

Karneval der Rollenspielblogs: Das Gasthaus an der Seidenstraße

 splittermond.de/karneval-der-rollenspielblogs-das-gasthaus-an-der-seidenstrasse/

Veröffentlicht am 30. Oktober 2014 von [Lars](#)

Dieser Artikel aus der Feder von Lars Reißig ist ein Beitrag zum [Karneval der Rollenspielblogs](#), der in diesem Monat nach des Blechpirats Willen thematisch ganz um [Orte und Locations](#) kreist. Und auch wir als Splittermond-Team wollten uns daran gerne beteiligen und präsentieren euch hiermit eine Örtlichkeit, die ihr für eure eigenen Abenteuer nutzen könnt.

Der Kreuzweg – ein Gasthaus in der Anderswelt

Die häufig genutzte 'Seidenstraße' durch die Feenwelt zwischen den Mondtoren von Sarnburg und Palitan gilt als der ungefährlichste und komfortabelste der lorakischen Mondpfade (siehe **Splittermond: Die Welt**, S. 233). Zu diesem Eindruck tragen nicht zuletzt die vier von der gnomischen Portalgilde geführten Gasthäuser bei, die den Reisenden auf dem Pfad Unterkunft bieten. Eine dieser Herbergen ist *Der Kreuzweg*.

Entstehung

Für gewöhnlich scheint sterbliches Wirken auf den Mondpfaden kaum Bestand zu haben, denn deren Erscheinung ist ganz dem Willen der jeweiligen feeischen Pfadwächter unterworfen. Vor Generationen allerdings gelang es der Portalgilde, mit *Tenkuri*, dem Wächter der 'Seidenstraße', einen Pakt zu schließen, der ihr den Bau ihrer Gasthäuser erlaubte. Auf einer Fläche von 20 mal 20 (gnomischen) Schritten, die bei Paktschluss in feierlicher Prozession abgeschritten wurden, besitzt die Gilde das Versprechen der Beständigkeit und Zuflucht. Im Gegenzug verpflichteten sich die Gnome, Tenkuris Herrschaft über den Pfad bedingungslos anzuerkennen und sein Wort fortan in seinem Reich als Gesetz zu betrachten. Da diese Bedingung bisher noch nie eingefordert werden musste, scheint die Gilde hier ein ausnehmend gutes Geschäft gemacht zu haben und preist umso mehr Tenkuri als Wohltäter und Freund der Sterblichen.

Die vier auf den Pakt hin erbauten Häuser vereinen in ihrer Bauweise dragoreische und takasadische Elemente in jeweils unterschiedlicher Gewichtung, ganz nach ihrer Nähe zu einem der beiden Tore. *Der Kreuzweg* ist von Sarnburg aus die zweite Station und zeigt in Bauweise und Einrichtung bereits einige fernöstliche Einflüsse.

Der Mondpfad

Für Anderswelt-Verhältnisse scheint die 'Seidenstraße' dem unbedarften Besucher fast wie ein Teil von Lorakis, ein Idyll aus Wäldern, Hügeln und Bächen, das in der Ferne von nebelverhangenen Gebirgen begrenzt wird. Sogar ein teils gepflasterter Weg führt von Tor zu Tor, so dass sich mancher Reisende schon fragte, wofür er die Hilfe der Portalgilde bei der Passage überhaupt in Anspruch nehmen sollte. Doch gilt diese Sicherheit nur nach dem Willen des – zum Glück wohlwollenden – Wächters und nur auf dem eigentlichen Pfad: Wer ihn verlässt, kann sich ohne die Hilfe eines gnomischen *Wegfinders* rettungslos in den unbeständigen, stets im Wandel befindlichen Weiten der Feenwelt verirren, so idyllisch diese hier auch zunächst erscheinen mögen. Und auch wenn es heißt, dass der Wächter Tenkuri die Reisenden *auf dem Pfad* vor anderen Feenwesen schütze, heißt das nicht, dass sich nicht *abseits* des geschützten Weges übelwollende Kreaturen auf die Lauer legen könnten, um die Sterblichen hinunter vom Pfad und somit ins Verderben zu locken. Der Feensinn der Gnome wird auf der 'Seidenstraße' vergleichsweise selten benötigt, doch kann er auch hier unverzichtbar werden,

wenn doch einmal plötzlich eine magische Nebelbank die sichere Straße verbirgt, Hindernisse den Weg blockieren oder Trugbilder den Reisenden falsche Kreuzungen oder Lockungen abseits des Weges vorgaukeln.

Der Kreuzweg von außen

Der Kreuzweg erhebt sich als ausladender Fachwerkbau mit exakt quadratischem Grundriss von etwa 10 mal 10 Metern und völlig identisch gestalteten Außenwänden mitten auf der gepflasterten Handelsstraße. Auffällig (und gewöhnungsbedürftig) ist die nach oben auskragende Bauweise, wodurch die Gnome die im Pakt mit Tenkuri vereinbarte Grundfläche des Hauses zwar wortgetreu eingehalten, aber mit jedem der insgesamt fünf Stockwerke Stück für Stück erweitert haben.

Die vier Dachgiebel des Anwesens werden von geschnitzten Schlangenleibern gekrönt, aus deren aufgerissenen Mäulern magische Lichtkugeln auf die Eingänge herableuchten, wenn das andersweltliche Äquivalent der Nacht über den Pfad hereinbricht.

Je ein großes, zweiflügeliges Tor auf jeder Gebäudeseite bietet Einlass. Während jedoch zwei dieser Tore direkt auf die Straße führen, gibt es keinerlei Kreuzung, mit der sich die beiden anderen Zugänge oder der Name des Gasthauses sinnvoll erklären ließen. Es heißt, dass die quer zum Mondpfad ausgerichteten Pforten Feenwesen Einlass gewähren sollen, während die beiden anderen den Sterblichen vorbehalten seien, und dass es Unglück bringe, das Gasthaus durch die falsche Tür zu betreten oder zu verlassen. Die hier arbeitenden Gnome tun dies als Aberglauben ab, andererseits muss man aber auch schlicht und ergreifend den Pfad verlassen, um diese beiden Türen zu benutzen.

Um das Gebäude herum haben die Gnome kleine Gärten angelegt, in denen manch absonderliche Nutz- und Zierpflanze wächst: Leuchtende Duftblüten, zuckersüße, gerade erdbeergroße Birnen und Teepflanzen, deren Genuss eine leichte Heilwirkung zugeschrieben wird. Ohne Feensinn findet man sich in diesem halb verwilderten Garten nur schwer zurecht, und der Pakt mit Tenkuri hat hier keine Macht. In seltenen Fällen haben hier schon neugierige Pflanzenfreunde und betrunkene Nachtschwärmer Haus und Pfad aus den Augen verloren und sich in der Feenwelt verirrt.

Im Innern

Erdgeschoss und Keller

Ebenerdig sind die Stallungen untergebracht, in denen die meisten Pack- und Reittiere einer kleineren Karawane versorgt werden können. Oft genug müssen jedoch Tiere außerhalb des Hauses die Pfadnacht verbringen und von den gnomischen Stallknechten im Auge behalten werden.

Unter den Ställen befinden sich zum einen über seltsam bodenlos erscheinenden Schächten die Aborte, in denen auch Abfälle auf Nimmerwiedersehen entsorgt werden, zum anderen die auf magischem Wege stets kühl gehaltenen Vorratskammern.

Beletage

Das erste Stockwerk des *Kreuzwegs* wird beinahe vollständig vom Schankraum eingenommen, dessen Zentrum mehrere Kochstellen unter dem großen Rauchabzug bilden. Unter den Bediensteten hat sich eine starke Verbundenheit zu ihrem feeischen Patron, Tenkuri, entwickelt, der von einigen mit der gleichen Ehrfurcht bedacht wird wie die Götter ihrer Heimat. Da es auch unter den Portalreisenden üblich geworden ist, dem Pfadwächter unterwegs ein kleines Dankopfer für eine gute und erfolgreiche Reise darzubringen, unterhalten die Gnome einen kleinen Schrein im Schankraum, der regelmäßig neu und fantasievoll geschmückt wird und oft auch auftretenden Barden, Musikanten und Erzählern als improvisierte Bühne dient. Nachts, wenn die Kochfeuer herunterbrennen und das Stimmengewirr, der Bardengesang und der Strom von Speisen und Getränken mehr und mehr versiegen, dient der Saal

auch als Schlafstatt für die einfachen Reisenden.

Obergeschosse

Über dem Schankraum befinden sich die komfortabeleren Gästequartiere. Größe und Einrichtung der Kammern variieren, um verschiedenen Ansprüchen und Vermögen zu genügen. Nicht alle Zimmer verfügen über Fenster nach draußen, aber alle sind mit magischen Lampen ausgestattet, deren Lichtzauber die Gäste selbst auslösen können, indem sie Zauberkräfte hereinleiten (Fokuskosten: K1; Probe auf *Arkane Kunde* gg. 15). Es stehen prinzipiell Zimmer mit Möbeln in der passenden Größe für alle lorakischen Völker zur Verfügung, wobei Größe und Zusammensetzung der Reisegruppen bisweilen Kompromisslösungen in der Unterbringung nötig machen. Gerade im dritten und vierten Stockwerk, die bereits recht weit über den Grundriss des Hauses hinausragen, werden die Grenzen zwischen festem Bauwerk und irrealer Pfadwelt bereits so dünn, dass einige Reisende hier zu Sinnestäuschungen oder unruhigem Schlaf neigen, weswegen diese Räumlichkeiten nur bei voller Belegung vergeben werden.

Im Dachgeschoss lagern in übervollen Abstellkammern Gerätschaften, überzählige oder zu reparierende Möbel und einige Kuriositäten, die sich im Laufe der Einquartierungen etlicher Handelszüge hier angesammelt haben. Darunter auch manche Gegenstände aus dem Gepäck von in den Feenwelten verschollenen Gästen. Außerdem wohnt hier oben das Personal des Hauses in vergleichsweise großzügigen Zimmern – die Arbeit in der relativen Abgeschiedenheit der Pfadwelt rechtfertigt wohl einen gewissen Luxus.

Die Bewohner

Das Personal des *Kreuzwegs* ist samt und sonders gnomischer Abkunft und durch den ihm angeborenen Feensinn in der Lage, dauerhaft in der Anderswelt zu leben. Viele von ihnen leisten hier ihren Dienst ab, um sich für weitere Aufgaben in der Portalgilde zu empfehlen, denn einige Jahre auf einem Mondpfad zu leben, bringt neben Einsichten über das Wesen der Feenwelt auch einige ganz profane Kontakte mit Händlern, Diplomaten und anderen Pfadreisenden mit sich. Die hochmagische und gleichzeitig eng begrenzte Umgebung trägt aber offenbar auch dazu bei, dass viele der hier Angestellten mit der Zeit etwas kauzig werden und so ihre Eigenheiten entwickeln – sei es ein Hang zu scheinbaren Selbstgesprächen, ein absonderlicher Humor oder ähnliche Schrullen. Auch wenn die meisten im Tageslauf ihre feste Rolle haben, sind die gnomischen Mägde und Knechte oft vielseitig bewandert: Angesichts der Lage des *Kreuzwegs* außerhalb der realen Welt sind sie darauf angewiesen, notwendige Reparaturen am Gebäude ebenso selbständig zu bewältigen wie der Eintönigkeit zwischen den Toröffnungen durch diverse Beschäftigungen zu entgehen. So mag ein Schankbursche seine Gäste durch eine profunde Kenntnis selenischer Minnellyrik verblüffen und ein anderer ein komplexes Brettspiel aus Zhoujiang gemeistert haben, während sich die Stallmagd nicht nur auf den Umgang mit Tieren sondern auch bestens auf die Schreinerei und einen praktischen *Reparatur-Zauber* versteht.

Jede Karawane, die hier Station macht, bezahlt ihre Unterkunft mit Lebensmitteln und anderen Gütern des alltäglichen Bedarfs und nimmt von den Gnomen Bestellungen auf, die dann in den Torstädten über die Gilde an die nächsten Handelszüge weitergeleitet werden. Auch Geschichten aus Lorakis, Spiele oder musikalische Vorträge werden von den hier arbeitenden Gnomen als Bezahlung für ihre Dienste mindestens so sehr geschätzt wie klingende Münze.

Abenteuerideen im und am *Kreuzweg*

Das Gasthaus ist zu dem Zweck errichtet worden, seinen Gästen Unterkunft, Bequemlichkeit und Sicherheit zu gewähren – „sicher wie in Tenkuris Schoß“, wie man hier scherzt. Nichtsdestotrotz kann es auch hier für Abenteurer einiges zu tun geben.

Der unliebsame Gast

Man sagt, der Pfadwächter Tenkuri nähme jedem Feenwesen, das seinen Pfad betritt (richtiger wäre wohl: das ihm nicht durch die Lappen geht oder gar mächtiger ist als er selbst), den Schwur ab, keinem sterblichen Reisenden ein Leid zuzufügen, das dieser nicht selbst über sich bringe. Das gegebene Wort gehört zu den mächtigsten Banden im Feenreich – doch hat jeder Feenschwur auch ein Schlupfloch. Im *Kreuzweg* kehrt regelmäßig ein besonders verschlagenes Wesen ein, das es sich zum spielerischen Zeitvertreib gemacht zu haben scheint, den Tenkuri geleisteten Eid auszuhöhlen, Zwietracht und Unglück unter den Sterblichen zu säen und sich an den Folgen zu ergötzen. *Ristagar der Blender* gibt sich gegenüber Fremden gern die Gestalt eines Menschen oder Alben, auch wenn sein wahres Äußeres eher an eine Mischung aus einem Reptil und einem hochgewachsenen Rattling erinnert. Er ist ein vollendeter Zuhörer und ein Meister darin, den Sterblichen ihre Pläne, Hoffnungen und Ängste zu entlocken, um dann all das gegen sie zu kehren und sie zu Verzweiflungstaten oder Dummheiten zu bewegen, mit denen sie am Ende ihr eigenes Unglück heraufbeschwören. Ristagar scheut direkte Konfrontationen und lässt sich von Demonstrationen der Stärke vertreiben. Wer es aber schafft, ihn in seinem eigenen Spiel zu übertölpeln, damit er den Schwur bricht, liefert ihn damit der unerbittlichen Strenge Tenkuris aus.

Die falsche Tür

Durch die magische Natur des Mondpfads, seine Verbindung zu den drei Monden und insbesondere die chaotischen Effekte durch die Trümmer des Splittermonds macht der *Kreuzweg* seinem Namen in unregelmäßigen Abständen alle Ehre. Dann entziehen sich die beiden nicht direkt auf den sicheren Pfad führenden Tore der Kontrolle des Wächters und werden zu 'wildem' Portalen, die nach dem Zufallsprinzip in weit entlegene Teile der Feenwelten führen oder selten sogar Brücken nach Lorakis schlagen können. Einige Reisende sind aus Neugier oder Zufall schon so verlorengegangen und mussten gerettet werden, und umgekehrt hat dieses Phänomen schon recht absonderliche Gestalten von 'außerhalb' in das Gasthaus geführt. Als Spielleiter kann man so die Gruppe an einen entlegenen Abenteuerschauplatz führen, der mit herkömmlichen Mitteln nur schwer erreichbar wäre – oder aber den beschaulichen *Kreuzweg* zum Schauplatz eines nächtlichen Horrorszenarios machen, in dem eine mörderische Kreatur am Pfadwächter vorbei mitten in die ahnungslos schlafende Gästeschar gerät wie der Fuchs in einen Hühnerstall.

Ehre, wem Ehre gebührt!

Der durchreisenden Yonnus-Priesterin Talania ist die zunehmende Verehrung, die dem Feenwesen Tenkuri zuteil wird, ein Dorn im Auge. Derlei sollte ihrer festen Überzeugung nach allein den Göttern vorbehalten sein. Als sie mit einer Karawane im *Kreuzweg* einkehrt, wird der Sarnburgerin das Getue der Gnome und einiger Mitreisender um den Pfadwächter endgültig zu bunt. Nach einer halb durchwachten Nacht (und womöglich einem folgenschweren Gespräch mit dem verkleideten Ristagar?) stiehlt sie in einer Hals-über-Kopf-Aktion Tenkuris Statuette aus dem Schrein des Gasthauses und flieht damit in die Nebel jenseits des Pfades. Den Abenteurern fällt die Aufgabe zu, sie und das Standbild wiederzufinden, wobei mehrere Ziele denkbar sind: Die Gnome fürchten, dass Tenkuri über den mangelnden Respekt ihm gegenüber verärgert sein könnte – vielleicht kann der Diebstahl sogar den Pakt des Pfadwächters mit der Portalgilde gefährden? Ihnen ist vor allem wichtig, dass der Schrein wiederhergestellt wird. Wem eher an der Priesterin gelegen ist, sollte um ihre Sicherheit jenseits des Pfades fürchten – speziell, wenn sie sich mit den örtlichen Feenwesen so formvollendet überworfen hat.