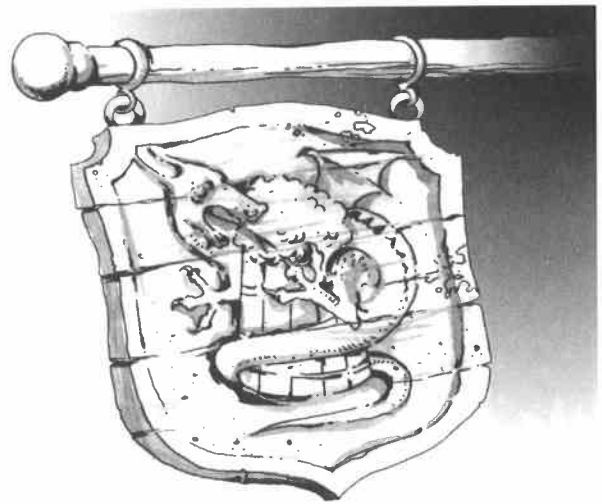


Das Gasthaus Zum Grünen Drachen

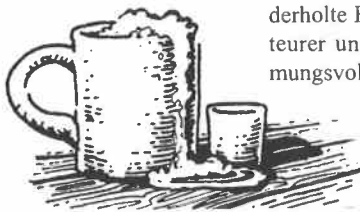
von Christopher Bunte



Das Gasthaus *Zum Grünen Drachen* stellt eine ortsungebundene Spielhilfe für Spielleiter dar, die ihrer Kampagne etwas mehr Farbe verleihen wollen. Das Gasthaus kann ohne Probleme in Moravod oder einem Land auf Vesternesse, z.B. Alba, Erainn oder Clanngadarn, plziert werden. Idealerweise liegt das Gasthaus in oder bei einem kleinen, unauffälligen Bauerndorf.

Neugierigen Spielern sei an dieser Stelle abgeraten, weiter zu lesen.

Der Spielleiter kann den Schauplatz in einer Kampagne verwenden, indem er die Abenteurer einfach im Gasthaus übernachten läßt. Oder ein Auftraggeber bittet die Abenteurer darum, nach einem Familienmitglied zu suchen, das im *Grünen Drachen* verschwunden ist. Die Gefährten müssen nicht gezwungenermaßen beim ersten Übernachten das Rätsel des Wirts aufdecken. Das zufällige Entdecken einiger Male am Hals und der wiederholte Hinweis des Spielleiters, daß einer der Abenteurer ungewöhnlich müde sei, ist oft weitaus stimungsvoller.



Das Gasthaus

Das kleine, heruntergekommene Fachwerkhäuschen liegt etwas abseits des Weges und macht einen ungepflegten Eindruck. Einige der Außenwände scheinen im Laufe der Zeit abgerutscht zu sein, was den ohnehin windschiefen Charakter des Hauses noch unterstreicht. Ein paar der gelb-braunen Wände weisen außerdem Risse und Spalten auf, die nur provisorisch verputzt wurden.

Aus dem Raum hinter der niedrigen Eingangstür sind fröhliche Stimmen und Musik zu vernehmen. Über ihr schwingt ein Schild geräuschvoll im Wind, das den Namen des Gasthauses verrät: dargestellt ist ein grüner Drache, der sich um einen schäumenden Bierkrug windet. Durch die schmut-

zigen Fenster dringt Licht und mehrere Gestalten lassen sich schemenhaft ausmachen.

Der *Grüne Drache* ist das einzige Gasthaus in der näheren Umgebung und dementsprechend gut besucht. Der **Wirt Perthwin** und seine **Magd Mayen** geben sich alle erdenkliche Mühe, die durstigen Bauern, die sich hier nach ihrem Tagwerk am Stammtisch versammeln, sowie die einkehrenden Reisenden mit Bier zu versorgen.

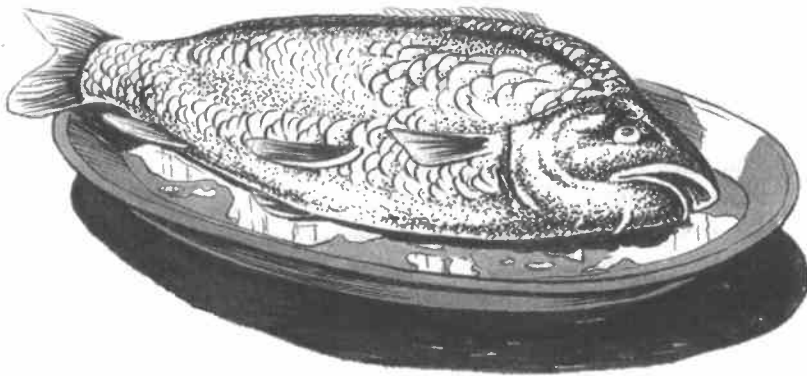
Für Reisende, die eine Unterkunft suchen, bietet Perthwin im Obergeschoß zwei Gemeinschaftsschlafräume (Platz für je 15 Personen), zwei Doppel- und ein Einzelzimmer an. Die Preise im *Grünen Drachen* sind höher als gewöhnlich (+10% des Listenpreises); dafür sind aber Essen und Trinken ausgezeichnet und die Schlafplätze weitestgehend frei von Ungeziefer.

Die Geheimnisse

Hinter dem geselligen **Wirt Perthwin** schlummert noch eine andere Person: Perthwin hatte vor elf Jahren das Pech, einen vampirischen Gast zu beherbergen, der auch ihn zu einem Diener Lyakons machte. Trotzdem ist der Wirt ein freundlicher Kerl geblieben, der krampfhaft versucht, seine Gier nach Blut zu unterdrücken. Die Dorfbewohner haben bisher von seiner Neigung Blut zu trinken, nichts mitbekommen. Da Perthwin wegen des Vampirismus Tageslicht meiden muß, tritt er nur nach Sonnenuntergang in Erscheinung. Ohne die Hilfe seiner treuen Magd Mayen, die das Gasthaus tagsüber leitet, wäre Perthwins wahre Natur schon längst bekannt geworden.

Das Verlangen nach Blut kann Perthwin jedoch nicht immer im Zaum halten. Wenn er einmal vom Durst übermannt wird, schleicht er sich entweder zu Mayen oder zu einem Gast ins Zimmer. Dort schlägt er dann seine Fangzähne in den Hals des Opfers und saugt soviel Blut, bis seine Gier befriedigt ist. Mayens blasse Hautfarbe und die beiden Male unter ihrem Halstuch rühren von Perthwins Blutgier her.

Die schweigsame und zurückhaltende **Magd Mayen** kennt als einziger Mensch die wahre Natur des Wirts. Da sie von den Dorfbewohnern als sonderbar abgetan wird, scheut sie sich davor, ihren Herrn zu verraten. Es ist unwahrscheinlich, daß die Einheimischen ihr Glauben schenken würden.



Pro Nacht, die eine Spielerfigur im Gasthaus *Zum Grünen Drachen* verbringt, würfelt der Spielleiter 1W20. Bei einem Ergebnis von 20 oder höher wird der Abenteurer von Perthwin als nächstes Opfer auserkoren. Jede folgende Nacht ergibt WM+1 auf den Wurf. Die WM werden addiert, bis der Wirt seinen Blutdurst stillen konnte. Danach sinken die WM wieder auf 0.

Perthwin sucht sich sein Opfer schon am Abend aus und mischt **Schlafpulver** ins Getränk oder Essen. Hält sich der Abenteurer absichtlich wach (z.B. während einer Wache), muß er **stündlich** einen **PW:GiT** würfeln, um nicht einzuschlafen. Wenn der Wirt durch das Haus schleicht, besteht für die übrigen Spielerfiguren eine Wahrscheinlichkeit von **10%**, durch seine Schritte zu erwachen. Der Wirt kann sich dann durch eine passende Ausrede (z.B. Schlafwandeln) aus der Affäre ziehen, ohne seine vampirische Natur zu verraten. Gelingt es Perthwin nicht, seinem Opfer das Schlafpulver zu verabreichen oder gelingt diesem sein Prüfwurf, so wendet der Wirt schließlich *Macht über Menschen* auf sein Opfer an.

Wird ein Abenteurer gebissen, verliert er **6 LP**. Mit **10%** pro Besuch verliert aber Perthwin die Beherrschung und saugt sein Opfer leer, sofern er nicht gestört wird. Es besteht dann eine Chance von **20%**, daß das Opfer sich beim ersten Vollmond nach dem Begräbnis als Vampir aus dem Grab erhebt.

Die Räumlichkeiten

Erdgeschoß

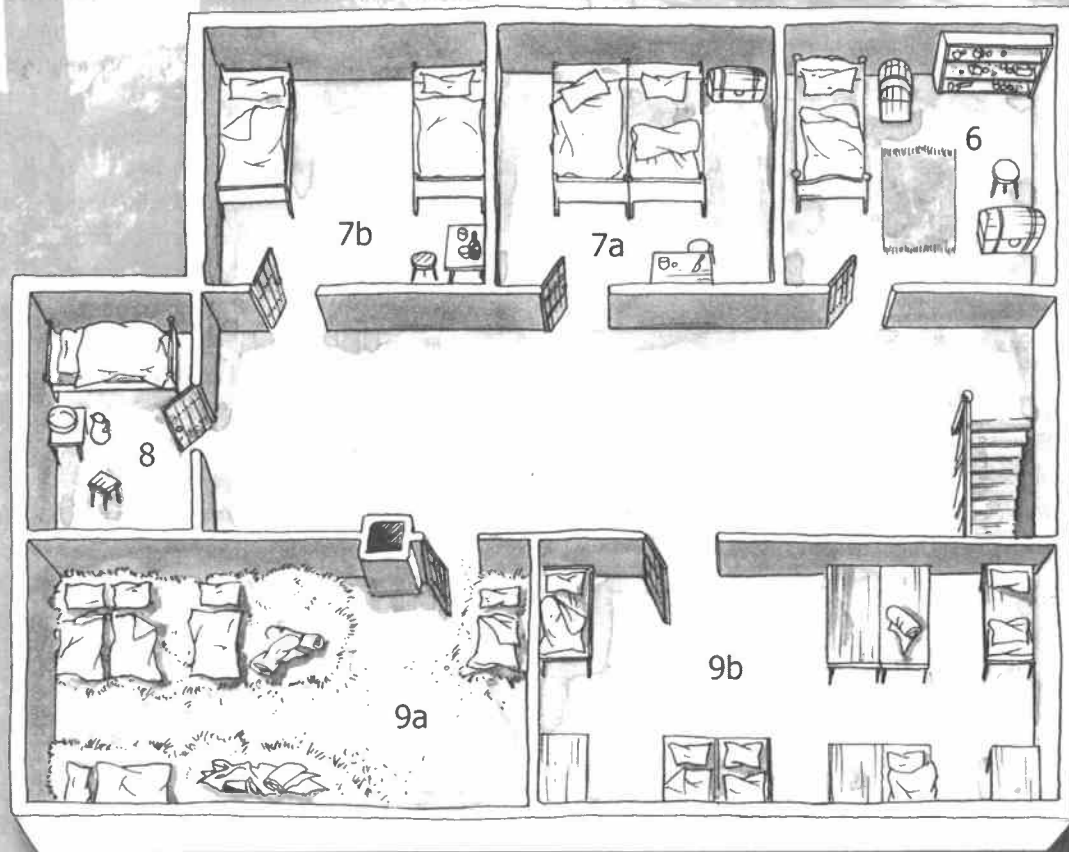
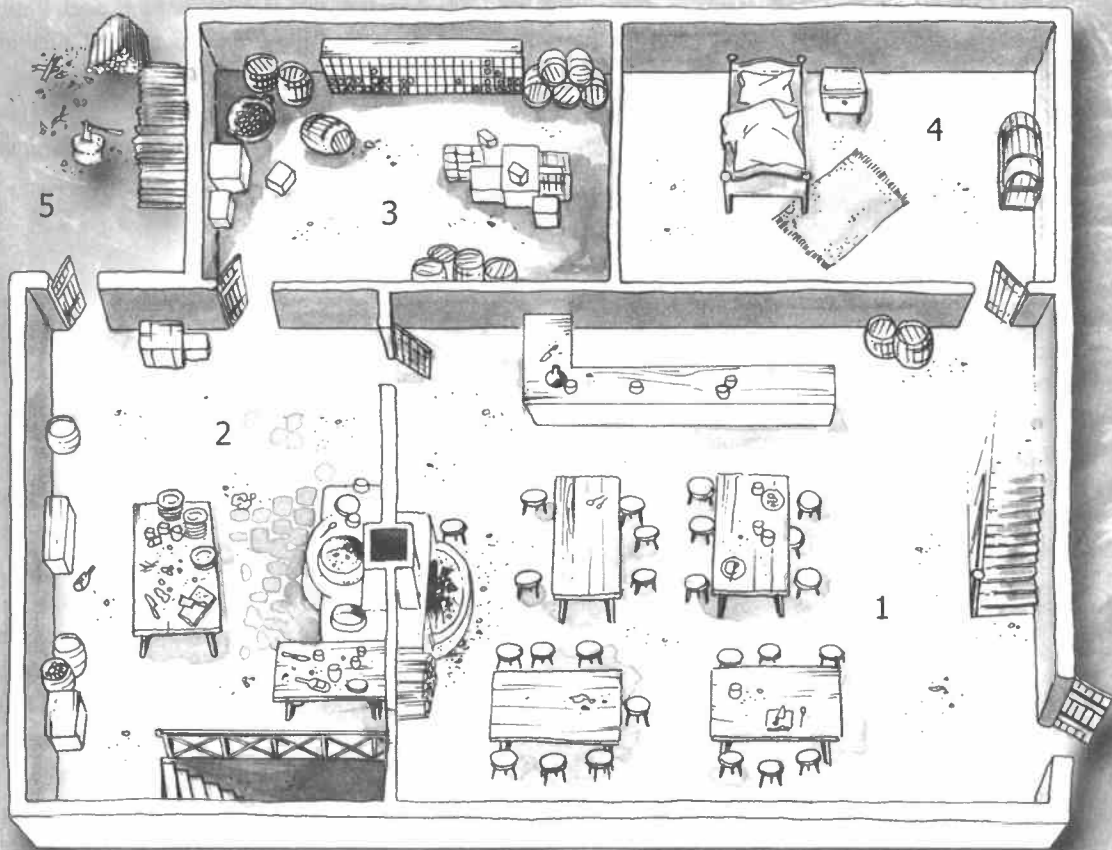
1: Schankraum. Vier große Tische stehen in dem geräumigen Raum, um die sich abends die Bauern aus der Umgebung gesellen. Ein großer, offener Kamin an der Westwand sorgt dafür, daß bei schlechter Witterung ausreichend geheizt werden kann. Hier sitzen oft mehrere alte Männer, um sich aufzuwärmen und eine Pfeife zu rauchen. Hinter dem Tresen steht jeden Abend Perthwin und kümmert sich um die Wünsche der anwesenden Gäste.

2: Küche. Auf mehreren Tischen stapeln sich Teller, Töpfe und Pfannen. Messer, Suppenlöffel, Hackbretter usw. liegen herum. In einem großen Bottich wird schmutziges Geschirr abgewaschen. Über dem Feuer im Kamin hängt stets ein Kessel mit Suppe.

3: Vorratskammer. In Fässern, Kisten und Flaschen werden in der Kammer neben der Küche alle nur erdenklichen Vorräte gelagert. Mayen, die diesen Raum verwaltet, kennt sich genau aus und weiß, was *ihre* Küche an Schätzen zu bieten hat. Beide Türen, sowohl die Küchen- als auch die Außentür, sind nach Schankschluß verschlossen (EW-2:Schlösser öffnen). Den Schlüssel trägt Mayen um den Hals.

4: Kammer. Mayens Kammer macht nicht viel her und ist spärlich möbliert: ein Bett, eine kleine Truhe und ein Beistisch sind alles, was im Raum herum steht. Neben ihrer Kleidung und einigen ersparten Münzen (insgesamt 80 GS) findet man hier nur das Lager ihrer Katze **Roofinnen**, die durch das leicht geöffnete Fenster nachts ein- und ausgeht.

5: Holzlager. Das überdachte Holzlager liegt am Hintereingang des Gebäudes. Ein Beil und ein kniehohes Hackklotz sind oft die einzige Möglichkeit für Tagelöhner, beim *Grünen Drachen* ein paar



Münzen zu ergattern. Das geschlagene Holz wird säuberlich an der Hauswand aufgeschichtet.

Erstes Stockwerk

6: Perthwins Zimmer. Das Zimmer des Wirts ist immer verriegelt, da Perthwin unwillkommene Besucher nicht sehr schätzt (EW-2:Schlösser öffnen). Es enthält ein Bett, zwei Truhen mit Kleidung und einen Stuhl. In Regalen, die bis zur Decke reichen, bewahrt Perthwin ungewöhnliche Dinge auf, die ihm im Laufe der Zeit in die Hände gefallen sind. Darunter sind ausgestopfte Tiere, Salben, Schriftrollen, einige Flaschen mit gutem Wein, alte Waffen etc. Hier stellt Perthwin außerdem das Schlafgift her, das er seinen Gästen in ihre Mahlzeiten mischt.

7a-b: Doppelzimmer. Zwei Betten, eine Truhe, ein Tisch und ein Hocker sind alles, was man hier finden kann.

8: Einzelzimmer. Ein Bett, ein kleiner Tisch mit einer Waschschüssel und ein Stuhl machen das gesamte Mobiliar des Raumes aus.

9a-b: Gruppenzimmer

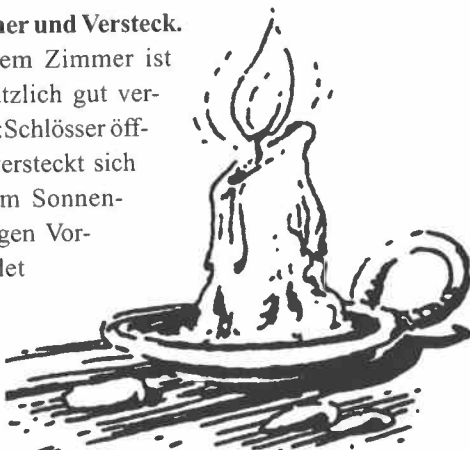
Einfache Pritschen und/oder strohgefüllte Matratzen bieten bis zu 15 Personen gleichzeitig Unterkunft.

Keller

10: Weinkeller. Die zwei großen, an der Nordwand gelagerten Fässer beinhalten den gesamten Weinvorrat des Gasthauses. Mehrere Krüge dienen dazu, die guten Tropfen in den Schankraum zu tragen.

11: Vorratskammer und Versteck.

Die Tür zu diesem Zimmer ist tagsüber grundsätzlich gut verschlossen (EW-4:Schlösser öffnen), denn hier versteckt sich Perthwin vor dem Sonnenlicht. Hinter einigen Vorratskisten befindet sich ein Lager, wo der vampirische Wirt den Tag verschläft.



Die Bewohner

Perthwin, Wirt und Vampir

Gr 3

Volk, gleichgültig - mittelgroß (172cm), breit - 45 Jahre

St 73, Ge 81, Ko 98, In 55, Zt 14, Au 36, pA 87, Sb 71

16 LP, 20 AP - OR - RW 70, HGW 90, B 24

ANGRIFF: Dolch+9 (1W6), Keule+7 (1W6), im Handgemenge Biß+8 (1W6) - **ABWEHR** +14, **RESISTENZ**+13/15/14

Schleichen+6, *Menschenkenntnis*+8, *Beredsamkeit*+8, *Giftmischen*+5, *Trinken* - *Albisch* 4, *Erainnisch* 4, *Moravisch* 2, *Zeichensprache* 3

Bes.: Nur mit magischen Waffen oder Feuer zu treffen; **EW:**Resistenz gegen *Namenloses Grauen* (bei Anblick des Ausaugens)

»**Zaubern**+18:« *Macht über Menschen* (WM-4 auf WW:Resistenz bei Opfern des anderen Geschlechts); s. WdA, S. 98

Perthwin ist ein sympathischer, aufgeschlossener, netter Kerl. Er lacht viel und herzlich und scheint am Leben (!) seinen Spaß zu haben. Aufgrund seiner geselligen Natur ist der dickbäuchige Wirt bei seinen Gästen sehr beliebt. In der Tat läßt Perthwin sich nicht durch das ihm zuteilte Schicksal entmutigen. Er frönt weiterhin Bier und Wein und ist gerne in fröhlicher Gesellschaft. - Perthwin gehört den dämonischen Vampiren des Lyakon an und ernährt sich von Menschenblut.

Mayen, Magd

Gr 0

Volk, Vana - mittelgroß (165cm), schlank - 21 Jahre

St 54, Ge 67, Ko 46, In 76, Zt 61, Au 96, pA 19, Sb 32

12 (9) LP, 4 AP - OR - RW 74, HGW 83, B 24

ANGRIFF: Dolch+4 (1W6-1) - **ABWEHR** +11, **RESISTENZ**+12/12/12

Kochen, Kräuterkunde+4, *Lippenlesen*+10 - *Zeichensprache* 3

Seit ihrem dritten Lebensjahr ist die blonde Mayen taub. Sie kann nur unverständlich sprechen (Stufe 2) oder sich durch Zeichensprache verständigen. Da sie ausgezeichnet von den Lippen ablesen kann, ist es kein Problem, ihr etwas mitzuteilen. Die Dorfbewohner schmieden wilde Gerüchte über die eigenartige Mayen. Ihre bleiche Haut, so erzählt man sich, soll von ihrer schwarzalbinischen Mutter herrühren. In Wahrheit leidet sie unter Blutmangel (- 3 LP), der von Perthwin verursacht wird.