

Zur Eisenbrücke

Gasthof an der Grenzfeste

Ein Baustein für Pen&Paper-Rollenspiele von Kai Hirschfelder

<https://fenrath.de/components/zur-eisenbruecke/>

Zur Eisenbrücke

Gasthof an der Grenzfeste

Seit jeher bildet der Lärchenpass einen der wenigen sicheren Pfade durch das Gebirge, welches die Länder Arandor und Rivenhold trennt. Etwa auf der Hälfte des Weges steht ein alter Grenzposten, an dem auch heute noch Zölle auf die Ein- und Ausfuhr von Waren erhoben werden. Reisende aus Arandor passieren zuvor jedoch unweigerlich das Gasthaus Zur Eisenbrücke, welches etwa 500 Meter vor dem Grenzposten errichtet wurde.

Seinen Namen verdankt das Gasthaus dem stählernen Konstrukt, welches die Reisenden sicher auf die andere Seite des nahegelegenen Abgrunds bringt und sogar breit genug für Handelskarren ist. Seit Generationen ist das Haus in Besitz der Familie Falk. Alisa Falk, die heutige Besitzerin, lebt hier mit ihrem Mann Eric und den beiden Kindern Lasse und Sunja.



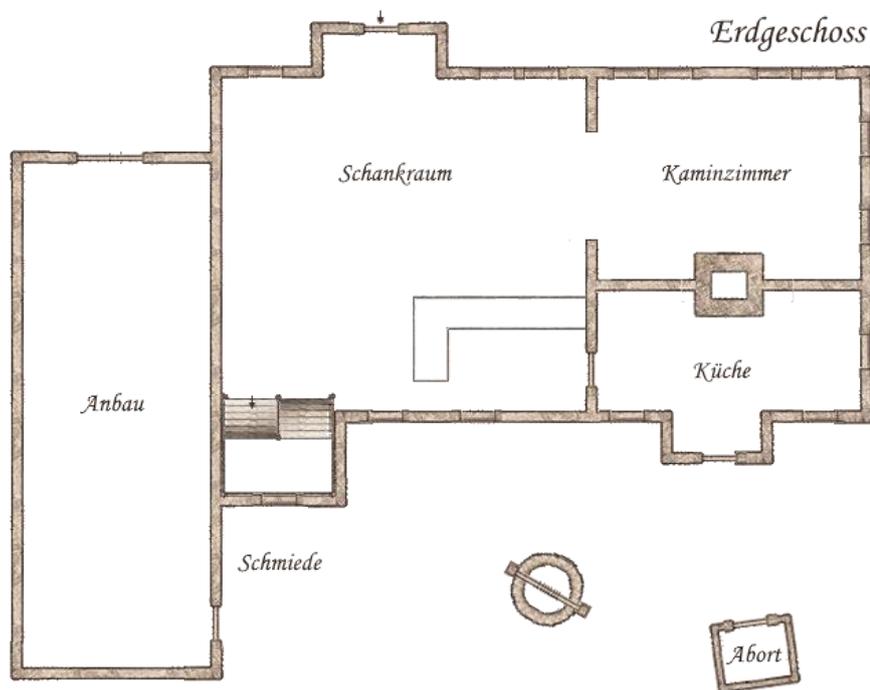
Das Gasthaus

Schon aus einiger Entfernung ist das steinerne Gebäude zu sehen. Reisende aus Arandor folgen dem Weg unter der eisernen Brücke hindurch und dann hinauf zum Gasthaus, während man aus Richtung Rivenhold direkt nach dem Überqueren der Brücke vor dem Eingang steht.

Die Wände des zweistöckigen Gasthauses bestehen aus grob behauenen Ziegeln, welchen durch eingelassene Holzbalken zusätzliche Stabilität gewährt wird. Das Dach besteht größtenteils aus Lehmziegeln, doch wurde an vielen Stellen bereits mit Holzschindeln ausgebessert. An der Seite des Gebäudes ragt ein hoher Schornstein empor.

Man sieht dem Gebäude sein Alter zwar an, doch Nachlässigkeit kann man der Familie Falk nicht vorwerfen. Schäden wurden stets fachmännisch repariert und Schwachstellen ordentlich ausgebessert, nicht zuletzt, da die Familie für den Erhalt des einzigen Gasthauses am Grenzübergang von den Königshäusern beider Länder bezuschusst wird.

Deutlich jünger sieht der vor wenigen Jahren fertiggestellte Anbau aus. Ein kleiner Stall, sowie ein verschließbarer Lagerraum für größere Wertsachen sollen insbesondere Händlern ein Gefühl von Sicherheit bieten. Zudem lagern es hier verschiedene Werkzeuge. Sowohl das Haupthaus, als auch der Anbau haben zusätzliche Ausgänge zum Hinterhof, in dem sich ein hölzerner Abort, sowie ein steinerner Brunnen befinden. An den Anbau grenzt im Hinterhof eine kleine überdachte Schmiedestelle an.

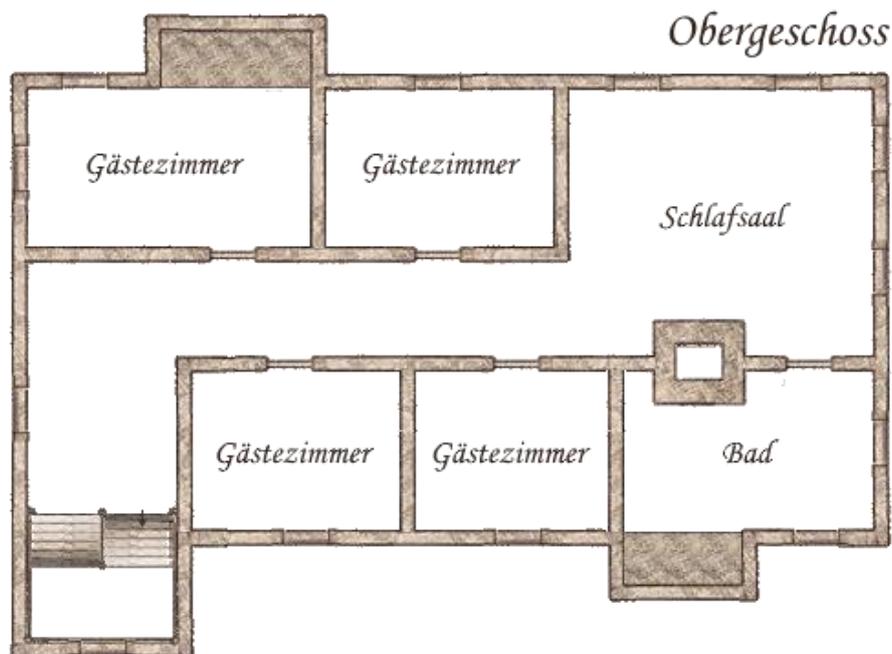


Tritt man durch die hölzerne Eingangstür des Gasthauses, findet man sich direkt im Schankraum wieder. An einem Tresen aus dunklem Fichtenholz werden die Gäste von Alisa Falk begrüßt. Ein buntes Sammelsurium an Stühlen steht verteilt an fünf runden hölzernen Tischen, die quer im Raum aufgestellt wurden. Zur Mittagszeit strömt ein herrlicher Duft aus der angrenzenden Küche, der dem hungrigen Reisenden das Wasser im Mund zusammenlaufen lässt.

Ein offener Durchgang führt vom Schankraum in ein behagliches Kaminzimmer. Auch hier stehen noch zwei größere rechteckige Tische mit Platz für acht weitere Gäste. An der gegenüberliegenden Wand sorgt ein steinerner Kamin für behagliche Wärme. Vier gemütliche Stühle mit rotem Stoffbezug, sowie ein kleiner Tisch sind auf einem in die Jahre gekommenen Teppich vor dem Kamin ausgerichtet.

Links vom Kamin steht ein kleines Bücherregal mit rund einem Dutzend abgegriffener Bücher. Die meisten Gäste verweilen zwar nicht lange, insbesondere Händler kommen allerdings regelmäßig hier vorbei. Daher hat sich die Tradition etabliert, Bücher zum Tauschen mitzubringen. Dadurch kann das Gasthaus seinen Gästen ein stets wechselndes Angebot an Literatur bieten.

Der Zugang zur Küche befindet sich hinter dem Tresen. Die Küche ist ein rechteckiger Raum mit einem großen Tisch in der Mitte. An den Wänden stapeln sich Einmachgläser und Fläschchen in hohen Regalen. An der Wand, die dem Kaminzimmer angrenzt, befindet sich eine Kochstelle, die ebenfalls an den Schornstein angebunden ist. Darüber hängen Töpfe und Pfannen unsortiert an einer langen Stange. Recht unauffällig ist die Falltür zum Vorratskeller, einem kleinen Raum mit niedriger Decke, in der gepökeltes, geräuchertes und getrocknetes Fleisch an Haken von der Decke hängt, und weitere Zutaten, sowie edlere Getränke in kleinen Kisten lagern. Eine weitere Tür führt in den Hinterhof.



Vom Schankraum aus führt eine Holztreppe in das Obergeschoss. Hier befinden sich die vier Gästezimmer, ein kleiner Schlafsaal, sowie ein Waschraum. Jedes Zimmer ist mit einem Bett, einer Kommode oder einem Schrank, sowie einem kleinen Tisch und einem Stuhl ausgestattet. Zudem hat jedes der Zimmer mindestens ein Fenster, von welchem der Gast einen Blick auf den Innenhof, oder auf die Eisenbrücke genießen kann. Doppelzimmer gibt es nicht.

Wer sich kein eigenes Zimmer leisten kann, nächtigt im Schlafsaal. Hier findet sich Platz für bis zu zehn Personen, doch ist der Raum nur selten ausgebucht. Auf dem Boden sind recht bequeme Strohmatte verteilt, die regelmäßig ausgetauscht werden. Das Stroh bezieht die Familie von einem Händler, der einmal pro Woche den Gebirgspass überquert. Schränke, Kommoden oder andere Möglichkeiten zum Verstauen von Waren sucht man hier vergeblich.

Für besonderen Luxus (oder besonders schmutzige Gäste) bietet das Gasthaus einen Waschraum im Obergeschoss an. Hier steht eine Zinnwanne für die Gäste bereit (eine Spende eines mittlerweile verstorbenen Stammgastes), sowie mehrere Eimer mit Wasser aus dem Brunnen im Hinterhof. Damit das Wasser nicht immer durch den Schankraum getragen werden muss, wurde an dem Fenster in diesem Raum ein Flaschenzugsystem angebracht, mit dem sich die Wassereimer ohne großen Aufwand befördern lassen. Da der Kamin durch dieses Zimmer verläuft, ist es hier stets angenehm warm. Bei Bedarf kann unter der Wanne ein Feuer entfacht werden, um das Wasser zu erhitzen.

Familie Falk

Das Gasthaus ist seit vielen Jahren im Besitz der Familie Falk und noch heute wird es von Ihnen mit Leidenschaft und Sorgfalt geführt. Oberhaupt der Familie ist Alisa Falk. Ihr Mann Eric und ihre beiden Kinder Sunja und Lasse unterstützen sie tatkräftig bei der Führung des Gasthauses.



Alisa Falk



Eric Falk



Sunja Falk



Lasse Falk

Alisa Falk (48)

Besitzerin des Gasthauses

Alisa hat das Gasthaus vor etwa achtzehn Jahren von Ihrem Vater geerbt. Sie ist erfahren und fähig und leitet das Gasthaus mit Leidenschaft und Hingabe. Sie hat eine ruhige und besonnene Art und ist bekannt für ihre hervorragende Kommunikation und ihre Fähigkeit, Gäste zufrieden zu stellen. Ihren Namen trägt sie mit Stolz und entgegen der Tradition nahm ihr Mann Eric nach der Hochzeit ihren Namen an.

Ihre schulterlangen, dunkelbraunen Haare trägt sie in der Regel offen, streicht sie aber immer wieder hinter die Ohren, damit ihre meist farbenfrohen Ohrhinge zur Geltung kommen. So mancher Gast hat diese Geste schon als schüchternes Flirten missverstanden.

Eric Falk (52)

Koch und Zimmermann

Alisas Ehemann Eric ist ein talentierter Koch, und dafür verantwortlich, die Mahlzeiten für die Gäste zuzubereiten. Er hat eine leidenschaftliche und kreative Ader und experimentiert gerne mit verschiedenen Zutaten und Aromen. Nicht selten gelingt es ihm, fahrenden Gewürzhändlern kostenlose Proben abzuschwatzen. Er ist auch verantwortlich für die Instandhaltung und Reparatur des Gasthauses.

Seine grauen Haare bedeckt er stets mit einer Mütze und sein freundliches Lächeln lässt nicht vermuten, dass er Geheimnisse hat, die er auch vor seiner Familie verbirgt.

Sunja Falk (16)

Abenteuerlustige Tochter

Sunja ist eine hilfsbereite und freundliche junge Frau, die gerne hilft, wo sie kann. Sie unterstützt ihre Eltern bei der Betreuung der Gäste und hat ein Auge für Details, was die Sauberkeit und Ordnung im Gasthaus angeht. Sie hat auch eine große Leidenschaft für Musik und spielt oft für die Gäste auf ihrer Laute.

Ihre Eltern wollen, dass sie ihr Leben dem Gasthaus widmet, doch sie würde viel lieber die Welt erkunden. Sie freut sich besonders, wenn reisende Abenteuer im Gasthaus übernachten und liebt es, bis spät in die Nacht mit ihnen im Kaminzimmer zu sitzen und ihren Geschichten zu lauschen.

Sie hat langes, rötliches Haar und leicht eingefallene Wangen. Ihre Stimme überschlägt sich gerne mal, wenn sie Reisenden mit Fragen zur weiten Welt bombardiert.

Lasse Falk (10)

Neugieriger Sohn

Der Sohn der Falks ist ein aufgeweckter und neugieriger Junge, der gerne hilft, wo er kann. Er ist sehr interessiert an der Arbeit im Gasthaus und lernt von seinen Eltern, wie man Gäste betreut und das Gasthaus in Schuss hält.

In seiner Freizeit erkundet er den Gebirgspfad und treibt sich auch nicht selten am Grenzposten herum. Die Grenzer kennen und dulden ihn. Sie mögen den Jungen und lassen ihn auch dort gelegentlich aushelfen.

Sein eher spitzes Gesicht wird von etwas längeren, blonden Haaren umschlossen, die seine Segelohren verdecken.

Eric's Geheimnis

Das Leben hier im Gasthaus scheint friedlich und der Familie mangelt es Dank der finanziellen Unterstützung der angrenzenden Länder an nichts. Doch der Schein trügt. Bei seinen regelmäßigen Ausflügen in die Stadt hat Eric Gefallen am Glücksspiel gefunden. So gerne er spielt, so erfolglos ist er dabei allerdings auch. Schon mehrmals hat der alte Koch deutlich mehr eingesetzt, als er anfangs geplant hatte. In einem besonders schwachen Moment setzte er die Besitzurkunde des Gasthauses ein, um seine verlorenen Gewinne wieder reinzuholen. Doch es kam, wie es kommen musste. Eric verlor das Gasthaus an Darion Goldig, einen lokalen Gauner und Glücksspielbetreiber.

Darion wusste um die Bedeutung des Gasthauses und auch um die Tatsache, dass die Familie Falk ein entscheidender Faktor für dessen Erfolg darstellte. Also bot er Eric an, die Urkunde innerhalb eines Jahres gegen eine horrende Summe zurückzukaufen. Sollte ihm das nicht gelingen, würde Darion sich einen anderen Käufer suchen. Die Drohung zeigte Wirkung. Eric trat seit diesem Tag regelmäßig Einnahmen des Gasthauses an den Gauner ab. Seiner Frau hatte er den Deal verschwiegen.

Vor etwa acht Monaten hat sich dann allerdings eine neue Einnahmequelle ergeben. Beim Aufräumen des Vorratskellers stieß Eric auf eine versteckte Falltür, die in einen verlassenen Minenschacht führt. Alisas Urgroßvater nutzte diese Mine in Kriegszeiten zum Schmuggeln von Waren und später auch zum Schmuggeln von Flüchtlingen. Eric witterte seine Chance und nutzte seine Kontakte zu den Händlern, um den Schmuggel gegen eine entsprechende Gebühr wieder in Gang zu bringen. Mit den zusätzlichen Einnahmen, so hoffte er, würde es ihm rechtzeitig gelingen, das Gasthaus zurückzukaufen.

Die Gäste

Durch den regen Durchgangsverkehr sind fast immer Gäste im Gasthaus anzutreffen. In erster Linie handelt es sich dabei um fahrende Händler, die Waren über die Landesgrenze bringen. Meist treffen Reisende erst spät Abends an der Grenzstation ein und müssen bis zum nächsten Morgen auf die Kontrolle ihrer Waren warten. Für die Nacht kehren sie im Gasthaus ein. Auch viele Abenteuerer,

reisende Barden oder Wanderpriester trifft man immer häufiger an. Einige von ihnen überqueren den Pfad in einer solchen Regelmäßigkeit, dass sie trotz der eher abgeschiedenen Lage des Gasthauses zu dessen Stammgästen zählen.



Gustav Rahling



Anjha Silberblatt



Alaric und Galen



Thomson und Isandra

Gustav Rahling (38)

Fahrender Gewürzhändler

Der reisende Händler Gustav hat sich auf den Export von Gewürzen spezialisiert. Alle zwei Wochen überquert er das Gebirge, um seine Waren über die Landesgrenze zu bringen. In der Regel reist er mit einem oder zwei bezahlten Söldnern, die ihn vor Überfällen und wilden Tieren schützen.

Auf seinem Karren, der von einem alten, aber tüchtigen Esel gezogen wird, lagert er viele kleine Fässer und Säckchen mit unterschiedlichsten Gewürzen. Zudem hat er immer einige Proben, in seinem Rucksack, um Neukunden zu gewinnen.

Gustav war der erste, den Eric in seine geheimen Aktivitäten eingeweiht hat. Zunächst wurden nur die wertvolleren Gewürze geschmuggelt. Mittlerweile nimmt der freundliche Händler auch deutlich brisantere Waren mit auf seine Fahrten.

Anjha Silberblatt (17)

Wanderpriesterin aus Rivenhold

Anjha ist eine junge Wanderpriesterin aus Rivenhold, die den Glauben ihres Landes in Arandor stärken möchte. Sie steht im häufigen Austausch mit den Priestern des Neriten-Klosters in Arandor und besucht sie in unregelmäßigen Abständen.

Bis vor einigen Monaten traf man sie eher selten im Gasthaus an. Seit sie sich jedoch bei einer ihrer Wanderungen den Fuß verletzt hatte und von Sunja im Gasthaus wieder gesund gepflegt wurde, überquert die Priesterin den Pass recht häufig, wobei sie gerne auch mal länger als nötig im Gasthaus verweilt.

Anjha ist bestrebt, ihrem Glauben zu folgen und nimmt die Regeln ihrer Religion vielleicht auch mal etwas zu ernst, wenn sie andere Reisende auf Fehlritte hinweist.

Alaric (27) und Galen (78)

Barde und Glücksritter

Den reisenden Barden Alaric und seinen Gefährten, den alten Glücksritter Galen trifft man stets nur im Doppelpack. Die beiden kommen aus Rivenhold und erkunden verlassene Ruinen in Arandor, in der Hoffnung auf unentdeckte Schätze.

Galen ist belesen und weit gereist, mit der Zeit aber auch ein wenig senil geworden und erzählt immer wieder dieselben Geschichten. Alaric wiederum hat in dem alten Mann einen lebenslangen Freund gefunden, als er ihn vor dem Galgen rettete und hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Abenteuer des Glücksritters niederzuschreiben.

Die beiden kehren gerne im Gasthaus ein, wo sie die anderen Gäste und auch die Falks mit ihren Geschichten unterhalten. Allerdings ist Alaric ein wenig in Ungnade gefallen, seit er der jungen Sunja schöne Augen macht.

Thomson (31) und Isandra (26)

Grenzwache und Zöllner

Gelegentlich lassen sich auch die Soldaten vom Grenzposten im Gasthaus blicken. Thomson und Isandra gehören zu gern gesehenen Gästen, da sie ordentlich Trinkgeld geben. Sie sind gute Freunde, obwohl sie gegensätzlicher nicht sein könnten.

Thomson ist ein geübter Kämpfer und gehört zur Grenzwache von Arandor. Er ist ruhig und spricht nur, wenn es notwendig ist. Dagegen plappert Isandra wie ein Wasserfall und hat ein Händchen dafür, Freundschaften zu schließen. Sie ist am Grenzposten für die Warenkontrolle zuständig. Beide nehmen ihren Job sehr ernst und ihre Besuche im Gasthaus nutzen sie auch häufig, um schonmal in Zivil ein Auge auf Reisende zu werfen.

Die verlassene Mine

Unter dem Gasthaus verläuft ein alter Minenschacht, in dem vor dem Krieg zwischen Rivenhold und Arandor Eisenerz abgebaut wurde. Als der Krieg begann, wurde die Mine aufgrund ihrer Grenznahe zum Einsturz gebracht, um dem Feind keine Ressourcen zu überlassen. Alisas Urgroßvater, Arin Falk, entdeckte die Schächte beim Bau des Brunnens und legte zusätzlich einen versteckten Eingang im Vorratskeller des Gasthauses an; eine Falltür, die fast unsichtbar im Erdboden versank. Er nutzte die Tunnel, um Waren und später auch Flüchtlinge über die Grenze zu schmuggeln. Als diese nach dem Krieg wieder geöffnet wurde und Arin kurz darauf starb, geriet der geheime Eingang in Vergessenheit, bis Eric ihn vor einigen Monaten wiederentdeckte.

Die Mine selbst ist nahezu leer. Das meiste Werkzeug wurde mitgenommen, doch die Holzbalken und die in den Boden eingelassenen Schienen zeugen von den ehemaligen Aktivitäten. Tatsächlich war diese Mine ursprünglich viel tiefer, doch die meisten Schächte wurden gesprengt, oder sind mit der Zeit von selbst eingestürzt. Die einzigen Zugangspunkte sind der Weg durch die Vorratskammer des Gasthauses, der Brunnen in dessen Hinterhof und der ursprüngliche Eingang in Rivenhold. Letzterer ist etwas abseits der Straße und hinter dichtem Bewuchs versteckt, sodass er für vorbeigehende Reisende schwer zu entdecken ist.

Eric Falk hat die offenen Gänge nur einmal erkundet, um sicherzugehen, dass nichts Gefährliches dort unten lauert. Für seine Geschäfte hat er am Fuß der Leiter, die zum Vorratskeller führt, eine Laterne abgestellt und sich einen größeren Raum nahe dem Ausgang gesucht, in dem er die Schmuggelware platziert. Seine Geschäftspartner wissen von dem versteckten Ausgang und brauchen sich dann nur ein paar Schritte in die Dunkelheit wagen, um ihre Ware in Empfang zu nehmen. Vorsichtshalber stellt Eric nach jeder Schmuggelaktion eine schwere Mehlkiste auf die geheime Falltür, damit niemand ohne sein Wissen das Gasthaus betreten kann.

Verlassene Mine



Der Grenzposten

Folgt man dem gewundenen Pfad vom Gasthaus über die Eisenbrücke etwa 500 Meter bergauf, stößt man auf den Grenzposten, der den Übergang nach Rivenhold markiert. In dem engen Gebirgspass wurde ein großes verschließbares Tor errichtet. In dem angrenzenden Torhaus halten sich in der Regel fünf oder sechs Grenzer auf, die im Schichtwechsel die Waren der Durchreisenden auf Zollware prüfen. Die anwesenden Grenzer unterteilen sich wiederum in die kampfbegabten Grenzwachern und die Zöllner, welche die Warenkontrolle durchführen. Da der Grenzposten ein Gemeinschaftsprojekt beider Länder ist, sind stets auch beide Länder hier vertreten. Zu welchem Land ein Grenzer gehört, ist an der Farbe seiner Uniform oder Rüstung zu erkennen.

Die Grenzer sind meist mehrere Tage hier stationiert, bis die Ablösung eintrifft. Daher bietet das Torhaus neben den Büros für die Zollarbeit auch Schlafstuben, eine kleine Küche, einen Abort und Aufenthaltsräume für die Grenzer. Etwas abseits des Torhauses wurde ein größeres Lagerhaus errichtet, in dem Waren vor der Prüfung zwischengelagert werden, wenn der Andrang mal wieder höher ist. Als Abenteurer, die lediglich ihr Handgepäck bei sich tragen, müssen in der Regel nicht lange warten.

Wer nachts anreist, steht zunächst vor einem verschlossenen Tor. Reisende werden zunächst ins Zollbüro gebeten. Taschenkontrollen sind auch hier schnell erledigt, doch wer mit einem Wagen reist, darf zunächst nur zu Fuß passieren. Der Wagen wird im Lager abgestellt und am nächsten Morgen kontrolliert. Die Reisenden werden in der Regel an das Gasthaus verwiesen.

Abenteuerideen

Das Gasthaus lässt sich ohne große Probleme in eine laufende Reise einbinden. Die Hintergründe um Eric's geheime Schmuggleraktivitäten können allerdings auch Anreize für eigenständige Abenteuer liefern.

- Die Grenzer vermuten, dass ein bekannter Händler Ware über die Grenze schmuggelt. Sie beauftragen die Abenteurer, sich im Gasthaus einzuquartieren und dem Händler mal auf den Zahn zu fühlen. Da Eric da seine Finger mit im Spiel hat, vermuten die Grenzer da noch nicht.
- Lasse Falk ist verschwunden. Nach längerer Suche und Befragung der Grenzer stellen die Abenteurer fest, dass der Junge wohl in den alten Brunnen geklettert ist. Die Abenteurer steigen ebenfalls hinab und stoßen dabei auf den Minenschacht.
- Die Abenteurer sind selbst auf der Flucht und müssen unauffällig die Grenze überqueren. Eric bietet ihnen gegen einen kleinen Gefallen an, sie unauffällig auf die andere Seite zu bringen.
- Die Frist für den Rückkauf der Besitzurkunde ist fast abgelaufen und Eric beauftragt die Abenteurer Darion die Urkunde wieder abzunehmen.
- Einer der Gänge im Minenschacht wurde durch ein Erdbeben wieder freigelegt und eine gefährliche Kreatur streift nun durch die verlassenen Gänge. Eric beauftragt die Abenteurer der Kreatur den gar aus zu machen, ohne dass die Grenzer oder seine Frau auf sie aufmerksam werden.

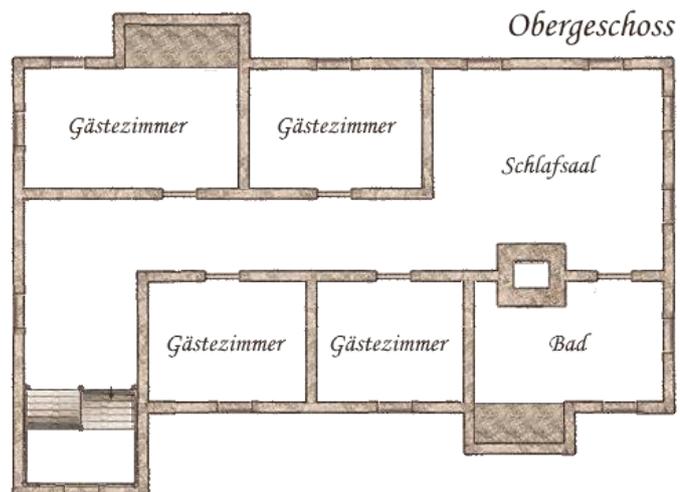
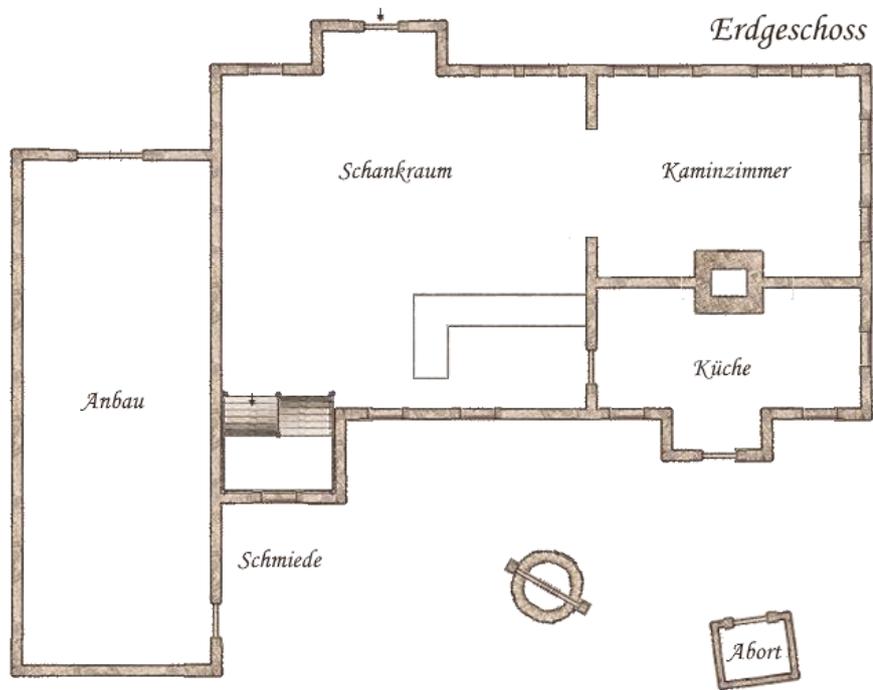
Anpassungen

Um das Gasthaus in eurer Welt zu integrieren, muss nicht viel geändert werden. Lediglich die Namen der angrenzenden Länder, des Gebirgspasses und der Charaktere müssen angepasst werden. Für die Lage des Gasthauses ist natürlich ein Gebirge notwendig, welches an der Grenze zweier Länder verläuft. Teile des Gasthauses, wie z.B. der Grundriss lassen sich aber auch unabhängig von dessen Lage einsetzen. Je nach verwendetem Regelwerk können den Charakteren noch entsprechende Charakterwerte verpasst werden.

Charakterportraits und Karten



Zur Eisenbrücke



Verlassene Mine

