1. Ein verliebtes Pärchen möchte sich in einem Gasthaus treffen, um die Hochzeit zu besprechen. Dort werden sie entführt und in einem der Zimmer gefangen gehalten

Der Wirt lässt niemanden herein, da das Paar ausdrücklich absolute Privatsphäre verlangt hat.

1. Die Gruppe mietet sich in einem Nebenraum (später weitere Räumlichkeiten) ein, um der Sache auf den Grund zu gehen.
2. Die Gefangenen werden befreit

Zu 1. Dies kann natürlich nicht ausgespielt werden, daher bedarf es für die Quest eines Auftraggebers. Freunde oder Familie eines der jungen Leute. Z.B.: „Ihr seht einen Aushang, dass tapfere Recken gesucht werden, um ein verschwundenes Paar zu finden“. Dann geht’s zum Verfasser dieses Aushangs und dort gibt es die Info, dass das Paar nach Orstoc wollte, dort auch angekommen sei, aber einige Ungereimtheiten den Auftraggeber glauben lassen, dass etwas nicht stimmt (Bruder darf nicht rein, Stimme aus Zimmer passt nicht, etc.

Zu 2. Die Gruppe mietet sich im Nebenraum ein und muss verschiedene Entscheidungen treffen (Stürmen, Informationen sammeln, Aufgeben, …)

Zu 3. Es kommt zum Endkampf

**Einleitung:** (ooc, weiß hinterlegt)

Diese Quest basiert auf einem RP des Ring der Kelten, welches im Spätsommer 2023 stattfand. Ich danke allen Teilnehmern für ihr Einverständnis, dieses in eine Quest umwandeln zu dürfen. -Xorgon

**Start:**

*Gruppenanführer* bittet euch plötzlich, einmal stehen zu bleiben: „Was ist denn das für ein Aushang hier?“, und liest vor:

„Tapfere Recken gesucht!

Mein Bruder und seine Verlobte werden vermutlich gegen ihren Willen festgehalten.

Wer sie befreit oder mir ein Zeichen ihres Wohlbefindens bringt, wird dafür stattlich entlohnt.

Meldet euch bei Eleyer von Geestwegen

Wollt ihr

* Die Frau aufsuchen, um näheres zu erfahren? (Der Auftraggeber)
* Weiter gehen, da euch sowas nicht interessiert? (Ende)

**Der Auftraggeber:**

Ihr klopft an der Tür des benannten Hauses und wartet ab. Nach kurzer Zeit wird euch geöffnet und eine junge Frau von angenehmen Äußeren sieht euch mit hoffnungsvollen Blick an: „Ja? Was führt euch zu mir?“

Ihr erwidert:

* Wir sind die Recken, die Ihr sucht. Wann solls losgehen und wohin geht’s? (Aufbruch 1)
* Ihr habt da einen Aushang in der Stadt verteilt. Könnten wir wohl nähere Informationen bekommen? (Information 1)
* Ach nichts, wir haben uns in der Tür geirrt (Ende)

**Information 1:**

„Ihr wollt mir helfen? Kommt doch rein, ich erzähle euch alles.“

Was entgegnet ihr?

* Ach, äh. Schon gut, so neugierig sind wir dann doch nicht. Gehabt euch wohl. (Ende)
* Aber natürlich, wir helfen gerne. (Informationen 2)
* Wir wollten eigentlich nur wissen, wo wir hinmüssen und wann es losgehen kann (Aufbruch 1)

**Informationen 2:**

Die junge Frau führt euch durch eine kleine Eingangshalle an einer gewendelten Treppe vorbei in einen Wohnraum. Er ist geschmackvoll eingerichtet, edel aber nicht protzig, und macht einen gepflegten Eindruck. Kaum das ihr alle den Raum betreten habt, beginnt sie auch schon zu erzählen: „Mein Bruder wurde entführt, ich weiß es! Er wird in diesem Gasthaus festgehalten und das gegen seinen Willen“, sprudelt es nur so aus ihr heraus. Dann stockt sie, atmet einmal tief durch und fasst sich. „Entschuldigt bitte, dass alles nimmt mich sehr mit. Ich will der Reihe nach erzählen. Bei einem Tee werde ich sicher ruhiger berichten können“. Daraufhin zieht sie an einer Kordel und trägt dem umgehend erscheinenden Diener auf, Tee für sie und ihre Gäste zu bringen. Dann beginnt sie, nun deutlich gefasster, von neuem:

„Also, mein Name ist Eleyer von Geestwegen, und ich führe hier zusammen mit meinem Bruder ein kleines, aber einträgliches Handelshaus. Jetzt hat aber mein Bruder vor einiger Zeit ein Mädchen kennen gelernt und will sie heiraten, daher ist er nach Orstoc gereist, um dort im „Pfeffersack“ in Ruhe mit ihr alle Details besprechen zu können. Nach seiner Abreise begab es sich jedoch, dass gewisse Entwicklungen eine Entscheidung verlangen, die ich nicht alleine treffen kann, daher schickte ich einen unserer Angestellten hinterher, um seine Meinung einzuholen. Leider kam der Mann unverrichteter Dinge zurück, da der Wirt ihn nicht vorgelassen habe.

Er konnte den Wirt aber noch überzeugen, wenigstens einmal nachzufragen, ob alles in Ordnung sei und er hörte bei dieser Gelegenheit, dass die Stimme definitiv nicht die meines Bruders ist.

Ich gehe also davon aus, dass dort irgendetwas nicht stimmt. Mein Bruder hätte einen unserer Mitarbeiter nicht einfach fortgeschickt, wüsste er doch, dass ich ihm diesen nicht grundlos nachgeschickt hätte.

Wollt ihr der Sache auf den Grund gehen? Es soll euer Schaden nicht sein.“

Bei diesen Worten legt sie einen Beutel auf den Tisch, der ein wohlbekanntes klappern von sich gibt.

Wie entscheidet ihr euch?

* Nein, das ist eine Spur zu heiß für uns. (Ende)
* Aber natürlich, wir brechen sofort auf (Aufbruch 2)
* Könntet ihr das etwas verifizieren? Und deutet auf den Beutel (Feilschen 1)

**Feilschen1:**

Die junge Frau nimmt den Beutel auf und sagt: Hier drin sind 50 Gulden. Noch einmal 50 Gulden erhaltet ihr, wenn ihr mir Nachricht vom Verbleib meines Bruders bringt und weitere 50 Gulden, wenn er wohlauf ist.

Wollt ihr:

* Feilschen? (Feilschen 2)
* Oder akzeptieren? (Aufbruch 2)

**Feilschen2:**

Ihr lasst euer kaufmännisches Geschick spielen (Feilschen Probe), (Probe misslungen) könnt aber keinen weiteren Bonus herausholen, (Probe gelungen) woraus Eleyer noch einmal 25 Gulden draufschlägt.

* Weiter (Aufbruch 2)

**Aufbruch 1:**

Eleyer von Geestwegenhat euch erklärt, dass ihr nun wohl nach Orstoc reisen müsst, um weitere Informationen über den Verbleib ihres Bruders und seiner Braut zu sammeln.

* Weiter im Spiel

**Aufbruch 2:**

Auf nach Orstoc, es wäre doch gelacht, wenn ihr der Sache nicht auf den Grund gehen könntet. Die bisher gesammelten Informationen werden euch sicher noch hilfreich sein.

* Weiter im Spiel

**Orstoc nach Aufbruch 1:**

In Orstoc angekommen schaut ihr euch ein wenig um. Wo könntet ihr mit der Suche beginnen?

*Probe auf Gassenwissen +5*

*🡪Gelungen:* Die Herberge wäre doch ein treffender Anlaufpunkt. Zum einen verkehren dort viele Leute und die Wirte sind stets gut informiert, zum anderen gäbe es dort sogar Zimmer, in denen unter Umständen auch jemand gegen seinen Willen festgehalten werden könnte. (Herberge) -weiter

*🡪Misslungen:* Ihr irrt einige Stunden durch Orstoc, habt aber keine Idee, wo ihr beginnen solltet und auf einen Zufallstreffer könnt ihr auch nicht zählen (Ende)

**Orstoc nach Aufbruch 2:**

Zielstrebig macht ihr euch auf zur Herberge Pfeffersack. Dort angekommen sprecht ihr sogleich den Wirt an:

* Heda Wirt! Ist hier ein reicher Schnösel mit seiner Schnalle abgestiegen? Mit denen müssen wir reden! (Wirt 1)
* Heda guter Mann! Wir sind von Eleyer von Geestwegen beauftragt worden, uns nach dem Wohlbefinden ihres Bruders zu erkundigen. Er hat hier ein Zimmer genommen, um mit seiner Verlobten die Hochzeitsvorbereitungen zu besprechen. (Wirt 2)
* Seid Ihr der Wirt dieser edlen Räumlichkeiten? Wir sind in einer überaus wichtigen Angelegenheit in Diensten der Familie von Geestwegen hergeeilt. Frau von Geestwegen hat uns mit der Aufgabe betraut, ihrem Bruder eine Korrespondenz von höchster Dringlichkeit zu überreichen. Sagt guter Mann, in welchem Zimmer sind Herr von Geestwegen und seine Verlobte wohl untergekommen? (Wirt 3)

**Wirt 1:**

Der Wirt erwidert: Ehrenwerte Herrschaften, ich denke nicht dass jemand auf den diese Beschreibung passt, hier bei uns zu Gast ist. Und nun verlasst bitte mein Haus, ich erwarte Gäste. (Wirt4) -weiter

**Wirt 2:**

Der Wirt erwidert: Ehrenwerte Herrschaften, ich wüsste nicht, wie ich Euch in dieser Angelegenheit behilflich sein könnte. Wie ich bereits dem letzten Burschen erklärte, der hier vorstellig wurde, wünschen die jungen Leute keine Störung (War da etwa so etwas wie ein verstohlenes Zwinckern zu erkennen?) (Wirt5) -weiter

**Wirt 3:**

Der Wirt erwidert: Hm, wenn es von solcherlei Dringlichkeit ist, dass die Dame so vornehme Herrschaften schickt, so will ich es noch einmal versuchen. Doch macht euch nicht zuviel Hoffnung, die Antwort war bereits beim letzten Mal deutlich. (Wirt7) -weiter

**Wirt 4:**

Was wollt ihr nun tun?

* Gehen (Ende)
* Versuchen den Wirt zu bestechen? (Probe +15) (bestanden: Wirt 6) (misslungen: Wirt 4.1)
* Versuchen den Wirt zu überreden? (Probe +15) (bestanden: Wirt 6) (misslungen: Wirt 4.1)
* Versuchen dem Wirt zu drohen? (Probe +15) (bestanden: Wirt 6) (misslungen: Wirt 4.1)

**Wirt 4.1:**

 (Probe auf Etikette+5.) (Gelungen: Wirt 6.1) (Misslungen: Ende 2)

**Wirt 5:**

Was wollt ihr nun tun?

* Gehen (Ende)
* Versuchen den Wirt zu bestechen? (Probe +5) (bestanden: Wirt 6) (misslungen: Ende 2)
* Versuchen den Wirt zu überreden? (Probe +5) (bestanden: Wirt 6) (misslungen: Ende 2)
* Versuchen dem Wirt zu drohen? (Probe +5) (bestanden: Wirt 6) (misslungen: Ende 2)

**Wirt 6:**

„Nun gut,“ meint der Wirt. „Wenn es so dringlich ist, will ich es gern noch einmal versuchen. Doch macht euch nicht zuviel Hoffnung, die Antwort war bereits beim letzten Mal deutlich. (Wirt7) -weiter

**Wirt 6.1:**

Rasch besinnt ihr euch und versucht es nochmal freundlicher: „Herr Wirt, so lasst uns erklären. Die Not sprach aus unseren Worten und wir wollten Euch und Euer Haus auf keinen Fall beleidigen. Es ist wirklich dringlich!“

„Nun gut,“ meint der Wirt. „Wenn es so dringlich ist, will ich es gern noch einmal versuchen. Doch macht euch nicht zuviel Hoffnung, die Antwort war bereits beim letzten Mal deutlich. (Wirt7) -weiter

**Wirt 7:**

Der Wirt führt euch hinauf zu den Gästezimmern. Vor dem Zimmer mit der Nummer 5 bleibt er stehen und gemahnt euch, leise zu sein. Dann klopft er an die Tür und sagt: „Werter Herr, entschuldigt die Störung, doch Eure Schwester hat einige edle Herrschaften in einer dringlichen Angelegenheit geschickt welche mich baten, nochmals bei euch vorstellig zu werden!“ Von drinnen ist das Rücken eines Stuhles zu vernehmen, dann eine Stimme: „War ich denn letztes Mal nicht deutlich genug? Wir wünschen keine weitere Störung!“

Schulterzuckend wendet sich der Wirt von der Tür ab und führt euch einige Schritt weiter. „Ich habe es ja gesagt, der junge Herr ist da ziemlich unnachgiebig“.

Wollt ihr

* Gehen (Ende)
* Den Wirt überrumpeln und in das Zimmer eindringen? (Kampf 1)
* Den Wirt um ein Zimmer bitten (um weitere Informationen zu sammeln)? (Gasthaus 1)

**Gasthaus 1:**

Der Wirt zeigt euch das Zimmer Nummer drei, welches direkt neben dem Zimmer mit den jungen Leuten liegt. Im Gegensatz zu diesem, welches noch über zwei Nebenräume verfügt, gibt es hier nur einen Raum und nur zwei Schlafgelegenheiten. Doch da ihr eh nicht alle gleichzeitig zu schlafen gedenkt, reicht euch das.

* Nun bleibt euch erstmal nur, zu warten (Gasthaus 2)

**Gasthaus 2:**

Der nächste Tag bricht an, ohne dass ihr weitere Erkenntnisse sammeln konnten. Wollt ihr

* Zuschlagen (Kampf 1)
* Abwarten (Gasthaus 3)

**Gasthaus 3:**

Der nächste Tag bricht an. Zwischenzeitlich konntet ihr die Essenlieferzeiten für das benachbarte Zimmer in Erfahrung bringen und habt durch die Zwischenwand mindestens noch eine weitere Männerstimme vernommen, die aufgrund der Tonlage eher nicht von dem vermutlich entführten Bruder stammt. Also mindestens zwei Entführer. Wollt ihr

* Zuschlagen (Kampf 2)
* Abwarten (Gasthaus 4)

**Gasthaus 4:**

Heute Nacht konntet ihr ein Streitgespräch belauschen. Viel habt ihr zwar durch die Wände nicht verstehen können, aber es ging wohl um Lösegeld. Und es waren eindeutig drei Stimmen an dem Streit beteiligt. Das passt auch zu den Essensrationen, die die Entführer sich zu festgelegten Zeiten aufs Zimmer bringen lassen. Der Wirt betonte den außerordentlichen Appetit der jungen Leute, doch seid ihr der Meinung, davon könnten auch fünf Leute satt werden. Zumindest, wenn zwei davon auf kleine Ration gesetzt sind. Wollt ihr

* Zuschlagen (Kampf 2)
* Abwarten (Gasthaus 5)

**Gasthaus 5:**

Plötzlich hört ihr, wie Nebenan die Tür geöffnet wird und eine Stimme meint: „Ich muss mir endlich mal die Beine vertreten. Ich geh hinten raus, da bemerkt der Wirt mich nicht.“ Gut, dass ihr euch angewöhnt habt, eure Tür nur anzulehnen. So bekommt ihr jederzeit mit, wenn auf dem Flur was passiert. Wollt ihr

* Die Gelegenheit nutzen und zuschlagen, solange einer der Entführer weg ist? (Kampf 3)
* Abwarten (Gasthaus 6)

**Gasthaus 6:**

Ihr habt die Gelegenheit verstreichen lassen und peilt weiter die Lage. Ob das eine kluge Entscheidung war? Eine weitere Gelegenheit ergibt sich den Tag über nicht, jedoch kommt Abends wieder etwas Leben in die Bude, als ein neuer Gast eintrifft und in das Zimmer 6 gegenüber von Zimmer 5 einzieht.

Später am Abend klopft es an Zimmertür Nummer 6 und ihr vernehmt eindeutig die Stimme eines der Entführer: „Ich bins Kvert, mach auf.“ Ihr hört, wie die Tür geöffnet und wieder geschlossen wird, dann ist es wieder ruhig auf dem Flur.

Bis sich die Tür zu Zimmer 5 erneut öffnet und ihr noch den Rest eines Gesprächs mitbekommt: „… kannst du nicht machen, Jako!“, hört ihr die Stimme des einen Entführers und dann: „Lass mich in Ruhe Suleyman. Was soll denn passieren? Die beiden liegen verschnürt in der Kammer und ich bin ja nicht lange weg.“

Wenn ihr das richtig deutet, ist also nun nur noch ein Entführer im Raum. Wollt ihr

* Die Gelegenheit nutzen und die Entführten befreien? (Kampf 4)
* Abwarten (Gasthaus 7)

**Gasthaus 7:**

Nachdem ihr auch diese Gelegenheit verstreichen lassen habt, bricht die Nacht herein und nach und nach kehren die Entführer zurück in Zimmer Nummer 5. Ihr bereitet euch auf die Nacht vor.

Sehr früh am kommenden Morgen, die dritte Stunde mag grad angebrochen sein, kommt plötzlich unterdrückter Lärm auf dem Flur auf. Türen gehen, unterdrückte Stimmen zischen Anweisungen und Schritte sind zu hören, die sich bald von euch weg bewegen. Des Weiteren hört ihr eine Stimme, wie von einem Knebel gedämpft, die scheinbar versucht ist, möglichst viel Lärm zu verursachen. Dann wird es ruhig, als ihr Treppengetrampel vernehmt.

Schlagartig wird euch klar: Die Entführer hauen ab und ihre Beute nehmen sie mit. Jetzt müsst ihr handeln!

* Ihr beschließt, dass das Ganze irgendwie nicht so läuft, wie ihr euch das vorgestellt habt und geht lieber (Ende)
* Ihr folgt den Entführern und stellt sie draußen zum Kampf (Kampf 5)

**Kampf 1:**

Ihr dringt in das Zimmer ein um die Gefangenen zu befreien. Etwas unkoordiniert seht ihr euch plötzlich drei Gegnern gegenüber, die überraschend schnell auf den Beinen sind und die Waffen ziehen. Ein südländisch aussehender Kerl versucht, in einen Nebenraum zu gelangen.

Athletik-Probe +15

Gelungen: Ihr stellt den Kerl und ein Kampf Vier gegen Drei entbrennt. (Kampf 2)

Misslungen: Der Kerl gelangt in den Nebenraum, legt den Geiseln ein Messer an den Hals und bedeutet euch, aufzugeben. (Ende 3)

**Kampf 2:**

Nachdem ihr in den Raum eingedrungen seid und euch sortiert habt, entbrennt der Kampf gegen die drei Entführer.

* Sieg (Ende 4)
* Niederlage (Ende 5)

**Kampf 3:**

Ihr tretet die Tür zu Zimmer 5 ein und verteilt euch rasch im Raum. Wie erwartet sind zwei der Entführer zugegen, die überraschend schnell auf den Beinen sind und die Waffen zur Hand haben. Der Kampf entbrennt

* Sieg (Ende 4)
* Niederlage (Ende 5)

**Kampf 4:**

Ihr tretet die Tür zu Zimmer 5 ein und verteilt euch rasch im Raum. Wie erwartet ist nur ein Entführer zugegen, der allerdings überraschend schnell auf den Beinen ist und die Waffe zur Hand hat. Der Kampf entbrennt.

* Sieg (Ende 4)
* Niederlage (Ende 5)

**Kampf 5:**

Ihr folgt den Entführern die hintere Treppe hinab und rennt nach draußen. Dort erwartet euch jedoch eine böse Überraschung: Während die beiden Geiseln bereits in einen dunklen Wagen verfrachtet werden, stellen sich euch neben den drei Entführern und ihrem Komplizen drei weitere Kämpfer entgegen. Und die sehen nicht so aus, als hätten sie ihre Waffen nur zu Zierde!

* Sieg (Ende 4)
* Niederlage (Ende 5)

**Ende:**

Das ist euch alles zu aufwendig und außerdem habt ihr auch besseres zu tun.

* Weiter im Spiel

**Ende 2:**

„Mork! Gork! Stork! Hierher, diese Herrschaften finden den Ausgang nicht allein! Half, lauf zur Wache und hole ein paar Gardisten her, falls die Herrschaften noch Ärger machen wollen.“

Ihr verbringt eine Nacht in einer ungemütlichen Zelle, in der ihr auch irgendwie eure Gulden verloren haben müsst. Danach entlässt man euch auf die Straße und gibt euch noch den Rat, zukünftig keine Wirte zu verärgern.

Ausgeplündert (Geld weg)

* Weiter im Spiel

**Ende 3:**

Hilflos müsste ihr zusehen, wie die Geiseln nach draußen geführt werden. Zu allem Überfluss werdet ihr gefesselt und geknebelt und in dem Raum zurück gelassen. Erst spät am Abend werdet ihr befreit, als der Wirt sich wundert, dass das Essen vor der Tür nicht abgeholt wird und nach mehrmaligem Klopfen die Tür öffnet.

Zu Eurer Auftraggeberin traut ihr euch nach dieser Blamage gar nicht erst zurück.

* Weiter im Spiel

**Ende 4:**

Sieg! Ihr habt die Schurken überwunden und unschädlich gemacht. Der Wirt ruft die Stadtwache, die die überlebenden Entführer mitnimmt und entschuldigt sich vielmals bei euch, euch nicht geglaubt zu haben. Ihm ist deutlich anzusehen, wie unangenehm ihm die Situation ist.

Die jungen Brautleute bedanken sich überschwänglich bei euch und Ezekiel von Geestwegen versichert euch, dass euch eine stattliche Belohnung erwartet.

Zurück in Vellhafen überreicht euch denn auch Eleyer von Geestwegen die versprochenen Gulden und ihr dürft auch an den Feierlichkeiten zur glücklichen Heimkehr des verlorenen Bruders und seiner Verlobten teilnehmen.

Erst weit nach Mitternacht verlasst ihr das Fest.

* Weiter im Spiel

**Ende 5:**

Der schieren Überzahl der Gegner habt ihr nichts entgegen zu setzen. Nach und nach geht ihr unter ihren Hieben zu Boden.

Als ihr wieder aufwacht, findet ihr euch in der Wirtsstube wieder. Der Kampfeslärm hat Half, den Küchenjungen aufmerksam gemacht und als er mit Mork, Gork und Stork, den drei halborkischen Rausschmeißern des „Pfeffersack“ aus der Küchentür kam, haben die Entführer von euch abgelassen und mit den Geiseln das Weite gesucht. Nicht aber ohne euch vorher euer Geld und die Waffen abzunehmen.

Geplündert: Geld und Waffen

Zu Eurer Auftraggeberin traut ihr euch nach dieser Blamage gar nicht erst zurück.

Gegner im Kampf:

„Boss“: Mensch – Mittelreicher – Mittelreicher – Taugenichts. LE: 50 AT: 18 PA:14 Schwert

Jako: Mensch – Mittelreicher – Mittelreicher – Taugenichts. LE: 40 AT: 15 PA: 12 Streitkolben

Suleyman: Mensch – Abajaide – Abajaide – Taugenichts. LE: 45 AT: 16 PA: 14 Falchion