

Die Belagerung von Mühlenmund

Übersicht:

Dieser Abenteuerschauplatz basiert auf frei verfügbaren Karten, welche du dir hier herunter laden kannst:

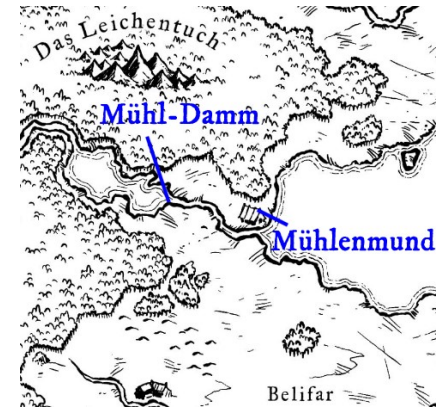
https://www.reddit.com/r/DnD/comments/cs2mov/the_village_of_taskin_ocart/

https://www.reddit.com/r/dndmaps/comments/bftgvw/oc_a_damn_dam/

<https://2minutetabletop.com/product/dungeon-jail/>

Dieses und andere Szenarien für Spiele mit der Year Zero Engine findest du unter:

<http://yearzero.rpg.systems>



Schon seit Längerem bringen die Mühlenmunder ihre Kinder im Keller des „Haus der Andacht“ zur Welt – Frauen die keinen Halbling sondern einen Goblin zur Welt bringen werden von ihrem Kind getrennt. Das Goblin-Kind wird in der Nacht im Wald ausgesetzt und die Geburt als „Fehlgeburt“ ausgegeben.

Die Mühlenmunder waren sich einfach zu fein dafür, sich weiterhin mit den dreckigen Goblins abzugeben und an einem gemeinsamen Ort Kinder zur Welt zu bringen. Eine Zeit lang glaubten Sie, ein frommes Beten zur Mondgöttin Eor könne helfen, um die Anzahl der geborenen Halbblings-Kinder zu erhöhen. Doch dieser Wunsch wurde nicht erfüllt. Schließlich entschloss man sich für mehr weltliche Hilfe und suchte nach den besten Alchimisten in Weit und Fern. In der Halbfelfen-Zauberin Jasinde wurde man schließlich fündig: Sie versprach ein Serum zu entwickeln, mit dem jede schwangere Frau – egal ob Halbling oder Goblin – ein gesundes Halbling-Kind zur Welt bringen würde. Sie widmete sich über einem Jahr ihren Forschungen, doch kurz vor ihrem Durchbruch war sie auf den ein oder anderen Tag verschwunden. Die Mühlenmunder waren erbost über diesen Verrat und lobten ein Kopfgeld auf die Hochstaplerin aus. Nun ruhen die Hoffnungen auf einen neuen Alchimisten: Meander Kiesenbart. Er ist sehr engagiert und setzt die Forschungen zügig fort. Um sein erstes Elixier zu testen, dass er „Eors Wahl“ nennt, verlangte er Versuchsobjekte. Die Hafenmeisterin Winora willigte schließlich ein: Sie brachen zu den Geburtshöhlen des Bleichmond-Stammes auf, mit dem die Mühlenmunder vor einigen Jahren noch zusammen Kinder tauschten und entführten alle 8 dort anwesenden schwangeren Goblin-Frauen. Doch die Entführung wurde bemerkt und ein Späher des Bleichmond-Stammes war zwar zu feige um einzuschreien, verfolgte die Gruppe jedoch bis kurz vor Mühlenmund, bevor er zu seinem Stamm zurück kehrte und von der unfassbaren Tat berichtete. Der Stamm beschloss daraufhin den Damm einzunehmen und die sofortige Herausgabe der Frauen zu fordern. Seitdem laufen zähe Verhandlungen.

Eine Abenteurergruppe kann hier sowohl von den Halblingen aus Mühlenmund als auch von den Goblins am Mühl-Damm in den Konflikt gezogen werden. Am aufregendsten ist es sicherlich, wenn die Gruppe zuerst im Auftrag der Halblinge gegen die Goblins vorgehen will und dann bemerkt, dass nichts so ist, wie es zunächst scheint...

Am Ende können die Abenteurer mitentscheiden, was mit Mühlenmund geschehen soll: Öffnen sie die Schleusen des Damms und spülen sie die verlogenen Halblinge ins Meer? Oder können sie für einen Machtwechsel in Mühlenmund sorgen und den Pakt zwischen Goblins und Halblingen erneuern? Oder suchen sie für die Sippe der Bleichmond-Goblins ein neues Halbling-Dorf, das auf einen Kindertausch angewiesen ist?

Der Damm - Orte

Lager der Goblins

In der Nähe des Damms haben etwa 40 Goblins mit ihren Wölfen ein Lager aufgeschlagen. In der Nacht verlässt etwa die Hälfte das Lager, um in den umliegenden kleinen Wäldern jagen zu gehen.

In der Mitte des Lagers ist ein Verschlag aus Holz errichtet worden, in dem die Goblins Halblinge einsperren, derer sie in der Gegend um den Damm habhaft werden können. Derzeit sitzt hier die Bauersfamilie Dittert ein (Vater, Mutter, Großmutter und zwei Mädchen von etwa 10 Jahren).

Auffällig ist, dass zwischen den Goblins auch zwei etwa achtjährige Halblingskinder umherlaufen, die sich ganz wie Goblins verhalten und offenbar im Stamm ganz normal wie Goblins behandelt werden.

Die Wachtürme

Zwei provisorisch errichtete Wachtürme am Damm sind Tag und Nacht mit Bogenschützen besetzt. Üblicherweise achten Sie mehr auf die ausgetrocknete Fluss-Seite und weniger auf die aufgestaute See-Seite.

Der Hof

Der Hof und die Wassermühle der Familie Dittert liegen unweit unterhalb des Damms. Derzeit sind die Gehöfte verwaist und der örtliche Kornspeicher bereits stark geplündert. Hin und wieder kehren einige Goblins zurück, um auf dem Gelände Essbares für das Lager zu plündern.

Die Goblinfrau Rukuta hat hier sogar einige Lakritz-Stangen versteckt, die er auf dem Hof gefunden hat. Er möchte sie nicht mit Anführerin Vulna teilen. Rukuta kehrt hin und wieder zu ihrem Versteck im Stall zurück, um sich eine der köstlichen Lakritz-Stangen zu genehmigen.

Das verlassene Mühl-Tal

Fruchtbares Ackerland zieht sich vom aufgestauten Damm bis hinunter zur Küste nach Mühlenmund. Über mehrere Kilometer erstrecken sich hier entlang des ausgetrockneten Mühl-Flusses immer wieder Höfe mit bestellten Äckern, Apfel- oder Birnbaum Plantagen. Was jedoch auffällig ist: Alle Höfe wurden verlassen: Nutz-Tiere, sowie wertvolles Hab und Gut wurde auf alle verfügbaren Karren geladen und zur Verwandtschaft nach Mühlenmund oder in andere benachbarte Orte vor den gefährlichen Goblins in Sicherheit gebracht. Gierige und diebische Abenteurer können hier nur noch kleine Funde machen: Etwas zu Essen, vergessenes Werkzeug, Halbling-Kleidung und rustikale, sperrige Einrichtungsgegenstände.

Der Damm - NSCs

Vulna Bleichmond – Anführerin der Bleichmond-Goblins

Vulna und ihr Goblin-Stamm sind auf der Suche nach ihren trächtigen Frauen, die in den Geburtshöhlen der Reißzahnwälder verschwunden sind. Ihre Späher haben jedoch Abdrücke von Halblingen gefunden und die Spur nach Mühlenmund verfolgt. Dort hat man sie und ihre Sippe jedoch verscheucht. Daher haben die Goblins damit begonnen den Staudamm der Halblinge zu besetzen und Gefangene zu nehmen. Seit zwei Wochen ziehen sich die Verhandlungen mit den Halblingen aus Mühlenmund bereits hin: Wortreich erbitten sich die Halblinge immer mehr Zeit und versichern gleichzeitig, dass ihnen an den Geiseln sehr viel gelegen sei.

Vulna weiß nicht, was sie tun soll. Sie traut den Halblingen nicht, aber sie ist auch keine gute Verhandlerin.

Wird Vulna auf die Halblingskinder in den Reihen der Goblins angesprochen, so sagt sie nur, dass auch sie Mitglieder des Stammes sind: Wie sie aussähen wäre egal. Sie seien geschickt, flink, klein, schlau und von großem Nutzen für den Stamm. Früher habe man mit den Halblingen in Mühlenmund in den Geburtshöhlen Kinder getauscht, doch das sei schon seit einigen Jahren nicht mehr der Fall, da die Halblinge nicht mehr mit dem Stamm der Bleichmond-Goblins reden wollen. Also würde man Halblinge, welche im Stamm geboren werden, als gleichwerte Goblins anerkennen und erziehen.

Familie Dittert: Die gefangenen Halblinge

Die Familie ist verzweifelt. Großmutter Dittert geht es nicht gut, sie verträgt das Essen nicht, das die barbarischen Goblins den Gefangenen servieren. Auch die Kinder sind verängstigt und vermissen ihre Honig-Brote. Sie geben vor, nicht zu wissen, was hier vor sich geht. Aber in Wirklichkeit haben sie beobachtet, wie vor etwa zwei Wochen im Schutze der Nacht eine große Gruppe Halblinge mit gefangenen Goblins den Weg hinunter nach Mühlenmund eingeschlagen hat. Details konnten sie allerdings nicht erkennen.

Der Damm – Ereignisse

Gefangenaustausch

Die Halblinge in Mühlenmund haben einen Pirscher der Goblins vor ihrem Dorf gefangen genommen und wollen ihn gegen die Geiseln der Goblins austauschen. Die Abenteurer könnten sich als Vermittler anbieten.

Eine Goblinfrau taucht auf

Unvermittelt tritt eine Goblinfrau aus den Büschen: Sie ist wirkt verwirrt, orientierungslos und erschöpft. In ihren Armen hält sie ein Goblin-Kind. Es handelt sich um eine der vermissten Goblinfrauen die entführt wurden. Sie selbst kann sich an nichts erinnern, was in den letzten zwei Wochen geschehen ist. Auch an die Entführung hat sie keine Erinnerung. Sie weiß noch, dass sie zu den Geburtshöhlen aufbrechen wollte, hat aber keine Erinnerung daran, dass sie dort je angekommen ist oder von dort entführt wurde.

In Wirklichkeit hat der Alchimist Meander Kiesenbart die Frau in Mühlenmund mit einem Trank des Vergessens ihre Erinnerungen ausgelöscht und über den Geheimgang im Keller des „Haus der Andacht“ nach draußen schaffen lassen. Das Kind – ein Halbling - blieb in Mühlenmund. Das Kind, das sie bei sich trägt ist nicht ihr Kind – es ist das Kind einer Halblingsfrau, die einen Goblin zur Welt gebracht hat (beispielsweise das Kind der Schankmaid Rina).

Befreiungsversuch

Söldner aus Mühlenmund (siehe **Ereignis „Die Söldner treffen ein“**) versuchen die gefangene Familie Dittert zu befreien und die Abwehrmaßnahmen der Goblins zu testen: Während ein Großteil der Goblins über ein Ablenkungsmanöver in die Wälder gelockt wird, schleicht sich eine kleine Gruppe in das Lager und versucht die gefangenen Halblinge in Sicherheit zu bringen. Dabei kann die Söldnergruppe auch scheitern und die Goblins weitere Gefangene nehmen.

Dammbruch

Der Damm droht zu brechen. Wenn nicht bald etwas getan wird, werden die Wassermassen alles auf ihrem Weg davon spülen, inklusive Mühlenmund. Es gilt die Goblins davon zu überzeugen, dass dies nicht in ihrem Sinne sein kann. Der Damm kann entweder repariert oder wieder geöffnet werden. Die Öffnung kommt für die Goblins jedoch nicht in Frage, würde dies doch als Zeichen der Schwäche gewertet werden.

Mühlenmund – Orte

Die Höfe vor den Toren des Dorfes platzen schier vor Schafen, Ziegen, Schweinen, Hühnern und anderen Nutztieren, welche die Bauern aus dem Mühl-Tal hier zu Freunden und Verwandten vor den gefährlichen Goblins am Mühl-Damm in Sicherheit gebracht haben. Der Ort liegt an der Mündung des Mühlenflusses ins Meer vor der Küste von Belifar. Die Häuser sind Straßen sind penibel gepflegt, Fremde wie Einwohner werden von Jedem übertrieben freundlich, aber oberflächlich begrüßt. Nur eines trägt die Idylle: Der direkt am Ort entlang verlaufende Mühl-Fluss führt kein Wasser mit sich. Eine Tatsache, die aber offenbar Niemand im Ort zu beunruhigen oder zu beachten scheint. Auf dem Marktplatz herrscht besonders geschäftiges Treiben: Hier wird ein großes Festzelt errichtet. Offenbar startet im Ort in Kürze ein großes Fest.

Viehzüchter Betram

Das **Ehepaar Bella und Hogbert Betram** ist kinderlos und bereits mittleren Alters. Nach mehreren Fehlgeburten Bellas hat sich das Paar damit abgefunden, keine Kinder mehr zu bekommen. Dafür gehören ihnen die größten Schafsherden der Gegend und auch ihre Maultierzucht kann sich sehen lassen. Eine ganze Reihe von Halblingen sind stehen als Stallburschen, Mägde, Schlachter und Hirten im Dienst des Ehepaars. **Hogbert** ist ein eher ruhiger und gemüthlicher Geselle, während die Stimme seiner Frau **Bella** häufig keifend über den Hof zu hören ist. Sobald jedoch Auswärtige auf dem Hof sind, ändert sich dies und Bella ist überaus freundlich zu Allem und Jedem.

Schmiedin Henja

Henja ist die einzige Schmiedin im Ort und scheut sich nicht vor harter dreckiger Arbeit. Ein Umstand, aus dem viele gute betuchte Dörfler die Gesellschaft der Schmiedin eher meiden. Im Gegensatz zu den anderen Halblingen im Ort pflegt **Henja** stets zu sagen was sie denkt und schert sich nicht um die Meinungen der anderen. Sie ist eine verbitterte Halblingfrau, nachdem sie vor 5 Jahren ihr Kind in Mühlenmund gebären musste und einen Goblin zur Welt brachte, der ihr genommen wurde. Ihr Mann ist darüber nicht hinweg gekommen und aus Mühlenmund weggezogen. Sie liebt die alten Traditionen und würde es gerne sehen, wenn die Halblinge mit den Goblins ihre Kinder wieder zusammen gebären würden. Abends sieht man Henja manchmal bei den **Fischerhütten** sitzen. Mit dem einfachen Volk versteht sie sich gut.

Rathaus

Das wohl prunkvollste und größte Gebäude des Ortes ist das Rathaus: Aufwändige Verzierungen und Applikationen aus Bronze und Silber lassen das Haus am großen Platz über alle anderen Häuser hinweg geradezu erstrahlen. Zur Morgen-, Mittags- und Abendstunde wird eine große Glocke geschlagen. So weiß jeder in Mühlenmund, wann es Zeit mit dem Tagewerk zu beginnen, die Mittagspause einzuläuten und wann der Arbeitstag seinen Ausklang in den Tavernen und Schenken des Ortes nimmt.

Das Rathaus ist auch eines der wenigen Gebäude des Ortes, das auch von „Großwüchsigen“ bequem betreten werden kann, da die Deckenhöhe hier deutlich höher ist als in gewöhnlichen Halblinghäusern. Es verfügt auch über eine kleine Anzahl an Gästezimmern im oberen Stockwerk, die für Gäste zur Verfügung stehen, die in der Schenke „Unter den Linden“ nicht mehr unterkommen.

Der Bürgermeister der Stadt lädt für offizielle Anlässe gerne in das Kaminzimmer ein: Ein großer Raum mit einem pompösen runden Eichentisch. Hier wird Geschäftliches besprochen und ein guter Wein aus Süd-Belifar genossen.

Bürgermeister Wonderich Huggendacker ist stets schneide fein gekleidet und trägt Lederstiefel mit hohen Absätzen, welche seine selbst für Halblinge äußerst kleine Statur kaschieren sollen. Während er über Geschäftliches redet, zwirbelt er gerne an seinem beeindruckenden Schnurrbart.

Hafenwache

Die Hafenwache übernimmt auch gleichzeitig die Aufgaben des Hafenzolls und der Hafenmeisterei. So kann es vorkommen, dass die wachhabenden Halblinge während ihrer Schichten damit beschäftigt sind, Ausbesserungsarbeiten an den Stegen des Hafens vorzunehmen oder bei einlaufenden Schiffen die Ware inspizieren, den Zoll eintreiben und Plätze für Waren in einem der örtlichen Warenhäuser zuweisen. Ansonsten sieht man die Hafenwache auch durch die Straßen des Ortes schlendern – stets mit einem wachen Auge nach nicht gezogenem Unkraut, einer schlecht gestutzten Hecke oder einem schon lange nicht mehr gestrichenen Holzzaun. Die Nachbarschaft wird dann allzu gerne freundlichst auf ihre Versäumnisse hingewiesen.

Turm der Hafenwache

Der Turm ist immer mit zwei Wachen der Hafenwache besetzt. Erst wenn die Feierlichkeiten des Bimbel-Bier-Buben-Festes beginnen kommt es vor, dass immer wieder nur eine Wache im Turm steht, während die andere „mal kurz“ im Festzelt nach dem Rechten sieht und um natürlich der verbleibenden Wache etwas gegen die Durst mitzubringen. Während des Festes sind die Wachen also deutlich unaufmerksamer.

Taverne „Am Strand“

Die Taverne ist sehr gemütlich mit Fischernetzen und anderem maritimen Accessoires ausgeschmückt. Jeden Tag steht hier frischer Fisch auf der Speisekarte, der von den örtlichen Fischern in der Bucht gefangen wird. Direkt vor der Taverne liegt der Strand von Mühlenmund: Auch wenn er mehr aus Kieseln als aus Sand besteht, so ist er im Sommer ein beliebter Ort um den Tag ausklingen zu lassen. „**Fischerin Firma**“, wie sich die Inhaberin der Taverne nennt, hat hier sogar Hängematten aufgehängt und einige Bastkörbe aufgestellt. Als Schnaps wird hier Kallwinger Kräuterschnaps gereicht – der nicht von ungefähr als der beste Schnaps von ganz Belifar gilt. Wer jedoch erst mal davon gekostet hat, kommt nur noch schwer davon los – bis er schließlich betrunken aber sehr glücklich am Strand selig einschläft (Wurf auf AUSDAUER, Verstand-Gift Stufe 3).

Handelsposten Gernfried

Der Händler **Rubit Gernfried** betreibt das größte Handelshaus im Ort. Hier lässt sich alles finden, was das Herz begehrt (Würfe auf die Verfügbarkeit werden mit +1 abgelegt). Rubit ist jedoch ein Halsabschneider und versucht Fremdlingen anderer Völker die Waren zu einem deutlich überhöhten Preis zu verkaufen. Wird er auf die überhöhten Preise angesprochen, so verweist er auf die Piratenüberfälle oder die ausgesprochen hohe Qualität seiner Ware, von der er vieles von den Schmiede-Inseln bezieht – hier sollen die besten Handwerker der Ostküste zu finden sein. Ein Wurf auf MENSCHENKENNTNIS gegen Rubits MANIPULATION (Empathie 4, Manipulation 3) oder ein Wurf auf HANDWERK können jedoch enthüllen, dass der Händler nicht immer ehrlich mit seinen Kunden umgeht.

Lagerhäuser

Die Lagerhäuser sind vor allem im Herbst voll mit Dinkel- und Weizen-Säcken. Im Frühling sind die Lagerräume kaum belegt. Hin und wieder erreicht eine Wagenladung Tee und Kräuterschnaps den Ort: Berühmte Erzeugnisse aus Kallwingen, welche gerne an der Ost-Küste gehandelt werden.

Fischerhütten

Die Fischerhütten sind die einfachsten und schmucklosesten im Ort. Die Fischerfamilien gelten allgemein als fleißig und schweigsam: Sie werden im Ort nicht sonderlich hoch angesehen und bleiben deshalb weitgehend unter sich. Abends kann man die Fischerfamilien daher häufig gemeinsam zusammensitzen sehen. Wenn sich Fremde nähern stoppen die Gespräche bis man wieder unter sich ist. Siehe das **Ereignis „Die grummeligen Fischer“**

Schenke „Unter den Linden“

In den Sommermonaten sind die Räume der Schankwirtschaft für Gäste nur bei schlechtem Wetter geöffnet, sonst setzen sich die Halblinge in den großzügigen Garten hinter dem Haus an lange Biertische auf gemütlichen Holzbänken, die mit Rückenlehnen und einer großen Anzahl kleinen Kissen ausgestattet sind. Bunte Laternen werden an Seilen aufgehängt, die zwischen den namensgebenden Linden gespannt wurden. Hier lässt es sich bei Hirschbraten und einem guten Bier gut aushalten. An heißen Sommertagen sitzen die Halblinge direkt am Fluss und lassen ihre behaarten Beine im Wasser baumeln, während sie trinken, essen und erzählen.

Die Schenke verfügt als eines der wenigen Häuser der Stadt über Zimmer und Betten in für Menschen angenehmer Höhe und Länge. Daher wird es gerne von Reisenden und Händlern zur Unterkunft genutzt. Sollten die Betten ausgebucht sein, besteht auch im großzügig dimensionierten Rathaus die Möglichkeit einer Unterkunft.

Die hochschwängere **Schankmagd Rina** (siehe **Ereignis „Gerüchteküche“**) und die rundliche **Inhaberin „Fräulein Marga“** sind stets freundlich und lachen über jeden noch so kleinen Scherz – auch wenn er ihnen zum zehnten Mal erzählt wird.

Haus der Andacht

Das weiß getünchte Haus und dem großen Portal mit dem silbernen Tür-Knauf ist zwar sehr gepflegt, aber eigentümlich schmucklos im Vergleich zu den anderen Häusern des Ortes. Wer die nicht verschlossene Türe öffnet, der betritt einen etwa 2,5m hohen Saal, der auch in seinem Inneren komplett weiß gestrichen wurde – sogar die Sitzbänke sind komplett weiß. Nur ein silbern funkelnder Kreis schmückt das Zentrum der Decke. Kleine kreisrunde Butzenglas-Fenster lassen von allen Seiten Licht in den Raum. An der von der Tür gegenüberliegenden Wand hängt ein großer Wandteppich, der mit silbernen Fäden bestickt wurde und einen Sternenhimmel und den Mond zeigt.

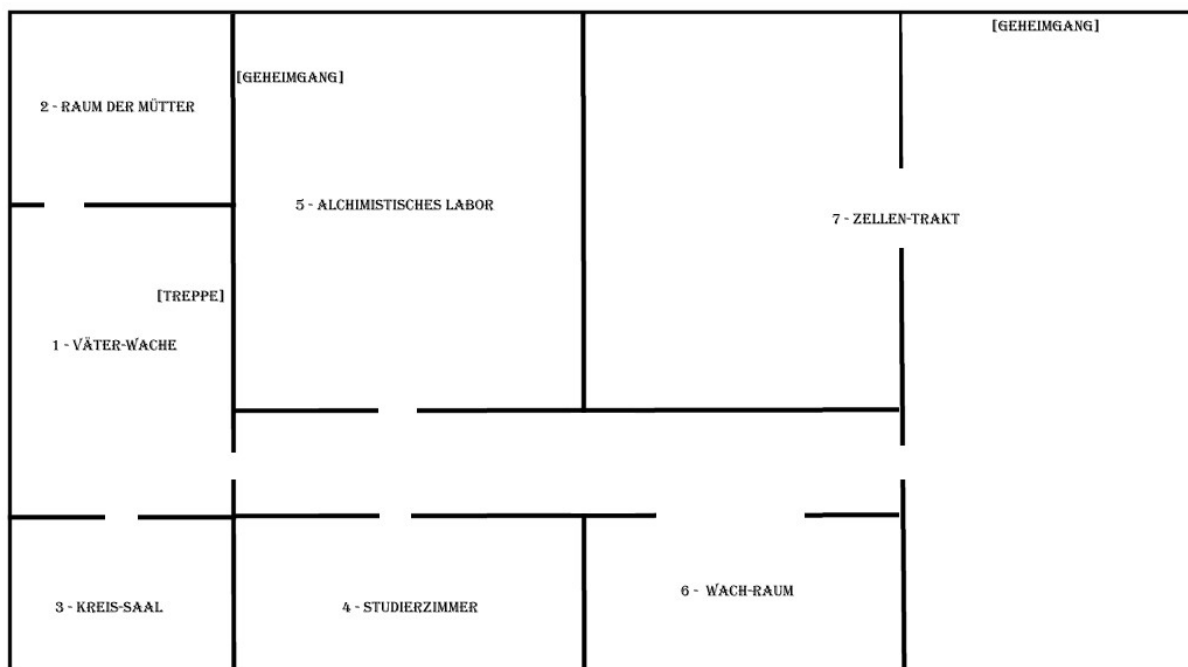
Das Haus der Andacht wird offiziell genutzt, um der Toten zu gedenken und all jener lieb gewordenen Halblinge, welche die Gemeinschaft von Mühlenmund verlassen haben. Genau genommen ist dies ein Tempel der Mondgöttin Eor, die hier stillschweigend aber für alle sichtbar verehrt wird (Siehe S-Buch S.70). Hinter dem Wandteppich befindet sich eine schmucklose aber abgeschlossene Holztür, hinter der eine Treppe in das Kellergeschoss führt.

Wer sich das Haus sehr genau von außen und von innen anschaut, dem fällt auf, dass das Haus zwar einen Kamin hat, aus dem auch Rauch emporsteigt, im Erdgeschoss jedoch keine Feuerstelle zu finden ist. Der Kamin müsste sich an der Wand hinter dem Wandvorhang befinden...

Haus der Andacht – Das Kellergeschoss

Schon seit Längerem wird der Keller des Hauses der Andacht als Geburtshaus genutzt – Frauen die keinen Halbling sondern einen Goblin zur Welt bringen werden von ihrem Kind getrennt. Das Goblin-Kind wird in der Nacht im Wald ausgesetzt und die Geburt als „Fehlgeburt“ ausgegeben.

Das Kellergeschoss ist wie das ganze Haus äußerst niedrig gebaut und für Halblinge ausgelegt: Sämtliche körperlichen Fertigkeitwürfe sind für menschengroße Wesen um -2 modifiziert. Abgeschlossene Türen zum Studierzimmer und Alchimie-Labor sind mit einer Falle versehen: Die Schlösser sind nur sehr schwierig zu knacken (FINGERFERTIGKEIT -2) und erfordern zwei Erfolge. Bei nur einem Erfolg wird ein Dorn mit tödlichem Gift Stufe 6 ausgelöst.



Die Skizze zeigt schematisch alle beschriebenen Räume. Die Skizze basiert auf dieser Karte: <https://2minutetabletop.com/product/dungeon-jail/>

K1 - Väter-Wache

Wenn man in das Untergeschoss hinab steigt, so gelangt man in einen großen Raum mit Tisch und mehreren gemütlichen Sitzgelegenheiten. Es gibt Bier, Schnaps und süße Leckereien. Hier, bei der „Väter-Wache“ warten die Väter und engste Verwandte traditionell auf die Geburt des Kindes, während sich die Frau im Raum der Mütter nebenan befindet. Die normalerweise männlichen Familienangehörigen feiern hier bereits, bevor das Kind zur Welt gekommen ist – auch um sich abzulenken - denn es gibt immerhin eine große Wahrscheinlichkeit, dass es „nur ein Goblin“ wird – und dann ist es mit der Feierei ohnehin schlagartig vorbei...

K2 – Raum der Mütter

Hier liegen in mehreren Betten die hochschwangeren Halblingfrauen, die auf ihre Niederkunft warten. Die **Hebamme Maja** ist ebenfalls die meiste Zeit im Zimmer und sorgt sich um die werdenden Mütter. Sie ist eine ältere, strenge Dame, die ihrer Aufgabe aber mit viel Hingabe und Leidenschaft nachgeht. Dennoch mag sie es nicht, wenn die „jungen Dinger immer so schnell jammern“, meistens erwähnt sie in solchen Situationen „dass sie schon viel schlimmere Geburten miterlebt hat als diese hier“. All die vielen Goblins, die sie in den letzten Jahren in die Wälder ausgesetzt hat, haben sie mit den Jahren abstumpfen lassen: Sie wäre sehr erleichtert, wenn es dem Alchimisten gelänge einen Weg zu finden, bei dem Halblinge nur Halblinge gebären. Für dieses Ziel nimmt sie auch den hohen Preis in Kauf, dass Goblins für Experimente entführt werden.

K3 – Der Kreis-Saal

Hier kommen die Kinder zur Welt, in einem kleinen Nebenraum gibt es den einzigen Abort hier unten. Auf einem kleinen Tisch stehen mehrere kleine Tigelchen und Phiolen.

SCHÄTZE: Heilsalbe (Ausrüstungsbonus +2 auf HEILKUNDE beim Heilen von kritischen Verletzungen) und Betäubungsmittel (2x Schlafgift Stufe 5), Verbandszeug (Ausrüstungsbonus +1 bei HEILEN)

K4 – Studierzimmer

Ein Sekretär aus gewienertem Holz, mit Schnitzereien, die den Mond in seinen verschiedenen Phasen abbilden. An der Wand steht ein Bücherregal, das mit Pergamenten und Folianten gut bestückt ist. Hier dokumentiert der Alchimist seine Forschungsergebnisse.

SCHÄTZE: Tinte/Feder, 10 Pergament-Rollen, Bücher (Gewicht jeweils normal): „Alchimie der Schmerzen“, „Kräuter-Almanach“, „Essenzen der Macht“ (Alle Talent-Stufen für „Giftmischer“, „Kräuterkundler“, „Tränkebrauer“ können für 1 EP weniger erlernt werden und Ausrüstungsbonus +1 bei passenden Würfeln)

K5 – Alchemistisches Labor

In einem Bereich dieses großen Raums stapeln sich Kisten und kleine Fässer. Sie sind allesamt in zwergischer Runenschrift beschriftet und zeugen von ihrem absonderlichsten Inhalt: Vulkangestein, Asche eines Wyvern, Knochen einer Hexe, Schwefel, getrocknete Würmer, zerstampfter Drachen-Kot, Blei, Phosphor, Tinte eines Tintenfischs...

Im hinteren Bereich wurde auf mehreren Tischen ein alchemistisches Labor aufgebaut. In einigen Kolben und Kesselchen blubbern undefinierbare Substanzen vor sich hin, der unangenehme strenge Geruch eines Schwefel-Kräutergemischs liegt in der Luft.

Hinter einem Schrank verbirgt sich eine Geheimtür, über die man direkt in den „Raum der Mütter“ gelangt.

Der Alchimist **Meander Kiesenbart** hält sich in der Regel in seinem Labor auf. Sollte es zu „Unannehmlichkeiten“ kommen, so nutzt er alchemistische Fläschchen um zu fliehen: Rauchbombe (eine Glas-Phiole, die beim Zerschlagen großflächig Rauch erzeugt und die Sicht vernebelt, Wirkung die Dunkelheit), Ätzender Nebel (setzt eine ätzende Substanz frei, die wenn eingeatmet wie ein Lähmungs-Gift der Stufe 6 wirkt)

SCHÄTZE: Alchimie-Labor, Phiole mit Lähmungs-Gift (Stufe 6), Phiole mit Halluzinogen-Gift (Stufe 6), Phiole mit Schlafgift (Stufe 6), Heiltrank (heilt 3 STÄRKE-Punkte)

K6 – Wach-Raum

Wenn Fremde in der Stadt sind, ist dieser Raum immer mit 3 Wachen der Hafengewache besetzt. Wenn Ärger am Eingang droht, eilen die Wachen zum Zellen-Trakt und schließen die schwere mit Eisen beschlagene Tür hinter sich ab (Schlösser knacken -2, Kraft -2 und 2 Erfolge notwendig). Die Wachen versuchen dann die Goblin-Frauen so schnell wie möglich über einen Geheimgang aus dem Ort zu bringen, um ihre Spuren zu verwischen. Sie werden einen Kampf vermeiden wenn sie können. Der Alchimist hat ihnen ein Lähmendes Gift der Stufe 5 gegeben, das sie auf ihre Waffen auftragen wenn Zeit dafür ist.

K7 – Zellentrakt

Hier werden 6 hochschwängere Goblinfrauen in kargen Zellen gefangen gehalten. In weiteren Zellen werden der Bootsbauer Kovin (siehe Ereignis „Die grummeligen Fischer“) und die Schmiedin Henja gefangen gehalten (wenn das Ereignis „Die verschwundene Informantin“ bereits eingetreten ist).

Hinter einem großen Schrank befindet sich ein geheimer Tunnel, der außerhalb des Ortes in einem Waldstück endet. Über diesen Weg bringen der Alchimist und die Wachen ihre Versuchs-Subjekte in die Anlage hinein und wieder hinaus ohne im Ort Aufsehen zu erregen.

NSCs: Mühlenmund

„Wir sin' gemütliche Leut'!“

Wenn du es dir zutraust und du es magst, dann gib den Halblingen in Mühlenmund einen Dialekt, der die volkstümliche Spießigkeit der Dorfbewohner unterstreicht.

Ich habe für meine Spielrunde einen hessischen Dialekt gewählt. Jetzt tödlich beleidigte Hessen dürfen aber selbstverständlich auch auf Bayrisch, Kölsch, Saarländisch oder einen anderen Dialekt zurück greifen...

Schmiedin Henja

Henja ist die einzige Schmiedin im Ort und scheut sich nicht vor harter dreckiger Arbeit. Ein Umstand, aus dem viele gut betuchte Dörfler die Gesellschaft der Schmiedin eher meiden. Im Gegensatz zu den anderen Halblingen im Ort pflegt Henja stets zu sagen was sie denkt und schert sich nicht um die Meinungen der anderen. Sie ist eine verbitterte Halblingfrau, nachdem sie vor 5 Jahren ihr Kind in Mühlenmund zur Welt bringen musste und einen Goblin gebar, der ihr sofort genommen wurde. Ihr Mann ist darüber nicht hinweg gekommen und aus Mühlenmund weggezogen. Sie liebt die alten Traditionen und würde es wieder gerne sehen, wenn die Halblinge mit den Goblins ihre Kinder wieder zusammen gebären würden. Abends sieht man Henja manchmal bei den Fischerhütten sitzen. Mit dem einfachen Volk versteht sie sich gut.

In Mühlenmund wird Henja gemieden, da sie aus ihrer Trauer und ihrer Einstellung keinen großen Hehl macht. Auch, wenn sie es nicht jedem Fremden erzählt. Sie ist strikt gegen die Machenschaften des Alchimisten und ahnt, was unter dem „Haus der Andacht“ vor sich geht (siehe Ereignis „**Die verschwundene Informantin**“)

Die Hafenwache

Die Gardisten der Hafenwache bemannen den Turm der Hafenwache, patrouillieren um die Lagerhäuser am Hafen und sind insgeheim auch für die Bewachung der Gefangenen im Keller des Hauses der Andacht eingeteilt. Die Hafenwache zählt somit gut ein Dutzend trainierte und erfahrene Wachen.

Hafenmeisterin Winora Tropfenkuhl ist eine resolute und freundliche Frau, die aber auch für zwielichtige Angelegenheiten gerne die Hand aufhält. Die Hafenwache war es auch, die im Auftrag des Bürgermeisters 7 schwangere Goblinfrauen aus ihren traditionsreichen Geburtshöhlen entführte.

ST 3 / NAHKAMPF 2 (+1 Angriff Schwert)

GE 4 / FERNKAMPF 2, HEIMLICHKEIT 2, BEWEGEN 2

VE 3 / MENSCHENKENNTNIS 2

EM 4 / MANIPULATION 2

Waffen: Kurzsword (B2, S1, Scharf, Stich, Parade), Leichte Armbrust (B1, S2, Laden: Langsame Aktion)

Talente: Schwer zu fassen 1, Schwertkämpfer 1,

Verteidiger 2 (zusätzliche PARADE, PARADEN +1),

Flinke Füße 2 (zusätzliches AUSWEICHEN, AUSWEICHEN+1)

Meander und Brutwin Kiesenbart, der Alchimist und sein Leibwächter

Den Meromannen-Zwerg hat es ursprünglich mit seinem Zwillings-Bruder Brutwin in das Halbling-Dorf Kallwingen verschlagen, wo er mit der Veredelung der Rauschkraut-Mischung „Eors Atem“ ein Vermögen verdient. Doch da seit einem Jahr in Kallwingen ein Monstrum umher geht, das immer wieder zuschlägt und Dorfbewohner tötet, nahm er das lukrative Angebot aus Mühlenmund gerne an und verweilt seit einigen Wochen in den Gäste-Quartieren des Rathauses. Sein Bruder Brutwin ist als sein Leibwächter mit ihm gekommen: Er scheint ständig schlecht gelaunt zu sein, redet nicht viel, und wenn flüstert er seinem Bruder zumeist lediglich einige Worte ins Ohr.

Meander unterhält sich gerne mit den Abenteurern, solange es nicht um seinen aktuellen Auftrag geht. Gerade während der Festlichkeiten wird es hierzu die eine oder andere Gelegenheit geben. Er berichtet auch von den Problemen in Kallwingen (hierzu wird es einen separaten Abenteuerschauplatz geben, du kannst aber auch selbst etwas dazu ausdenken) und warum er deshalb gerade in der Stadt ist. Seine Aufgabe umreißt er mit „Erzeugnis-Veredelung“, seinem Spezialgebiet, dem er auch in Kallwingen bereits sehr erfolgreich nach geht: Nicht umsonst sind der Kallwinger Kräuterschnaps und der Kallwinger Kräutertee weit über die Grenzen von Belifar bekannte und beliebte Genussmittel.

Wenn sich die beiden Zwerge zu ihrem Arbeitsplatz begeben, so bemühen sie sich das „Haus der Andacht“ unbemerkt zu betreten und wieder zu verlassen, was in der Regel vor Sonnenaufgang und nach Sonnenuntergang ist.

Meander:

ST 3 / NAHKAMPF 1, HANDWERK 4

GE 4 / HEIMLICHKEIT 1, BEWEGEN 1, FERNKAMPF 1, FINGERFERTIGKEIT 3

VE 5 / MENSCHENKENNTNIS 2, WISSEN 3, ÜBERLEBEN 3

EM 2 / MANIPULATION 2, HEILKUNDE 2

Waffen: Dolch (mit Lähmungs-Gift Stufe 5)

Talente: Weg des Giftes 3, Giftmischer 3

Brutwin:

ST 6 / NAHKAMPF 3, HANDWERK 2, KRAFT 2

GE 4 / BEWEGEN 2, FERNKAMPF 1

VE 2 / MENSCHENKENNTNIS 2

EM 2

Rüstung: Kettenhemd und offener Helm (PA 8/5 Stiche)

Waffen: Kriegshammer (B2,S2,Stumpf, Haken), kleiner Schild (Br)

Talente: Hammerwerfer 2 (Stumpfe Waffen +1, mindestens 1 Schaden trotz Rüstung), Verteidiger 2 (zusätzliche PARADE, PARADEN +1), Weg der Klinge 1 (Ignoriert Rüstung), Berserker 2 (erhält wenn Gebrochen ST2 zurück und greift den nächsten Nahkämpfer an), Furchtlos 2, Glückspilz 1, Kaltblütig 1

NSCs: Die Söldner von Hauptmann Gragorr

Die Söldner von Hauptmann Gragorr sind ein bunter Haufen von Kämpfern, die sich in der Feste „Bluttrutz“ im Süden der Reißzahnwälder nieder gelassen haben. Die Halblinge in Belifar bezahlen die Söldner gerne für die Drecksarbeit – und sie bezahlen gut.

Hauptmann Gragorr

Wolfsmensch, Anführer der Söldner und Herr der Feste „Bluttrutz“. Gragorr hat einen Ehrenkodex und hält sich wortwörtlich an geschlossene Verträge, was die Halblinge sehr an ihm schätzen. Gragorr achtet jedoch ebenfalls drauf, Rücktritts- und Nachverhandlungsklauseln zu vereinbaren. Für den Fall, dass der Blutzoll in der eigenn Truppe zu hoch wird...

ST 5 / NAHKAMPF 4, KRAFT 3, AUSDAUER 2

GE 3 / BEWEGEN 3 | VE 3 / Menschenkenntnis 3 | EM 3 / Manipulation 3

Rüstung: Kettenhemd (PA 6 /3 Stich)

Waffen: Bidenhänder (B2,S3, Schwer, Scharf, Stich, Parade)

Talente: Axtkämpfer 2 (Äxte +1, Rüstung -1), Verteidiger 2 (zusätzliche PARADE, PARADEN +1), Weg der Klinge 2 (Ignoriert Rüstung/weiterer Angriff), Furchtlos 2, Kaltblütig 1, Glückspilz 2, Henker 1, Bedrohlich 2 (KRAFT+1)

Tornak der Zerstörer

Spricht nicht, sondern schnauft nur schwer. Führt alle Befehle des Hauptmanns aus und trinkt ein ganzes Bierfass alleine aus.

Minotaurus mit Zweihandaxt (B2, S3, Scharf, Schwer, Haken)

Verstärkte Lederrüstung mit Nieten (Rüstung: 2+3)

Werte: SL-Buch S.106

Fruna, die Heilerin

Wolfmenschentochter, die sich um die Wunden der Gruppe und das Zwischenmenschliche kümmert. Sie scheint neben Gragorr die intelligenteste der Gruppe zu sein, aber auch die Goldgerigste.

ST 3 / NAHKAMPF 2, AUSDAUER 1

GE 3 / BEWEGEN 3 | VE 4 / Menschenkenntnis 2 | EM 4 / Manipulation 3, Heilkunde 3

Rüstung: Verstärkte Lederrüstung (PA 3)

Waffen: Kurzsword (B2,S1, Scharf, Stich, Parade)

Talente: Weg des Kriegsschreis 1 (Angriffe +1 für alle in RW KURZ)

Likarr, die Jägerin

Wolfmenschentochter, Spricht in kurzen Sätzen, beim Thema jagen und Bogenbau wird sie aber durchaus gesprächig und lässt sich zu mehr Bier und Schnaps überreden als gut für sie wäre.

ST 3 / NAHKAMPF 1, AUSDAUER 2

GE 5 / BEWEGEN 3, FERNKAMPF 3 | VE 3 / ÜBERLEBEN 3 | EM 2

Rüstung: Verstärkte Lederrüstung (PA 3)

Waffen: Kurzbogen (B2,S1,Stich)

Talente: Scharfschütze 1 (Bogen +1), Schneller Schütze 1 (kein Vorbereiten nötig), Weg des Pfeils 1 (Ignoriert Rüstung)

Grotakk der Schlächter

Ist ein jähzorniger Ork, dem durch seine Schlägereien ein Ohr, eine Auge und zwei Finger an der linken Hand abhanden gekommen sind. Ist immer schlecht gelaunt und sucht Ärger.

ST 6 / NAHKAMPF 3, HANDWERK 1, KRAFT 3, AUSDAUER 3

GE 3 / BEWEGEN 2 | VE 2 / Menschenkenntnis 2 | EM 2

Rüstung: Verstärkte Lederrüstung (PA 3)

Waffen: Zweihand-Axt (B2,S3, Scharf, Schwer, Haken)

Talente: Axtkämpfer 2 (Äxte +1, Rüstung -1), Verteidiger 2 (zusätzliche PARADE, PARADEN +1), Weg der Klinge 1 (Ignoriert Rüstung), Berserker 2 (erhält wenn Gebrochen ST2 zurück und greift den nächsten Nahkämpfer an), Furchtlos 2, Kaltblütig 1

Mühlenmund – Ereignisse

„Mittaaaaach!“

Pünktlich bestimmten Uhrzeiten ertönt am Rathaus ein großer Gong, der überall im Ort zu hören ist. Nahzu das ganze Dorf beteiligt sich an einer seltsamen Tradition. Nur die Fischerfamilien folgen diesem Treiben etwas weniger enthusiastisch:

- Morgens: Als hätten die Halblinge bereits in ihren Häusern auf das Erklingen des Gongs gewartet, strömen die Dorfbewohner auf die Straßen von Mühlenmund und grüßen sich gegenseitig penetrant und andauernd mit einem überfreundlichen „Mooorgeeeeeen!“. Mühlenmund ist erwacht und jede rbrave Bürger beginnt mit seinem Tagewerk.
- Mittags: Als der Gong ertönt, ist von überall im Ort ein „Mittaaaaach! Zu hören. Die Halblinge beginnen mit ihrer Mittagspause und begeben sich entweder in die Schenken, an den Strand oder nach Hause zu einer ausgedehnten Mittagsmahlzeit.
- Abends: Mit einem gemeinsamen: „Feierabeeeeeend!“ klingt der Tag aus und die hart arbeitenden Halblinge begeben sich in die Tavernen, um mit Freunden und Verwandten den redlich verdienten Feierabend zu genießen.

Gerüchteküche

- Bella Betram, die mächtige Viehzüchterin, ist kinderlos und auch nicht mehr die Jüngste. Dennoch heißt es, dass sie sich so dringend ein Kind wünscht.
- Die Halblings-Frau Rina erwartet in Kürze ein Kind, was nicht schwer zu erkennen ist: Sie ist kugelrund, läuft mit roten Backen und strahlendem Gesicht durch den Ort und es ist ein beliebtes Gesprächsthema bei all den vielen oberflächlichen Gesprächen im Ort. Ein geflügeltes Sprichwort ist: „Möge der Mond über sie wachen, dass es auch ja kein Trampelfüßchen wird“. Damit ist die Sorge gemeint, dass sie ein Goblin-Kind zur Welt bringen könnte.
- Besucher aus Nah und Fern werden in Mühlenmund zum „Bimbel-Bier-Buben-Fest“ erwartet. Auch aus Kallwingen werden Gäste erwartet. Die Kallwinger gelten nicht gerade als die Fröhlichsten. Und gerade unter den „derzeitigen Umständen, die dort im Ort herrschen“ will eigentlich niemand etwas mit ihnen zu tun haben. Was genau damit gemeint ist, will aber keiner so recht sagen. In Kallwingen geht seit einem Jahr ein Monstrum um, das aber noch niemand zu Gesicht bekommen hat. An jedem Neumond sind blutige Opfer zu beklagen. Der früher von fahrenden Händlern häufig aufgesuchte Ort ist seitdem im Verfall begriffen.
- Die Goblin-Belagerung des Mühl-Damms und die Flucht der Halbing-Bauern aus dem Mühl-Tal wird von der Bevölkerung fast gar nicht thematisiert - auch nicht von den Geflüchteten selbst. Wenn überhaupt, werden die „Widrigen Umstände“ nur am Rande erwähnt. Und dass, obwohl der ausgetrocknete Mühlfluss ein überdeutliches Zeichen dafür ist, dass etwas ganz und gar nicht in Ordnung ist. Allgemein wird das Thema höflich weggelacht und man einigt sich darauf, dass Bürgermeister Wonderich Huggendacker die Dinge schon zum Guten wenden wird, wie er es bislang stets getan hat Auf den Bürgermeister ist Verlass!

Die grummeligen Fischer

- Im Gegensatz zur restlichen Bevölkerung ist das Fischervolk von Mühlenmund nicht sehr gesprächig und bleibt gerne unter sich. Nur die Schmiedin Henja wird in ihren Reihen gerne gesehen.
- Werden andere Halblinge darauf angesprochen, so heißt es nur, dass das Fischervolk eben neidisch auf die hart arbeitenden und klugen Bürger sei, die eben mehr aus ihrem Leben gemacht hätten anstatt nur jeden Tag fischen zu gehen.
- Die Fischer sind mit den Machenschaften im Ort nicht einverstanden und halten es für einen großen Frevel an der Mondgöttin Eor, dass man den Bund mit den Goblins aufgekündigt hat. Dass sogar Goblins entführt worden sind wissen im Ort nur wenige. Die Fischer ahnen davon nichts, sprechen aber sehr wohl darüber, dass das Verhalten der Goblins am Damm sehr merkwürdig sei. Eventuell sei dass die späte Reaktion darauf, dass sich die Halblinge von Mühlenmund von ihren Verwandten in den Wäldern entfremdet haben.
- Seit einigen Tagen ist der Bootsbauer Korvin verschwunden. Er hat sich immer am lautesten über die Zustände im Ort beschwert und wurde vom Großteil der Bewohner dafür gemieden, da der Halbelf allgemein als cholerisch galt. Man macht sich Sorgen, was mit ihm passiert sein könnte. Allgemein wird vermutet, dass er sich alleine zum Damm aufgemacht hat und von den Goblins gefangen genommen wurde. In Wirklichkeit wurde er von der Hafengewache in die Kellergewölbe des „Haus der Andacht“ verschleppt, weil Kovin zu neugierig wurde.

Steckbriefe und Aufträge für Abenteurer

Am Rathaus gibt es Aushänge über die am meisten gesuchten Verbrecher von Belifar. **Bürgermeister Wonderich Huggendacker** steht interessierten Abenteurern gerne Rede und Antwort, schweigt sich über missliebige Details aber natürlich gerne aus:

- Auf die Ergreifung der Piraten der Belifar-Bucht sind 10 Goldstücke ausgesetzt. Im letzten Jahr wurden bereits 5 Schiffe überfallen. Die Mannschaft und die Schiffe wurden in den meisten Fällen am Leben gelassen. Die Piraten sollen aslenische Züge tragen und äußerst brutal vorgehen. Ihr Anführer trägt eine Augenklappe und soll sich „Horns Spieß“ nennen.
- Auf die Festnahme (Tot oder Lebendig) einer Quacksalberin namens Najema (eine Halbfelfe mit rauher Stimme und vernarbtem Gesicht) sind 3 Goldstücke ausgelobt worden. Sie gibt sich als fähige Alchimistin aus, erschleicht sich bei wohlhabenden und anständigen Respektspersonen das Vertrauen, und verschwindet schließlich nach erhaltener Zahlung spurlos.
Was wirklich passiert ist: Najema war die erste Alchimisten, die von den Halblingen mit dem „Goblin-Problem“ betraut wurde. Als ihr jedoch klar wurde, worauf sie sich hier eingelassen hatte, nahm sie lieber das Geld und reißt aus. Bürgermeister Huggendacker gibt keine Details über die Geschädigten mit dem Hinweis auf „zugesicherte Diskretion“ heraus.
- Die Lage am Staudamm ist natürlich ebenfalls eine Herausforderung für echte Helden: Der Bürgermeister ist bereit, für die Auflösung der Staudamm-Besetzung 10 Goldstücke zu zahlen. Allerdings versichert er der Gruppe, dass er sich um die Angelegenheit bereits gekümmert habe und dass er in Kürze eine zuverlässige, professionelle Eingreiftruppe im Ort erwarte: Hauptmann Gragorr und seine Leute aus der Feste Bluttrutz sind angeheuert worden, um diese unglückliche Angelegenheit zu klären. Die Dienste der Abenteurer werden in diesem also nicht zwingend benötigt. Dennoch drängt die Zeit: Diese barbarischen Goblins haben ohne triftigen Grund seit über zwei Wochen den Staudamm besetzt und eine Halblingfamilie in ihrer Gewalt. Bislang konnte man sich bei den Verhandlungen nicht einigen, aber das verwundert nicht, immerhin sind Goblins für ihre Hinterhältigkeit und ihre Lügen bekannt.

Wachablösung

Hin und wieder kommt es zu Wachablösungen im „Haus der Andacht“:

- Dann verlassen und betreten verschiedene Gruppen der Hafen-Wache das Gebäude.
- Wer ihnen jedoch in das Haus folgt, der findet nur einen leeren Andachts-Raum vor (die Wachen sind bereits durch den verborgenen Zugang in die Kellergewölbe verschwunden).

In freudiger Erwartung

- Eines Tages ist Rina verschwunden, es heißt in Kürze würde sie entbinden. Rina hat sich in die Hände des Alchimisten Meander Kiesenbart in den Katakomben unter dem „Haus der Andacht“ begeben. Begleitet wird sie von ihrem Mann und ihrem Vater, welche im „Raum der Väter“ auf die anstehende Geburt trinken und auf das Beste hoffen – so wie es die Tradition verlangt.
- Wenn Rina wieder auftaucht, dann ohne Kind: Sie ist niedergeschlagen und spricht kaum ein Wort. Auch sonst spricht niemand über die Schwangerschaft von Rina.
- Rina hat ein Goblindkind zur Welt gebracht. Der Alchimist wird das Kind zusammen mit einer Goblinfrau aussetzen (siehe das Damm **Ereignis „Eine Goblinfrau taucht auf“**).

Gäste in Mühlenmund

- Das in Kürze beginnende „Bimbel-Bier-Buben-Fest“ und die Flucht der Bauern aus dem Mühl-Tal füllen die Straßen des Ortes mit Gästen aus ganz Belifar.
- Viele übernachten bei Verwandten, aber Einige auch in den Schenken und Tavernen des Ortes. Die Schlafplätze könnten knapp werden.
- Eventuell müssen sich Abenteurer das Zimmer mit einem äußerst freundlichen aber peniblen Halbling-Ehepaar teilen. Der Halbling-Mann schnarcht nachts wie ein Weltmeister.
- Eventuell kauft eine spät eintreffende Halblingfamilie der Gruppe auch ihr Zimmer ab, oder will sich für ein paar Münzen zusätzlich in ihr Zimmer einquartieren. Dabei bequatschen sie die Gruppe unentwegt freundlich aber penetrant, bis sie das bequemste Bett im Zimmer ergattert haben.

Das große Fest

- In Mühlenmund steht derzeit alles im Zeichen des alljährlichen Bimbel-Bier-Buben-Festes. Trotz des offensichtlichen Ausnahmezustandes und der großen Gefahr eines vor den Toren des Dorfes lauerten Goblinsstammes, laufen die Vorbereitungen ungerührt weiter, denn den traditionellen Spaß und die Freude dieses Festes lassen sich die Halblinge durch Nichts und Niemanden Nehmen! Du kannst das Fest an dem Abend beginnen lassen, wenn die Abenteurer in Mühlenmund ankommen, oder auch am Tag darauf.
- Auf dem großen Platz wurde ein Festzelt errichtet und der Bürgermeister wird am Abend das Fest feierlich mit dem Anschlag des ersten Bierfasses eröffnen, während die Menge ruft: „Bimbel Bimbel Bier her!“. Im Laufe der nächsten zwei Tage stehen weitere Höhepunkte auf dem Programm:
- Am ersten Tag startet um die Mittagszeit das Bimbel-Bucht-Baden Wettschwimmen, welche am Strand neben der gleichnamigen Taverne veranstaltet wird: Es gilt zuerst einen Humpen Bier zu leeren (AUSDAUER), dann ins Wasser zu springen und bis zu einer kleinen Insel etwa 50 Meter vor dem Strand zu schwimmen (BEWEGEN). Auf der mit kargen Büschen bewachsenen Felseninsel sind überall sogenannte Bier-Bimbel versteckt: fingerhutgroße aus Holz geschnitzte Bierkrüge an einem Lederriemen. Wer einen Bier-Bimbel findet (AUSKUNDSCHAFTEN) hängt ihn sich um und schwimmt zurück (BEWEGEN). Wieder am Strand angekommen gilt es nun nur noch zehnmals den Bier-Bimbel mit dem guten „Kallwinger Kräuter-Kuss“ zu leeren (AUSDAUER), dem stärksten Schnaps in ganz Belifar. Der Erste, der es dann noch schafft auf das Sieger-Podest zu klettern - ein Hochsitz, den man ohne Leiter an einem Pfahl hinauf klettern muss - (BEWEGEN) der hat gewonnen und darf sich Bimbel-Bucht-Bad-Meister nennen. Dies bedeutet für die nächsten zwei Tage Speis und Trank so viel man möchte und hohes Ansehen unter den Mühlenmündern. Einem Gewinner dieses Wettkampfs erzählt so mancher Halbling vielleicht sogar mehr, als er eigentlich sollte...
- Am zweiten Tag findet das große Bimbel-Bogen-Turnier statt: Auch wenn der Name des Turniers anderes verspricht, wird hierbei mittels Armbrüsten auf den Kopf einer Strohuppe angelegt, die mit allerlei Fellfetzen behangen ist und sich auf einem krummen Speer abstützt. Der Kopf ist dabei recht klein und liegt lose auf dem Rumpf auf. Eine entfernte Ähnlichkeit mit einem Goblin ist wohl nicht zufällig. Die Armbrust-Bolzen sind an der Spitze mit einem kleinen Lederbeutelchen bestückt, damit die volle Wucht des Schusses die Strohuppe trifft und der Bolzen die Puppe nicht durchschlägt. Derjenige, der es mit seinem Schuss schafft dem Bimbel-Buben den Kopf von den Schultern zu schießen ist der alljährliche Bimbel-Bogen-Meister. Der Sieger hat einen Wunsch frei, den der Bürgermeister dem Schützen erfüllen muss. Der Wunsch sollte wohl überlegt sein: In der Geschichte des Ortes ist es sogar einmal vorgekommen, dass sich die damalige Bogen-Meisterin wünschte, als Bürgermeisterin des Ortes ausgerufen zu werden. Ihr Vetter musste daraufhin seinen Platz räumen...
Regeln:
 - In einer Vorrunde gilt es erst einmal mit regulären Bolzen den Rumpf des Bimbel-Buben zu treffen. Die besten 5 Schützen treten dann in der Endrunde an (3x FERNKAMPF, es müssen mindestens 8 Erfolge gewürfelt werden um in die Endrunde zu kommen).
 - Endrunde: Würfe auf FERNKAMPF -1, Schaden zusammenzählen. Wenn der Bimbel-Kopf 50 Schaden erlitten hat, fällt er vom Rumpf. Mittels AUSKUNDSCHAFTEN kann man in jeder Runde erkennen, wie nah der Kopf bereits dem „Abgrund“ ist.
 - Einige Halblinge spielen falsch: Aufmerksamen Abenteurern fällt auf, dass der Bimbel-Kopf an einer kaum sichtbaren Schnur hängt, die um eine Häuser-Ecke herum führt. Dort sitzt eine Halblingfrau der Hafenwache, die dafür sorgen soll, dass die richtige Kandidatin (Nika aus der Hafenwache) dieses Jahr gewinnt...
- Im Festzelt wird getanzt, getrunken und gelacht. Die Mühlenmünder Bimbel-Bande spielt auf: Die Halblinge spielen auf den absonderlichsten Blasinstrumenten und sorgen für eine tolle Stimmung. Der Gesang und die Musik sind weit über die Grenzen Mühlenmunds zu hören.
- Während des Festes kann es auffällig sein, dass es erstaunlich wenige Kinder im Alter von unter 10 Jahren im Ort gibt: Während durchaus viele Jungen und Mädchen im herangehenden Erwachsenenalter das Fest genießen, tollten weniger Kinder im jüngeren Alter beim Festzelt oder am Strand herum. Der Grund ist, dass sich die Mühlenmünder vor einigen Jahren dazu entschlossen haben ihre Kinder nicht mehr zusammen mit den Goblins in den Geburtshöhlen zur Welt zu bringen und zu tauschen. Geborene Goblins im Ort werden ausgesetzt. Daher gibt es nun deutlich weniger Kinder im Ort.

Ein Goblin wird erwischt

- Während der Feierlichkeiten schleicht sich ein Goblin in den Ort und versucht Hinweise auf die verschwundenen Goblin-Frauen zu finden. Dabei wird er jedoch entdeckt und löst einen größeren Tumult aus: Der Goblin wird von der Hafenwache durch den Ort gejagt. Wenn er seitens der Abenteurer keine Unterstützung erhält, so wird er von der Wache gefangen genommen und in den Keller des Rathauses verbracht.
- Im späteren Verlauf bemüht man sich, den Goblin mit den Geiseln der Familie Dittert auszutauschen. Wenn die Abenteurer vertrauensvoll sind, so können sie mit den Verhandlungen am Damm beauftragt werden – niemand möchte wegen dieser Sache derzeit die Festlichkeiten verlassen.

Die Söldner treffen ein

- Die Mühlenmunder haben sich Hilfe aus der Feste Blut-Trutz besorgt: Der berühmte Söldner-Trupp von Hauptmann Gragorr ist zwar sehr teuer, aber dafür auch sehr brutal und effektiv. Sie beginnen damit, die Befreiung des Damms zu planen.
- Wenn die Söldner die Abenteurer für Konkurrenz halten, könnten sie planen die Gruppe los zu werden.
- Sollten sich die Abenteurer im Ort auffällig verhalten, so wird Bürgermeister Huggendacker die Söldner bitten, ein Auge auf sie zu werfen, eventuell werfen die Söldner die Abenteurer sogar mit Unterstützung der Hafenwache aus dem Ort.
- Grotakk könnte die Nerven verlieren und sich mit einem Abenteurer in einer Schenke prügeln.
- Falls die Abenteurer einem oder mehr der Söldner schaden, wird Fruna versuchen die Gruppe mit einem Gift auszuschalten. Sie wird in der Nähe sein und kontrollieren, ob ihr Werk erfolgreich ist. Als professionelle Giftmischerin hat sie auch immer ein Gegengift parat.
- Es ist auch möglich, dass sich die Gruppe im Rahmen des Festes mit Mitgliedern des Söldnertrupps anfreundet. Es hängt von den Charakteren ab, wie sie sich im Ort und den Söldnern gegenüber verhalten.

Eine überraschende Geburt

- Plötzlich, auf den nächsten Tag, hat Bella Bertram einen Säugling in ihren Armen: Sie hat ein Kind geboren! Die frisch gebackenen Eltern der Viehzüchter Hogbert und Bella Bertram sind stolz und überglücklich. Im Ort freut man sich allgemein über das Ereignis: Es wird auch bemerkt, dass man Bella ja die Schwangerschaft gar nicht angesehen habe, immer schlank und rank war sie, aber das läge in der Familie. Ihre Mutter war auch direkt nach der Geburt wieder spindeldürr gewesen. Der Mond war wohl sehr gütig zu Bella.
- Nachforschungen ergeben, dass Bella regelmäßig in das Haus der Andacht gegangen ist und auch in der letzten Nacht dort gewesen ist. Eventuell können die Abenteurer die „hochschwängere“ Frau dabei beobachten wie sie das Haus betritt.

Die verschwundene Informantin

- Die Schmiedin Henja kann die Vorkommnisse im Ort nicht länger gut heißen. Wenn die Abenteurer neugierig herum schnüffeln, wird sie die Gruppe bitten sie abends in der Schenke „Unter den Linden“ zu treffen. Das Gespräch wird vom Händler Rubit Gernfried belauscht, der sein Wissen sofort an den Bürgermeister weitergibt.
- Henja wird noch vor dem Treffen ins Rathaus gebeten und wird es nicht wieder verlassen. Bei einer guten Gelegenheit wird die von einem Betäubungsmittel des Alchimisten ausgeschaltete Schmiedin in den Keller des Hauses der Andacht in eine Kerker-Zelle gebracht.

Angriff der Goblins

- Während die Abschluss-Feierlichkeiten des Bimbel-Bier-Buben-Festes mit dem Verbrennen des Bimbels auf dem großen Platz unter dem lautstarken Rufen von „Brenn Bimbel Brenn!“ ihrem Höhepunkt entgegen gehen, schleichen sich 20 Goblins an Mühlenmund heran und greifen unvermittelt an: Gragorrs Söldner greifen ein und liefern den Goblins einen schweren Kampf, während die Hafenwachen allesamt betrunken und keine wirkliche Hilfe sind. Die Goblins ziehen sich bei größeren Verlusten wieder zurück.
- Je nach Verlauf der Geschichte kann der Angriff der Goblins auch mit den Abenteurern koordiniert werden, damit diese eine Gelegenheit haben, halbwegs unbemerkt in die Gewölbe unter dem „Haus der Andacht“ vorzudringen.
- Werte der Goblins: Siehe SL-Buch S.72, Waffen: Schleuder (B1/S1/Kurz), Speer (B1/S1/Nah)

Die Kornkammer von Belifar

Die Bewohner von Mühlenmund sind bekannt für ihren Fleiß und ihren Einfallsreichtum. Eigenschaften die ihnen zu Reichtum und Anerkennung in ganz Belifar verholfen haben. Durch das Aufstauen des Mülhsees gelang es den Halblingen besonders fruchtbares Ackerland zu gewinnen, welches sich vom See bis zur Flussmündung ins Meer erstreckt. Hier liegt Mühlenmund. In den großen Lagerhäusern wird auch das Korn von vielen Bauern aus dem Umland von Belifar eingelagert, denn Schiffe der Halblinge treiben an der Ostküste regen Handel bis hinauf nach Fernhafen. So wundert es nicht, dass das Volk von Mühlenmund zwar wie alle Halblinge als ungemein freundlich, aber auch als eingebildet und protzig gilt. Und großer Reichtum weckt immer auch große Gier: Der Bürgermeister hat schon häufiger die Hilfe von Söldnern in Anspruch nehmen müssen, um Diebe, Räuber oder andere Verbrecher dingfest zu machen, derer die Hafengewache nicht habhaft werden konnte. Die Mühlenmunder gelten auch als recht feierfreudiges Volk; Schon bald soll erneut das traditionelle Bimbel Bier Buben Fest stattfinden, das Halblinge aus ganz Belifar in den Ort lockt.