



Das Badehaus

Ein One-Shot-Abenteuer
für jedes System

Präsentiert von
OrkenspalterTV & DUNGEONFOG

Das Badehaus

© Text, Idee & NPC Illustrationen:
Mháire Stritter, Orkenspalter TV

© Maps, Grafiken & Layout:
Till Lammer, DUNGEONFOG

© Dekorative Assets:
Anton Trauner, DUNGEONFOG

Erschienen 2024 im Rahmen des Gratis Rollenspiel Tages

DUNGEONFOG

ist ein Online-Karten-Editor und Autorenwerkzeug für Spielleiter und Geschichtenerzähler. Nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne 2017 startete die erste Version im Oktober 2018.

DungeonFog wurde bereits mit dem RPC-Fantasy-Award als "Most Promising Product" und dem silbernen Ennie ausgezeichnet.

Seitdem arbeitet das Team unter der Führung von Till Lammer neben der Weiterentwicklung des Online-Battlemap-Editors auch an einer Desktopversion zum Zeichnen von ganzen Welten und Universen.

Orkenspalter TV

informiert seit 2009 ausführlich aus der Pen & Paper-Szene. Erst als YouTube-Kanal, später zusätzlich in Twitch-Streams und Podcasts.

Neben hunderten Reviews und Reportagen haben sich inzwischen tausende Stunden an Actual Play-Sessions angesammelt, die meist von Moderatorin und Autorin Mháire Stritter geleitet werden.

Das Team von Orkenspalter TV besteht aus AutorInnen und RedakteurInnen für Systeme wie Das Schwarze Auge, Cthulhu, Shadowrun, Deponia: Das RPG u.v.m. Orkenspalter TV finanziert sich komplett durch Patreon.



ZUSAMMENFASSUNG

Das Badehaus ist ein One-Shot-Abenteuer, das allein in und in der näheren Umgebung eines luxuriösen Badehauses spielt. Es herrschen Spannungen untereinander, die leicht in Gewalt eskalieren können. Grund dafür ist, dass eine Vettel (oder je nach Setting ein anderes, finsternes Hexen-Märchenwesen) hier ihre Tochter in menschlicher Gestalt platziert hat, die kurz vor der Offenbarung ihrer Natur steht. Die Besitzerin, eine harmlose Menschenfrau, hat das Kind unwissend als ihres aufgezogen und liebt das Mädchen trotz seines schwierigen Temperaments aufrichtig.

Die Vettel hat vor zwei Tagen die echte Köchin umgebracht, ihre Gestalt angenommen und sich so unter die Angestellten gemischt. Die Leiche hat sie zerteilt und teils als Kochzutat aufbereitet und teils im Brunnen versenkt, wobei der Gärtner sie beobachtet hat (nur ist dieser ein Kenku und von den anderen nicht gut gelitten, das heißt, er kann sich nicht klar ausdrücken und es will ihm niemand zuhören). Ihr Ziel ist es, Zwietracht zu säen und ihrer Tochter die negativen Emotionen als Geschenk zu ihrer ersten Verwandlung in ein Monster zu machen. Von der Stärke dieser finsternen Gefühle wird auch die Macht der neuen Vettel abhängig sein.

Die Gäste vor Ort sind daher auch so gewählt und manipuliert, dass sie unweigerlich für Spannungen oder Gewaltausbrüche sorgen werden. Taruna, eine zwergische Kämpferin, sucht die Mörder ihrer Eltern. Diese sind vor Ort, aber bei Tarunas Eintreffen bereits in einem anderen Zimmer am Feiern. Es handelt sich dabei um Söldner, die nur ihre "Arbeit" gemacht haben. Neben weinseliger guter Laune haben sie auch Drogen dabei, die sie für einen drachenblütigen Kleriker geschmuggelt haben und diesem unauffällig übergeben wollen.

Der Kleriker wiederum leidet an einer schweren Krankheit, gegen deren Schmerzen nur die Drogen helfen, auch wenn er mit der Frage kämpft, ob seine Gottheit dies will. Charodar, so heißt der Kleriker, trägt auch ein heiliges Schwert seines Ordens bei sich, das wiederum ein reicher Handelsherr und Sammler gerne besitzen würde, der dafür auch seinen Leibwächter oder hilfreiche SCs auf den Kleriker hetzen würde.

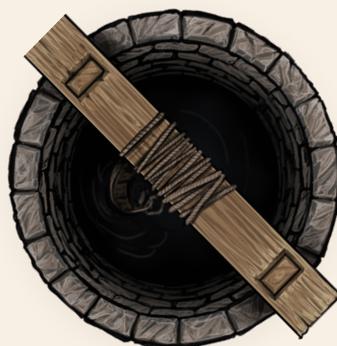
Außerdem hat die erwachsene Vettel einen Übergang in die Feenwildnis erzeugt, der ihr sowohl Pflanzen-Plagen und Feendrachen als Helfer liefert, als auch die Umgebung des Badehauses auf unvorhersehbare Weise verändert. Unter anderem sind die Fische im See magisch geworden und wer sie isst, erhält neue Fähigkeiten.

Ein ehemaliger Gast, der Gnom Norkel Grompenflast, ist von diesen Fischen abhängig geworden. Er fängt sie und isst sie roh und entwickelt dabei immer wieder andere magische Fähigkeiten und verhält sich zunehmend erratisch, während er im Wald in der Nähe kampiert.

Dort lauern an diesem Abend auch die Plagen auf Gäste, die fliehen wollen. Der einzige vor Ort, der zumindest etwas über das Geschehen weiß, ist der Gärtner, Mockmock. Der Kenku - ein verfluchter Rabenmensch, der Geräusche und Stimmen imitieren, aber keine eigenen Sätze bilden kann - hat gesehen, wie die Vettel Teile der Köchin im Brunnen versenkt hat. Es will ihm nur niemand zuhören, außer vielleicht den SCs.

Am Ende sollen alle Gäste geopfert und die Tochter in eine Vettel verwandelt werden. Die Spieler müssen den Komplott aufdecken und verhindern und dabei so viele andere Gäste wie möglich retten.

Das Abenteuer ist zwar sehr offen gestaltet darin, wie und wann sich die SCs in die Dramen vor Ort einmischen, aber es gibt zugleich auch eine tickende Zeitbombe: Um Mitternacht wird die neue Vettel in ihrer wahren Natur offenbart und ihre Mutter dann mit ihr gemeinsam die Überlebenden umbringen. Bis dahin sollten die SCs zumindest wissen, dass die Situation inszeniert wurde, die Köchin tot ist und "etwas" ihre Rolle übernommen hat.



DER SCHAUPLATZ

Das Badehaus "Die grauen Schleier" liegt in einem Tal mit heißen Quellen, die für ihre heilsame Wirkung bekannt sind. Das Wasser wird direkt in Badebecken geleitet und nach etwas Abkühlung fließt es weiter in einen See, der mit seinen bunten Seerosen und ungewöhnlichen Fischen einen spannenden Anblick bietet.

Der Name bezieht sich auf den warmen, leicht nach Schwefel duftenden Nebel, der von vielen kleinen Rissen im Umland aufsteigt und von den unterirdischen Vorräten an heißem Wasser kündigt.

Die Natur rings um das Badehaus wird von dem steten warmen Nebel verwöhnt und Bäume und Büsche wuchern dicht an dicht. Viele der Pflanzen wirken ungewöhnlich mit besonders leuchtenden Blüten, da die Feenwildnis oder eine andere Form von Feenwelt nahe ist und die Umwelt verändert.

Alles ist immer leicht klamm und feucht im Tal und an vielen Stellen haben sich ungewöhnliche, bunte Ablagerungen an Mineralien gebildet.

Das Badehaus selbst ist teils aus Stein, teils aus Holz erbaut und hat über sein langes Bestehen mehrere Ausbauten erhalten. Der eigentliche Badebereich, wo mehrere Becken in einem gekachelten Raum zur Entspannung im heißen Wasser einladen, ist der älteste. Die Räume, in denen Gäste abseits vom Baden feiern, trinken und den Ausblick auf den See genießen können, sind neueren Datums und bestehen vor allem aus Holz. Wie die Aussichtsplattform, die das neue Herz der Anlage darstellt, sind diese Teile des Hauses auf Stelzen in den See gebaut.

Die gesamte Anlage ist gut gepflegt, sauber und duftet nach edlen Seifen und Hautölen. Abends ist die Stimmung am schönsten, wenn sich das letzte Sonnenlicht im Nebel bricht, aber auch nachts ist die Beleuchtung durch viele bunte Lampions regelrecht traumhaft und durch den beständigen Dunst leicht verwachsen-unwirklich.

DAS ABENTEUER BEGINNEN

Das Badehaus kann in jeder Region eingeworfen werden, wo es halbwegs überzeugend heiße Quellen und Leute, die sich darin entspannen, geben kann. Dadurch, dass der Ort auch vorher schon der Feenwelt nahe war, kann ein idyllisch bewaldetes Örtchen mit heißem Badewasser auch an ungewöhnlichen Stellen auftauchen, dann würde damit die Besonderheit des Ortes von Beginn an mehr betont.

Es eignet sich als gute kleine Unterbrechung auf einer Reise oder als ein Abenteuer, um SCs zusammenzuführen.

Ob sie dabei gezielt das Badehaus aufsuchen oder zufällig darüber stolpern, hängt eher von der Motivation der Gruppe ab. Sobald sie erstmal vor Ort sind und es dunkel wird, locken auf der einen Seite die Feier und kostenloses Vergnügen und drohen draußen Plagen, wenn man sich absetzen will, so dass es zahlreiche Gründe gibt, um während des Geschehens zu bleiben.

DER WEG ZUM BADEHAUS

Die SCs könnten das Badehaus aus den verschiedensten Gründen aufsuchen und das Abenteuer kann natürlich auch einfach damit starten, dass die Gruppe gerade dort ankommt.

Hier ist eine Reihe an Storyhooks, mit denen ihr die Charaktere zu den Grauen Schleiern leiten, locken oder direkt schicken könnt.

- Nachrichten von Informanten an SCs, dass dort die Feenwelt nahe ist/seltsame Dinge vor sich gehen/bekannte Kopfgeldjäger oder andere NSCs sich dort sammeln.
- Gerüchte, die auf die Backstory der SCs anspielen, hier könnte auch ein NSC mit Drama-Beziehung zu einem SC genutzt werden.
- Spirituelle Reise gläubiger Charaktere zu diesem Ort der inneren Einkehr.
- Panische NPC, die der Gruppe über den Weg laufen und davon erzählen, dort von einer finsternen Frau vertrieben worden zu sein (die Vettel, die schon mal langweilige Gäste verscheucht oder verscheuchen lässt).
- Monstergeräusche, die die Party näher zum Ort des Geschehens locken, aber dann vielleicht einfach nur Norkel Grompenflast als Quelle haben, der einen besonderen Fisch geschluckt hat und nun wie ein Elefant trompetet.
- Plötzlicher Wetterwechsel / aufsteigender Rauch oder Geruch, der misstrauisch macht, aber nur von den heißen Quellen und dem Einfluss des Feywilds herrührt.
- Zwei Feendrachen im Dienst der Vettel beschließen, die Reisenden einzuladen. Sie sind etwas kindisch, maulig, aber geben auch ihr Bestes, um den Besuch verlockend darzustellen. Sie haben kleine Papier-Gutscheine dabei, die kostenlose Dienste versprechen.



ABLAUF UND ESKALATION

Zu Beginn des Abenteuers sollte das Badehaus noch wie ein einladender, angenehmer Ort wirken, der nur ein paar ungewöhnliche Macken hat:

- Die Besitzerin ist etwas abgelenkt, aber das kann am Geburtstag ihrer Tochter liegen, wegen dem auch alle angebotenen Dienstleistungen umsonst sind.
- Die Tochter selbst ist schlecht gelaunt.
- Der Kenku, der See und Garten pflegt, ist aufgeregt.
- Das Essen ist nicht so gut, wie man annehmen sollte.
- In der Eingangshalle sitzt eine bewaffnete Zwergin.

Nichts davon sollte aber direkt bedrohlich wirken, sondern eher spleenig. Die SCs werden bedient, bekommen ein Zimmer zugewiesen und können sich im Haus bewegen und vergnügen, wie sie mögen.

Bis Mitternacht, wenn die Verwandlung des jungen Monsters einsetzt, gibt es jedoch eine Reihe Handlungsstränge, die über mehrere Stufen eskalieren können. Die Spielenden können dabei frei unterschiedlichen Geschichten nachgehen, manche Eskalationen verhindern oder andere ihren Lauf nehmen lassen.

Damit bauen sie auch ein Punktekonto auf, das bestimmt, wie mächtig die junge Vettel sein wird, wenn sie sich schlussendlich das erste Mal verwandelt. Andere Story-Stränge sind zum Ermitteln gedacht und können den SCs die nötigen Informationen vermitteln, um das Geschehen zu verstehen.

Alle Erzählstränge und das gesamte Abenteuer an sich haben dabei drei Stufen. Die erste steht für den Zustand beim ersten Zusammenstoß mit dem Geschehen: Hier finden sich Plohooks und erste Informationen.

Die zweite Stufe ist dann eine Reaktion auf das Ermitteln der Spielenden oder den Kontakt mit anderen Gästen im Badehaus. Hier laufen erste Dinge aus dem Ruder, greifen Leute zu den Waffen, geraten in Streit oder agieren gegen die SCs.

Die dritte und letzte Stufe ist dann immer eine Entgleisung in Richtung Chaos. Die tritt ein, wenn die SCs entweder eine bestimmte Schwelle in ihren Ermittlungen überschritten haben, wie zum Beispiel den Kopf der Köchin im Brunnen zu finden - oder wenn sie nicht eingegriffen haben, wie bei dem Aufeinanderstoßen von Zwergin und Söldnern.

Die SL sollte immer, wenn das Geschehen zur Ruhe kommt oder die SCs gerade nicht weiter wissen, einen anderen Strang eine Stufe weiter eskalieren lassen. Alle Stränge sollten spätestens um 11 Uhr abends in der Stufe zwei landen, ausgehend davon, dass um acht Uhr abends das Geschehen beginnt und Mitternacht die dritte Stufe für das Gesamtgeschehen erreicht wird.

Strang 1: Der Kenku und der Brunnen

Stufe	Eskalation
1	Mockmock versucht, sich an die neuen Gäste zu wenden. Als Kenku kann er nur mit geliehenen Stimmen sprechen und bedient sich einmal gehörter Sätze und Floskeln, um sich verständlich zu machen.
2	Mockmock warnt die SCs davor, dass im Wald auf einmal Plagen/böse Naturgeister aus der Feenwelt umgehen. Er zitiert "Ich gehe nicht ins Gebüsch, dafür bist du da", "Jetzt tu nicht so, als hätte der Baum dir wehgetan" und "Halt den Schnabel, Mockmock, oder ich sag den Baumhütern, sie sollen dich fressen".
3	Mockmock verfällt in Panik, dass er offenbar nichts tun kann, um zu helfen. Er schreit immer wieder "Mockmock du nutzloses Stück Dreck, kannst nichts richtig machen!" und rennt in den Wald, wo er von den Plagen angegriffen wird.

Strang 2: Die Köchin und die Tochter

Stufe	Eskalation
1	Yelassi, die Köchin, produziert eher mittelmäßiges Essen. Drula, die Bedienung, ist unhöflich und hat keine Lust auf ihre Arbeit. Es ist noch nicht offenkundig dass die beiden in Wahrheit Mutter und Tochter sind, sowohl die SC als auch Drula als auch Besitzerin Andrelea glauben, dass Andrelea Drulas Mutter ist.
2	Drula beschimpft offen die Köchin und auch die Gäste. Wer in der Küche spioniert, kann mitbekommen, dass Yelassi das Dienstmädchen zu motivieren versucht mit ungewöhnlichen Zutaten zu kochen.
3	Drula und ihre "Mutter" Andrelea verlangen, dass alle zur Geburtstagsfeier um Mitternacht auf die Plattform über dem See kommen.



Strang 3: Die Zwergin und die Kopfgeldjäger

Stufe	Eskalation
1	Taruna fragt alle Neuankömmlinge, ob sie die Mörder ihrer Eltern gesehen haben.
2	Taruna beginnt, das Gasthaus zu durchsuchen, und läuft dabei Gefahr, den Kopfgeldjägern zu begegnen. Diese erzählen entspannt und in Feierlaune gerne von ihren bereits erlebten Abenteuern, dass sie vor allem die erledigen, die es echt verdient haben - Mörder, Sklavenhändler etcetera - aber dass sie andere Verbrechen nicht so eng sehen.
3	Die Kopfgeldjäger, beschwipst und je nach Ablauf genervt, laufen ebenfalls durchs Gasthaus und wenn sie Taruna begegnen, zögern sie auch nicht, mit ihr zu kämpfen.

Strang 4: Der Sammler und das Schwert

Stufe	Eskalation
1	Bolgrin fragt Charodar nach dem Schwert, blitzt ab, und fragt dann die SCs, ob sie bei der Beschaffung vielleicht helfen könnten.
2	Bolgrin schickt, so die SC nicht helfen wollten, seinen Leibwächter los, Druck ausüben. Charodar wird wütend und hält einen Vortrag, wie wichtig diese gesegnete Waffe sei. Es wird dabei auch klar, wie geschwächt Charodar bereits ist.
3	Bolgrin, seine Freundin und sein Leibwächter treiben Charodar in die Enge und bieten allen Anwesenden reichlich Gold, wenn sie helfen, den Paladin niederzumachen.

Zwergenfrau Taruna



Strang 5: Der Paladin und die Drogen

Stufe	Eskalation
1	Charodar ist sichtlich krank und scheint mit einer schweren Entscheidung zu ringen. Die Kopfgeldjäger wollen feiern und fragen andere, ob sie bereit wären, die Drogen zu übergeben, die sie für den Paladin dabei haben.
2	Charodar erleidet einen schweren Husten- und Schwächeanfall und bittet dann peinlich berührt jemanden, ihm die "Medizin" von den Söldnern zu besorgen. Sollte dies nicht gelingen oder sich jemand über ihn lustig machen, wird er wütend und beschimpft alle, sich selbst und seinen Gott.
3	Charodar wankt mit der Waffe in der Hand durch das Badehaus, entweder wahnsinnig vor Schmerzen ohne die Drogen oder vollkommen benebelt mit ihnen, und droht, sich im See zu ertränken oder jemand anzugreifen.

Strang 6: Der Gnom und die Fische

Stufe	Eskalation
1	Norkel angelt, von den Zimmern aus klar sichtbar, einen Fisch aus dem Wasser, isst ihn direkt ganz und roh und beginnt in bunten Tigerstreifen zu leuchten.
2	Norkel droht allen, die sich dem Wasser nähern, dass das SEINE Fische sind, während er chaotisch mutiert. Er rennt danach in den Wald, um später wieder mit der Angel aufzutauchen und mehr Fische aus dem See zu holen.
3	Norkel kommt leuchtend, pulsierend und trötend auf die Geburtstagsfeier gelaufen, schreit "NORKEL GROMPENFLAST!" und explodiert drei Runden später in einer wilden Entladung chaotischer Magie.

Strang 7: Der Wald und die Plagen

Stufe	Eskalation
1	Wer zurück zur nächsten Straße geht, verirrt sich. Im Wald gibt es gruselige Geräusche.
2	Wer außer Sichtweite des Badehauses wandert, wird von Plagen angegriffen und dorthin zurückgetrieben.
3	Wer zur Geburtstagsfeier nicht im Haus oder auf den Stegen ist, wird angegriffen.



DAS FINALE

Das alles steuert auf die schlussendliche Enttarnung von Drula als neue Vettel zu. Ihre wahre Mutter, die als Yelassi getarnte Vettel, plant die Enthüllung um Mitternacht auf der Plattform über dem See, direkt über dem dort verborgenen Zugang zur Feenwelt, aber auch unter anderen Umständen kommt es zu einer Veränderung Drulas. Der Ort und die Umstände können aber natürlich abweichen.

Wie mächtig die junge Vettel ist, hängt davon ab, wie viel Chaos und Leid sie absorbieren konnte. Zähle die Punkte für alle Fragen unten zusammen und entnehme der Tabelle darunter, wie genau Drulas neue Form ausfällt.

PUNKTE ERMITTELN

Punkte	Bedingung
1	Wenn Taruna und die Kopfgeldjäger gekämpft haben.
1	Wenn Taruna tot ist.
1	Wenn einer oder alle Kopfgeldjäger tot sind.
1	Wenn Norkel am Ende explodiert.
1	Wenn bei einem Fluchtversuch die Plagen angegriffen haben.
1	Wenn Bolgrin einen Kampf mit Charodar angestiftet hat.
1	Wenn Charodar sich selbst oder jemand anders etwas angetan hat.
1	Wenn die SCs viel von der "speziellen Küche" der Vettel gegessen haben.
1	Wenn die Vettel bis Mitternacht unentdeckt geblieben ist.
1+	Für jeden weiteren Kampf und jede weitere verletzte Person.

ERGEBNIS

Gesamt	Drulas Veränderung
0	Drulas Haut färbt sich um Mitternacht grün, aber sie verhält sich nicht anders als vorher und ist überrascht, warum alle so ein Gewese darum machen.
3	Drula wird zu einer Vettel, jedoch mit 2/3 der Lebenspunkte und einem Würfel weniger Schaden bei Angriffen.
6	Drula wird zu einer vollwertigen Vettel.
9	Drula wird zu einer vollwertigen Vettel und bei ihrer Verwandlung entsteht eine chaotische Schockwelle, die alle noch lebenden NSCs für drei Runden auf ihrer Seite kämpfen lässt.



Kopfgeldjäger



KARTE UND SCHAUPLÄTZE

1 Das Badehaus "Der Graue Schleier" (Eingangsseite)

Inmitten eines bewaldeten Tals hat eine heiße Quelle eine Seenlandschaft gebildet, die ein idealer Standort für ein Badehaus ist. Ein stetiger Nebel verdunsteten Wassers verbirgt Großteile des Sees, der Weg zum Badehaus selbst wird jedoch durch eine Reihe von Lampen entlang eines Kieselpfades deutlich. Das Badehaus selbst ist ein massives Holzgebäude, gebaut aus den gleichen Nadelbäumen, die den Wald drumherum bilden.

- Das Tal und der Nebel selbst riechen stark nach Schwefel.
- Rechts neben dem Hauptgebäudes ist ein Brunnen zu finden.

(Social) Encounter: Vor dem Brunnen treffen die Charaktere zum ersten Mal auf Mock-Mock (Kenku-Gärtner).

(Investigation) Encounter: Leiche der echten Köchin am Boden des Brunnens.

2 Eingang zum Badehaus

Über einer Doppeltür am Eingang des Badehauses hängt eine Holztafel mit dem dampfenden Bottich und dem Namen des Hauses "Der Graue Schleier". Fronttür mit Vorhang, der den Blick aber auch den Wind abhält.

(Social) Encounter: Norkel Grompenflast, ein seltsamer Gnom, eilt mit einer Angel vorbei und sagt den SCs, sie sollten nicht fischen. Das macht er.

3 Empfangshalle

Die schlichte Eingangshalle ist mit einigen roten Sitzkissen und Lampen ausgestattet. Gegenüber der Eingangstür ist ein breiter Empfangstisch. Drei Türen führen tiefer ins Gebäude: links zum Badehaus, rechts geht eine kleinere Tür zur Küche und hinter dem Empfang führt die letzte Tür zu den Zimmern und dem Seebereich. Eine Reihe empfindlicher und zerbrechlicher Gegenstände sind ausgestellt und wären bei einer Auseinandersetzung in Gefahr: Ein Vogelkäfig mit mehreren leuchtend bunten Finken, ein Fischglas mit Exemplaren aus dem See, ein Ölgemälde an der Wand, eine Porzellanvase und die Urne mit der Asche von Andreleas Großmutter.

Encounter: Begrüßung von und Gespräch mit der Besitzerin (Andrelea). Tochter der Besitzerin (Drula - insgeheim Vettel-Tochter / Gestaltwandler) ist Grund für die Feier, aber nur Dienstmädchen im Haus. Andrelea, die

etwas geistig verwirrt wirkt, betont, dass hier alles für den Geburtstag dekoriert ist und auch wenn Essen, Trinken und Dienstleistungen zur Feier von Drulas Geburtstag, der um Mitternacht beginnen wird, umsonst sind, wird man für alle Schäden haften.

Zwergenfrau (Taruna) ist aggressiv und fragt die Gruppe, ob diese die Kopfgeldjäger gesehen hat.

Loot: Tresen hat die Kasse und etwaige Dokumente des Badehauses, die Zwergenfrau trägt ein Großschwert +1.

4 Bäder

Mehrere in den Boden eingelassene Becken sind mit dampfendem Wasser gefüllt. Eine kleine abgetrennte Ecke ist zum Ausziehen gedacht und dort liegen gefaltete Handtücher und abgelegte Kleider. Zwei Fenster auf der gegenüberliegenden Seite der Tür sind mit Laken verhängen und verdecken den Blick von außen in den Raum. Zwei der Becken sind in Nutzung.

(Social) Encounter: Bolgrin Estvallon, seine Freundin Bessi und sein Leibwächter Rutger wollen hier feiern und haben zugleich ein Auge auf das Schwert des anderen Gastes im Raum geworfen.

Charodar versucht hier, die Schmerzen in seinen Gelenken zu mindern. Sein heiliges Schwert lehnt am Badebottich.

Loot: Rutger bewacht die Wertgegenstände von Bolgrin und Bessi - Schmuck und ein magischer Ring - und trägt selbst Kettenpanzer und Schwert.

Charodars Schwert ist reich verziert und verleiht einen Angriffsbonus (von +2) im Kampf gegen Untote und Dämonen.

5 a)-d) Gästezimmer

Der Flur ist mit verschiedenen Gemälden der Landschaft des Tals geschmückt. Drei Türen führen zu den verschiedenen Zimmern. Die Zimmer sind mit Feuerstellen, Tischen und Sitzgelegenheiten ausgestattet und haben große Fenster direkt hinaus auf den See.

(Social) Encounter: Die Kopfgeldjäger sind in einem der Zimmer, von dem man aus schräg in das Zimmer der SCs sehen kann. Sie feiern laut und nehmen Kontakt mit ihren Nachbarn auf.

Außerhalb des Hauses am See angelt der Gnom Norkel, wird einen Fisch fangen, roh schlucken und darauf bunt zu leuchten beginnen, bevor er ins Gebüsch rennt.

(Investigation) Encounter: Die Fische und Pflanzen im See sind ungewöhnlich, einige glühen von innen heraus. Wer mit dem Feywild vertraut ist, spürt hier seine Nähe.

Loot: Ausrüstung der Söldner kann gestohlen oder erbeutet werden.





6 Küche

Typische, rustikale Küche mit einer Reihe von Feuerstellen, Tischen und Küchenutensilien. Alle Deckel sind verschlossen und man kann nicht sehen, was sich in den Töpfen befindet.

(Social/Combat) Encounter: Die meiste Zeit wird die Köchin Yelassi (eigentlich die Vettel) hier beschäftigt sein. Nur eine große Ablenkung kann daran etwas ändern oder wenn sie spitzkriegt, dass jemand gehen will. Sie ist barsch, spitzfindig und vertreibt alle so schnell als möglich wieder.

(Investigation) Encounters: In den Töpfen und Gläsern weiter hinten auf den Regalen finden sich ungewöhnliche Zutaten, darunter auch Finger und Zehen und menschliche Eingeweide - Reste der echten Köchin.

Loot: Einige seltene Zutaten für Zaubersprüche und Alchemie.

7 Umland

Rings um das Badehaus und den See ist eine kleine Gartenanlage gestaltet, die wiederum von dichten Büschen und Wald eingegrenzt wird. Die Büsche blühen rot und pink und ein eleganter Steinweg führt einmal um den See und an einer Bank und einem Pavillon vorbei, die zum Verweilen einladen.

(Social) Encounter: Am See angelt der Gnom Norkel und isst Feywild-Fische, die ihn beständig verändern. Er ist nervös und läuft in die Dunkelheit davon, wenn man ihn zu sehr unter Druck setzt.

(Investigation) Encounter: Die Pflanzen und Fische im See sind ungewöhnlich und vom Feywild verändert.

(Combat) Encounter: Plagen warten hier darauf, dass jemand gehen will, und werden dann angreifen und die Personen zurück in Richtung des "sicheren" Gasthauses treiben.

Belohnung für den Abschluss des Abenteuers:

Die Kasse enthält Gold, in der Küche finden sich Zauberezutaten und die restlichen Gäste haben einige magische, praktische oder wertvolle Gegenstände bei sich.

Einzelne NSCs können, wenn man ihnen geholfen hat, in Zukunft als Unterstützung dienen.

Das Badehaus selbst kann - je nach Ausgang des Abenteuers - auch als neuer Unterschlupf gewonnen werden.

Digitales Spielmaterial

Dieses PDF, sowie digitale Versionen der Karte sind online verfügbar unter <https://www.dungeonfog.com/badehaus>



ANHANG NSCs

Yelassi - Köchin / Vettel - Gestaltwandler

- verbringt die meiste Zeit in der Küche, einzige Küchenkraft.
- Gestaltwandler, hat echte Köchin getötet und zerstückelt im Brunnen entsorgt.
- organisierte die "Feierlichkeiten", um die Verwandlung ihrer Tochter zu feiern.
- hat Feywild-Kreaturen dazu angestachelt, "spannende" und interessante Personen anzulocken.
- zubereitetes Essen ist magisch verflucht und schürt Zwietracht und Chaos (und schmeckt ungewöhnlich, zu süß oder zu scharf oder versalzen).

Drula - Küchenhilfe / Tochter der Besitzerin - Gestaltwandler

- bewegt sich zwischen Küche, Eingangshalle und Baderaum.
- wirkt zurückhaltend, maulig und redet nicht viel.
- erledigt alle anstehenden Arbeiten im Badehaus, aber sichtlich widerwillig.
- "Geburtstagskind", dessen achtzehnter Geburtstag gefeiert wird.
- weiß nicht um ihre wahre Natur.

Andrelea - Besitzerin

- besetzt den Empfang.
- sehr zerstreute und verwirrte Besitzerin des Badehauses.
- hat Versprechen gemacht, dass diesen Abend in Vorbereitung auf den Geburtstag ihrer Tochter alle Dienste des Hauses gratis sind.
- scheint nicht zu wissen, was im Badehaus vor sich geht.
- von der Vettel magisch beeinflusst sieht sie über viele seltsame Geschehnisse hinweg und hinterfragt sie nicht.

Mockmock / Kenku-Gärtner

- deutet an, dass etwas nicht stimmt.
- weist auf die Köchin und den Brunnen hin.
- ist der von allen ausgenutzte Helfer mit dem goldenen Herz, der trotz der Umstände nur das Richtige tun will, aber nicht ausreichend kommunizieren kann (weil er durch den Fluch der Kenku nur Dinge wiedergeben kann, die er gehört hat, aber nicht eigene Sätze und Worte bilden).

Korm, Tjalf und Elrin - Kopfgeldjäger

- Gäste des Hauses in einem der privaten Räume.
- Nebenplotfiguren, die dazu dienen, das Chaos und Zwietracht im Badehaus darzustellen.
- haben 13 Jahre zuvor zwerghische Sklaventreiber zur Strecke gebracht.
- sind unter anderem hier, um dem Kleriker Charodar seine "Medizin" zu bringen und suchen jemand, der sie überbringen kann, weil es nicht wirklich legal ist.
- werden Charodar unter Druck setzen, wenn er nicht bezahlen kann.
- werden von Taruna als Mörder ihrer Eltern gesucht.
- nichtmagische Kämpfer.
- auffallende Erscheinung (seltene Haarfarbe, besondere Waffen, etc.), die Tarunas Beschreibung entspricht, im Beispiel ein Halbork, ein Githyanki und ein einäugiger Schattenfell-Elf).

Taruna - Zwergenfrau

- hält sich zu Beginn im Eingangsbereich auf.
- sucht Rache für den "Mord" an ihren Eltern.
- ihre Eltern waren Sklavenhändler, was Taruna nicht weiß. Für sie besteht nur das Trauma, dass Fremde in ihr Heim gekommen sind und ihre Eltern erst gefangen nehmen wollten und sie dann getötet und ihre Köpfe mitgenommen haben.
- sehr aggressive und gereizte Haltung auch gegenüber Fremden.
- glaubt die Kopfgeldjäger seien dafür verantwortlich und fragt alle, ob sie sie gesehen haben.
- wird diese angreifen, wenn sie diese findet.

Charodar

- Drachenblütiger Kleriker, der sich im Baderaum aufhält.
- Hat eine schwere, unheilbare Erkrankung, die man am grauen und spröden Aussehen seiner Schuppen erkennen kann.
- Nimmt deswegen starke Drogen ein, die er hier kaufen will, ringt aber gleichzeitig mit sich, ob dies von seiner Gottheit gewünscht ist.
- Hat bei sich ein gesegnetes und teures Schwert seines Ordens, das für ihn seine noch verbliebene Ehre und seinen Stolz symbolisiert.
- Wird eingreifen, wenn jemand das Schwert an sich nehmen oder ihm seine Drogen vorenthalten will.



Bolgrin Estvallon

- reicher Händler von Artefakten, der auch illegale Ware annimmt und besorgt.
- ist an Charodars Schwert interessiert und wird den Drachenblütigen deswegen ansprechen und unter Druck zu setzen versuchen.
- würde auch jemand anheuern, um das Schwert zu stehlen oder Charodar abzulenken.
- wird seinen Leibwächter, der neben der Badewanne sitzt, auf alle hetzen, die ihm quer kommen.

Norkel Grompenflast

- Gnom, der abhängig von den Feen-Fischen im See geworden ist. Mit jedem Fisch, den er angelt und isst, verändert er sich körperlich. Er beginnt zu leuchten, seltsame Geräusche von sich zu geben, ihm wachsen andere Ohren oder ein Rüssel etc.
- wird zum Finale hin immer seltsamer, bis er, so er nicht beruhigt wird, mit einem lauten Schrei seines Namens explodieren wird, was auch eine Hilfe oder ein Hindernis im Kampf gegen die Vettel sein kann.
- Hinweis, dass etwas mit den Fischen, die zur Zubereitung der Speisen benutzt werden, nicht stimmt.

W6	zufällige neue Kräfte für Norkel:
1	Spinnenlauf.
2	Mehrstimmiges Singen.
3	Spuckt eine klebrige, süße Flüssigkeit, die schnell aushärtet und Leute festkleben kann.
4	Chamäleonartiges Anpassen an den Hintergrund.
5	Zwei Insektenarme mit giftigen Stacheln wachsen aus seinem Rücken, fallen aber nach einem Stich auch wieder ab.
6	Leuchtende Poren stoßen einen angenehm duftenden Nebel aus, der Leute Farben hören und Musik sehen lässt.



**WÄHLE AUS TAUSENDEN
KARTEN ODER ERSCHAFFE
DEINE EIGENEN!**

HOL DIR JETZT DIE
DIGITALE VERSION DIESES
ABENTEUERS AUF

www.dungeonfog.com/badehaus

**ROLLENSPIEL
HAUTNAH**

AUF ORKENSPALTER TV GEHT
ES SEIT 2009 UM PEN AND
PAPER, LARP, COMICS UND
ALLES, WAS SO RICHTIG,
RICHTIG NERDIG IST.

www.orkenspalter-tv.de



