

## Handwerkerviertel

Das Handwerkerviertel ist heute noch eine Ansammlung aller nur denkbaren Geschäfte. Ursprünglich sollten die verarbeitenden Berufe nur hier ansässig sein, aber der große Brand aus dem Jahr 465 beendete diese starren Richtlinien.

### 4c. Kaserne

Hier ist die Stadtwache untergebracht, die im Krisenfall der königlichen Armee eingegliedert wird. Die Kaserne an der Hauptstraße dient sowohl der Unterkunft, wie auch der Ausbildung zukünftiger Rekruten. Sie unterstehen dem direkten Befehl des Bürgermeisters.

Im Gebäude ist außerdem ein Waffenlager. Alle Eingänge in den vier Meter hohen Komplex werden streng bewacht. In der Kaserne befindet sich, neben 100 auszubildenden Rekruten, noch 100 Stadtwachen, die sowohl für die Sicherheit und Aufrechterhaltung der Ordnung in der Stadt zuständig sind und für eine Belagerung Terombergs ausgebildet wurden. Diese Einheit gehört zu den besten des sinitischen Reiches und wird durch Wehrübungen in Form gehalten.

Hauptmann der Kaserne ist der Sinite Orsul Olag.

Eine große Einheit der königlichen Armee ist nicht weit von der Stadt entfernt. Innerhalb von einem Tag können weitere 1000 Soldaten der Stadt zu Hilfe kommen. Innerhalb von drei Tagen sind es 5000.

### 17. Hafen- und Zollbehörde

Die Hafenbehörde ist im nördlichsten Teil der Stadt an der Fischerstraße, in einem drei Meter hohen, grauen Gebäude. Alle Schiffe, die den Hafen von Teromberg betreten oder verlassen, werden hier registriert und kontrolliert. Leiter der Hafenbehörde ist der Sinite Korung Kalgan.

Die Hafenbehörde ordnet auch die Anlegeplätze am Hafen zu. Jeder ist mit breitem Steg und einem stabilen Lastkran ausgestattet, der das Be- und Entladen erleichtert.

In die Hafenbehörde integriert ist die Zollbehörde, welche die Einfuhr der Waren kontrolliert und Zölle kassiert. Einige Zollbeamte arbeiten hier verdeckt, um Schmugglern auf die Spur zu kommen.

Die Höhe des Zollsatzes beträgt acht von Hundert des Wertes der eingeführten Ware. Dieser Satz gehört zu niedrigsten im ganzen sinitischen Reich.

Die Hafen- und Zollbehörde arbeitet eng mit den Schiffslosen (43) zusammen.

### 18b. Krämer (N/N)

Der Sinite Frilo Fermez bietet in seinem Laden Gemischtwaren an. Er ist ein junger, etwas zu aufdringlicher Krämer und der seinen Kunden mehr zu verkaufen versucht, als sie wirklich haben wollen. Ansonsten ist der blonde Frilo ein freundlicher Mann, der das Geschäft in der Gerberstraße seit fünf Jahren führt.

Frilo spart sein Geld weil er sich in eine junge Händlertochter verliebt hat. Mit einer entsprechend großen Summe erhofft sich der junge Mann den Vater der Braut beeindrucken zu können.

### 18d. Krämer (B/B)

Den Siniten Aarliros Awmorn als Gemischtwarenhändler zu bezeichnen, ist ein verbreiteter Scherz unter den Mitgliedern der verbotenen Gilden. Auch wenn der Sinite in der Hafestraße oberflächlich alle Waren anbietet, die ein Gemischtwarenhändler normalerweise führt, gehört er zu den größten Händlern mit verbotenen Substanzen und Hehlerware von Teromberg. Bei Aarliros gibt es Giftkräuter, Giftränke, Rauschmittel in allen denkbaren Variationen. Der Sinite nimmt auch Bestellungen für besonders exotische Wünsche an.

Die Preise für seine Ware sind überteuert, aber dafür bekommt man alles was man begehrt.

Aarliros hat Verbindung in ganz Valcreon und ist ein gern gesehener Lieferant der Assassinengilde.

### 19b. Waffenhändler (SG/SG)

Der T'chk Ykrt Plwt verkauft normale und magische Waffen von sehr guter Qualität. Sein gepflegtes Geschäft liegt direkt am Marktplatz und ist über die Stadtgrenzen Terombergs bekannt. Der kleine Mann importiert Ware aus dem T'chk-Reich.

Ykrt musste vor 14 Jahren aus seiner Heimat flüchten, da er sich (im Vollrausch) zu einer ketzerischen Bemerkung hat hinreißen lassen. Bevor ihn die Häsher der Inquisition fassen konnten, floh er nach Teromberg. Gegenüber anderen T'chk ist Ykrt vorsichtig, weil er sich vor dem langen Arm der Inquisition fürchtet.

### SZENARIOIDEE

Ykrt hat auf dem Marktplatz einen T'chk gesehen, den er für einen Inquisitor hält, auch wenn er zivile Kleidung getragen hat. Er sucht jetzt dringend Hilfe, um die Wahrheit hinter dem Besuch des T'chk herausfinden, der in der Herberge „Zur Einkehr“ abgestiegen ist. Dafür zahlt Ykrt auch eine großzügige Summe.

### 19c. Waffenhändler (N/N)

Der große, dunkelhaarige Sinite Othem Omeus hat ein Waffengeschäft in der Fischerstraße, in dem er nicht-magische Waffen aus dem sinitischen Reich verkauft. Er hat sich auf Schuss- und Wurfaffen spezialisiert und ist für seine guten Armbrüste bekannt.

Othem war lange Jahre Meuchelmörder in der königlichen Armee. Vor einigen Jahren wurden seine Reflexe zu langsam, so dass er den Dienst quittierte. Trotzdem verfügt er noch über gute Verbindungen zur königlichen Garde.

### 20a. Rüstungshändler (N/N)

Der sinitische Rüstungshändler Pujus Pamera hat sein Geschäft in der Schusterstraße. Er ist groß, hat eine Halbglatze und ist von kräftiger Statur. Seine Rüstungen stammen von sinitischen Schmieden. Auf Wunsch nimmt er auch Spezialanfertigungen an, die er an die Rüstungsmacher weiterleitet. Reparaturen gibt er an den Schmied Yarem Yudam (40 b).

Ein großer Kunde Pujus ist Gehnem Gusat, der Verwalter der Arena (72), der Rüstungen für Veranstaltungen einkauft. Pujus hat selbst mehrere Jahre in der Arena verbracht und es dort bis zum Ausbilder geschafft. Von dieser Zeit kennt er Gehnem.



## Gebäude (nach Alphabet sortiert)

Gebäudeart	Nr.
Alchemistengilde	61
Anlegeplatz	133
Antiquitäten	126
Arena	72
Arzneien	127
Arzt	48
Assassinengilde	A
Bäckerei	23
Badehaus	54
Barbier	46
Bau- und Rohstoffe	55
Bedienstetenschule	128
Besenmacher (Korbflechter)	92
Bestatter	85
Bettlergilde	B
Bibliothek	82
Blumengeschäft (Gärtner)	75
Bogenmacher	21
Bordell	65
Bordell	U12
Bootsmacher	37
Bote	67
Botschaftsgebäude	131
Brauer	78
Brenner (Brauer / Winzer)	78
Brunnen	73
Bürgerhaus	41
Buchbinder	132
Büttner	77
Dachdecker (Maurer)	53
Dhea-Tempel	13
Diebesgilde	C
Dolmetscher	83
Edelsteine (Goldschmied)	34
Färberei	29
Faßmacher	70
Festhalle	121
Feuerholz (Köhlerei)	97
Feuerwacht	120
Fischhändler	31
Fischhändler	U7
Fischereibedarf	106
Frachtunternehmen	52
Friedhof	71
Frisör (Barbier)	46
Fürstenhäuser	2
Gärtner	75
Gefängnis	8
Geldverleiher	138
Geldverleiher	U15
Gemischtwarenhändler (Krämer)	U2
Gemischtwarenhändler (Krämer)	18
Gerber	102
Gericht	135
Gewürzhändler	33
Gießerei	117

## Gebäude (mit Seiten- und Ortshinweisen)

Diese Liste dient dem schnellen Finden der Beschreibung im Buch (Seite) und in welchem der sechs Bereich Terombergs es liegt (H = Handwerkerviertel, K = Königsviertel ...).

Nr.	Gebäudeart	Seite	H	K	G	B	U	A
1	Königspalast	25		x				
2	Fürstengebäude	45		x				
3	Haus für königliche Gäste	45		x				
4a	Kaserne	61		x				
4b	Kaserne	61				x		
4c	Kaserne	28	x					
5	Universität	51			x			
6	Schule	51			x			
7	Marktplatz	66	x	x	x	x		
8	Gefängnis	51			x			
9	Xehil-Tempel	51			x			
10	Magiergilde	51			x			
11	Hetarom-Tempel	52			x			
12	Rheof-Tempel	52			x			
13	Dhea-Tempel	61				x		
14	Hijara-Tempel	52			x			
15	Thorn-Tempel	52			x			
16	Yjom-Tempel	52			x			
17	Hafen- und Zollbehörde	28	x					
18a	Krämer	53			x			
18b	Krämer	28	x					
18c	Krämer	61				x		
18d	Krämer	28	x					
19a	Waffenhändler	53			x			
19b	Waffenhändler	28	x					
19c	Waffenhändler	29	x					
20a	Rüstungshändler	29	x					
20b	Rüstungshändler	61				x		
21	Bogenmacher	53			x			
22a	Lebensmittelhändler	29	x					
22b	Lebensmittelhändler	29	x					
22c	Lebensmittelhändler	45		x				
22d	Lebensmittelhändler	61				x		
22e	Lebensmittelhändler	29	x					
22f	Lebensmittelhändler	53			x			
23a	Bäcker	29	x					
23b	Bäcker	53			x			
23c	Bäcker	61				x		
23d	Bäcker	45		x				
24a	Spirituosenhändler	29	x					
24b	Spirituosenhändler	45		x				
25a	Reittiere	29	x					
25b	Reittiere	53			x			
26	Sattler	29	x					
27	Instrumentenbauer	53			x			
28a	Pfandleiher	30	x					
28b	Pfandleiher	53			x			
28c	Pfandleiher	30	x					
29	Färberei	30	x					
30a	Schneider	61				x		
30b	Schneider	30	x					
31b	Fischhändler	30	x					



## Interessante Gebäude

### Herberge „Zur Einkehr“ (64 €)

Das Wirtshaus *Zur Einkehr* wird von Jamun Jikem und seiner Frau Jedhara geführt. Die zweistöckige Herberge in der Schulstraße ist beliebter Treffpunkt der örtlichen, einfachen Bevölkerung und ein gern genutzter Ruheplatz für Reisende.

Das Gebäude ist aus dunklem Holz gefertigt und verfügt über eine Vielzahl an Fenstern. Das Hauptgebäude kann über den Vorder- oder den Hintereingang im Hof betreten werden. Dort befinden sich auch ein Stall sowie ein kleines Badehaus mit Abort.



#### Besonderheiten

Das Wirtshaus ist ein beliebter Treffpunkt der Bürger, nicht nur wegen des schönen Ambientes, sondern auch wegen den hoch dekorierten Kameraden des Wirts, die das Gasthaus besuchen und von den großen Schlachten der vergangenen Zeiten erzählen. Manchmal kommt man in das Gasthaus und alle Gäste haben sich am Kamin um einen älteren Mann versammelt und lauschen dessen Erzählungen.

#### Die Verköstigung

Neben dem bereits legendären Schweinebraten, ist das Wirtshaus für seine Kräuterquarks berühmt, die zu jeder Speise gereicht werden. Zu jedem Essen gibt es Gemüseintopf, der selbständig aus einem Topf über dem Kamin geschöpft werden kann. Die Getränke sind von normaler Qualität. Die Teller, das Besteck und die Trinkgefäße sind sauber.

#### Das Wirtsehepaar und ihr Personal

Jamun Jikem und seine Frau Jedhara führen dieses Wirtshaus schon sechs Jahre. Die Siniten sind freundliche und geben sich viel Mühe mit ihren Gästen. Sie behandeln ihre Angestellten gut.

#### Jamun Jikem

Der Wirt ist ein großer, stattlicher Mann, der lange bei der Armee war und von seinem Sold dieses Wirtshaus eröffnet hat. Der 43-jährige ist 1,89 m groß, trägt einen dunklen Vollbart und hat lange braune Haare, die ihm bis an die Schulter reichen.

Bis zu seinem 37. Lebensjahr gehörte er einer gefürchteten Soldatengruppe an. Nachdem er genügend Sold zusammengespart hatte, kaufte er das Wirtshaus und setzte sich zur Ruhe. Trotz seiner Vergangenheit ist Jamun ein ruhiger Zeitgenosse.

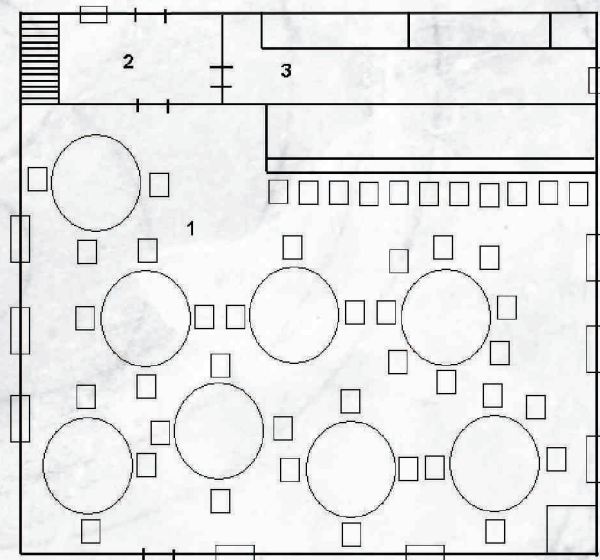
#### Jedhara Jikem

Die quirliche Frau des Wirt ist für Organisation des Wirtshauses zuständig ist. Die 38-jährige Frau ist 1,59 m groß, hat dunkle Haare und eine schlanke Figur. Jedhara liebt die Arbeit in der Küche und ist eine großartige Köchin. Sie ist der uneingeschränkte Herrscher über das Wirtshaus und achtet auf Qualität und Sauberkeit.

#### Das Personal

Das Ehepaar hat zwei Küchenhilfen und zwei Schankhilfen, eine Putzhilfe und einen Stallburschen angestellt. Die Küchenhilfen sind die beiden Schwester Narsola und Normina Nerlem. Ihr Vetter Gortaro Geriest arbeitet als Stallbursche. Im Ausschank helfen die beiden Frauen Althira Askon und Iontha Irliee. Für die Reinigung der Räume ist die Tochter von Althira, Asthuria, zuständig.

#### Die Räume und Gebäude des Wirtshauses



#### Erdgeschoß

##### 1. Wirtshaus

Der Holzboden des Wirtshauses ist mit feinen Sägespänen ausgelegt. Diese werden einmal am Tag ausgewechselt. Der Boden wird alle sieben Tage gründlich gereinigt. Auch die Tische werden geputzt, daher macht das Wirtshaus einen gepflegten Eindruck.

Die Hauptbeleuchtung kommt abends von einem Holzkan-delaber, dessen Kerzen ein angenehmes Licht verbreiten. Je eine Kerze auf den Tischen, der Kamin und zwei an der Theke aufgebaute Öllampen sorgen ebenfalls für etwas Licht.

Wenn man das Gasthaus betritt, weht einem der angenehme Duft von Schweinebraten entgegen – eine der Spezialitäten der Küche.



## Persönlichkeiten Terombergs

### Offizielle Vertreter

#### Geleg Gojek – Oberster Richter

Geleg Gojek ist eine der am besten bewachten Personen in Teromberg. Der Sinite ist oberster Richter der Stadt und des sinitischen Reiches. Er hat sich wegen seiner harten Urteile schon viele Feinde gemacht. Bei den Bürgen ist er beliebt, weil er als unbestechlich gilt.

Der 52-jährige Sinite ist ein kleiner, schmaler Mann mit großem Selbstbewusstsein. Schon als junger Richter war Geleg berühmt, weil er gegen einflussreiche Unterweltpersonen harte Urteile gefällt hat.

Der Richter ist belesen. Sein Sachverstand wird von vielen einflussreichen Persönlichkeiten gesucht.

Geleg wird von drei Leibwächtern umgeben und verlässt sein Haus nur in einer stabilen, abgedunkelten Kutsche. Er hat die uneingeschränkte Unterstützung des Königs und ist diesem treu ergeben. Der oberste Richter ist in seinem juristischen Sachverstand unbeeinflussbar. Geleg ist ledig und hat keine Familienangehörigen in der Stadt.

Ebenso wie Mierlo Mehremt – das Oberhaupt der Wachen – versucht er die Stadt von allem Verbrechen reinzuhalten. Der Wachmann ist einer der wenigen Freunde des Richters.

### Einflussreiche Familien

#### Familie Rimberger

Die Rimbergers gehörten zu den ersten Einwohnern Terombergs. Sie eigneten sich die wichtigen Gebäude rund um den Marktplatz an. Je größer die Bedeutung des Markts in Teromberg wurde, umso höher wurden die Mieten für die Häuser.

Zusätzlich zu ihrem Wohlstand haben die Rimberger viele Freunde „eingekauft“, die von ihrer Großzügigkeit abhängig sind. Vor allem die Händler- und die Handwerker-Gilde profitieren von ihnen. Kein Händler kann es sich erlauben, die Familie als Feind zu haben. Sogar Fürsten wurden mit Hilfe preiswerter Kredit bestochen. Es gibt kein großes gesellschaftliches Ereignis, das ohne sie stattfindet.

Familienoberhaupt ist Rank Rimberger. Der 52 Jahre alte Sinite hat vier Kinder und drei Enkelkinder. Auch wenn er nach außen hin die Interessen der Familie vertritt, ist seine übergewichtige Frau Rahla ebenso einflussreich, wie ihr Mann. In adligen Kreisen verfügt Rahla über Verbindungen bis zum Königshaus.

#### „Baron“ Kurlan

Kurlan Kostulm kommt aus einer armen Familie der Unterstadt. Als Dieb, Erpresser und Hehler kam er als junger Mann zu Reichtum. Er versammelte eine Gesellschaft von Skrupellosen, die seinen Einfluss (und auch sein Reichtum) weiter mehrten. Überall auf den Straßen sind seine Männer postiert, um neue indiskrete Details über die Oberen der Gesellschaft Terombergs zu entdecken. Die Informationen nutzt er um sich „Gefallen“ zu erpressen. Dies führte dazu, dass ein einflussreicher Fürst Kurlan in den Status des Barons erheben musste, weil er ihn bei einem Seitensprung ertappte.

Kaum ein Mann wird in der Oberschicht Terombergs mehr gehasst wie Kurlan, da sich alle fürchten, dass er sein Wissen dem König oder der Stadtwache mitteilen könnte.

Der Sinite ist klug genug, sich die Gilden zum Freund zu machen, von denen er auch Informationen erhält. Für viele ist „Baron“ Kostulm ein Held, da er sich von der Unterstadt hochgearbeitet hat. Manche halten ihn für unverwundbar, da er schon sieben Attentate überlebt hat.

Kurlan ist ein fetter, kleiner Mann, der sich pompös kleidet und Unmengen an Schmuck trägt. Der 46-jährige ist ein Verschwender und prahlt gerne mit seinem Reichtum.

### Verbotene Gilden und Orden

#### Rigom Reft – Oberhaupt der Assassinengilde

Rigom Reft ist der Anführer der Assassinengilde. Er ist 1,69 m groß, schlank und ist 37 Jahre alt. Der Sinite wurde in der Unterstadt geboren und trat schon als 9-jähriger der Gilde bei. In der Zeit durfte er zwar nur unterstützend mitwirken, lernte aber die ersten Lektionen des Meuchelmords. Den ersten Auftrag hatte er mit 11 Jahren, den er mit Bravour erledigte. Sein Kampf zur Spitze der Assassinen-Gilde dauert 20 Jahre und hinterließ eine Menge Opfer, aber seit seinem 31. Lebensjahr ist Rigom Oberhaupt einer der größten Assassinengilden Valcreons. Er ist viel in der Unterstadt unterwegs, hat aber eine Wohnung in Teromberg, in der er Teile seines Reichtums versteckt.

Rigom mordet nicht mehr. Er kümmert sich nur um die Rekrutierung neuer Assassinen, die Überwachung seiner Mitglieder und das Einholen neuer Aufträge.

Rigom ist ein grausamer und intelligenter Mann. Er traut niemand und ist von ständigem Verfolgungswahn getrieben. Seine Wohnung ist gegen Einbrecher abgesichert. Alle Fenster werden nachts verbarrikiert und die Türen mit Stahlbalken blockiert. Das Gildenoberhaupt bereitet seine Speisen selbst und lässt sich keine Getränke bringen.

### Religion, Kunst und Wissenschaft

#### Ragalos „Der Gütige“ Rentharn – Oberster Priester des Xehils-Ordens

Der 56 Jahre alte Ragalos Rentharn ist seit vierzehn Jahren oberster Priester des Xehils-Ordens in Teromberg. Der Sinite erfreut sich bei der ärmeren Bevölkerung großer Beliebtheit, weil er sich dem Tempel angeschlossene Armenhaus mit großer Hingabe widmet. In kalten Wintertagen läuft Ragalos durch die Unterstadt, um Armen und Obdachlosen Decken zu schenken. Sonst ist der Xehil-Priester im medizinischen Versorgungshaus, wo er den Kranken hilft. Er hat daher den Titel „Der Gütige“ erhalten.

Ragalos ist ein schlanker, hochgewachsener Mann, mit langen grauen Haaren, die er mit einem Band zusammenhält. Ein gepflegter Vollbart umrahmt sein Gesicht und unterstreicht sein würdevolles Auftreten. Der Xehil-Priester ist freundlicher Mann, der einen bescheidenen Lebensstil pflegt und kaum Bedürfnisse hat.

Kein Mann in Teromberg hat mehr Rückhalt bei der Bevölkerung, als Ragalos. Die Gilden lassen den Xehil-Priester bei allem gewähren, auch wenn er deren Methoden verurteilt. Selbst der König fragt Ragalos nach Rat, weil niemand die Stimmung des einfachen Volkes besser einschätzen kann.



## Der Kelghare

### Was geschehen ist

Vor elf Jahren war Urom Uthal einer der besten Diebe der Stadt. Er brachte alle körperlichen Voraussetzungen mit und war außerdem aber noch ein hervorragender Magier. Es mehrten sich Stimmen den jungen Urom an die Spitze zu setzen, da jeder seiner Raubzüge ein großer Erfolg war. Der damalige Gildenmeister, Eron Ethmar, wollte seinen Posten nicht abgeben, also scharfte er seine Getreuen um sich und sabotierte den nächsten Einbruch Uroms, der ihn zu einer Legende hätte werden lassen. Er wollte einen Teil des Königsschatzes rauben.

Die Diebe, die Urom begleiteten, wurden getötet. Ihn brach man fast alle Knochen im Leib, verabreichte ihm ein langsam wirkendes Gift und ließ ihn in der Kanalisation zum Sterben zurück. Seinem besten Freund Aarkel schlug man die Hand ab und warf ihn aus der Stadt.

Eron war zufrieden - sein Widersacher war tot. Sieben Jahre später trat er als Oberhaupt der Diebesgilde zurück und übergab den Titel an Vosul Verar. Er führte die Truppe an, die Urom vor elf Jahren verriet.

Aber der eiserne Wille Uroms hatte ihn in der Nacht am Leben erhalten. Fast tot fand ihn sein Freund Aarkel schließlich. Tage später kamen sie zu einem Heiler. Bis dahin war Uroms Körper schon entstellt. Zusammen mit Aarkel ging er nach Seestadt. Dort schloss er sich den Kelgharen an. Fünf Jahre später führte er den Orden und wurde bald oberster Kelghare im sinitischen Reich. Uroms nächstes Ziel war die Eroberung der Unterwelt Terombergs, gepaart mit der Rache an all seinen Peinigern. Eron Ethmar und Vosul Verar sollten als Letztes sterben.

### Der Plan von Urom Uthal

Obwohl viele seiner Peiniger noch in Teromberg sind, hat sich Urom äußerlich so verändert, dass ihn niemand erkennen wird. Der Kelghu-Orden in der Hauptstadt liegt am Boden. Der Anführer, Yarem Yudam, ist ein jähzorniger, unberechenbarer Mann ohne Führungstalent. Seine Jünger halten sich von ihm fern. In der Paam werden die Kelgharen bestenfalls geduldet.

Mit seiner Ankunft brachte Urom wieder Ordnung in die Kelgharen. Die Disziplinlosen wurden geopfert. Nur wenige Kelgharen waren es wert, dass sie Urom zu seinen Vertrauten machte. Vordergründig war Yarem immer noch Anführer, aber er würde das Amt nur so lange innehaben, bis Urom ihn nicht mehr brauchen würde. Er begann mit seinem Plan:

#### 1. Schritt - Sammlung von Informationen

Uroms wichtigster Vertrauter, Aarkel, bestach einige kleinere Hehler und Huren, um herauszufinden, welche Personen mehr über die Struktur in der Unterwelt wissen könnten. Aus der Menge an Leuten identifizierte er unbedeutende Personen, deren Fehlen nicht allzu schwerwiegend wäre.

Aarkel beobachtet die Zielpersonen und bestimmte den perfekten Zeitpunkt. Sie begannen mit der Bettlergilde und entführten einen altgedienten Mann, Carbu Cecek. Sie folterten ihn eine Nacht lang. Zusammen mit den Geistkampf-Fertigkeiten von Urom erhielten sie alle wichtigen Informationen.

Als nächstes beobachtete er die Diebesgilde, speziell die Untergruppe „schnelle Hand“, bei denen Horlungar Heggim seit vielen Jahren war. Ihn kannte Urom noch flüchtig von früher. Aarkel will Horlungar beim nächsten Diebeszug entführen.

#### ANMERKUNG FÜR DEN SPIELLEITER

Diese Entführung ist Teil des einführenden Abenteuers „Die Diebesbande“.

Danach werden die nächsten Entführungsoffer sein:

- Assassinengilde - Mossa Marim
- Ktam-Orden - Nashol Nathi
- Schmugglergilde - Satheno Shorl
- Söldner-Gilde - Yanush Yieb
- Spion-Gilde - Lantom Lanup

#### 2. Schritt: Die Unterwelt destabilisieren

Wenn Urom alle wichtigen Informationen über die Unterwelt hat, beginnt er mit der Destabilisierung. Er kann die Gilden nicht direkt angreifen, also muss er sie gegeneinander auspielen, um zum Ziel zu kommen. Hierfür sucht er nach bereits gärenden Konflikten, die er weiter anstacheln kann.

##### Assassinengilde vs. Spiongilde

Seit zwei Jahren ist Beskem Balev, das Oberhaupt der Spiongilde, Oberhaupt der Paam. Sehr zum Unwillen von Rigom Reft, dem Oberhaupt der Assassinengilde. Rigom ist der Überzeugung, dass nur er die Paam führen dürfte. Er wird jede Gelegenheit nutzen, um den Spion brüskieren oder zu demütigen.

Urom überfällt eine Gruppe Spione und lässt es wie einen Angriff der Assassinen aussehen. Um den Überfall glaubhafter zu machen, lässt er einen Spion überleben, der Beskem vom Überfall berichtet. Die Tat kann der oberste Spion nicht durchgehen lassen.

##### Diebesgilde vs. Schmugglergilde

Um den Konflikt weiter anzuhetzen, kauft Urom eine Diebesbande, welche die versteckte Ladung eines Schiffes ausräumen soll. Den Namen des Schiffs gibt er erst kurz vorher bekannt, damit die Diebe darüber nur wenige Informationen einholen können. Tatsächlich ist das Schiff aber in Besitz der Schmugglergilde, die damit als Rauschkraut verarbeitetes Stengelblatt schmuggelt.

##### Bettlergilde vs. Söldnergilde

Bei einem Trinkgelage hat der massige Anführer der Söldnergilde, Tarsem Terall, die Frau des Anführers der Bettlergilde, Cegel Ciener, beleidigt. Cegel ist leicht zu kränken und vergisst nie. Offiziell ist das Verhältnis zwischen den Bettlern und den Söldnern eher neutral, aber das Oberhaupt der Bettler sucht nach einer Gelegenheit, es Tarsem heimzuzahlen.

Urom will die Beziehung zwischen Cegels Frau Cama und dem Söldner Tarsem als Affäre erscheinen lassen. Tatsächlich findet Cama den Söldner abstoßend und Tarsem kann sich nicht einmal an die Frau erinnern, trotzdem beginnt Urom der Frau Geschenke im Namen Tarsems zu schicken. Dann lässt er den Bettlerkönig noch einen Liebesbrief von Cama an Tarsem finden, was Cegel schwer in seiner Ehre kränkt.