

## 2. Tag der Nomenlosen 685 AD

Am nächsten Morgen, kurzes Frühstück

↳ Alle Fenster zu

↳ Zurück in Raum Lysa Bayt

- Lysa erzählt

↳ Turm explodiert

↳ Wachen in aufruhr ⇒ Belegen durch die Stadt schwere Tore zu

↳ Müssen in den Palast und dort die Maschine stoppen

↳ Dafür werden ein paar Dinge gebraucht

- Militärarchiv ⇒ Gegenstände aus vergangenen Kriegen

- Handwerkszünfte ⇒ Hilfreiche Wachen

- Adelsfamilie Agenten könnte ungewöhnliche Dinge haben

- Einkäufer: Magische Gegenstände

- Engel nicht ansprechbar

↳ Haus Duskental und Valdeus auch in der Nähe

- Sie entscheiden zum Tempel und Argentum Villa zu gehen

↳ Hale gibt ihnen Augenbinden und führt sie raus

↳ Wenn ohne teleportation, dann auf Fässern der Reusei klopfer

↳ Diskussionen über den unauffälligsten Weg und ob aufteilen

↳ Beiden dann aber einfach zum Markt

↳ Vor Loxus Palast ist viel los

↳ A.H. Tempel scheint Fokuspunkt der Mission zu sein

↳ Vor Loras Talas ist viel los

↳ Azoth Tempel scheint Fokuspunkt der Magic, Area von außen  
↳ zwei Tempeldächer

↳ Auf Marktplatz, Riesige Statue von Loran, die auf Brager und Gager blickt. 2 Wochen vor Turm, jetzt am Brager

↳ Gegenüberes Reichenviertel, 2 Wochen vor Argentinum Haus

- Vita geht zu Loras Tempelwache

↳ Fragt ob es mehr weiß zu dem Schild

↳ Barth versucht zu horchen und Arm um sie zu legen 2 fällt

↳ Vita sagt sie sind schlecht im Unauffällig sein.

↳ Schwester Eluned hat erst Nachmittags Zeit

↳ Sie geht zurück zu den anderen

- Tombolin baut Stuhl aus Gänseblümchen

- Barth checkt die Villa und Umgebung

↳ Valdorn Villa hat einen Stall, sonst sieht alles recht sicher

→ Vita geht zu Duskendale Villa

↳ sieht eher verlassen aus

↳ Früher war hier Cedric, Sohn von Frederick Duskendale

↳ In Übernahme von Loran verschwunden.

↳ Nun lebt Rowen Duskendale zurück gezogen dort

↳ steht eine Wache vor

- Barth geht einmal um kompletten Block berichtet

↳ Barth meint die Duskendales seien nicht auf Loran zu sprechen und möchte dort nachfragen

↳ Vita meint eine List bei Argentinum sei besser

- Unterdessen geht Tombolin Richtung Argentinum Villa

↳ Barth möchte ihn aufhalten

↳ Tombolin geht weiter zur Tür und casbet einen Hilbeschrei

- ↳ Tombolin geht weiter zur Tür und ausbet einen Hilbeschrei
- ↳ Wache durchhaut dies und holt Verstärkung
- ↳ Andere sieht ihn und läuft ihm nach, er humpelt
- ↳ Tombolin schmeißt Wachen, es kommen 12 weitere Wachen
- Die anderen gehen unauffällig zur Villa
  - ↳ Vita sendet sich ab und ruft "Verwandel dich in eine Fledermaus"
  - ↳ 4 Wachen gehen ihr hinterher
- Tombolin ausbet Barkshin und läuft als Wiesel entzogen  
Und wieder Richtung Haus.
  - Vita flüchtet in den Tempel und bittet Köbes die Wachen aufzuhalten
  - Die anderen gehen in die Villa rein
  - Tombolin knallt als Wiesel gegen die letzte Wache diese verfehlt ihn und er läuft weiter Richtung Tür
  - Vita geht ins Infogebäude in die Waschräume und zieht ihren Ring aus
  - Die anderen stehen in der Eingangshalle und gehen in den 1. Stock unten kommen Wachen aus einem Raum und gehen nach draußen
  - Tombolin klettert die Wand hoch, streckt seine Zunge raus auf dem Dach, ein Pfeil verfehlt ihn
  - Vita geht raus, Richtet ihre Haare, und geht unerkannt an den Wachen, die mit der Rezeption reden raus. Zurück zum Markt
  - Elara und Arin Argentum haben Tochter Niah, die in Stadt bekannt sind, scheinen nicht vor Ort zu sein
  - Barth und Eliald bauen einen Stolperdraht zur Warnung
  - Reigil sieht eine riesige Axt an der Wand, die er an sich nimmt
  - Tombolin rutscht einen Schornstein runter, befindet sich in einem Salon im Erdgeschoss.
  - Vita geht zur Handwerks Gilde, kurz vorher zieht sie ihren Ring wieder an. Niemand scheint sie aufzuhalten, fühlt sich unbeobachtet
  - Barth öffnet Türen
    - Essraum
    - Servierraum -> Essensaufzug
    - Noch irgendein Raum
  - Tombolin findet Zigarrenbox mit feinstem Rumburak Tabak, der beste aus Mandril
- Er befreit sich aus dem Raum und rennt die Treppe hoch, dabei hört er Geräusche an der Haustür
- Barth öffnet Türen im 2. Stock
  - 2 Schlafräume
  - Waschaum
  - Atelier mit Bildern und Falldür in der Decke
- Reigil entdeckt in Schlafrum einen Kratzer unter einendem Bild, schiebt dieses weg und findet einen Safe -> Barth versucht 3 mal es aufzubrechen, aber das klappt nicht
- Tombolin läuft über die Schnur und löst die Klingel aus. -> die anderen hören das und bekommen Panik Sie verstecken sich in den Schlafzimmern
- Tombolin riecht Pimpher im Kleiderschrank -> er setzt sich auf eine Kiste
- die anderen kommen wieder aus ihren Verstecken
- Reigil haut seine Axt gegen den Safe, es gibt ein lautes Gong, die Stimmen vor der Haustür verstummen
- Eliald läuft runter den Balken vor die Tür setzten
- Vita handelt mit Handelsmann aus, dass sie die Magischen Waffen für die Hälfte bei ihm direkt kaufen kann um 18 Uhr (3250GP - 1000 schon bezahlt)
- Offiziell kauft sie
- Plate Armor
- Longsword +1 300GP
- 2x Dolche +1 400GP

- 2 Schilde
- Great axe
- 10 Netze
- Hunting Trap

Boots of Elvenkind 2500

Arrow Catching Schield 4000