

Diese City Location benutzt die D&D-Regeln 3.5; die konkreten Regelangaben im Anhang beziehen sich auf das englische SRD.

Einleitung

Ein Badehaus ist ein öffentlicher Ort, den jeder nach Belieben aufsuchen kann, ohne dass man dazu einen besonderen Anlass oder eine Mitgliedschaft braucht.

Ein Badehaus ist daher nicht nur ein Ort der Körperpflege und Entspannung, den man aufsucht, um sich von Anstrengungen zu erholen, sondern auch ein Ort des Kennenlernens und Begegnens. Viele Personen besuchen diesen Ort, so dass man viele NSCs in lockerer und privater Atmosphäre treffen kann. Hier können so manche Absprache getroffen werden, insbesondere zwischen Personen, deren Zusammentreffen an anderen Orten zuviel Aufsehen erregen würde, aber in der informellen Atmosphäre des Badehauses "zufällig" erfolgen kann.

Einbindung in eine Kampagne

In vielen Spielgruppen wird die Zeit zwischen Abenteuern nicht ausführlich ausgespielt; das Badehaus würde sich zwar anbieten als Ort der Entspannung, aber es wird in einer Kampagne deutlich mehr Sinn ergeben, es mit abenteuerrelevantem Inhalt zu füllen. Die einfachste Methode besteht darin, das Badehaus als Treffpunkt mit Auftraggebern zu benutzen anstelle der überstrapazierten Taverne. Darüber hinaus gibt es eine ganze Reihe weiterer Möglichkeiten, z.B. indem die Helden hier ein aufschlussreiches Gespräch belauschen, aktiv jemanden suchen oder zufällig treffen. Die Badehausbesitzerin Howia kann außerdem eine gute Informationsquelle darstellen. Eine längere Liste mit Abenteureraufhängern, die speziell mit dem Badehaus zu tun haben, findet sich am Ende dieses Dokuments.

Lage und Übersicht

Das Badehaus ist ein Eckhaus. Die mondäne Vorderfront geht zu einer Hauptstraße; von dort aus kommt man in den teuren Bereich des Badehauses. In der Seitengasse gibt es einen Nebeneingang für den preiswerten Bereich. Im Obergeschoss gibt es unter anderem ein paar Kammern für Angestellte, außerdem hat die Besitzerin Howia hier ihre Gemächer.

Der einfache Bereich des Badehauses enthält neben einem kleinen Foyer, einem Umkleebereich und Latrinen einen großen Raum mit

verschieden großen Wannen.

Der edle Bereich ist deutlich größer: Es gibt zwar auch hier einen großen Gemeinschaftsbaderaum, aber zusätzlich noch Einzelbaderäume, einen als Garten angelegten Innenhof, eine Sauna, einen Pool und Massageräume im Obergeschoss.

Die beiden Bereiche sind voneinander getrennt, so dass sich die Kunden der beiden Bereiche nicht begegnen.

Das Badehaus kann so integer oder verrückt sein, wie es für die Kampagne angemessen ist. Im Zweifelsfall kann es auch als Bordell dienen; diese Beschreibung allerdings behandelt das Badehaus als einen seriösen Ort.

Flair

Im preiswerten Bereich herrscht eine lockere, fröhliche Stimmung vor. Die Angestellten haben durchaus flapsige Sprüche parat, insbesondere gegenüber den Stammgästen. Für einen kleinen Aufpreis werden alkoholische Getränke ausgeschenkt, was die Stimmung gegen Abend sehr ausgelassen werden lässt.

Im teuren Bereich herrscht dagegen eine gediegene Atmosphäre vor. Die Angestellten hier sind gut ausgebildet und bedienen ihre Gäste zuvorkommend.

Das Badehaus wird zu lokalen Feiertagen entsprechend dekoriert, insbesondere im edlen Bereich. Das Badehaus verfügt dazu über eine ganze Reihe verschiedener Dekorationssets in Form von Girlanden, Bildern, Ziergegenständen und besonderen Kerzen und Düften.

Das Badehaus kann spezielle Veranstaltungen anbieten wie durchgehenden Betrieb, Mondschein-schwimmen, Frauenbadetag oder ähnliche Angebote wie man sie von heutigen Schwimmhallen und Saunen kennt. Es kann auch möglich sein - für einen entsprechenden Preis - das ganze Badehaus für eine private Veranstaltung zu mieten.

Eintrittspreise

- preiswert baden 3KM
 - edel baden 2GM
 - edel baden in Einzelbadewanne 3GM
 - Tageskarte edler Bereich 10GM
 - Massage 1GM pro halbe Stunde
 - Badehaus einen Nachmittag komplett mieten 500GM
- Getränke- und Essensbesorgungen sowie Trinkgeld nicht inbegriffen

Preiswerter Bereich

Der einfache Bereich ist schlicht mit getünchten Wänden, Steinfußboden und dunklen, geschnitzten Holzleisten.

Da der preiswerte Bereich keine getrennten Umkleiden für die Geschlechter hat, gibt es mehrere Tage in der Woche, die nur dem einen oder anderen Geschlecht vorbehalten sind. Die restliche Zeit ist Mischbetrieb.

A1 Foyer

Das Foyer des preiswerten Bereichs ist ein winziger Raum, in dem ein kleiner Tresen mit einem Hocker dahinter steht. Ein paar schlichte Bilder von Uferlandschaften schmücken die Wände. Hinter dem Tresen ist die verschlossene Tür zum edlen Bereich, seitlich ist die Tür zur Umkleide. Eine Angestellte gibt den Gästen einen Umkleideschrankschlüssel, Bademantel und Handtücher nachdem sie bezahlt haben. Ist kein Angestellter da, gibt es eine Glocke auf dem Tresen, die man läuten kann.

Die Schatulle mit dem Kleingeld abgeschlossen außer Sicht in einem Fach des Tresens festgeschraubt, wo auch Handtücher bereit liegen. Den Schlüssel hat die Angestellte und das Geld wird mehrmals am Tag zur Kasse des edlen Bereichs gebracht. Im Fall eines Raubs dürften kaum mehr als 20 GM erbeutet werden. Die Schwierigkeit des Schlosses liegt bei 30.

A2 Umkleide

In der Umkleide des preiswerten Bereichs gibt es abschließbare Schränke, zu denen man den Schlüssel am Tresen im Foyer erhält. Die Schwierigkeit zum Aufbrechen der Schlösser liegt bei 27. In den Schränken ist für Diebe nicht viel zu holen; die meisten Leute wohnen in der Stadt und bringen höchstens ein paar Münzen und vielleicht etwas Schmuck mit. Der durchschnittliche Wert der Spindinhalte liegt bei 1 bis 3 GM.

Ein paar Nischen sind zum Umziehen mit schweren Wollvorhängen abgetrennt. Eine Tür führt in den Baderaum.

A3 Gemeinschaftsbaderaum

Im Baderaum stehen ein Dutzend großer, hölzerner Badewannen, von denen die Hälfte Einpersonewannen sind und die andere Hälfte bis zu 4 mittelgroßen Humanoiden Platz bieten. Zwischen den Wannen stehen mannshohe geflochtene Trennwände als Sichtschutz. Ein paar Holzbänke stehen an den Wänden, außerdem Regale mit Handtüchern.

An einer Seite gibt es eine Rohrleitung mit Wasserbecken darunter. Daneben ist eine Glockenschnur. Mit einfachen Codes können die Mitarbeiter damit dem Knecht im Keller signalisieren, ob sie heißes oder kaltes Wasser

hochgepumpt haben möchten. An einer Seite des Raums ist im leicht abschüssigen Boden ein Abfluss, so dass man Abwasser einfach in dem Raum ausschütten kann.

Hier ist es meist ein bisschen schummrig und schwül, da der Raum keine gute Belüftung und Belichtung hat. Die Sichtschutzwände bieten kaum Schutz vor Blicken und die meisten Gespräche hallen durch den ganzen Raum.

A4 Latrine

An den Baderaum angeschlossen ist eine schlichte Latrine mit zwei Kabinen und einem Vorraum, die nicht nach Geschlechtern getrennt ist.

A5 Tür zum edlen Bereich

Die Tür zum edlen Bereich hat auf Kopfhöhe eine Klappe zum Hindurchsehen und ist von der edlen Seite aus verriegelt. Wenn ein Angestellter vom preiswerten Bereich aus herübermöchte, betätigt er eine Glockenschnur; dann schaut jemand von der edlen Seite durch das Guckfenster und lässt den Angestellten ein. Dies soll verhindern, dass sich Gäste aus dem billigen Bereich in den teuren Bereich herüberschummeln.

Edler Bereich

Der gesamte edle Bereich ist mit Marmor verkleidet; Halbsäulen und Friese an den Wänden sind mit Motiven von Wellen und Muscheln versehen. Als Zierde dienen Zimmerpflanzen und Kerzen, die einen warmen Lichtschein verbreiten.

B1 Foyer

Im Foyer steht ein eleganter Tresen, hinter dem eine freundliche Empfangsdame Gäste empfängt und ihnen Bademäntel, Handtücher und Schlüssel für die Umkleideschränke aushändigt. Hier kann man auch Bestellungen für Essen und Getränke aufgeben. Eine kleine Sammlung von Weinen und Erfrischungsgetränke sind vorrätig, aber für alle weitergehenden Bestellungen wird ein Laufbursche zu einem Restaurant geschickt, was extra kostet.

In einer meisterhaften Kassette mit Zauberschloss werden die Tageseinnahmen unter dem Tresen aufbewahrt. Das Schloss hat eine Schwierigkeit von 45. In der Kassette sind besonders zum Abend hin an guten Tagen mehrere hundert Goldmünzen. Abends werden die Tageseinnahmen vom Bademeister Beldor Kwoss zu einer Bank gebracht.

B2 Flur

Von diesem Raum aus gehen Türen zu Foyer, Umkleide, Baderaum und Garten. Es gibt hier bequeme, gepolsterte Korbmöbel und kleine Tische. Meist sitzen hier plaudernd ein paar Stammgäste.

B3 Umkleide

Die Umkleide unterteilt sich in eine Umkleide für Damen und eine für Herren und enthält jeweils eine Reihe von durch Brokatvorhänge abgetrennte Umkleidekabinen und Schränke, deren Schlösser eine Schwierigkeit von 38 haben.

Auch hier dürften die wenigsten Besucher nennenswerte Habseligkeiten verstaut haben. Wenn kleptomatische Abenteurer die Spinde ausrauben, finden sie bei einem Wurf von 20 auf dem W20 Einkäufe oder Mitbringsel, die einem Schatz der Stufe 1 entsprechen. Die restlichen Spinde enthalten im Durchschnitt Münzen und Schmuck im Wert von 5 bis 25 GM.

B4 Großer Baderaum

In dem großen Baderaum sind eine Reihe großer, marmorer Badewannen halb in den Boden eingelassen, in denen bis zu einem Dutzend Personen Platz finden. Das Badewasser darin hat unterschiedliche Temperaturen und Badezusätze. Auch hier gibt es in der Wand Rohrleitungen mit Wasserbecken darunter und Glockenschnüre, um heißes und kaltes Wasser aus dem Keller anzufordern. Auch hier ist der Abfluss direkt im Boden.

B5 Pool

Der Pool kann vom Garten und vom Saunavorraum aus erreicht werden. Er hat eine Größe von 3m x 9m und eine Tiefe von 1,5m. Am Boden sind eine Reihe von Dauerhaften Lichtern, die mit bunten Glasscheiben abgedeckt sind, so dass das Wasser vielfarbig angestrahlt wird. An der hinteren Schmalseite des Raumes steht eine Reihe von Liegen und beheizten Marmorbänken. Der Raum erstreckt sich über zwei Stockwerke und man kann von der Galerie des Obergeschosses durch große Fenster auf den Pool hinabsehen.

In diesem Raum ist es meist recht laut, da das Plätschern des Wassers eine seltsame Akustik erzeugt: Es wirkt, als würde ein leises Gespräch hier leicht im Geräuschpegel untergehen, aber das kann durchaus täuschen und so manche leise Stimme trägt viel weiter als es dem Sprecher lieb sein kann.

B6 Garten

Der Garten ist penibel gepflegt und mit kleinen Steinwegen, Bänken, einem Teich und einem kleinen Pavillon ausgestattet. Es gibt keine Bäume, nur Sträucher und Blumen, damit der Garten tagsüber viel Sonne hat.

Ringsherum führt ein Säulengang, der sich im Obergeschoss mit einer Balustrade wiederholt. Sträucher sind im Garten als Sichtschutz vorhanden und gaukeln ein falsches Gefühl von Privatheit vor; in Wirklichkeit jedoch ist der Garten durch die beiden Wandelgänge rundherum einsehbar.

B7 Sauna

Der Saunabereich unterteilt sich in einen Vorraum und zwei getrennte Saunen. Im Vorraum stehen hölzerne Bänke und ein kaltes Tauchbecken. An den Wänden gibt es Haken für Bademäntel und Handtücher.

Die beiden Saunen haben unterschiedliche Temperaturen und sind mit hölzernen Bänken sowie einem Saunaöfchen ausgestattet. In regelmäßigen Abständen gibt es Aufgüsse mit wohlriechenden Düften.

B8 Einzelbaderäume

Von einem separaten Gang geht eine Reihe von kleinen Räumen ab, die jeweils eine elegant geformte Messingbadewanne, eine Holzbank und ein kleines Regal mit Handtüchern enthalten. Die kleinen Räume haben keine eigene Wasserzufuhr, sondern werden vom Hauptraum aus mit Eimern gefüllt.

Zwischen den beiden letzten Einzelbaderäumen gibt es auf Bodenhöhe eine kleine Klappe, die auf beiden Seiten von der kleinen Holzbank verdeckt wird. Diese Klappe kann man von beiden Seiten aus geräuschlos öffnen. Damit ist es möglich, entweder Gespräche im Nachbarraum zu belauschen oder eine heimliche Verhandlung zu führen. Von dieser Klappe wissen nur wenige ausgewählte Personen.

B9 Wirtschaftsraum

Im Wirtschaftsraum sind in großen Regalen frische Handtücher, Bademäntel und allerlei Zubehöriteile gestapelt. Außerdem gibt es hier große Bottiche, in denen die Handtücher gewaschen werden und einen Tisch, der ein bisschen an ein kleines Alchemielabor erinnert. Hier werden die Badezusätze und Duftstoffe gemischt und abgefüllt. Der Wirtschaftsraum ist grundsätzlich abgeschlossen; alle Angestellten führen einen Schlüssel bei sich.

B10 Latrinen

Im edlen Bereich gibt es getrennte Latrinen für Damen und Herren, jeweils mit einem kleinen Vorraum mit Waschbecken und Spiegeln. Obwohl nicht größer, sind die Latrinen viel edler ausgestattet und haben marmornen Fußboden.

B11 Treppen

Das Treppenhaus führt in das Obergeschoss und in den Keller, der jedoch durch eine abgeschlossene Tür abgetrennt ist.

Keller

Im Keller befindet sich die Wasserquelle mit der Pumpe und Gänge mit Abwasserrohren. Die Gänge und Räume sind gemauert, aber nicht verputzt.

C1 Quellenraum

Dieser Raum ist im Gegensatz zum restlichen Keller eine natürliche Höhle. Hier befindet sich die Quelle des Wassers, das für das Badehaus benutzt wird. Aus einem Spalt am Boden quillt das kalte Nass hervor in ein großes, gemauertes Becken, aus dem es durch Rohre zunächst in den Nachbarraum gepumpt wird.

C2 Elementarraum

In diesem großen Raum steht die Pumpe, mit der das Wasser nach oben befördert wird; hier ist außerdem ein Feuerelementar eingesperrt, mit dessen Hilfe das Wasser erwärmt wird. Die Pumpe wird mit einer Tretmühle angetrieben. Wird von oben heißes Wasser geordert, schaltet der Knecht die Maschine so um, dass das Wasser zunächst über den Feuerelementar gegossen wird, bevor es nach oben gepumpt wird. Unnötig zu erwähnen, dass dieses Wesen ausgesprochen ungehalten über seine Gefangenschaft ist und damit auch potenziell gefährlich.

An einer Seite des Raumes ist ein Bord mit vielen lauten Glocken für die Wasserbestellungen von oben.

C3 Abfluss

Ein System aus Rinnen führt zum Abfluss, von wo aus das Wasser direkt in die Kanalisation gelangt. Über dem Abfluss zur Kanalisation liegt ein grobes Gitter, das normalerweise verschlossen ist. Es kann jedoch vorkommen, dass der Knecht es heraushebt, um es zu reinigen und dann vergisst, es wieder festzumachen. Die Abwässer aus dem teuren Gemeinschaftsbaderaum kommen in C3 aus der Decke und werden durch zwei Gitterchen gefiltert, um versehentlich mit dem Wasser weggeschüttete Wertgegenstände auffangen zu können.

C4 Gänge mit offenen Abflüssen

Vom Pool und von dem preiswerten Gemeinschaftsbaderaum führen Gänge mit offenen Rinnen im Boden zum Abfluss (C3). Heruntergespülte Gegenstände können bei etwas Glück in der recht langen, nur wenig abschüssigen Rinne liegenbleiben.

Obergeschoss

Das Obergeschoss teilt sich in einen öffentlichen Bereich, in dem die Massageräume, ein Aufenthaltsraum und zwei kleine Gästezimmer sind, und einen privaten Bereich, in dem neben den Wohnräumen für die Besitzerin Howia einige Wohnräume für Angestellte sind.

D1 Massageräume

Dies sind kleine Räume mit schmalen, gepolsterten

Liegen und kleinen Regalen mit Handtüchern und Massageölen.

D2 Angestelltenkammern

Drei Angestelltenkammern gibt es mit jeweils einem Bett, Schrank, Regal und einer abschließbaren Kiste. Die Schlösser haben eine Schwierigkeit von 20 zum Öffnen.

Die hinterste der Kammern besteht aus zwei Räumen, einem vorderen Wohnraum mit Schreibtisch und einem größeren Schlafraum mit mehreren Schränken und Regalen.

Howia versucht, die Räume ständig vermietet zu halten, nicht nur, weil sie dann den Angestellten nicht so viel bezahlen muss, wenn sie ihnen Wohnraum zur Verfügung stellt, sondern auch, damit rund um die Uhr jemand im Badehaus ist.

In den drei Räumen finden sich die üblichen Besitztümer von einfachen Angestellten, d.h. ein paar angesparte Goldmünzen, Kleidung, Schmuck und ähnliches.

D3 Treppe

Die Treppe endet hier im Obergeschoss. Ein begehbare Dachgeschoss gibt es nicht. Die Treppe steht allen offen, da auch die Gäste des Badehauses in den ersten Stock gehen können.

D4 Wandelgang

Neben den Massageräumen gibt es im oberen Wandelgang noch edel geschnitzte Bänke. Hier sitzen die Gäste, die auf eine Massage warten, aber auch solche, die ein ruhiges Plätzchen mit Blick auf den Garten suchen.

D5 Lagerraum

In dem großen Lagerraum finden sich neben Ersatzwannen, Handtüchern, Liegestühlen, Kisten mit Dekoration und derlei auch freier Platz mit Wäscheleinen, wo die gewaschenen Handtücher und Bademäntel aufgehängt werden. In einer versteckten Ecke hinter einem Stapel mit Badwannen gibt es ein loses Brett im Boden, wo einer der hier wohnenden Angestellten ein geheimes Versteck angelegt hat. Das kann ein bisschen gespartes Gold enthalten oder ein sonstiges Geheimnis wie z.B. gestohlene Dokumente.

Howias Wohnbereich

Howias Räumlichkeiten sind vom restlichen Badehaus durch eine verschlossene Tür mit Zauberschloss abgetrennt. Die Schwierigkeit des Schlosses liegt bei insgesamt 45. Über den Eingangsbereich legt Howia abends einen Alarmanstrich, der meist bis in den nächsten Vormittag hinein wirksam ist.

E1 Wohnzimmer

Dieser Raum ist der erste, den man betritt und er

dient zur Repräsentation. Daher enthält er neben einer ausladenden Sitzgruppe mit Tischchen auch Regale mit teurem Nippes und große Bilder, die insgesamt einen Wert von ca. 400 GM haben. Alles ist farblich aufeinander abgestimmt in warmen Rottönen. Alle Türen gehen von diesem Raum ab, aber nur die Türen zur Bibliothek und zum Bad stehen gewöhnlich offen.

E2 Schlafzimmer

Howias Schlafzimmer ist ebenso prunkvoll wie der Rest ihrer Wohnung. Ein riesiges Bett mit edlen Bettbezügen dominiert den Raum. Die Wände sind mit großen Schränken zugestellt, in denen Howia eine große Garderobe aufbewahrt. Den größten Teil ihrer Kleidersammlung machen edle Bademäntel aus, die sie sich nach ihren Wünschen maßschneidern lässt.

Auch hier gibt es bunt verkleidete dauerhafte Lichter und viel Zierrat. Kleptomantische Abenteurer können hier Schmuck im Wert von 500 GM finden, der in einer verschlossenen (SG 45) und mit einer Feuerfalle gesichertem Kästchen aufbewahrt ist.

E3 Baderaum

Dieser Baderaum ist der prunkvollste des ganzen Hauses, trotz seiner geringen Größe. Vergoldete Armaturen, Marmor in verschiedenen Farben und viele dauerhafte Flammen schaffen ein etwas protziges Badevergnügen. Howia hat jedoch keinen eigenen Anschluss an die Pumpe, so dass ihre Angestellten ihre Wanne mit Eimern füllen müssen.

E4 Magierlabor

Howia hat sich ein kleines, vollständiges Magielabor angelegt, um neue Zaubersprüche entwickeln zu können, mit denen sie das Badehaus zu etwas noch Besonderem machen kann. Ihre Forschungen stecken allerdings noch in den Anfängen fest. Hier gibt es normale Materialkomponenten und Howias Zauberbuch zu finden. Die Tür ist mit einer Feuerfalle gesichert.

E5 Küche

Die kleine Küche ist vollständig eingerichtet, wird aber selten benutzt. Will Howia Besuch bewirten, engagiert sie manchmal eine Köchin, die in der Küche das Menü zubereitet.

E6 Bibliothek

Die Bibliothek beinhaltet zum einen die arkane Literatur, die sich Howia für die Entwicklung ihrer Zaubersprüche angeschafft hat, zum anderen sind es Bücher, um Besucher mit ihrer Belesenheit zu beeindrucken. Viele Bücher der randvollen Regale sind daher noch ungelesen. Im Raum steht eine Lampe mit dauerhaftem Licht, zwei bequeme Sessel und ein kleiner Schreibtisch.

E7 Tümpelraum

Dieser Raum wirkt auf Uneingeweihte sicherlich ausgesprochen absonderlich, weswegen Howia ihn meist verschlossen hält. Darin befindet sich ein kleiner, künstlicher Tümpel, komplett mit Seerosen, Schilf und vielen herumfliegenden Insekten, die den dort lebenden Kröten als Futter dienen. Howias Vertrauter, eine Kröte, hält sich hier meist mit seinen Artgenossen auf.

Begegnungen im Badehaus

Die Begegnungen und ihre Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich jeweils danach, in welcher Rolle die Helden das Badehaus aufsuchen. Wenn sie als Badegäste dort sind, werden sie im Fall einer Begegnung höchstwahrscheinlich fast nichts bei sich tragen, nicht einmal ihre normale Kleidung. Das erhöht einerseits den Schwierigkeitsgrad der Begegnungen und bevorzugt andererseits Charakterklassen, die waffenlos kämpfen oder materialkomponentenlos zaubern können.

Falls die Helden jedoch als Problemlöser angeheuert werden, ist die Situation wahrscheinlich umgekehrt: Die meisten NSCs im Badehaus werden unbewaffnet sein oder zumindest so erscheinen.

Im Badehaus kann man den meisten NSC einer Kampagne zufällig oder geplant begegnen. Abgesehen davon gibt es natürlich die Angestellten, von denen nur die wichtigsten im Folgenden detailliert beschrieben werden. Die restlichen Angestellten können als Bürgerliche oder Experten der 1. Stufe betrachtet werden. Zu den Angestellten gehören zwei Masseur, mehrere Mädchen, die für Wassertragen, Handreichungen und Reinigung zuständig sind, ein Laufbursche, der Besorgungen für die Kunden macht oder Dinge herumschleppt, und jeweils eine Person in jedem Foyer, die für die Kasse zuständig sind. Außerdem hält sich ein Knecht im Keller auf. Ein Gärtner kümmert sich regelmäßig um den Garten, aber er gehört nicht zum Badehauspersonal, sondern kommt auf Honorarbasis vorbei.

Badehausbesitzerin Howia Gaspunta

Howia ist eine zierliche, menschliche Mittvierzigerin mit brünetten, aufgesteckten Haaren, braunen Augen und einem vertrauenerweckendem Äußeren. Sie trägt meist edle Bademäntel und bewegt sich mit lässiger Eleganz.

Howia ist nicht nur die Besitzerin des Badehauses, sondern packt selbst mit an. Sie benutzt Zauberticks und Dauerhafte Flammen, um das Badehaus immer wieder überraschend zu dekorieren. Zu

besonderen Anlässen beschwört sie mit "Monster herbeizaubern I" einen celestischen Tümmler, den sie eine Runde im Pool schwimmen und in einem großen Salto wieder verschwinden lässt.

Howia hält sich meistens im edlen Teil des Badehauses auf und kümmert sich darum, dass ihre Angestellten einen reibungslosen Ablauf aufrecht erhalten. Sie notiert sich Mängel und Probleme und lässt diese abstellen. Sie ist persönlich bekannt mit einflussreichen und berühmten Gästen; neue Gäste spricht sie oft an, um Namen und Hintergründe zu erfahren. Sie ist verschwiegen und gerade deswegen hat sie eine Unmenge vertraulicher Informationen.

Bademeister Beldor Kwoss

Beldor Kwoss ist ein großer, kräftiger Mensch mit kurzgeschorenen dunkelblonden Haaren und grauen Augen.

Beldor ist ehemaliger Angehöriger der Miliz. Obwohl er inzwischen seine zivile Anstellung bevorzugt, hat er nichts aus seinen wilden Tagen vergessen. Beldor trägt einen Holzknüppel bei sich, den er multifunktional als Hebel für Ventile oder Türblocker benutzt, der aber auch gut als Problemlöser bei gewalttätigen Kunden taugt. Zunächst wird Beldor jedoch versuchen, Situationen per Einschüchterung unter Kontrolle zu bekommen. Ansonsten hat Beldor meistens den Vorteil, mit seinem Knüppel bewaffnet zu sein, während die meisten Badegäste nichts weiter bei sich tragen als einen Bademantel und Handtücher.

Beldor ist die rechte Hand Howias und für eine Reihe von Aufgaben zuständig. Er ist Ansprechpartner und Aufsicht bei allen Problemen, wenn Howia abwesend ist, kontrolliert die Wannen und Räume regelmäßig, führt Aufgüsse in der Sauna durch und sorgt dafür, dass alles ruhig bleibt.

Abenteuerideen

In diesem Abschnitt soll eine Reihe von möglichen Abenteuerideen aufgelistet werden, die mit dem Badehaus zu tun haben können. In einigen sind die rechtschaffenen Badehausangestellten Verbrecher; in diesen Fällen müssen die Gesinnungen aus dem Anhang entsprechend angepasst werden.

1) Ein Doppelgänger plant, eine wichtige Persönlichkeit der Stadt zu ersetzen, indem er sie im Badehaus ermordet und seine Gestalt annimmt. Diese Begebenheit könnte in der Art einer Verwechslungskomödie ablaufen. Auch interessant wäre, wenn einer der Spielercharaktere in Verkleidung des potenziellen Opfers den Attentäter erwartet. (Werte für den Doppelgänger im Anhang).

2) Ein Dieb kommt als Badegast und bestiehlt die anderen Kunden, indem er in unbeobachteten Momenten die Schränke aufbricht.

3) Das Feuerelementar, das zum Heizen des Wassers benutzt wird, kommt frei und läuft Amok.

4) Ein betrunkenen Gast aus dem preiswerten Bereich stürmt durch die Tür in den teuren Bereich, um seiner Freundin, die dort angestellt ist, eine Szene zu machen. Da er Ex-Söldner, bewaffnet und angetrunken ist, droht die Situation zu eskalieren.

5) Nachträglich wurde im Keller eine Rohrleitung zu dem Privathaus nebenan eingerichtet, so dass man dort jederzeit fließendes heißes Wasser hat. Einbrecher oder Attentäter wollen hier die dünne Trennwand einreißen, um unbemerkt von einem Haus in das andere zu gelangen.

6) Das Badehaus wirbt damit, eine Heilquelle für sein Wasser zu haben. Die Helden sollen das Gegenteil im Auftrag eines Klerikers beweisen, der glaubt, dass die Gutgläubigkeit von Kranken ausgenutzt wird.

7) Ankhegs haben sich in den Keller gegraben und attackieren den Angestellten dort; damit bleiben die Pumpen unbedient.

8) Ein Konkurrent versucht das Badehaus in Verruf zu bringen, indem er das Wasser vergiftet, so dass die Kunden Ausschlag bekommen.

9) Aus der Kanalisation kriechen Schreckensratten oder ein Schlick in den Keller des Badehauses. Die Helden sollen den Ungezieferbefall beseitigen, bevor der Ruf des Hauses darunter leidet.

10) Die Helden sollen herausfinden, wie ein Spion Informationen weitergibt; eine Beschattung führt zu den beiden verbundenen Einzelbaderäumen.

11) Das Badehaus ist das Versteck einer Bande des organisierten Verbrechens und die Besitzerin führt diese Bande an. Geldübergaben für Erpressungen und ähnliches werden hier unauffällig vorgenommen.

12) Das Badehaus wird von einer Bande zu Schutzgeldzahlungen erpresst. Die Helden werden angeheuert, um diesem Treiben ein Ende zu bereiten. Alternativ werden sie Zeuge einer Geldübergabe.

13) Im Keller des Badehauses wird ein Angehöriger der Stadtwache ermordet, weil er den Knecht wegen einer Straftat zur Rede stellte. Der Knecht spülte die Leiche mit dem Abwasser des

Badehauses fort, aber sie blieb in einem Gitter in der Kanalisation hängen.

14) Ein flüchtiger Verbrecher versteckt sich als Angestellter im Badehaus. Als er von den Helden erkannt wird, nimmt er einen Badegast als Geisel.

15) Vom Quellenraum aus kann man in eine riesiges, wassergefülltes Höhlensystem gelangen. Von dort aus erfolgen Angriffe oder seltsame Dinge tauchen im Quellenbecken auf (Leichen von Unterwasserwesen, schriftliche Hilferufe oder Bruchstücke einer verschollenen Konstruktion). Eine Heldengruppe soll das untersuchen, die auf Abenteuer unter Wasser spezialisiert ist.

16) Howia ist wahnsinnig und sucht einen Weg (oder hat ein entsprechendes Artefakt gefunden), mit dem sie Leute in Kröten verwandeln und in ihren Tümpelraum einsperren kann.

17) Das Badehaus ist Treffpunkt eines geheimen Kultes oder der Religion eines bösen Wassergottes, für den nachts Menschenopfer im Pool ertränkt werden.

18) Ein Fluch liegt auf dem Badehaus, so dass immer wieder Leute verunglücken. Ein böser, ehemaliger Magierkollege hat ihn ausgesprochen, weil Howia ihm einen Korb gegeben hat.

19) Konkurrierende Geheimdienste lassen das Badehaus heimlich durchsuchen, weil Howia hier angeblich Geheimpapiere versteckt haben soll.

20) Jemand versucht Howia zu ermorden, weil sie ein Geheimnis in Erfahrung gebracht hat. Sie hat zwar nach einem missglückten Anschlag die Helden zu ihrem Schutz angeheuer, hat aber noch nicht herausfinden können, was es ist, das sie nicht wissen soll.