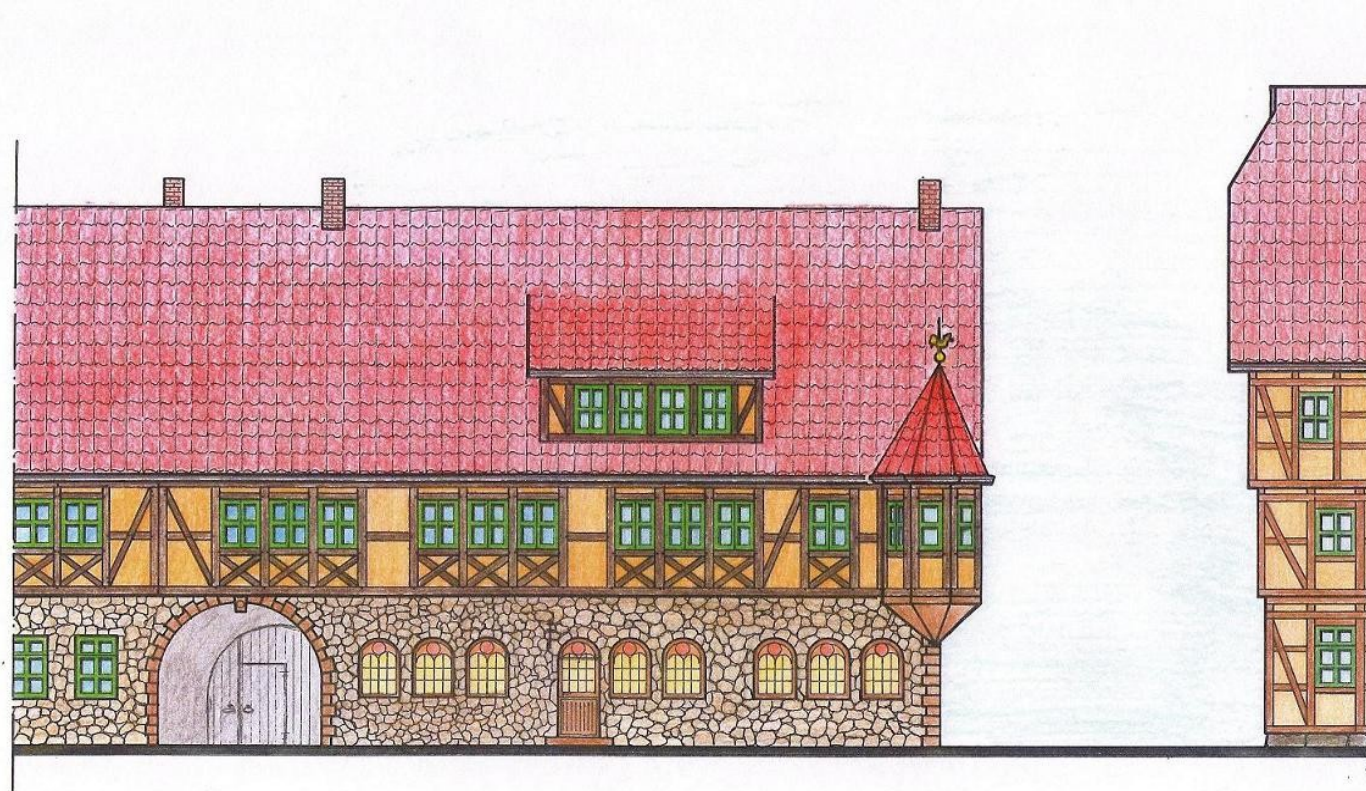


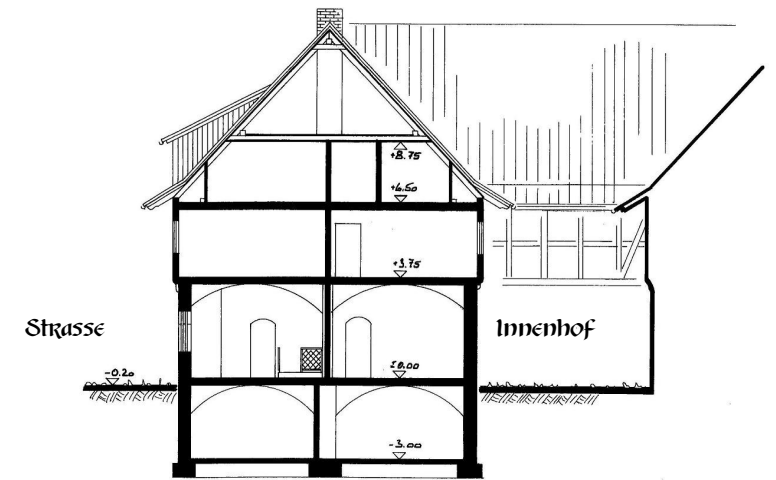
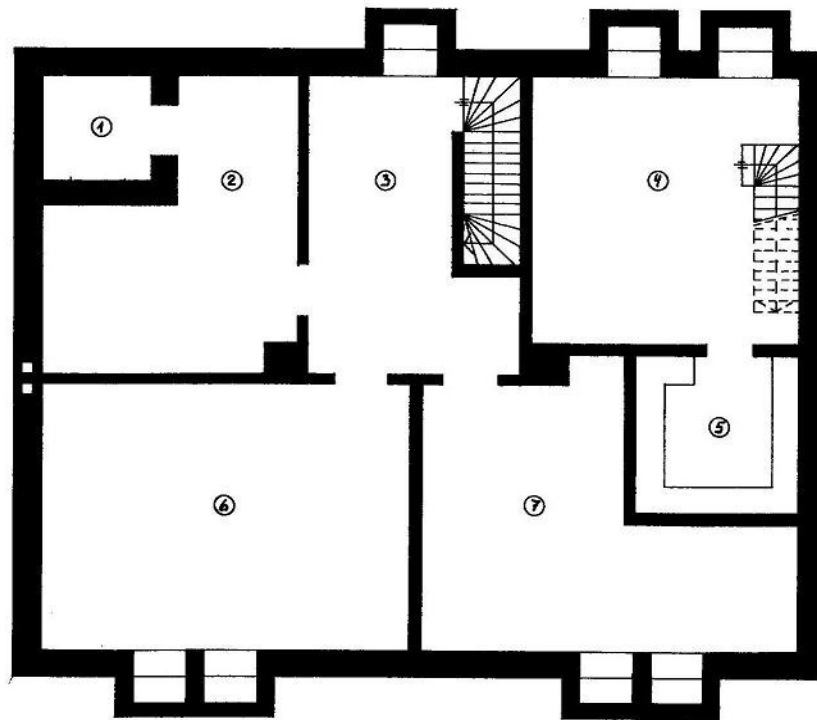
Gaststaette "Schwarze Orchidee"



Nach vielen Jahren des rastlosen Umherwanderns, der vielen Entbehrungen und haarsträubenden Gefahren haben sich fuenf mittlerweile in die Jahre gekommene Abenteuerer in Haelgarde einen lang gehegten Wunsch erfuellt:
Ein eigenes luxurioeses Gasthaus

Kellergeschoss

(ca. 1:100)



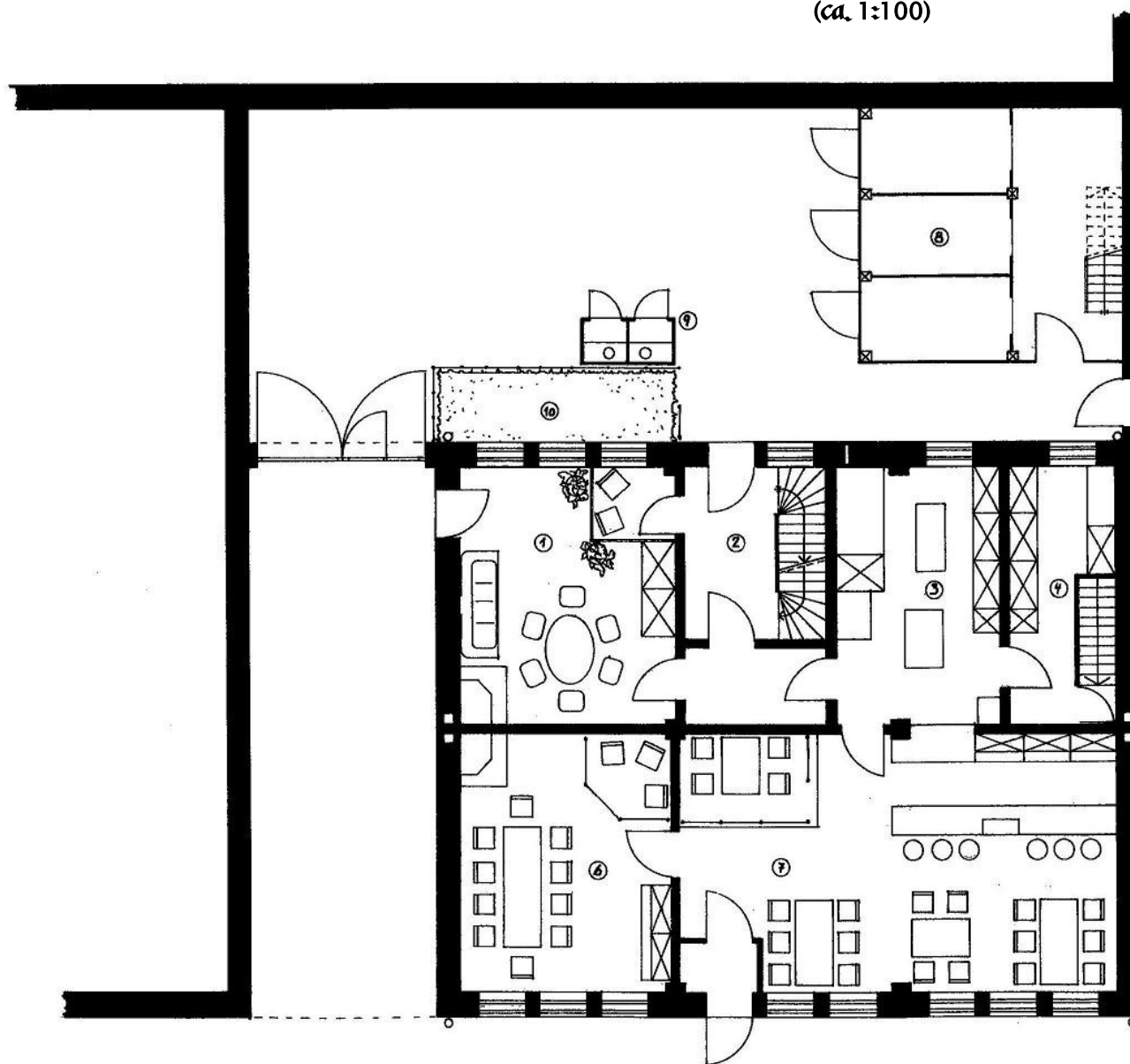
Querschnitt

☼ Raumplan ☼

- 1 Tresorraum
- 2 Changs Werkraum
- 3 VORRAUM
- 4 Vorratskeller der Rueche
- 5 Weinkeller der Schaenke
- 6 Labor
- 7 Werkstatt

Erdgeschoss

(ca. 1:100)

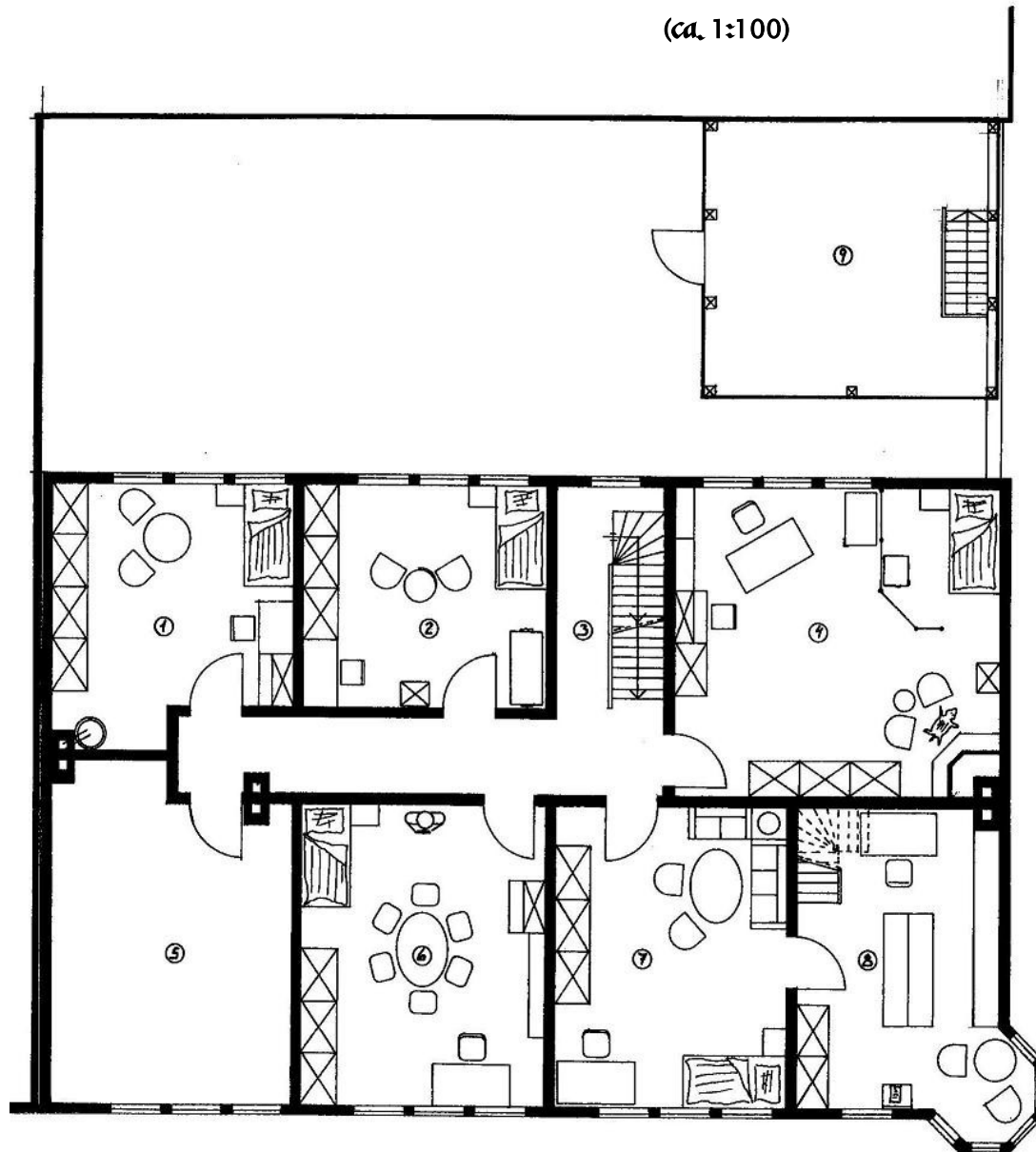


✿ Raumplan ✿

- 1 Orchideen-Salon
- 2 Treppenhaus / Wohnungseingang
- 3 Kueche
- 4 Speisekammer
- 5 Durchgang
- 6 Gesellschaftssaal
- 7 Gaststaette / Schankraum
- 8 Stallungen
- 9 Toiletten
- 10 Kraeuterbeet der Kueche

Obergeschoss

(ca. 1:100)

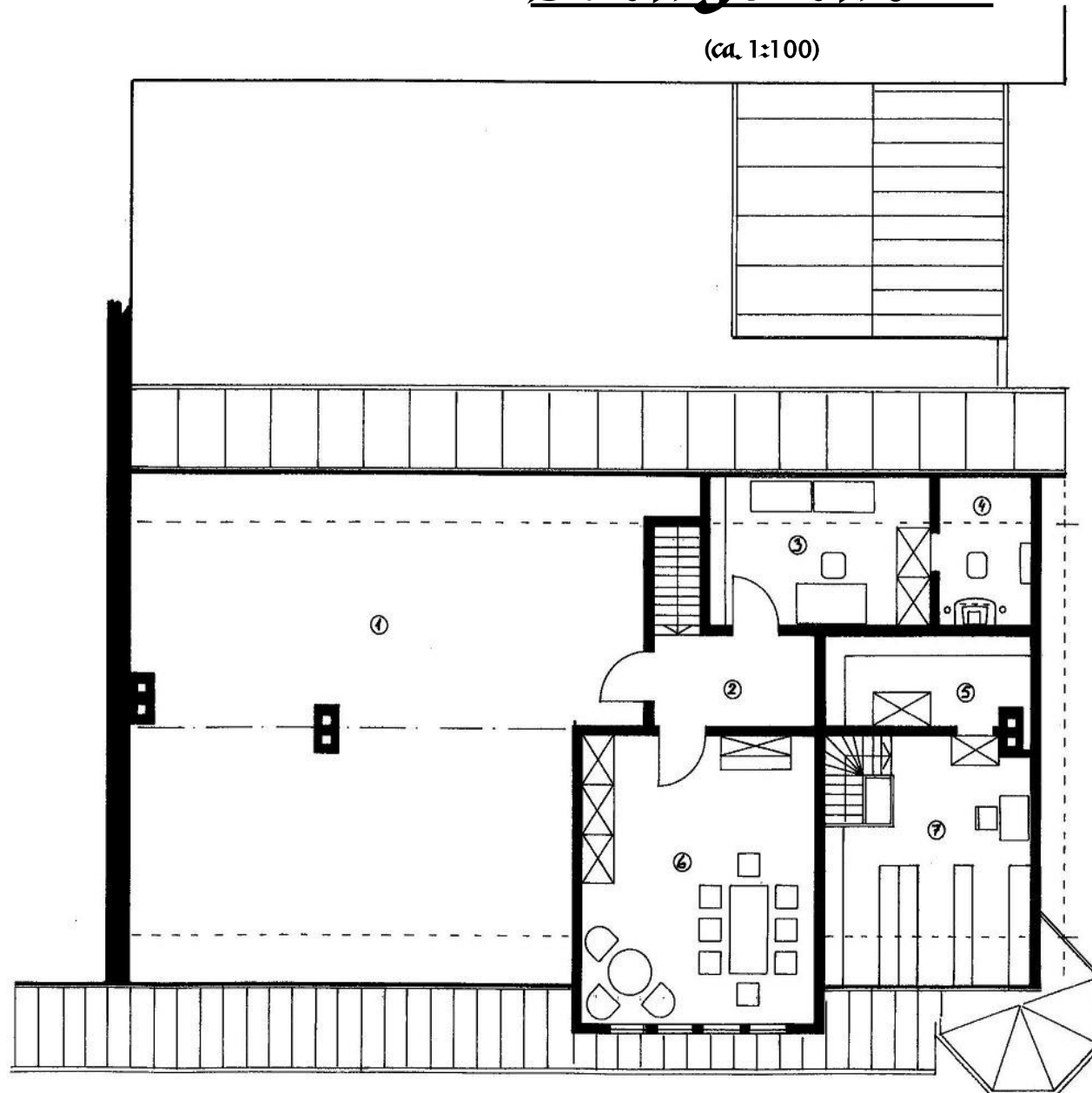


❁ Raumplan ❁

- 1 Changs Kammer
- 2 Gaestezimmer
- 3 Treppenflur
- 4 Yvath's Kammer
- 5 Badezimmer
- 6 Sir Caralons Kammer
- 7 Hadedublins Kammer
- 8 Studierzimmer / Labor
- 9 Heuboden vom Stall

Dachgeschoss

(ca. 1:100)



❁ Raumplan ❁

- 1 Dachboden / Übungshalle
- 2 Treppenflur
- 3 kleines Studierzimmer
- 4 verborgener Schrein der Rashaj
- 5 Habedublins Geheimbibliothek
- 6 Privater Gemeinschaftsraum
- 7 Habedublins Bibliothek

Gasthaus Schwarze Orchidee

(Unterkunft - / Essen 6)

Wenn man nach einer wirklich exklusiven Küche, den besten Bieren oder ausgesuchtesten Weinen des Kontinentes sucht, kommt man an diesem Haus nicht vorbei.

Hier kocht der Chef noch selber! Die Schänke ist geschmackvoll und gediegen im KanThai-Stil ausgestattet, die Fenster sind aus buntem Bleiglas gefertigt, die Bar verfügt über eine legendäre Spirituosensammlung und die anbetungswürdig schönen Dienerinnen servieren die Köstlichkeiten KanThaiPans und Minangpahits. Wer es sich leisten kann, läßt sich hier Gesellschaften ausrichten. Jeder Gast wird hier mit einem Amuse-Bouche empfangen (ein paar Sushi, etwas Krabbencocktail oder was der Chef der Küche auch immer zaubert) und bekommt ein Glas Chaj serviert, während er in Ruhe sein Essen bestellt. Die Qualität des Hauses ist beachtlich (+25%) aber für die Kategorie noch vergleichsweise erstaunlich erschwinglich (-15%)! Im Alt-Corinthis bekommt man für das Geld gerade mal eine Vorspeise serviert...



Die hier fleißig umherschwebenden Damen bedienen sehr aufmerksam und angenehm unaufdringlich die Gäste und lesen ihnen die Wünsche von den Augen ab. Insgesamt gibt es drei Damen die hier bedienen. Die knapp dreißigjährige KanThai Homare ist eine ehemalige Geisha aus ChangAn, die über ausgesprochene Höflichkeit und Etikette verfügt und stilecht im Kimono die Gäste bewirbt und unterhält. Mit knapp zwanzig Lenzen ist Siobhan Ni'Crainn das Küken im Dienste der Orchidee, verfügt aber über ein sehr charmantes Lächeln und anbetungswürdiger Grazie. Maite MacCunningham, eine Albai Ende Zwanzig ist ebenfalls eine atemberaubende Schönheit und voller Anmut. Sie bedienen die Gäste aufmerksam, charmant und angenehm unaufdringlich!

Auch wenn die Damen dem Gast stets ein liebezendes Lächeln schenkt und der Ausschnitt der Damen sicherlich zu Unsittlichkeiten animieren mag, gilt hier eine knallharte Grundregel – Hingucken und flirten ja, anfassen und anzügliches Benehmen nein!

Dieses ist ein anständiges Haus, das auf seinen guten Ruf achtet und wenn der Koch zum Rauswurf höchstpersönlich sein Reich verlassen muß oder ein anderer der Besitzer gerade zugegen ist, um einen unverschämten Gast die Tür zu zeigen, kann das für den Rüpel richtig unangenehm werden!



Das in der Nähe zum Hafen legende Gasthaus ist über die Jahre hinweg zu einem Treffpunkt der Händler und Geschäftsleute geworden und auch der Adel läßt sich hier hin und wieder blicken. Dieses liegt nicht nur an der hervorragenden Küche, sondern auch an der Diskretion des Personals und der Hausleitung. Im Orchideen-Salon wurde schon so manches erträgliche Geschäft abgeschlossen, so manche Orgie gefeiert und dank der absoluten Verschwiegenheit und Zuverlässigkeit sollen sich hin und wieder sogar Unterweltgrößen hier zu kleinen Privattreffen eingefunden haben. Als kleine Aufmerksamkeit dieser Herren steht eine kleine Götterfigur im Fenster neben dem Eingang, als Zeichen und Warnung an alle Mitglieder der Diebesgilde, dass dieses Haus und deren Gäste für sie absolut Tabu sind. Bisher ist es auch noch nicht vorgekommen, dass irgend ein Gast auf dem Heimweg bestohlen wurde.



Neben den üblichen Stammgästen sind in diesem Haus jederzeit Abenteurergruppen aus aller Herren Länder willkommen. Der Kaufmann Yvnath läßt der Stadtwache jeden Monat eine kleine Aufmerksamkeit zukommen (nein, keine Bestechung... nur eine Aufmerksamkeit des Hauses!), die Stadtwachen hingegen empfehlen reisenden Abenteurern gerne das Lokal. Wenn die Abenteurer es sogar schaffen, sich mit Sir Caralon oder dem Zwerg Habledublin angeregt zu unterhalten und von ihren Abenteuern amüsant zu berichten wissen, geht das Essen auch schon mal gerne auf's Haus! Vielleicht haben die "Grünschnäbel" auch Glück und bekommen von den alten Herren auch einen Auftrag zugeschustert, wenn sie sich als fähige Leute präsentieren.



Die Besitzer dieses Hauses sind ehemalige und mittlerweile etwas in die Jahre gekommene Abenteurer, die sich hier zur Ruhe gesetzt haben und die Früchte ihres langen umtriebigen Lebens ernten. Einst jagten sie alte Drachen aus ihren Höhlen, schlugen sich durch unzählige Monster- und Orkhorden und erledigten den einen oder anderen Dämonenfürsten. Doch nachdem scheinbar selbst die Götter auf sie Aufmerksam wurden, wußten sie, es ist Zeit geworden, das Leben etwas ruhiger anzugehen. Sie kauften sich ein geräumiges Haus in der Hafenstadt und bauten es zur "Schwarzen Orchidee" um. Auch wenn sie nun Seßhaft geworden sind, sind sie tief in ihrer Seele noch immer Abenteurer und haben ein Herz für jeden, der sie an ihrer eigenen Sturm- und Drangzeit erinnert.

Kellergeschoss

Tresor

Hier lagern die angehäuften Schätze des Zwerges. Mittlerweile kann man den Raum kaum noch betreten, da hier neben 20.000 Goldstücke aus aller Herren Länder auch unzählige Edelsteine, Schmuckstücke und goldene Wertgegenstände lagern. Der Gesamtwert dürfte locker über 50.000 Goldstücke liegen. Der Raum ist mit diversen magischen Runen gesichert

Changs Werkraum

Nach Feierabend feilt Chang hier gerne an seinen Mordinstrumenten herum, bastelt an seinem Alchemistentisch abenteuerliche Legierungen und mischt Sprengmittel zusammen. Dass das Haus noch nicht in die Luft geflogen ist, grenzt an ein Wunder...
In den Regalen lagern alle möglichen Zutaten, Endprodukte und seltsam anmutende Metalle und Pulver aus seinem "Kochbuch".

Vorraum

In den Regalen lagern diverse Ausrüstungsgegenstände, die man für ein zünftiges Abenteuerleben benötigt. Vom Lederrucksack, über abblendbare Lampen bis hin zum Hordentopf findet man hier alles, was das Handbuch für den kleinen Abenteurer empfiehlt.

Voratskeller

Hier lagern alle möglichen Lebensmittel, die man trocken lagern kann, sowie allerlei Bierfässer. Die Qualität ist durchgehend excellent, und es gibt hier alles, was man für die exotische Küche des Hauses benötigt! In der Ecke des Raumes stehen zwei große Holztruhen, in denen mit dem Zauber "Vereisen" eine Art Tiefkühltruhe geschaffen wurde, um schwer zu beschaffende verderbliche Ware aufzubewahren. In einer kleinen Kiste liegen sogar ein paar Fugu-Fische, die Chang auf Wunsch für todesmutige Gäste zubereitet (und es auch kann!)

Weinkeller

Die Regale sind gut gefüllt mit den erlesensten Tropfen aus aller Welt. Sogar ein paar uralte Schätze lagern hier, die in den Ruinen alter Tempelanlagen und Burgen gefunden wurden.

Labor

Dieses ist das Alchemistenlabor und die Zauberwerkstatt des Zwerges Habedublin. Maßgeschneidert auf seine Körpergröße hat er hier alles parat, was er für seine Experimente oder magischen Forschungen benötigt. Über die Jahre hat sich hier einiges an obskurem Zeug angesammelt, das der Klerus und die Obrigkeit sicherlich nicht zu Gesicht bekommen dürfte...

Werkstatt

Eine sehr gut ausgestattete Werkstatt mit einer Esse zum Reparieren von Rüstungen, Ausrüstungsgegenstände, Waffen und für Heimwerkerarbeiten.

Erdgeschoss

Orchideen-Salon

Gediegenes Ambiente, schummeriges Licht aus Lampions, gemütliches Kaminfeuer, exklusive Bedienung. Dieser Salon ist nur auf Vorbestellung für ausgesuchte und vor allem zahlungskräftige Gäste buchbar. Diesen Raum für einen Abend zu mieten ist nicht für den kleinen Geldbeutel!!!

Hier kann man sich ganz ungestört (und ungeniert) zu kleinen Gesellschaften treffen oder seine Liebschaften ausführen, ohne dass dieses gleich zu Stoff für delikate Stadtgespräche führt. Hier wird man von der KanThai Homare bedient, deren Diskretion bei den Gästen sehr geschätzt und auch gerne mal mit einem anständigen Trinkgeld honoriert wird. Was auch immer sie sieht und hört, es bleibt in diesem Raum.

Auf einer kleinen Bühne, die mit einem blickdichten Shoji-Papier Paravents abgetrennt ist, können zwei Musiker die Gesellschaft berieseln lassen. Die Musiker bekommen die Gäste nie zu Gesicht!

Habedublin hat den Salon zudem bei der Einrichtung mit Schutzvorrichtungen gegen magische Lauscher gesichert und wer versucht, durch die Bleikristallfenster zu spähen, wird nur zur Unkenntlichkeit verschwommene Personen beim Essen zu sehen bekommen.

Küche

Das Reich vom Meisterkoch Chang. Hier werkelt er ab den Mittagsstunden bis in die späten Abendstunden an seinem Wok.

Speisekammer

Hier lagert alles mögliche, was die kantahnische und minangpahitische Küche benötigt. Über frisch gelieferte Enten und Fische über Reis, Soßen, Kräuter, Gewürze und Trockenpilze bis hin zu seltenen und kostbaren Zutaten aus dem Kaiserreich.

In einer großen Truhe, die mittels eines permanenten "Hauch des Frühlings" heruntergekühlt wird, lagern Fleischsorten aller Art (Der Gast sollte lieber nicht fragen), Tofu und sonstige verderbliche Zutaten.

Gesellschaftsraum

Ein abgetrennter Raum mit Kamin und einer kleinen Bühne für drei Musiker. Hier kann man sich eine kleine Gesellschaft ausrichten lassen, bei der nichts an Wünschen übrig bleibt. Sollte der Schankraum brechend voll sein, wird dieser Raum auch für das Abendgeschäft genutzt.

Gaststube / Schankraum

Diese Gaststätte wurde geschmackvoll mit teuren Holzschnitzereien und Dekoration aus KanThaiPan ausgestattet. An den Zierbögen und Wänden spenden Lampions angenehm gedämpftes Licht.

Der Raum bietet gerade einmal Platz für 20 Gäste an den Tischen, was aber das Exklusive dieses Hauses lediglich unterstreicht! Hier is(s)t man wie ein Fürst und wird auch von den bedienenden Damen so behandelt! Hier kommt man hin, wenn man was auf sich hält und es sich auch leisten kann.

Obergeschoss

Changs Kammer

Eher spartanisch eingerichtet. In den Schränken hängen unzählige Verkleidungen, Kuriositäten und Ausrüstungsgegenstände für Abenteuer. Neben dem Schreibtisch steht ein Regal mit unzähligen Büchern über Pflanzen, Kräuter, Gifte, Heilmittel gegen Vergiftungen, Kochrezepte aus aller Welt, Alchemistische Lehrschriften und Abhandlungen über vegetative Nervenpunkte des Menschen und grundlegender Foltermethodik (auf KanThai)

Gästezimmer

Ein edel eingerichtetes und geräumiges Gästezimmer für gute Freunde und wichtige Geschäftspartner des Hauses. Hier schläft Thyr Dividuri (der außerhalb des Stadtviertels seine Wohnung hat und eh meist bei einer Dirne wieder aufwacht), wenn er zum Zechgelage bleibt.

Yvnaths Kammer

Ihm gehört das geräumigste und geschmackvoll eingerichtete aller Zimmer. Dieses ist zugleich sein Arbeitszimmer, von wo aus er die Kontore leitet, das Vermögen zusammenhält und sich um alle möglichen geschäftlichen und behördlichen Belange kümmert.

Neben einer großen Geldtruhe lagern hier in den Schränken unzählige Wirtschaftsbücher, Protokolle und Urkunden. In einer Vitrine lagern ein paar erlesene Weine und Whisky, an denen er sich hin und wieder erfreut. Auf seinem Schreibtisch liegen außer sauber platzierten Schreibutensilien und Papieren auch eine kleine Sammlung an Pfeifen und eine Dose mit dem erlesensten Pfeifenkraut des Landes. In der Kaminecke liegt das Fell eines Tigers, den er eigenhändig erlegte.

Badezimmer

Ein geräumiges Bad im Stile eines orientalischen Dampfbades, in dem man es sich bei Wein und Früchten richtig gut gehen lassen kann. In der Ecke steht eine Massagebank, auf der man sich in die geschickten Hände des Chang legen kann, der weiß, wie man verspannt Muskeln lockern kann! Wenn er allerdings Sir Caralon unter die Finger bekommt, muß er sich jedesmal höllisch zusammenreißen, dass ihn nicht die Wollust überkommt...

Sir Caralons Kammer

Hier hat der Hausherr sein Reich. Neben Bett, Kleiderschränke und einem Schreibtisch steht eine Kleiderpuppe im Raum, die mit der Prunkrüstung des Kriegers gekleidet ist (Vollrüstung, magischer Schutz vor Drachennodem, Drachenschild, Magisches geprägtes Langschwert)

Hadedublins Kammer

Ein gemütlich eingerichtetes Zimmer mit bequemer Sitzecke, Schreibtisch und Kleiderschrank mit Roben und sonstigen Kleidungsstücken.

Studierzimmer

Hierher zieht sich der Zwerg zurück, um zu lesen, Artefakte zu untersuchen oder Schriftrollen zu studieren. Eine Treppe führt weiter hoch zur Bibliothek, die auch seinen Freunden zur Verfügung steht. In den Regalen stehen allerlei Fachbücher über Magie und magische Artefakte und würden selbst größeren Tempelbibliotheken in den Schatten stellen.

Dachgeschoss

Dachboden / Übungshalle

Sollte der Dachboden nicht gerade zum Trocknen von Wäsche erhalten, wird der Raum auch gerne für Übungsstunden genutzt. Im hinteren Teil ist der Boden mit Matten ausgelegt, wo Chang seine waffenlose Kampfkunst verfeinert, von der Decke hängen ein Sandsack. Stehpuppen stehen in der Ecke und diverse Übungswaffen hängen herum, die durch häufigen Gebrauch deutliche Spuren vorweisen.

Kleines Studierzimmer

Hierher ziehen sich die Bewohner des Hauses zurück, wenn sie ungestört und in Ruhe lernen wollen und Bücher studieren. Die Schränke sind mit Roben, Mänteln und Umhängen gefüllt. Für den linken Schrank besitzt nur Chang einen Schlüssel. Hinter diesem Schrank geht es in seinen kleinen privaten Schrein, von denen die anderen nichts wissen, diese aber auch nicht wirklich interessiert.

Schrein

Ein kleiner verborgener Raum (1,5x 2 Meter) mit einer kleinen Rashaj-Statue, einem Sitzkissen und einer Räucherwerkschale karg ausgestattet. Hier huldigt und betet Chang zu seiner dunklen Göttin.

Gemeinschaftssaal

Wenn die Hausherrn einmal ganz privat besprechen oder Feiern wollen, treffen sie sich hier in diesem Raum.

In den Vitrinen steht kostbares Porzellan aus KanThaiPan, edle geschliffene Gläser und feinstes Silberbesteck.

Bibliothek

Die Regale sind gefüllt mit allen möglichen Büchern, wie sie auch im Studierzimmer im Obergeschoß anzufinden sind. Der Wert der Bücher ist nahezu unbezahlbar! Hadedublin hat stets Angst, das ein Feuer oder sonstiges Unglück seine Sammlung beschädigen könnte, weshalb er schon leicht paranoid jeden Besucher anherrscht, er möge tunlichst auf seine Leselampe oder Kerze aufpassen!

Im Schrank mit etlichen Roben und Umhängen verbirgt sich eine Geheimtür zur geheimen Bibliothek, die magisch verschlossen ist und auch nur mit erfolgreichem "Zauberschlüssel" (Gegenwert +38) geöffnet werden kann. Hadedublin trägt einen Ring an der linken Hand, der ihm den Zugang zu dem geheimen Raum ermöglicht.

Geheimbibliothek

In diesem kleinen Raum lagern allerhand vom Klerus verbotene, von der Obrigkeit indizierte und ketzerische Bücher, Folianten und Schriftrollen. Viele Magier würden die Schriften nicht einmal mit einer Zange anfassen.

Hadedublin ist jedoch recht pragmatisch veranlagt und er ist der felsenfesten Überzeugung, das man die Bücher ruhig lesen darf, um aus ihnen Informationen zum Kampf gegen "Das Böse" zu entnehmen...

Die Hausherren

Der Kaufmann

Yvnath (Clanngadam, Händler Grad10): Mittelgroß und von schlanker Statur. Er ist das Finanzgenie, das die Reichtümer der Hausherren verwaltet und sich um die Kontore in Übersee kümmert. Er ist recht geschickt darin, die über die Jahre angehäuften Schätze und Güter deutlich zu mehren und der Riege der alten Herren ein sehr angenehmes Leben zu verschaffen. Auch wenn er es eher mit einem Knurren registriert, kann sein Geschick durchaus das "Hobby" seines Freundes Chang mitfinanzieren – die Schwarze Orchidee

(In+++ , Ge++ , Au+ , pA+ | Mag.Langschwert+2/+1, Mag.Kettenhemd, das nur wie LR behindert, Sprachgenie, Wachgabe)

Der Hausherr

Sir Caralon Ap Armathorn (Albai, Krieger Grad 12): Groß, breitschultrig und von erhabener Statur. Seine imposante Erscheinung ist wahrlich nicht zu übersehen. Er machte sich einen Namen als Drachentöter und Dämonenschlächter, der über den ganzen Kontinent besungen wurde. Wenn man ihn in der Orchidee antrifft, sitzt er in dem Separè des Schankraumes mit seinem besten Kumpel Hadedublin zusammen. Er läßt sich gerne von den ansehnlichen Damen die Köstlichkeiten servieren, hat aber trotz all der Jahre der Freundschaft zu Chang keinen Schimmer von dessem finsternen zweiten Leben.

Er ist ein freundlicher und höflicher Geselle und für jede Schandtats zu haben, die ihn amüsiert. Es dauert schon eine ganze Weile, bis er die Beherrschung verliert. Aber wehe, er sieht sich dazu genötigt, den Bihänder aus dem Wandhalter zu nehmen...

(St+++ , Ge+ , pA+++ , Au+ , Sb+ | Mag. Bihänder +2/+1, geprägtes Langschwert, das auf Befehl in der Hand erscheint, Mag. Plattenrüstung (Schutz vor schwarze Magie +5, Amulett gegen mag. Beeinflussung, mag. Schwere Armbrust +1/+2)

Der Gelehrte

Hadedublin (Zwerg, grauer Hexer Grad 12): Das laufende Almanach der magischen Zunft! Es gibt nichts, was dieser wißbegierige Geselle nicht zumindest herausfinden kann. Seine Bibliothek ist beachtlich und in einer verborgenen Kammer türmen sich obendrein Massen an verbotenen Büchern und vom Klerus indiziertes Wissen. Er ist ein liebenswerter, charmant grummeliger kleiner Sturkopf mit dem Herz am rechten Fleck, den man gerne um sich haben mag. Dennoch sollte man sich hüten, ihn als Feind zu haben!

Bei seiner letzten Seereise war er von den ganzen Piraten und waeländischen Drachenbooten genervt, die das Schiff entern wollten, dass er aus reinem Gnatz einen Feuerregen herbei beschwor und die lästigen Freibeuter versenkte! Er ist der einzige der alten Herren, der etwas von den finsternen Trieben des Koches ahnt, aber er bemüht sich darum, nicht allzusehr tiefer nachzufragen. Die flinke Klinge und Kaltschnäuzigkeit seines Freundes hat ihnen schon so manches mal das Fell gerettet und so lange der Rashajanhänger ihn und den Rest der Gruppe nicht in Schwierigkeiten bringt, möchte er auch eigentlich garnicht so genau wissen, was er da so treibt. Was er jedoch weiß, ist dass er sich immer hundertprozentig auf seinen Kumpel verlassen kann!

Wenn Hadedublin nicht gerade wieder seinen langen Bart bei alchemistischen Experimenten versengt oder obskure magische Experimente fröhnt, (die der Nachbarschaft oft als Entschädigung für Lärm und sonstiges Ungemach ein opulentes Essen in der Orchidee einbringen), sitzt er mit Caralon auf ein gutes Bier zusammen oder kümmert sich um seine gute Beziehung zur Magiergilde und den örtlichen Tempeln.

(St+ , In+++ , Ko++ , Gw- , Sb+ | Stein des schnellen Feuers, Magierstab m. Blitzeschleudern, Schutzamulett gegen magisches Ausspionieren, Ring der Unsichtbarkeit, Robe des Drachen (Feuermeisterschaft, Schutz vor natürlichem Feuer, Kriegshammer +1/+3, Kettenhemd aus Sternensilber+1 das nicht beim Zaubern hindert)

Zaubersprüche: Angst, Anziehen, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Befestigen, Binden des Vertrauten, Blitzeschleudern, Dinge wiederfinden, Entgiften, Erkennen von Zauberei, Feenfluch, Felsenfaust, Fesselbann, Feuerfinger, Feuerkugel, Feuermeisterschaft, Feuerregen, Feuerwand, Flammenkreis, Funkenregen, Heranholen, Hitzeschutz, Hören von Fernem, Liniensicht, Macht über Unbelebtes, Rauchwolke, Schlaf, Schmerzen, Schwäche, Seelenkompaß, Stille, Stimmenwerfen, Tiersprache, Todeshauch, Verfluchen, Verwirren, Zaubermacht, Elfenfeuer, Zauberschloß, Zauberschlüssel, Zaubersprache, Zwiesprache

Der Verbindungsmann

Thyr Dividuri (Erainni, Spitzbube Grad 10): Wenn er nicht gerade durch die Gassen und Tavernen stromert, um für seine Freunde die Augen und Ohren offen zu halten, ist er als äußerst zuverlässiger Bote für den Händler unterwegs oder beglückt die Damenwelt in den umliegenden Bordellen (sehr zum Leidwesen Yvnaths, wenn die monatlichen Rechnungen ins Haus flattern). Er ist groß, kräftig und trägt seit einem Schwerthieb eine Augenklappe. Er hat in seiner "halbstarken Zeit" als Geldeintreiber und Schläger in der Unterwelt seine Brötchen verdient. Er ist einer der Besitzer des Hauses, ist hier aber eher seltener anzutreffen.
(St+,Ge++,Sb-,pA- | Mag. Dolch +1/+1, Feenring, Mag. Kettenhemd das die Bewegungsfreiheit nicht behindert und beim Schleichen nicht klimpert, Mag. Kurzschwert +1+2, Ring Sehen in Dunkelheit, Amulett gegen mag. Beeinflussung)

Der Koch

Chang Tse Wong (KanThai, Assassine Grad 9): Der Koch des Hauses ist ein wahrlich seltsamer Kerl, der an sich schon eine Attraktion wert ist. Eher klein und schmal gebaut ist er ein wahrer Paradiesvogel von seinem Erscheinungsbild her. Außer ein paar weißen Augenbrauen, besitzt er kein einziges Haar auf seiner weißblassen Haut (er ist ein Albino), die von unzähligen sehr detailgetreuen Tätowierungen überzogen ist. Ornamente von Giftpflanzen rangeln sich die Arme hinauf zu den Schulterblättern. Auf der Linken Brust ist die Göttin der Rashaj (C, wMord) verewigt und über seinen Rücken sieht man einen JeTakai auf seinem HiMa reiten. Wer die Gelegenheit bekommt, ihn genauer aus der Nähe zu studieren, kann ein sehr feines und unauffälliges Netz aus sehr feinen Linien auf seinem Körper erkennen (siehe Artefakte unten).

Chang, wie ihn alle nur nennen, steht in Leinenhose und soßenbelecktertem Unterhemd ab mittags wie ein besessener in der Küche, zaubert wahre Kunstwerke für den Gaumen und läßt sich bei einem guten Reiswein und einem anständigen Joint inspirieren. Wenn er mal nicht gerade in der Küche werkelt, sitzt er im Schatten auf der Bank im Hof und raucht genüsslich seine Wasserpeife bei einer Tasse kaltem Sake. Aus der Damenwelt macht er sich nichts – er ist "tragisch veranlagt".

Chang ist ein wahrer Meisterkoch der kanthanischen und minangpahitischen Küche. Es macht ihm Freude, immer wieder mal was neues auszuprobieren.

Daher werden die Stammgäste des Lokales immer wieder aufs neue überrascht und sie freuen sich jedesmal auf ihren Besuch in diesem Lokal. Die Gäste bekommen den Mann nur selten zu sehen und wenn dann auch nur die guten Freunde des Hauses, oder wenn ein Gast sich derart ungebührlich verhält, dass er sich höchtpersönlich um den Rauswurf kümmert. Der Beginn der Schwarzen Orchidee waren nicht gerade der beste, da Chang sich anfänglich gegen allerlei Gelumpe wie Schutzgeldeintreiber, Diebe und bettelndes Gesindel durchsetzen mußte. Aber nachdem ein paar Geldeintreiber häßlich entstellt im Hafengebäude aufgefunden wurden, konnten sich die Diebesgilde und der Assassine nach ein paar diskreten Treffen auf ein beiderseitig zufriedenstellendes Miteinander einigen.

In seinen jungen Jahren hat er nicht nur gelernt, wie man den Suppenlöffel hält, sondern war ein fähiger Meuchelmörder einer Assassinensekte. Auftragsmorde wurden als Dienst an seiner finsternen Göttin wie ein Gottesdienst ausgeführt und hatten stets etwas spirituelles. Die Gemeinschaft der Abenteurer war ihm ein willkommenes Versteck und Mittel zum Zweck, im Auftrage seiner Gemeinde quer über alle Kontinente zu reisen und zu Morden.

Mittlerweile ist er zur Ruhe gekommen und führt in seinem verborgenen Schrein im Obergeschoss seine Meditationen und Anbetungen durch. Auftragsmorde nimmt er nur noch selten an und wenn, dann nur mit Empfehlungen alter Kunden.

(St-,Ge+++,Ko-,Sb+,Gw+++, Meucheln+18, Waffenloser Kampf+15 | Giftring m. 1X tödliches Orogift vir50, zerlegbare l. Armbrust +2/+0 und Giftbolzen, Springwurzspan, Dolch +1/+1, mag. Tattoo Eisenhaut, 3 vergiftete Wurfpeile 4w6, vir40, die aus seinem Tattoo am linken Arm gezogen werden können und nach einem Monat wieder nachwachsen)