

# INHALT

<b>VORWORT</b> .....	4	<b>EINE NACHT IN DER OPER</b> .....	36	Die Gäste.....	72
<b>EINLEITUNG</b> .....	5	Der Schauplatz.....	36	Handlungssynopsen.....	72
Wie man dieses Buch verwendet.....	5	Der Weg dorthin.....	36	Ereignisse.....	73
1) Die Kampagne „Rauhe Nächte & Harte Tage“.....	5	Als Teil der Kampagne.....	36	Auflösung.....	78
2) Die Kampagne „Der Innere Feind“.....	5	Als eigenständiges Abenteuer.....	37	Wer gewinnt nun?.....	78
3) Fünf verschiedene Abenteuer.....	6	Das Opernhaus.....	37	Belohnungen.....	78
4) Viele weitere Abenteuer.....	6	Das Erdgeschoss.....	37	Was kommt als nächstes?.....	78
5) Eine endlose Ressource.....	6	Das Obergeschoss.....	37	Nichtspielercharaktere.....	79
Die Abenteuer leiten.....	6	Karte: Die Staatsoper.....	39	<b>ANHANG 1: GNOME</b> .....	86
NSC-Werte.....	6	Das Abenteuer.....	40	Gnome.....	86
Geld.....	6	Einleitung für die Spieler.....	40	Ansichten.....	86
Kampagnenkarte.....	6	Handlungssynopsen.....	40	Gnom-Charaktere.....	87
<b>EINE RAUE NACHT IM DREI FEDERN</b> .....	7	Ereignisse.....	41	1) Volk.....	87
Der Schauplatz.....	7	Auflösung.....	47	2) Klasse und Karriere.....	87
Der Weg dorthin.....	7	Belohnungen.....	47	Attribute.....	88
Als Teil der Kampagne.....	7	Nachspiel.....	47	Fähigkeiten und Talente.....	88
Als eigenständiges Abenteuer.....	7	Nichtspielercharaktere.....	47	Gnomische Namen.....	88
Das Gasthaus.....	7	<b>NASTASSIAS HOCHZEIT</b> .....	54	Körperliche Details.....	89
Hauptgebäude.....	8	Der Schauplatz.....	54	Gnomische Götter.....	89
Stallungen und Schmiede.....	8	Der Weg dorthin.....	54	Gnomische Priester.....	90
Abort.....	8	Als Teil der Kampagne.....	54	Gnome und Korruption.....	90
Anlegestelle.....	8	Als eigenständiges Abenteuer.....	55	<b>ANHANG 2: KNEIPENSPIELE</b> .....	91
Das Abenteuer.....	8	Das Schloss.....	55	Al-Zahr.....	91
Einleitung für die Spieler.....	8	Torhaus.....	55	Alvatafl.....	91
Die anderen Gäste.....	9	Karte: Schloss Grauenberg.....	56	Armdrücken.....	92
Handlungssynopsen.....	9	Stallungen, Remise und Schmiede.....	57	Bierwatschen.....	92
Ereignisse.....	10	Zwinger und Hofstallung.....	57	Cerevis.....	92
Karte: Das Drei Federn.....	11	Der Ziergarten.....	57	Domino.....	92
Auflösung.....	16	Hauptgebäude.....	57	Ein Biest unter Schneidern.....	92
Belohnungen.....	16	Privatturm.....	57	Halma.....	93
Nachspiel.....	16	Prachtweg.....	57	Kegeln.....	93
Nichtspielercharaktere.....	16	Anlegestelle.....	57	Kneipenquiz.....	94
<b>EIN TAG VOR GERICHT</b> .....	23	Das Abenteuer.....	57	Middenball.....	94
Der Schauplatz.....	23	Einleitung für die Spieler.....	57	Mühle.....	94
Der Weg dorthin.....	23	Die anderen Gäste.....	57	Pfeilwerfen.....	95
Als Teil der Kampagne.....	23	Handlungssynopsen.....	58	Scharlachkaiserin.....	95
Karte: Das Gerichtsgebäude.....	24	Ereignisse.....	59	Stierkampf.....	95
Als eigenständiges Abenteuer.....	25	Auflösung.....	63		
Das Gerichtsgebäude.....	25	Belohnungen.....	63		
Der Platz.....	25	Nachspiel.....	64		
Der Hof.....	25	Nichtspielercharaktere.....	64		
Das Erdgeschoss.....	25	<b>HERR VON ÜBERSREIK</b> .....	68		
Das Obergeschoss.....	25	Der Schauplatz.....	68		
Das Abenteuer.....	25	Der Weg dorthin.....	68		
Einleitung für die Spieler.....	25	Als Teil der Kampagne.....	68		
Arenakarte.....	26	Als eigenständiges Abenteuer.....	69		
Handlungssynopsen.....	26	Die Villa.....	69		
Ereignisse.....	27	Der Außenbereich.....	69		
Auflösung.....	32	Erdgeschoss.....	69		
Belohnungen.....	32	Erster Stock.....	70		
Nachspiel.....	32	Zweiter Stock.....	70		
Nichtspielercharaktere.....	32	Das Abenteuer.....	70		
		Einleitung für die Spieler.....	70		
		Karte: Niederstadt-Herrenhaus.....	71		