Karte 1 · Fraktionen & was sie gerade treiben

SL · vertraulich

Stand Sitzung 013 (24.10.2026) · nächste Runde 20.11.2026 · nur für den SL

Fraktion (Sitz)	Ziel gerade jetzt	Letzte sichtbare Aktion	Haltung zur Gruppe
Amaunator-Tempel Garana (Abt Volus)	Bann von Stadt/Tempel/Abt lösen; das Haus der Gruppe für Nonnen und Waisen	Betkammer nur gegen Gegenleistung (200 statt 100 Taler); Handwerker begutachten das Haus	fordernd, übt Druck aus
Kirche in Lichtenwalde (Sirena, Erz-Heilerin)	eigene Ordnung, Vorrang vor Garana; arbeitet mit silbrigem Metall	Bann-Dekret gegen Garana (keine Heilungen/Wiederbelebungen)	Ziel der Gruppe: Silberzylinder zurückbringen
Königliches Magie-Kollegium (Garana, Eingang 36)	Lizenzmonopol: wilde Zauberei unterbinden, Arkane Akademie verdrängen	identifiziert Gruppenware mit Mengenrabatt, kauft nekromantische Stücke auf, Protokoll zum Rabenvorfall	korrekt, kooperativ – aber ohne echte Hilfe
Tassianische Handelsgilde (Garana, Pareta)	Handelsnetz ausbauen, Elbensteiner Hanse und Goldenen Pegasus verdrängen – ohne Rücksicht auf die Fracht	Pareta bietet für den Rubin nur 1.000 statt 2.000 Taler; Kisten mit Dornengeflecht im Umlauf	höflich, aber knauserig; weiß vom Rubin
Abenteurergilde (Garana)	Aufträge vermitteln und kassieren; Nachschub an einsatzfähigen Gruppen	hat die Nekromanten-Mission voll bezahlt, Empfangsdame erfreut	wohlwollend – naheliegender Auftraggeber für den Frühling
Bibliothekarengilde (Adelsviertel)	Wissen horten und kontrollieren	Hausverbot + schwarze Liste für Tarazul nach Blick in den Ferrum-Folianten	abweisend
Stadtverwaltung	Miete, Ordnung; Eigentümerin des Hauses	Vermietung 3 Taler/Woche	korrekt

Nicht mehr auf dem Schirm (derzeit ohne Berührung): Goldene Lords, Elbensteiner Hanse, Greifengarde, Hüter von Aribor – bei Bedarf aus `RPG/4-Organisationen/` ziehen.

Wenn sie freie Hand haben

- Tassianer: der Rubin geht „verloren" und taucht bei einem Gold-Lord wieder auf.
- Abt: die Nonnen kommen im Frühjahr – notfalls mit einem Bann aus der Stadt hinaus.
- Sirena: der Zylinder bleibt bei Fremden, Garana bekommt keine Heilung mehr.

Karte 2 · Offene Fäden als Uhren

Stand Sitzung 013 (24.10.2026) · nächste Runde 20.11.2026 · nur für den SL

SL · vertraulich

Faden	Stand	Wenn niemand handelt
Der Nekromant (Identität offen)	entkam durch das grüne Portal; Maske mit **Rambastulons Gesicht** – enttarnt an der fehlenden Handprothese; tätowierte Hand (012), Blutprobe in Verwahrung, Tagebuchseiten verschlüsselt	Untotenwellen werden intelligenter und greifen gezielt die Gruppe an; er sammelt weiter Seelen und nimmt eine neue Maske – diesmal das Gesicht eines Verbündeten
Silberfäden / magische Kälte	Rabenvorfall (Rain, Finger taub), Terians Vision, Behörden verweisen im Kreis	Machtkampf im Tempel eskaliert, Bleiche Bruderschaft fasst Fuß in Garana
Bann des Abts	vertagt, keine Entscheidung (Filian bot Liturgie + Seite aus dem Buch der Geheimnisse)	Adlige ziehen Unterstützung ab, Abt streut, die Gruppe sei schuld; Heilungen entzogen
Silberzylinder → Erz-Klerikerin	Reise im Winter unmöglich	Sirena erfährt vom Fund aus dritter Hand; Tempel fordert die Laterne
Rubin (ca. 200 Gold)	abgelehnt bei Pareta	Gilde weiß davon: Diebstahl, Druck oder ein „Angebot" der Goldenen Lords
Unterfeld (südl. Nebelmoor)	Landkarte + Drachenpasswort aus dem Geheimfach	Radi der Schlaue bleibt gebunden, der Hort bleibt unerreichbar; andere finden die Karte
Blutschurken-Armbinden (Belinda)	werden getragen, Täuschung erkannt	Schwur bindet: Rückzug = Eidbruch; der echte Trägerkreis taucht auf
Verschwundene Waisen & Tagelöhner	nur Gerücht, nicht verfolgt	Eisenminen-Ausbeutung oder Opfer für Rituale; als Nächstes verschwinden Bekannte der Gruppe
Gilodan & Osul der Seelensammler	Gruppe hat Hilfe bei der Jagd abgelehnt	Gilodan stirbt oder verschwindet, Dämon bleibt unbeobachtet, Gruppe verliert den einzigen Verbündeten

Am Tisch

Jede Uhr nur eine Zeile vorlesen, wenn die Gruppe rastet oder eine Woche verstreicht – so bleibt Druck spürbar, ohne zu hetzen.

Karte 3 · NSC-Register

Stand Sitzung 013 (24.10.2026) · nächste Runde 20.11.2026 · nur für den SL

SL · vertraulich

Name	Ort	Funktion	Haltung / Hebel
Rambastulon von Klingenstein	Steinhaus in Methaven	Tarazuls Lehrmeister, Ex-Kampfmagier, Ebenholzhand mit Kralle	Verbündeter/Lehrer – **nicht** der Nekromant; sein Gesicht wurde als Maske missbraucht
Der Nekromant = Alodan (Name nirgends gefallen)	unbekannt (grünes Portal)	Konvent-Adept, der Rambastulons Namen verbrennen will; Maske = Blutgesicht	Feind; kennt Rambastulons Blut und Tarazuls Neugier
Pareta (in Protokoll 013 falsch „Pareter")	Garana	Leiter Schmuck-/Edelsteinabteilung der Tassianer, Ex-Juwelier	will den Rubin; Budget knapp, geizt
Bertha	Haus Alte Garnison 10	Haushälterin, kocht	loyal; +2 TP-Regeneration im Haus
Nicodemus („Pech & Schwefelstein")	Garana	Alchemist	kaufte die Zwillingsfiole als Reagenz
Radi der Schlaue	an die Zauber-Truhe gebunden	Drache, Rätselwächter (Clan Gelabritzi)	redet gern; Passwort nur von Drachenkehle sprechbar
Abt Volus	Amaunator-Tempel Garana	Abt, Gegenspieler im Bann-Streit	will das Haus; verweist auf Ordnung
Filian	Garana	stellv. Kämmerer	Vermittler; bietet Deals gegen Gegenleistung
Sirena von Gelbenstedt	Lichtenwalde	Erz-Heilerin, Paktlord, Zeugin der ersten Sonnenstrahlen	heilt mit silbrigem Metall; will den Zylinder
Vater Damian	Schrein Methaven	Terians Ansprechpartner	fromm, ortsnah, gute Quelle für Kirchengerüchte
Gilodan	unterwegs	Magus 1. Zirkel, jagt Nekromanten	beleidigt, aber käuflich über gemeinsames Ziel
Belinda („die Alte")	Abenteurergilde	drückte die Blutschurken-Armbinden	undurchsichtig, mögliche Strippenzieherin
Gaston de Villemont	Garana	Adliger, kennt Banner und Sitten	ehrlich, spöttisch; braucht einen Gefallen
Hauptmann der Wache	Garana	Stadtwache	will die Laterne als Köder nur mit Absprache
Tempelverwalter	Amaunator-Tempel Garana	vermietet Betkammern	Betkammer gratis bei Erfolg gegen den Bann

Karte 4 · Gruppenstatus & Logistik

Stand Sitzung 013 (24.10.2026) · nächste Runde 20.11.2026 · nur für den SL

SL · vertraulich

Kasse & Unterkunft

- Kasse: **120 Gold + 1.114 Silbertaler** (1 Gold = 10 Silber).
- Haus **Westtor, Alte Garnison 10**: Miete 3 Taler/Woche vorausbezahlt; Bertha 4 Taler/Woche.
- Wer im Haus isst und schläft: +2 TP-Regeneration, keine Kälte-/Schmerzeffekte.
- Lebensmittel derzeit 10 statt 2 Taler/Woche (Mangellage; Vorrat: Erbsen zweiter Wahl).

Charaktere

Wer	Stand	Wichtiges
Tarazul (Magier, Stufe 4)	> 6.000 EP	neu: Unsichtbarkeit, Spiegelbild, Levitation; **Flammenpfeil gesperrt bis 24.11.2026**
Harissa die Klinge	TP 23	TP-Training Stufe <5 in der Stadt
Rain (Kämpferin)	–	Fingerkuppe taub/schwarz (magische Kälte), +1 Loyalität Stadtbewohner
Terian (Kleriker)	TP 18	Vision: Tempel von silbernen Fäden aus dem Fundament gerissen

In der Zauber-Truhe / am Mann

- **Laterne** (ewiges grünes Licht, Leuchtfeuer für Untote) und **Elfenhandschuhe** → zur Erz-Klerikerin bzw. in den Tempel.
- **Klangstein** (800 Taler geboten) und **Rubin** (ca. 200 Gold) – behalten, unverkauft.
- **Landkarte Unterfeld** + **Drachenpasswort** (nur mit Radi); **goldener Schlüssel** + Notiz „Das dritte Tor im Grünen" (Höhlenbeute, ungeklärt).
- Verkauft: Zwillingsfiole, Eisenring, Dolch der Silberfäden, Langschwert, Knochenwürfel, Silberkamm.

Karte 5 · Ruf & Gunst (verdeckt geführt)

Stand Sitzung 013 (24.10.2026) · nächste Runde 20.11.2026 · nur für den SL

SL · vertraulich

Ruf der Gruppe „Sturmbringer"

Ansehen in Garana	+1	Skala −3 … +3 (Hausregel Ruf und Ansehen) · Aufträge erfüllt, in der Unterstadt beliebt; belastet durch Bibliothekarengilde und Tempelstreit

Einzelwert fürs schnelle Ablesen; darunter die **Haltung je Fraktion** (darf abweichen). Wirkung: Ruf als Modifikator auf Reaktionswürfe (2W6), ±5 % Preis je Stufe, ab **+2** Zugang zu Ämtern/Adel, ab **−2** Türen zu. Ohne Auftritt sinkt der Wert pro Monat um 1 Richtung 0.

Fraktion	Haltung	Beleg / Stand
Stadtbewohner Garana (Unterstadt)	**+2**	Rain: Carousing 40 Taler → +1 (013); Terian: Segen für Gläubige → +1
Abenteurergilde	**+1**	Höhlen-Auftrag erfüllt, Belohnung ausgezahlt, Empfangsdame erfreut
Königliches Magie-Kollegium	**0**	kooperativ, aber mit Akte: Protokoll zum Rabenvorfall, Ware aufgekauft
Tassianische Handelsgilde	**0**	höflich, Rubin-Deal geplatzt (Pareta 1.000 statt 2.000)
Amaunator-Tempel Garana / Abt	**−1**	Bann-Streit, Abt will das Haus; Betkammer nur gegen Gegenleistung
Bibliothekarengilde	**−2**	Hausverbot + schwarze Liste für Tarazul (Ferrum-Foliant)
Adel / Goldene Lords	**0**	unbekannt – für die Villa „Abendstern" braucht es deutlich mehr

Gunst (klerikal, Skala 0–3)

Wer	Stufe	Stand & Wirkung
Terian (Amaunator)	**2 – Gedämpft**	Streit mit Abt Volus / Bann-Dekret: −1 auf alle Spruchchecks, **keine neuen Liturgien bis zur Buße**. Sonnenritus hält er (Gebetswoche 013) – Buße „leicht" (1 Tag, 5 Taler) bringt +1.
Gregor Eisenhorn (Paladin)	**kein Gunstwert**	Paladine laufen über das **Engel-Bündnis**: Solathiel noch nicht angerufen, kein Bündnis geschlossen (Preis: ein Geständnis). In 013 nicht dabei.

Die Zahlen sind SL-Buchhaltung, nicht Spielerwissen – Gunst wird am Tisch nur beschrieben (kaltes Gefühl beim Gebet, Licht bleibt aus).

Karte 6 · Hausregeln am Tisch

Stand Sitzung 013 (24.10.2026) · nächste Runde 20.11.2026 · nur für den SL

SL · vertraulich

Thema	Kurzfassung
Kleriker	keine Zauberplätze: Stufe viele erbetene Liturgien; wirken bis ein Spruchcheck misslingt; heiliges Symbol Pflicht
Klerikaler Patzer	Kontaktverlust → Buße; neue Liturgien über Gebetswoche (1 Tag/Grad, Weisheits-Check − (Grad−1), 5 Taler/Grad)
Gunststufen	0–3; auf Stufe 0 kein Würfeln auf Gunst statt Entrückung
Zauberlernen	ein Tag pro Spruchgrad, Int-Check (Grad 2: −1); Misserfolg = Tinte/Schriftrolle weg + **ein Monat Sperre** für genau diesen Zauber
Kein Memorieren	Zauber müssen nicht vorbereitet werden, frei wählbar aus dem Bekannten
Sonnenritus	täglich 10 Min bei Sonnenaufgang, ein Ruhetag pro Reiseetappe; Wochenritus = +1 auf den ersten Rettungswurf; verpasst = 5 Taler Opfer oder Fasten, keine Mali
Materialkomponenten	verbrauchen sich; ohne Komponenten kein Wirken – bremst vor der Ausbrenn-Schwelle
Ausbrennen / Entrückung	ab Tages-Schwelle (Stufe + Int-Bonus) verdeckt 1W20 + Zaubergrad → eigene Tabelle
Carousing	Zechen in der Stadt: Taler rein, XP und Ruf raus (Rain: 40 Taler → 40 XP)

Die Tabellen zu Ausbrennen und Entrückung liegen als eigenes A5-Heft im Ordner `pdf_export/`.

Karte 7 · Improvisationshilfen

Stand Sitzung 013 (24.10.2026) · nächste Runde 20.11.2026 · nur für den SL

SL · vertraulich

Gerüchte in Garana (1W6)

W6	Gerücht
1	Nachts sind erst Waisen, dann Tagelöhner verschwunden – angeblich „für die Minen".
2	Der Abt will das alte Garnisonshaus räumen – für Nonnen und Waisen.
3	Die Erz-Klerikerin heilt mit Metall, das nicht aus dieser Welt ist.
4	Raben fallen vom Sims und zerspringen in bläuliche Splitter.
5	Ein Magus des ersten Zirkels sucht einen Nekromanten – und zahlende Begleitung.
6	Ein Juwelier in der Handelsgilde bräuchte dringend einen Rubin, der nicht auf dem Markt ist.

Reisezeiten (Winter: gesperrt)

- Garana – Methaven: 5 Tagesmärsche · Garana – Lichtenwalde/Gelbenstedt: ca. 1,5 Wochen Fußmarsch.
- Dauerfrost, tagsüber ca. −5 °C, dauerhaft dunkel; Reisen = Frostschaden, keine Regeneration. Winter bis etwa März 131.

Stadtbegegnung (1W6)

W6	Begegnung
1	Stadtwache kontrolliert Papiere – Ausweis? Waffen?
2	Bettlerin verkauft eine „echte" Karte des Nebelmoors.
3	Handwerker belauschen die Gruppe vor dem eigenen Haus.
4	Magierkollegiumsschüler erkennt Tarazul und mustert ihn.
5	Prozession der Amaunator-Priester, Kollektenschale.
6	Ein Rabe sitzt zu nah, zu still, zu lange.

Karte 8 · Kalender & Fristen

Stand Sitzung 013 (24.10.2026) · nächste Runde 20.11.2026 · nur für den SL

SL · vertraulich

Wann	Was
täglich	Sonnenritus 10 Min bei Sonnenaufgang (Terian abhaken)
wöchentlich	Miete 3 Taler, Bertha 4 Taler, Lebensmittel 10 Taler
bis 1. Januar 131	Flammenpfeil für Tarazul gesperrt (ein Monat nach dem Fehlversuch vom 1. Dezember 130)
ab Aufbruch	Reisetage zählen: ein Ruhetag pro Etappe; Ankunft am Moor nach 3 Tagesmärschen ab Garana
Winter bis ca. März 131	Reisen teuer und gefährlich (Frostschaden, keine natürliche Regeneration) – aber das Moor ist **nur bei Frost** zu queren: Das Fenster ist jetzt, Tauwetter sperrt den Weg
Frühjahr 131	Abt will das Haus für Nonnen und Waisen belegen
offen	ein Ruhetag pro Reiseetappe, sobald gereist wird

In-Game-Zeit: **1. Dezember 130**, Dauerfrost. Alle Fristen hier sind **in-game** gerechnet; Sitzungstermine („nächste Runde") gehören in die Kopfzeile, nicht in diese Tabelle.

Karte 9 · Reveal-Warteschlange (nur SL)

Stand Sitzung 013 (24.10.2026) · nächste Runde 20.11.2026 · nur für den SL

SL · vertraulich

Noch nicht gefallen

- **Silberfäden = Ferrum**: magische Kälte, silbrige Adern bei Sirenas Heilungen, Ferrum-Münze und der gesperrte Foliant hängen zusammen.
- **Terians Vision**: nicht Sirena reißt den Tempel ein – die **Bleiche Bruderschaft** (Kälte als Feind der Sonne) arbeitet im Fundament.
- **Nekromant = Rambastulon? Nein.** Eine **Ritualmaske (Blutgesicht)** zeigt das Gesicht dessen, dem das eingenähte Blut gehört – die fehlende **Handprothese** hat sie verraten. Dahinter: **Alodan**, abgewiesener Adept des arkanen Konvents (Details: `Geheimnisse/Der Nekromant – Alodan.md`). Schwäche: Blutprobe vergleichen, Namen aussprechen – dann fällt die Maske.
- **Rambastulons eigene Rolle**: Ferrum-Kenner aus den Dämonenkriegen – weiss womöglich mehr über die drei Tore, als er zugibt, und ahnt, wer sein Gesicht trägt.
- **Erz-Engel**: Solathiel, Verathiel, Ordras, Elumat sind ansprechbar; Gregor Eisenhorn hat Zugang (Spieler fehlt derzeit).
- **Die drei Tore im Grünen**: Radi kennt sie und die Reihenfolge, in der man sie **nicht** nehmen darf; das grüne Portal ist "eine Tür, nicht für Menschen gemacht". Der goldene Schlüssel (Notiz „Das dritte Tor im Grünen") stammt aus den Beuteln der Höhle, nicht aus der Truhe. **Kanon seit 20.11.2026:** Tore drei Tagesmärsche südlich von Garana, hinter dem Moor bei **Unterfeld**; verbotene Folge: das dritte vor dem zweiten. Details in `Geheimnisse/Die drei Tore im Grünen.md`.
- **Laterne**: wirkt als Leuchtfeuer für Untote – der eigentliche Köder für den Nekromanten.

Vorbereitete Szenen (falls es schnell gehen muss)

- Rabenvorfall Nr. 2: diesmal trifft es einen NSC, nicht Rain.
- Die **Blutprobe aus der Höhle** reagiert in Rambastulons Nähe (Maske = Identitätsdiebstahl über Blut).
- Abt schickt zwei „Handwerker" mit Werkzeug, das nicht nach Bauen aussieht.
- Belinda fordert die Armbinden zurück – oder einen Gefallen dafür.

Karte 10 · Die drei Tore & der Frostpfad

Stand Sitzung 013 (24.10.2026) · nächste Runde 20.11.2026 · nur für den SL

SL · vertraulich

Was Kanon ist (Stand 20.11.2026)

Punkt	Festlegung
Lage	drei Tagesmärsche südlich von Garana, hinter dem Moor, im Grünen Land bei **Unterfeld**
Weg	das **Moor ist nur bei hartem Frost zu queren** – das Zeitfenster ist der Winter, Tauwetter sperrt den Weg
Reihenfolge	eins → zwei → drei. Wer das dritte vor dem zweiten nimmt, weckt den **Wächter im Stein**
Schlüssel	goldener Schlüssel mit Halbedelsteinen liegt **bei der Gruppe** (Alodans verlorene Beute) – öffnet Tor 2
Passwort	Drachenschrift für Tor 3, nur eine Drachenkehle spricht es: **Radi muss mit**
Beute	hinter Tor 3 der **Hort von Unterfeld**; Tor 2 zeigt das brandartige Kartenmuster

Der Konflikt am Tisch

- **Gehen im Frost** heißt: Proviant (Mangellage 10 Taler/Woche), Schlitten/Führer, Wärme – und **keine natürliche Regeneration** unterwegs, Heilung muss Terian tragen.
- **Warten auf milde Tage** heißt: billiger reisen, aber das Moor taut und Alodan bleibt vorn.
- **Ausrüstung, die sie schon haben:** Elfenleder-Handschuhe (Hände bleiben warm, auch bei magischer Kälte), magische Laterne (ewiges Licht), Dimensions-Truhe für sperrige Ladung.
- **Alodan ist allein unterwegs** und hat keinen Schlüssel – er kommt für den Schlüssel oder für Radi nach Garana. Das ist der Grund, warum die Reise nicht beliebig verschoben werden kann.

Handouts (fertig, in `Handouts/`)

Blatt	Zweck
`Handout - Notiz Das dritte Tor im Gruenen.pdf`	Fundstück, nennt nur das Ziel
`Handout - Frachtbrief Nordtor.pdf`	macht die Schmuggelroute rekonstruierbar (Fuhren, Rückfracht, Nachwiegen)
`Handout - Tagebuchseite verschluesselt.pdf`	Zeitfresser: Schlüsselalphabet, Lösung FERRUM
`Handout - Tagebuchseite uebersetzt (SL).pdf`	**SL-Version**, nicht aushändigen

- Radis Reim am Tisch vortragen, wenn er nach den Toren gefragt wird – er wird beim letzten Vers leise.

- Ferrum-Darstellung: silbern, nicht grün; bekehrtes Eisen entlarvt man am Feilstrich (weich? nein), am Klang und am Kleriker-Segen.