



Der Kniefiedler

von Tomcat

(Zeichnungen: Tomcat)

Schauplatz: Stadtgebiet

Der Kniefiedler ist eines der neuesten Gasthäuser von Cuanscadan, es wurde erst vor drei Monden eröffnet und erfreut sich einer steigenden Beliebtheit. Was einst ein alter Lagerkeller für Pastinaken, Torf und Brennholz war, mausert sich langsam zu einem Geheimtipp für Einheimische und Reisende.

Am Viehmarkt gelegen, im Keller eines alten Handelshauses (K 28 auf der Cuanscadankarte), verführt der Kniefiedler seine Gäste mit seinem ganz eigenen Charme; besonders seine Pfeifenkrautauswahl und das allabendliche Unterhaltungsprogramm locken Gäste an.

<i>Der Kniefiedler</i>	
<i>Geöffnet von der fünften Stunde vor Mitternacht, bis zur ersten danach</i>	
<i>Getränke: (Wasser, Kräutertee und Apfelmost je Krug 3 SS)</i>	
<i>Dröhn Leder (einfaches Biergetränk)</i>	<i>2 SS</i>
<i>Gnomen Alt (dunkles Starkbier)</i>	<i>4 SS</i>
<i>Eranischer Weißer (heller Tafelwein)</i>	<i>5 SS</i>
<i>Kellertropfen (herber Rotwein)</i>	<i>8 SS</i>
<i>Waldfeenblut (vollmundiger, süßer Rotwein)</i>	<i>15 SS</i>
<i>Gnomengroll Whiskey (eine Generation alt)</i>	<i>22 SS</i>
<i>Bettlersglück (Branntwein)</i>	<i>3 SS</i>
<i>Speisen:</i>	
<i>Eintopf mit Brot</i>	<i>5 SS</i>
<i>Kalter Braten mit Brot</i>	<i>6 SS</i>
<i>Brot mit Würst und Käse</i>	<i>5 SS</i>
<i>Pfeifenkraut:</i>	
<i>Holzpeife mit Talglicht</i>	<i>4 SS</i>
<i>Portion dunkler Südländer (stark, aromatisiert)</i>	<i>2 SS</i>
<i>Hauser Blatt (Hausmarke)</i>	<i>15 KS</i>
<i>Aranischer Krauser (leicht betörend)</i>	<i>45 KS</i>
<i>Halblings Wanderblatt (vollmundig)</i>	<i>35 KS</i>
<i>Finsterbinger (erdiger Zwergengenuß)</i>	<i>55 KS</i>
<i>Feenkönigs Glühblatt (fruchtig, stark berauschend)</i>	<i>9 SS</i>

Abbildung 1: Aushang am Eingang zum Kniefiedler

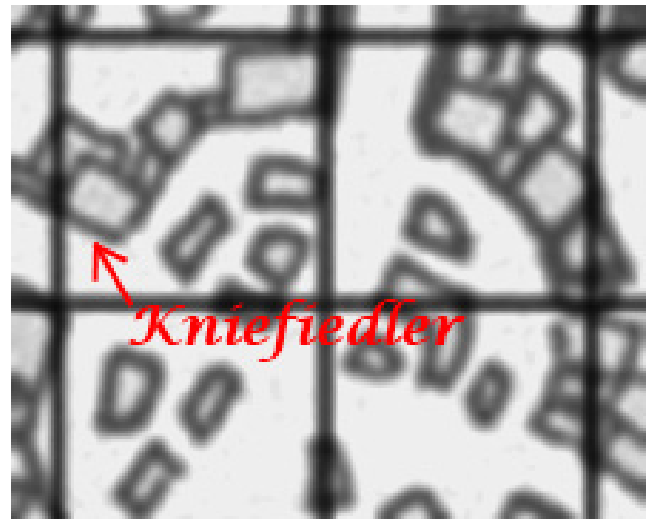


Abbildung 2: Detailkarte vom Viehmarkt

Eigentlich eignen sich die Räumlichkeiten für eine Kneipe nicht, da die maximale Deckenhöhe des Alkovenkellers 1,40 m beträgt, doch die Inhaber, eine ehemalige Gruppe von Abenteurern, hat aus diesem Umstand sogar ein Markenzeichen für ihr Etablissement gemacht.

Über eine Treppe kommt man in den Vorraum (A) der Kneipe, hier sitzt im Normalfall der Berggnom **Gromil Steinkraftstecher**, er ist der Gemahl der Wirtin **Snorfialia Einergehimmernoch**. Er verlangt von den Gästen ihre Waffen (falls diese größer als ein Dolch sind, ja auch Stäbe und Stöcke) und verwahrt diese auch, als Pfand gibt er einfache, mit Nummern versehene Tonmünzen aus. Gromil lässt mit sich nicht handeln und dient auch ansonsten als „Ordnungshüter“ des Gasthauses. An Gäste mit einer

Körpergröße über 1,30 m gibt er auch gepolsterte Samtschoner (zum Umbinden) für Stirn und Knie kostenlos, aber nur leihweise, aus, da es in der ersten Woche nach der Eröffnung des Kniefiedlers zu viele Unfälle gab, bedingt durch die geringe Bauhöhe des Gastraumes.

Gromil Steinkraftstecher

Thaumaturg

Gr 4

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
13	14	LR	12	58	87	85	+13	+20/20/20

Angriff: Raufen +7 (1W6-3), Dolch +10 (1W6)

Fertigkeiten: Nachtsicht +8, Robustheit +12, Lesen von Zauberschrift +16, Sprechen/Lesen Sprache Gnomenidom +18, Erainnisch +15, Albisch +12, Neu-Vallinga +12, Menschenkenntnis +8, Thaumatographie +12, Alchemie +7, Zauberkunde +6

Zaubern+ 16: Blicksalz (3), Befestigen, Niessalz (8), Funkensalz (6), Jucksalz (7), Sehen von Verborgenen, Bannen von Dunkelheit, Heranholen, Feuerkugel (2). Die Zahl in der Klammer entspricht den vorbereiteten Zaubern

Beschreibung: 1,01 m groß, breite Statur, 128 Jahre alt, kurze braune Haare, Au: 56/ pA: 94. Gromil ist stets mürrisch, er hasst lange Gespräche und Diskussionen, er spricht deswegen auch schnell ein Hausverbot aus.

Der Vorraum ist mit Regalen, Waffenständern und einer Truhe ausgestattet. Gromil sitzt für gewöhnlich hinter einem kleinen Tisch auf einem einfachen Schemel.

Snorfialia Einergehtimmernoch

Spitzbübin

Gr 4

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
11	18	KR	14	44	99	91	+15	+16/18/16

Angriff: Raufen +7 (1W6-3), Keule +11 (1W6+1)

Fertigkeiten: Nachtsicht +8, Robustheit +12, Akrobatik +16, Gassenwissen +11, Sprechen/Lesen Sprache Gnomenidom +18, Erainnisch +16, Albisch+18, Neu-Vallinga +12, Bogen zu Pferd +12, Geschäftstüchtigkeit +6, Schätzen +8, Schleichen und Tarnen +10, Beredsamkeit+ 13, Trinken +15

Beschreibung: 98 cm groß, schlanke Statur, vollbusig, 103 Jahre alt, kurze schwarze Haare, Au: 86/ pA: 94. Snorfialia ist eine sehr laute, trinkfreudige Gnomin, die gerne sexuelle Anspielungen und Witze macht.

Tritt man in den meist stark verqualmten Hauptgasträum ein, ist rechter Hand der Tresenbereich (B1) zu finden. Vor dem Tresen gibt es eine Garderobe und auch eine Wurfpeilscheibe für die Gäste. Glücksspiel um Geld ist im Kniefiedler generell verboten, da so etwas nach Meinung der Wirtin nur zu Streit führt, aber um Getränke und Pfeifenkraut dürfen die Gäste gerne spielen. Die Wirtin Snorfialia ist eigentlich immer hinter der Theke zu finden; hinter ihr befindet sich der Zugang zur Küche.

Der restliche große, aber leider für Menschen sehr niedrige Gasträum (B2) mit seiner rustikalen Holzeinrichtung erweckt bei Gästen einen behaglichen und gemütlichen Eindruck. Der hintere Bereich wird von einem einfachen Holzpodium eingenommen, dieses dient als Bühne. Der Tisch zur rechten der Konstruktion ist mit Vorhängen verhangen und dient dem **beinlosen Melvin** und seinen beiden Freundinnen **Fiona und Fiana** als Rückzugsort und Unterkunft.

Der beinlose Melvin

Barde Gr 5

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
16	34	OR	4	64	39	78	+15	+13/14/12

Angriff: Raufen +8 (1W6-3), Streitkolben +12 (1W6+1), kleiner Schild +2 (=Abwehr +17)

Fertigkeiten: Musizieren (Fiedel) +18, Trommel +16, Singen +16, Erzählen +16, Sprechen/Lesen Sprache Erainisch +17, Albisch +14, Neu-Vallinga +12, Dichten +14, Schauspielern +14, Menschenkenntnis +8, Stimmen nachahmen +16, Sagenkunde +8, Landeskunde Erainn +12.

Zaubern+16: Das Lied der Tapferkeit, Das Lied der verborgenen Kraft,

Beschreibung: 1,82 m groß, breite Statur, 33 Jahre alt, kurze rotbraune Haare, Au: 66/ pA: 94. Melvin ist sehr ruhig und zurückhaltend bei einfachen Gesprächen. Wenn er sein Handwerk ausübt, wirkt er wie ein anderer Mensch und füllt mit seiner Präsenz den gesamten Raum. Das Trauma seiner Gefangenschaft hat er nie überwunden und wacht oftmals schreiend auf. Nur durch die Liebe von Fiona und Fiana hat er bis heute überlebt.

Melvin ist ein sehr begabter Musiker, der sich auf die Instrumente Fiedel, Trommel und natürlich seine Stimme versteht. Wie alle Bewohner des Kniefiedlers ist er Teil derselben Abenteurergruppe und auch der Grund dafür, dass sie sesshaft wurde. Denn auf ihrem letzten Abenteuer nahe der Nebelberge geriet er in Gefangenschaft von Orcs; sie hatten seine Beine bis zur Hüfte schon verspeist, bevor seine Reisebegleiter ihn retten konnten.

Fiona und Fiana sind eineiige Zwillingsschwestern aus dem Volke der Waldfeen (für sie gelten die Regeln aus dem DDD Band 4). Sie treiben so manch freundlichen, unterhaltsamen Schabernack mit den Gästen und allabendlich untermalen sie die Hauptdarbietung von Melvin. Denn jeden Abend vor Mitternacht spielt dieser ein Konzert aus bekannten Volksliedern der Region. Die beiden Feen löschen dann geschwind alle Laternen der Gaststube bis auf eine am Tresen und „zeichnen“ in ihrer Sternchenform Bilder passend zu Melvins Spiel in den Gastraum.

fiona

Feenzaubererin Gr 4

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
7	12	TR	9	2	99	93	+17	+18/18/18
			20					
			36					

fiana

Feenzaubererin Gr 4

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
9	9	TR	9	5	85	93	+17	+18/18/18
			20					
			36					

Angriff: Raufen +4 (1W6-5), Magierstab +19 (1W3 nur AP)

Besonderes: Die B-Werte beziehen sich auf zu Fuß, in Sternchenform und im Flug mit Schmetterlingsflügeln.

Zaubern +19: Macht über die belebte Natur, Feentanz, Feenzauber, Sternchenschein, Windstoß, Verwirren, Verlangsamern, Unsichtbarkeit, Feengold, Schmerzen, Nebel, Heranholen.

Fertigkeiten: Nachtsicht +10, Sprechen/Lesen Sprache Feendialekt +18, Erainnisch +17, Wissen von der Feenmagie, Lesen von Zauberschrift +14, Zauberkunde +9, Pflanzenkunde, Tierkunde, Kräuterkunde +8, Geländeflug +16, lautloses Fliegen +9, Verführen +14, Menschenkenntnis +6, Überleben Wald +13, Trinken +11, Schauspielern +16.

Beschreibung: 27 cm groß, schlanke Statur, 48 Jahre alt, lange blonde Haare, Au: 99/ pA: 84. Die beiden Schwestern kann man als sehr angenehme Vertreter ihrer Art sehen, sie versuchen eigentlich nie bösen Schabernack zu treiben, tun aber alles, um Melvin zu beschützen. Sie lieben Melvin, seit sie zum ersten Mal eine Geschichte von ihm erzählt bekamen, und möchten ihn gerne wieder gesund und glücklich sehen - doch das liegt nicht in ihrer Macht.

Vom Gastraum aus erreicht man auch die Wohnstube (E) von Snorfialia und Gromil; er vordere Teil dient Gromil als Arbeitsbereich für sein Thaumaturgie-Handwerk. Er ist mit einem Stuhl, einem Regal und einem Schreibtisch ausgestattet und vollkommen unübersichtlich mit Tinten, Schnitzwerkzeugen, Schriftrollen und Büchern über Runen angefüllt. Den

restlichen Raum hat Snorfialia mit einem Sofa, einem Sessel und weichem Teppich so gemütlich ausgestattet, wie es nur eine Frau vermag. Von der Stube aus kann man auch das Schlafzimmer des Gnomenpaares erreichen (F). Es ist mit hellen Holzmöbeln eingerichtet und alle Stoffe dort sind rosa gefärbt, angefangen vom weichen Teppich bis hin zur Bettdecke, selbst der Spiegel am Frisiertisch ist am Rand mit rosa Samt umnäht. Die Gnomin möchte gerne das Mobiliar um eine Babywiege erweitern, doch Gromil fühlt sich noch zu jung für Kinder. Was zwischen beiden häufig zu Streitgesprächen führt.

Die Küche (C) ist recht einfach eingerichtet und verfügt für Kamin und Herd über einen Dunstabzug. Sie reicht der Gnomin aus, um das einfache und übersichtliche Speiseangebot des Kniefiedlers vorzubereiten. Snorfialia bereitet das Essen nachmittags vor der Eröffnung des Kniefiedlers vor. Über die Küche kommt man auch in die Vorratskammer (D) des Gasthauses, hier lagern die Vorräte für die Speisen, die Getränke und natürlich vor allem auch das Pfeifenkraut. In zwei schweren Truhen auch die Ausrüstung der ehemaligen Abenteurer und 6.000 Goldstücke in Juwelen.

Als Bedienung stellt Snorfialia verschiedene Kinder aus der Nachbarschaft ein; zumeist zwei pro Abend, solange diese kleiner als 1,35 m sind. Bei den Kindern ist diese Arbeit sehr beliebt, da sie etwas Geld verdienen und auch eine Mahlzeit bekommen.

1 Meter

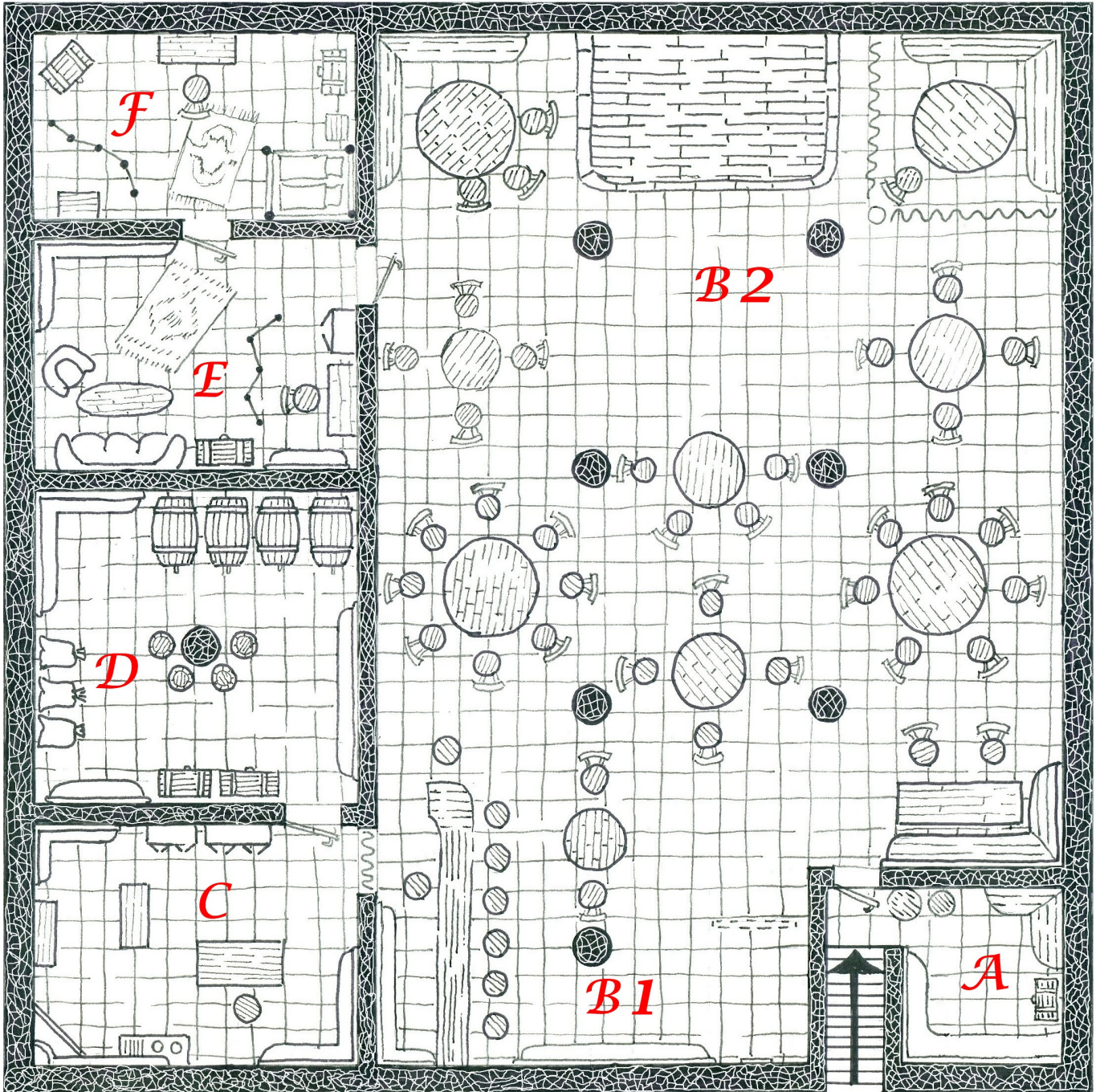


Abbildung 3: Plan des Kniefiedlers