



Ich weiß, was Gaedren dir angetan hat. Er hat auch mir Unrecht zuteil werden lassen. Ich weiß, wo er haust, kann aber nicht gegen ihn vorgehen. Komm zum Sonnenuntergang zu meinem Haus in der Schnäpperstraße 3. Auch andere Opfer Gaedrens werden da sein. Ihm muss Gerechtigkeit widerfahren.

SPIELERUNTERLAGE #1

Danke, dass ihr gekommen seid. Ich muss kurz weg, werde aber in Bälde zurückkommen. Setzt euch doch bitte, während ihr wartet. Der Korb unter dem Tisch enthält Brot und Getränke für euch.

SPIELERUNTERLAGE #2

Meine Freunde, ich hoffe, es geht euch gut in diesen gefährlichen Zeiten. Angesichts der jüngsten Unruhen glaube ich, Abenteurern wie euch einige Ratschläge zur Selbstverteidigung geben zu können. Ich wäre daher dankbar, wenn ihr zu einer Gratisunterweisung zu mir in die Orisini-Akademie, Auf der Hügelkuppe 16, kommen würdet. Ich erwarte euch.

Vencarlo Orisini

SPIELERUNTERLAGE #2-1

Höret

auf weisung ihrer königlichen majestät, der strahlenden königin ileosa, haben alle bürger und angehörigen der städtwache den neuberufenen ärzten der königin in dieser zeit der dringlichkeit unterstützung und zutritt zu gewähren. diese königlichen beauftragten werden die kranken heilen und den kampf gegen jenes um sich greifende leiden organisieren, welches als „blutschleier“ bezeichnet wird. ihnen ist zugang zu allen häusern, wohnungen und gebäuden zu gewähren, die sie ihm rahmen ihrer pflichterfüllung betreten müssen. wer unter krankheit oder befindlichkeitsstörungen leidet, soll sich zur behandlung bei den ärzten melden.

um die ärzte der königin bei ihren pflichten zu unterstützen sei verkündet, dass die grauen jungfern militärische unterstützung leisten werden, wo sie benötigt wird. die jungfern unterstehen direkt dem scharlachroten thron und werden eingesetzt, um den frieden zu wahren, wo die städtwache dazu nicht ausreicht.

die ärzte der königin oder die grauen jungfern bei der erfüllung ihrer aufgaben zu behindern, wird mit kerkerhaft bestraft. sich als arzt der königin oder graue jungfer auszugeben, wird mit dem tode bestraft. wissentlich kranke zu beherbergen oder zu verstecken, wird mit dem tode bestraft. vorsätzlich blutschleier zu verbreiten, wird erst mit folter und dann mit dem tode bestraft.

die ärzte der königin werden alle teile der stadt aufsuchen und dort patrouillieren, bis ihre majestät die seuche für beendet erklärt.

SPIELERUNTERLAGE #2-2

DIE LEGENDE VON SKURAK

Skurak war ein großer Krieger der Sklar-Quah, aber ein noch größerer Verräter. Er tötete seinen Bruder, dessen Mut noch größer gewesen war als der seine. Für die Sklar-Quah sind die schlimmsten Verbrechen jene, die gegen die geheiligte Familie ausgeführt werden. Skurak berief sich zwar auf einen Jagdunfall, doch andere sprachen von einem Mord aus Neid und Zorn. Der Sonnenschamane erklärte Skurak zum Tschamek und er wurde ausgestoßen. Ehe er aber ging, erklärte er, er würde wiedergeboren werden und zu seinem Stamm zurückkehren. Und dies tat er auch.

Er ging zum Jagdrevier des großen Funkenschlunds, den man auch den Clanverschlinger nennt. Nur mit seinem Dolch bewaffnet ging er auf die Bestie zu und sprang ohne Furcht in ihr Maul und schnitt sich den Weg frei. Er kehrte dann zu seinem Clan zurück und erklärte, er sei wiedergeboren worden und hätte seine Schandtaten im reinigenden Feuer in Funkenschlunds Magen zurückgelassen. Der Legende nach akzeptierte der Sonnenschamane dies und niemand sprach mehr von Skurak als einem Tschamek.

SPIELERUNTERLAGE #4-1

Zinnober—

Agentin Koriantus Berichte über deine Fortschritte in Korvosa zeichnen ein gänzlich anderes Bild als jenes, dass du selbst zuletzt der Blutroten Zitadelle präsentiert hast. Wir sind unzufrieden, dass du die Fakten heruntergespielt hast. Insbesondere sorgt es uns, dass du behauptet hast, bei den Störungen der Operation durch Abenteurer handle es sich um „harmlose Probleme, die leicht erledigt werden“ würden. Sollten die Agenten unter deinem Kommando diese Abenteurer in den Aschlanden besiegen können, wie du behauptest, so sei dies beigelegt, doch sollten sie sich weiterhin als Fliegen in der Suppe erweisen, so werde ich mich gezwungen sehen, dich deines Postens zu entheben und selbst die Leitung der Operation zu übernehmen. Die Blutige Gebieterin ist bereits unzufrieden, wie... schlampig... deine Leute bislang vorgegangen sind und sollte ich gezwungen sein, eine bereits ständig im Scheitern begriffene Operation zu übernehmen, so kann ich deinetwillen nur hoffen, dass du deine letzten Fehlentscheidungen nicht überlebt hast. Alles Leid, welches dir deine ach so harmlosen kleinen Abenteurer zufügen könnten, wäre im Vergleich ein liebevolles Streicheln im Vergleich zur Berührung meiner Hand. Ich hoffe und vertraue darauf, dass es nicht soweit kommt. Mögest du im Blut wandeln.

—K

SPIELERUNTERLAGE #4-2

DAS LIED DES GEISTES

Seristial, Schicksal aus Stahl
Seit ew'ger Zeit in Käfigs Qual.
Viere sind im Narbwall verloren,
Im Untod gebunden hinter uralten Toren.
Zuerst ein Geist, Kriegsdurst erfüllt.
Auf alter Wacht, von Zorn umhüllt.
Teufliche Seele auf eiskaltem Turm,
der zweite Feind jeden nur sieht als Wurm.
Der dritte Feind lauert in Zwingers Dreck,
Todesodem ausgeht von jenem Fleck.
Der letzte zwischen Asch' und Gebeinen,
träumt davon mit dem Tod sich zu einen.
Die Geister, von Krieg und Mühsal zerrüttet,
in ihrer Verdammnis tief sind verschüttet.
Des Angeketteten Herrschafft verblasst,
und kündet vom Ende dessen der so sehr verhasst.
Doch Hoffnung verbleibt zwischen all diesen Ketten,
die Klinge aus bröckelndem Stein gilt's zu retten.
Wenn Tod dem Untod ein Ende bereitet,
auch Kazavons Einfluss dem Ende zuschreitet.

SPIELERUNTERLAGE #4-3

Die folgenden Probleme müssen gelöst werden, ehe ich es wagen will, Korvosa zu enthüllen, dass Neotandus noch am Leben ist. Ich überlasse es euch, wie ihr diese Punkte lösen wollt.

1. Ein neuer „Volksheld“ bekämpft Rebellen in den Straßen. Diese Rebellen sind keine von meinen Leuten, sondern eine Fälschung. Ich glaube, dass auch dieser „Held“, ein Mann namens Trifaccia, ein Betrüger ist. Findet heraus, wer oder was er ist.
2. Es scheint, dass das Gerücht, ein Schwarzer Drache niste in Schloss Korvosa, der Wahrheit entspricht. Wenn dies stimmt, muss der Drache besiegt werden.
3. Gegenwärtiger Seneschall des Schlosses ist ein fetter, aufgequollener Magier namens Togomor. Solltet ihr ihn besiegen oder zur Aufgabe bringen können, vermeiden wir lange, legale Streitigkeiten, wenn wir enthüllen, dass Neotandus noch am Leben ist.
4. Unser Freund, der Abadarpriester Ischani Dhatri, welcher sich deutlich gegen die Unterstützung Ileosas durch seine Kirche ausgesprochen hat, ist verschwunden. Meine Ermittlungen haben ergeben, dass man ihn zuletzt gesehen hat, als er auf das Schloss zugegangen ist. Vielleicht findet ihr im Gebäude Hinweise auf sein Verbleiben.
5. Den Gerüchten nach hat eine neue Gruppe von Assassinen der Roten Mantis zusammen mit einer neuen Anführerin auf dem Schloss Quartier bezogen, nachdem ihr ihren letzten Unterschlupf ausgehoben habt. Solltet ihr Beweise finden, dass Königin Ileosa die Rote Mantis nach Korvosa gerufen hat, so wäre dies ein wertvolles Mittel, um ihre Position zu untergraben.
6. Die Grauen Jungfern sind eine Gefahr und müssen aufgelöst werden. Der Sieg über Kordaitra im Langacker-Komplex hat ihnen einen schweren Schlag versetzt, allerdings haben sich die Kommandantin Sabina Merrin und ihre Hauptindoktrinatorin wahrscheinlich auf das Schloss zurückgezogen. Von letzterer ist nichts bekannt, ihre Identität ist außerhalb der Organisation offenbar ein großes Geheimnis. Wenn ihr diese beiden letzten Anführer besiegen oder gefangen nehmen könnt, verlieren die Grauen Jungfern ihre Befehlsstruktur. Das sollte die ganze Organisation lange genug ins Chaos stürzen, dass wir uns die Straßen zurückholen können.
7. Die Gerüchte, dass die Monarchie mit Teufeln paktiere, besorgen mich ebenfalls. Wenn ihr Beweise finden könntet, dass Ileosa mit Teufeln paktiert oder dass Teufel im Schloss hausen, würde das unserer Sache in den Augen der Stadtregierung sehr helfen.
8. Ileosa muss sich für ihre Verbrechen verantworten. Sieht man von kurzen Sichtungen auf den Schlossmauern ab, hat man sie in letzter Zeit nicht in der Öffentlichkeit gesehen. Sie ist da drin – irgendwo. Wenn wir sie einfangen könnten, würde uns dies die Arbeit sehr erleichtern.

MATERIELLE EBENE, VIERTE Inkarnation des DRITTEN Zyklus der Sterblichkeit, Aktenzeichen in der Festung der Gefallenen 9485784.3728:7845.9888495.

Dies ist ein ordnungsgemäßer Vertrag zwischen SERMIGNATTO, dem Herrn des Blutigen Treibandes, und NEOSA ARABASTI, der ehrenwerten Königin der Sterblichen Stadt Korvosa.

FORTAN sollen alle Diener SERMIGNATTOS der Herrschaft NEOSAS unterstehen, sodass die folgenden Beauftragten der Neun Höllen ihrem Wort Folge leisten: MAVROKERAS, die als KINDERKNECHTER bekannten Brüder, die Erinnyen DECABBARA, EVEANIE, MUSCHANI and VERASIA, sowie alle Imps und sonstigen Rangniedereren, welche direkt den genannten Beauftragten berichten und gehorchen.

FERNER soll die ketzerische Erinnye ZANZINARIA mit Körper und Geist an NEOSA GEBUNDEN werden, um deren Leib und Geist gegen alles Unvorhersehbares und Störendes zu schützen, bis diese an Altersschwäche stirbt; tritt dies ein, so soll die Bindung enden.

Im Gegenzug sollen alle bestehenden Schulden zwischen diesen Beauftragten der Neun Höllen und SERMIGNATTO durch letzteren für Null und Nichtig erklärt werden im Falle, dass NEOSA die folgenden Dienste erbringt:

1. Unterstützung und Vorbereitung künftiger Expansion wie sie von jenem für nötig und wünschenswert befunden werden, dessen Name in der Akte 4420.40200:0.88490 der Festung der Gefallenen in den Salztürmen von Dis zu finden ist, dessen Name zwar nicht in diesem Vertrag genannt wird, den Unterzeichnenden aber als derjenige bekannt ist, welcher diese Worte diktiert.

2. Nach Erreichung ihrer eigenen Ziele übereignet NEOSA Boden und Entwicklung Korvosas der Nutzung durch die Hölle als offenes Gebiet und fruchtbaren Boden, wie niedergelegt in der Infinitum Charta und den Stimmlosen Schreien der Ersten Gehäuteten.

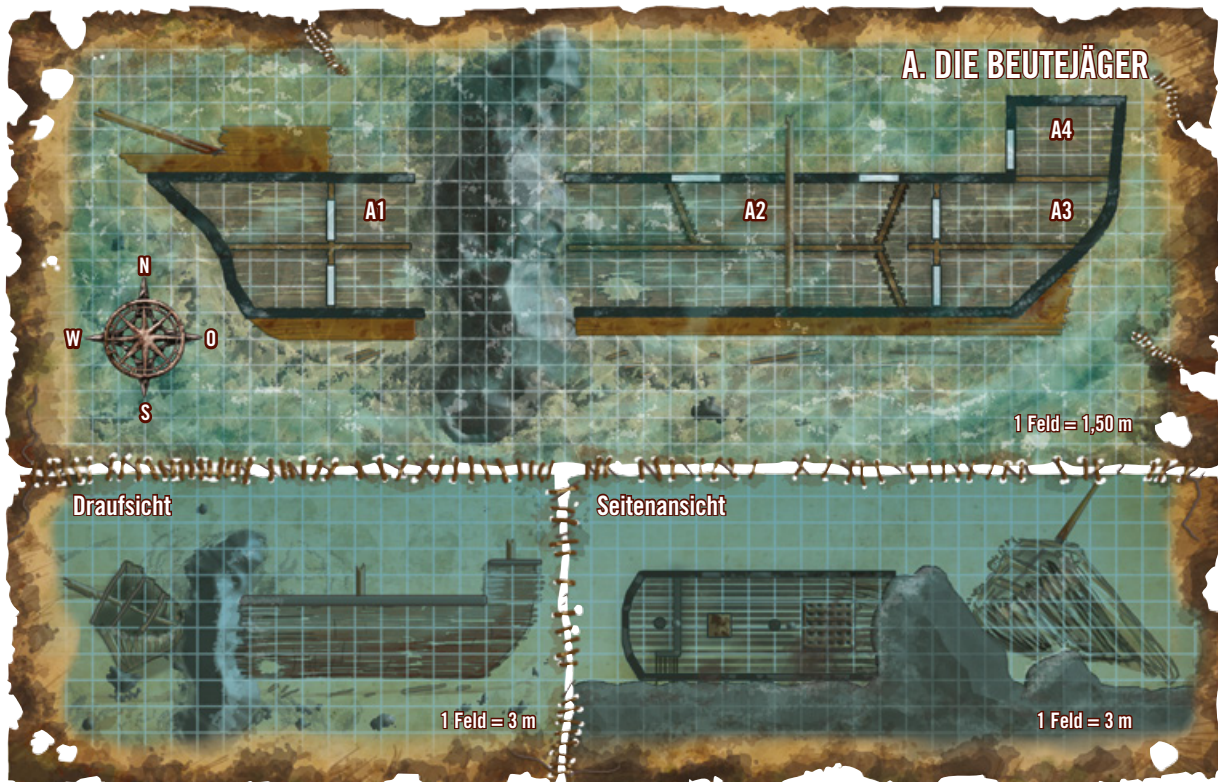
Aktenzeichen 9485784.3728.7845.9888495. Unterliegt dem Vetorecht Asmodens', Ehre seinem Namen.

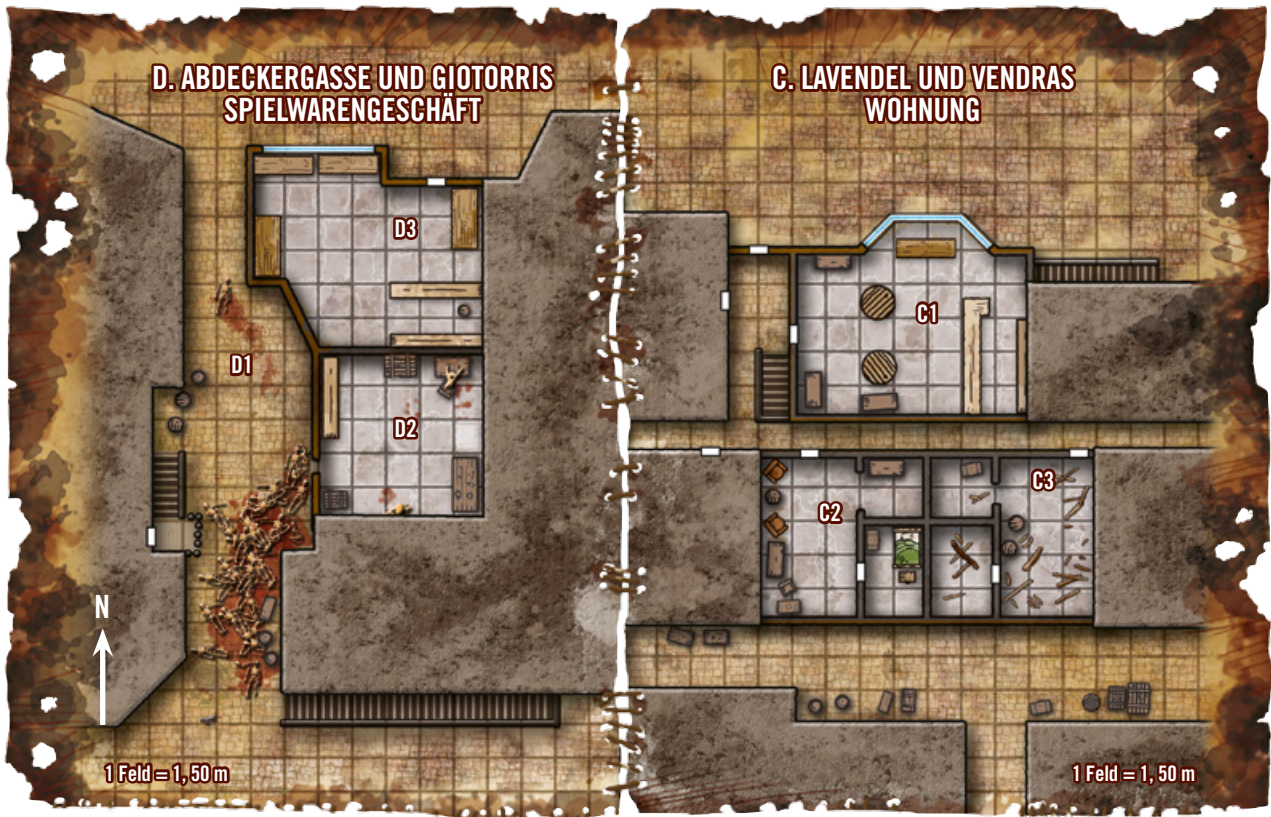
Mit Blut besiegelt und mit der Seele verbürgt –

Neosa Arabasti

B. FLEISCH AUS ALLER WELT







E. CAROWYN-HERRENHAUS

Erdgeschoss



1 Feld = 1,50 m



Erster Stock

Keller



A. VENCARLOS HAUS



1 Feld = 1,50 m



B. VERSTECK DES KÜNSTLERS



1 Feld = 1,50 m

**F. HOSPIZ DER
GESEGNETEN
JUNGFER**

Erdgeschoss

Galerien



1 Feld = 3 m

ALLERHEILIGSTES

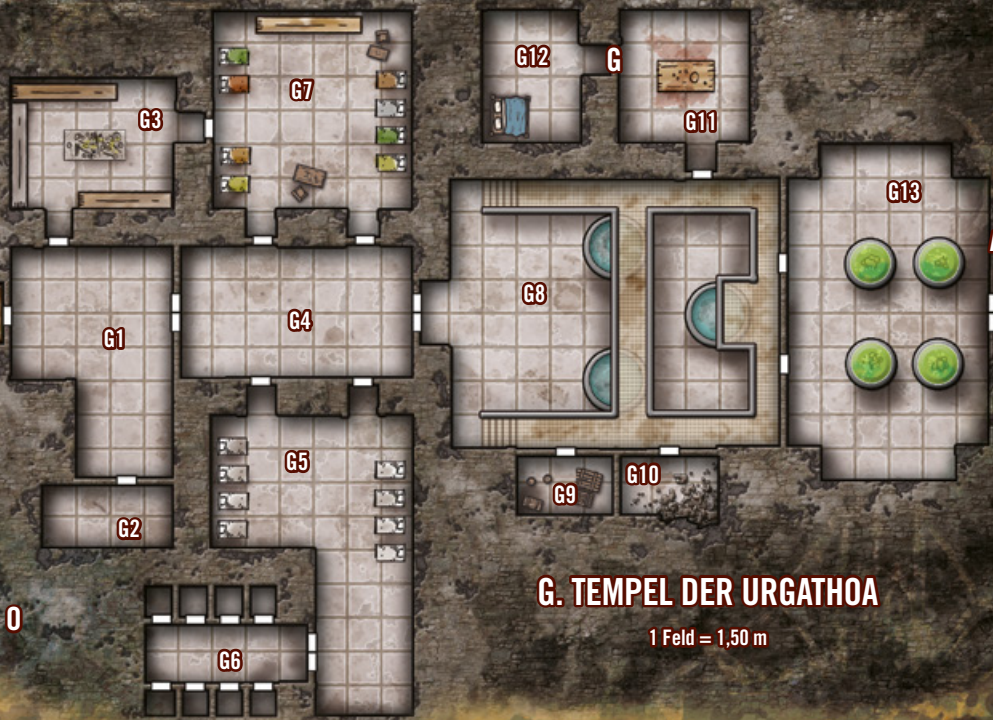


1 Feld = 1,50 m



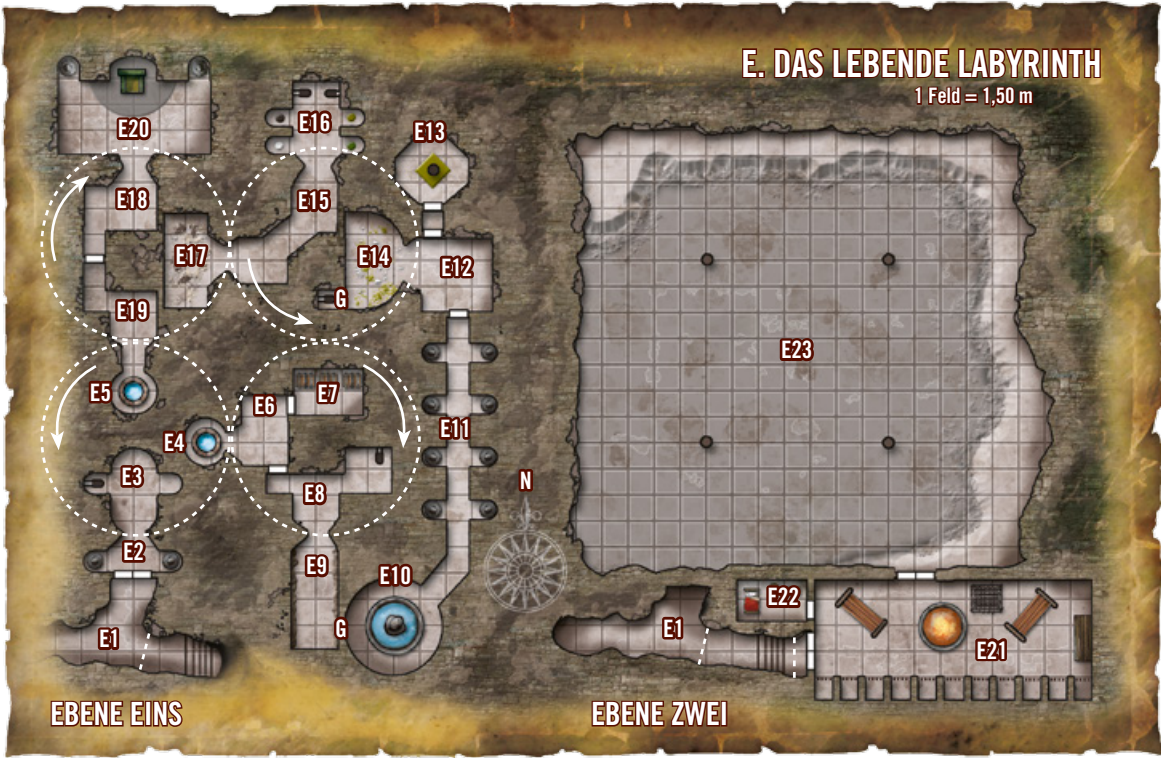
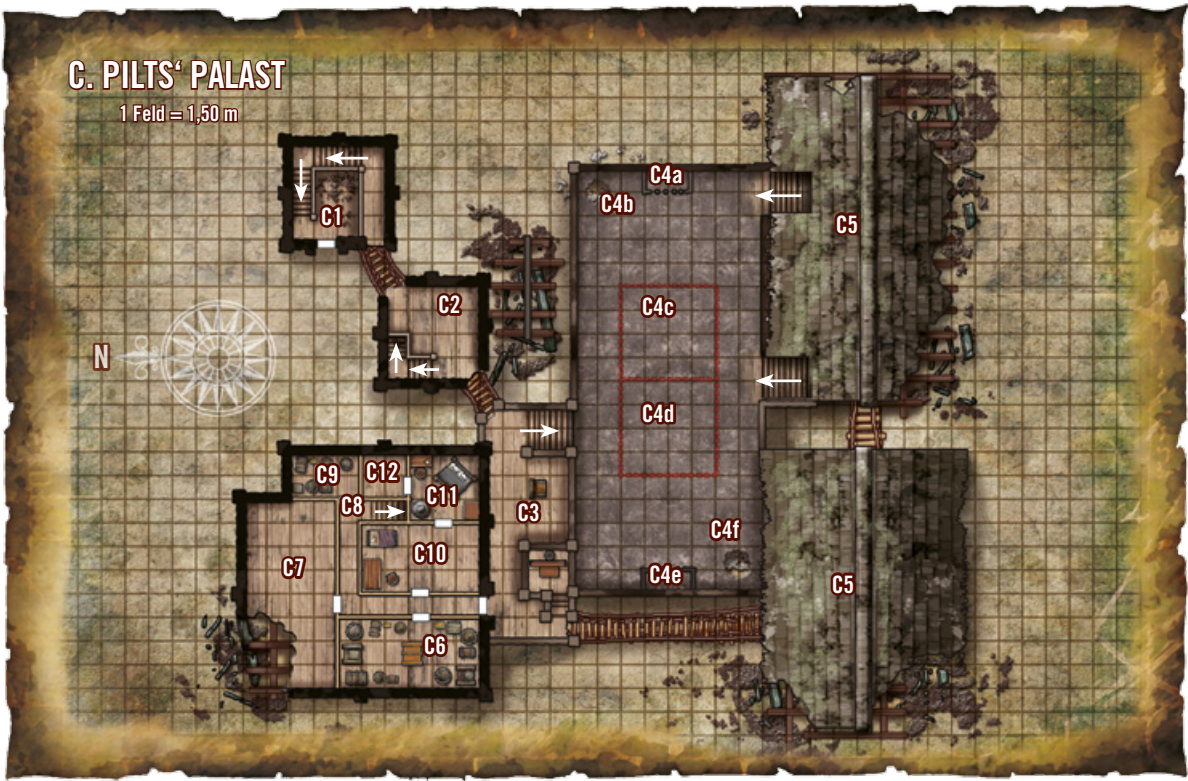
G. TEMPEL DER URGATHOA

1 Feld = 1,50 m

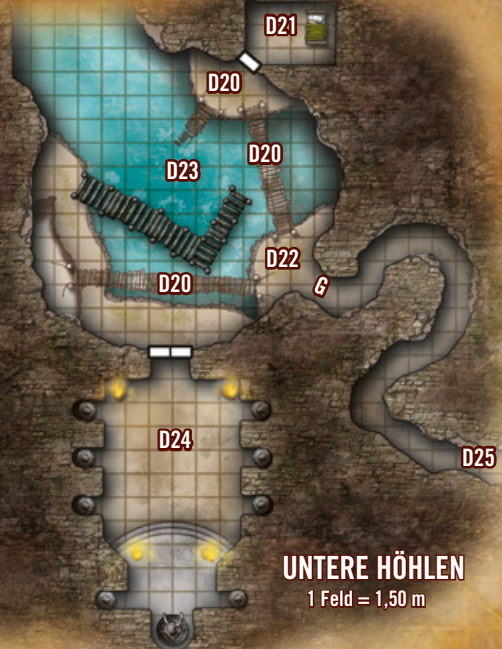


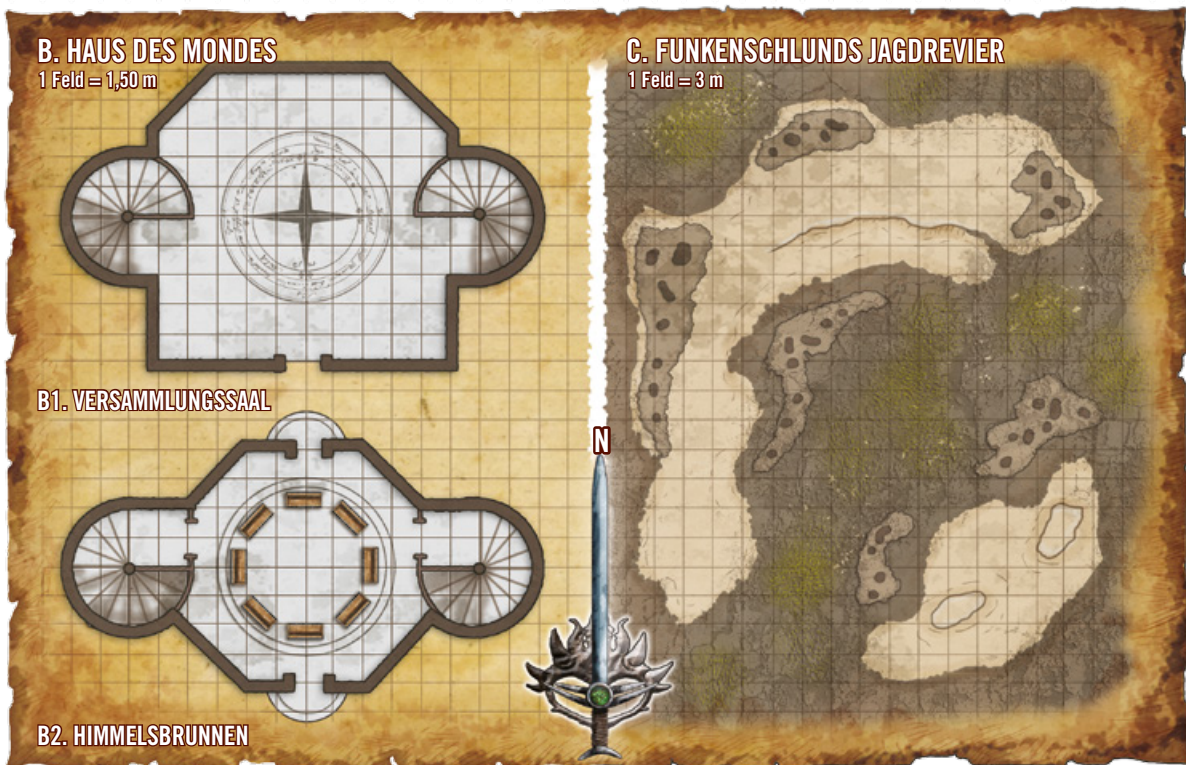
Zum
Allerheiligsten





D. PALAST DER ARKONAS

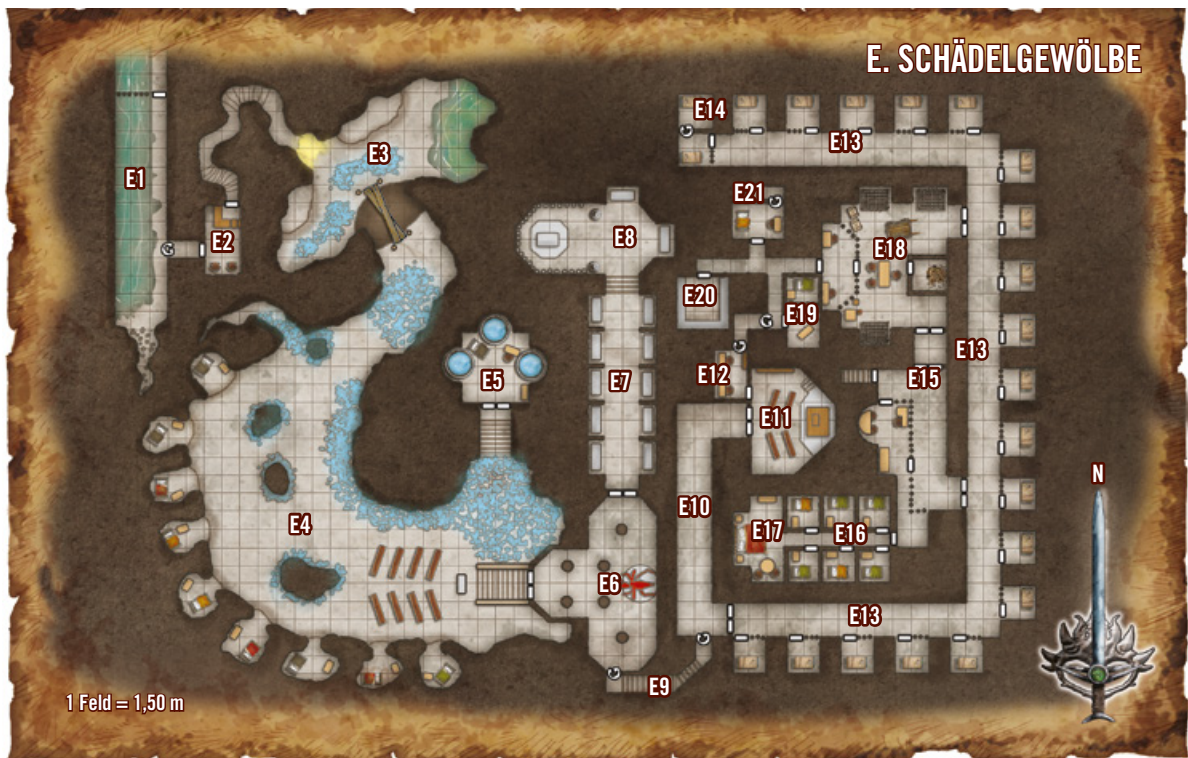




D. FLAMMENFURT

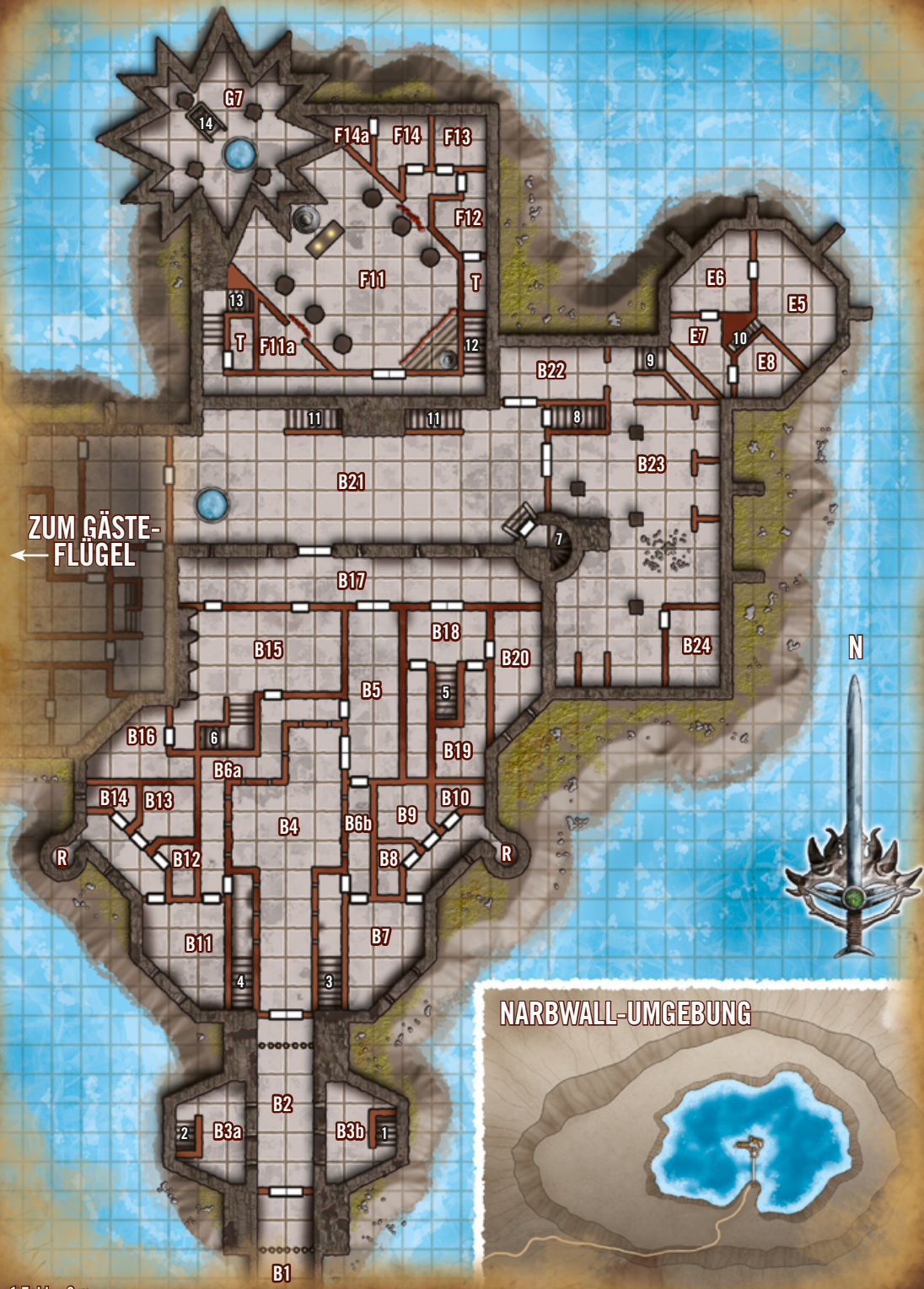


E. SCHÄDELGEWÖLBE





NARBWALL-ERDGESCHOSS

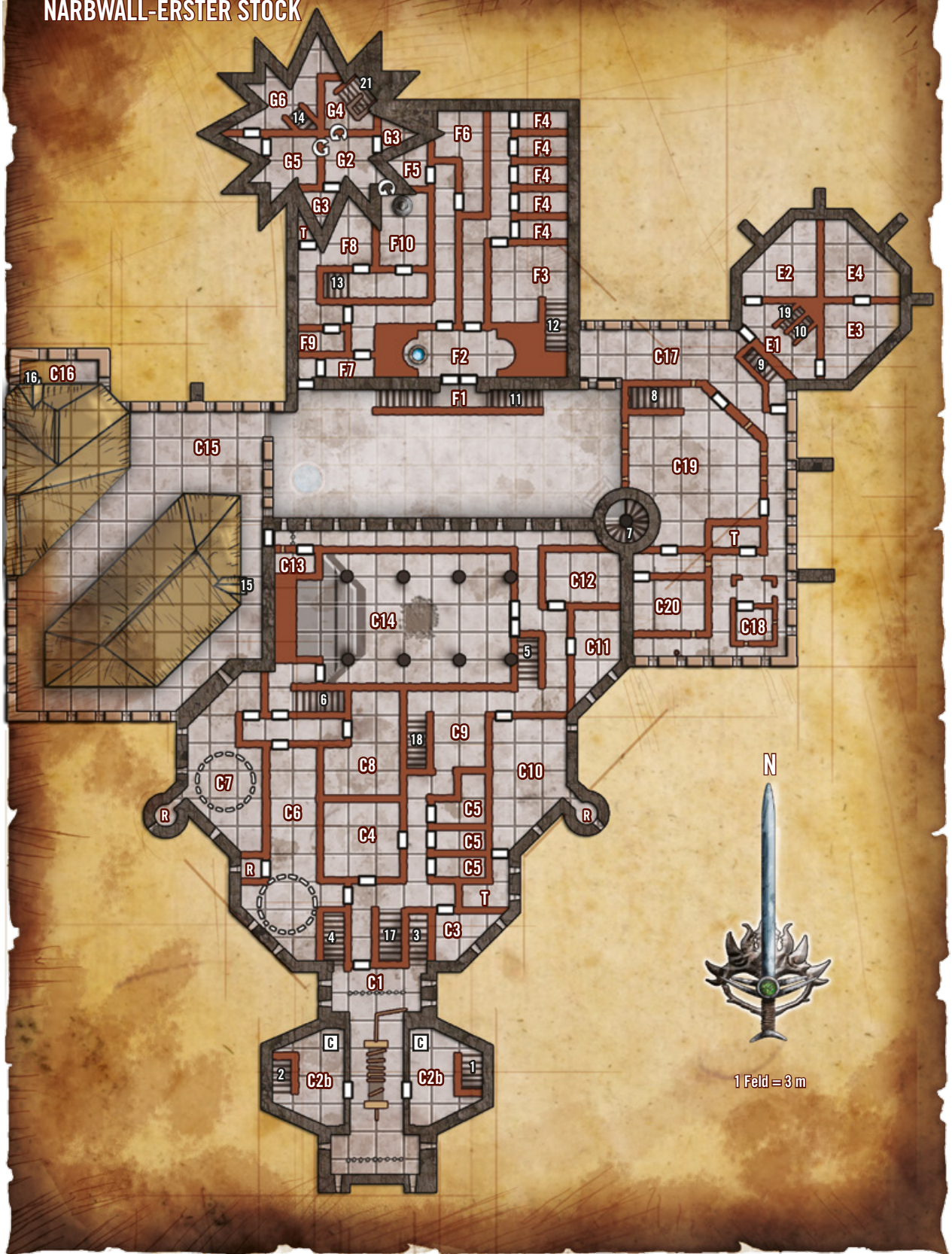


1 Feld = 3 m

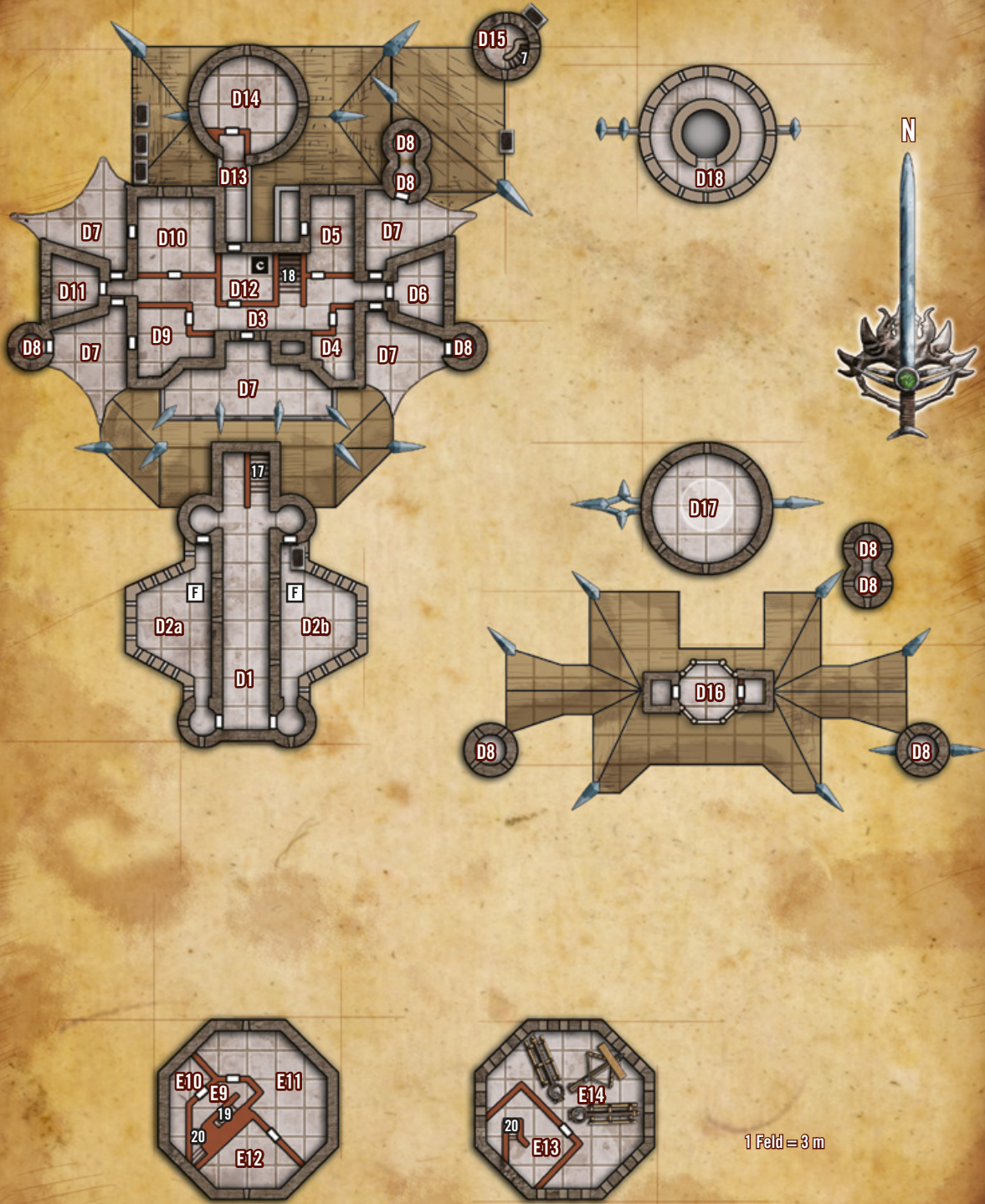
NARBWALL-UMGEBUNG



NARBWALL-ERSTER STOCK

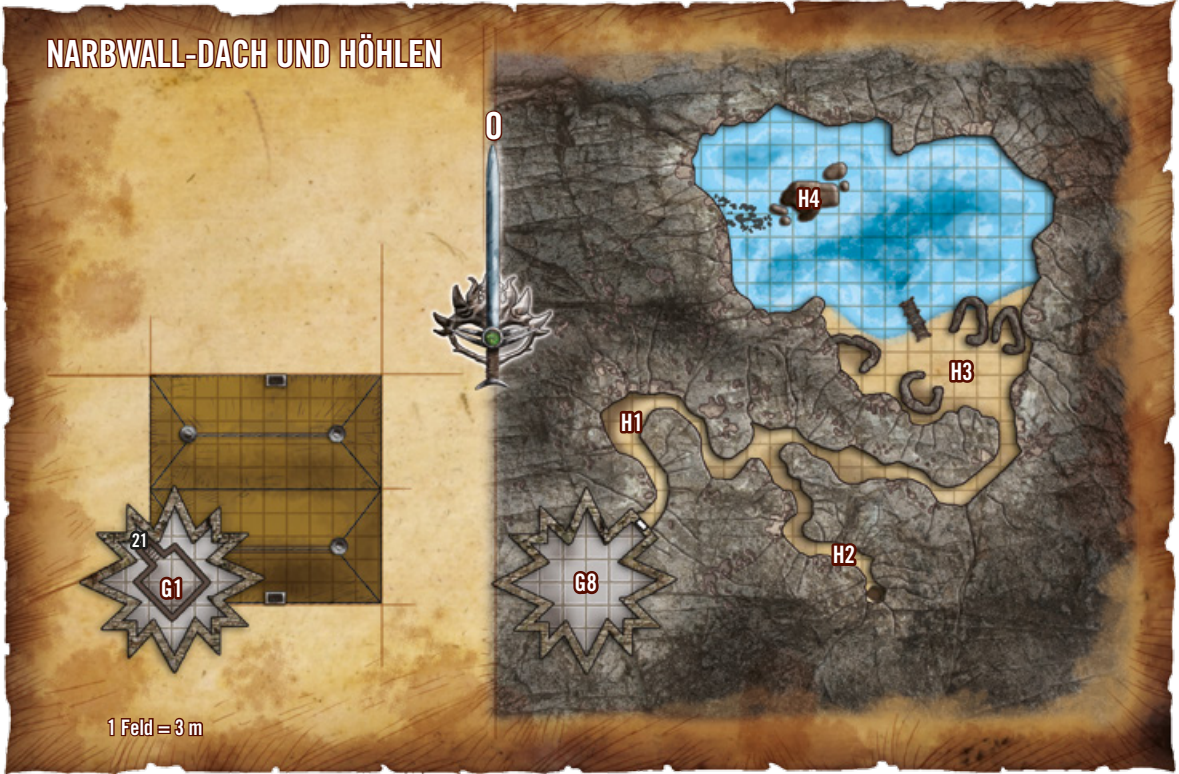


NARBWALL-HÖHEN



1 Feld = 3 m

NARBWALL-DACH UND HÖHLEN

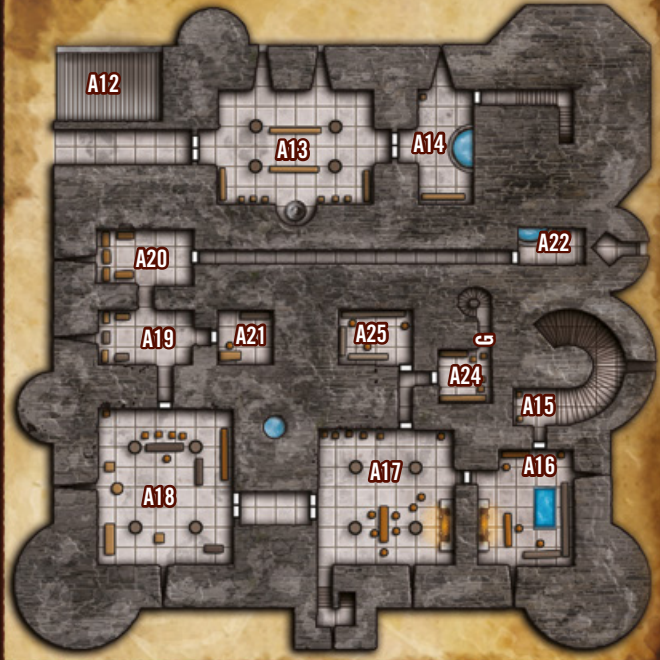


A. SCHLOSS KORVOSA



ERDGESCHOSS

1 Feld = 1,5 m



SEITENANSICHT

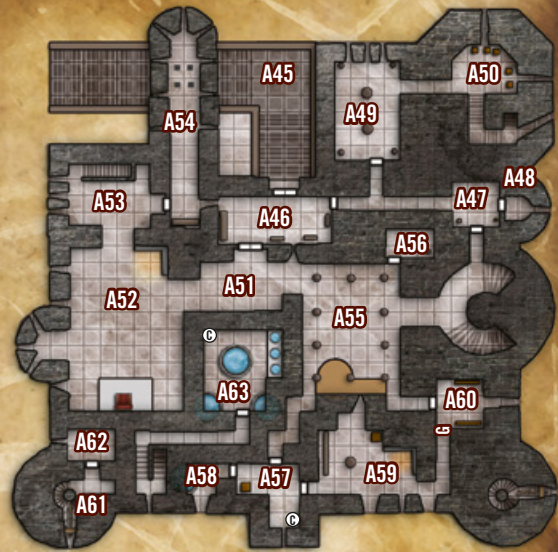


A. SCHLOSS KORVOSA

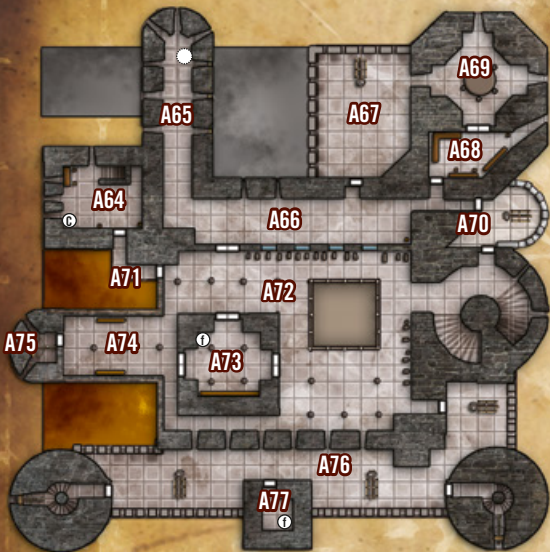
1 FELD = 1,5 M



ERSTER STOCK



ZWEITER STOCK



DRITTER STOCK



DACHBODEN



GRAUER TURM



SEEBLICKTURM

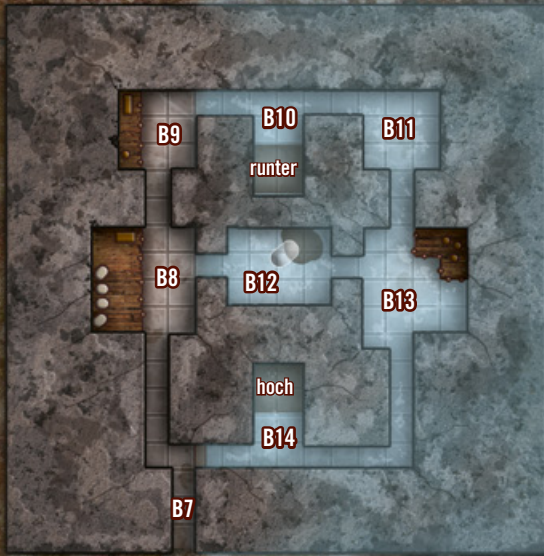


UHRENTURM



SEEBLICKTURM

ERSTER STOCK



ZWEITER STOCK



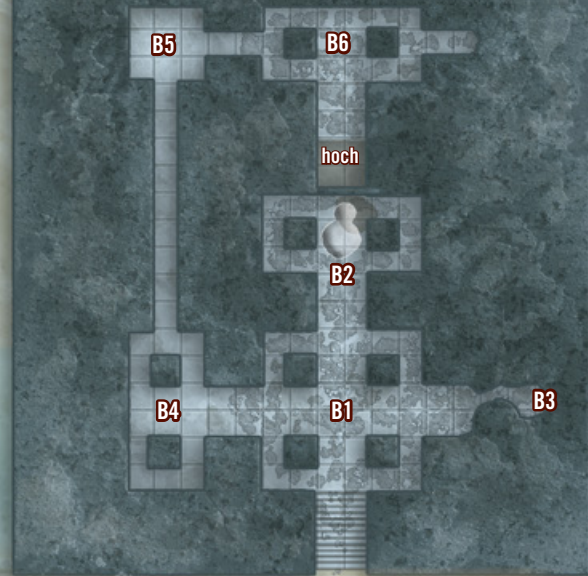
DRITTER STOCK



B. DIE VERSUNKENE KÖNIGIN



ERDGESCHOSS



1 FELD = 3 M