



NASENHORN

Ein Abenteuer für max 5 Spieler

**Añnor, das Schwert von Esper,
Nasenhorn**

Text und Zeichnungen: Arne U. Lorenz

© Hamburg 2003

Veröffentlichung von dem Copyright unterliegenden
Inhalten oder deren Teilen ohne ausdrückliche Ge-
nehmigung sowie ohne hinreichende Urheberrechts-
hinweise untersagt.

www.annor.de



NASENHORN

NASENHORN



„Nasenhorn“ ist ein kurzes Abenteuer für maximal 5 Mitspieler. Es geht um das Machtgeplänkel zweier Geheimbünde in Lom, welches sich an diesem Ort in dem Streit um das schwarze Nasenhorn-Rind dreht.

1 ANKUNFT IN MOR



Silvare 638 n.L. Die Helden be-
finden sich nach einer an-
strengenden Fahrt in der größten
Hafenstadt Loms, in Mor. Als das Schiff an-
legt, stehen die Helden bereits sehnsüchtig an
der Reling. Sie haben es satt (seefahrende Hel-
den natürlich ausgenommen) ständig nur
schaukelnden Boden unter sich zu haben.
Drei Monate auf See waren echt genug. Und
nix ist passiert! Keine Gefahrenzulagen, kei-
ne Beute. Fast die gesamte Heuer verspielt,
nur noch einige wenige Kupfermünzen in der
Tasche. Was jetzt fehlt, ist ganz dringend ein
neuer Auftrag.

Der Kapitän des Schiffes, Geroban, tritt an die Helden heran und breitet seine Arme — auf die Stadt deutend — aus: „Na, ihr Landeier, habe ich es euch nicht gesagt! In diesen Tagen wird es schwer werden, eine Herberge oder auch nur einen Haufen Stroh zu finden, der nicht schon belegt ist.“

Die Helden können sehen was er meint. Der Hafen ist überfüllt, unzählige Schiffe haben festgemacht, der durchdringende Geruch nach Rindern und Mist drückt schon

jetzt auf die Stimmung der Helden.

„Ha, ihr rümpft jetzt schon die Nase? Dabei ist es noch früh am Morgen und der Wind steht günstig. Ihr riecht ja noch gar nicht die Gerbereien und Schlachthäuser. Wartet ab, bis wir angelegt haben. Wer den Geruch nicht kennt, dem wird schon mal ein wenig übel, wenn er das erste mal hier ist. Aber wir müssen unsere kostbare Fracht hier ausladen und Morer Delikatessen laden. Habt ihr Lust euch noch jeweils 5 KS zu verdienen und beim Ausladen der Ladung zu helfen? Ich weiß ja, daß Morlak euch euer Geld abgeknöpft hat und ihr knapp bei Kasse seid.“

Entscheiden sich die Helden, das Angebot anzunehmen, verbringen sie den halben Tag damit, Säcke und Teppiche aus dem Schiff an Land zu schleppen. Am frühen Nachmittag sind sie fertig und erhalten ihre restliche Heuer und die fünf KS, insgesamt also 113 (108 wenn sie nicht geschleppt haben) Kupferstücke. Schleppen die Helden, so sollte ihnen klar gemacht werden, daß diese Arbeit echt kein Spaß ist. Der Hafen ist eng und voll, schon auf dem ersten Weg zum an-

gemieteten Lagerhaus, welches sich leider gut 200 Schritt von der Anlegestelle entfernt befindet, werden die Helden mehrmals angepöbelt und kommen ins Schwitzen. Nach dem Anlegen ist es nämlich schon recht warm geworden und der Gestank, der von den Schlachthöfen, den Stallungen und den Gerbereien verbreitet wird, nimmt scheinbar von Minute zu Minute zu, so daß die Helden, wenn sie fertig mit der Arbeit sind, völlig ausgelaugt sind und das allerdringendste Verlangen nach einem Bad verspüren (aber das sollten sie nach so langer Fahrt auf See sowieso).

Der Kapitän bedankt sich in beiden Fällen herzlich bei den Helden: „*Und ihr wollt wirklich nicht noch ein oder zwei Nächte hier an Bord verbringen? Es schaukelt doch gar nicht mehr [grins] und kosten tutes auch nix. Na gut, wie ihr wollt.*“

Zum Abschied umarmt der Kapitän noch mal jeden herzlich und haut einem der Helden (seinem Liebling) so kräftig auf die Schulter, daß diesem fast das Rückgrat bricht „Vielleicht auf bald ihr Landeier! Viel Erfolg!! Und viel Spaß in Mor; abgehens vom Gestank eine prächtige Stadt [erins]!“

Fragen die Helden nach einer Gelegenheit, wo man sich am besten waschen (lassen) kann:

„Ohhh jaahhh... [seufz], da geht ihr am besten zu Lyanna, meiner kleinen Perle aus Kathal. Sie unterhält das beste und sauberste Badehaus hier in Mor oder sollte man sagen in ganz Lom, ...ja, ich denke schon [verträumt guck]. Ich selbst werde da nachher auch hingehen. Wenn ihr wollt gehen wir gemeinsam hin, dann treffen wir uns hier in drei Stunden. And wenn ihr vorher hinwollt, dann sagt, daß ich euch schicke. Eigentlich müßte sie sich an mich erinnern [grins] und macht euch zumindest einen normalen Preis.“

Haken die Helden nach, erfahren sie, daß sonst zu Marktzeiten alles in Mor selbstverständlich viel teurer ist. Gehen die Helden mit Geroban in das Badehaus, freut sich Lyanna so sehr, daß sie Geroban wiedersieht (und prompt mit ihm verschwindet), daß die Helden für ihr einfaches Bad nichts bezahlen müssen (immerhin frisches heißes Wasser mit Seife, aber selbes Vorspiel wie unten).

Lyanna ist etwa 35 Jahre alt und ein echtes Vollblutweib. Was zum anpacken an den richtigen Stellen aber trotzdem noch schlank

mit einer Ausstrahlung, der wohl nur wenige widerstehen können, wenn sie sie einsetzt.

Gehen sie alleine und sagen, daß
Geroban sie schickt „*Ha, der alte Halunke!
Daß der sich noch hierher traut, der Mistkerl.
Einfach so zu verschwinden! Na, der soll mir
unter die Augen treten!*“

Die Helden können gaaanz deutlich sehen, daß Lyanna sich in Wirklichkeit freut, daß sie Geroban bald wiedersieht. Das Funkeln in den Augen und der bebende Busen sprechen für sich.

„Nun ja, ihr seht wirklich so aus, als hättet ihr ein Bad nötig! Der Zuber da drin ist gerade frei geworden. Das Wasser ist so gut wie neu und noch warm und Seife geb ich euch auch. Wenn ihr danach noch was besseres wollt müsst ihr allerdings zahlen. Das macht, hmmm,... 2 KS für frisches heißes Wasser und 20 KS wenn ihr euch ein bißchen verwöhnen lassen wollt. Aber zuerst! Rein mit euch!“

Bevor die Helden wissen, wie ihnen geschieht, werden sie von mehreren Händen

gepackt und in den Raum mit dem Zuber gedrängt. Ruck-Zuck finden sie sich – samt Klamotten – im Wasser wieder. „So, abseifen, Klamotten ausziehen und mir geben!“, hören sie eine Stimme. Als sie sich umdrehen, sehen sie ein junges Mädchen – BILDHÜBSCH!!! und zumindest einer der Helden sollte vor Verlegenheit erröten, woraufhin das Mädchen sich vorstellt. *„Ich bin Sylara und ich werde erstmal eure Wäsche waschen. Und nachher, wenn ihr ein bißchen sauberer seid vielleicht auch mehr [zwickel]!“*

Befindet sich eine Heldin in der Gruppe, so erlebt sie das gleiche mit einem jungen Mann namens Marin.

Die Gruppe verbringt auf jeden Fall eine angenehme Zeit im Badehaus und kommt sauber und wohlriechend wieder daraus hervor (es ist davon auszugehen, dass alle zumindest das heiße Bad genommen haben). Bekommen die Helden diesen Tip nicht, so müssen sie unter Umständen mit einem einfacheren Badehaus vorliebnehmen, was dafür allerdings ein vielfaches mehr kostet.

Fragen die Helden nach einem Ort zum Übernachten:

„Hmmm, wo könnt ihr in Mor übernachten, ohne daß euch die Läuse fressen... Geht am besten in das Gasthaus „Zum Schwarzen Horn“. Ich habe da selber zwar noch nie übernachtet, aber ich kenne den Besitzer Feron sehr gut. Ich glaube zwar nicht, das er euch einen Sonderpreis macht, aber ich denke, dass seine Preise fair sind und er euch vielleicht noch irgendwie unterkriegt, wenn ihr ihm sagt, dass ich euch schicke.“

Gehen die Helden zu Feron, so müssen sie feststellen, daß auch dieses Gasthaus absolut überfüllt ist. Sprechen sie Feron an, so erwidert dieser

„Sososo, Geroban schickt euch. Nun gut, dann will ich mal sehen, was sich machen läßt“

(Feron blättert in irgendwelchen Kritzeleien, die wohl nur er selbst lesen kann)

„Hier im Haus kann ich euch leider nicht unterbringen, aber ich habe einen Vetter zweiten Grades aus erster Ehe väterlicherseits — möge seine Seele bei Mabel wandeln — bei dem ich euch unterbringen kann. Kostet allerdings ne Kleinigkeit, müßt ihr mit ihm abmachen. Oder ihr packt euch mit zum Vieh und dem Gesinde in die Scheune (wovon er den Helden abrä, wenn sie frisch gewaschen sind; andererseits rät er den Helden zu einem Bad, bevor sie zu seinem Vetter ge-

hen, sollten sie vorher nicht gebadet haben), macht für euch,.... hmmm.... alle zusammen 30 KS“

Feron strahlt die Helden an, als hätte er ihnen gerade ein Angebot gemacht, das man nicht ausschlagen kann. Tatsächlich werden die Helden aber feststellen, daß man in Mor in diesen Tagen nicht billiger schlafen kann — und Zimmer sind schon mal gar nicht zu haben —, es sei denn man packt sich an den Straßenrand. Das kostet natürlich nix, ist aber natürlich auch nicht besonders sauber (so sauber Straßen nun mal sind, wo den ganzen Tag Vieh durchgetrieben wurde).

Fragen die Helden nach einem Tip, wo sie Arbeit herbekommen können:

„Wenn ihr einen neuen Auftrag sucht, geht am besten zu Dramir. Wenn einer weiß, wo es in dieser Stadt was zu verdienen gibt,

dann er. Die Nase hat er immer im Wind... und bei seinem Riecher für Geschäfte sind seine Nasenhaare bestimmt aus Gold

[HAHAHA]. Grüßt mir den alten Halsabschneider wenn ihr hingehet.“

Die Straßen von Mor

Waren die Helden bis jetzt noch der Meinung, lediglich der Hafen sei laut, überfüllt, übelriechend und schmutzig, so stellen sie beim Verlassen des Hafengeländes fest, daß sich dieser Zustand nicht wirklich ändert.

Sie kommen zuerst durch ein Gewirr aus Lagerhäusern. Vieh aller Art wird scheinbar ohne Sinn hin und her getrieben.

Sie sehen alle möglichen Volksgruppen: Lomer, Nebrinner und Kathalier wie selbstverständlich neben und mit Iadern, grünhäutigen Karanéné, Mythianern, Sowoliern und Nen'yen. Gelegentlich gibt es Streit, aber meist scheint es um Kleinigkeiten zu gehen. Trotz des Gedränges, der Hitze und des Gestanks geht es recht friedlich zu.

Im Norden sehen die Helden Rauch aufsteigen, vermutlich befinden sich dort die Gerbereien und Räuchereien. Zum Glück weht der Wind aus Südwesten, so daß sich der Gestank noch gerade in Grenzen hält, aber sie möchten gar nicht wissen, wie die Luft bei Nordwind riecht.

Ein wenig weiter stadteinwärts kommen die Helden durch die Schlachtermasse, welche sich als zwar unbefestigter aber sehr breiter Weg herausstellt, den sie sich wieder mit Rindern, Ziegen, Tangeln, mit Geflügel beladenen Karren und vielen vielen geschäftig hin- und hereilenden Menschen teilen müssen.

„Hee! könnt ihr nicht aufpassen! Müßt ihr hier mitten auf dem Weg stehenbleiben! Was gafft ihr so blöd?“

Während die Helden noch ganz überwältigt sind von den Eindrücken um sie herum, zupft einem der Helden jemand an der Jacke.

„HE! Ihr seid nicht von hier, oder?“ ein kleiner Junge, etwa zehn Jahre alt, steht vor den Helden.

„Achtung!“ Er schubst einen der Helden weg, kurz bevor ein großer Kerl einen Kübel voller Unrat auf die Straße kippt.

„Idiot! Kannst du deinen Mist nicht in die Trelle kippen, dafür isse schließlich da!“

An die Helden gewandt fährt er fort: „Ich darf mich vorstellen, ich bin Trolan und kenn' mich hier bestens aus. Wenn ich euch führen soll kostet das 10 KS“ (die Helden können ihn auf drei runterhandeln und selbst dann ist er noch glücklich)

Nehmen die Helden Trolans Hilfe an, so erklärt er ihnen, daß es schwierig sein wird, eine Unterkunft zu finden, aber er könne vielleicht dafür sorgen, daß die Helden ein Zimmer bekommen „Billig wirds aber nicht wer'n“.

Dieses Zimmer würde für alle zusammen 8 BS pro Nacht kosten. Nicht besonders sauber oder groß, aber für sie alleine. Ferner klärt er die Helden darüber auf, daß sie ihr Geld

am besten gut festhalten, da zur Zeit des Viehmarktes viel Gesindel herumschleicht (untere Proben werden um jeweils 20 Punkte erleichtert). Den Weg zu Lyanna kann er ihnen auch weisen, wenn sie ihn danach fragen.

Lehnen die Helden die Hilfe ab, so finden sie auch alleine den Weg zum zentralen Marktplatz (natürlich nicht ohne mehrmals angerempelt zu werden — einer der Helden muß eine Aufmerksamkeitsprobe +20 ablegen, ob er den Diebstahl seiner Börse bemerkt; den Dieb sieht er nur noch im Gewühl verschwinden. Gelingt eine +50 so kann er den Dieb festhalten und nach Gutdünken verfahren. Der Dieb hat 2BS, 35KS und 45ZS dabei).

Hier verschlägt es ihnen endgültig den Atem. Ein Platz, etwa 250 mal 300 Schritt groß, angefüllt mit Tieren und Menschen aller Art, Händlern, die alles Mögliche anbieten, Schmieden, deren Hämmer in den Ohren klingt, der Geruch nach Gebratenem, Gegröhle von Besoffenen aus einem großen Zelt, wo Alkoholische Getränke aller Art ausgeschenkt werden. Ständig haben sie das Gefühl im Wege zu stehen und das dringende Bedürfnis nach Ruhe. (Haben sie durch Geroban von Lyanna erfahren, so wäre dies der geeignete Zeitpunkt dort hinzugehen).

2 DER AUFTRAG

Die Helden könnten sie sich jetzt zu Dramir durchfragen. Das ist auch nicht weiter schwierig, denn sein Kontor befindet sich direkt am Marktplatz. Klopfen sie an, so geht eine Luke in der Tür auf, aus der sie mißtrauisch beäugt werden. Sind die Helden dreckig wie sie sind hierher marschiert, so rümpft der Mann hinter der Luke einmal kurz die Nase und schließt diese dann wieder. Waren sie in einem Badehaus, so redet er mit ihnen. Je nachdem wie die Helden gewandet sind kostet es sie mehr oder weniger Überredungskunst zu Dramir vorgelassen zu werden.

Dramir ist ca 50 Jahre alt, für sein Alter aber augenscheinlich in Topform. Seine Augen funkeln lebenslustig, und seine Augen weisen Lachfältchen auf, auch wenn er Sorgen zu haben scheint, was die Helden mit einer Menschenkenntnisprobe herausfinden können. Sein Haar hat sich zu einem lustigen Kranz wie bei einem Mönch zurückgezogen und er hat einen gut gepflegten Bauch.

„Ihr wurdet mir von Geroban geschickt? Nun denn, mit einer solchen Empfehlung (haben sie Geroban nicht befragt, muß dieses Gespräch natürlich leicht abgewandelt werden) kann ich euch wohl trauen. Ich weiß nicht, in wie weit ihr euch im Lomer Staatswesen auskennt?..“

Also, kurz gesagt, Lom wird von unserer Königin Looja V mit weiser aber auch strenger Hand regiert. Ihr Name im Volk ist ja nicht umsonst „die Steinerner“. Aber man kann sagen was sie will, sie hat nun mal alles unter Kontrolle, einschließlich des Adels....

Ich weiß nicht, in wie weit ich euch trauen kann, aber ich will es mit euch versuchen, ihr scheint mir ehrlich zu sein. Es gibt einen Geheimbund, die Loge, „Vereinigung der großen Städte zur Unterstützung des Adels insbesondere derer, die den Handel liberalisieren wollen mit dem Ziele den Wohlstand aller zu mehren“ (oder auch kurz VDGZUDAIDDDHLWMDZDWAZM genannt), welche meinen eigenen Plänen zuwider läuft.

Ich selbst bin ganz zufrieden, so wie es ist und möchte nicht, daß die Macht des Adels und vor allem gewisser Adeliger irgendwie gestärkt wird. Aus diesem Grunde habe ich es mir zum Ziel gesetzt, die Pläne der „Vereinigung der großen Städte und so weiter...“ wo es nur geht zu durchkreuzen.

Meine Informanten haben mir nun berichtet, daß ein Mitglied des Geheimbundes in der Stadt ist. Sein Name ist Iiovan Detonal. Dieser Mann plant nun, einige Exemplare des Schwarzen Nasenhornrindes zu erwerben. Für gewöhnlich verkauft keiner seine Zuchtbulln oder Kühe an Außenstehende,

da die gesamte Zucht unter einigen wenigen Züchtern oder Händlern aufgeteilt ist. Da auch ich zu diesem erlauchten Kreis gehöre, liegt mir einiges daran, daß keine neuen Konkurrenten entstehen. Wir sind zwar alle nicht unbedingt Freunde, aber wir bekämpfen uns auch nicht. Keiner macht die Preise kaputt oder bringt sonstwie Unruhe in den Markt. [lauter werdend] Und das soll gefälligst auch so bleiben.!!!

Mir selbst wurden nun vor drei Wochen einige meiner besten Stiere gestohlen. Weder weiß ich, wo sie sich zur Zeit befinden, noch wer sie gestohlen hat. Ich vermute nun, daß der Dieb sich mit dem Kerl aus dem Geheimbund in Verbindung setzen wird, um ihm MEINE Tiere anzubieten.

Insofern ist es ganz gut, daß ihr zu mir gekommen seid. Ich vermute, daß Detonal mich überwachen läßt und daher weiß, wer zu meinen Leuten gehört. Ihr könntet also unauffällig agieren, da ihr nur welche von vielen seid, die tagtäglich bei mir ein- und ausgehen. Wenn ihr herausfindet, wer mir die Rinder gestohlen hat und ihr mir diese widerbeschafft bekommt ihr von mir ein Viertel dessen, was die Rinder mir einbrachten... äh... ..hmmmm...[grübel] das wären 115 GS, wenn ich den derzeitigen Kurs für erstklassige Zuchtbulln nehme.

Also, was ist? Kommen wir ins Geschäft?“

Dramir geht in seinem Angebot nicht weiter herauf, läßt sich aber einen Vorschuß von 5 GS abschwatzen, den er den Helden persönlich übergibt.

Fragen die Helden nicht von sich aus nach dem Aufenthaltsort Detonals, so schaut er sie irgendwann erstaunt an „Wollt ihr gar nicht wissen, wo Detonal sich aufhält?“

Natürlich verrät er den Helden, daß er das nicht weiß, das er allerdings jemanden bemerkt hat, der ihn zu verfolgen scheint. Er gibt den Helden auch eine genaue Beschreibung: „Der Typ ist so knapp 1,70 groß, trägt graue Wollkleidung und einen braunen Filzhut. Am auffälligsten sind aber sein Spitzbart und der verzierte Dolch an seiner Seite.“

Zum Schluß beendet er das Gespräch mit den Worten „So, jetzt wünsche ich euch viel Erfolg. Wir müssen nun ein kleines Theater spielen, falls hier ein Spion lauert.“ macht die Tür auf, „Nein tut mir leid, ich kann euch nicht brauchen, da sucht euch mal etwas anderes. Gelron, begleite die Herrschaften bitte hinaus. Ah! Uldoril! Immer hinein mit Dir. Wo hast Du so lange“ die Tür schließt sich.

Die Helden befinden sich nun wieder im Vorzimmer, wo zwei Buchhalter bei der Arbeit und einige Männer und Frauen auf zwei Bänken an der Wand sitzen. Offensichtlich

Schwarzes Nasenhorn



Tiere dieser speziellen Rinderart werden ausschließlich in der Gegend um die lomer Stadt Mor gezüchtet. Diese Rinder sind von äußerst gedrungener Statur, tragen einen gewaltigen Buckel und haben anstatt Hörnern zwischen Augen und Nase einen halbrunden Höcker, der ihnen ihren Namen einbrachte. Schwarze Nasenhörner sind ausgezeichnete Milchlieferanten und ihr Fleisch ist ausgesprochen zart. Zudem läßt sich ihre Haut zu geschmeidigem glänzend schwarzem Leder verarbeiten, aus dem noble Kleidung hergestellt wird.

Bittsteller, die Dramir anbetteln, ihm ihre Dienste anbieten oder ihm Geschäfte vorschlagen möchten.

Wieder auf der Straße (und wieder einmal mitten im Gewühl) können die Helden mit einer Aufmerksamkeit-Probe +50 tatsächlich jemanden entdecken, auf den die Beschreibung Dramirs zutrifft. Dieser beobachtet den Eingang zum Kontor und hat somit auch die Helden hinein- und auch wieder hinausgehen sehen. Für einen kurzen Augenblick treffen sich die Blicke, der Beobachter schaut schnell weg.

Lange Zeit passiert nichts, erst gegen Abend wird der Beobachter abgelöst und macht sich auf den Weg (die Helden sollten aufpassen, daß sie nicht ihrerseits bemerkt werden, denn sonst flüchtet der Beobachter und die Helden müssen bis zum nächsten Tag warten), welcher ihn zum Gasthaus „Zur weiß-blauen Galette“ führt.

Betreten die Helden das Gasthaus, das nicht ganz so überfüllt zu sein scheint, so können sie ihn gerade noch hinter einem Vorhang verschwinden sehen. Schaut einer der Helden hinter den Vorhang, so offenbart sich ein Treppenhaus

„He, was machst Du da!?!“ Hinter dem Helden steht ein kräftiger Mann mit Schürze, offenbar der Wirt des Gasthauses.

„Du hast hier nix verloren, schwirr ab! Ich habe keine freien Zimmer mehr.“

Der Wirt zeigt sich insgesamt nicht sehr kooperativ, er will den Helden nicht mal etwas zu trinken geben, wenn diese danach fragen. Auskünfte über Mieter erteilt er schon mal gar nicht.

Der Wirt setzt die Helden anschließend vor die Tür. Warten sie dort, so erscheint der Beobachter nach wenigen Minuten wieder vor der Tür. Haben die Helden sich nicht versteckt, so geht er direkt auf diese zu.

„Wer seid ihr und was wollt ihr?“ zischt er diese an und zieht seinen Degen ein wenig aus der Scheide. „Warum verfolgt ihr mich, sprecht!“

Da nicht zu vermuten ist, das die Helden ihm alles erzählen, spricht er abschließend noch ein paar Drohungen aus und geht dann weiter, wobei er die Helden dringlichst auffordert, ihm nicht mehr zu folgen.

Er geht dann einige Straßenecken weiter und die Helden sehen ihn schließlich in der Kneipe *„Zum gebrochenen Kiefer“* verschwinden.

"Zum gebrochenen Kiefer"

Sehr großer Schankraum (ca 10 m x 9 m) mit 10 Tischen, einer Bühne, einer kleinen Tanzfläche und einer langen Theke. Der Raum wird von 4 mächtigen Eichensäulen getragen und hat eine Höhe von dreieinhalb Metern.

Ein wenig abgesetzt mit einer Höhe von knapp zwei Metern befinden sich zwei durch Vorhänge abgetrennte Alkoven.

In der Südwand hinter der Bühne befinden sich zwei Fenster und an der Westseite deren drei.

Alle Fenster sind mit Holz vergittert, eines über der Bühne ist beschädigt (das Glas ist gesplittert und die Vergitterung zerbrochen).

An der Westseite befindet sich ebenfalls noch ein großer Kamin, in dem ein gemütliches Feuer einen saftigen Braten umschmeichelt, dessen Geruch sogar durch den sonstigen Gestank der Nase schmeichelt.

Als die Helden die Tür öffnen, quillt ihnen ein durchdringender Geruch nach Schweiß, Schnaps, Tabak und allen mögli-

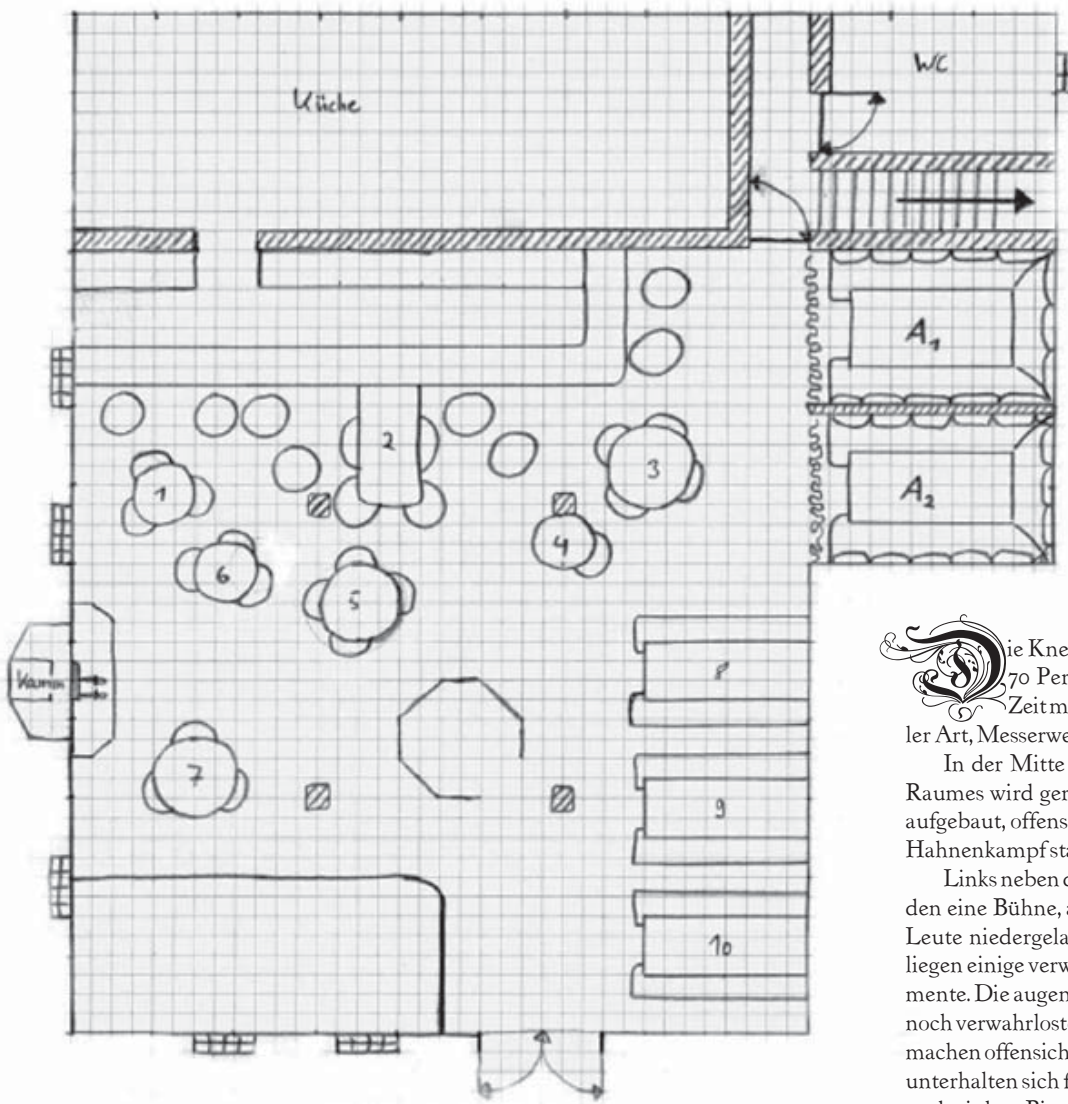
chen Ausdünstungen menschlicher und anderer Körper entgegen. Dieser Gestank wird nur leicht durchdrungen von dem Geruch nach herzhaft gebratenem Fleisch, deftigem Eintopf und frisch gebackenem Brot. Empfindliche Nasen spüren zusätzlich das Aroma billigsten Parfums. Das Licht ist dunstig und die wenigen sichtbaren Lichtquellen durch den Qualm kaum zu erkennen. Stimmengewirr und herzhaftes Lachen, hier und da das zarte Gekicher einer Frau oder ein entsetztes — oder entzücktes — Aufkreischen bilden die Geräuschkulisse.

Dies bekommen die Helden gerade noch so mit, da wird ihnen ein junger Mann entgegen geworfen.

„Verschwinde hier und laß dich hier erst wieder blicken, wenn du deine Schulden bezahlen kannst du Garock!! Und ihr, was blockiert ihr hier den Eingang für zahlende Gäste? Seht ihr nicht, daß auch so genug zu tun ist, da muß ich mich nicht auch noch um solche Schaulustigen wie euch kümmern. Also, was ist nun? Kommt rein, trinkt und feiert oder verschwindet!“

„Oh, Ihr wollt rein, nun gut, nur hereinspaziert!“

3 IN DER KNEIPE



„ZUM GEBROCHENEN KIEFER“

Die Kneipe ist sehr gut besucht, 60-70 Personen vertreiben sich ihre Zeit mit Zechen, Glücksspielen aller Art, Messerwerfen und Herumpöbeln.

In der Mitte des mit Stroh ausgelegten Raumes wird gerade ein Kreis aus Brettern aufgebaut, offensichtlich soll dort später ein Hahnenkampf stattfinden.

Links neben dem Eingang sehen die Helden eine Bühne, auf deren Rand sich einige Leute niedergelassen haben. Hinter diesen liegen einige verwahrlost aussehende Instrumente. Die augenscheinlichen Musiker sind noch verwahrloster als ihre Instrumente und machen offensichtlich gerade Pause, denn sie unterhalten sich fröhlich mit einigen Gästen und trinken Bier aus großen schweren Tonkrügen.

Der Beobachter ist nirgends zu sehen, allerdings beobachten die Helden, wie sich gerade an einem der Tische eine Diskussion zu einem handfesten Streit entwickelt.

Der Wirt

Erron Otar Evantok, der Wirt der Kneipe ist ein stämmiger Mann, ca. 35 Jahre alt. Sein rotes aber freundliches Gesicht wird umrahmt von einem schwarzen Haarkranz. Seine hohe Stirn ist stets auf Hochglanz poliert und seine leicht schrägen Augen blitzen stets als säße in Ihnen der Schalk.

Er ist bekleidet mit einer leichten Leinenhose, einem etwas fleckigen ehemals wohl weißen Leinenhemd und einer Leder-schürze. Man merkt Erron an, daß er augenscheinlich gerne kocht und auch dem Weine gerne zuspricht. Wer ihn nicht kennt, mag anfangs vielleicht sogar ein wenig Furcht vor ihm empfinden, doch stellt er sich schnell als geselliger, immer zu Späßen aufgelegter Charakter heraus.

Erron bedient stets persönlich die Gäste in den Alkoven – es sei denn, diese wünschen „andere“ Bedienung – und bewahrt auch aus diesem Grunde Stillschweigen darüber, wer sich dort aufhält.

Der Rausschmeißer

Herdan Evantok ist der kleine Bruder des Wirtes. Allerdings eher klein im Sinne von jünger. Denn mit seinen 1,90 Metern und über 100 kg Körpergewicht ist er dann doch eher eine eindrucksvolle Gestalt. Sein Gesicht legt dann auch Zeugnis von mehr als einer Auseinandersetzung ab und er ist nicht im mindesten so gesellig, wie sein älterer Bruder.

sonstige Bedienstete

Anran und **Palion**, zwei Kellner, wirbeln ständig von Tisch zu Tisch, um die Gäste mit Nachschub zu versorgen. Die beiden sind eher schwächling und werden teilweise von den Gästen ein wenig verarscht. Von einem breitschultrigen Kerl haben diese aber nichts gesehen.

Yanna (17 Jahre, ~55 kg, CH 17) und **Jilia** (23 Jahre, ~65 kg, CH 15, „80 E“) sind die beiden Kellnerinnen, beide recht hübsch und auch dazu da, die Gäste zum Trinken zu motivieren, Yanna tut diese geade auf dem Schoße von Jerron (Tisch 5) und Jilia darf gerade einen „zärtlichen Kniff“ an Tisch 3 genießen.

Die Musiker

5 Personen, alle sehen verwahrlost aus aber gut genährt

Nihal Deron: weiblich, 22 Jahre alt, Laute, ausgesprochen attraktiv (CH 19) und sehr talentiert an ihrem Instrument.

Gewaihn Deron: männlich, 25 Jahre, Trommeln und Gesang. Gewaihn wacht sehr argwöhnisch über seine jüngere Schwester, hat aber gesehen, wie der Kerl im Alkoven Nr. 12 verschwunden ist und gibt gerne darüber Auskunft, wenn man ihn fragt und ihm ein weiteres Bier spendiert.

Stran Newak: männlich, 32 Jahre, Saiteninstrument auf Tisch. Stran beweist auf seinem Instrument äußerst flinke Finger. Beendet sich ein Dieb in der Heldengruppe, so wird er dieses,

sobald er es später bemerkt, wenn die Musiker zu spielen beginnen, für äußerste Verschwendung halten.

Fweron Trol Krewegg: männlich, 30 Jahre, Blasinstrument. Das Instrument sieht seltsam aus. Über einen Schlauch bläst Fweron einen Ledersack auf, aus dem die Luft kontinuierlich durch eine art gewundene Flöte mit zwei Ausgängen entweicht. Klingt gewöhnungsbedürftig, aber stimmungsvoll.

Fanny: weiblich, 19 Jahre, Tänzerin mit Glöckchen, als einzige gut gekleidet, nur seeeehr wenig (genaugenommen würde die Stoffmenge, aus der ihr Kleid ist gerade mal für eine Kinderpuppe reichen).

Theke:

6 Personen, einer mit einer Dirne auf dem Schoß, alle für sich. Einer küßt den Tresen.

Tisch 1:

Hier wird offensichtlich gezockt (mit niedrigen Einsätzen), wahrscheinlich Bauern (die drei Gestalten sehen ländlich aus aber harmlos), die den Ertrag ihrer Ernte ohne das Wissen ihrer Ehefrauen neu umverteilen. Die drei bleiben lieber unter sich und möchten keine anderen Leute an ihrem Spiel Teil haben lassen.

Tisch 2:

An diesem Tisch geht's zur Sache; Arm-drücken der harten Art (mit Kerzen unter den Händen). Vier Leute sitzen am Tisch und drei auf Barhockern daneben. Sechs Personen schauen im Stehen zu, einer der Umstehenden hat offensichtlich das Wettbüro übernommen. Vor allem die vier Gestalten, welche am Tisch sitzen, machen einen äußerst unangenehmen Eindruck (wollen die Helden später beim Armdrücken mitmachen, so brauchen sie mindestens eine ST von 18 und MO 16 um eine Chance zu haben, da die „Profis“ hier am Tisch natürlich über die richtige Technik verfügen. Die Einsätze betragen 5 Zinkstücke bis 10 BS).

Natürlich können die Helden hier später gerne ein wenig Geld setzen oder mitmachen (s.o.). Sobald der Hahnenkampf beginnt, schauen die Leute aber da zu.

Tisch 3:

Auch hier ist ein gemütliches Kartenspiel im Gange. Die Einsätze sind höher und einer der leicht Angetrunkenen greift Jilia an den Hintern, die Helden hören ein Kreischen, welches sie schon beim Betreten der Kneipe vernommen haben; soll entrüstet klingen, hört sich aber eher durchaus lustvoll an „*HEIHO Jili! Mäuschen! Süße! LOHAN!!! Noch eine Runde für mich und meine Freunde!*“

Gesellt sich nachher einer der Helden mit einem Krug Bier zu den Leuten an diesem Tisch, so kann er gerne mitspielen. Einer aus der Runde steht auf und macht seinen Platz frei und lallt:

„Na, Du Grünschnabel! Mein Name ist Rilon. Paß auf, das sind alles Halunken. Bevor meine letzten Kupferlinge auch noch den Besitzer wechseln geh ich lieber zu Erron an die Theke“

„Ja, geh nur >>lachen<<, an der Theke wechselt Dein Geld auch den Besitzer!“

„Schon, aber wenigstens macht es dort MICH betrunken,... muß eh nachher Thoria erklären, daß es nächste Woche wieder kein Fleisch gibt! Das dann doch lieber Betrunken, da merk ich die Schläge nicht so“

„Da geht er hin, unser Pantoffelheld>> an den Helden gewandt<< dabei hat er gar nicht so viel verloren. Das meiste hat er Jill in ihren Busen gesteckt. HA, vielleicht ist es doch besser, Thoria denkt, er hätte es verspielt. Nun denn, setzt euch. Wir spielen Gopaag, das kennst du sicher...“ auf den Namen und eine Bestätigung wartend...

„Also, mein Name ist Teron, das sind Fureg und Kolpar. Grundeinsatz ist jeweils ein KS, du mußt mindestens 5 BS dabei haben, sonst kannst du dich gleich wieder dünne machen“

Teron hat einen Glücksspielwert von 85, Fureg von 65 und Kolpar von 87, zusätzlich auch noch Falschspiel 56.

Tisch 4:

Lediglich ein Gast, der auf jemanden zu warten scheint. Die anderen Gäste ignorieren diesen Mann (fragen die Helden nach, so stellt sich dieser Mann als Regon Drol Trelvan, von Beruf Geldverleiher, heraus).

Tisch 5:

Zwei junge und zwei ältere Männer sitzen an diesem Tisch und lachen, die beiden älteren (jeweils ca. 40 Jahre alt) haben junge Damen auf dem Schoße zu sitzen, einer der beiden kneift "seiner" scherzhaft in die Brust: „Na, Zuckerpüppchen, hast wohl gedacht, ich hätte Dich vergessen?! HA! Nix da, Du hast mir gefehlt, komm, laß uns nach oben gehen, dann zeig ich Dir, WIE sehr Du mir gefehlt hast!“

„Hach, Jerron, Du alter Chameur, gib uns doch erstmal lieber noch was zu trinken aus, Deine beiden jungen Begleiter scheinen noch nicht ganz aufgetaut zu sein!“, die junge Dame

Gopaag

Jeder Spieler setzt einen bestimmten festgelegten Betrag (hier 1 KS) und erhält drei Karten mit einem Wert zwischen 1 und 10. Übersteigen diese Karten den Wert von 20, so hat der Spieler verloren und scheidet aus.

Die Karten werden offen hingelegt. Nun setzen die verbliebenen Spieler reihum und nehmen nach jedem Setzen – wenn sie wollen – eine oder mehrere Karten. Diese werden geschlossen abgelegt, so daß nur die betreffenden Spieler diese sehen können.

Ziel ist es, 33 Punkte zu erreichen. Die Einsätze müssen jeweils immer mindestens gehalten werden, hat einer der Spieler 33 Punkte erreicht, so ruft er „Gopaag!“ und kann den Einsatz einstreichen. Übersteigt er 33, so muß er – eigentlich – aussteigen. Der Witz ist aber nun, daß die Karten nicht mehr aufgedeckt werden, d.h. daß man seinen Mitspielern sonstwas erzählen kann.

Für einen Obolus von einem BS kann nun jeder jeden zu jeder Zeit verdächtigen, geschummelt zu haben. Stimmt die Vermutung, so erhält derjenige Spieler, welcher den Verdacht ausgesprochen hat den Pott sowie ein BS von dem Schummeler. Stimmt der Verdacht nicht, so geht der Pott an den Verdächtigten, unabhängig davon, ob jemand mehr Augen auf der Hand hat.

beugt sich bei diesen Worten vor und tätschelt dem einen der beiden Jungen die Wange, woraufhin dieser errötet. Das Vornüberbeugen läßt im Übrigen einen hervorragenden Blick zu, und der Anblick ist wirklich nicht schlecht.

Tisch 6:

Hier wurde schon früh mit dem Feiern angefangen, einer pennt mit dem Kopf auf dem Tisch, ein Anderer liegt mit dem Gesicht in der Eintopfschüssel, zwei diskutieren lebhaft über den Sinn des Lebens. Der letzte läßt sich grad nochmal seinen Eintopf durch den Kopf gehen, wenigstens tut er dies unter dem Tisch liegend; und nicht über diesen hinweg...



Tisch 7:

Hier entwickelt sich der Streit. An dem Tisch sitzen 3 Personen, offensichtlich Bürger dieser Stadt, sie sind gekleidet wie Edelleute und speisen Fleisch und trinken Wein aus Flaschen dazu.

Drei Betrunkene stellen die andere Partei dar. Ganz offensichtlich kann es sich nur noch um Sekunden handeln, bis dieser Streit eskaliert. Viele Gäste schauen in die Richtung des Geschehens, tun aber gleichzeitig so, als ginge es sie nichts an (was ja im Grunde auch stimmt).

„Du Lurch von eim Sdinkfaihn'n Piesel, du! Isch mach disch fäddich, was fäld direigendlichein misch und meine Kummels beim spiln zu stön!“, der eine der Bürger antwortet offensichtlich leicht eingeschüchtert aber dennoch auf seinem Recht beharrend „Du stinkendes Dwarck mit Warzen. Wenn Ihr mit eurem Messer richtig umgehen könntet, und nicht den Hut meines Kollegen und Freundes an die Wand genagelt hättet, so würden wir euch gerne euer Vergnügen lassen, doch so, so fürchte ich, muß ich drauf bestehen, daß ihr mir eure Messer aushändigt. Wir werden sie euch später zurückgeben“

Der Kopf des Anderen wurde während dieser Worte röter und röter, so daß er bei den folgenden Worten fast zu platzen droht

„WIE hast DU mich genannt!? Und WAS sollen wir tun!? ICH glaube, wir sollten euch mal das Hirn geraderücken!“

Einer der Edelleute — der jüngste anscheinend — springt auf und zieht einen langen Dolch.

„Darf ich annehmen, daß dies eine Herausforderung war?“

„Das darfst Du, Kleiner!“

Und der Dicke läßt seine Faust auf den jungen Mann zusausen. Ein erstaunlich schneller Schlag für einen so erstaunlich betrunkenen Menschen.

Erstaunlicherweise gelingt es dem Jungen sogar, dem Schlag auszuweichen und dem Betrunkenen eine linke Gerade in die Magengrube zu versetzen. Ein Schlag, welcher den Dicken offensichtlich mehr verblüfft als verletzt hat

„Du Rinomlo, dafür wirst du bezahlen.“

Helden denen eine Aufmerksamkeitsprobe +30 gelingt, sehen, wie einer der anderen Betrunkenen ein Wurfmesser auf den Jüngling richtet, offensichtlich auf die Gelegenheit wartend, dieses werfen zu können, sobald der Dicke die Bahn frei macht

Option 1:

Die Helden ignorieren das Geschehen

Der Jüngling stirbt und der Dicke und der andere Betrunkene werden von dem Edelman niedergestochen. Der letzte Betrunkene flüchtet, die Stadtgardisten erscheinen und führen die zwei Edelleute und zwei Zeugen ab. Die Leichen werden gleichfalls abgeholt.

Option 2

Die Helden greifen ein

Sobald die Helden intervenieren — ob verbal oder handgreiflich — ergreifen die Betrunkenen das Hasenpanier „Dafür werdet ihr noch bezahlen, ihr Gronks! Verdammte Garocks“ flucht der Dicke zum Abschied und schüttelt drohend seine Faust!

Greifen die Helden erst nach dem Tod des Jünglings ein, so sollten sie die Betrunkenen selbstverständlich am Verlassen der Kneipe hindern, wobei es dann natürlich doch zu Handgreiflichkeiten kommt (die Werte der Betrunkenen sind zu vernachlässigen. Einer der Helden sollte vielleicht ein blaues Auge davotragen, aber ansonsten wird es ein eher kurzes Handgemenge, in dem die Helden die Oberhand behalten).

Die Helden (zumindest zwei von ihnen) werden dann als Zeugen vernommen und müssen mit auf die Wache, was ca. 2 Stunden dauert (stirbt einer der Betrunkenen, so müssen 20 BS Bearbeitungs- und Beerdigungsgebühr berappt werden).

Greifen sie ein, bevor der Messerwerfer aktiv werden kann und retten so dem Jüngling das Leben, gibt es für die Gardisten, die später erscheinen, nichts mehr zu tun.

Der Edelman, welcher sich nun als Tuchhändler Heron d'Olpath, seinen Begleiter als seinen guten Freund Dorin d'Opefren und den Jüngling als seinen Neffen und Mündel Goprean d'Olpath vorstellt.

„Meine Herren, ich bin Ihnen aufewig zu Dank verpflichtet. Der Vater diese jungen Heißsporns hier ist voriges Jahr verstorben und vor seinem Tode hat er mir seinen Sohn anvertraut. Ich hätte es mir nie verziehen, wenn ihm etwas zugestoßen wäre. Goprean, ich denke, du bist doch noch nicht alt genug und vor allem zu unbeherrscht, um mit uns aufzugehen. Du mußt lernen, Dein Temperament zu zügeln; es werden nicht immer solche edlen Herren in Deiner Nähe sein, um dich vor Torheiten zu bewahren!“

„Aber Herr Onkel, ich werde nächsten Monat 15 Jahre alt, meine Freunde...“

„DEINE FREUNDE INTERESSIEREN MICH NICHT! Wenn die von der Fergo-Brücke springen, springst Du ja auch nicht hinterher. Wie dem auch sei, meine Herren: Mein Dank gehört Ihnen! Darf ich Ihnen als Zeichen meiner Dankbarkeit dieses Geschenk überreichen, es ist nicht viel, aber alles was ich Ihnen jetzt geben kann.“

d'Olpath wirft einen Beutel auf den Tisch. Dieser macht ein sehr schweres Geräusch. Nehmen ihn die Helden an, so finden sie 10 GS und 150 BS darin.

Leider hat keiner der Herren etwas von dem Beobachter gesehen, so daß dieser Nebenstrang hier auch beendet ist.

Tisch 8:

5 Gäste, in Gespräche vertieft, ein Faßchen Bier steht an der Stirnseite des Tisches, aus dem sich die Herren bedienen. Eine Schüssel Eintopf dampft auf dem Tisch, Brot und Käse stehen daneben. Die Speisen sehen schmackhaft und nahrhaft aus.

Tisch 9:

7 Gäste. Der Tisch ist ähnlich ausstaffiert, wie Tisch 8, die sieben Gäste sind allerdings ein wenig heiterer.

„Meine Herren, meine Damen. Wir sind heute hier versammelt um unserem guten Freund Trewon d'Ágral die letzte Ehre zu erweisen. (Zwischenrufe: der Gute! Mabed hab ihn selig! Prost!) Er war stets ein guter Freund, verlässlich und stets zu jeder Schandtat bereit. Er wird mir fehlen. Nicht zuletzt, weil er wußte wie man so richtig feiert, nein auch nach seinem Tode schmeißt er auch noch Runden für uns. Meine Freunde, hebt euer Glas auf den dritten Todestag von Trewon! PROST!“

„PROST!!!“

Fragen die Helden nach, so erfahren sie, daß der selige Trewon vor drei Jahren verstorben ist und für seine Freunde einen guten Geldbetrag hinterlassen hat, von dem diese sich jährlich auf seine Kosten einen hinter die Binde kippen können.

Tisch 10:

Der letzte Teil der Gesellschaft, bestehend aus sechs Personen. Auch hier fröhliche Gesichter, der Wein scheint allen hervorragend zu schmecken. Eine Dame in der Ecke hat Tränen in den Augen, offensichtlich hat ihr der Verstorbene sehr nahe gestanden.

Rondell:

In der Mitte des Raumes arbeiten zwei Jugendliche an einem Rondell aus Holz.

Haro und **Jahor** sind zwei Straßenjungen, die sich hier einige Kreuzer verdienen. Auf die Frage was sie dort tun antwortet Haro:

„Was wir hier machen, sagt bloß, ihr habt noch nie ein Tralöpa gesehen? Naja, so rich-

tig rund ist es nicht, aber es wird seinen Zweck erfüllen!“

Haken die Helden weiter nach, erzählt Jahor weiter

„Ihr seid wirklich nicht von hier, was? Na, macht nicht's. Keiner ist perfekt HÄ! [grins] Also, in einem Tralöpa finden Tral-Roinen Kämpfe statt. Was Tral sind, wißt ihr aber, oder? ... Nun gut, Tral sind Hähne.“

Nun, zwei oder mehr von diesen Viechern treten auf jeden Fall in diesem Öpa gegeneinander an. Der Kick bei den Kampftral sind die mit Widerhaken versehenen gestutzten Flügel. Die Klauen werden extra geschärft, einige Ausbilder setzen ihren Tral sogar Metalldorne in Klauen und Schnabel ein. Und ihr habt echt Glück. Heut Abend kämpft hier Armarcar, der Tral von Rian Ferrumil. Sein Schnabel soll mit Stahlspitzen versehen sein. Werden sicherlich interessante Kämpfe. Wenn Ihr einen Tip wollt, setzt auf jeden Fall auf Armarcar, obwohl... die Quoten sind natürlich miserabel.“

„Genau, die setzen eh alle, auf Armarcar. Wenn Ihr einen Tip von mir wollt... 2 Kupferstücke!“, sagen die Helden ja und bezahlen 2 KS „setzt auch auf Betadai, die Quoten stehen gut!“

Bezahlen die Helden nicht *„Na, dann halt nicht!“*

Auf die Frage nach dem Beobachter antwortet Haro *„Hä? Nö! Hamma nich! Schließlich arbeiten wir hier und gucken nicht dumm in der Gegend herum! So, und wenn ihr uns jetzt freundlicherweise weiterarbeiten lassen könntet...“*

mischung unserer Wirtin Oriasia bestrichen wird. Dazu gibt's dann Knödel und Rotkraut. Die Soße ist natürlich auch mit den Kräutern angemacht und wie ihr seht wird der Saft des Fleisches aufgefangen und dieser Soße beige-mischt. Aber wenn ihr wollt könnt ihr auch Eintopf haben. Der ist natürlich viel preiswerter und sofort zu haben, aber er schmeckt halt auch nicht so gut.“

Entscheiden sich die Helden für den Braten, so kommt dieser etwa eine Stunde später. In der Zwischenzeit können sich die Helden nochmal genauer umschaauen, z.B. Arm-drücken an Tisch 2 oder Kartenspiel an Tisch 3.

Natürlich können sie sich auch selbst irgendwelche Aktivitäten ausdenken, sie werden fast immer jemanden finden, der mitmacht. In der Zwischenzeit wird auch anständig Musik gespielt, die Musiker sind um Längen besser, als ihr Aussehen vermuten läßt,

Alkoven 1:

Ein finsterner Geselle steht vor der Tür. Er ist drahtig und schnitzt mit einem Skjarr an einem Stück Holz rum.

„Häy! Was wollt ihr Ottlans HÄ!?! Es wäre besser, wenn ihr verschwindet!“

Freiwillig geht der Kerl nicht von der Tür weg, die Helden müßten schon Gewalt anwenden, was den Wirt auf den Plan rufen würde.

Tun sie dies, so erscheint dieser sofort.

„Hey, was soll das, was belästigt ihr meine Gäste? Setzt euch, trinkt ein Bier, lauscht der Musik -wenn die bald mal anfängt- wet-tet, spielt und eßt, ABER LASST MEINE GÄSTE IN RUHE!!! Alles klar?“

Haben die Helden den Vers bereits bei Alkove 2 gehört, werden sie nun gebeten, den „gebrochenen Kiefer“ zu verlassen (dann bei >Teil 3.1.: Vor der Kneipe< weitermachen).

In Alkoven 1 ist also nicht hereinzukommen, ohne hier wirklich Streß zu verursachen.

Alkoven 2:

Sobald einer der Helden den Vorhang öffnet, starrt ihn ein finsternes aber unbekanntes Gesicht an. *„Wollt ihr Problem?“*, und der Vorhang wird wieder zugezogen.

Haben die Helden schon bei Alkoven 1 durch ihr Verhalten auf sich aufmerksam gemacht, so werden sie nun gebeten, den „gebrochenen Kiefer“ zu verlassen (die Helden sollten aber, bevor sie zweimal für Aufregung sorgen, eine IZ-Probe ablegen dürfen). Ansonsten kommt der Wirt jetzt (Text siehe oben).

Mußten die Helden die Kneipe verlassen, so haben sie fürs erste keine Möglichkeit den Beobachter zu finden.

vor allem Fanny hat es einem der Helden angetan, die ihrerseits nicht abgeneigt scheint.

Mit dem Eintreffen des Bratens hat sich die Anzahl der Besucher erhöht. Die „Trauergesellschaft“ hat sich auf die Tische 9 und 10 zusammengepfertcht, aus Tisch 8 haben die beiden Kellner eine provisorische Bühne gebaut (zuerst die beiden Bänke über und rechts neben dem Rondell, den Tisch so irgendwie schräg dahinter). Zwanzig Leute drängen sich um das Rondell, Tisch 5 mit den Helden wird weiter in Richtung des Kamins gerückt (ist da auch echt gemütlicher, wenn auch ein bißchen heiß).

Die Bauern von Tisch 1 wurden inzwischen rausgeschmissen, da sie die 5 KS nicht mehr bezahlen konnten, der Geldverleiher hat inzwischen seine ersten Kunden. Die Besoffenen von Tisch 6 wurden ebenfalls aus der Kneipe entfernt, der Tisch gereinigt und

Wartezeit

Können die Helden in der Kneipe verweilen, so können sie zunächst nichts machen. Nach einigen Minuten beginnen die Musiker zu spielen und einer der Helden wird von Fanny, der Tänzerin, zum Tanz aufgefordert.

Die Stimmung ist ausgelassen und der Geruch stört auch nicht mehr so.

Tisch 5 wird auch frei, so daß die Helden sich setzen können. Anran erscheint auch flugs und nimmt die Bestellung entgegen

„Also empfehlen kann ich Euch den Braten, da müßtet ihr euch allerdings noch ein wenig gedulden, da die ersten Stücke bereits reserviert sind. Die Wartezeit könntet ihr aber mit frischem Brot und Schinkenschmalz überbrücken, dazu ein Meter Drodan [Bier] hmmm, das sag ich euch! Das Warten auf den Braten lohnt sich wirklich, weil er seit fünf Stunden über der Flamme brutzelt und alle zehn Minuten mit der geheimen Kräuter-

nun sitzen dort drei gut gekleidete Herren, die das Geschehen beobachten. Links und rechts neben dem Tisch haben sich jeweils zwei mit langen Mänteln gekleidete Männer postiert.

Tralòpa

Nach ca. 10 weiteren Minuten klettert der Wirt in das Rondell

„Meine Freunde, liebe Gäste! Herzlich Willkommen zum heutigen Entscheidungskampf, im Tralòpa — bei mir Zum Gebrochenen Kiefer!“

Rufe kommen auf, Jubel. Die Gäste sind offensichtlich gut gelaunt und harren der Dinge die da kommen mögen.

„Nun denn, mein Freund Atharel nimmt die Wetten entgegen, der Favourite ist auch heute wieder Armarcar von meinem guten Freund Rian Ferrumil, aber auch andere haben ausgezeichnete Tral hier. Nehmt nur Reros, diesen hervorragenden erwachsenen Tral hier [Erron hält einen rotschwarzen Tral in die Höhe, welcher in der Tat recht bedrohlich aussieht], trainiert von Dolaila Etnoit, ebenfalls einer guten Freundin von mir. Also, wie gesagt, mögen die Kämpfe beginnen. Ihr habt jetzt erst mal Gelegenheit, euch alle Tral anzusehen. Wir haben heute 16 hervorragende Tral, die jetzt alle nacheinander nochmal von Ihren Besitzern und Trainern gezeigt werden. Das Startgeld beträgt 5 BS, der Preis für den ersten Platz beträgt 2 GS, der Preis für den zweiten 50 BS und für den dritten Platz sind immer noch 20 BS reserviert. Gekämpft wird bis zum Tode oder bis der Trainer die Glocke läutet. Die vorläufigen Quo-

Gelingt einem der Helden eine Gehörprobe, so hört er von draußen eine Art Gackern und Rufe, aus denen er, wenn er sich vorher mit

ten liegen wie gesagt bei Atharel aus. Der erste Kampf beginnt in einer halben Stunde, nochmals viel Spaß!!!“

Die Wettliste befindet sich im Anhang. Auf Ihr stehen sämtliche Begegnungen, die Quoten und natürlich der Sieger.

Die Tral werden während der folgenden 10 Minuten durch die Kneipe geführt, alle sehen recht gefährlich aus, z.T. haben einige schon deutlich sichtbare Spuren vergangener Kämpfe. Armarcar sieht wirklich sehr gefährlich aus, die geschärften Krallen und der mit Stahlklingen versehene Schnabel verfehlen zumindest ihre optische Wirkung nicht.

Die Herren von Tisch 6 geben ab und an einen Wink an Atharel, welcher sich etwas zu notieren scheint (Aufmerksamkeit +20%), den Helden fällt auch auf, daß sich keiner vor diese stellt und ihnen die Sicht nimmt (Fragen nach diesen Herren werden immer ausweichend beantwortet).

In den Minuten bis zum ersten Kampf werden die Tral wieder nach draußen in ihre Verschlüge gebracht (geht einer der Helden nach draußen, um sich umzuschauen, so sieht er entlang der Kneipe und an der gegenüberliegenden Straßenseite insgesamt etwa 30 Verschlüge in denen Tral hocken. Offensicht-

den beiden Jungen unterhalten hat, die das Rondell aufgebaut haben, den Namen Armarcar heraus.

lich haben einige auch Ersatztral mitgebracht, um mit ihnen zu handeln, denn teilweise wird recht eifrig diskutiert. Viele Schaulustige befinden sich auch auf der Straße, schauen sich die Tral an und versuchen durch die Fenster in die Kneipe zu schauen).

Schließlich ist es soweit, der erste Kampf steht an, mittlerweile sind an die 100 Leute in der Kneipe, unter ihnen auch einige Grünhäuter und zwei Iadner.

Erron klettert wieder in das Rondell
„Meine lieben Freunde, nun beginnt der erste Kampf [abwartend bis der Lärm ein wenig nachläßt], meine lieben Freunde, nun beginnt der erste Kampf und gleich dürft ihr die unheimliche Geschicklichkeit von Armarcar bewundern, welcher sich zuerst Bonai vorknöpfen wird. Palion, mein Freund, nichts für ungut, aber ich denke, du solltest schon mal die Glocke zur Hand nehmen“ [allgemeines Gelächter, der Wirt wartet ein wenig ab, bis es abgeklungen ist.]

Die Helden hören, wie jemand sagt
„Palion kann einem direkt leid tun, dabei sieht sein Tral dieses mal gar nicht schlecht aus“.

„Also, begrüßt ARMARCAR und BONAI!!!“ Applaus und Jubelrufe branden auf, als die Kontrahenten von ihren Trainern in die Kneipe getragen werden.

Armarcar besiegt seinen ersten Gegner wie erwartet in Rekordzeit, Palion kann noch nicht mal die Glocke drücken, so schnell hat Armarcar seinem kleinen Schützling die Kehle aufgerissen. Jubel brandet auf, Erron verkündet den Sieg

„Siege durch Tod nach äähhh... fast einer Sekunde [wieder Jubel, einige zerreißen enttäuscht ihre Wettscheine und Palion räumt den Rest seines Tral ein] für ARMARCAR!“

In den folgenden zwanzig Minuten finden die restlichen 7 Kämpfe der Vorrunde statt — in der Zwischenzeit öffnet sich nochmals der Vorhang zu Alkove 1 und ein weiterer Mann setzt sich neben Jahor auf die Bank, dann betritt Erron wieder das Rondell

„Meine lieben Gäste, gestatten wir den Tral nun eine kleine Pause von einer halben Stunde. Jossanrel wird von seinem Trainer ausgewechselt gegen Ioban, eure Wetteinsätze bleiben selbstverständlich bestehen! In der Zwischenzeit lauscht der Musik von den LANGAN SARON! Und trinkt, Freunde, TRINKT!!!“

Jahor steht wenig später auf, durchquert den Raum, wirft euch einige giftige Blicke zu

Der Beobachter

Helden, denen eine Aufmerksamkeitsprobe +30% gelingt, bemerken, wie sich der Vorhang von Alkoven 1 öffnet und der Beobachter nach draußen tritt. Er geht zum Wettisch, setzt augenscheinlich auf einen der Tral und verscheucht einen Bürger von der Bank rechts neben dem Rondell um sich zu setzen.

Sprechen die Helden den Beobachter an, so reagiert dieser nur mit einem grimmigen Blick und sagt

„Ihr schon wieder, ihr stinkenden, kleinen Garock! Hab ich euch nicht gesagt, daß ihr euch verpissen sollt? Nun haut ab!“

Auf weitere Ansagen der Helden reagiert der Beobachter nur noch einmal

„Also, nun hört gut zu! Mein Name ist Jahor Reban Marmarel und mein kleiner Freund hier [er hebt seinen Umhang ein wenig, so daß die Helden einen Blick auf seinen Degen werfen können], ich nenne ihn ‚Tod aller Neugierigen‘ ist langsam ein wenig genervt von euch. Ich werde nicht zögern euch hier aufzuschlitzen, wenn ihr mich weiter belästigt. Also, weg mit euch!“

Belästigen ihn die Helden dennoch weiter, so zieht Jahor sein Breitschwert und greift an.

Seine Werte:

AT:	19	PA:	18	LE:	65
AW:	15	INI:	13	KO:	15
TP:	W8+4				

Nach wenigen Sekunden entsteht ein handfester Tumult, bei dem sich auch zahlreiche Unbeteiligte einmischen. Jahor steckt seine Waffe wieder ein, der Vorhang von Alkoven 1 öffnet sich wieder und vier Gestalten treten heraus. Zwei kräftige, schwerbewaffnete Kerle, eine schlanke Frau, die sich geschmeidig wie eine Katze bewegt und ein hagerer Mann mit ergrautem Haar, der sich auf einen Stock stützt.

Sie bahnen sich ihren Weg durch die Menschenmenge und verlassen die Kneipe, Jahor folgt ihnen (die Helden können die Gruppe nun entweder verfolgen dann weiter bei >Teil 3.1: Vor der Kneipe< oder sie durchsuchen Alkoven 1 und finden dort einen zusammengeknüllten Zettel mit einer Aufmerksamkeitsprobe +50%. Auf dem Zettel steht lediglich eine Zahl: 500).

Sind die Helden so schlau, fürs erste einen Rückzieher zu machen, so passiert zunächst nichts.

und bleibt vor der Bühne stehen. Er starrt die Lautenspielerin an und als diese nahe am Bühnenrand steht, reißt er sie an sich

„Hallo, bist du aber mal niedlich! Wie wärs denn...“

„**LAß MEINE SCHWESTER SOFORT RUNTER!**“

„So, das ist also dein Schwesterchen, dann solltest du aufpassen, daß diese kleine Schlampe nicht mit jedem weggeht. Komm Süße!“

Jahor will gehen, doch Gewaihn springt von der Bühne direkt vor ihn und hat plötzlich einen Dolch in der Hand.

„Wenn du sie nicht sofort losläßt, dann...“

„Ja, **WASDANN?! Du Wicht. Geh mir aus dem Weg!**“

Jahor zieht seinen Degen und richtet es auf den Musiker. Nihal in seinem Arm ist inzwischen ohnmächtig geworden.

Jetzt wäre der richtige Zeitpunkt für die Helden, einzugreifen. Um Gewaihn und Jahor hat sich mittlerweile ein großer Kreis gebildet, der bis an den Tisch der Helden heranreicht — wenn sie sich dann an Tisch 5 niedergelassen haben.

Die Edelleute an Tisch 7 schauen entsetzt zu, offensichtlich außerstande handeln zu können. Der Onkel legt eine Hand auf die Schulter seines Neffen, um ihn vor weiteren Dummheiten zu bewahren. Offensichtlich hatte er schon genug Aufregung für einen Tag (ist der Jüngling vorher der Messer-attacke erlegen, so befinden sich die Edelleute jetzt natürlich nicht mehr hier, statt dessen drei einfache Städter, die den Tisch im Angesicht der drohenden Auseinandersetzung verlassen haben).

Option 1

Die Helden tun nichts

Dann erscheinen die Kameraden Jahors und überzeugen diesen, Nihal doch lieber loszulassen. Die Gruppe verläßt daraufhin die Kneipe. Die Helden müßten die Kneipe nun ebenfalls verlassen, wenn sie noch etwas erfahren wollen.

Option 2

Die Helden greifen ein

Jahor sieht schnell ein, daß er keine Chance gegen alle hat, zumal er sieht, daß ihn die halbe Kneipe haßerfüllt anstarrt.

Seine Kameraden erscheinen auch sofort. Der hagere Mann wendet sich an die Helden „Entschuldigt sein Verhalten. Er hat ein wenig zu viel getrunken. Lebt wohl“ diese Worte sollen besänftigen, doch seine kalten eisblauen Augen strafen seine Worte Lügen.

Die Helden sollten meken, daß sie sich hier echte Freunde gemacht haben. Die Gruppe verläßt nun die Kneipe, die Helden können sie nicht alle verfolgen, da ihnen der Weg versperrt wird.

Erron tritt ihnen in den Weg und sagt „Laßt es, ihr wollt doch kein Blutvergießen, oder! Die Störenfriede sind nun weg, feiert mit uns. Ich möchte euch gerne einen ausgeben. **ANRAN! Komm her, Junge. Bring eine Flasche Zorilener Spätlese und noch eine Portion Braten**“

Erron begleitet die Helden zurück zu ihrem Tisch und läßt keinen Zweifel daran, daß er die Helden nicht nach draußen läßt!

„Vielen Dank, ich weiß gar nicht, nun... äh, können wir euch irgendwie danken?“ stürmt Gewaihn kurze Zeit später auf die Helden ein.

„Habt ihr vielleicht ein Lieblingslied,... oh, wie unhöflich von mir! Mein Name ist

Gewaihn, und diese holde Maid, deren Unschuld ihr gerettet habt ist meine kleine Schwester Nihal. Die Jungs dahinten und die wunderschöne Fanny gehören zu meinen Spielleuten, den **LANGAN SARON**, was soviel heißen soll wie Wildsäue, hih,... aber nun erzählt doch mal von euch und euren Wünschen, vielleicht können wir euch irgendwie helfen?!“

Die Helden können natürlich über ihren Auftrag nicht sprechen, die Musiker könnten ihnen da wohl auch kaum helfen.

Die Helden können den Abend nun noch richtig genießen, Wein trinken — der Zorilener schmeckt übrigens hervorragend, wetten, spielen und was ihnen sonst noch gefällt. Der Wirt tritt später nochmal mit einer Flasche Wein an ihren Tisch.

„Meine lieben Freunde, ich möchte mich nochmals für euer Eingreifen bedanken [unter Umständen war es ja schon das zweite Mal an diesem Abend] und möchte euch einladen, die Nacht kostenlos unter meinem Dach zu verbringen. Ich habe einige Gäste bereits ausquartiert, um ein Zimmer nur für euch reservieren zu können, nun, was sagt ihr? Ihr müßt einfach annehmen, sonst wäre ich beleidigt!“

Oder die Helden machen sich so schnell wie möglich aus dem Staub. Einer konnte ja sowieso die Verfolgung aufnehmen (Teil 4: Der Hafen)

Erzählen die Helden Gewaihn nichts von Jahor oder haben sie nicht eingegriffen (in diesem Fall hat Gewaihn natürlich keinen Grund sich bei den Helden zu bedanken), haben sie noch die Möglichkeit, Alkoven 1 zu durchsuchen. Mit Aufmerksamkeit + 50% finden die Helden in der hintersten Ecke unter den Stühlen den zusammengeknüllten Zettel.

3.1 VOR DER KNEIPE

Mußten die Helden aus irgend einem Grunde die Kneipe verlassen, so können sie nichts anderes tun, als draußen auf die andere Gruppe zu warten, was je nach Zeitpunkt des Verlassens der Kneipe bis zu eineinhalb Stunden dauern kann. Stellen sich die Helden nun der Gruppe in den Weg werden sie natürlich von Jahor erkannt, welcher sich sofort auf die Hel-

den stürzt. Die beiden Schwertträger folgen Jahor in den Kampf.

ihre Werte:

AT:	14	PA:	14	LE:	60
AW:	12	INI:	11	KO:	15
TP:	2W6+6				

Nach einigen KR — und eventuell einigen Verletzungen — hört man Geschrei. Der

hagere Mann ruft seine Leute zurück und alle geben Fersengeld. Die junge Frau brüllt noch

„Bleibt alles wie vereinbart?!“

„JA!“ ruft der hagere Mann.

Die Frau trennt sich von der Gruppe und rennt Richtung Hafen. Die anderen laufen zurück zum Gasthaus „Zur weißblauen Galette“ und stellen sich nicht mehr zum Kampf.

4 DER HAFEN

Nenigstens einer der Helden sollte die Frau verfolgt haben. Diese scheint auch nicht besonders erfahren zu sein, denn sie läßt sich leicht verfolgen und dreht sich nicht um, beginnt nach einer Zeit sogar zu gehen.

Nach etwa einer halben Stunde kommen die Helden wieder in das Hafengebiet. Die Straßen und Gassen sind immer noch voll, was wohl der Grund ist, daß die Frau keine Angst in den dunklen Straßen zu haben scheint.

Vor einem Lagerhaus hält sie an und schaut sich um, bemerkt die Helden aber nicht. Die Helden sollten nun eine Aufmerksamkeitsprobe +80 ablegen. Bei Erfolg stellen sie fest, daß das Wappen über dem Tor des Lagerhauses ihnen bekannt vorkommt, sie sich aber nicht erinnern können. Kommen die Helden von selbst auf die Idee sich das Wappen anzuschauen, reicht eine Probe von +20. Sagen tut es ihnen aber trotzdem nichts.

Gehen die Helden in das Lagerhaus, so treffen sie die junge Frau, die sie erschrocken mit großen Augen anblickt „*IHR! Bitte tut mir nichts, bitte!*“

Die kleine ist eigentlich ganz niedlich und gefährlich sieht sie auch nicht aus. Stellen die Helden sie zur Rede, so versucht sie zuerst, sich rauszureden. Bis man das Brüllen

eines Stieres hört. Da schaut sie ein bißchen verlegen und wenn man sie auf diese Stiere anspricht entgegnet sie

„*Aber nein, wieso denn, das sind nicht die Stiere von meinem Onkel... ich meine das sind bestimmt nicht die, die ihr sucht*“ Den Versprecher sollten die Helden eigentlich mitbekommen haben und entsprechend reagieren.

„*Also gut, jetzt hat wohl alles keinen Sinn mehr. Also, ich bin Jondeél d'Armon, die Nichte von Dramir dem Händler.*“

Ihr wollt wissen, wieso ich meinen eigenen Onkel bestehle, nun gut. Vor zwei Jahren kamen meine Eltern bei einem Jagdunfall ums Leben. Meine Eltern waren wie Dramir Viehzüchter und sehr wohlhabend.

Eigentlich wäre also ich, da ich das einzige Kind und Erbin bin, eine wohlhabende um nicht zu sagen reiche Frau. Mein Onkel gibt mir aber nur das notwendigste und den Rest verwaltet er, bis ich 21 bin, aber das ist erst in 3 Jahren [Jondeél schaut die Helden trotzig an, als diese nicht reagieren erzählt sie weiter].

Ich will doch aber jetzt schicke Kleider haben und Schmuck. Wer soll mich denn beachten, wenn ich immer rumlaufe wie ne graue Maus!?! [sie ist zwar schlicht gekleidet aber bestimmt nicht schlecht. Die Klamotten sind neu und aus gutem Tuch allerdings ohne irgendwelche Accessoires].

Außerdem habe ich mir nur genommen, was mir ohnehin gehört. Die Stiere haben meinem Vater gehört und irgendetwas hätte ich sie eh verkaufen können.“

Nun liegt es ganz bei den Helden wie sie reagieren. Gehen sie zu Dramir, so wird seine Reaktion später geschildert [Teil 5: Das Ende].

Gehen die Helden nicht in das Lagerhaus sondern zu Dramir, um ihm Bericht zu erstatten, so kommt dieser — mit einigen seiner bewaffneten Leute — mit ihnen um sich das Lagerhaus anzusehen.

„*Aber... das ist ja eines meiner eigenen. WAS GEHT HIER VOR!?!*“ spricht und stürmt zum Lagerhaus, welches jetzt leer ist — von den fünf Stieren mal abgesehen.

„*Niemand hier, AARGghh...! Wir werden ihnen eine Falle stellen. Wir bleiben so lange hier, bis das Lumpenpack wieder auftaucht*“

So vergehen fast 15 Stunden, bis plötzlich die Tür zum Lagerhaus aufgeht und Schritte zu hören sind. Plötzlich geht alles sehr schnell, Dramir und zwei seiner Leute überwältigen die Person, Fackeln werden entzündet. Im Schein der heller werdenden Fackeln sehen die Helden Dramir, wie er eine junge Frau anstarrt.

5 DAS ENDE

„*DU! Was hast Du getan?*“

„*Onkel, ich... es...*“

„*Schweig! Ihr! Alles raus! Ich muß mit meiner Nichte reden! Alleine!*“

Eine halbe Stunde später kommen die beiden aus dem Lagerhaus, beide haben verquollene Augen, sehen aber glücklich aus. Dramir hält seine Nichte im Arm.

„*Alle herhören! Jondeél hat einen Fehler gemacht und bereut ihn. Aber auch ich habe Fehler gemacht, die ich bereue. Ich habe meine kleine Jon (gesprochen mit langem „o“) in einen Käfig gesperrt und nicht gemerkt, daß sie erwachsen geworden ist. Von nun an erhält sie was sie braucht*“

„*Oh, Dramir, wenn ich gewußt hätte, daß du mir so wenig gibst, um mich vor meinem eigenen Geld zu schützen, hätte ich es vielleicht schon früher verstanden. Verzeih mir!*“

„*Ich verzeihe Dir und nun, Freunde, wollen wir auf die eigentlichen Übeltäter warten, die meine Nichte angestiftet haben*“

Die Helden und Dramir sowie zwei seiner Leute warten nun auf Detonal, der gegen Abend kommen soll. Dramir berät sich mit den Helden, wie die Falle zu legen ist. Es dämert bereits, als ein Klopfen ertönt.

„*Jondeél, mach auf, ich bin's.*“

Je nachdem, wie es abgesprochen wurde geht es nun weiter, es folgt auf jeden Fall ein Kampf.

Detonals Werte

AT:	16	PA:	14	LE:	55
AW:	15	INI:	14	KO:	13
TP:	W8+5				

Detonal hat wieder seine drei Leute dabei. An eine Aufgabe ist nicht zu denken. Gerät er in arge Bedrängnis, versucht er Jondeél in seine Gewalt zu bringen.

Ist alles überstanden, so werden die Gefangenen (wenn es welche gibt) zur nächsten Gardistenstation gebracht. Bevor Detonal weggesperrt wird (wenn er überlebt hat) schaut er die Helden an und wendet sich an

sie. „*Man sieht sich immer zweimal im Leben, denkt daran!*“ und lacht.

Anschließend begibt man sich in das Kontor, wo erstmal ausgiebig gefeiert wird. Dramir kommt zu fortgeschrittener Stunde zu den Helden

„*Meine Lieben, ihr habt mir einen unschätzbaren Dienst erwiesen. Hier ist erstmal die versprochene Belohnung, aber ich habe noch eine Überraschung für euch, kommt mit*“

Dramir führt die Helden in einen Innenhof.

„*Seht ihr diese prächtigen Kodlus? Sie sollen euch gehören, als Dank, daß ihr mich mit meiner Nichte, welche auch mein einziger Erbe ist — ausgesöhnt habt. Nun, was sagt ihr*“

Dramir strahlt euch an und deutet auf die wirklich wundervollen Tiere.

ENDE

WETTLISTE

Tral	Quote für den ersten Kampf	Gesamtquote für Turniersieg	Begegnung
Armarcar	1,05	4,75	1
Reros	1,10	9,50	2
Anliban	1,25	10,55	3
Nobotar	1,35	10,90	4
Bonanai	1,25	10,70	5
Thawawai	1,45	11,15	6
Bonotalan	1,55	13,55	7
Peberel	1,70	15,80	8
Walargah	2,10	19,50	8
Perebald	2,35	23,75	7
Odtanran	2,70	31,50	6
Betadai	3,80	38,00	5
Jossanrel	3,10	47,50	4
Rudrinril	3,80	63,00	3
Bonai	6,30	95,00	2
Pehor	9,50	190,00	1

Tral	Quote für den ersten Kampf	Gesamtquote für Turniersieg	Begegnung
Armarcar	1,10	3,15	1
Reros	1,25	3,80	2
Anliban	1,60	6,30	3
Thawawai	1,70	9,50	4
Bonotalan	2,10	11,85	4
Walargah	2,40	15,80	3
Betadai	3,80	23,75	2
Jossanrel	6,30	47,50	1

Tral	Quote für den ersten Kampf	Gesamtquote für Turniersieg	Begegnung
Armarcar	1,35	2,35	1
Anliban	1,60	3,80	2
Betadai	2,35	4,75	2
Thawawai	3,15	6,30	1

Tral	Quote
Armarcar	1,60
Betadai	2,35

Turniersieger: Betadai