 Söhne |
| 19 | Darwin+Meta, Livvi | Schweine Farmer, Tochter |
| 20 | Vilma Merridle | Alte Witwe |
| 21 | Misha Devi | KULT Pristerin, Leiterin |
| 21 | Abramo | KULT Verrückter Kleriker |
| 21 | Cirilli | Tochter von Aldo und Norma |
| 22 | Beal+Anne, ... | KULT Farmer 1+1,2+1 |
| 23 | Alan+Marin, Melani, Zarah, Alec | Ranger, Farmer+Frau und Kinder |
| 25 | Belba+Ollwin | Gastwirtin und Mann |
| 26 | Kenton+Elin, Max,... | Müller+Frau, 9 Kinder |
| 27 | Ivellios | Druide |

## 10 Haus des Bürgermeisters

***Ornan Ormond*** *ist ein alter Veteran der sich auf einen Gehstock stützt. Er hat als relativ hohes Tier bei der Wache bei ihm gedient.* Zu seiner Pension nach einem Unfall hat er den Bürgermeisterposten von Orlane übernommen, er wurde allgemein von Dorf wertgeschätzt und respektiert. Bei ihm ist sein Bodyguard **Traver**, ebenfalls ein ehemaliger Soldat.

Wenn Besuch anwesend ist wird **Traver** sich verstecken und beim geringsten Anzeichen eingreifen um den Bürgermeister “zuschützen”.

**Ornan** weiß das irgend etwas in seinem Dorf vorsichgeht, ist aber völlig ratlos was und sein Instinkt und sein Höfisches Misstrauen sagen ihm, dass der Druide Ivellios, der “Waldratsch” etwas mit den Geschehnissen zu tun hat.

**Wachtmeister Grover** versucht den Bürgermeister zu beschwichtigen und spielt die Geschehnisse runter. Der Bürgermeister vertraut ihm aber relativ. “*Wachtmeister Grover ist ein guter Mann, aber ihm fehlt die Erfahrung mit größeren Dingen.”*

**Ivellios** wurde die letzten Monate häufiger im und ums Dorf gesehen. Gerade als das Verschwinden auffällig wurde.

**Verschwinden** tun seit etwa einem **halben Jahr** immer wieder ein paar Leute aus dem Dorf und von den umliegenden Höfen. Zu anfang dachte man sich nichts böses dabei, da die leute meist nach kurzer Zeit wieder zuhause waren. Doch über die **letzten Monate** hat sich das Klima in Dorf geändert und es liegt eine allgemeine Anspannung in der Luft. Mittlerweile stehen **mehrere Höfe und Häuser leer**, zum teil aus ungeklärten Gründen, zum teil weil die Leute Orlane verlassen um an einem anderen Ort ihr Glück zu versuchen.

## 6 Gasthaus: “Zur Goldenen Ähre”

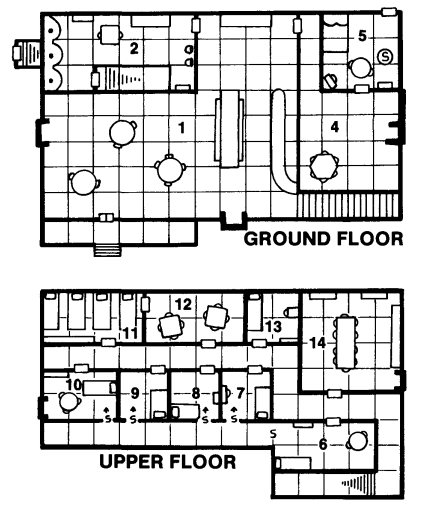
*- Ein großes hölzernes Gasthaus*

*- Dekoriert mit Schnitzereien von Ähren*

*- War einmal Weiß gestrichen, jetzt bröckelt die Farbe*

*- Der Stall nebenan scheint leer*

### Layout und Räume



##### 1. Aufenthaltsraum

*Wirkt eigentlich wie ein gemütlicher Raum mit mehreren Feuerstellen. Allerdings brennt kein Feuer und die Leute sitzen meist allein und reden nicht. Es herrscht eine eher benommene Atmosphäre.*

***Bertram Beswill (KULT, Gastwirt)****, der Besitzer des Lokals steht hinter der Bar und fragt ob die Besucher etwas Trinken wollen.*

##### 2. Küche

*Offensichtlich eine Küche, fässer mit Bohnen, Trocken-Fleisch, Mehl und Brot…*

***Snigrot (KULT, Giftmischer)****, der Koch ist dabei einen dreckigen Tisch zu wischen, er ist grimmig und grob.*

##### 3. Plumpsklo

*Ein klappriges Plumpsklo steht draußen.*

##### 4. Bertram’s Raum

*Vier* ***große gemütliche Sessel*** *stehen vor einem großen* ***Kamin*** *an der Ostwand. Im Zimmer steht ein* ***einfacher Tisch*** *mit vier normalen Stühlen. In der Ecke liegt ein Stapel dreckiges Geschirr.*

##### 5. Bertram’s Schlafzimmer

*Ein* ***riesiges weiches Bett*** *steht in der einen Zimmerecke. und ein* ***Schreibtisch*** *auf dem ein* ***chaotischer Stapel Papiere*** *liegt steht in der anderen Ecke. An der einen Wand steht eine große* ***kupferbeschlagene Truhe*** *und auf dem Boden liegen mehrere* ***einfache Wollteppiche****.*

**Papiere** → schlechte Buchhaltung der Gaststätte

**Truhe** → **Slow-Gas-Trap:** (-2 AC, halb Speed)

- Saubere Schürzen, Langschwert, Kleidung

- Geheimfach: 136gp, 495sp, 889cp

**Bett** → Im Rahmen ist der Schlüssel zur Truhe versteckt

**Tepich** → Unter einem der Teppiche ist Falltür zu **18**

##### 6. Großes Gästezimmer

*Hier sind: ein Bett, eine Kiste, ein Tisch und 4 Stühle und ein grober Teppich auf dem Boden.*

**Derek (Assassine, “Kult”)** wohnt in diesem Zimmer

**Eisenkiste unterm Bett → Poison-Needle-Trap**

- 5 gems (je ~200gp), 53pp, 378 gp

**-** 3 Fläschen mit durchsichtiger Flüssigkeit

- poison, healing, gaseous form

##### 7. Kleines Gästezimmer (2gp pro Nacht

*Hier sind: zwei Betten und ein kleiner Schreibtisch mit einem Stuhl.*

Die Geheimtür ist nur von außen zu öffnen, Riegel lösen und nach innen drücken.

##### 8. Kleines Gästezimmer (2gp pro Nacht)

Wie 7.

##### 9. Kleines Gästezimmer (12sp pro Bett pro Nacht)

Wie 7 nur mit zwei Hochbetten, also 4 Betten.

##### 10. Feines Gästezimmer (4gp pro Nacht)

*Hier sind: ein großes weiches Bett, ein Tisch mit drei Stühlen, eine kleine Komode und ein Kamin in den Ornamente eingearbeitet sind.*

Sonst wie 7.

##### 11. Kultists Zimmer

*Dieses Zimmer sieht aus wie ein allgemeines Schlafquartier. In ihm sind fünf bewaffnete Männer.*

Fünf **Kult Mitglieder** mit Lederrüstung, Schilden und Kurzschwertern.

##### 12. Kult und Esszimmer

*Hier sind zwei Holztische und insgesamt acht Stühle. Außerdem steht ein Tablett mit sechs Sets dreckigem Geschirr auf einem der Tische.*

##### 13. Kleines Gästezimmer

*Hier ist: ein Bett und ein kleiner Schreibtisch und* ***ein mittelalter Mann.***

**Iggy Olivero (Kult, Händler aus der Region)** wird behaupten er sei ein Gefangener und die PCs dann verraten und fliehen.

##### 14. Großer Schlafsaal

*Dies war einmal ein großer einfacher Schlafsaal mit vielen Betten, jetzt steht der Raum leer und es stehen kaputte Betten an den Wänden.*

Ab und zu wohnen Kult Mitglieder hier. →Lizards uA

##### 

##### 15. Haupt Kellerraum

*Die Treppe die von der Küche aus in den Keller führt, endet in diesem dunklen und feuchten fensterlosen Raum. An der Südwand stapeln sich Tische und Stühle, einige davon kaputt. Die Deckenbalken die den Boden der Gaststätte tragen sind von Spinnenweben um zogen und an den Wänden sind mehrere Fackelhalterungen verteielt. Hinter der Treppe sind zwei Türen.*

##### 16. Getränke Keller

*Dieser raum ist von einem dutzend verschiedener Fässer gefüllt, es gibt Weine und diverse Biere. Die Luft ist feucht und kalt. Es führt eine steile Treppe nach oben draußen.*

Die **Tür** nach draußen ist von innen verriegelt.

##### 17. Vorrats Keller

*Hier sind diverse Kisten gelagert.*

In den Kisten ist alles was man für den Betrieb eines Gasthauses braucht: extra Geschirr, Vorräte und andere Utensilien.,

##### 18. Geheimer Meeting Raum

*Hier sind ein paar Bänke, ein Tisch und eine Leiter die zu einer Luke in der Decke führt. In der Südwand ist eine stabile Holztür die von einem großen Riegel zugehalten wird.*

**Die Geheimtür** wird von einem der Fackelhalter geöffnet

##### 19. Tunnel

##### 20. Zentrale Höhle

##### 21. Geheime Schatzkammer

##### 22. Große Erdhöhle

##### 23. Ghoul höhle

##### 24. Naga Statue

##### 25. Leere Höhle

### Vergiftete Getränke

### Überfall in der Nacht

## 12 Dorfladen

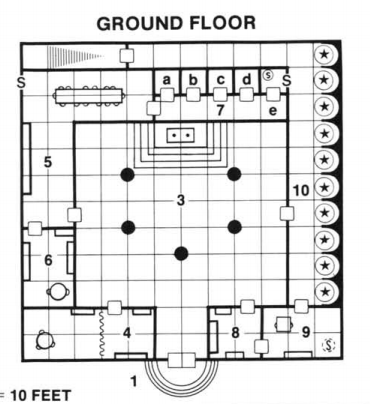
TODO

## 

## 21 Tempel für Makkna

*TODO*

### Layout und Räume



##### 1.

*TODO*

##### 2.

*TODO*

##### 3.

*Todo*

##### 4.

*todo*

##### 5.

*todo*

##### 6.

todo

##### 7.

*todo*

##### 8.

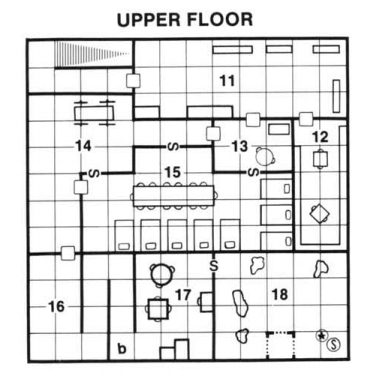
*todo*

##### 9.

*todo*

##### 10.

todo



##### 11.

*todo*

##### 12.

*todo*

##### 13.

todo

##### 14.

todo

##### 15.

todo

##### 16.

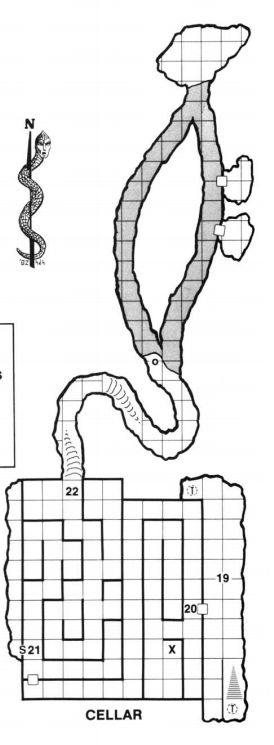
todo

##### 17.

todo

##### 18.

todo



##### 19.

todo

##### 20.

todo

##### 21.

todo

##### 22.

todo

## 16 Verlassene Gaststätte: “Schäumender Becher”

TODO

## 20 Kleines Feines Haus

TODO

## 14 Zimmermann

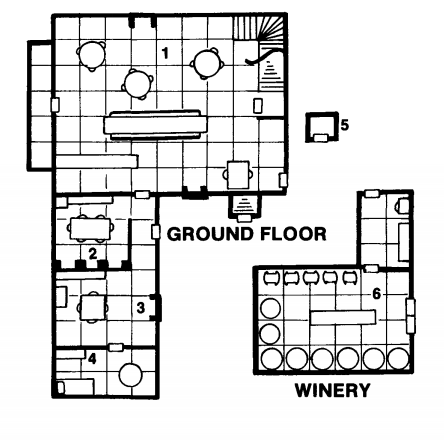
TODO

## 2 Wachtmeister Quartier

TODO

## 25 Gasthaus “Zur Dösenden Schlange”

TODO



##### Aufenthaltsraum

todo

**Belba** und  **Ollwin**, kennen **Ivellios**. Da er ab und zu das Inn besucht um vorräte und neuigkeiten auszutauschen.

##### 2. Küche

todo

##### 3. Salon

todo

##### 4. Schlafzimmer von Belba und Ollwin

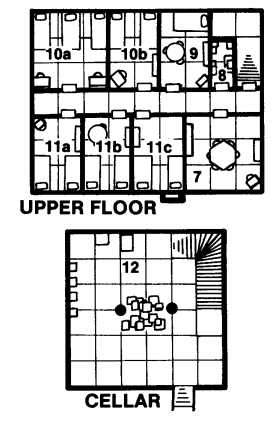
todo

##### 5. Plumpsklo

todo

##### 6. Wein haus

todo



##### 7. Großes Gästezimmer

todo

##### 8. Abstellkammer

todo

##### 9. Einzel Zimmer (2gp)

todo

##### 10. Mehrbettzimmer (8sp pro bett)

todo

##### 11. Doppelzimmer (15sp pro bett)

todo

##### 12. Keller

todo

## Zur Festung der Kleriker von Helm (Plot B)

Wegfinden → Was nun?

### Fetsung

TODO

## In der Kanalisation von Triboarhafen(Plot C)

Ratten Encounter, Dungeon, Ratten King

### Ratten Clan

TODO

### Dungeon

#### Die Kanalisation

##### 

##### 1 Das Hafenbecken

##### 1.1 Auslass Nord

Das Gitter wirkt intakt und nicht beweglich, ist aber breit genug für Ratten.

Es strömt dreckiges Wasser ins Hafenbecken.

##### 1.2 Auslass Mitte

Das Gitter wirkt intakt und nicht beweglich. ist aber breit genug für Ratten.

Es strömt dreckiges Wasser ins Hafenbecken.

##### 1.3 Auslass Süd

Das Gitter wirkt intakt und nicht beweglich, ist aber aufgebrochen und nur angelehnt.

Es strömt dreckiges Wasser ins Hafenbecken.

##### 2 Die Tunnel

Die Tunnel sind allgemein grob 20ft breit und 15ft hoch Durch sie fließt ein 10ft breiter Strom dreckiges Wasser.

Die Tunnel sind nicht beleuchtet, tagsüber fällt an einigen Stellen etwas Licht durch Gulli Schächte zur Straße.

Die Pfade neben dem Abwasser sind dreckig und rutschig. Häufig führen kleinere Rohre Abwasser von links und rechts über den Pfad in die Tunnel.

##### 2.1 Kreuzung Nord

Hier treffen zwei Ströme von West und Süd (kleiner) aufeinander und fließen gemeinsam Richtung Kanal weiter.

##### 2.2 Kreuzung Mitte

Hier fließen zwei kleinere Ströme von Nord und Süd mit in einen größeren der von Westen in den Kanal strömt.

##### 2.3 Kreuzung Süd

Hier fließen mehrere Ströme nach Norden und Osten in den Kanal ab.

##### 3 Die Räume

Größere Runde räume mit “poop-pool”

##### 3.1 Kreuzung Raum Nord

Giant Toad

##### 3.2 Tunnel Raum Mitte

Wachen: Giant Rats + Diseased Giant Rats

##### 3.3 Wach Raum

Wachen: Giant Rats + Diseased Giant Rats

##### 3.4 Tunnel Raum Süd

Wachen: 1 Wererats + 1 Schwarm Ratten

##### 4 Der Clan Raum

Großer Hauptraum:

Clan-Ratten und King: 1 Wereratte, 1 Werrattenking, 2 Giant Rats

##### 4.1 Kammern

Mehrere Zellen artige Räume:

Schätze, Vorräte, Gefangene

##### 4.2 Geheimgang

Geheimer Verbindungsgang von 4 nach 3.3

1 Schwarm Ratten

# Vergangene Plot Points

## Im Stadthaus (Plot A, C)

16.10 mittags

Die PCs sind im Stadthaus und haben die Banditen an Wachtmeisterin Zaun übergeben. Daraufhin im Gespräch mit den beiden.

Bürgermeister Beron:

* Bedankt sich für die Hilfe und den mut das Richtige zu tun
* Erwähnt einen Job für den der Baron eine mutige und kluge Gruppe sucht
* Würde die PCs dem Baron empfehlen mit einem Schreiben, wenn sie es wünschen
* Worum es genau geht weiß der Bürgermeister nicht, aber es muss wohl recht wichtig und relativ geheim sein

Wachtmeisterin Zaun:

* Eben hat sie erfahren, dass es im Hafen wohl einen Selbstmord gab.
* Sie verabschiedet sich schnell und macht sich auf den Weg den Vorfall zu untersuchen.

Der Bürgermeister entschuldigt sich daraufhin und geht in sein Büro.

## Gasse in Triboar (Plot B)

16.10 Nachmittags

Eine ängstliche Frau (MutterHag) spricht die PCs aus einer Gasse an:

* Psssst, Geste kommt her, in die Gasse
* Sie hat gehört das die PCs mehrere Banditen ausfindig gemacht und zur Strecke gebracht haben
* Bittet um Hilfe: Ihre Tochter Alice wurde vor 3 Tage entführt! Und sie hofft die PCs könnten helfen.
* Bittet um Geheimhaltung, sie fürchtet die “offiziellen” sind mit in die Sache verstrickt

### Infos:

* Die Entführer trugen Symbole eines nahen Tempels von Helm (wahr)
* Zum Zeitpunkt der Entführung (13.10 vor 3 Tagen) war die Mutter in der Stadt und die Oma oben, sie konnte nur noch die Umhänge und das Symbol sehen (falsch) (es gab einen Kampf)
* Die Mutter und die Oma könnnen sich nicht erklären warum ihre Tochter entführt wurde, keine Feinde, keine Schuldner (falsch)
* Die Tochter Alice wird in fast einem Monat 13 Jahre alt (wahr) (Am 23.11)

## 

## 

## Bei den Hags (Plot B)

16.10 Nachmittags

Tee und Kekse → Gespräch + Infos (+Hints) → “Auftrag”

### Situation

* Rosa führt die PCs durch die Gassen zu deren kleines Haus
* Miranda sitzt im Schaukelstuhl vor der Feuerstelle und Strickt
* Auf dem Feuer Köchelt ein Teetopf
* Auf einem kleinen Tisch stehen Kekse, um den Tisch 3 einfache Stühle
* Eine Treppe führt nach oben is Dachgeschoss in dem 3 Betten stehen
* Eine Treppe nach unten in einen kleinen Keller mit Vorräten (und geheimer Tür)
* Rosa stellt die PCs vor und Miranda begrüßt sie kurz
* Tee und Kekse?
* Dann die Geschichte...

### Infos

* Die Entführer kamen am 13.10 Nachmittags, Miranda war oben, Rosa unterwegs
* Alice war unten und hat mit ihrer Puppe gespielt
* Die Entührer trugen ein Symbol was die Prister vom Orden von Helm Tragen
* (Eine Faust mit einem Auge)
* Ihr Tempel ist eher ein festung- oder burgartiges Kloster das etwas nordwestlich von Triboar liegt.
* Die beiden Fürchten, dass die offiziellen mit in die Sache verstrickt sind, daher ist Geheimhaltung nötig.
* Sie können sich nicht erklären warum Alice entführt wurde, sie war ein ganz normales gesundes intelligentes Kind.

### Hints zur Wahren Natur

* Kein Mann?
* Berührung?

## Am Hafen von Triboar(Plot C)

16.10 Nachmittags

Händler Boot mit Selbstmord, Beobachter, Wachen, Gerüchte, Hinweise

### Situation

Wachtmeisterin Zaun befragt Meschnar Kig an Deck seines Bootes bei der Leiche während zwei Wachen die Leute fernzuhalten versuchen.

* Zaun befragt den Händler Meschnar auf seinem Boot
* In der Takelage hängt noch der Seemann (Oleg)
* Zwei Wachen halten die Leute fern

### Infos

* Meschnar lag mit seinem Boot und der Mannschaft seit 4 Tagen im Hafen wegen Reparaturen am Boot
* Oleg gehörte zur Mannschaft und hat an den Reparaturen am Rumpf mit geholfen
* In der Letzten Nacht hatte er Wache an Deck, war allerdings nicht zu finden als Meschnar Nachts spät aus der Taverne zurück kam. An Deck war eine große Ratte, die er dann mit einem Besen verscheucht hat. Es scheint aber als sei das die einzige Ratte an Bord gewesen. Er war selber zu müde um die Wache zu halten und dachte sich nichts dabei.
* Am nächsten Morgen hing Oleg am Mast

### Clues

* Oleg hat verheilte bissspuren am rechten Bein, ca 3 Tage alt
* Oleg hat sein linkes Bein gebrochen
* Oleg sieht zerzaust, müde und dreckig aus
* Oleg riecht nach Abwasser
* Es gibt Ratten im Hafen
* Es gibt eine Kanalisation von Triboar bis in den Hafen
* TODO → Kanalisation

## Burg Gillward - zu Baron Estwen (Plot A)

17.10 Tagsüber, und Infos am 18.10 morgens

Am Tor → Einlass → Warten → Audienz → Test?? → Infos → Abfahrt

### Am Tor

Der Steward empfängt die PCs und stellt sich vor als Winfrey, er Fragt wie er helfen kann.

* Wegen des Gesuchs hier?
* Wegen der Krokodile oder eines Kopfgeldes hier?
  + 5gp pro Kopf
* Einfache überfahrt über die Brücke?
  + Zoll 1gp pro Kopf

### Warten auf Audienz

Große Halle, Gemälde, etc usw

### Audienz

Baron Estwen wird vorgestellt von Winfrey

* Es geht um eine schwere und potenziell gefährliche Aufgabe
* Aber zuerst muss sichergestellt werden, dass ihr die nötigen Qualifikationen habt.
* Zum Test

### Test

Rätsel vom Steward:

1. Ich gebe anderen Rat, aber selbst weiß ich nichts. Ich bin ein Hitchhiker, der immer steht, während andere an mir vorbeigehen. - Ein Straßenschild.
2. Ich habe zwei Flügel und kann nicht fliegen. Hab einen Rücken und kann nicht liegen. Ich habe ein Bein und kann nicht stehen. Trag eine Brille und kann nicht sehen. - Eine Nase
3. Wer es macht, der sagt es nicht. Wer es sagt, der macht es nicht. Wer es nimmt, der kennt es nicht. Wer es kennt, der nimmt es nicht. Falschgeld

Kampf gegen den Waffenmeister

* + 1 gegen 1 mit jedem
  + oder anders

## Infos von Baron Estwen

18.10 morgens

* Es gibt noch einen weiteren Bewerber für den Job und ihr werdet ein **Team bilden**. → ???
* Ein alter Freund “**Ornan Ormond**” den ich zum **Bürgermeister von Orlane** ernannt hat bittet um Hilfe.
* Ormond fürchtet das ein großes Unheil in Orlane vor sich geht und **weiß nicht** genau was und weiß sich auch nicht zu helfen, er geht aber von einer **Verschwörung** aus.
* Es **verschwinden** immer mehr Leute und der Ruf des Dorfes beginnt zu leiden.
* Seine Vermutung ist das ein **Waldschrat**, der nahe Orlane lebt, etwas damit zu tun hat.
* Man könne **niemandem Vertrauen** und daher ist zur **eigenen und allgemeinen Sicherheit** hohe Geheimhaltung nötig.
* Der Baron, weist darauf hin, dass: wenn die Gruppe unentdeckt bleiben wollen, sie am besten den **Kontakt zum Bürgermeister gering** halten sollten.
* Verhaltet euch **normal** und versucht so viel wie möglich herauszufinden.
* Vielleicht könnt ihr ja ein paar **Gerüchte** aufschnappen, es gibt bestimmt eine logische Erklärung für die **Phänomene**.
* Wenn ihr könnt, teilt mir eure gewonnen **Informationen** so schnell wie möglich mit.
* Außerdem sind die **Straßen nach Orlane** nicht sehr sicher in letzter Zeit.
* Es gibt ein **Kopfgeld auf Krokodile**

## Auf dem Weg nach Orlane, am Wrisch Strom (Plot A und D)

18.10 mittags

*Kurz vor einer flachen steinernen Brücke ohne Geländer, die über einen kleinen Bach führt, steht ein hölzernes Schild in den Boden geschlagen.*

An der Brücke lauern **2 Krokodile**, eines döst auf der Brücke mit dem Schwanz im Bach, und das zweite liegt neben der Brücke und erwartet unaufmerksame Reisende.

Die Krokodile werden versuchen einzelne Opfer zu fassen und dann den Bach abwärts mit ihnen zu fliehen um sie in ruhe zu verspeisen.

#### Holzschild mit Warnung

|  |
| --- |
| “Reisende!  Seid gewarnt in der Gegend befinden sich aggressive Sumpfkrokodile aus dem Miefmoor und anderes wildes Getier!  [In Druidic: - Ivellios, Inselhütte auf der Wrisch]” |

### Spuren und Verfolgung

*Je weiter man den Bach hinunter zum Wrisch Strom gehen desto mehr Spuren weiterer Krokodile werden sichtbar. Je weiter man sich von der Straße entfernt desto dichter wird die Vegetation und schließlich ist man von einem Wald umgeben. Der Bach mündet in de Wrisch-Strom bei einer kleinen Insel auf der eine Holzhütte steht. Die Hütte scheint von Krokodilen und anderem Getier umzingelt zu sein.*

|  |
| --- |
| **Crocodile Chase** Skill Challenge DC 4/3  Running down next the little creek, jumping over sticks and stones, following two crocodiles that swim with the flow.  ***4 Successes.*** You managed to keep up with the corocos till the end.  ***3 Failures.*** You’ve lost the corocos and are probably lost in the forest. Skills: ***Athletics DC 10 → 1 Succ.***Do a sprint.  ***Acrobatics DC 10 → 1 Succ.*** Be good at parkour. |

Background Setting

## Burg Gillward

### Baron Estwen

**Kinder:**

- Altere Tochter (18 J)

- Zwei jüngere Söhne (6 und 7J)

### Tempel für Makkna

## Großes Gasthaus “Zum heulenden Lamm”

- Symbol: Ein Lamm das den Mond an heult

- Sehr groß, 2 etagen AufenthaltsRaum

- Innkeep: Zwerg

## Festung Des Ordens von Helm

-???

## Rainrisch dingen

Es gab ein Turnier?