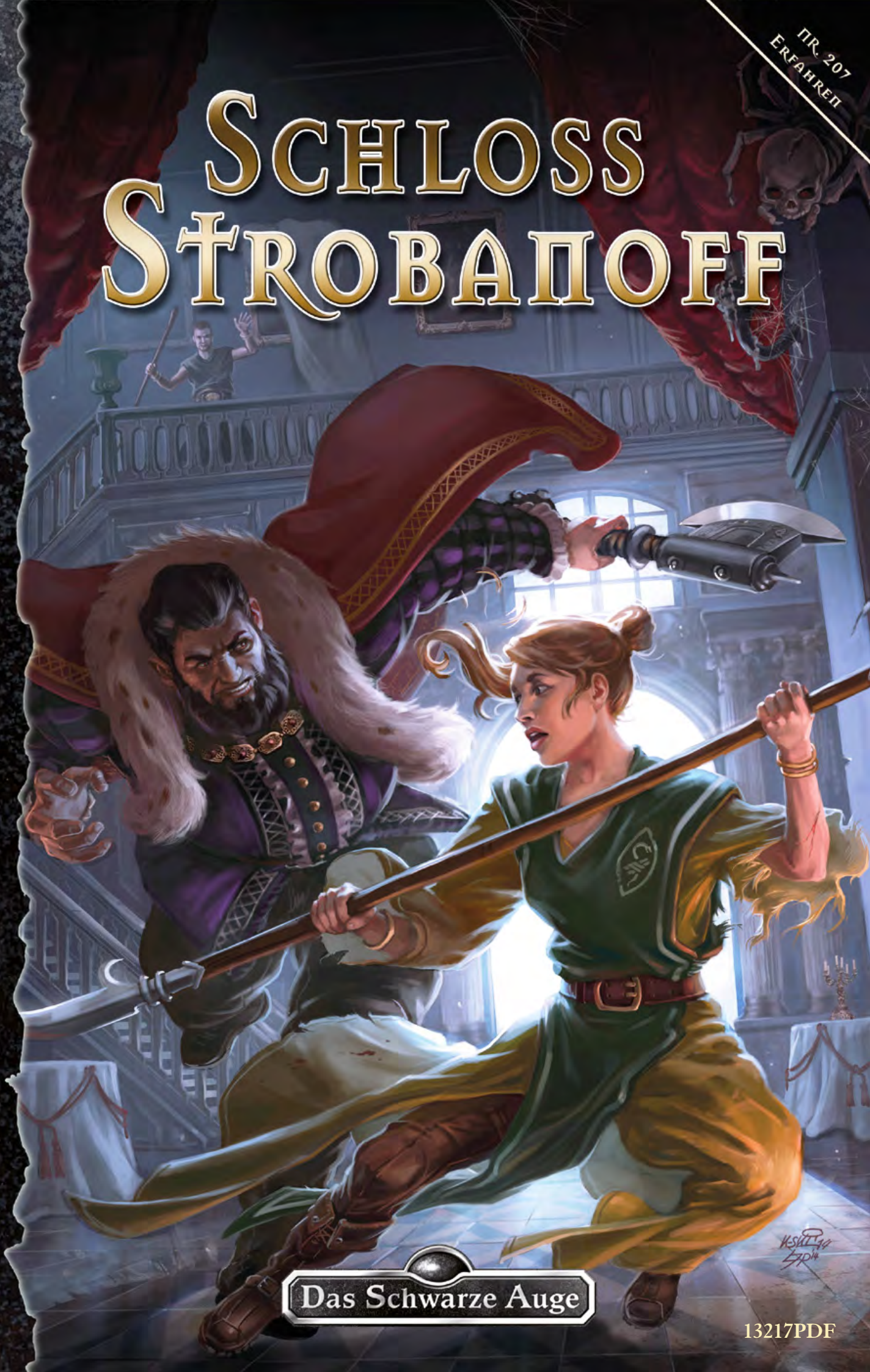


SCHLOSS STROBAPOFF

Ein DSA-ABENTEUER FÜR 3 – 5 ERFAHRENE HELEN



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

SCHLOSS STROBANOFF

VLISSES SPIELE





REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL, MARIE MÖNKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

KRISTINA PFLUGMACHER, SARAH MAIER

COVERBILD

LUIA PREIBLER, KLAUS SCHERWINSKI

LAYOUT

CHRISTIAN LONISING

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

ZOE ADAMIETZ, STEFFEN BRAND, CHRISTOF GROBELSKI,
MICHAEL JAECKS, CHRISTIAN LONISING,
PATRICK SOEDER, FABRICE WEISS

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN
und DERE sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.

Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung,
Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes
in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf
photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg,
sind nur mit schriftlicher Genehmigung der
Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-171-2

Printed in the EU 2014



SCHLOSS STROBANOFF

EIN GRUPPENABENTEUER
FÜR 3-5 ERFAHRENE HELDEN
VON LARS HEITMANN UND OLIVER OVERHEU

Mit DANK AN:

DANIEL BRUXMEIER, HERMINE GOETZ, PIKO HOCH, CARINA MÜLLER,
ANDREAS STEPHANI SOWIE DIE TESTSPIELER RAMONA FRANZ, SANDRA HAVERKAMP,
GERRIT MÜHE UND STEFFEN WINKLER

*»Still und ruhig ist's im öden Raume
Wie ein weites Grab streckt er sich hin;
Wo einst kräftige Geschlechter blühten
Nagt die Zeit jetzt, die Zerstörerin.*

*Durch der alten Säle düstre Hallen
Flattert jetzt die scheue Fledermaus,
Durch die ringszerfallnen Bogenfenster
Streicht der Nachtwind pfeifend ein und aus.*

[...]

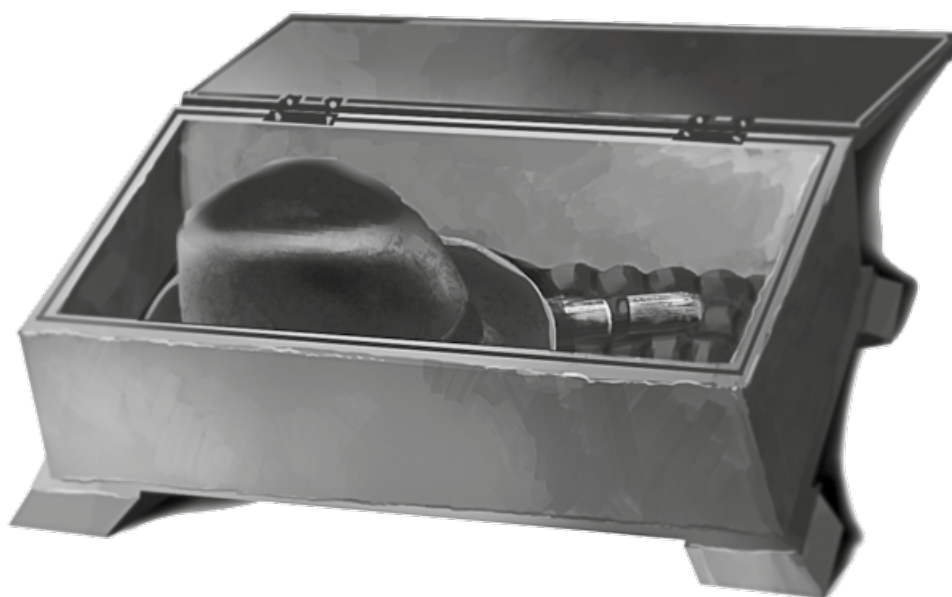
*Alles hat die Zeit verändert
Ueberall nagt ihr gefräß'ger Zahn,
Ueber Alles schwingt sie ihre Sense
Nichts ist was die schnelle hemmen kann.«
–Georg Büchner, [Gedicht über eine Schlossruine]*



ІННАЛТ

ІННАЛТ	4
VORWORT.....	5
HINTERGRUND – EIN BLICK AUF	
YMRAS UND FATAS SEITEP.....	6
WIE SIE DIESES ABENTEUERSPIELEN KÖNNEN	10
SONSTIGES.....	11
DER WEG INS ABENTEUER.....	14
EINSTIEG INS ABENTEUER.....	14
ORGANISATORISCHES.....	17
INFORMATIONSBESCHAFFUNG	18
ANLAUFSTELLEN	23
THEMENGEBIETE.....	29
ALTERNATIVE HANDLUNG – FESTUM.....	30
ANREISE.....	32
SCHLOSS STROBANOFF.....	35
BESCHREIBUNGEN.....	35
DAS SCHLOSS	43
STROBANOFFS RÄTSELPFAD	53
PART I – STROBANOFFS GEDICHT	54
PART II – DIE SCHLÜSSEL	54
PART III – STURMWUTOST.....	58
PART IV – DER WEG.....	60
PART V – WEITERE GEHEIMNISSE	62
PART VI – DIE KATAKOMBEP	64
EPİLOG.....	74

DRAMATIS PERSONAE	76
ILJAN STROBANOFF.....	76
DIE DRACONITER.....	78
DER DRUIDE	84
DER (VERMEINTLICHE) ERBE.....	86
DIE FESTUMER MAGIER.....	92
DIE GLÜCKSRITTER	98
DIE GOBLİNS.....	104
DIE VERLORENEN	108
ANHANG.....	115
STROBANOFFS ARTEFAKTSAMMLUNG	115
BOTENPARTIKEL.....	121
KARTEN.....	122
HANDOUTS.....	125



VORWORT

Lieber Spielleiter,

alte Schätze, ferne Städte und vergessenes Wissen – diese Verheißungen bringen die Augen von zahlreichen Abenteurern und Helden zum Leuchten. Was aber, wenn alle Mysterien erkundet, der letzte Schatz gefunden ist? Wenn der Vorhang des Abenteuers fällt? Dieser Frage werden Sie in **Schloss Strobanoff** nachgehen können, wenn Ihre Helden das verlassene Schloss eines berühmten Abenteurers erkunden. Dabei tauchen sie in das Leben und die Geschichte Iljan Strobanoffs ein und kommen einem dunklen Geheimnis und tragischen Schicksal auf die Spur, das auch einen jeden von ihnen ereilen könnte, sollten sie dereinst von ihren Taten eingeholt werden. Passend zum 30-jährigen Jubiläum des **Schwarzen Auges** lädt Sie dieses Abenteuer zudem dazu ein, in Erinnerungen zu schwelgen: Es führt Sie mit dem Bornland wieder in eine der ersten bespielten Regionen Aventuriens und bringt zahlreiche altbekannte Geschehnisse und Meisterpersonen aus einer Zeit, in der echte Helden noch Schnauzbärte und Flügelhelme trugen, zurück an den Spieltisch.

Trotz aller inhaltlicher Nostalgie halten Sie jedoch ein außergewöhnlich offen gestaltetes Abenteuer in Ihren Händen; statt eines klassischen roten Fadens wartet ein ganzes Schloss mit zahlreichen Räumen und Geheimnissen sowie mehr als dreißig detailliert ausgearbeitete Meisterpersonen darauf, Wachs in Ihren Händen zu sein. Wie viel Sie davon schlussendlich tatsächlich mit Leben füllen, obliegt Ihnen allein – wir hoffen jedoch, Ihnen genügend Möglichkeiten zu bieten, damit Sie gemeinsam mit Ihrer Runde einige freudige Stunden auf **Schloss Strobanoff** erleben können!

Besonderer Dank geht an dieser Stelle noch einmal an Daniel Bruxmeier und Andreas Stephani für die regelkonforme Umsetzung von Artefakten und Meisterpersonen!

*Wien, am Morgen vor dem deutschen WM-Sieg 2014,
Lars Heitmann und Oliver Overheu*

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdE	Regelwerk Wege des Entdeckers
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
WdM	Spielhilfe Wege des Meisters
ZooBotanica	Spielhilfe Zoo-Botanica Aventurica
Geographia	Regionalspielhilfe Geographia Aventurica
Großer Fluss	Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
Licht und Traum	Regionalspielhilfe Aus Licht und Traum
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
Schwarzer Bär	Regionalspielhilfe Land des Schwarzen Bären
Horas	Regionalspielhilfe Reich des Horas
Raschtul	Regionalspielhilfe Raschtuls Atem
Schattenlande	Regionalspielhilfe Schattenlande
Efferd	Spielhilfe Efferds Wogen
Gewalten	Spielhilfe Elementare Gewalten
HaM	Spielhilfe Hallen arkaner Macht
Handelsherr	Spielhilfe Handelsherr und Kiepenkerl
Katakomben	Spielhilfe Katakomben und Kavernen
Patrizier	Spielhilfe Patrizier und Diebesbanden
Gemeinschaften	Spielhilfe Verschworene Gemeinschaften
Gemeinsame Pfade	Spielhilfe Auf gemeinsamen Pfaden
Orden	Spielhilfe Orden und Bündnisse
Ritterburgen	Spielhilfe Ritterburgen und Spelunken
SoG	Spielhilfe Stätten okkulten Geheimnisse
Untote	Spielhilfe Von Toten und Untoten
AB xxx	Aventurischer Bote (Ausgabe)
IBdD	Spielhilfe Im Bann des Diamanten (aus Die Dunklen Zeiten)
OiC	Regelerweiterung Ordnung ins Chaos (aus Die Dunklen Zeiten)
Goldene Dächer	Spielhilfe Goldene Dächer, Düstere Gassen (aus Gareth)

HINTERGRUND – EIN BLICK AUF YMRAS UND FATAS SEITEN

1327 v.BF – GHULSHEV AL-RİK & SHARANBEL AL-KIRA

Im Jahre 1327 v.BF besiegte *Sulman al'Nassori* die Heerscharen der Magiermogule *Mukarrab*, *Schamscherib* und *Assarbad* und machte die Stadt Zhamorrah dem Erdboden gleich. Einem der mächtigsten Kämpfer Mukarrabs – *Ghulshev Nebahar* – sagte man nach, mit Dhargun, dem Herrn der lebenden Toten im Bunde zu sein. So fürchtete man sich nach dem Sieg vor der Rache Ghulshevs, den man ob seiner güldenen Krone, die als Quell seiner Macht galt, auch *al-Rik*, ‚den Königlichen‘ nannte. Um auf ewig geschützt zu sein, wurde sein Grabmal nicht nur mit besonderen Sicherheitsvorkehrungen versehen, sondern *Sharanbel al-Kira ibn Surkan*, ein Diener der Geiermutter Umm Ghulshach (die man heute als Borons Tochter Marbo kennt), erklärte sich gar zur Wacht über die sterblichen Überreste bereit und ließ sich bei lebendigem Leib in Ghulshevs Grab einmauern.

Zusätzlich wurde um diesen ein Bannkreis gezogen, der durch zwölf der Umm Ghulshach heiligen Karneole gebildet und in seiner Wirkung verstärkt wurde. So sollte Ghulshev für alle Zeiten an sein Grabmal gebunden sein und nie wieder Tod und Verderben über Dere bringen können.

Doch Sharanbels Verlangen, den mächtigen und gefürchteten Krieger auf ewig zu bewachen und in diesen steinernen Hallen zu binden, hielt den Diener der Geiermutter zwar am Leben, machte ihn jedoch auch schwach und ließ ihn langsam in den Wahnsinn der Einsamkeit abgleiten. So erlag der aufrichtige Streiter Umm Ghulshachs, als seine Zeit zu Ende ging, letztendlich der Macht der Widersacherin und wurde zu einem ruhelosen Untoten, dessen einziges – abstrus anmutendes – Ziel die Wahrung der Totenruhe ‚des Königlichen‘ wurde: Er wurde zu einem **Verlorenen** (siehe **Untote 63ff.**).

981 BF – İLJAN STROBANOFF

Iljan Strobanoff war zu seiner Zeit einer der abenteuerlustigsten Glücksritter, womit er zu einem Menschenschlag gehörte, der sich mit einem einfachen, ruhigen Leben nicht abfinden konnte oder wollte. Es zog den jungen Mann immer wieder in die Welt hinaus, auf der Suche nach Ruhm, Reichtum und Ehre. Zu dieser Zeit war es im heimatlichen Bornland vor allem der damals noch junge und aufstrebende Magier *Rakorium Muntagonus*, der regelmäßig vom Festumer Händler Stoerrebrandt finanzierte Expeditionen in den aventurischen Süden auf den Spuren der Echsen organisierte – und Strobanoff schloss sich ihm immer wieder gerne an, um seiner Abenteuerlust zu frönen.

Nach vielen Jahren gelang dem (mittlerweile nicht mehr so jungen) Glücksritter das, wonach er sein Leben lang strebte: In den Landen der Tulamiden barg er einen gewaltigen Schatz. Von einem Teil dessen finanzierte er einem befreundeten, greisen Bronnjaren dessen Lebensabend, der Strobanoff seinerseits aus Dankbarkeit als sein einziges Kind adoptierte.

Somit erbte Iljan bald darauf ein riesiges Grundstück mitten im malerischen Sewerien und ließ sich sein eigenes kleines Jagdschloss errichten. Wer nun aber vermutete, dass sich der Neureiche einem luxuriösen Leben hingeben würde, ward schnell eines Besseren belehrt: Iljan Strobanoff zog es schon bald wieder in die Welt hinaus – mit dem einzigen Unterschied, dass er nun in der Lage war, sich seine Expeditionen selber zu finanzieren.

ZEITLEISTE – DAS LEBEN İLJAN STROBANOFFS

Im Folgenden finden Sie der Übersichtlichkeit halber zu den nebenstehend beschriebenen, wesentlichen Ereignissen im Leben Iljan Strobanoffs die entsprechenden Jahreszahlen. Weitere Angaben zu dem Abenteurer finden Sie im Anhang auf Seite 76.

- Geburt – 965 BF
- erste Abenteurer – 981 BF
- Wahjad-Expedition mit Muntagonus – 985 BF
- Schatzfund – 1007 BF
- Ernennung zum Bronnjaren – 1011 BF
- Einweihung des Schlosses – 1016 BF
- Fund von Ghulshevs Grabmal – 1024 BF
- Umbauten am Schloss – 1025-1028 BF
- Verschwinden Strobanoffs – 1029 BF
- Einlösen des Schuldscheines – 1036 BF
- Gegenwart / Abenteuerbeginn – 1037 BF

All diese Angaben sind nur Richtwerte, die Sie nach Belieben verändern können, wenn Sie das Abenteuer beispielsweise zu einer anderen Zeit spielen wollen (siehe auch Seite 11). Insbesondere den Schatzfund und das Einlösen des Schuldscheines können Sie hierzu beliebig vor oder zurück datieren. Das einzige historisch fixierte Ereignis ist die Expedition an der Seite von Muntagonus und Conchobair, aber auch eine Änderung an dieser hat keine weitreichenden Auswirkungen.

1024 BF – STROBANOFF, GHULSHEV UND SHARANBEL

Im Jahre 1024 BF begab es sich, dass Iljan Strobanoff auf das Grab Ghulshev Nebahars stieß, nachdem er sich lange Jahre mit der Ära des Niedergangs der Magiermogule beschäftigt hatte. Er versprach sich hiervon die Entdeckung uralter tulamidischer Geheimnisse, unermesslicher Schätze und legendärer Artefakte – Grund genug für ihn, viel Zeit und Geld für eine entsprechende Unternehmung aufzuwenden. Doch Strobanoff ahnte nicht, dass dies seine letzte große Expedition werden sollte und das Grab al-Riks das letzte, das er öff-

nen würde. Denn nachdem viele seiner Gefährten bereits von den wirkungsvollen Fallen der Diamantenen Sultane dahingerafft wurden, traf er auf Sharanbel, den Diener der Geiermutter. Der Horror, den ihn der gefallene Geweihte erleiden ließ, kostete Strobanoff beinahe den Verstand, doch seine in Jahrzehnten geschärften Instinkte und gestählten Nerven ließen den Bornländer so weit bei Sinnen bleiben, dass er nicht nur als Einziger aus dem Grab fliehen, sondern sogar Beutestücke an sich nehmen konnte: die zwölf Karneole sowie einige Rüstungsteile Ghulshevs und dessen güldene Krone, die der Legende nach ein machtvolles Artefakt war. Jedoch war Strobanoff nicht in der Lage, die Krone vom Kopf des Toten zu lösen, auch wenn er in der chaotischen Situation alles versuchte. So gab er schlussendlich auf und trennte kurzerhand den Kopf des Leichnams mit einem Axthieb vom Rumpf und nahm Krone und Kopf als Ganzes mit.

Sharanbel schwor dem frevlerischen Nordländer Rache und erhob zu diesem Zweck mit all seiner Macht als gefallenem Priester den – nun kopflosen – Leichnam Ghulshevs. Zu Strobanoffs Entsetzen erwachte auch der Kopf zu neuem Leben und stieß wüste urtulamidische Flüche aus. Es gelang Sharanbel und insbesondere dem reichlich orientierungslosen Ghulshev jedoch vorerst nicht, den Bornländer zu verfolgen, obgleich ‚der Königliche‘ in der Lage ist, seinen Schädel sowohl zu spüren als auch weiterhin dessen Sinne zu nutzen. Denn Iljan Strobanoff fand bald nach seiner Rückkehr nach Festum eine Möglichkeit, diesen magisch abzuschirmen, weil er sich – zu Recht – vor dem Zorn der Untoten fürchtete. So zogen sich die beiden Verlorenen wieder in ihre Gruft zurück, bis der Zauber der Sterblichen nachließ oder das Schicksal ihnen in die Karten spielte. Denn im Gegensatz zu dem Menschen verfügen sie über eine schier endlose Ressource – Zeit.

1025 bis 1029 BF – WIEDER IM BORNLAND

Strobanoffs Rückkehr auf sein Jagdschloss zeigte ihn als veränderten Mann; zu sehr hatten die Ereignisse im Grab an seinem Verstand gekratzt und sich in seine Seele gegraben. Auch wenn er letztendlich erfolgreich war, hatte dieser Erfolg das Leben vieler treuer Gefährten und Freunde gekostet. Strobanoff trauerte um sie und wurde in seiner Trauer immer verschlossener. Niemandem würde er die Geschichte um die Geschehnisse im urtulamidischen Grabmal erzählen, auch aus der Angst heraus, dass die Krone (mitsamt Kopf) in falsche Hände geraten könnte. Darüber hinaus fürchtete er die Rache der beiden Untoten, obwohl er nicht ahnte, dass die beiden nach wie vor in ihrer Gruft weilten.

Auf eine lange Phase der Entmutigung folgte urplötzlich jedoch eine – im wahrsten Sinne des Wortes – wahnsinnige Produktivität: Iljan Strobanoff fasste den Entschluss, seine geborgenen Schätze direkt vor Ort, in seinem Jagdschloss, zu verbergen. Hierzu ließ er in den folgenden Jahren beinahe das gesamte Gelände des Schlosses umbauen und versteckte bis zu seinem Tod Hinweise, die es tapferen Recken dereinst erlauben würden, den Schädel zu bergen und zu vernichten. Sein Verhalten und seine fast schon manische Aktivität ließen ihn für sein Umfeld noch exzentrischer erscheinen als er es

ohnehin schon war, aber niemand seiner ihm treu ergebenen Dienerschaft wagte es, ihn darauf anzusprechen. Im Stillen munkelten sie aber, dass nicht nur der Verlust vieler treuer Gefährten und Freunde ihren Herren zu seinem nur schwer nachvollziehbaren Verhalten gebracht hatte, sondern auch das Fehlen einer Familie, die ihm in dieser schweren Zeit hätte Halt geben können. Als der Großteil der Umbauten vollzogen war, setzte Iljan Strobanoff eine Zäsur: Da er sich bewusst war, dass ein bewohntes und geschäftiges Schloss keine wahren Abenteurer anziehen würde, und um seine Bediensteten nicht zu gefährden, entließ er beinahe einen jeden von ihnen aus seinem Dienst und schickte sie – ausgestattet mit einem nicht zu kleinen Handgeld – wieder in ihre Heimat. Zurück blieben nur sein Verwalter *Jucho Juchski*, wenige Handlanger sowie einige Wachen. Er selber stellte in den folgenden Monaten noch höchstpersönlich die verbleibenden Details seiner Rätselkette fertig, bevor er schließlich verschwand. Zuvor hatte er bei der Nordlandbank in Festum eine große Geldmenge hinterlegt, von welcher die Verbliebenen sowie allfällige Anschaffungen zur Instandhaltung und Verpflegung bis auf Weiteres finanziert werden sollten. Sein Verwalter führte jegliche Anweisungen, die Strobanoff ihm hinterlassen hatte, stets gewissenhaft aus und kümmerte sich sorgsam um das Anwesen.

1035 BF – DER ABENTEURER UND DIE MAGIERIN

An dieser Stelle kommt nun die legendäre Zauberin *Nahema ai Tamerlain* ins Spiel, jene Verhüllte Meisterin, die schon die Schicksalsfäden zahlreicher berühmter Aventurier in der Hand hielt und so manchen Mächtigen ins Verderben stürzte. Und so war es gewissermaßen auch bei Iljan Strobanoff. Die beiden lernten sich vor vielen Jahren im Bornland kennen, als Strobanoff noch ein unerfahrener Abenteurer und Nahema bereits enge Vertraute der bornischen *Gräfin Thesia von Ilmenstein* war. Sie verstanden sich, konnten einander gut leiden, waren fasziniert von der mysteriösen Unnahbarkeit und der jugendlichen Naivität des jeweils Anderen. Es bahnte sich ein Verhältnis zwischen ihnen an, was ihnen von manch einem auch nachgesagt wurde, jedoch nie endgültig belegt werden konnte.

Nahema war es schließlich, die 1024 BF unbemerkt dafür Sorge trug, dass Iljan Strobanoff das Grabmal Ghulshevs entdeckte. Doch was als edelmütige Hilfestellung beginnt, entwickelt sich bekanntlich zu einem Fiasko. Denn auch die mächtige Zauberin hatte übersehen, dass dort anstatt eines bedeutenden Fundes, der Strobanoff nun auch noch berühmt machen würde, zwei machtvolle Untote auf den Abenteurer warteten. In einer Mischung aus Verdrängung, Scham und Schuldgefühl wandte sich Nahema von einem abermals von ihr zerstörten Leben ab und beobachtete das weitere Schicksal Iljan Strobanoffs nur noch aus der Ferne.

So blieben ihr schlussendlich auch seine umfangreichen Umbauarbeiten und sein offensichtliches Vorhaben nicht verborgen. Doch Nahema scheute den persönlichen Kontakt, hielt sich nach wie vor bedeckt und beobachtete aus sicherer Entfernung den ordnungsgemäßen Gang der Dinge. Einige

OPTIONAL: DER FLUCH VON SCHLOSS STROBANOFF ✧

Dieser Abenteuerband ist so konzipiert, dass Sie als Spielleiter viele verschiedene Anregungen und Materialien präsentiert bekommen, die es Ihnen erlauben, **Schloss Strobanoff** stärker an die Bedürfnisse Ihrer Spielrunde anzupassen. Zu diesem Zweck gibt es auch die Möglichkeit, das lediglich verlassene Schloss des Bronnjaren hin zu einer Spukruine zu entwickeln, wenn Sie mehr Interesse an Grusel und übernatürlichen Phänomenen haben.

In diesem Fall wird der nebenstehende Hintergrund des Abenteuers durch die folgenden Angaben ergänzt bzw. ersetzt:

Hintergrund:

Iljan Strobanoff errichtete unwissenderweise vor vielen Jahren sein Schloss genau auf einer alten druidischen Kultstätte, deren Hüter bereits viele Jahre zuvor ohne einen Nachfolger verstorben war. Während Strobanoff mit den großen Umbauten beschäftigt war, entdeckte ein anderer Sumudienener namens *Melcher* (siehe Seite 84) das magische Potential sowie die Historie dieser Stätte, welche auf sich kreuzenden Kraftlinien (siehe Seite 33) beruhen. Dieser bemühte sich anfangs redlich um klärende Gespräche mit dem alternden Schlossherren; der aber zeigte sich in seinem fieberhaften Bau- und Planwahn kaum zugänglich und für die Sorgen und Nöte des Druiden nicht empfänglich. Schlussendlich sah sich der Diener Sumus gezwungen, zur ultima ratio zu greifen und verfluchte in seiner *Druidenrache* das gesamte Schloss und bestärkte die Natur darin, sich zurückzuholen, was ihr gehört (siehe auch Seite 38; es besteht auch die Möglichkeit, auf die *Druidenrache* zu verzichten, wenn Sie Melcher weiterhin verwenden möchten.)

In der Folge wuchsen die Pflanzen und Bäume auf dem zum Jagdschloss gehörenden Gelände tatsächlich abnormal schnell, während gleichzeitig der Boden versumpfte und die Elemente sich immer wieder gegen die Bewohner des Schlosses und der Nebengebäude wandten. Als viele von ihnen auch noch Geistererscheinungen ansichtig wurden, begannen Bedienstete wie Leibeigene nach und nach, ihren Herren zu verlassen. Strobanoff, in seinem Zustand unfähig, etwas gegen die Situation zu unternehmen, blieb schließlich mit einer Handvoll enger und alternder Vertrauter zurück. Als auch diese schlussendlich von Krankheit und Alter dahingerafft wurden oder ihren Lebensabend nicht auf dem Jagdschloss eines zunehmend irrsinnigeren Herren verbringen wollten, wurde es schließlich einsam um Iljan Strobanoff,

den großen Glücksritter und Abenteurer. Alleine starb er und er und sein Schloss gerieten in Vergessenheit.

In der Folgezeit machten sich anfangs noch Verwegene und Mutige auf den Weg zum Schloss, vermuteten sie dort doch (zu Recht) Schätze, aber ihre unorganisierten und schlecht ausgerüsteten Expeditionen fielen schnell den Auswirkungen der Rache des Druiden zum Opfer, sodass letztendlich niemand mehr einen Fuß auf das Anwesen Strobanoffs setzte.

Zeit:

Prinzipiell können Sie diese Abenteuervariante bereits kurz nach dem Versterben Strobanoffs ansiedeln. Es bietet sich jedoch an, einen weitaus größeren Zeitrahmen verstreichen zu lassen, um das Schloss vollends in Vergessenheit geraten und das Mysterium Strobanoff reifen zu lassen.

Die Parteien:

Letzten Endes ändert sich an diesem Punkt nicht viel, außer dass Sie den ursprünglichen Anlass, der Iljan Strobanoff wieder ins Bewusstsein ruft, anpassen müssen. So könnte alternativ auch ein Magier (oder jede andere Person) während einer Reise auf das Schloss stoßen, magische Phänomene oder auch einen untoten Späher Sharanbels bemerken und anschließend an der Halle des Quecksilbers davon berichten. Hier haben Sie die Möglichkeit, auch konkret Ihre Helden zum Auslöser dieser Ereignisse zu machen.

So Sie Ugo Strobanoff einsetzen wollen, sollten Sie dessen Aufenthaltsort zu Beginn der Geschehnisse daran anpassen, wie schnell oder langsam die Magier und Draconiter vorgehen.

Die zeitlich passende Ankunft der Verlorenen ist in dieser Variante eher zufällig und vor allem dramaturgisch motiviert. Sofern Sie sich daran stören, können Sie deren Auftauchen auch zum Grund der Nachforschungen der anderen Parteien machen. Ghulshevs Fähigkeit, seinen Schädel auch auf weite Entfernung zu spüren, können Sie in dieser Variante streichen beziehungsweise abschwächen, um zu erklären, warum die Verlorenen nicht längst am Schloss waren.

Gut kombinieren lässt sich diese Variante auch mit dem alternativen Abenteuerablauf ab Seite 13.

Wir haben in diesem Band solche Texte, die auf diese Abenteuervariante Bezug nehmen, bzw. solche Optionen, mit denen Sie weitere übernatürliche Effekte in das Abenteuer einbinden können, entsprechend gekennzeichnet. Sie können Sie anhand des Fluch-Symbols ✧ erkennen.

Zeit, nachdem der Bronnjar schließlich aus dem Leben geschieden war, sah sie ihre Gelegenheit gekommen:

Sie löste in Gestalt ihres Alter Ego, dem Festumer Händler *Lamertien*, bei der Nordlandbank einen umfangreichen Schuldschein ein, der die letzten finanziellen Reserven des strobanoffschen Vermögens verzehrte. Sie erhoffte sich davon – berechtigterweise, wie sich noch zeigen wird –, Iljan Stro-

banoff wieder ins Gespräch zu bringen, um auf diese Weise fähige Männer und Frauen auf sein Vermächtnis aufmerksam zu machen.

Da von Iljan Strobanoff nach wie vor jede Spur fehlte, entließ Juchski auch die letzten Angestellten und kehrte der Heimstatt eines Großteils seines Lebens ebenfalls den Rücken zu.

STROBANOFFS BEWEGGRÜNDE

Vollkommen rational betrachtet sind die Handlungen Iljan Strobanoffs nach der Rückkehr auf sein Schloss nicht unbedingt verständlich. Bedenkt man jedoch die starken Emotionen, denen der Schlossherr ausgesetzt war, so werden diese zumindest nachvollziehbar(er):

☞ **Angst:** Das Zusammentreffen mit Sharanbel und Ghulshev beziehungsweise dessen (sprechendem) Kopf in seiner Hand hat Iljan Strobanoff den Schreck seines Lebens bereitet und in der Tat sollten ihn bis zu seinem Tod jede Nacht furchtbare Alpträume quälen. Aus Furcht vor der Rache der Untoten versteckte er den Kopf.

☞ **Schuld:** Praktisch gesehen ist das Erforschen und Eindringen in alte Gräber für viele aventurische Abenteurer (und vermutlich auch Ihre Helden) beinahe eine Alltäglichkeit. Dennoch plagt den einen oder anderen Borongläubigen hierbei doch hin und wieder ein schlechtes Gewissen – insbesondere wenn dies wie in diesem Fall die Befreiung zweier offensichtlich mächtiger Untoter zur Folge hat. Iljan Strobanoff schämte sich für diese Tat und traute sich daher nicht, die Boronkirche um Unterstützung zu ersuchen.

☞ **Verharmlosung:** Iljan Strobanoff redete sich selber die Angelegenheit schön und beruhigte sich damit, einen Plan ersonnen zu haben, nach dem irgendwann schon ein paar Helden daher kommen und das Problem lösen würden. Die Gefahr, dass es auch den beiden Untoten gelingen könnte, Ghulshevs Schädel samt der Krone zurückzuerlangen, sah er nicht beziehungsweise unterschätzte deren Fähigkeiten. In der Tat wäre es herkömmlichen Untoten auch unmöglich, das Schloss ausfindig zu machen oder gar Strobanoffs Rätsel zu knacken – doch bei intelligenten Verlorenen sieht das schon anders aus ...

GEGENWART (1037 BF) – EIN GEHEIMNIS WIRD GELÜFTET

Lange Jahre war es zu dieser Zeit bereits still um das Schloss Strobanoff gewesen. Doch ironischerweise sollte tatsächlich gerade die Abreise der letzten lebenden Bewohner dafür sorgen, dass es wieder ins Zentrum des Geschehens rückt. Denn nach und nach sprach es sich in Festum in den entsprechenden Kreisen herum, dass die Geldmittel des einst aberwitzig reichen Iljan Strobanoff versiegt seien. Gepaart mit allerlei Gerüchten wurde er das Gesprächsthema in allen Salons und Hinterzimmern der bornischen Hauptstadt.

Die **Halle des Quecksilbers** gehörte zu den Ersten, die hiervon Kenntnis erlangten; aus alter Verbundenheit hatte Iljan Strobanoff nach wie vor jährlich an der Magierakademie ein Stipendium finanziert, für welches nun ebenfalls keine Mittel mehr zur Verfügung standen. So wurde auch *Magister Alwin Wippflügler* (**HaM 105**) (erneut) auf Strobanoff aufmerksam. In dem – je nach dem, wen man fragte – bankrotten Bronnjaren oder dessen gar verlassenen Schloss sah er eine einmalige Gelegenheit, den Erzählungen von Strobanoffs zahllosen magischen Schätzen auf den Grund gehen zu können. Eilig wurde ein kleiner Stoßtrupp von Adepten zum Schloss entsandt, was allerdings fatale Folgen haben sollte: Das unbekannte Zaubern der jungen Magier führte auf den in den

CODEx MANDRICONIS

»Addendum septimum: Fernerhin kommen die Unterzeichnenden darin überein, der Academia Magica Transformatonica Festumiensis ob ihrer götterfrommen opinio bonissima und für die Zeit ihres Bestehens das Recht zu übertragen, jegliches auf bornischem Land und Gut aufgefundene arkane Objekt, dessen sie als erste habhaft wird, unbehindert und alleinig einer weiteren Inspectio und Analysis zu unterziehen und anschließend damit zu verfahren, wie ihr beliebt.«

—Auszug aus einem jüngst (wieder-)entdeckten Zusatz zum Codex Mandriconis, ca. 310 BF

Bei dem *Codex Mandriconis* handelt es sich gewissermaßen um die Gründungsurkunde der *Halle des Quecksilbers zu Festum*. Der namensgebende Erzmagus Mandricon gründete um 310 BF diese Akademie und verankerte in diesem von Theaterorden sowie Vertretern von Praios- und Hesindekirche unterzeichneten Vertrag ihre Rechte und Pflichten. Der obige Zusatz zu dieser Verfassung geriet jedoch im Laufe der Jahrhunderte in Vergessenheit, bis er vor nicht allzu langer Zeit mit einem Mal wieder auftauchte. Ob er damals schlicht aufgrund menschlicher Fehler verschwand oder auf Grund seiner Brisanz gezielt entfernt wurde, bleibt unklar.

Fest steht jedoch, dass dieser Fund für Empörung in der Kirche der weisen Herrin Hesinde, insbesondere unter den Pastori, und nicht zu Letzt auch dem Sacer Ordo Draconis, dem Draconiterorden, führte. Seine Echtheit wurde jedoch von allen Instanzen bezeugt. Um das gemeinhin sehr gute Verhältnis der Magierakademie zur Kirche nicht zu gefährden, gab sich Erstere gönnerhaft und Spektabilität *Jaunava Dagoneff* (**HaM 104**) verzichtete in ihrem Namen auf etwaige Ansprüche, die aus jahrhundertelanger Missachtung dieses Passus herrührten. Das Gerücht, dass dennoch anderweitige Entschädigungen geflossen seien, hält sich jedoch hartnäckig. Schlussendlich ist jedenfalls dieser Anhang zum Codex jener Grund, weswegen die Draconiter in diesem Abenteuer so erpicht darauf und auch gezwungen sind, den Magiern zuzukommen – und die für beide Parteien ungewohnte Situation trägt bei einer Konfrontation sicherlich nicht zur beiderseitigen Entspannung bei.

Den zugehörigen Artikel aus dem **Aventurischen Boten** finden Sie auf Seite 121.

letzten Jahren erstarkten Kraftlinien dazu, dass sich der Blaubasalt, in welchem Ghulshevs Schädel gefangen war, mit astraler Energie überlud und explodierte. Die eingeschüchterten Magier machten sich prompt auf die Rückreise, um Bericht zu erstatten – was sie nicht wussten: Durch den nun nicht mehr intakten Schutz des Blaubasalts war es dem Untoten wieder möglich geworden, seinen Kopf aufzuspüren und gemeinsam mit Sharanbel seine Schritte in Richtung des bornischen Schlosses zu lenken. Auch Nahema hatte mit dieser Konstellation nicht gerechnet – insbesondere das **Erwachen**

des Bornlands (siehe **Schwarzer Bär 165f.**) mit seinen sich ändernden Kraftlinien hatte ihr einen Strich durch die Rechnung gemacht – und somit muss sie sich nun bereits zum zweiten Mal vorwerfen lassen, die **Verlorenen** versehentlich auf die Menschheit losgelassen zu haben.

Nach diesem ersten Fehlschlag machten sich die **Festumer Magier** schließlich daran, eine erfahrenere und besser vorbereitete Expedition auszustatten. Sie trugen Wissen über das alte Jagdschloss aus den Archiven und Bibliotheken zusammen und suchten wie gewohnt unter **Glücksrittern** und Abenteurern nach geeigneter Bedeckung – wiesen dabei aber natürlich auch Bewerber ab. Zu Letzteren gehören *Stipen Termoil* und seine zwei Gefährten *Alinde Otresker* und *Salgar Grettirson*, die sich kurzerhand entschließen, dem Geheimnis auf eigene Faust nachzuspüren, und sich an die Fersen ihrer Beinahe-Auftraggeber heften.

Über einen Informanten in der Festumer Akademie erfahren schließlich auch die ortsansässigen **Draconiter** von der Causa

Strobanoff und beeilen sich nun, den Zauberkundigen zuvorzukommen, die ihren großen Vorsprung mittlerweile eingebüßt haben. Ihr Ziel ist es, die gefährlichen Artefakte, die sie im Schloss vermuten, in die Obhut Hesindes zu geben oder zu vernichten. Denn ein alter bornischer Erlass, der auf den Erzmagier und Gründer der Halle des Quecksilbers *Mandricon* zurückgeht, besagt, dass jedwedes magische Objekt, das von der Magierakademie im Bornland geborgen wird, auch in deren Besitz und Entscheidungsgewalt übergeht.

Derweil ist auch der selbsternannte Kusliker Geschäftsmann **Ugo Strobanoff** von seinen zahlreichen Festumer Kontakten über diese Angelegenheit in Kenntnis gesetzt worden und wittert eine gute Gelegenheit, noch mehr Reichtum und Einfluss zu erlangen. Aber auch die beiden **Verlorenen** Ghulshev und Sharanbel haben die ruhelose Rast in ihrer Grabstätte längst aufgegeben und scharen, während sie sich dem Schloss nähern, mehr und mehr untote Diener um sich.

Und mittendrin in diesem Wettlauf: **Ihre Helden.**

WIE SIE DIESES ABENTEUER SPIELEN KÖNNEN

Schloss Strobanoff bietet Ihnen als Meister sowie Ihrer Heldengruppe verschiedene Möglichkeiten, dieses Abenteuer mittels der vorgestellten Örtlichkeiten und Personen zu gestalten – einen einzigen vorgesehenen Handlungsablauf gibt es nicht. Stattdessen gibt es mehrere Möglichkeiten, unter welchen Voraussetzungen das Abenteuer beginnen kann und welchen wahrscheinlichen Verlauf es nehmen wird, von denen wir Ihnen im Folgenden einige vorstellen möchten.

WETTSTREIT MEHRERER PARTEIEN

In dieser Variante kommt es zum Aufeinandertreffen mehrerer (oder aller) der vorgestellten Parteien beim Jagdschloss. Dies entspricht im Prinzip jenem Schema, das zuvor im Hintergrund des Abenteuers skizziert wurde. Alle Parteien haben aus verschiedenen Quellen von dem Schloss und seinen vermeintlichen Schätzen erfahren und treffen dort annähernd zeitgleich ein. Aus ebenso unterschiedlichen Gründen kommt eine Zusammenarbeit weitestgehend nicht in Frage, sodass ein Wettstreit um die Schätze beginnt. Hierbei ist es möglich, dass die Helden eine eigene Partei bilden oder anstelle einer anderen Partei in das Geschehen eingreifen. Es ist naheliegend, dass die Glücksritter durch die Helden ersetzt werden, aber auch genauso gut ist es möglich, dass sie im Auftrag der Festumer Akademie oder des Draconiterordens unterwegs sind. Es liegt an Ihnen als Meister, wie viele Parteien Sie darstellen wollen – wenn Sie alle dargestellten Beteiligten verwenden (inklusive der Goblins und des Druiden) und ihre

Heldengruppe als zusätzliche Partei nutzen, müssen sie sehr gut Buch über die Aktionen und Aufenthaltsorte aller Meisterpersonen führen. Wir empfehlen dieses Vorgehen daher nur für erfahrene Meister.

Eine Reduzierung auf zwei oder drei beteiligte Parteien macht das Geschehen übersichtlicher. So haben die Parteien mehr Raum und Zeit, um sich in Ruhe umzusehen, bevor sie auf einen Konkurrenten treffen. Einerseits nimmt das eventuell viel an Interaktionsmöglichkeiten heraus, auf der anderen Seite wird es aber die Begegnungen auch intensiver machen.

Es mag zu vielen kleinen Scharmützeln kommen, die je nach Zusammensetzung der Parteien glimpflich oder extrem blutig ablaufen können. Ebenso bieten sich viele Möglichkeiten für Interaktionen der Helden mit interessanten Meisterpersonen und dem Schmieden von Bündnissen (erweitert um die Möglichkeit des doppelten Spiels und des Verrats).

Ein WETTKAMPF UNTER FREUNDEN

Wenn es etwas friedlicher zugehen und Leib und Leben aller Beteiligten weniger in Gefahr sein sollen, bietet es sich an, dass sich am Jagdschloss des verbliebenen Strobanoffs einige Parteien einfinden, um in einem fairen Wettkampf ihre Kräfte zu messen (um beispielsweise ihre Fähigkeiten zu trainieren, alte Rechnungen auf sportliche Weise zu begleichen oder dergleichen mehr). Diese Variante lässt die Parteien untereinander Regeln aufstellen und legt verschiedene Startpunkte fest; ebenso werden Sieg-



bedingungen und Punktvergabe geregelt sein.

Denkbar wäre es beispielsweise, dass Iljan Strobanoff bei einer zwölfgöttlichen Kirche – hier bieten sich Boron oder Phex an – ein Testament hinterlegt hat, das es seinem unlieb-samen Neffen Ugo nicht allzu leicht machen sollte, an sein Erbe zu gelangen. Stattdessen wurden nämlich neben diesem unter kirchlicher Aufsicht einige weitere Parteien zum Schloss bestellt (Festumer Magier, Hesindekirche bzw. Draconiter, die Phexkirche oder ein alternder Freund, der die Glücksrit-ter/Helden für sich ins Rennen schickt). Das gesamte Erbe soll demjenigen gehören, dem es gelingt, Strobanoffs Rätsel zu lösen und dessen zweites Testament zu entdecken (oder in einer bestimmten Zeit das meiste Gold anhäuft, etc.). Die tragische Vorgeschichte Strobanoffs rückt in dieser Variante in den Hintergrund bzw. kann auch komplett gestrichen wer-den, um das Setting nicht zu überladen.

Ähnlich können auch diverse andere Organisationen das Schlossgelände für die Prüfung von Anwärtern verwenden, hier bietet sich selbstverständlich erneut die Phexkirche an, aber auch beispielsweise die KGIA käme in Frage.

ПАЧТЪ ДЕР WANDELNDEN ТОТЕН

Die Helden sind als klassische Abenteurer von einer Meister-person angeheuert worden, um das Jagdschloss zu erkunden – als Auftraggeber kommen viele der vorgestellten Meister-personen ebenso in Frage wie eine der Parteien selbst. In die-ser Version sind die Helden alleine vor Ort und machen sich daran, das Schloss und die Umgebung wie verlangt gründlich zu erforschen, bis sie auf Untote treffen, die es sich offenbar vor Ort gemütlich gemacht haben. Hier sind klassische Hor-rormotive wie Zombieattacken ebenso möglich wie Show-downs mit den beiden Verlorenen in den Katakomben unter dem Schloss oder eine gnadenlose Jagd der Helden durch intelligente, alles Lebende hassende Untote. Je nach Heraus-forderungsgrad können sie den Verlorenen weitere Untote als Diener an die Hand geben oder die vorgestellten modifizieren. Ob die Helden vor Ort noch irgendein konkretes Ziel ver-folgen müssen oder ob es einzig und allein nur noch darauf

ankommt, das Anwesen wieder lebendig zu verlassen, liegt in Ihrer Entscheidungsgewalt.

Für Sie als Meister stellt dies vom Organisationsaufwand her die einfachste Variante dar, da Sie sich neben Ihren Helden nur auf die Untoten und das Schloss zu konzentrieren brau-chen und so leichter ein schauriges und stimmungsvolles Ambiente generieren können.

WAS IHNEN SONST НОЧ ЕИПФÄLLТ

Zu guter Letzt bleibt es Ihnen auch überlassen, das Umfeld von Schloss Strobanoff für ganz eigene Abenteuer und Szena-rien zu verwenden, die Ihnen für Ihre Helden und Kampagne passend erscheinen. Denn das Schloss, seine Umgebung und mögliche Hintergründe sind deswegen sowohl ausführlich als auch offen formuliert, um Ihnen die Gelegenheit zu geben, sie nach eigenem Gutdünken zu verwenden. Die in diesem Band niedergeschriebene Handlung versteht sich schließlich explizit als nur eine von vielen denkbaren Möglichkeiten.

SCHLOSS STROBANOFF MIT MEHREREN GRUPPEN

Grundsätzlich bietet sich die Struktur von **Schloss Stro-banoff** dafür an, es als ein multiparalleles Abenteuer (MPA) zu spielen (siehe **WdM 127**). Hierbei spielen mindestens zwei Heldengruppen gleichzeitig bei je einem Spielleiter dasselbe Abenteuer, können sich gegenseitig und die Handlung beeinflussen, miteinander kooperie-ren, konkurrieren, usw.

Was in Festum noch gut funktionieren kann, erfordert allerdings spätestens im und um das Schloss, wo die Hel-den sich auf einen deutlich kleineren Raum verteilen, einen immensen Koordinations- und Vorbereitungsauf-wand, sodass wir dies nur wirklich erfahrenen Spiellei-tern empfehlen möchten.

SONSTIGES

ORT UND ZEIT DES ABENTEUERS

Ebenso wie das restliche Abenteuer können Sie auch dessen Rahmenbedingungen nach Belieben verändern.

Zeitlich ist es vollkommen variabel zu verorten, da kaum Bezug zu Ereignissen der aventurischen Gegenwart vorhanden ist. Sie sollten einzig darauf achten, dass zwischen Iljan Stro-banoffs Fahrten mit Rakorium Muntagonus und dem Bau des Schlosses ein in Ihren Augen angemessener Zeitraum verstri-chen ist oder alternativ die Angaben im Abenteuer abändern. Auch den **Ort** des Abenteuers können Sie gerne verändern, wenn Ihnen ein horasisches Lustschlösschen mehr zusagt. In diesem Fall wären jedoch großflächigere Änderungen Ihrer-seits nötig. Im Folgenden wird stets von Iljan Strobanoffs Schloss in Sewerien ausgegangen.

ZUR AUSWAHL DER HELDEN

Prinzipiell geht dieses Abenteuer davon aus, dass Sie mit Ihren Helden eine der ursprünglich vorgesehenen Parteien erset-zen, d.h. wenn Sie zahlreiche Magier oder andere Gelehrte in Ihrer Runde haben, könnten diese sich anstatt der Festu-mer auf den Weg machen, ein gruppeninterner Draconiter könnte diesen Auftrag von seiner Kirche erhalten und eine buntgemischte Heldengruppe mag anstelle der Glücksritter oder gar – bei etwas zwielichtigerer Gesinnung – als Bede-ckung Ugo Strobanoffs aufbrechen.

Sollte Ihnen – beispielsweise aufgrund der Zusammensetzung Ihrer Heldengruppe – keiner der für die jeweiligen Parteien angebotenen Einstiege zusagen, finden Sie weiter unten ein paar zusätzliche Anregungen.

Was die Professionen der Helden anbelangt, gibt es keine Einschränkungen, da prinzipiell kein Heldentyp das Abenteuer sprengen kann oder für das Abenteuer untauglich ist – höchstens weniger tauglich: So könnten beispielsweise Praios- oder Rondrageweihte Probleme bekommen, wenn sie sich weigern, heimlich vorzugehen oder Kompromisse einzugehen. Generell sollten Sie darauf achten, dass Ihre Helden in der Lage sind, auch einmal ungewöhnliche Wege zu beschreiten und zu improvisieren. Ein Held, der nur den Weg zur Vordertüre kennt und verloren ist, sollte diese verschlossen sein, ist wohl fehl am Platze. Sollte einer Ihrer Helden in der Lage sein, übernatürliche Unterstützung in Form von Elementaren oder Dämonen herbeizurufen, so müssen Sie besondere Sorgfalt walten lassen. Denn diese Wesenheiten können im schlimmsten Fall relativ schnell Schätze zusammentragen oder Geheimgänge ausfindig machen, was das restliche Abenteuer obsolet machen würde. Bedenken Sie dies im Vorfeld und sprechen Sie darüber notfalls mit dem betreffenden Spieler, bevor Sie sich im laufenden Abenteuer mit schwachen Ausreden behelfen müssen.

Das besondere Konzept des Abenteuers und die abgeschiedene geographische Lage des Handlungsortes erlauben es Ihnen sogar, ein besonders gewagtes Experiment einzugehen: So können Sie Ihre Spieler auch Sharanbel und seine untoten Gefährten übernehmen lassen, falls Sie glauben, dass jene an dieser eher ungewöhnlichen Perspektive ihre Freude haben werden. Ebenso können Sie aus diesem Grund theoretisch auch einige Exoten wie Goblins oder Orks zumindest leichter als in manch anderes Abenteuer einbinden.

EIN PAAR ANMERKUNGEN ZU ...

STRUKTUR

Schloss Strobanoff gliedert sich grob in zwei Teile: Den Einstieg und die Expeditionsvorbereitungen in Festum sowie den wesentlich umfangreicheren der Erkundung des Schlosses. Die dazwischen liegende Reise ins unwirtliche Sewerien mag zwar für eine unerfahrene Gruppe von Reisenden ebenfalls ein eigenes Abenteuer darstellen, wird hier jedoch nur kurz angerissen werden, da der Schwerpunkt ein anderer ist.

STIMMUNG

Dieses Abenteuer ist so angelegt, dass Ihre Helden die ganze Härte eines dreckigen Aventuriens zu spüren bekommen können – allein in einer lebensfeindlichen Umgebung mit Gegenspielern, die wortwörtlich über Leichen gehen. Entsprechend sollten Sie auch versuchen, diese Stimmung am Spieltisch umzusetzen, orientieren Sie sich dabei beispielsweise an zahlreichen Horror-Filmen, in denen die Protagonisten erst voller Optimismus in ihr Abenteuer starten und zum Schluss nur noch darum kämpfen müssen, zumindest lebendig wieder herauszukommen.

Natürlich steht es Ihnen aber auch frei, dieses Abenteuer gänzlich anders aufzuziehen und die Jagd nach dem strobanoffschen Erbe mittels einiger Slapstick-Elemente zu einer wahren Komödie im Stile Monty Pythons auszuweiten, wenn sich Magier, kopflose Untote und Halunken in der Eingangshalle des Schlosses über den Weg laufen.

SCHLOSS STROBANOFF & DER METAPLOT

Der große Vorteil des vor Ihnen liegenden Abenteuers ist seine Universalität, die sich dadurch ergibt, dass es kaum bis gar nicht mit dem aktuellen aventurischen Geschehen verbunden ist, und die es Ihnen ermöglicht, diesen Band in beinahe jeder zeitlichen und örtlichen Konstellation in Aventurien zu spielen. Mit leichten Anpassungen können Sie jedoch auch die hier beschriebenen Ereignisse stärker in Ihre jeweilige Kampagne ein- und an das aventurische Weltgeschehen anbinden.

➤ So könnten Sie im Rahmen des **Erwachens des Bornlands** (siehe **Schwarzer Bär 165f.**) die pulsierenden Kraftlinien (siehe Seite 33) thematisieren, an deren Kreuzungspunkt das Schloss einst unwissenderweise errichtet wurde. Auch den Druiden oder Goblins könnte in diesem Zusammenhang eine größere Bedeutung zukommen.

➤ Zu Zeiten des **Borbarad-Krieges** mag einem eifrigen Diener des Dämonenmeisters (z.B. dem Nekromanten *Sulman al'Venish*) daran gelegen gewesen sein, den legendären Krieger Ghulshev Nebahar al-Rik in seine Reihen zu rufen. Aus diesem Grund reist eine Gruppe Borbaradianer (gemeinsam mit den beiden Verlorenen) ins Bornland, um auch dessen Kopf und Bewaffnung zu bergen, was die Helden selbstverständlich zu verhindern suchen.

➤ Ein weitgereister Abenteurer wie Iljan Strobanoff mag auf einer seiner zahlreichen Fahrten auch etwas erbeutet haben, was anno 1035 BF für die **Wettfahrt nach Uthuria** von Relevanz sein mag (beispielsweise die Seekarte des Klabinto, siehe das Abenteuer **An fremden Gestaden 76, 156**).

Kurz bevor es sich jedoch unter den Uthuria-Fahrern herumsprach, dass sich im Besitz Iljan Strobanoffs ein nützliches Utensil für die Überfahrt befinden soll, verstarb eben dieser. In Ermangelung eigener Kinder beauftragte er seinen Nachlassverwalter damit, einen **Wettkampf unter Freunden** (siehe Seite 10) durchzuführen, um unter mutigen Abenteurern seinen Erben zu ermitteln.

ABLAUF

Das vorliegende Abenteuer kann auf zwei verschiedene Arten und Weisen gespielt werden: Entweder orientieren Sie sich klassisch an einem roten Faden und spielen eine relativ feste Abfolge von Szenen. Oder aber Sie betrachten all das, was vor Ihnen liegt, als eine große Sandbox (zu deutsch: Sandkasten). Ein solches Spiel im Sandkasten ist dadurch geprägt, dass die Helden in eine unabhängig von ihnen funktionierende Welt hineingesetzt werden, in der alles seinen Gang geht, auch ohne dass die Helden eingreifen. Anders als im klassischen Abenteuer gibt es keinen festen Plot, welchem die Helden zu folgen haben, sondern sie müssen sich selber ihren Weg suchen. Dies erfordert von Ihnen ein größeres Maß an Vorbereitung und/oder Improvisation, da Sie auf alle Eventu-

alitäten reagieren können müssen. Gleichzeitig verlangt eine Sandbox auch von den Spielern mehr Eigeninitiative, da die Handlung nicht von selbst zu ihnen kommt.

Wir werden Ihnen in diesem Abenteuer im Wesentlichen Rahmenbedingungen und denkbare Handlungsabläufe präsentieren, um Ihnen einen möglichst großen Freiraum in der Gestaltung des Abenteuers zu bieten. Ob Sie diese Freiheit an Ihre Spieler weitergeben oder für diese bereits einen spannenden Handlungsstrang vorfertigen, bleibt Ihnen überlassen – schlussendlich wissen Sie am besten, ob es Ihrer Runde im Sandkasten gefällt.

Unabhängig von dieser Entscheidung legen wir es Ihnen jedoch sehr ans Herz, dieses Abenteuer vor dem Spielen mindestens einmal komplett durchzulesen, um einen Überblick darüber zu gewinnen, welche Aspekte Sie in welchem Part des Abenteuers betonen möchten.

ALTERNATIVE EINSTIEGE

Sollte es für Ihre Gruppe aus verschiedenen Gründen nicht passend sein, eine der Parteien in Festum zu ersetzen, so können Sie die Helden selbstverständlich auch auf anderen Wegen dorthin beziehungsweise zum Schloss lotsen. Im Folgenden finden Sie diesbezüglich ein paar Ideen skizziert. Beachten Sie bitte, dass diese ggf. auch kleinere bis größere Änderungen im Ablauf des Abenteuers notwendig machen.

☛ **Auf der Spur der wandelnden Toten:** In irgendeinem liebevollen, mittelreichischen oder bornischen Dorf stoßen die Helden auf Dorfbewohner, die ob geöffneter Gräber ziemlich aufgebracht sind (und kurz davor, eine vermeintliche Hexe zu lynchen). Bei ihren Untersuchungen können sie eine Spur der Nekromantie entdecken, denn in zahlreichen anderen Ortschaften sind ebenfalls Leichen verschwunden, die den Helden auch über den Weg laufen können. Ohne es zu wissen, haben sie sich auf die Fährte der beiden Verlorenen gesetzt und werden kurz nach diesen am Schloss eintreffen.

☛ **Bronnjar anstelle des Bronnjaren:** Die Helden erfahren in Kuslik davon, dass Ugo Strobanoff nach Festum aufgebrochen ist, um im Bornland ein altes Schloss mit zahlreichen Schätzen zu untersuchen, welches er geerbt haben soll. Die Zwielfichtigkeit des angeblichen Erben sollte gemeinsam mit der Neugier der Helden ausreichen, um die Angelegenheit selber einmal untersuchen zu wollen – nur leider hat Strobanoff bereits einen mehrtägigen Vorsprung, sodass Eile geboten ist.

Eventuell haben die Helden (aus vorhergehenden Abenteuern) auch noch die eine oder andere Rechnung mit Ugo offen und die Suche nach dem Schloss wird zu einer persönlichen Angelegenheit.

☛ **Im Dienste des Königs:** Der bornische Wappenkönig *Graf Ljasew von Utzbinnen-Ouwenstam* (siehe **Schwarzer Bär 39, 149**) beauftragt die Helden damit, nach so langer Zeit endlich zu klären, ob Iljan Strobanoff tatsächlich verstorben ist und ob sich im Schloss womöglich Hinweise auf irgendeinen Erben finden lassen. Wenn Sie eine der anderen Meisterpersonen bereits hier stärker einbinden wollen, kann der Auftrag auch lauten, die Erbschaftsansprüche zu überprüfen, die ein gewisser Ugo Strobanoff angemeldet hat.

Bei dieser Variante stolpern die Helden somit eher zufällig in den Wettlauf der anderen Parteien.

☛ **Ungebetene Gäste:** Iljan Strobanoffs Verwalter Jucho Juchski verschafft sich nach dem Ableben seines Herrn hin und wieder einen kleinen Nebenverdienst, indem er Reisende, insbesondere solche, die sich im Sumpf verirrt hatten, gegen ein horrendes Entgelt im Schloss nächtigen lässt. Dies kann auch die Helden betreffen, die sich zähneknirschend Gastfreundschaft erkaufen, nur um kurze Zeit später dem momentanen Hausherrn gegen eine Räuberbande oder beispielsweise Ugo Strobanoff und seine Schergen beistehen zu müssen. Es ist nun an den Helden, sich der Gegebenheiten des Schlosses zu bedienen, um sich der zahlenmäßig überlegenen Angreifer zu erwehren.

Alternativ können die Helden auch im Umland auf den vollkommen aufgelösten und verletzten Verwalter treffen, der von der Bande aus dem Schloss geworfen wurde, sodass den Helden nun die umgekehrte Rolle zukommt: Sie müssen Schloss Strobanoff heimlich infiltrieren und zurückerobern (und ggf. anschließend wie zuvor beschrieben verteidigen).

☛ **Das Erbe des Schwertkönigs:** Als *Reo Conchobair (Großer Fluss 170)*, der Sohn des Schwertkönigs Raidri Conchobair, vom Ableben Iljan Strobanoffs hört, bittet er die Helden um Hilfe. Sie sollen nach Schloss Strobanoff reisen und dort nach Relikten seines Vaters suchen, um zu verhindern, dass diese in falsche Hände geraten. Reo kennt weder Iljan Strobanoff noch sein Anwesen persönlich und ist auf Burg Conchobair zu sehr eingebunden, um die Reise selber antreten zu können. In der Spielvariante **Wettkampf unter Freunden** bietet sich das Haus Conchobair dank der Freundschaft Raidris und Iljans gut als Partei an.

Alternativ kann auch eines der zahllosen unehelichen Kinder des Schwertkönigs auf die Helden zukommen. Es bittet die Helden darum, zu Iljan Strobanoff zu reisen, um einen Zeugen oder Beweis für seine Abstammung zu finden.

☛ Weitere unzählige Varianten für den Einstieg sind denkbar, indem Sie einfach zu einer der zahlreichen auftretenden Meisterpersonen eine Verbindung ziehen.



DER WEG INS ABENTEUER

Schloss Strobanoff bietet den Helden die Möglichkeit, das bornländische Schloss eines legendären Abenteurers und Glücksritters zu erforschen und dabei einige seiner Schätze an sich zu bringen. Unglücklicherweise haben aber auch andere Parteien Wind von der Existenz des Schlosses und der Schätze bekommen und machen sich nun ebenfalls auf den Weg.

Der Einstieg in das Abenteuer führt für alle beteiligten Parteien (ggf. außer den Untoten) über Festum: Die Magier und Draconiter werden hier von ihren jeweiligen Vorgesetzten ausgesandt, die Glücksritter und Ugo Strobanoff erfahren (Neues) vom Schloss Strobanoff.

Dieses Kapitel gliedert sich in zwei Teile, der eine ist eher organisatorischer Natur und beschäftigt sich mit der Vorbereitung der Expeditionen, der andere thematisiert die individuellen Einstiege der Gruppen in das Abenteuer.

IN FESTUM

Einwohner: etwa 33.000 (davon jeweils über 3.000 Goblins und Exilmaraskaner, etliche Norbarden und Nivesen)

Wappen: silberner Schwan auf rotem Grund
Herrschaft/Politik: Freie Stadt, regiert durch den Weiten und Engen Rat sowie zwei Bürgermeister

Garnisonen: 300 Stadtgardisten, 300 Mitglieder der Kriegergilde, 800 Seesoldaten

Tempel: Tempel aller Zwölfgötter und einiger Halbgötter, Swafnir, Rur und Gror, Rastullah, Mokoscha

Wichtige Gasthöfe: *Markthotel* (Q10/P10/S22, bestes Haus am Platz), *Taverne Altes Lotsenhaus* (Q4/P4/S10, Seemannskneipe), *Herberge Riff der verdorrten Kehlen* (Q1/P3/S28, üble Kaschemme), *Schenke Zwei Masken* (Treffpunkt für Theaterbesucher, Q8/P9/S–), *Herberge Lavaitzis* (Q6/P5/S18, beliebt bei Norbarden)

Handel und Gewerbe: wichtiger Handelshafen, Werften, Gerbereien, Hauptsitz der Nordlandbank, Handelshäuser Surjeloff, Alatzter und Ilumkis, in der Bedeutung abnehmendes Stoorrebrandt-Kontor

Wichtige Fest- und Feiertage: 1. Efferd (große Flottenparade), 8. Phex (Umzug der Atmaskottjen), ab dem 1. Markttag im Ingerimm eine Woche lang Warenschau

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Heiliger Festo von Aldyra (Drachentöter und Namensgeber), Heilige Rondragabund von Riedemer (rettete 50 Schwerter vor den Priesterkaisern), Atmaskot Blutsäuer (Thorwaler Pirat, besetzte die Speicherinsel), das Schellenkind (mysteriöse Schreckgestalt), Mantka Riiba (Königin der Festumer Goblins)

Besonderheiten: Sitz des Adelsmarschalls, auf dem Reißbrett geplante Altstadt, Hesindendorf mit Magierakademie und Niederlassung des Roten Salamanders, Festumer Tiergarten, Maraskanerviertel Neu-Jergan, viele Goblins im Gerberviertel, gemiedener Zwiellichtberg

Stimmung in der Stadt: In der Freien Stadt am Perlenmeer macht sich eine gewisse Aufbruchstimmung breit; man hat die Krisen der vergangenen Jahre gut bewältigt und ist aus ihnen gestärkt hervorgegangen. Der Umzug Stoorrebrandts hinterließ zudem Lücken im Spiel der Mächte, die zahlreiche Anwärter nun gerne füllen würden.

Was die Festumer über ihre Stadt denken: "Wir haben schlimme Jahren überstanden, nun ist es Zeit für einen Neuanfang. Wir werden ganz Aventurien zeigen, dass unsere Stadt auch ohne Stoorrebrandt zu Großem imstande ist."

Festum bietet als eine der größten Städte Aventuriens bereits an sich genügend Potential, um eine Heldengruppe lange Zeit zu beschäftigen. Ob Sie Ihre Helden direkt in die Ereignisse dieser Geschichte stolpern lassen, sie erst mit einem anderen Abenteuer hierher lotsen oder gar vor Ort beschäftigen, bleibt Ihnen überlassen. Sofern Sie die Zeit dafür aufbringen können, bietet es sich durchaus an, die Helden über einige vorhergehende Abenteuer mit dem anvisierten Auftraggeber bereits deutlich früher in Kontakt zu bringen oder auch andere Antagonisten einzuführen.

Weitere Informationen zur Stadt Festum und dem Bornland entnehmen Sie bitte **Schwarzer Bär**, Hinweise zum Spiel in Städten finden Sie in **Patrizier**.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Im Folgenden werden wir Ihnen zu jeder der spielbaren Parteien einen denkbaren Einstieg in die Geschehnisse schildern. Diese sind explizit nur als Vorschläge zu verstehen, da deren konkrete Gestaltung letzten Endes von der Zusammensetzung ihrer Gruppe abhängt und auch beispielsweise davon, ob Sie eine der Parteien komplett durch die Helden ersetzen.

Lesen Sie sich vor diesem Kapitel am besten erst einmal die Beschreibungen der Parteien ab Seite 78 durch, um einen

Überblick über deren Motivationen, Gesinnungen und Hintergründe zu erhalten, der für das Verständnis nützlich sein wird.

FESTUMER MAGIER

Wie sich der Weg ins Abenteuer für die Partei der Magier gestaltet, richtet sich vor allem danach, wie ihre Gruppe zusammengestellt ist. Sollten Sie einen Magier in der Gruppe

haben, der an der Halle des Quecksilbers studiert hat oder aus anderen Gründen einen Kontakt zu Magister Alwin Wippflügler hat (**HaM 105**), so mag dieser direkt auf jenen zukommen und ihn mit der Durchführung einer Expedition im Namen der Akademie beauftragen.

Alternativ – und insbesondere dann, wenn kein Magier in der Gruppe oder aber diese sehr klein ist – können die Helden auch von *Jakoon Ruderow* (siehe Seite **93**) in einer Taverne angesprochen werden oder auf einen Aushang stoßen, mit dem dieser nach Begleitung für eine Expedition sucht.

Erscheint Ihnen eine Anwerbung durch die Akademie nicht plausibel, beispielsweise weil es sich bei den Helden um keine allzu bekannten Recken handelt, so kann Alwin Wippflügler in diesem Fall schlicht nicht allzu sehr von der Sinnhaftigkeit dieser Unternehmung überzeugt sein. Da er auf Grund akademieinterner Vorgänge jedoch gezwungen ist, der Angelegenheit zumindest nachzugehen, greift er guten Gewissens auf externe Kräfte in Gestalt der Helden zurück. Ob er diese spüren lässt, dass er sowohl von ihnen als auch von der Untersuchung nicht überzeugt ist, liegt in Ihrem Ermessen – je mehr Wippflügler sie jedoch abwertet, desto größer mag später die Genugtuung sein, wenn die Helden tatsächlich erfolgreich zurückkehren sollten.

Oder aber Sie lassen die Helden gezielt bei der Akademie abblitzen, um diese in die Fänge der Glücksritter oder Ugo StrobanoFFs zu treiben oder selbständig der Angelegenheit nachgehen zu lassen.

Lohn: Hier hängt sehr viel davon ab, inwiefern die Akademie (in Person von Alwin Wippflügler) von der Unternehmung überzeugt ist und welche Reputation die Helden vorweisen können. In jedem Fall ist dies ganz sicher nicht die erste Expedition, die von der Halle des Quecksilbers auf den Weg geschickt wird, sodass diese genau weiß, welche Angebote und Forderungen angemessen oder überzogen sind (was nicht heißen soll, dass nicht versucht wird, möglichst geringe Löhne zu zahlen – auch in der Wissenschaft muss gespart werden).

In diesem Sinne bewegt sich der Sold zwischen zwei Golddukaten pro Tag für hochkarätige Helden in einem der wichtigsten Projekte der letzten Jahre und einem Silbertaler pro Tag für dahergelaufene Abenteurer in einer Alibi-Untersuchung. Unglücklich ist jener Held, der **Verpflichtungen** gegenüber der Akademie hat und nur dann eine Bezahlung erhält, wenn Sie ihn nicht ganz leer ausgehen lassen möchten. Da es sich dabei allerdings wohl meist um einen Magier (oder anderen Gelehrten) handeln wird, so kann man diesen auch mit einer Beteiligung an einer eventuellen wissenschaftlichen Veröffentlichung ködern bzw. entlohnen.

GLÜCKSRITTER

Da die Glücksritter als klassische Heldengruppe konzipiert sind, ist es prinzipiell ein leichtes Unterfangen, diese durch die Helden zu ersetzen oder mit diesen zu kombinieren. So können Sie je nach Zusammensetzung Ihrer Gruppe diese entweder selbständig und aus eigener Motivation heraus nach Schloss StrobanoFF suchen lassen (beispielsweise nachdem sie zuvor von den Magiern abgewiesen wurden) oder aber um einige der Meisterpersonen ergänzen. Hierfür können sie

sowohl den Helden die Führung der Expedition überlassen und sie nach Begleitern suchen als auch umgekehrt die Helden auf die Glücksritter treffen lassen, welche bereits Kenntnis vom Schloss erlangt haben.

Lohn: Die Glücksritter haben keine ausreichenden Mittel, um die Helden zu bezahlen. Stattdessen wird man sich darauf verständigen wollen, alle Beute gerecht zu teilen – wobei natürlich denjenigen, welche die (meisten) Informationen über das Schloss geliefert haben, der Löwenanteil oder das Recht, als erster aus den gefundenen Artefakten wählen zu dürfen, zusteht.

DRACONITER

Sofern keine kirchennahen Helden in der Runde weilen, denen man die Leitung der Expedition übertragen kann, bietet es sich an, mit den Helden das Duo *Nassin Ferunkow* und *Geron Rodiak* (siehe Seite **79/80**) zu verstärken.

Eilt den Helden ein gewisser Ruf voraus, so werden sie gezielt angesprochen und in den Festumer Erzhort Telki Elutarkis eingeladen, wo Erzabt *Wulphelm Tannhauser* sie persönlich empfängt (**Orden 83f., Schwarzer Bär 95**). Ist das nicht der Fall, so stoßen die Helden wohl eher auf einen klassischen Aushang und werden ggf. auch nur in einer Schänke ein Gespräch mit Nassin Ferunkow führen.

Neben fachlichen Fähigkeiten werden die Draconiter auch höchsten Wert auf Zwölfgöttertreue und Integrität ihrer Begleiter legen; sie werden es nicht riskieren, einen Söldner anzuheuern, bei dem zu befürchten steht, dass er den kirchlichen Auftrag für ein paar Dukaten mehr verrät.

Lohn: Je nach Auftreten und Profession der Helden kann auch ihre Entlohnung variieren. Der Orden der Draconiter verfügt über einige finanzielle Mittel und ist nicht darauf angewiesen, die Helden über den Tisch zu ziehen. Dennoch (oder gerade deswegen) wird man einer Gruppe aus einfachen Abenteurern auch nur einen adäquaten Lohn bezahlen, der ihrer Befähigung angemessen ist. Dieser liegt bei etwa 5 bis 7 Silbertaler pro Tag. Sind hochqualifizierte Kräfte wie Krieger, Magier oder Gelehrte in der Gruppe vertreten, so mag sich dies auf 10 bis 15 Silbertaler erhöhen. Ganz davon abgesehen, dass sich der Orden in diesem Fall und bei einem besonders erfolgreichen und den Göttern gefälligen Abschluss der Expedition auch noch zu der einen oder anderen Gefälligkeit herablassen würde, die Sie ganz nach den Wünschen der Helden gestalten können.

UGO STROBANOFF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lange Zeit bist du nun schon ohne Auftrag und Sold, doch in letzter Zeit war Phex wohl einfach nicht mit dir. Da verstummt die Taverne, als ein Mann den Raum betritt. Die Art und Weise wie er sich gibt und wie er sich umsieht, lässt dich sofort erkennen: Das ist kein Auftraggeber, bei dem man sich bewirbt. Nein, dieser sucht sich seine Söldner selber aus – und er bekommt sie auch. Er wechselt ein paar Worte mit seiner Begleitung, dann

schaut er in deine Richtung. Du witterst bereits einen lukrativen Auftrag, als sich mit einem Mal ein abgerissener Abenteurer zwei Tische weiter erhebt und auf den Mann zugehen will...

So oder so ähnlich könnte eine Anwerbung durch Ugo StrobanoFF beginnen. Ihr Held bzw. Ihre Helden sollten sich nun schleunigst bemühen, den Nebenbuhler in seine Schranken zu verweisen und ihrerseits auf ihren potentiellen Auftraggeber zuzugehen. Ob Ersterer sich kampfflos geschlagen gibt oder ein kleines Gerangel in einer handfesten Kneipenschlägerei endet, die Ihre Helden für sich entscheiden müssen, obliegt Ihnen. So oder so wird StrobanoFF vom hoffentlich entschlossenen Auftreten der Helden beeindruckt sein (sofern sie sich nicht gänzlich dumm anstellen) und ihnen ein Angebot machen, das sie nicht ablehnen können.

Sollten die Helden sich nicht einmischen, so obliegt es Ihnen, zu entscheiden, ob StrobanoFF erst einmal Verhandlungen mit dem anderen Söldling aufnimmt oder diesen von seiner Begleitung *Rondraldinho* (siehe Seite 90) rüde aus dem Weg entfernen lässt. Letzterer wird im Übrigen auch vorrangig das Gespräch mit den Helden führen.

Nachdem sich der Form halber noch einmal nach den Qualifikationen der Helden erkundigt wurde, wird diesen lediglich das Notwendigste über die bevorstehende Expedition erläutert. Abhängig von Gesinnung und Auftreten seiner Gesprächspartner wird Ugo StrobanoFF ihnen entweder gleich deutlich zu verstehen geben, dass es sich hierbei bestenfalls um eine halblegale Aktion handelt, oder aber sie in dem Glauben lassen, dass er der rechtmäßige Erbe des Schlosses sei (dem ggf. andere Parteien seinen Besitz streitig machen wollen).

Lohn: Ugo StrobanoFF wird sich der Dienste von Helden, von deren Fähigkeiten er vollends überzeugt ist, mittels blanker Münze versichern. Er wird dabei überdurchschnittlich gut bezahlen, denn er weiß, dass sich mit Geld immer noch am einfachsten Loyalität erkaufen lässt – und von Ersterem hat er mehr als genug. Orientieren Sie sich für die Löhne an den Angaben bei Magiern und Draconitern und schlagen Sie – wenn nötig – bis zu 50% drauf; Ugo StrobanoFF wird ggf. auch die ersten fünf Tage bereits im Voraus auszahlen.

DIE VERLORENEN

Sollten Sie sich mit Ihrer Runde auf die unorthodoxe Variante verständigt haben, diese als Untote ins Abenteuer zu senden, so bietet es sich an, wenn zwei der Spieler in die Rollen von Ghulshev und Sharanbel schlüpfen. Die restlichen Spieler wählen sich eine der untoten Kreaturen im Anhang als Helden aus oder Sie greifen für ein größeres Repertoire auf **Untote** zurück.

Wenn Ihre Runde Zeit und Lust hat, dies auszuspielen, so können Sie auch vorerst nur mit den beiden Verlorenen beginnen, die auf dem Weg zum Schloss marodierend durch die Lande ziehen und sich nach und nach ihre Gefährten erheben. Dies sollten Sie allerdings nicht zu lange hinauszögern, um für einige Spieler unnötige Wartezeiten zu vermei-

den. Mögliche Szenarien wären hier das Durchsuchen eines Boronangers nach einem bestimmten namhaften Leichnam, der Überfall auf ein einsames Bauernhaus und die typischen Probleme eines Untoten (Misstrauen, Vorurteile sowie Fackeln und Mistgabeln).

Lohn: Die wertvollsten Funde stellen sicherlich Ghulshevs Schädel und Ausrüstung dar, mit welchen dieser zu einem

UNTERSTÜTZUNG

GROSCHAX, SOHN DES GROMBOLOSCH

Sollten Sie der Ansicht sein, dass Ihre Helden auf der bevorstehenden Queste noch Unterstützung nötig haben werden, so können Sie sie in Festum über *Groschax, Sohn des Grombolosch* stolpern lassen, der sich ebenfalls lautstark nach Schloss StrobanoFF erkundigt. Der Angroscho arbeitet in der Werkstatt der berühmten, zwergischen Fallnbauer-Meister *Argasch und Irgasch* in Punin (siehe **Katakomben 53**), deren Dienste Iljan StrobanoFF bei der Einrichtung seines Schlosses in Anspruch genommen hatte. Als Zusatzleistung hatte der Hausherr regelmäßige Wartungen (alle 50 Jahre) gebucht, doch ein Wasserschaden in der zwergischen Werkstatt hat jüngst (vor ungefähr 3 Jahren) zahlreiche Aufzeichnungen zerstört oder stark beschädigt, sodass Groschax nun ins Bornland gekommen ist, um diese für das Schloss zu aktualisieren.

Mit einer bruchstückhaften Liste und einem guten handwerklichen Geschick ausgestattet kann er die Helden vor so mancher unliebsamen Begegnung bewahren. Obendrein besitzt er als Angroscho selbstverständlich auch einige körperliche sowie mit seinem Schmiedehammer gar kämpferische Qualität, um der Gruppe auch auf diesen Gebieten auszuhelfen.

DER RECHTSGELEHRTE

Um sicherzustellen, dass ihre Helden auch wirklich in den Besitz von StrobanoFFs Gedicht (siehe Seite 54) gelangen, können Sie bereits in Festum die Figur des Rechtsgelehrten und Notars *Vito Dannydejow* einführen. Iljan StrobanoFF hat auch bei diesem ein Exemplar gemeinsam mit der Anweisung hinterlegt, es an die ersten geeigneten, „*mutigen Abenteurer wie ich es einst war*“ auszuhändigen, die sich nach ihm erkundigen.

Beschreibung: nur wenig größer als ein Angroschim, dunkles Haar, Halbglatze, leicht watschelnder Gang, redet viel und schnell

Die Helden können auf Dannydejow über ihren jeweiligen Auftraggeber aufmerksam gemacht oder von diesem selber angesprochen werden und von ihm Informationen erhalten, die einigen Quellen Ihrer Wahl entsprechen. Iljan StrobanoFF hat er nur ein einziges Mal getroffen, als dieser die Unterlagen bei ihm hinterlegte.

Gegen Ende des Abenteuers kann sich Vito Dannydejow noch als nützlich erweisen, wenn es darum geht, Erbangelegenheiten zu regeln oder aber Besitzstreitigkeiten mit den anderen Parteien zu klären (TaW *Rechtskunde* 15).

beinahe unbesiegbaren Kämpfer wird. Sharanbel können Sie mit den geheiligten Karneolen eine Freude bereiten, welche er korrumpieren und anschließend für dunkle Zwecke nutzen kann. Aber auch die anderen Untoten müssen nicht leer

ausgehen, so können Sie ihnen – neben eventueller Ausrüstung und Ähnlichem – beispielsweise nach dem überstandenen Abenteuer die Möglichkeit gewähren, weitere besondere Eigenschaften und Fähigkeiten aus **Untote** zu erwerben.

ORGANISATORISCHES

Mit dem gemeinsamen Startpunkt Festum haben prinzipiell alle Gruppen gleiche oder zumindest ähnliche Ausgangsbedingungen für ihre Expeditionen, werden sich jedoch aufgrund unterschiedlicher Stärken und Verbindungen nicht in allen Belangen gleich intensiv vorbereiten können. Spieltechnisch werden diese verschiedenen Schwerpunkte vor allem dadurch interessant, dass sich so im späteren Verlauf des Abenteuers Ansätze zur Kooperation ergeben können oder manch eine Partei an einer Stelle passen muss, die eine andere locker überwindet.

Wir wollen uns auf vier wichtige Ressourcen konzentrieren, um die sich Ihre Helden in Festum bemühen können und auch sollten:

- **Informationen** (siehe auch Seite 18)
- **Ausrüstung & Geld**
- **Artefakte & Alchimika**
- **Waffen**

Sollten Sie an einer späteren Stelle im Spiel vor der Frage stehen, ob eine bestimmte Partei (noch) über Seile, Heiltränke, Armbrustbolzen oder eine andere Ressource wie beispielsweise Geld verfügt, so können Sie dies entweder mittels nicht unerheblichen buchhalterischen Aufwandes lösen oder aber eine etwas abstraktere Variante wählen, die im nebenstehenden grauen Kasten festgehalten ist (vgl. auch **WdE 64ff.**).

AUSRÜSTUNG

Immer wenn sich die Frage stellt, ob ein bestimmter Gegenstand vorhanden ist, können Sie den Ausrüstungswert zu Rate ziehen – je höher er ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass sich auch ungewöhnliche Dinge finden lassen. Gleichzeitig ist der Wert auch ein Anzeiger der Güte der einzelnen Ausrüstungsteile: Bei mangelhafter Ausrüstung kommt es häufiger vor, dass etwas kaputt geht oder seinen Dienst versagt.

DER AUSRÜSTUNGSWERT

Ausrüstung	Bezeichnung	Probenmodifikation*
1	(fast) keine Ausrüstung vorhanden	+7
2	nur das Nötigste	+4
3	billig und mangelhaft	+2
4	durchschnittliche Ausrüstung	+0
5	auch einige Besonderheiten	-2
6	hervorragend	-4
7	nur das Teuerste und Beste	-7

*) Die Modifikation ist ein allgemeiner Richtwert für Proben, die mit Hilfe der Ausrüstung abgelegt werden. Eine Tierfalle mit fast keinen Hilfsmitteln aufzustellen, erschwert die *Fallenstellen*-Probe um 7 Punkte, wenn man allerdings besonders leichtläufige Schlingen in einer Größe hat, die an die örtliche Tierwelt angepasst ist, kann diese Probe stattdessen um 7 Punkte erleichtert werden. Ähnliches gilt für den Bau eines Floßes, das Ersteigen einer Felswand, die Reparatur beschädigter Ausrüstung etc. Die genaue Modifikation legt der Spielleiter fest – und er entscheidet auch, ob eine Probe trotz schlechter Ausrüstung überhaupt möglich ist.

Wenn Sie festlegen wollen, ob ein bestimmter Gegenstand vorhanden ist, können Sie auf folgende Tabelle zurückgreifen. Legen Sie dafür zunächst fest, ob der betreffende Gegenstand

zur Grundausrüstung gehört, üblich oder sogar exotisch ist. Würfeln Sie dann mit dem zwanzigseitigen Würfel gegen den angegebenen Wert. Natürlich können Sie auch ohne Würfelwurf entscheiden – und vor allem haben die Spieler kein Anrecht auf eine Probe, wenn der Spielleiter es nicht will.

DAS VORHANDENSEIN VON AUSRÜSTUNG

Ausrüstungswert	Grundausrüstung	Übliche Ausrüstung	Exotisches	Unwahrscheinliches
1	4	1	—	—
2	8	4	—	—
3	11	9	1	—
4	14	12	3	1
5	16	14	6	1
6	18	17	10	2
7	20	20	15	3

Beispiele:

Grundausrüstung für eine Reise in ein Gebirge: Rucksack, gutes Schuhwerk und dicke Socken, warme und regenbeständige Kleidung, Feuerstein und Zunder, Wasserschlauch, Schlafdecke

Übliche Ausrüstung im Gebirge: Seile, Jagdwaffen, Beil für Feuerholz, Zeltplane, Hammer für Zeltringe, Salz und Gewürze, Notproviand, Medizin gegen Schürfwunden und Blasen, Ersatzsocken, Schnitzmesser, Topf, Bratspieß

Exotisches: Kletterhaken, Fernglas, Heiltrank, Medizin gegen allerlei Wehwehchen, Seidenseil, Ersatzriemen für den Rucksack

Unwahrscheinliches: NIHILOGRAVO-Ring (begrenzte Ladungen), Zauberspruch

Für jede dieser vier Kategorien werden Sie in der folgenden Tabelle für jede Partei einen solchen Ausrüstungswert zwischen 1 und 7 vorfinden, der sich trotz seines Namens natürlich auch für die Bestimmung beispielsweise des Wissensstandes einer Gruppe eignet:

Partei				
Festumer Magier	6	4	6	3
Draconiter	4	6	5	4
Glücksritter	2	5	2	5
Ugo Strobanoff	4	7	3	6
Verlorene	1	2	1	3



INFORMATIONSBESCHAFFUNG

„So lass dir gesagt sein, mein Junge: Was man nicht im Kopf hat, das man hat in den Beinen! Und doch gibt es mehr Menschen dort draußen als du glaubst, die mit kräftigen Schenkeln einen Mangel an Intelligenz wettzumachen wissen.“
—gehört in der Halle des Quecksilbers, neuzeitlich

Jede Expedition ist zum Scheitern verurteilt ohne eine ausführliche Planung. Dies werden hoffentlich auch Ihre Helden berücksichtigen und sich vor ihrem Aufbruch zum Schloss Strobanoff bemühen, wertvolle Informationen zu gewinnen. Je nachdem, wie die Heldengruppe aufgestellt ist, kommen unterschiedliche Quellen zur Beschaffung dieses Wissens in Frage: Während Magier und Gelehrte staubige Archive bevorzugen, werden Streuner auf den Straßen der Stadt schneller das erfahren, was sie wissen wollen. Zu dem Folgenden empfehlen wir Ihnen auch die Lektüre der entsprechenden Abschnitte in **WdE 56-63**.

Wir haben uns bemüht, auch dieses Kapitel so zu gestalten, dass Sie als Spielleiter alle notwendigen Informationen an die Hand bekommen, um frei auf die Bedürfnisse Ihrer Runde reagieren zu können. Andererseits wollten wir Ihnen jedoch auch Arbeit abnehmen, falls Sie weder Zeit noch Lust haben, alle Quellen selber zu gestalten oder am Tisch zu improvisieren.

Sie finden im Folgenden also einerseits zuerst eine Übersicht über Fakten und Gerüchte, die sich in Festum aufschnappen lassen. Andererseits haben wir anschließend aber auch einige beispielhafte aventurische Quellen ausformuliert sowie Institutionen und Personen ausgearbeitet, mit denen Ihre Helden in Kontakt kommen können.

Prinzipiell sollte es sich für die Helden nicht allzu schwierig gestalten, Personen aufzubringen, die ihnen etwas über Strobanoff erzählen können. Denn er war nicht nur für viele Jahre eine bekannte Persönlichkeit (über die sich naturgemäß allerlei Kladj und Tradj verbreiten), sondern hatte auch zahlreiche Leute angestellt, von denen sich sicherlich einige nun auch in Festum aufhalten.

ÜBERSICHT

Im Folgenden finden Sie zahlreiche Informationen und Gerüchte zu Iljan Strobanoff, die in bekannter Manier in wahre (+) und unwahre (–) unterteilt sind sowie solche, die nur zu Teilen der Wahrheit entsprechen oder aber Ihnen als Meister zur freien Ausgestaltung überlassen sind (+/–).

FREUNDE & FAMILIE

- ☞ Seine Eltern Geertja und Wulfew Strobanoff waren einfache Handwerker. (+)
- ☞ Iljan sollte ihr einziges Kind bleiben (+/–), um das sie sich entsprechend sorgsam kümmerten (+).
- ☞ Es war ihm Zeit seines Lebens nicht vergönnt, eine Familie zu gründen. (+)
- ☞ Allerdings munkelt man, dass Strobanoff ohne Traviass Segen unzählige Kinder in ganz Aventurien gezeugt haben soll. (+/–)
- ☞ Er soll selber der Bastard des Bronnjar Lugskoje gewesen sein (–), der ihn später auch offiziell zum Sohn nahm (+).
- ☞ Der Bronnjar Lugskoje ließ es sich fürstlich bezahlen, Strobanoff durch Adoption zu seinesgleichen zu machen. (+/–)
- ☞ Der Bronnjar Lugskoje hat ihn aus Freundschaft adoptiert. (+/–)
- ☞ Freunde hatte Strobanoff viele, doch ein beträchtlicher Teil von diesen kam und ging mit dem Geld. (+)
- ☞ Zeit dessen Lebens verband Strobanoff eine enge Freundschaft mit dem Markgraf von Winhall, dem Schwertkönig Raidri Conchobair. (+)

FRÜHERE ABENTEUER

- ☞ Bereits früh wollte der junge Iljan Glücksritter werden und suchte nach Wegen in die große weite Welt. (+)
- ☞ Seine Eltern waren davon wenig begeistert. (+)
- ☞ Von Zeit zu Zeit hat er auch ein paar krumme Dinger gedreht ... (+/–)

- ☛ Irgendwann wurde Rakorium Muntagonus auf ihn aufmerksam und weckte sein Interesse für längst vergangene Zeiten und deren Schätze. (+)
- ☛ Mit diesem nahm er auch an der Expedition nach Wahjad, der Stadt tief im Meer teil (+/-).
- ☛ Eines Tages kam er mit einem gewaltigen Schatz heim (+); er hatte einen Drachenhort geplündert (+)/einen novadischen Kalifen beraubt (-)/den Orkenhort gefunden (-)/ihn einem Drachen beim Boltan abgenommen (+/-).
- ☛ Dieser Fund machte ihn faul und Strobanoff begnügte sich damit. (-)
- ☛ Seitdem stand er bei Expeditionen nicht mehr auf der Gehaltsliste, sondern fertigte diese für gewöhnlich selber an. (+).
- ☛ Sein besonderes Interesse galt den Tulamidenlanden (+)/Salem (+/-)/den Hochelfen (-)/der finsternen Magie und Hinterlassenschaften Borbarads (-).
- ☛ 1024 BF verlor er beinahe seine gesamte Mannschaft in den Tulamidenlanden. (+) Strobanoff hatte den Zorn eines Magiermoguls geweckt (+/-)/wurde von einer Mumie verflucht (+/-)/geriet mit einem novadischen Kalifen aneinander (-)/hat sie einem Dschinn geopfert (-).
- ☛ Danach zog er nie mehr in die Welt hinaus. (+)

SCHLOSS STROBANOFF

- ☛ Sein Schloss steht tief in Sewerien (+)/bei Vallusa (-)/im Bornwald (-)/nahe dem Totenmoor (+/-)/ist abgebrannt (-).
- ☛ Er hat es von einem Bronnjaren gekauft (-)/entdeckt (-)/mittels Unmengen von Geld selber errichten lassen (+)/beim Boltan gewonnen (-).
- ☛ Die Errichtung dauerte etwa ein halbes Jahrzehnt (+), 1016 BF wurde es mit einem großen Fest eingeweiht (+).
- ☛ Manche sagen, es sei auf magische Weise erbaut worden (-).
- ☛ Es ist kein typisches bornisches Jagdschloss (+), sondern ähnelt viel mehr einem tulamidischen Palast (-)/einem horasischen Landsitz (+/-)/einer weidenschen Zwingfeste (-).
- ☛ Die Wünsche des Bronnjaren ließen die Bauleiter regelmäßig die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. (+).
- ☛ Strobanoff ließ viele Architekten und andere Spezialisten aus fernen Ländern anreisen. (+)
- ☛ Das Schloss soll gar über eine eigene Kanalisation verfügen (+), bis an die Zähne bewaffnet und gerüstet sein (-) und zahlreiche Geheimgänge haben (+).
- ☛ Zu dem Schloss gehört auch ein riesiges Gelände, das urbar gemacht wurde (+)/nur aus Bäumen besteht (+/-)/voller Bodenschätze ist (-).
- ☛ Strobanoff hat ein richtiges Dorf dort angesiedelt. (+)
- ☛ Vor einigen Jahren hat Strobanoff noch einmal umfangreiche Umbauten vorgenommen. (+)
- ☛ Irgendwo im Schloss ist ein großer Schatz (+)/ein mächtiges und unheiliges Artefakt (+/-)/Kaiser Hal (-) versteckt, den/das der alte Fuchs mit unlöslichen Rätseln (+/-), Fallen (+) und untoten Dienern (-) gesichert hat.

DER FLUCH ✱

- ☛ Das Schloss ist verflucht. (+/-)
- ☛ Seine Bewohner sind alle geflohen (+/-)/in Frösche verwandelt (-)/tot (+/-)/bewachen als Untote das Schloss (-).

- ☛ Iljan Strobanoff hatte es sich mit anderen Mächten verscherzt, nämlich einer Goblin-Schamanin (-)/einem Druiden (+)/Borbarads Geist (-)/den Erzdämonen (-)/Praios (-)/Boron (+/-).
- ☛ Den Schlossherrn hat all dies in den Wahnsinn getrieben. (+/-)
- ☛ Niemand vermag das Schloss mehr zu finden, die Natur verbirgt es aus gutem Grund. (-)
- ☛ Auf seinem Gelände herrschen nun blutrünstige Kreaturen und die Natur selber wendet sich gegen jedes menschliche Wesen. (+/-)
- ☛ Schon viele haben versucht, das Geheimnis von Schloss Strobanoff zu lüften. (+)
- ☛ Aber nur wenige kamen lebendig wieder heim. (+/-)
- ☛ Iljan Strobanoff ist tief unter seinem Schloss auf ein Erbe der Theateritter gestoßen und verteidigt dies nun bis in alle Ewigkeit gegen die Geister der Rotpelze. (-)

AKTUELLES

- ☛ Iljan Strobanoff ist verschollen (+/-)/schon seit vielen Jahren tot (+)/vor einem geprellten Ehemann in den Süden geflohen (-)/wohlbehalten in seinem Schloss (+/-)/zu den Dämonenknechten übergelaufen (-).
- ☛ Sein Schloss ist abgebrannt (-)/nach wie vor bewirtschaftet (-)/von einem Verwalter betreut (+/-)/verlassen (+)/verflucht (+/-).
- ☛ Seit das Schloss verlassen wurde, haben sich dort ganze Banden von Goblins eingenistet. (+/-)
- ☛ Viele merkwürdige Gestalten tummeln sich in letzter Zeit in der Stadt (und stellen viele Fragen). (+)
- ☛ Ein Verwandter Strobanoffs ist in die Stadt gekommen (+/-), er will sein Erbe (+/-)/einen Streit mit Iljan beilegen (-)/gar nichts (-).
- ☛ Zwischen den Magiern und Draconitern herrschen derzeit ungewohnte Spannungen. (+)
- ☛ Stoerrebrandt will wieder in die Stadt ziehen. (-)
- ☛ Eine Uthuria-Expedition läuft bald in den Hafen ein. (-)
- ☛ Auf dem Markt gibt es außergewöhnlich große Kartoffeln. (+/-)

QUELLEN

Im Folgenden bekommen Sie in gewohnter Manier Quellentexte geboten, die Ihre Helden in Festum ergattern können. Diese sind lediglich nach ihrer Art geordnet (schriftlich oder mündlich) und behandeln diverse, aber bei Weitem nicht alle denkbaren Themengebiete. Um den Helden tatsächlich ein möglichst breites Wissensspektrum zugänglich zu machen, sollten Sie sie mit den restlichen Informationen dieses Kapitels kombinieren. Insbesondere einige der mündlichen Quellen liefern auch weniger direkt Wissen, als dass sie viel mehr Verbindungen herstellen, über welche die Spieler an dieses gelangen können (beispielsweise Quelle 24). Die meisten Quellen sind zudem derart gestaltet, dass Sie sie ihrem Inhalt nach auch problemlos in der jeweils anderen Kategorie verwenden können (falls Ihre Helden beispielsweise nur in dieser Nachforschungen anstellen).

IN STAUBIGEN ARCHIVEN – KOPFARBEIT

Die Recherche anhand von auf Pergament gebanntem Wissen wird wohl mehr das Metier jener Helden sein, die mit dem Verstand flinker als mit der Zunge sind. In Festum bieten sich hierfür insbesondere das **Stadtarchiv** sowie das **Archiv der Festumer Flagge** an. Selbstverständlich können die Helden aber auch – sofern Sie Zugang erhalten – die Bibliotheken der Magierakademie oder des Draconiterhorts verwenden. Um das Spiel nicht unnötig zu verkomplizieren, macht es jedoch keinen Unterschied, an welchem Ort die Helden nach Informationen suchen; prinzipiell ist jede Quelle überall auffindbar, auch wenn dies bisweilen skurrile Blüten treiben mag – doch oft sind es ja gerade solche Zufälle, die einer Heldengruppe in die Hände spielen.

AUF DEN STRAßEN FESTUMS – BEIPARBEIT

Auch jene Helden, die kaum ihren eigenen Namen lesen können oder aber nichts mit Bibliotheken am Hut haben, können in diesem Teil des Abenteuers von Nutzen sein. Denn das Wissen um Iljan Strobanoﬀ lebt nicht nur in diversen Schriften weiter, sondern auch in den Köpfen und Erzählungen der Bornländer. Und so wird es findigen Helden gelingen können, so manche wahre und auch unwahre Geschichte oder gar jemanden, der Strobanoﬀ noch persönlich kannte, aufzutreiben. Ein lohnenswertes Ziel für solche Recherchen wäre beispielsweise das **Riff der verdorrenden Kehlen**; dieses sowie weitere **Anlaufstellen** finden Sie weiter unten.

REGELN ZUR INFORMATIONSSUCHE:

Pro 2 Stunden, die ein Held mit der Recherche zubringt, kann er je nach Methode eine *Lesen/Schreiben*- (KL/KL/IN) bzw. *Gassenwissen*-Probe (KL/IN/CH) ablegen und die TaP* sammeln. Gemeinsam suchende Helden können ihre TaP* selbstverständlich addieren. Für je 5 TaP* können Sie den Helden eine der Quellen zugänglich machen.

Da es sich bei keiner der Quellen um Geheimwissen oder versteckte Akten handelt, haben wir auf eine Gewichtung nach benötigten TaP* verzichtet. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, selber zu entscheiden, welche Informationen Sie den Helden zugänglich machen wollen. Selbstverständlich können Sie auch die TaP*-Schwellenwerte nach Belieben anpassen.

Ausführlichere Regeln zur Suche nach Informationen finden Sie in **WdE 56-63**.

KOPFARBEIT

QUELLE 1

[...] Hiermit erkläre ich – Bronnjar Baron Alwin Lugskoje – Iljan Strobanoﬀ zu meinem Sohne und somit auch zu meinem einzigen und alleinigen Erben mit vollem Erbschaftsanspruch. [...]

—Auszug aus dem bornischen Adelsalendarium des Jahres 1011 BF

QUELLE 2

Strobanoﬀ weiht Schloss ein

Am 5. Tsa hat Baron Iljan Strobanoﬀ nach mehrjähriger Bauzeit endlich sein prächtiges Anwesen, das wohl insgeheim gedacht war, selbst Schloss Ilmenstein zu übertreffen, mit einer großen Feier eingeweiht. Zu den geladenen Gästen gehörten neben diversen prominenten Persönlichkeiten des Bornlandes auch so illustre Gestalten aus seiner bewegten Vergangenheit wie Markgraf Raidri Conchobair oder der orientalische Magus Okharim, eine ebenfalls gewichtige Persönlichkeit.

—Auszug aus dem Archiv der Festumer Flagge des Jahres 1016 BF

QUELLE 3

Die größte Schwierigkeit war es aber, Steinmetze zu besorgen, die nicht nur gut waren, sondern auch verschwiegen. Strobanoﬀ bestand darauf, dass sie von außerhalb kommen. Ja, von außerhalb des Bornlandes. War ganz schön schwierig, welche zu finden. Aber mit so viel Dukaten, wie Strobanoﬀ sie gelockt hat, klappte es am Ende doch.

Er bezahlte den Steinmetzen den dreifachen Tageslohn, den sie in ihrer Heimat bekommen hätten. Das waren Unsummen, aber dafür konnte er sich ihrer Verschwiegenheit sicher sein. War natürlich auch ganz praktisch, dass die meisten unsere Sprache nicht sprachen. Wem hätten sie so etwas verraten können?

—die Erinnerungen des Togarn Einauge, Spitzel und Streuner

QUELLE 4

Einer der Steinmetze hat sich in eine Magd verguckt und wohl immer wieder über seine Arbeit gesprochen, nachdem sie ihm etwas Garethi beigebracht hatte. So wie es scheint, haben seine Kollegen und er unter dem Schloss ein interessantes Gewölbe gebaut. Wie ich das weiß? Nun, die meisten Mägde können dem Charme eines gebildeten Festumers wie mir nicht widerstehen ...

—die Erinnerungen des Togarn Einauge, Spitzel und Streuner

QUELLE 5

Strobanoﬀ regt sich wieder

Über ein Jahr war es nach seiner offenbar misslungenen Fahrt in den Süden erstaunlich still um den Lebemann Iljan Strobanoﬀ gewesen. Nun scheint der bornische Bär aber aus seinem Winterschlaf erwacht zu sein. Denn nach übereinstimmenden Berichten haben sich viele Handwerker auf den Weg zu Schloss Strobanoﬀ gemacht und auch im Festumer Hafen legten große Warenlieferungen an, die den Zollmeister sicherlich freuen werden. Unserem sewerischen Korrespondenten teilte der Schlossherr mit, dass er mit einigen Elementen seines Schlosses nicht mehr zufrieden sei und daher gezwungen sei, Anpassungen vorzunehmen.

Iljan Strobanoﬀ hatte sein Schloss erst 1016 BF nach einer mehrjährigen Bauphase eingeweiht. Angesichts der neuerlichen Umbauten fragen wir uns: Wird dieses Schloss den Ansprüchen eines Strobanoﬀ jemals gerecht werden?

—Auszug aus dem Archiv der Festumer Flagge des Jahres 1025 BF

QUELLE 6 ★

Strobanoff verflucht?

In letzter Zeit häufen sich die Meldungen von „Flüchtlingen“, die das Anwesen des berühmten Abenteurers in Richtung Festum verlassen haben sollen. Ihre Angaben diesbezüglich sind allerdings äußerst diffus, haben jedoch allesamt gemein, dass von unnatürlichen Vorkommnissen die Rede ist. Von Seiten Strobanoffs konnte jedoch keine besorgniserregende Stellungnahme eingeholt werden.

—Auszug aus dem Archiv der Festumer Flagge des Jahres 1011 BF

QUELLE 7

Überdies erreichte uns die schreckliche Kunde, dass die Expedition um Ihre Spektabilität Rakorium Muntagonus womöglich im Perlenmeer einem gewaltigen Sturm, einem der gefürchteten Kauca zum Opfer gefallen sei. Gemeinsam mit dem Schwertkönig Raidri Conchobair, Ruban ibn Dhachmani, den Baronen Fredo Wulfhelm von Plötzlingen-Eberstamm und Uribert von Kieselburg, seinem Kollegen der magischen Zunft Thergoff von Gratenfels und einem ortsansässigen Glücksritter namens Iljan Strobanoff und zahlreichen anderen Gehilfen war er aufgebrochen, um die Geheimnisse einer angeblich im Meer versunkenen Stadt zu ergründen (wir berichteten). Nun wurde jedoch an der Küste eine Planke angespült, die von ihrem Schiff stammen soll, und es ist das Schlimmste zu befürchten. Wir hoffen, dass der Herr Efferd ihnen womöglich doch gnädig gewesen sein mag und werden unsere Leser selbstverständlich auf dem Laufenden halten.

—Auszug aus dem Archiv der Festumer Flagge des Jahres 985 BF

QUELLE 8

Muntagonus lebt!

So mancher wird sich nach den Schreckensmeldungen der letzten Wochen erstaunt die Augen gerieben haben, als Ihre Spektabilität Rakorium Muntagonus vor wenigen Tagen munter und als sei nichts gewesen durch das Stadttor spaziert kam. Begleitet wurde er von Fredo Wulfhelm von Plötzlingen-Eberstamm und Iljan Strobanoff, die jedoch ebenso wie Ihre Spektabilität vorerst jegliche Auskünfte verweigerten und sich auch zu dem Verbleib ihrer Mitreisenden nicht äußerten. Als sicher kann jedoch mittlerweile gelten, dass das Schiff der Abenteurer gesunken ist.

—Auszug aus dem Archiv der Festumer Flagge des Jahres 985 BF

QUELLE 9

Rakorium Muntagonus – keine Expeditionen mehr!

Auf Nachfrage unserer Redaktion hat Ihre Spektabilität Muntagonus erklärt, dass er vorerst darauf verzichten werde, „weitere Expeditionen zum Grund der Tiefe zu unternehmen“. Wie allgemein bekannt endete seine letzte Unternehmung in einem Desaster, als sein Schiff im Perlenmeer Opfer eines gewaltigen Sturms wurde. Seitdem sind nicht nur zwei Dutzend Seemänner verschollen, sondern auch der Baron Uribert von Kieselburg.

—Auszug aus dem Archiv der Festumer Flagge des Jahres 986 BF

QUELLE 10

Strobanoff mit großem Schatz?

Gerüchten zufolge soll der junge Abenteurer Iljan Strobanoff, der bereits seit einigen Jahren wiederholt von sich Reden macht, in den Landen der Tulamiden einen gewaltigen Schatz gehoben haben. „*Er habe Truben voller Edelsteine in seinem Wagen gehabt und konnte vor lauter Schmuckstücken kaum noch aufrecht gehen*“, wird ein Zeuge zitiert, der ungenannt bleiben möchte. Auf welche Art und Weise er an dieses Vermögen gekommen sein soll, bleibt jedoch unklar. Zollmeister Wladislaw Laikis kann diese Einfuhr ebenfalls noch nicht bestätigen: „*Uns liegen bislang keine Deklarationen seitens Iljan Strobanoff vor. Wir sind uns jedoch sicher, dass er dies als gesetzestreuer Bürger unserer schönen Stadt umgehend und vollständig vornehmen wird, sobald er wieder in Festum eintrifft.*“

—Auszug aus dem Archiv der Festumer Flagge des Jahres 1007 BF

QUELLE 11

Eilmeldung: Uribert von Kieselburg lebt!

Die wissenschaftlichen Resultate der jüngsten Expedition Ihrer Spektabilität Rakorium Muntagonus rücken angesichts einer erstaunlichen Neuigkeit in den Hintergrund: Uribert von Kieselburg, der vor über zehn Jahren vermeintlich verstorbene Abenteurer ist noch am Leben! Wie es dazu kommt, wo er die letzten Jahre verbracht hat und wie er gerettet wurde – darüber lesen Sie in der nächsten Ausgabe mehr, wenn wir ihn sowie Trutz Trondloff, einen seiner Retter, im Gespräch haben.

—Auszug aus dem Archiv der Festumer Flagge des Jahres 997 BF

QUELLE 12

Dieser Strobanoff war sehr von sich überzeugt: Noch grün hinter den Ohren, kaum einmal weiter fort gekommen als bis nach Norburg und dennoch der Ansicht, es mit allen Gefahren dieser Welt aufnehmen zu können. Aber so waren wir alle einmal. Ich würde ihm noch Einiges über das Abenteurerleben beibringen müssen.

—Lebenserinnerungen eines Questadors, Uribert von Kieselburg, Festum, 1003 BF

QUELLE 13

Unter den Augen zahlreicher Schaulustiger legte dieser Tage die Karavelle *Kreuzerfähre* des Iljan Strobanoff ab und setzte Segel gen Süden. Ihr Eigentümer ließ es sich nicht nehmen, sich am Heck des Schiffes zu positionieren und den Beobachtern gönnerhaft zuzuwinken. Getrückt wurde dieses Bild nur durch den starken Westwind, der dem Abenteurer ein ums andere Mal beinahe seinen geliebten Hut vom Kopf und direkt in das Hafenbecken geweht hätte.

Nach unseren Informationen hat es Strobanoff dieses Mal auf die Hinterlassenschaften der sagenumwobenen Magiermorgule vom Gadang abgesehen, wie er tags zuvor noch im *Riff der verdorrenden Kehlen* kundgetan hatte.

—Auszug aus dem Archiv der Festumer Flagge des Jahres 1024 BF

QUELLE 14

Strobanoff-Fiasko

Die strobanoffsche Expedition in die Tulamidenlande ist offenbar gescheitert. Vor wenigen Tagen lief die *Kreuzerfähre*

in den Hafen ein, doch von zahlreichen Begleitern Strobanoffs fehlte jegliche Spur. Dieser selber machte einen erschütterten Eindruck und war für keine Stellungnahme zu gewinnen. Beobachter wollen gesehen haben, wie er nach seiner Anlandung umgehend die Halle des Quecksilbers aufsuchte.

Wurden Strobanoff uns seine Begleiter etwa vom *Fluch der alten Sultane* geschlagen? Wir werden Sie, liebe Leser, auf dem Laufenden halten!

—Auszug aus dem Archiv der Festumer Flagge des Jahres 1024 BF

QUELLE 15

Amulashtra und Nanduria – Etymologische Aspekte zweier vermeintlicher Geheimschriften unter Berücksichtigung semiotischer wie semantischer Charakteristika, *ein Beitrag von Iljan Strobanoff*

[...]

—Festumer Spiegel der Wissenschaften, 1022 BF

QUELLE 16

[...] Eine Untersuchung des Ordens der Draconiter gegen Iljan Strobanoff wegen des Besitzes und der Benutzung häretischer Artefakte wurde derweil eingestellt. Ein unabhängiger Gutachter der Halle des Quecksilbers stufte diese als unbedenklich ein. [...]

—aus einer Prozessakte, 1023 BF

BEIARBEIT

QUELLE 17

Mein Großvater hat beim alten Strobanoff als Koch gearbeitet. Hat wohl ganz gut gezahlt, der alte Herr; nach und nach wurde er aber immer wunderlicher. Sagte jedenfalls mein Großvater immer, aber der ist auch nicht ohne. Wahrscheinlich hatte er immer wieder Ärger mit dem Verwalter oder den anderen Köchen. Vorstellen kann ich mir das.

—der letzte Gast in einer schummrigen Taverne

QUELLE 18

Wirklich skurril wurde der Abend aber erst, als der Gastgeber uns zu einer Schatzsuche in seinem Schloss einlud. Ich wollte gar nicht so genau wissen, was es damit auf sich hatte und zog mich unter einem Vorwand in mein Gemach zurück. Dem Lärm und den Stimmen nach zu urteilen, ging diese Schatzsuche noch die ganze Nacht. Ich konnte kaum ein Auge zu tun, der nächste Tag war dann sehr anstrengend.

—Koslan Alkowitsch, bornländischer Händler

QUELLE 19

Schloss Strobanoff kenn ich. Naja, zumindest beinahe. Mein Vater – Boron sei ihm gnädig – hat mir immer wieder davon erzählt. Hat mal eine Abkürzung durch die Sümpfe versucht und ist da mit seiner Kaleschka stecken geblieben ... Aber nun sagt schon, was wollt ihr denn dorthin verschicken?

—Littjew Kunzke, Geschäftsführer des Fuhrunternehmens „Sewerien und wieder zurück“

QUELLE 20

Das Schloss ist schon lange nicht mehr bewohnt und wird sogar von Herumtreibern und entflohenen Leibeigenen gemieden. Es soll verflucht sein, wird gemunkelt.

—Sulja Eelkinnen, weitgereiste Händlerin

QUELLE 21

Das Schloss ist zwar leicht zu finden, wird aber von einer Horde blutrünstiger Goblins bewacht. Lach nicht! Die haben schon ganz andere Möchtegernentdecker zur Strecke gebracht.

—ein einäugiger Recke, der auf dem Markt als Wache arbeitet

QUELLE 22

Der größte Unsinn aber ist die Geschichte von dem Hexer, der das Schloss bewachen soll – welcher Sumudiener würde denn sowas machen?

—Jella Ilumkis, Gelehrte aus Festum

QUELLE 23

Man munkelt, dass das Schloss von einem Druiden verflucht worden ist – schlimmer noch: Er soll seit seinem Tode als Geist durch das Gemäuer streifen. Außerdem hat sich vor einigen Monden ein neuer Zauberer dort niedergelassen. Mich kriegen jedenfalls keine zehn Oger in die Nähe des Schlosses!

—Firunjew Hollerow, Bauer aus der Umgebung Festums

QUELLE 24

Werter Herr, ich hörte von Eurem Interesse am Vermächtnis des Iljan Strobanoff. Für eine kleine Spende könnte ich Euch sagen, wie Ihr am Einfachsten in das Schloss gelangt. Besser noch: Wo die geheimen Gänge sind, die vom Gesinde genutzt wurden.

—Stimme in einer dunklen Gasse

QUELLE 25

„Strobanoff“ sagst du? Von dem hat mir mein Vater immer Geschichten erzählt. Hat angeblich einer tulamidischen Prinzessin das Herz gebrochen und auf seiner Flucht vor ihrem Vater ganz nebenbei ein altes Grabmal geplündert.

—Brandur Alwen, über zwei Krug teuren Weines

QUELLE 26

Und so haben ein Tulamide, ein Puniner Magier, ein Abenteuerer und meine Wenigkeit eine magische Laterne in ihren Besitz gebracht. Das waren noch Zeiten, da war das Leben auf Reisen noch gefährlich. Was? Ja, Iljan hieß der Abenteuerer. Halsabschneider, Halunke, Herzensbrecher wäre passender gewesen! Hat mich um meinen Anteil und den Puniner sogar in den Kerker Festums gebracht. Hätten wir uns bloß nie mit dem eingelassen.... Aber küssen konnte er wie kein Zweiter.... Jungchen, schau nicht so bedröppelt. Hol lieber noch einen Krug Wein ran, dann kannst du noch was lernen!

—Rananja Merkarowitsch, alternde Abenteuerin

QUELLE 27

Wir haben auf dem Gelände des Schlosses vor einiger Zeit einige Tage verbringen müssen, um Geschäftsfreunden aus dem Weg zu gehen, ihr versteht. Es herrscht dort eine seltsame Stimmung, wir fühlten uns durchgehend beobachtet. Schlafen konnte dort niemand von uns wirklich gut. Nicht einmal der alte Thorleif, dem sonst immer sein Premier Feuer hilft...

—Steinar Hallarson, *Thorwaler auf der Durchreise*

QUELLE 28

Man munkelt auf den Straßen hierher, dass sich die Toten erhoben haben und unter dem Kommando eines Schwarzmagiers ihr Unwesen treiben. Dummer Aberglaube, wenn ihr mich fragt! Kein Bronnjar würde so etwas dulden! Es gibt zwar immer wieder Berichte von Untoten, die sich gen Norden bewegen, aber das sind Schauergeschichten, wenn ihr mich fragt.

—Galjan, *Gardist aus Festum*

QUELLE 29

Mein Litjew hat vor einigen Tagen einen zerlumpten Fremden getroffen. Hat ihn mit zu uns gebracht und ihm Essen und Kleidung gegeben. Der Fremde sprach kaum, nur im

Schlaf hat er immer von einem Melcher gemurmelt. Armer Kerl. Nach zwei Nächten ist er einfach verschwunden.

—Karinja Gartimski, *Marktfrau aus der Umgebung Festums*

QUELLE 30

Ich hatte damals lange gespart und gerade einen teuren Ring gekauft, mit dem ich um meine Alwinja werben wollte. Als ich so freudig am Wasser entlang schlenderte, fiel mir dieser jedoch aus der Hand, landete im Hafenbecken und ging unter wie ein Stein. Mann, was habe ich geflucht – ich dachte, der Schlag würde mich treffen! Wie konnte mir Phex sowas antun? Aber dann kam der Strobanoff, damals noch ein junger Bursche. Er sah meine Not, setzte sich irgendwas auf den Kopf und sprang ins Wasser. Minutenlang blieb er verschwunden – nein, ich übertreibe nicht! Als ich schon die Hoffnung aufgegeben hatte, tauchte er jedoch wieder auf und hatte meinen Ring dabei, dieser Held! Alwinja ist jedenfalls heute noch bei mir. Was Strobanoff auf dem Kopf hatte? Es war eine merkwürdige Maske, die ihn aussehen ließ wie einen Frosch. Muss wohl ein Zauberding gewesen sein; er war auch gerade erst aus den Tulamidenlanden heimgekehrt.

—Baerjan Sjepensen, *Schreiner im Ruhestand und glücklicher Großvater*

ANLAUFSTELLEN

BEI DER NORDLANDBANK

Da Iljan Strobanoffs finanzielle Reserven offenbar ziemlich überraschend erloschen, ist die Nordlandbank (**Orden 124-130**) eine naheliegende Anlaufstelle, um mehr um die Hintergründe in Erfahrung zu bringen. Die *Festumer Wechsel- und Einlagenhalle* – wie die Bank mit vollem Namen heißt – hat sich ihren Status allerdings nicht dadurch erarbeitet, dass sie freizügig mit den Geheimnissen ihrer teils sehr wohlhabenden Kunden umgeht; Diskretion steht an vorderster Stelle, sodass sich die Helden schon etwas Gutes einfallen lassen müssen, um hier erfolgreich zu sein.

GRIMJAN SPRINGLOFF – BANKANGESTELLTER

Beschreibung: schmaler Mittvierziger, schütteres Haar, bieder gekleidet, zugeknöpft

Grimjan Springloff ist der Inbegriff des überkorrekten Bankbeschäftigten. Die Helden werden auf ihn treffen, sobald sie die Nordlandbank betreten und sich an einen Schalter wenden. Sofern sie den Anschein erwecken, dass es sich bei ihnen um potentielle Kunden handelt,

wird er sie zuvorkommend und im Rahmen seiner Kompetenzen betreuen. Sollten die Helden jedoch Andeutungen hinsichtlich ihrer eigentlichen Absichten machen, wird er sie empört zurückweisen.

Seine Waffen sind Paragraphen und Vorschriften, hinter denen er mangelndes Selbstwertgefühl versteckt und von deren konsequenter Durchsetzung er sich (vergeblich) doch noch einen Aufstieg erhofft. Er steht seit jeher im Schatten seines Bruders *Baldram*, der es mittlerweile zum Garether Filialleiter geschafft (**Goldene Dächer 17ff.**) hat und zu dem er neidisch aufblickt. Bei Grimjan können die Helden vor allem dann zum Erfolg kommen, wenn sie vor dem *autoritätsgläubigen* Mann eine entsprechend einflussreiche Rolle *schauspielen*.

Mit der Berufung auf die äußerste Dringlichkeit ihrer Aufgabe und der Aussicht auf Ruhm lässt er sich womöglich zur Kooperation *überreden*. Auf der anderen Seite wird er sich aber auch von sehr forschem Auftreten ggf. *einschüchtern* lassen. (Allerdings wird zu aggressives Verhalten wohl eher die Wachen auf den Plan rufen.)



MAGIEEINSATZ

Selbstverständlich bieten sich auch zahlreiche magische Wege an, um hier an Informationen zu gelangen. Wenn Sie dies als Spielleiter unterbinden wollen, ist es jedoch naheliegend, dass die Nordlandbank Vorkehrungen gegen magische Manipulationen in ihren Hallen getroffen hat. Dieses auf Artefakten basierende Sicherheitssystem reagiert auf Zauber mit den Merkmalen *Hellsicht*, *Einfluss* und *Herrschaft* und wird – je nach Ihrem Gusto – nur Alarmtöne von sich geben, den Zaubern den markieren (zum Beispiel mit einem FLIM FLAM) oder aber ihn mit einem PARALYSIS (15 ZFP*) vorerst festhalten. Um Ihre Spieler nicht einfach ins Messer laufen zu lassen, können Sie im Eingangsbereich auf Schilder hinweisen, die den Gebrauch von Magie in den Räumen der Bank untersagt.

Mögliche Erfolge: Springloff ist im Wesentlichen eine Durchgangsstation für die Helden, über die sie Kontakt zu einem Vorgesetzten herstellen können. Darüber hinaus kann er ihnen nur die Information besorgen, dass ein umfangreicher Wechsel zu Lasten Strobanooffs eingelöst wurde – für alles Weitere steht auch er schlicht zu weit unten in der Hierarchie.

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 8 (12/10/10), Selbstbeherrschung 5 (10/10/10)

ALBIN TIMPSKI – BANKIER

Beschreibung: edel gekleideter Mann Anfang Vierzig, (ein) schmeichelndes Wesen, gewaltiger Schnauzbart

Albin Timpski ist keineswegs der Leiter des Festumer Hauses, dennoch hat er deutlich höhere Kompetenzen und Freigaben (ebenso wie -räume) als Springloff. Er ist äußerst begabt im phexgefälligen Ränkespiel und wird die Helden bei einem guten Wein in sein Arbeitszimmer einladen.

Timpski ist sich bewusst, dass er viel riskiert, wenn er Interna an die Helden weitergibt, sodass diese ihrerseits mit einem guten Angebot aufwarten müssen. Neben einer simplen Bestechung käme hier auch eine Beteiligung an eventuellen Funden am Schloss in Frage (sofern die Helden von ihrer Expedition berichten) oder aber die spätere Einforderung eines Gefallens (*Verpflichtungen*).

Mögliche Erfolge: Von Albin Timpski können die Helden erfahren, dass besagter Wechsel zugunsten des Festumer Händlers Herr Lamertien eingelöst wurde (siehe nebenstehenden Kasten).

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 14 (13/12/14), Überreden (Lügen) 12 (14) (13/12/14)

HAUS LAMERTIEN

Was genau die Helden beim Händler Lamertien erreichen können, legen wir in Ihre meisterlichen Hände. Denn hinter diesem verbirgt sich bekanntlich die mächtige Magierin *Nahema ai Tamerlein* (vgl. **Schwarzer Bär 98, 152f., 181**). Suchen die Helden die Villa am Seeufer auf, so ist es denkbar, dass der Hausherr die Helden neugierig empfängt, aber ebenso dass diese nur an einen Bediensteten geraten oder gar überhaupt niemanden daheim antreffen. Maßgeblich ist es dafür letzten Endes, inwiefern Sie Nahema in dieses Abenteuer integrieren beziehungsweise ihr Verhältnis zu Iljan Strobanooff thematisieren wollen.

Entsprechend dem hier dargestellten Hintergrund wäre es naheliegend, wenn Nahema die Helden empfängt und ihnen auch mit der ein oder anderen Information weiterhilft. Denn einerseits ist sie begierig, zu erfahren, welche Helden sich anschicken, zum Schloss Strobanooff zu reisen, andererseits hat sie auch ein erklärtes Interesse daran, dass eine der verschiedenen Parteien dort Erfolg hat.

Mögliche Erfolge: Auf den eingelösten Wechsel angesprochen zeigt sich Herr Lamertien auskunftsfreudig. Es kann in Erfahrung gebracht werden, dass es sich dabei um eine alte Rechnung gehandelt habe, die man bei einer Inventur „zufällig“ wiedergefunden habe. Auf Nachfrage verrät er, dass man Strobanooff vor vielen Jahren zwei Quader Kosch- und einen halben Quader Blaubasalt geliefert habe. Wofür diese aber bestimmt gewesen seien, gibt er vor, nicht zu wissen.

Gelingt einem Helden eine *Schätzen*-Probe +4, so weiß er, dass diese Menge der seltenen Gesteine gut und gerne 8.000 Duka-

ten wert ist – unwahrscheinlich, dass selbst ein wohlsituerter Händler wie Lamertien eine solche Summe mal eben vergisst. Darüber hinaus ist Nahema in der Lage, den Helden jede andere Information zu liefern, die Sie ihnen noch mit auf den Weg geben wollen.

DIE JUNGE ZAUBERIN

Wenn Sie einen weiteren Charakter einbinden möchten oder merken, dass Ihre Helden an dieser Front Unterstützung notwendig haben, dann kann ihnen Lamertien – ggf. auch ungefragt – seine junge Leibmagierin *Aldare Sturmfels* anempfehlen. Hinter diesem Pseudonym verbirgt sich niemand anderes als Nahemas geheime Schülerin *Yppolita von Gareth*, die ins Festumer Exil verbannte Zwillingschwester der mittelreichischen Kaiserin Rohaja (siehe **Schwarzer Bär 152**). (Wenn diese Form von Humor in Ihrer Runde ankommt, können sie die Schülerin Nahemas auch – quasi aus guter Tradition – mit dem Anagramm *Popylati* benennen.)

Nahema will über Yppolita sicherstellen, dass die Helden vor Ort nicht scheitern (oder aber zumindest, dass die Untoten nicht siegen). Gleichzeitig stellt dies für die Schülerin aber auch eine Prüfung dar: Sie soll sich dezent im Hintergrund halten, unter Umständen die hilfsbedürftige Magierin mimen und lernen, unbemerkt die Fäden zu ziehen.

Diese Option sollten Sie aber nur wählen, wenn Sie das Abenteuer zu einem Zeitpunkt ansiedeln, in der Yppolita noch in Festum weilt (ab 1037 BF ist die Prinzessin nicht mehr hier anzutreffen).

HALLE DES QUECKSILBERS

Die Festumer Magierakademie kann eine naheliegende Anlaufstelle abgeben, sobald die Helden von der jüngsten erfolglosen Expedition der Magier zum Schloss Strobanoff erfahren. Ebenso können aber auch die früheren Expeditionen, die Strobanoff gemeinsam mit der ehemaligen Spektabilität Rakorium Muntagonus durchführte, ein guter Grund sein. Ausführliche Informationen zum Spiel an der Magierakademie finden Sie in **HaM 97-107**.

Die Festumer stehen zwar generell den meisten, und insbesondere wissbegierigen Wesen erstaunlich offen gegenüber, doch das alleine sorgt selbstverständlich noch nicht dafür, dass man ihnen auch Geheimnisse anvertraut oder alle Türen öffnet.

Möchte man hier etwas Substantielles erfahren, sollte man möglichst eine Zugehörigkeit zur Grauen Gilde oder noch besser zur Halle des Quecksilbers selber vorweisen können. Darüber hinaus werden vor allem noch andere Zauberkundige und Gelehrte (oder aber Händler, die der Akademie ein gutes Angebot, beispielsweise für magische Materialien machen können) zuvorkommend empfangen. Deutet sich jedoch eine irgendwie geartete Assoziation zur Hesindekirche oder gar den Draconitern an, wird man beim Thema Strobanoff vor verschlossenen Türen und tauben Ohren stehen.

Neben den beiden hier vorgestellten Charakteren bietet sich natürlich auch ein erster Kontakt mit den Mitgliedern der zweiten Expedition der Magier an. Insbesondere *Borkfried Niederweisde* kann es bei einem guten Stück Torte oder aber über einem unglaublich spannenden Forschungsthema passieren, dass er versehentlich (und auch unbemerkt) Details über die Expedition ausplaudert, an der er ja ohnehin nicht sonderlich interessiert ist.

MAGISTER ALWIN K. WIPPFLÜGLER

Beschreibung: mittlerweile emeritierter Magister extraordinarius theoreticus et transformatoricus, impulsiv und extravagant, ausgeprägte Angst vor Insekten und daher beständig am Rauchen übelriechender Pfeifenkräuter, um jene fernzuhalten. Magister Wippflügler wird im Allgemeinen kaum einen Grund haben, sich mit den Helden auf ein ausführlicheres Gespräch einzulassen oder gar von den Expeditionen der Akademie zu erzählen. Ausnahmen stellen Kollegen dar, die er (annähernd) auf fachlicher Augenhöhe betrachtet, oder Helden, bei denen er glaubt, sie für die Expedition gewinnen zu können. Mehr hierzu lesen Sie auf Seite **14 (Einstieg ins Abenteuer)**.

Weitere Informationen zu dem Magister finden Sie in **HaM 105**.

Mögliche Erfolge: Neben Informationen über die beiden Expeditionen der Akademiemagier könnte Wippflügler auch Informationen über frühere Analysen liefern, welche die Halle des Quecksilbers für Iljan Strobanoff anfertigte (beispielhafte Artefakte finden Sie auf Seite **115**). Zudem mag er eventuell wissen, dass Strobanoff nach seiner letzten Expedition Koschbasalt von der Akademie ausgehändigt bekam.

Wichtige Talente: Lehren 14 (17/15/14), Magiekunde 17 (17/17/15), Menschenkenntnis 11 (17/15/14)

ELKJOW LUMINOW – ADEPTUS MINOR

Beschreibung: junger Adeptus, arrogant, sportlich, feiert gerne, jedoch immer knapp bei Kasse

Adeptus Luminow war an der ersten erfolglosen Expedition zum Schloss Strobanoff beteiligt – eine Tatsache, die an seinem eigentlich immens großen Ego beträchtlich nagt. Er hat vor einem Jahr seine Ausbildung abgeschlossen und betreibt nun Grundlagenforschung am Lehrstuhl für Elementarmagie – allerdings fühlt er sich zu deutlich Höherem berufen, allen seinen Lehrern ohnehin überlegen und zudem ohne jeden Zweifel unterbezahlt. Es sollte allerdings an dieser Stelle nicht verschwiegen werden, dass Elkjow tatsächlich zu den von den Anlagen her schlausten Köpfen der Akademie gezählt werden kann.

In seiner Freizeit beschäftigt er sich mit bosparanischen Dialekten und hat zudem eine Vorliebe für nivesische Frauen.

Wird er an der Akademie angetroffen, wird er die Helden im Normalfall arrogant ignorieren (es sei denn sie stellen sich als potentielle Förderer und/oder nivesische Schönheiten heraus). Er ist allerdings regelmäßig in der Kaschemme *Die sieben damischen Elche* (Q3/P5/S14) im Hesindendorf zu finden, wo er sich von einigen Freunden umgeben gerne aufspielt und sich die Nächte um die Ohren (sowie bisweilen auch mal einen Fremden, dessen Gesicht ihm nicht passt) schlägt.

Den Helden bieten sich hierdurch mehrere Möglichkeiten, von Luminow die Informationen zu bekommen, die sie wollen: Einerseits trinkt er gerne deutlich mehr als er verträgt und wartet nur darauf, jemanden zu finden, der ihm den Abend spendiert. Andererseits ist es auch nicht schwierig, den arroganten Raufbold aus der Reserve zu locken, um ihm dann einmal zu zeigen, „wo der Magierhammer hängt“. Eine gut aussehende Nivesin unter den Helden kann schließlich auch Wunder bewirken, muss sich aber auf schmierigste Sprüche und dreistes Betatschen gefasst machen.

Mögliche Erfolge: Von Elkjow Luminow können die Helden zahlreiche Informationen über Lage und Beschaffenheit des Schlosses und des Geländes erhalten sowie einen kurzen Bericht der ersten Expedition (siehe Seite **9**). Nicht zuletzt kann er auch von der zweiten geplanten Reise und deren Teilnehmern erzählen.

Wichtige Talente: Betören 3 (13/12/12), Magiekunde (Elementarmagie) 10 (12) (15/15/13), Menschenkenntnis 6 (15/13/12), Raufen 7 (11/10), Selbstbeherrschung 5 (13/10/11), Sprachenkunde 8 (13/13/12), Zechen 6 (13/10/11)

STADTARCHIV & ARCHIV DER FESTUMER FLAGGE

Auch der Gang hin zum Stadtarchiv beziehungsweise jenem der größten bornischen Zeitung ist naheliegend, wenn man bemüht ist, etwas über die Vergangenheit herauszufinden – insbesondere wenn die Person des Interesses offenbar stark in der Öffentlichkeit stand.

Mögliche Erfolge: Theoretisch werden beim Verlag vor allem dessen alte Ausgaben verfügbar sein sowie im Stadtarchiv offizielle Dokumente. Wenn Sie die Informationssuche allerdings beschleunigen möchten, so können die entsprechenden

EXAMINATIO DOMICILII STROBANOFFIENSIS

Observatio prima: Wohnsitz verlassen und in miserablen Zustand, äußerlich keine Anzeichen auf eine exsecratio satuariae

Observatio secunda: Cantiones clarobservantii unauffällig, drei Objekte mit applizierten magischen Matrizen für weitere Analysen verwahrt

Observatio tertia: Adeptus Walsareff berichtet, dass „es ihm beim Wirken des ODEM die magische Matrix aus den Fingern gezogen hätte“; vermutlich eher eine Form von incontinentia astralis denn eine valide observatio

Observatio quarta: Heiliger Urnislaw! Magische Rupturen? Sphären-Erosion?? Punin 590! Explosio et tremor terrae; zudem eine deutliche invocatio vocis: fremdartig – Zhayad? Ur-Tulamidisch? Schwer verständlich ...

Conclusio: observationes sufficiensis, umgehende Rückkehr zum Zwecke der weiteren Planung

KLEINES GLOSSAR

- ☛ **exsecratio satuariae:** Hexenfluch
- ☛ **cantiones clarobservantii:** Hellsichts-Zauber
- ☛ **incontinentia astralis:** astrale Inkontinenz (*Schwacher Astralkörper*, WdH 269)
- ☛ **Hl. Urnislaw:** Urnislaw von Uspiaunen; Erzmagier, Schüler Rohals des Weisen und bornischer Lokal-Heiliger (*Schwarzer Bär* 19, 29, 166f.)
- ☛ **Punin 590:** Desaster von Punin 590 BE, Überschreitung der Kritischen Essenz beim Allaventurischen Konvent (WdZ 255)
- ☛ **tremor terrae:** Erdbeben
- ☛ **invocatio vocis:** Beschwörung einer Stimme
- ☛ **observationes sufficiensis:** hinreichende bzw. genügende Beobachtungen

ПАДЈЕСЧА БОРНСКИ – ПАПДУРИАТИН/PUBLIZISTIN

Beschreibung: junge und freundliche, aber stets unter Termindruck stehende Redakteurin, daher ein wenig hektisch, rotblonder Pferdeschwanz, *gut aussehend*

Quellen auch jeweils an beiden Stationen verfügbar sein; es ist schließlich durchaus denkbar, dass das Stadtarchiv auch alte Ausgaben der *Festumer Flagge* horten beziehungsweise bei dieser aufgrund alter Recherchen Abschriften anderer Dokumente im Fundus liegen.

PITJOW BRINNSKE – ARCHIVAR

Beschreibung: greiser Mann, schwerhörig und mit Hörrohr ausgestattet, lässt sich Zeit (oder kann einfach nicht schneller)

Der Archivar ist ein hilfsbereiter Mensch, der den Helden gerne bei ihren Recherchen behilflich ist – zumindest sofern sie einen ehrlich interessierten Eindruck an alten Quellen machen und er nicht befürchten muss, dass seine Unterlagen Schaden nehmen. Allerdings müssen sich die Helden, auch wenn Brinnske sofort bereit ist, zu helfen, hier ein wenig gedulden. Denn der alte Mann ist nicht mehr der Schnellste, lässt jedoch auch niemand anderen „Unordnung in sein Archiv bringen“ und ist zudem mittlerweile ein wenig vergesslich geworden.

Darüber hinaus kann Pitjow Brinnske auch als Zeitzeuge zur Verfügung stehen, der als alteingesessener Festumer den Aufstieg Iljan Strobanooffs zumindest am Rande mitverfolgt hat. Er hat sich zwar selber nie sehr für dessen Abenteuer interessiert, doch qua seines Berufes hat er sehr vieles mitbekommen.

Wichtige Talente: Geschichtswissen 13 (13/13/12), Menschenkenntnis 8 (13/12/11)

Die junge Schreiberin der *Festumer Flagge* wird den Helden gerne mit einem halben Ohr lauschen, während sie sich durch große Stapel von Unterlagen auf ihrem Schreibtisch wühlt, einen Artikel verfasst und/oder auf der Suche nach irgendetwas hektisch durch die Redaktion läuft. Erst wenn sie bei den Helden eine interessante Geschichte wittert, wird sie ihnen ihre volle Aufmerksamkeit widmen. Weiterhelfen

kann sie mit allen jüngeren und älteren Artikeln, die jemals in der *Festumer Flagge* erschienen sind – allerdings wird sie sich dafür auch die Rechte an einem Exklusiv-Artikel sichern (wenn Sie es als Meister für angebracht halten, kann Nadjescha Bornski die Helden alternativ auch direkt zum Schloss begleiten, „um die Reportage ihres Lebens zu verfassen“).

Nadjescha ist überdies die Autorin des Artikels über den *Codex Mandriconis* für den **Aventurischen Boten** (siehe Seite 121) und kann den Helden daher auch dessen Informationen liefern, sofern diese davon noch nicht anderweitig gehört haben.

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 10 (13/12/13), Schriftlicher Ausdruck 14 (13/12/12)



ПАДЈЕСЧА БОРНСКИ



IM RIFF DER VERDORRENDEN KEHLEN

„All die Brut, welche die Niederhöhlen verschlangen und wieder ausspien, versammelt sich nun im Riff, mein Kind. Halte dich von diesen Unholden fern!“

—ein Festumer Vater zu seinem Kind, neuzeitlich

„Das Riff der verdorrenden Kehlen. Nirgendwo wirst du mehr Abschaum und Verkommenheit versammelt finden als hier.“

—ein erfahrener Abenteurer, neuzeitlich

Bei der Kneipe im Hafenviertel handelt es sich um eine der berühmtesten Lokalitäten Festums (**Schwarzer Bär 93**). Ihre Kundschaft setzt sich aus jenen zwielichtigen Gestalten zusammen, die sich weder in Festum noch in ihrer Heimat blicken lassen können, und jenen, die gegen gutes Geld einen Auftrag ohne viele Fragen ausführen oder zu vergeben haben – eben eine klassische Abenteurerschenke. (Orientieren Sie sich bei der Stimmung beispielsweise an der berühmten Cantina in Mos Eisley aus **Star Wars – Episode IV**.)

Für die Helden bietet das *Riff* eine Vielzahl von Möglichkeiten. Einerseits lässt sich unter den zahlreichen Abenteurern womöglich jemand finden, der tatsächlich noch Bekanntschaft mit (dem jungen) Strobanoff gemacht hat oder aber die Helden zumindest an so jemanden verweisen kann (siehe unten). Andererseits ist das hiesige Klientel ein schier unerschöpflicher Fundus an Gerüchten und Seemannsgarn, welche aber – wie ein jeder Held irgendwann erfahren muss – des Öfteren einen wahren Kern haben. Im Kontext dieses Kapitels bedeutet das, dass Sie den Helden hier all jene zuvor genannten mündlichen Quellen zugänglich machen können. Darüber hinaus ist neben dem Wirt Trutz Trondloff vor allem auch der alte *Hane*, ein Bettler im Hafenviertel, eine interessante Anlaufstelle, an welche man die Helden verweisen kann.

Nicht zuletzt ist dies natürlich auch ein Ort, an dem sie die Helden mit den anderen Parteien Bekanntschaft machen lassen können. So können vor allem die Schergen Ugo Stro-

banoffs, aber auch die Glücksritter hier anzutreffen sein sowie die Magier und Draconiter beim unbeholfenen Befragen der Gäste (und Einfangen von blauen Augen) beobachtet werden.

TRUTZ TRONDLOFF – WIRT DES RIFFS

Beschreibung: großer, bulliger Wirt, blonder Zopf, im fortgeschrittenen Alter, fehlende Zähne

Trutz Trondloff ist seinerseits ebenfalls ein viel herumgekommener Abenteurer mit einer ähnlichen Vita wie Iljan Strobanoff – allerdings mit dem Unterschied, dass der eine zu immensem Reichtum kam, während der andere seit vielen Jahren in einer der übelsten Kaschemmen der Stadt die Theke wischt.

Auch Trondloff fuhr vor vielen Jahren gemeinsam mit Rakorium Muntagonus zur See, fand 996/997 BF **die sieben magischen Kelche** und stieß auf das **Schiff der verlorenen Seelen** (siehe die gleichnamigen Abenteurer-Klassiker). Von Letzterem konnte die Expedition sogar Uribert von Kieselburg befreien, jenen Abenteurer, der Strobanoff und seinen Mitstreitern 985 BF verloren gegangen war (siehe Quellen 7, 9, 11 sowie Karneol 3).

Iljan Strobanoff kannte er selbstverständlich, in seiner Jugend zog er auch das ein oder andere Mal mit ihm gemeinsam auf Abenteuer aus. Jetzt hat er selbigen jedoch seit bald 10 Jahren nicht mehr gesehen. Trondloff scheint auf den Bronnjaren nicht allzu gut zu sprechen sein, eine *Menschenkenntnis*-Probe +5 offenbart jedoch, dass hinter dem typisch-mürrischen Gebaren des alten Mannes und trotz des latenten Neides so etwas wie freundschaftliche Verbundenheit existiert.

Er wird den Helden noch mit auf den Weg geben, dass Strobanoff sich vor etlichen Jahren [beliebigen Gegenstand einsetzen] geliehen hat – wenn sie sich auf den Weg zum Schloss machen, sollen Sie „*dem alten Sausack*“ einen freundlichen Gruß ausrichten und dafür sorgen, dass es seinen Weg heim findet.

Mögliche Erfolge: Trondloff kann neben den allgemeinen Gerüchten auch noch einige persönlichere Eindrücke sowie

Details aus Strobanoffs Vergangenheit berichten, die den Helden vielleicht bisher entgangen sind. Darüber hinaus kann die Erzählung von Uribert von Kieselburg als Brücke zu späteren Informationen im Abenteuer dienen und helfen, den Gesamteindruck von Iljan Strobanoffs Abenteuerleben zu schärfen (sowie bei älteren DSA-Spielern nostalgische Gefühle wecken und auf das noch Kommende einstimmen).
Wichtige Talente: Menschenkenntnis 12 (12/14/12), Überreden (Einschüchtern) 9 (11) (15/14/12), Zechen 13 (14/16/16)

DER ALTE HANE –

BETTLER UND EHEMALIGER SEEMANN

Beschreibung: heruntergekommen, alter Bettler, blind

Hane fuhr viele Jahre lang zur See und war auch des Öfteren mit Iljan Strobanoff auf Reisen. So kam es, dass er auch bei dessen letzter, schicksalhafter Expedition mit an Bord war. Von den genauen Ereignissen im Magiergrab Ghulshevs weiß Hane nichts, doch er erinnert sich noch ganz genau an den vollkommen verstörten Gesichtsausdruck Strobanoffs, als dieser alleine zurückkehrte, sowie an einen dicken Beutel, den dieser mit sich trug und aus dem dumpfe, unverständliche Geräusche herausdrangen.

Vor einigen Jahren schon kostete ihn der Angriff eines Streifenhais das Augenlicht. Seitdem schlägt er sich als Bettler auf den Straßen Festums durch.

Mögliche Erfolge: Hane kann den Helden als Quelle über alte Abenteuer Strobanoffs dienen und ihnen auch ansonsten einige allgemeine Dinge über den Abenteuerer erzählen. Zudem ist er gleichzeitig einer der wenigen verbliebenen Zeitzeugen von Strobanoffs letzter Expedition und kann als solcher erste Anhaltspunkte dazu liefern, dass es in der Vergangenheit des Bronnjaren ein dunkles Geheimnis zu geben scheint.

Zu anderen noch lebenden Personen von damals hat er keinen Kontakt beziehungsweise weiß von keinen.

Wichtige Talente: Gassenwissen 11 (11/13/10), Geschichtswissen 7 (11/11/13), Menschenkenntnis 9 (11/13/10), Sinnenstärke (Hören) 9 (11) (11/13/13), Überreden (Betteln) 10 (12) (13/13/10)

SONSTIGE

Es gibt selbstverständlich noch unzählige weitere Personen oder Institutionen, an die sich die Helden wenden können, die hier jedoch aus naheliegenden Gründen keinesfalls vollständig ausgearbeitet werden können. Von daher seien an dieser Stelle nur noch ein paar wichtigere kurz erwähnt:

PHEXTEMPEL

Die Festumer Diener des Fuchses können Sie problemlos verwenden, um den Helden noch all jene Informationen zuzuschustern, die sie bislang nicht gefunden haben oder die Sie ihnen noch unbedingt mit auf den Weg geben möchten. Denn das Netzwerk des Phextempels ist weitreichend genug, um auf irgendeine Art und Weise an jede hier gelistete

Informationen gelangt zu sein. Zudem war auch Iljan Strobanoff ein großer Anhänger des göttlichen Fuchses, sodass Sie hier sogar einige exklusive Informationen aus der Hand des Schlossherrn selber platzieren können. Wie einfach oder schwer Sie es den Helden hier machen wollen, liegt an Ihnen – von einer großzügigen Spende über eine kleine Queste oder spätere Gefallen ist hier sehr viel möglich.

DRACONITER

Ein Aufsuchen der Draconiter ist vor allem dann denkbar, wenn die Helden vom *Codex Mandriconis* (siehe Seite 9) erfahren oder diese Partei bei ihren Vorbereitungen beobachtet haben. Sofern die Helden sich aber nicht glaubhaft als außergewöhnlich hesindegänglich verkaufen können oder aber gegen die Gildenmagier einspannen lassen, wird ihnen der Orden kaum Aufmerksamkeit oder gar Informationen zuteil werden lassen.

ПЕУ-ЈЕРАП

„Gerne helfe ich euch, Bruderschwester! Geht einfach zu Nedi-majida, die verkehrt jeden zweiten Tag heimlich mit Rurech aus dem Kontor. Sie kann euch sagen, wo ihr ihren Vetter Frumojai mit dem hängenden Auge findet, der die Magierakademie mit Marasfladen beliefert...“

—Mulziber der Schneider, von einem Wohnturm herabgerufen, neuzeitlich

Prinzipiell ist auch das Festumer Maraskaner-Viertel einen Besuch wert (**Schwarzer Bär 98f.**). Denn der *Kladj* vermag den Helden so manches Geheimnis sowohl aus der Geschichte als auch zu aktuellen Geschehnissen zu verraten – vorausgesetzt man weiß mit der doch sehr speziellen Art der Maraskaner umzugehen (entsprechende *Kulturkunde* oder wenigstens *Soziale Anpassungsfähigkeit*).

Mehr Informationen zur maraskanischen Kultur finden Sie in **Schattenlande 138ff.**

EXEMPLARISCHE MEISTERPERSONEN

Hier seien nun zu guter Letzt noch einige weitere beispielhafte Meisterpersonen genannt, die Sie in diesem Abschnitt verwenden können, wenn es Ihnen beliebt:

☞ **Nassim ibn Tulachim (32 Jahre), tulamidischer Handwerker;** arbeitete für den berühmten Faserer Steinmetz *Jik-hbar ibn Ftaihif*, der Strobanoffs Statue erschuf, ist dessen Ehrenkodex gemäß zu Verschwiegenheit verpflichtet; verliebte sich in eine Bornländerin und blieb in Festum; nur gebrochenes Garethi

☞ **Taline Hollerow (24 Jahre), Bornländerin;** wuchs auf (aber natürlich nicht in) dem Schloss auf und arbeitete dort als Magd

☞ **Coljew Ouvensen (52 Jahre), dekadenter Bronnjar;** war zur Eröffnung des Schlosses eingeladen; gut aussehend, frönt horasischen Gepflogenheiten; kannte Iljan Strobanoff nicht

☞ **Albin Strobanoff (19 Jahre), Streuner;** behauptet – vielleicht mit Recht? –, ein unehelicher Sohn Iljan Strobanoffs zu sein; seine Mutter ist eine leichte Dame; ist auf Profit aus

THEMENGEBIETE

Im Folgenden werden noch ein paar Bereiche thematisiert, die für das spätere Abenteuer von zentraler Bedeutung sein können. Hier haben wir darauf verzichtet, explizite Namen oder Fundorte einzelner Informationen zu nennen, da es nicht zielführend ist, die Helden in einer großen Stadt wie Festum genau die eine Nadel im Heuhaufen suchen zu lassen. Stattdessen sollten Sie flexibel auf die Versuche Ihrer Helden eingehen und eine gute Idee mit einem Ihrer Meinung nach angemessenen Aufwand entsprechend honorieren.

SCHLOSS STROBANOFF

Prinzipiell sollte es in Festum möglich sein, all die Dinge in Erfahrung zu bringen, die offen und ersichtlich sind, also Aufbau, Aussehen, Lage, Wehrhaftigkeit und sonstige Auffälligkeiten. Mit ein wenig Mühe können jedoch auch Details wie konkrete Gebäudepläne, geheime Informationen und Ähnliches ausfindig gemacht werden.

LAGE

Schloss Strobanoff liegt etwa 50 Meilen nördlich von Pervin mitten in der sewerischen Wildnis. Politisch liegt es in der Grafschaft Ilmenstein. Die ungefähre Lage des Schlosses lässt sich relativ unproblematisch herausfinden. Insbesondere den älteren Festumern ist diese geläufig, war Strobanoff doch lange Jahre eine prominente Gestalt. Aber auch der jüngeren Generation ist das Schloss nach wie vor ein Begriff, zudem kann es auch geschehen, dass man auf den einen oder anderen ehemaligen Bewohner trifft.

PLÄNE

Detaillierte Informationen über das Schloss oder gar einen Grundriss desselben zu bekommen, gestaltet sich da schon erheblich schwieriger, gibt es doch keine Behörde oder Ähnliches, die so etwas archivieren würde. Dennoch gibt es für die Helden Wege und Möglichkeiten, an solches Wissen zu gelangen, sodass Sie diesen bereits die Karte des Schlosses zugänglich machen können.

Die unkomplizierteste, aber keineswegs einfachste Option ist es, einen der wenigen tatsächlich verfügbaren Pläne aufzutreiben, beispielsweise von einem der Architekten oder anderen Handwerker, die dereinst an der Konstruktion des Schlosses mitgewirkt haben. Auch der Tempel des Phex oder die Nordlandbank (sowie selbstverständlich auch das Haus Lamertien) wären Ansprechpartner, die einen Grundriss parat haben könnten.

Deutlich aufwändiger stellt es sich schon dar, die Pläne des Schlosses aus schriftlichen wie mündlichen Erinnerungen zu rekonstruieren. Während für Letzteres jedwede ehemalige Gäste oder Bedienstete in Frage kommen, die sich mit einer kleinen Suche in Festum sicherlich auftun lassen, stellen für Ersteres zum Beispiel alte Tagebücher aus einem Nachlass oder ein Zeitungsbericht über die Eröffnungsfeierlichkeit (aus einem der beiden Archive, siehe oben) brauchbare Quellen dar.

Wenn Sie dies in Regeln fassen wollen, so können Sie festlegen, dass es – bei vorliegender Quelle – acht Stunden beziehungsweise bei gelungener KL-Probe vier Stunden dauert, ein Stockwerk des Schlossplans zu rekonstruieren. Selbstverständlich umfasst dieser weder die späteren Umbauten Strobanoffs noch Geheimgänge, Verstecke oder Ähnliches. Nach eigenem Belieben können Sie auch entscheiden, dass die Helden nur die Pläne einzelner Etagen oder Teile von diesen erstellen oder auffinden können.

FALLEN & UMBAUTEN

Hinsichtlich der verbauten Fallen ist es schwierig, an Informationen zu gelangen, stellt dies zudem doch einen Themenbereich dar, dem die Helden wohl kaum von sich aus und ohne Grund nachgehen werden. Vielmehr kann es geschehen, dass ihnen Hinweise hierzu zufällig in die Hände fallen, beispielsweise in Form des nebenstehenden Handouts. Dieses können sie entweder von Groschax (siehe Seite 16) erhalten oder aber beispielsweise im Hafen- oder Stadtarchiv in Form einer alten Zollerklärung finden.

*170 Balken, Holz, vierkantig, 5 Schritt
20 Zahnräder, groß
40 Zahnräder, mittel
80 Zahnräder, klein
50 Schritt Kette, Eisen
30 Schaufeln, 20 Spitzhacken,
15 Schmiedehämmer
15 Fass Bier
24 Keile, Eisen
3000 Nägel, 2200 Schrauben*

Für Informationen über die Umbauten lassen sich ebenfalls wieder Augenzeugen finden. Diese sind allerdings trotz der Tatsache, dass diese Baumaßnahmen noch nicht ewig zurückliegen, nicht im Überfluss zu finden, da sich selbstverständlich nicht ein jeder von diesen auch in Festum aufhält. Dennoch lassen sich Berichte darüber auftreiben, dass Iljan Strobanoff jahrelang große wie kleine Umbauten am Schloss vornahm, gewaltige Gruben aushob, viele Quader Erde und Gestein abtransportieren ließ und illustre Gestalten als Spezialisten im Schloss ein und aus gingen, von Tulamiden, die ihm eine gewaltige Statue errichteten, bis hin zu Zwergen, die naheliegenderweise meist unter der Erde verschwanden, aber auch Unmengen an Werkzeug anschleppten.

DIE ANDEREN PARTEIEN

Die Aktivitäten der anderen Parteien sind nicht unbedingt das Gesprächsthema Nummer Eins in Festum. Dennoch bietet es sich an, dass Sie die Helden bereits frühzeitig zumin-

dest auf den einen oder anderen Konkurrenten aufmerksam machen. Dies kann ganz klassisch darüber geschehen, dass die Helden diese schlicht bei ihren Recherchen treffen und so direkt oder aber über Dritte erfahren, dass diese ähnliche Ziele verfolgen.

Die zweite Variante ist es, die anderen Gruppen mit ein oder zwei Themen schlicht in ihrer Rolle zu thematisieren, ohne aber bereits einen Bezug zu Iljan Strobanoff herzustellen. Dies wird den Spielern/Helden dabei helfen, sich später ein Bild dieser Meisterpersonen zu machen, wenn sie tatsächlich auf sie treffen. Hierzu im Folgenden nur ein paar stichwortartige Themen, welche die Helden in der Stadt aufschnappen können, oder aber Auftritte, die sie miterleben können:

☛ **Draconiter:** sind über die Änderung im *Codex Mandriconis* gar nicht erfreut (siehe Seite 9/121)

☛ **Festumer Magier:** hatten jüngst eine (eher nicht erfolgreiche) Expedition, sind derzeit sehr geschäftig; freuen sich insgeheim diebisch über die Anpassung des *Codex Mandriconis*

☛ **Glücksritter:** in einer Schenke zu beobachten, prahlen (angetrunken) von ihrem neuen Plan; versuchen erfolglos angeworben zu werden; Stipen oder Alwinje als Liebschaft eines Helden/einer Heldin

☛ **Ugo Strobanoff:** polternder Auftritt auf einem Markt; Gerüchte über einen Verwandten Strobanoffs; Rondraldinho als Liebschaft

☛ **Verlorene:** Berichte von Reisenden über finstere Gestalten

ALTERNATIVE HANDLUNG – FESTUM

Im Folgenden werden wir Ihnen eine Handlung darstellen, welche stärker bisherigen **Das Schwarze Auge**-Abenteuern ähnelt und einen deutlicheren roten Faden aufweist. Diese Abenteuer-Variante unterscheidet sich insofern von dem bis zu diesem Punkt Dargestellten, dass sowohl Ihre Spieler als auch Helden deutlich weniger Eigeninitiative ergreifen müssen und aufgrund des geringeren Handlungsspielraums der Spannungsbogen deutlicher ausgebildet ist.

In Details kann sich diese Alternative von den im übrigen Band geschilderten Abläufen und Szenen unterscheiden, grundsätzlich ist sie jedoch mit diesen vollkommen kompatibel.

HINTERGRUND

Als Iljan Strobanoff Hals über Kopf aus der urtulamidischen Grabanlage floh, bekam er nicht mit, dass ein Gang direkt hinter ihm einstürzte. Somit war Ghulshev Nebahar und Sharanbel der Ausweg versperrt und sie legten sich wieder zur unheiligen und rastlosen Ruhe – doch der Bornländer wählte sich weiterhin verfolgt und das Schicksal nahm seinen Lauf ...

Viele Jahre später stößt eine andere bornische Entdeckerin namens *Slobodna Nagragski* auf das unter dem Sand verborgene Grabmal und lässt die Sarkophage der beiden Untoten mitsamt einigen weiteren Schätzen nach Festum verschiffen, wo diese vorerst in einem Kontor am Hafen eingelagert werden. Als sich die Helden einige Tage später in der Nähe desselben befinden, werden sie Zeuge der folgenden Ereignisse.

DAS KONTOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal durchfährt ein lauter, schriller Schrei das geschäftige Treiben des Hafens. Alle Augen richten sich auf das Gebäude, aus dem er kam: ein Lagerhaus, über dem drei Möwen erschrocken aufflattern. Einige wenige Hafenarbeiter setzen sich ein paar Schritt in dessen Richtung in Bewegung, wenden sich aber schnell wieder ab, nachdem sie offenbar nichts Verdächtiges hören oder sehen können.

Das zehnjährige Mädchen *Irinja* wollte ein kleines Abenteuer erleben und ist über einen nahen Baum durch ein Fenster im oberen Drittel der Lagerhalle geklettert. Von dort wollte sie irgendetwas Besonderes mitgehen lassen, um damit vor ihren Freunden angeben zu können. Stattdessen fand sie jedoch im Inneren des Kontors den vollkommen verstörten Nachtwächter *Alderich*.

Gleich in ihrer ersten Nacht erhoben sich die beiden Verlorenen aus ihren Sarkophagen und überraschten den schwerhörigen, alten Mann. Mittels einer Perversion der KLEINEN LITURGIE DES HEILIGEN NEMEKATH (siehe Seite 111) entriß der gefallene Geweihte ihm sein Wissen über Iljan Strobanoff. Alderich blieb – nicht mehr Herr seiner selbst – zurück, als Ghulshev und Sharanbel, um möglichst wenig Aufmerksamkeit zu erregen, die Lagerhalle über das Fenster verließen. Das offene Fenster nutzte schließlich drei Tage später die kleine Irinja.

Es steht zu hoffen, dass das Interesse der Helden für das Lagerhaus geweckt wurde. Anderenfalls können Sie mit einem Hilferuf Irinjas noch einmal nachhelfen. Wenn sie sich dem Gebäude nähern, so ist auf den ersten Blick nichts Ungewöhnliches festzustellen, das große Eingangstor ist verschlossen. Eine aufmerksame Untersuchung oder eine *Sinnenschärfe*-Probe lassen auf das offene Fenster in etwa fünf Schritt Höhe aufmerksam werden. Der direkt neben der Halle stehende Baum bietet sich an, um dort mittels einer *Kletter*-Probe +2 hinauf zu gelangen, auf der Innenseite wartet eine Leiter. Das Tor hat Alderich zu Beginn seiner Schicht von innen zugeschlossen und zudem einen schweren Riegel angelegt (KK+7).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Durch das offene Fenster und schmale Schlitz im Dachstuhl fällt ein wenig Licht in das Kontor. Dein Blick schweift umher, du entdeckst eine heruntergebrannte Fackel, Regale voller Waren und jede Menge Staub und Spinnweben. Ein leichter Gestank von Muff und Fäkalien weht dir entgegen. Vorsichtig begibst du dich weiter hinein ins Dunkel. Da siehst du hinter einer Ecke ein kleines Mädchen kauern, das sich erst einmal vor dir

erschrickt und sich noch ein wenig weiter an die Wand presst. Dann aber erblickst du, wo der verängstigte Blick des Kindes hingeht: Direkt gegenüber, zwischen zwei Regalen mit südländischem Geschirr und alten Teppichen, liegt ein älterer Mann am Boden, ausgemergelt, am ganzen Körper zitternd, brabbelnd und sabbernd und in seinen eigenen Säften.

Sehen sich die Helden in dem Kontor um, so können sie feststellen, dass die überwiegende Zahl der Regale mit Antiquitäten aus allen Teilen Aventuriens gefüllt ist, manche mehr, manche weniger wertvoll. Den übrigen Platz nehmen Gebrauchsgegenstände sowie ein Schreibtisch und Sessel des Nachtwächters Alderich ein. Einem phexisch veranlagten Charakter bietet sich hier die sehr gute Gelegenheit, wenngleich auch keine besonders große Herausforderung, un bemerkt ein wertvolles Schmuckstück oder dergleichen mitgehen zu lassen.

Auffällig sind jedoch auf jeden Fall die beiden urtulamidischen Sarkophage, die mit zur Seite geschobenen Deckeln in einer Ecke des Raumes stehen. Alderich könnte ebenso wie die Besitzerin Slobodna Nagragski (siehe nebenstehenden Kasten) ggf. berichten, dass diese erst vor wenigen Tagen aus den Tulamidenlanden angekommen sind und direkt hier eingelagert wurden.

SLOBODNA NAGRAGSKI

Die Mittfünfzigerin Slobodna Nagragski hat sich als Antiquitätenhändlerin einen gewissen Ruf und entsprechend auch Geld erarbeitet. Insbesondere Letzteres ist der stets geschminkten und in teure Pelze gekleideten Frau auf den ersten Blick anzusehen.

Sofern die Helden einen geeigneten Eindruck machen, ist es möglich, dass Nagragski sie anheuert, um den Geschehnissen auf den Grund zu gehen und den Inhalt der Sarkophage wenn möglich wiederzuerlangen. Sie kann somit zur Auftraggeberin der Partei der **Glücksritter** werden.

Sie verfügt über die Mittel sowie auch den Willen, um die Helden zumindest grundlegend für eine Expedition ins Ungewisse auszurüsten.

DER ALTE MANN

Alderich murmelt stets nur das Wort „Strobanoff“ vor sich her, ansonsten ist aus dem vor Angst beinahe wahnsinnig gewordenen Mann zum jetzigen Zeitpunkt nichts herauszubekommen. Abhilfe kann hier eine Probe auf *Heilkunde Seele* +5 bringen, auch der Zauber **ÄNGSTE LINDERN** oder Liturgien – insbesondere der Boron- oder Rahjakirche – zeigen Wirkung. Solcherart behandelt ist Alderich geraume Zeit später in der Lage, genauer über die Vorfälle Auskunft zu geben. Es wäre allerdings auch auf jeden Fall angeraten, dem alten Mann zuvor eine etwas angenehmere Atmosphäre zu schaffen und ihm auch ein Bad sowie etwas Essen und Trinken zukommen zu lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich machte wie jede Nacht gerade eine meiner stündlichen Runden durch das Lager. Gerade stand ich bei den elemitischen Töpferwaren, als mich etwas von hinten packte. Erschrocken fuhr ich herum und sah in diese fürchterlichen schwarzen Augen, es fühlte sich an, als würde ich in sie hineingezogen werden. Und diese grauslige Kreatur mit dem zerfallenen Gesicht war nicht alleine; direkt neben ihr stand noch jemand, gerüstet mit allerlei Antiquitäten. Ich sah an ihr empor, wollte ihr ins Gesicht sehen. Doch dort, wo eigentlich sein Kopf hätte sein müssen, da war – nichts! Es war nur der Stumpf des Halses zu sehen, aber dennoch war es diese Kreatur, die mich mit ihrer Hand mit einer Kraft gepackt hielt, als wäre sie ein leibhafter Troll.

Dann zischte der andere irgendwelche Worte in einer Sprache, die ich nicht verstand. Doch irgendwann vernahm ich immer wieder den Namen „Strobanoff“. Ich wollte irgendetwas entgegnen, wollte um Hilfe schreien, doch ich war vor Angst wie gelähmt. Dann legte mir der mit den schwarzen Augen eine Hand auf den Kopf und begann mit irgendwelchen finsternen Anrufungen – da bin ich mir sicher; ich habe solche Geschichten schon aus der Warunkei gehört – und ich spürte, wie er in meinen Geist eindrang. Stumm betete ich zu den Zwölfen, doch dann drang auch schon eine Flut von Alpträumen auf mich ein ...“

An diesem Punkt bricht Alderich seine Erzählung ab, denn die Erinnerungen an das Erlebte sind noch zu nahe und er droht, sich wieder in Alpgesichtern zu verlieren. Daher ist es auch den Helden angeraten, den alten Mann an dieser Stelle nicht mit noch mehr Fragen zu bedrängen und ihn stattdessen beispielsweise an einen Tempel zu übergeben.

Je nachdem, wie viel Aufsehen die Helden inner- wie außerhalb des Kontors erregt haben, können früher oder später auch Autoritäten wie die Garde oder aber die Besitzerin des Kontors, Slobodna Nagragski, ihnen einen Besuch abstatten.

WEITERES VORGEHEN

Durch Alderich ist auf jeden Fall der Name Strobanoff gefallen, sodass zu erwarten ist, dass sich die Helden nach eben diesem erkundigen werden. Sowohl der Nachtwächter als auch Slobodna Nagragski können vage Auskünfte erteilen, die Quellen Ihrer Wahl entsprechen.

An dieser Stelle können Sie auf die Abläufe im Kapitel **Informationsbeschaffung** zurückgreifen.

ANDERE PARTEIEN?

In dieser Abenteuer-Variante sind zu diesem Zeitpunkt deutlich weniger Parteien in die Handlung involviert, bis hierher nämlich ausschließlich die Untoten und die Helden. Es steht Ihnen jedoch frei, das Schicksal Alderichs und das Gerücht von entflohenen Mumien nach eigenem Belieben zum Gesprächsthema der Stadt zu machen. So wird es auch nicht lange dauern, bis sowohl die Festumer Magier als auch

die Draconiter an die Tür der Helden klopfen (außerhalb der in diesem Abenteuer verwendeten Parteien stellen auch die Praios- sowie die Boronkirche Institutionen dar, die sich für diesen Sachverhalt interessieren). Je nachdem, was Sie für Ihre Helden geplant haben, kann diesen nur an den Infor-

mationen der Helden gelegen sein oder aber sie heuern diese zur Klärung der Vorgänge an. Ob und welche der Parteien eigene Expeditionen starten, bleibt Ihnen überlassen. Ugo Strobanoff können Sie weiterhin wie geschildert in die Ereignisse involvieren.

ANREISE

Zwar kann jede aventurische Reise durch unerforschtes Gebiet zu einem ganz eigenen Abenteuer werden, doch da hier der erzählerische Schwerpunkt auf der Erforschung des alten Schlosses liegt, wurde auf eine Ausgestaltung dieses Abschnittes weitestgehend verzichtet. Es liegt in Ihrem Ermessen, ob Sie diesen Teil zusammenfassend überspringen oder aber detailliert ausspielen. Als kleine Anregung finden Sie in diesem Abschnitt zwei Tabellen mit zufälligen Begegnungen.

REISEDAUER

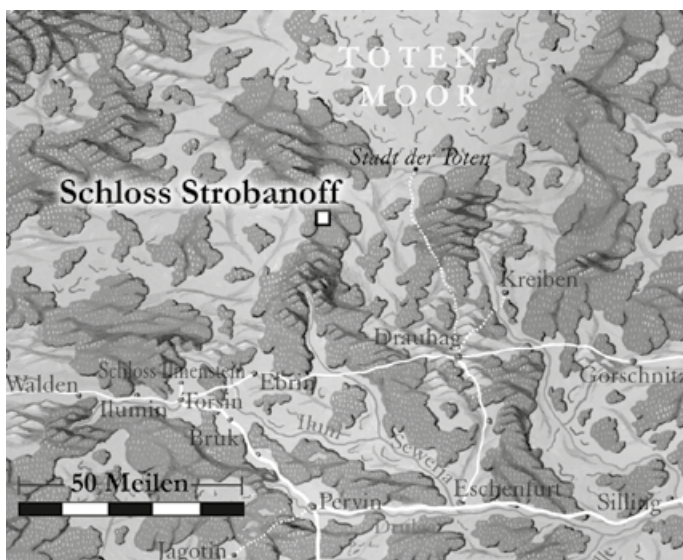
Die Reise zum strobanoffschen Schloss wird von Festum aus zu Fuß in etwa 10-14 Tage, zu Pferd oder mit einer Kutsche etwa 6-8 Tage in Anspruch nehmen. Für einen logischen Ablauf des Abenteuers ist es relevant, dass alle Gruppen mit nicht zu großen Abständen das Schloss erreichen (sofern ihnen nichts dazwischen kommt). Dies setzt bereits voraus, dass sich Abreisezeitpunkt und Reisedauer der jeweiligen Parteien in etwa die Waage halten oder aber gegenseitig ausgleichen müssen. Beachten Sie dies auch bei der Auswahl der Fortbewegungsmittel: Verwenden alle anderen Parteien Pferde, so sollten dies möglichst auch die Helden tun und umgekehrt.

Dass sich Abreisezeitpunkt und Reisedauer der einzelnen Parteien in etwa die Waage halten, ist selbstverständlich eine zugunsten der Spielbarkeit in Kauf genommene simulationistische Ungenauigkeit. Allerdings haben Sie als Meister durchaus genügend Möglichkeiten an der Hand, um dies auch beispielsweise bei Verspätungen der Helden annähernd plausibel zu begründen.

Der Weg ins sewerische Hinterland führt durch ziemlich urtümliches und naturbelassenes Gelände (siehe **Schwarzer Bär 62ff.**), in dem man nach einer leicht gängigen Straße vergeblich sucht und in dem sich dichte Wälder und sumpfige Landschaften beständig abwechseln.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Im Folgenden finden Sie einige Begegnungen, mit denen Sie die Reise zu Schloss Strobanoff abwechslungsreicher gestalten können. Würfeln Sie dafür einmal täglich jeweils zuerst mit einem W20, um die Gruppe zu ermitteln, anschließend noch einmal mit einem W20 für die konkrete Begegnung. Sofern es nicht Ihrem Spielstil entspricht, sich voll und ganz dem Zufall zu überantworten, können Sie auch gerne öfters würfeln, sich eine Begegnung gezielt aussuchen, die Ihnen gefällt, oder gänzlich darauf verzichten. Keines der hier möglichen Ereignisse ist für den Fortgang des Abenteuers relevant, einige können sich jedoch noch als nützlich erweisen. Zahlreiche weitere Tabellen auch zu Wetter oder Vegetation finden Sie in **WdM**, **WdE** sowie der **ZooBotanica**.



MENSCHEN (ODER MENSCHENÄHNLICHE)

Bedenken Sie, dass sich einige Meisterpersonen nicht ohne Weiteres Fremden gegenüber offenbaren werden – eine Hexe oder eine Gruppe Wilderer wird eher versuchen, den Helden aus dem Weg zu gehen oder sich für etwas anderes auszugeben, wohingegen ein Händler oder ein Avesgeweihter sicher den Kontakt suchen wird. Sie können die adlige Jagdgesellschaft auch durch eine der am Schloss Strobanoff interessierten Parteien ersetzen, wenn Sie den Helden schon vor dem Schloss eine sehr interessante Begegnung verschaffen wollen.

Sehr häufig (1–7)

- ☞ Holzfäller (1–5)
- ☞ Beeren-/Pilzsammler (je nach Jahreszeit) (6–10)
- ☞ Köhler (11–15)
- ☞ Schäfer (16–20)

Häufig (8–12)

- ☞ Kräutersammler (1–5)
- ☞ Jäger im Dienste eines Adligen (6–10)
- ☞ Prospektor (11–12)
- ☞ Kundschafter (13–16)
- ☞ Grenzjäger (17–20)

Gelegentlich (13–16)

- ☞ Vorbeiziehende Norbardensippe (1–3)
- ☞ Freier Händler (4–10)
- ☞ Beilunker Reiter (**Gemeinsame Pfade 13**) (11–13)
- ☞ Wilderer (14–15)
- ☞ Gruppe Reisender (16–20)

Selten (17–19)

- ☛ entlaufener Leibeigener (1–3)
- ☛ reisender Hesindeprediger (4–10)
- ☛ Händler eines größeren, bornischen Handelshauses (11–13)
- ☛ Bronnjar mit Gefolgschaft (14–15)
- ☛ friedliche Gruppe Goblins (16–20)

Sehr selten (20)

- ☛ Avesgeweihter (1–5)
- ☛ Eremit (6–10)
- ☛ Hexe (11–15)
- ☛ Landsknechte eines Bronnjaren (16–18)
- ☛ Adlige Jagdgesellschaft (19–20)

Mögliche Szenen:

- ☛ Ein Schäfer bittet die Helden darum, seiner Familie im Ort vier Wegstunden entfernt eine Nachricht zu überbringen.
- ☛ Ein Botenreiter, der den Helden entgegen reitet, warnt sie vor einer Gruppe zwielichtiger Gestalten knapp zwei Wegstunden entfernt.
- ☛ Ein heruntergekommener, wandernder Prediger der Göttin der Weisheit trifft auf die Helden. Bieten diese ihm eine Mahlzeit und einen Platz an ihrem Lagerfeuer an, so wird er sich mit dem Einzigen erkenntlich zeigen, was er hat: Wissen.

So könnte er den Helden an dieser Stelle beispielsweise von den Heiligen der Hesindekirche berichten (siehe Seite 62).

☛ Ein Kundschafter im Auftrag der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft (**Gemeinschaften** 72) fragt die Helden nach Details über den Ort aus, aus dem sie gerade gekommen sind.

☛ Eine friedliche Gruppe Goblins versucht mit den Helden zu handeln.

☛ Ein Eremit verwickelt die Helden in ein Gespräch über den Rur-und-Gror-Glauben (den er mit echsischer Mythologie, praiosgefälligen Ansichten und Rahjaglauben zu einer kruden Mischung vermischt hat).

☛ Ein übel zugerichteter Leichnam liegt am Straßenrand und seine Wunden sehen aus, als hätte ihm ein wildes Tier den Brustkorb aufgerissen. Zudem ist ein *fährtenkundiger* Held der Überzeugung, dass dort ursprünglich noch ein weiterer Körper gelegen habe.

TIERE

Wenn Sie ihren Helden eine Begegnung mit der einheimischen Fauna verschaffen wollen, bedenken Sie bitte, dass die meisten Tiere Angst vor einer Gruppe (bewaffneter) Menschen haben und auszuweichen versuchen werden. Bei einem tollwütigen, verzauberten, verwundeten oder hungrigen Tier sieht die Sache natürlich ganz anders aus.

KRAFTLINIEN ✨

Das Bornland ist ein urtümliches, mystisches Land, das von übernatürlichen Kräften durchzogen ist, zu denen auch diverse Kraftlinien zählen. Den Gildenmagiern ist hiervon nur wenig bekannt, doch die Druiden kennen sie als „Lebensadern Sumus“ und errichten ebenso wie viele andere Naturzauberer und magische Kreaturen an ihren Kreuzungsstellen ihre Ritualstätten.

Seit sich das Land zu regen begann (siehe *Das Erwachen des Bornlandes*, **Schwarzer Bär 165f.**), treten immer mehr dieser zuvor unscheinbaren Kraftlinien zutage oder bahnen sich vollkommen neue Wege. Zwei dieser Astralstränge, deren Aktivität in den letzten Jahren deutlich anstieg, kreuzen sich unter Schloss Strobanoff, weswegen dieser Ort auch schon vor vielen Jahrhunderten von Druiden für Rituale verwendet, im Laufe der Zeit aber auch wieder vergessen wurde.

Es bleibt Ihnen als Meister überlassen, inwiefern Sie dieses Phänomen in Ihre Runde einbinden wollen. Eine rein profane Gruppe mag es womöglich kaum interessieren, während Sie zauberkundige Helden damit vollauf begeistern können. Sehen Sie diese Kraftlinien und ihren Nodix vor allem als eine stimmungsvolle Ergänzung der Abenteuerhandlung, die Sie aber auch ignorieren können, ohne dass dies allzu großen Einfluss hätte.

Im Spiel:

Die Helden können bereits während der Reise zum Schloss auf die Kraftlinien aufmerksam werden. Einem Zauberer, der einen ODEM oder OCULUS wirkt, können Sie beschreiben, dass „die astrale Hintergrundstrahlung an diesem Ort außergewöhnlich stark ist“. Helden mit *Magiegespür* können

stets ein leichtes, aber wohliges Kribbeln verspüren. Andere Phänomene, auf welche die Helden entlang der Kraftlinien aufmerksam werden können, sind:

☛ elementare Mindergeister (**Gewalten** 66, **WdZ** 385)

☛ Blutblatt (**ZooBotanica** 230)

☛ grüne Kritzeleien auf einem Menhir (mit einer Probe auf *Götter/Kulte* +7 als goblinische Ornamentik zur Beschwichtigung der Erdgeister zu identifizieren; vgl. **WdG** 198)

Bei den sich hier kreuzenden Linien handelt es sich um einen Strang der *Zwölfsaitigen Götterharfe* (**WdZ** 367), der später, das heißt nach einer ausführlichen Untersuchung der Halle des Quecksilbers sowie anderer Experten, als *Strobanoff-* oder auch *Sumpflinie* bekannt werden soll, sowie eine eher schwache lokale Kraftlinie. Erstere hat eine **Linienstärke** (LS) von 2, Letztere eine von 1 – die **Knotenstärke** (KS) dieses Nodix liegt somit bei 3. Die hier deutlich dominierende Strobanoff-Linie sorgt für eine Affinität zur Elementar- (insbesondere Humus) und Umweltmagie.

Einem versierten Zauberer, der über *Kraftlinienmagie III* verfügt, bietet ein solcher Kraftknoten potente Möglichkeiten. Darüber hinaus ist jedoch ein jeder dort gewirkter Spruch auch ein unwägbares Spiel mit der *Kritischen Essenz* (**WdZ** 368) – eine Gefahr, von der selbstverständlich auch die Meisterpersonen betroffen sind und die Sie bei der Überlegung berücksichtigen sollten, ob Sie die Kraftlinien in Ihr Abenteuer einbinden wollen. Andererseits bietet Sie Ihnen auch dramaturgische Möglichkeiten.

Weitere Informationen zu Kraftlinien und deren regeltechnischer Verwendung finden Sie in **WdZ** 366–368.

Häufig (1-10)

- Ein Sprung Rehe (2W6 Tiere) (1-5)
- Ein Wiesel (6-10)
- Eine Wildkatze (11-15)
- Ein Rudel entlaufener Hunde (1W6 Tiere) (16-20)

Gelegentlich (11-17)

- Ein Keiler (1-5)
- Ein Rudel junger Wölfe (1W6 Tiere) (6-10)
- Ein Fasan (11-15)
- Ein Braunbär (16-20)

Selten (18-20)

- Ein Rudel Wölfe (1W6 Tiere), angeführt von einem Waldwolf (1-5)
- Ein Großer Schröter (6-10)
- Ein Auerochse (11-15)
- Ein Höhlenbär (16-20)

UM DAS SCHLOSS HERUM

Wenn sich die Helden dem Schloss nähern, können sie gegebenenfalls schon von Weitem (zwei bis drei Wegstunden bei gutem Wetter) Anzeichen weiterer Parteien sehen: Wagen-spuren, eventuell einen zurückgelassenen Wagen oder Rauch eines Lagerfeuers.

In der Nähe des Schlosses, d.h. im Umkreis von einer halben bis anderthalb Tagesreisen, werden Ihre Helden auf vereinzelte kleine Ansammlungen von jeweils maximal fünf Häusern treffen können. Dort können Sie den Helden alle Informationen zuspiesen, die Sie für relevant halten: Vielleicht kamen die anderen Parteien bereits hier vorbei (von denen

die Helden vorher noch nichts wussten) oder die Dörfler wissen von den Goblins oder auch davon, dass das Schloss dem Druiden Melcher (siehe Seite 84) ein Dorn im Auge war.

Zitate/Gerüchte:

„Was sollten wir in diesem Schloss? Hier haben wir alles, was wir brauchen – und Ilmjescha sagt, sie hätte dort Rotpelze gesehen!“

„Die Waldgeister treiben dort ihr Unwesen, deswegen sind die alle geflohen!“

„Ach, ihr auch?“

DAS GEOPFERTE KIND

Möchten Sie hier bereits auf ein späteres mögliches Ereignis hinarbeiten, so kann es besonders einfühlsamen Helden gelingen, zu bemerken, dass ein trauriger Schleier über einer Dorfgemeinschaft liegt (*Menschenkenntnis*-Probe +6). Auf eindringliches Nachfragen (*Überreden* +6) können die Helden erfahren, dass vor wenigen Tagen das jüngste Kind, die zehnjährige *Firunja*, im Moor ausgesetzt wurde. Das Mädchen litt an einer ansteckenden und tödlichen Krankheit und nach einem alten Brauch wurde sie geopfert, um den Rest des Dorfes zu schützen.

Sollten die Helden nach ihr suchen wollen, so können sie dies gerne tun, werden damit jedoch keinen Erfolg haben. Erst später im Abenteuer werden sie *Firunja* zu sehen bekommen – dann aber bereits an der Seite *Sharanbels* als *Kind des Moores*.

Geben Sie den Helden bereits im Dorf eine einprägsame und rührselige Beschreibung des Mädchens mit auf den Weg (lange, rehbraune Haare, hat immer ihre Puppe *Libussa* bei sich, ...), so wird es Ihnen später umso leichter fallen, jene in die Falle der Untoten zu locken.



SCHLOSS STROBANOFF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

All die Nachforschungen, Erzählungen und Gerüchte über das herrschaftliche Anwesen Strobanoffs haben eure Phantasie in den letzten Tagen beflügelt. Ein großes Schloss, gebaut aus strahlend weißen Steinen, umgeben von herrschaftlichen Gärten und geräumigen Nebengebäuden erwartet ihr. Geschützt und begrenzt wird das Anwesen von einer zum Schloss passenden Mauer. Eure Herzen schlagen schneller, als ihr das Schloss erblickt. Doch je näher ihr ihm kommt, desto ernüchternder wird

das Bild, das sich euch bietet: Die Mauer ist überwuchert von wild wuchernden Pflanzen, die Gärten und Weiden haben sich dem Unkraut ergeben – und das Schloss hat unter der bornländischen Witterung gelitten. Fenster sind geborsten, Schindeln vom Dach gefallen und wilde Pflanzen haben sich in Rissen im Mauerwerk breitgemacht. Die Vorstellung war doch so viel schöner. Seufzend angesichts des Zustandes des Schlosses wappnet ihr euch für eine harte Expedition.

BESCHREIBUNGEN

UM DAS GELÄNDE

Das Gelände des Jagdschlusses ist von einer gut 2,5 Schritt hohen Mauer aus massivem Stein umzogen. Strobanoff schottete sich so vor neugierigen Blicken ab, bot seinen Leibeigenen und Freien aber auch einen effektiven Schutz vor den in den umliegenden Wäldern lebenden Raubtieren, die gerade im tiefen Winter eine Gefahr darstellen.

Der Eingang zum Gelände ist zum einen durch das massive schmiedeeiserne Haupttor möglich, zum anderen über einen kleineren Eingang im Osten der Mauer, der vorrangig vom Wildhüter genutzt wurde und mit einer nicht minder wuchtigen Eisentür gesichert ist.

Auch die Mauer hat in den vergangenen Jahren gelitten, da niemand die Rankpflanzen zurückgeschnitten hat, die jetzt an vielen Stellen wild wuchern können. An vielen Stellen ist so die Mauer kaum noch zu erkennen. An anderen Stellen sind Steine aus der Mauer gebrochen oder durch Unkraut aufgesprengt worden.

EINDRINGEN AUF DAS GELÄNDE

Die Mauer, welche Iljan Strobanoff um sein Schloss ziehen ließ, diente in erster Linie dazu, wilde Tiere fernzuhalten und sich vor Blicken zu schützen. Es war nie ihre Aufgabe, menschliche Eindringlinge effektiv abzuwehren, weswegen es auch für die Helden keine besonders große Herausforderung darstellen sollte, sie zu überwinden (*Klettern* +4).

Sollten keine Kletterkünstler unter den Helden sein, so bleiben auch immer noch die beiden Tore, die in den vielen Jahren ohne Wartung und unter dem Einfluss des Fluchs ebenfalls sehr gelitten haben: Die ehemals massiven, nun aber stark angerosteten und gelockerten Tore lassen sich mit genügend Schwung – und einem lauten Krachen – aus den Angeln werfen (KK +8 (Haupttor) bzw. KK +5 (Nebentor)). Ein Vorgehen, welches aber – sofern keine Gegenmaßnahmen getroffen werden, wie beispielsweise ein *SILENTIUM* – sicher auch alle anderen anwesenden Parteien auf einen aufmerksam macht. Spätestens Ugo Strobanoff wird das Haupttor aber auf jeden Fall aufbrechen lassen.



Wesentlich weniger auffällig, dafür aber eventuell ein wenig mühseliger, ist es hingegen, eines der zahlreichen Löcher zu suchen, die sich im Laufe der Jahre im Mauerwerk ergeben haben. Je nachdem, wie einfach Sie es Ihren Helden machen wollen, können diese bei ihrer Suche entweder gleich auf eines in der Größe eines Wildschweins treffen oder aber müssen sich einen schmalen Kaninentunnel erst noch entsprechend erweitern.

DAS BASISLAGER

Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Magier, aber auch die Draconiter vor den anderen Parteien am Schloss eintreffen werden, da sie über einen deutlichen Informationsvorsprung verfügen. Beide Gruppierungen nähern sich der Angelegenheit von einem wissenschaftlichen Standpunkt aus und neigen nicht dazu, draufgängerisch mit der Tür ins Haus zu fallen. Immerhin ist sich vermutlich auch keine von ihnen bewusst, dass es noch weitere Interessenten an den Vermächtnissen Iljan Strobanoffs gibt.

Daher schlagen beide Parteien im wahrsten Sinne des Wortes erst einmal ihre Zelte auf, sobald sie das Anwesen erreicht

haben, und beginnen, das Gelände zu kartographieren, das Schloss zu vermessen, ein Herbarium ungewöhnlicher Pflanzen anzulegen, usw. Insbesondere die Magiebegabten (auch unter den Draconitern) beginnen zudem mit der magischen Analyse des Geländes. Da beide Gruppen von den unheimlichen Vorfällen vor Ort wissen, hüten sie sich ohne Zeitdruck davor, das Schloss zu betreten, bevor sie nicht die komplette Umgebung untersucht haben. Hinzu kommt, dass sich beide Parteien spinnfeind sind. Zwar sind sie zivilisiert genug, um nicht zu Handgreiflichkeiten zu neigen, aber dennoch zögern beide, den ersten Schritt ins Schloss zu machen, ohne einen deutlichen Informationsvorsprung gegenüber den Kontrahenten zu haben.

Einer nun am Anwesen ankommenden Heldengruppe mag sich folgendes Bild bieten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach Tagen in der Wildnis habt ihr endlich das gesuchte Schloss Strobanoff erreicht. Doch für ein angeblich verlassenes Schloss geht es hier erstaunlich lebendig zu. Bereits von Weitem könnt ihr Stimmen vernehmen und schließlich bietet sich euch ein irritierendes Bild:

Das alte Gemäuer steht nach wie vor seelenruhig da, doch davor sind – deutlich voneinander getrennt – zwei kleine Zeltlager aufgeschlagen und Männer wie Frauen, darunter erstaunlich viele Magier, wuseln umher. Ihr seht den einen beim Sammeln von Pflanzen, ein weiterer vermisst mit einem Band die Fassade des Schlosses und zwei weitere der offensichtlich gelehrten Herren befinden sich in einem lautstarken Disput ...

Selbstverständlich hängt es sowohl von der Tageszeit als auch den Umständen der Ankunft der Helden ab, ob sie genau diese Szenerie oder eine ähnliche vorfinden. Bei den beiden Disputanten kann es sich um Magister Jakoon Ruderow und Geron Rodiak handeln, die unterschiedlicher Meinungen hinsichtlich einer arkano-philosophischen Frage sind. Eventuell können die Helden auch bereits frühzeitig abgefangen werden, weil die Jägerinnen beider Parteien die Umgebung sichern.

DAS BASISLAGER IM SPIEL

Die Verwendung des Basislagers bietet sich vor allem dann an, wenn sie den arg konstruierten Fall vermeiden wollen, dass alle Parteien nur kurz nacheinander das Schloss erreichen. Es gilt, dass im Normalfall – d.h. wenn keine Aktionen der Helden hieran etwas ändern – die Magier als erste ihre Zelte errichten.

Da sowohl Magier als auch Draconiter (noch) nicht darauf drängen, das Schloss zu betreten, werden sie auch versuchen, die anderen Gruppen am Betreten zu hindern. Je nachdem, um welche es sich dabei handelt, werden sie diesen gegenüber entweder als Autorität auftreten (Glücksritter, Ugo Strobanoff), versuchen, sie für ihre Sache zu gewinnen (gelehrt erscheinende Helden), oder sie im äußersten Notfall auch bekämpfen (Verlorene, sowie bei aggressivem Auftreten, wofür vor allem Ugo Strobanoff prädestiniert ist).

Das Basislager eignet sich, um die Stimmung, das Setting und die Handlung des kommenden Abenteuers zu definieren und auszubauen. Erste Möglichkeiten für Kontakte, Konflikte und Sabotage bieten sich an. Mögliche Szenarien wären:

➤ Die Helden geraten zwischen die Fronten der beiden gelehrten Parteien, die – eine entsprechende Eignung vorausgesetzt – in ihnen das Zünglein an der Waage sehen. Beide Parteien buhlen um die Gunst der Helden, die ihrerseits versuchen müssen, beide in Schach zu halten, um ihren eigenen Interessen nachgehen zu können.

➤ Eine Heldengruppe wird Zeuge davon, wie Magier und Draconiter brutal ausgeschaltet werden, wahlweise von Ugo Strobanoff oder aber den Verlorenen. Im Stile des Kino-Klassikers *Stirb Langsam* sind die – dramaturgisch sinnvoll: möglichst unterlegenen – Helden nun in der Pflicht, den Bösewichten zuvorzukommen, und gut damit beraten, besser unbemerkt zu bleiben.

➤ Magier wie Draconiter haben beschlossen, diese Angelegenheit unter sich auszumachen. Sobald sie bemerken, dass auch andere Parteien an dem Schloss interessiert sind, versuchen sie, das Gelände so gut es eben geht abzuriegeln. Die Helden müssen sich nun entscheiden, ob sie diese Barriere heimlich überwinden können oder aber zum frontalen Angriff übergehen.

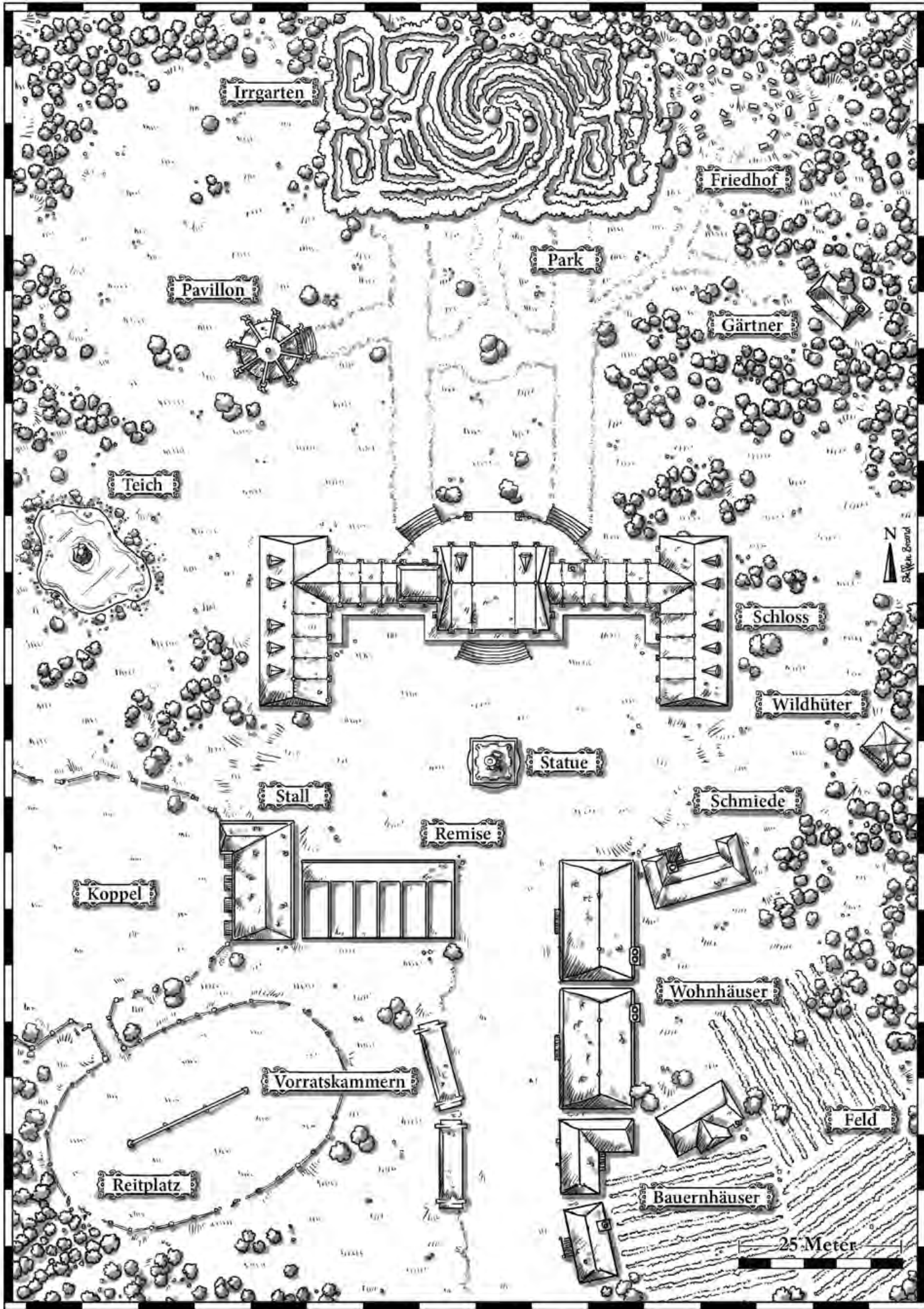
➤ Während die beiden Parteien inklusive der Helden sich noch streiten, trifft Ugo Strobanoff ein und spielt sich als Schlosserbe auf. Das gefälschte Testament in seinem Gepäck sieht glaubhaft aus, doch sein Auftreten und sein merkwürdiges Gefolge lassen Zweifel aufkommen ...

Letzten Endes sind alle Parteien Wachs in Ihren Händen und Sie können sie verwenden, wie es Ihnen gefällt. Obige Beispiele sind nur als Anregungen gedacht, die Sie an die Bedürfnisse Ihrer Helden anpassen können. So kann es bei passender Besetzung Ihrer Runde – beispielsweise wenn viele Gelehrte dabei sind – sehr interessant sein, sich auf die Parteien der Magier und Draconiter zu beschränken, was dieses Szenario deutlich intriganter werden ließe und den Fokus mehr auf die Interaktion mit den Meisterpersonen legt.

GELÄNDE UND NEBENGEBÄUDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gelände um das Schloss herum zeugt noch immer von den Mühen und Kosten, die Strobanoff auf sich genommen hat, auch wenn in den letzten Jahren offenbar niemand mehr gegen das Unkraut angekämpft hat. So sind die Wege überwuchert und an vielen Stellen von Wurzeln aufgesprengt. Die Nebengebäude haben zwar der Witterung und den Pflanzen standhalten können – dem hochwertigen Baumaterial sei Dank –, aber auch hier zeigen sich erste Risse. Die Fenster sind schon vor langer Zeit gesplittert, sodass sich im Inneren der Gebäude Unkraut seinen Weg bahnen konnte. Um eure Füße huschen Ratten und anderes Ungeziefer, während an den Dachbalken träge die Fledermäuse ruhen.



Ebenso wie das Schloss haben auch die Nebengebäude unter der Abwesenheit des Verwalters und der Dienerschaft gelitten. Nach und nach konnte so die Natur einen Teil der Gebäude erobern – wo Schäden am Dach nicht ausgebessert wurden, nisteten sich Fledermäuse und Vögel ein, von der Witterung beschädigte Fenster ermöglichten Kleintieren das Eindringen in die Gebäude. Helden können so überall auf Ratten, Marder und ähnliche Tiere stoßen. Zudem sind Wildgräser und Unkraut in den Gebäuden zu finden, stellenweise haben sie Risse und Sprünge in das Mauerwerk getrieben. Wasser hat sich ebenfalls seinen Weg gebahnt, erste Schimmelflecken finden sich an den Mauern und am Dach der meisten Gebäude. An vielen Stellen blättert die Farbe ab, wodurch die Gebäude in einem schlechteren Zustand zu sein scheinen als sie tatsächlich sind.

Helden mit passenden Talenten wie *Holzbearbeitung*, *Baukunst*, *Maurer* oder *Zimmermann* können mit einer Probe den Zustand eines Gebäudes bestimmen:

1-4 TaP*: allgemeine Aussagen über den Zustand

4-7 TaP*: grobe Einschätzung, ob Einsturzgefahr o.Ä. besteht

7+ TaP*: genauere Einschätzung, an welchen Stellen Gefahr besteht und wie man diese beheben kann

AUF DEM GELÄNDE

Wie zu jedem Schloss und jedem Herrschaftssitz gehört auch zu Strobanoffs Jagdschloss eine ganze Reihe von zusätzlichen Gebäuden und Anlagen. Strobanoff orientierte sich bei der Errichtung und Planung des Geländes und insbesondere der Platzierung der verschiedenen Gebäude nur grob an bekannten Mustern, mittelreichische und insbesondere Gelehrte aus dem Lieblichen Feld mögen die Hände über den Kopf zusammenschlagen angesichts einiger Kompositionen, aber die Leibeigenen und Freien, die für Strobanoff arbeiteten und auf seinem Grund lebten, nahmen es gleichmütig hin.

OPTIONAL – DER FLUCH VON SCHLOSS STROBANOFF ✨

Der gemeinhin als Fluch bezeichnete Zauber des Druiden Melcher (siehe Seite 84) hatte das Ziel, die Bewohner von Schloss Strobanoff (und insbesondere Iljan Strobanoff) zu vertreiben, und erfüllt zudem im Rahmen dieses Abenteurers die Aufgabe, dem Schauplatz des verlassenen Bronnjaren-Schlusses einen mysteriösen und unheimlichen Anstrich zu geben. Regeltechnisch handelt es sich selbstverständlich nicht um einen Fluch, wie ihn nur Hexen zu sprechen vermögen, sondern um eine Anrufung eines Elementaren Meisters des Humus. Hierzu nutzte der Sumudiener die hier starken und sich unter der alten druidischen Kultstätte kreuzenden Kraftlinien. Dem Elementar gab er den Auftrag, in der gesamten näheren Umgebung alle Pflanzen sprießen und gedeihen sowie den Untergrund versumpfen zu lassen. Diese unnatürlichen Phänomene genügten gemeinsam mit den bei so mächtiger Elementarzauberei – und insbesondere auf Kraftlinien – auftretenden Mindergeistern, um die meisten Menschen das Weite suchen zu lassen. Zwar hat der Elementare Meister sein aktives Wirken längst wieder eingestellt, doch die Geschichten, die die Flüchtlinge vom Fluch Strobanoffs verbreiteten, taten ihr Übriges, um dafür zu sorgen, dass kaum jemand anderes Interesse zeigte, zum Schloss zu reisen. Eine kleine Gruppe wagemutiger Abenteurer versuchte es dennoch, fiel aber dem sewerischen Sumpf sowie den Goblins zum Opfer, gegenüber denen sie sehr aggressiv auftrat.

Im Folgenden wollen wir Ihnen eine Übersicht darüber geben, mit welchen Auswirkungen Ihre Helden auf dem Grundstück des Schlosses zu rechnen haben, um Sie zu befähigen, diese selbständig in Ihre Beschreibungen einfließen zu lassen. Das heißt wir werden bei der Vorstellung der Räumlichkeiten die Effekte des (optionalen) Fluches nicht erwähnen, sondern es stattdessen Ihnen überlassen, wie sehr Sie diese im Abenteuer betonen möchten: Ob die Helden also durch ein lediglich verlassenes Gemäuer oder gar durch ein komplett überwuchertes Dornröschen-Schloss streifen, liegt in Ihrer Hand.

VEGETATION

Alle Pflanzen auf dem Gelände des Schlosses wachsen überbordend schnell. Das führt dazu, dass Bäume wie Büsche ungewöhnlich hochgewachsen sind und über zahlreiche Triebe verfügen. Die weitestgehend naturbelassenen Außenregionen sowie der Park sind hierdurch zu dichten Wäldern geworden, während an allen zuvor unbepflanzten Stellen – beispielsweise dem Platz vor dem Schloss – bisweilen hüfthohes Gras wächst. Aus unzähligen Fugen am Mauerwerk oder auf der Terrasse ragt Unkraut hervor, viele Steine sind nur so vom Moos übersät. Viele Fenster oder Türen des Schlosses und der übrigen Gebäude wurden vom Efeu oder anderen Pflanzen aufgebrochen. Ja die große Vordertür kann gar von einer gigantischen Steineiche durchbrochen worden sein, die nun mitten in die Eingangshalle ragt (und dort womöglich die Treppe zerstört hat).

Möchten Sie das übereilte Vordringen der Helden oder den Kontakt mit einer der anderen Parteien unterbinden, so erklären Sie einfach kurzerhand einen Raum oder Durchgang für zugewuchert.

Andererseits kann die Vegetation den Helden auch zum Vorteil reichen, wenn diese am Efeu leicht ins Obergeschoss einsteigen können oder aber auf prächtig gediehene Heilpflanzen stoßen. Spielwerte diverser Pflanzen finden Sie in **ZooBotanica 227-276**.

UNTERGRUND

Rings um das Schloss ist der Erdboden erstaunlich sumpfig geworden. Zwar müssen die Helden hier kaum fürchten (es sei denn, Sie als Meister wollen das), in ein Sumpfloch zu geraten und einen qualvollen Tod zu sterben, aber die Fortbewegung ist ob des weichen Bodens dennoch erschwert. Das Gelände gilt regeltechnisch als Sumpf Stufe 1 (siehe **Raschtul 14f.** sowie **WdE 26f.**). Auch versetzt Sie dies in die Lage, bei

jeglicher Probe, für die fester Untergrund eine Rolle spielt, insbesondere Proben auf körperliche Talente, Erschwernisse bis zu +7 zu vergeben.

Auch innerhalb des Schlosses werden die Helden Schwierigkeiten mit dem Fußboden zu spüren bekommen, denn im Laufe der Jahre ist Feuchtigkeit in das alte Gemäuer eingedrungen, welche die Dielen morsch und die Wände schimmelig werden ließ (von den Teppichen gar nicht zu sprechen). Somit knarren viele Dielen noch stärker als üblich (Erschwerenis auf *Schleichen*-Proben) oder aber sind akut einsturzgefährdet. Letzteres kann durchaus auch das Gebälk betreffen und Ihnen als Stilmittel dienen, um einen wilden Kampf zu würzen (oder zu beenden), wenn die Kombattanten beständig fürchten müssen, dass ihnen die Decke auf den Kopf fällt oder der Boden unter den Füßen wegbricht.

Von all diesen Auswirkungen sind selbstverständlich auch die anderen Parteien nicht verschont und so können Sie einen in die Enge getriebenen Helden auch einmal dadurch retten, dass der heranschleichende Feind durch eine Diele stürzt.

TIERE

Die mit der Zeit aufgetretenen Löcher im Mauerwerk haben dazu geführt, dass sich auch Tiere auf dem Gelände von Schloss Strobanoff heimisch fühlen und hier dank des immensen Wachstums der Pflanzen ideale Bedingungen vorfinden. Dies versetzt Sie als Meister in die Lage, beinahe jedes – im Bornland heimische – Tier auf den Plan zu rufen, wenn Sie seiner bedürfen. So können Sie beispielsweise ein Kaninchen verwenden, um die Helden auf einen verborgenen Gang zu stoßen, oder ein kleines Rudel Wölfe, um sie vom (verführten) Betreten bestimmter Gebiete abzuhalten. Sind ihre Helden erfahren und/oder möchten Sie eine wirkliche Bedrohung auf dem Gelände inszenieren, kann sich auch eine Oger-Bande dort niedergelassen haben, für Elite-Helden bietet sich auch ein Tatzelwurm oder Höhlendrache an, die das verlassene Schloss als ihren neuen Hort auserkoren haben (Letzterer wurde womöglich von den magischen Fluktuationen angelockt).

Wir geben Ihnen hier einige Werte beispielhafter Kreaturen an, weitere sowie zusätzliche Informationen finden Sie in **ZooBotanica**:

Gruftassel (ZooBotanica 70f.)

INI 4+1W6 **PA** 6 **LeP** 30 **RS** 4 **KO** 15

Zangen: **DK** **H** **AT** 11 **TP** 1W6+3

GS 4 **AuP** 30 **MR** 13 / 12 **GW** 7

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (8), Doppelangriff, Gelände (Höhle / Ruine / Wald)

Konfliktverhalten: Sofern die Helden einen Bogen um die Gruftasseln machen, haben sie von diesen wenig zu befürchten. Sollte jedoch jemand unvorsichtigerweise über eine solche stolpern oder ihr in einem dunklen Tunnel begegnen, kann es schnell ungemütlich werden.

1W3+3 Wildschweine (ZooBotanica 173)

INI 8+1W6 **PA** 6 **LeP** 46 **RS** 2 **KO** 13

Stoß / Biss: **DK** **H** **AT** 13 **TP** 1W6+3

GS 10 **AuP** 60 **MR** 0 / 6 **GW** 11

Besondere Kampffregeln: Überrennen (8, 2W6) / Verbeißen, Niederwerfen (4, Stoß gegen Beine)

Konfliktverhalten: Die Wildschweine werden die Helden nur angreifen, wenn sie sich bedroht fühlen.

1W6+2 Wölfe (ZooBotanica 187f.)

INI 9+1W6 **PA** 7 **LeP** 23 **RS** 2 **KO** 11

Biss: **DK** **H** **AT** 10 **TP** 1W6+3*

GS 12 **AuP** 100 **MR** 1 **GW** 5

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4)

*In einem Rudel Wölfe befindet sich mit 5% Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das entweder den Raschen Wahn (1-15 auf 1W20) oder die Tollwut (16-20) verbreitet. Wer von einem solchen Tier gebissen wird, erkrankt, wenn kein Resistenzwurf gelingt (vgl. **WdS** 151-159).

Konfliktverhalten: Die hiesige Fauna bietet den Wölfen im Normalfall ausreichend Nahrung; im Winter kann dies jedoch anders aussehen und auch wenn sie sich bedroht fühlen, können die Wölfe – v.a. gegenüber zahlenmäßig unterlegenen Helden – schnell zum Angriff übergehen.

1W3+2 Oger

MU 15-23 **KL** 4-7 **IN** 6-13 **CH** 5-9

FF 6-14 **GE** 8-15 **KO** 15-25 **KK** 20-30

INI 12+W6 **LeP** 45 **AuP** 40 **RS** 2 **WS** KO/2 **MR** 1 **GS** 10

Faust: **AT** 12 **PA** 7 **TP(A)** 2W6+5 **DK** **HN**

Keule: **AT** 12 **PA** 4 **TP** 3W6+4 **DK** **HN**

Sonderfertigkeiten: Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen

Besondere Vor- und Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2); Aberglaube 10-15, Übler Geruch

Besonderheiten: Großer Gegner, Niederwerfen (jeder Angriff mit einer Waffe gilt automatisch als Angriff zum Niederwerfen)

Konfliktverhalten: Die kleine Oger-Sippe oder -Bande wird sich über die Abwechslung auf ihrem Speiseplan freuen. Allerdings sind sie keineswegs derart dumm, dass sie eine voll gerüstete Heldengruppe frontal angreifen würden. Wenn Sie dies möchten, können mit den Ogern zur Abwechslung auch durchaus friedliche Verhandlungen geführt werden.

ÜBERNATÜRLICHES

Wenn Sie die unheimliche Seite des Schlosses betonen möchten, so stehen Ihnen selbstverständlich auch hierfür Mittel zur Verfügung: Während elementare Mindergeister weitestgehend harmlos sind, können unvermittelt nach den Helden greifende Pflanzenranken für so manchen Schrecken sorgen. Möchten Sie den Helden eine wirkliche Herausforderung bieten, so mag seit den Zeiten Strobanoffs ein letzter Elementargeist des Humus auf dem Gelände verblieben sein, der versucht, alle Eindringlinge zu vertreiben oder – bei nicht so friedlichem Naturell – zu vernichten. Hierzu erhalten Sie ebenso wie zu den Mindergeistern Anregungen und weitere Informationen in der Spielhilfe **Elementare Gewalten**.

Zudem können sich in vielen Bereichen des Geländes übernatürliche Wesen wie Kobolde, Feen und Ähnliches niedergelassen haben, die ihre ganz eigene Motivation haben und mit jeder der Parteien interagieren können. So können Sie unerwartete Wendungen in die Geschichte einbringen und zu der eigentlichen Haupthandlung des Abenteuers weitere kleine Nebenhandlungen parallel laufen lassen.

Allen Gebäuden ist gemein, dass sie aus qualitativ gutem Material errichtet worden sind und genau wie das Schloss für die Ewigkeit gebaut worden zu sein scheinen, was im Bornland nicht immer der Fall ist: Gerade die Behausungen der Leibeigenen sind oftmals nicht mehr als bessere Bretterbuden, die im ersten Winter unter der Last des Schnees zusammenfallen. Hier ist dies nicht so, dafür hat Strobano mit viel Geld gesorgt.

BAVERNHÄUSER

Die Häuser, in denen die Bauern Strobano lebten, sind in dem für das Bornland typischen Stil gehalten und bieten dem Einzelnen nicht viel Platz, sondern sind ganz darauf ausgelegt, einer Großfamilie Raum zum Leben und Arbeiten zu geben. Strobano sorgte dafür, dass die drei Häuser solide und stabil gebaut wurden, was keine Selbstverständlichkeit ist. Orientieren Sie sich an **Latinkas Kate** in **Ritterburgen 85-87**.

BEDIENSTETENHÄUSER

In der Hierarchie der Dienerschaft Strobano standen die im Schloss arbeitenden Bediensteten über den leibeigenen Bauern, was sich auch in den Behausungen widerspiegelt. Die beiden Häuser, in denen die Bediensteten lebten, die nicht im Schloss untergekommen waren, sind relativ großzügig gehalten, ja bieten den Luxus von Einzelzimmern. Zwar sind das im Grunde nur spartanisch eingerichtete Kammern, aber dank einer soliden Tür und Fensterläden kann sich der Bewohner zurückziehen und sicher fühlen.

FISCHTEICH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Fischteich war sicherlich einmal der ganze Stolz des Wildhüters, aber ein genauer Blick enthüllt das völlig verwilderte Ufer. War das nicht gerade ein Otter, der dort im Wasser schwamm? Eine ordnende menschliche Hand hätte ihn hier sicher nicht geduldet.

In besseren Tagen diente der große Fischteich im Nordwesten des Jagdschlossgeländes der Versorgung mit frischem Fisch und wurde vom Jäger gepflegt. Jetzt tummeln sich in und an dem überwucherten und verwilderten Gewässer allerlei Tiere wie Otter, Riesenigel, Sumpfranzen oder Reiher, die sich erst durch die Abwesenheit einer ordnenden menschlichen Hand behaupten konnten. In seiner Mitte ragt ein massiver Fels aus dem Wasser.



GÄRTNERHÜTTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du bewegst dich langsam durch den von Bäumen und Dickicht dominierten Abschnitt im Nordosten des strobano'schen Geländes, als dein Blick auf eine kleine, schlichte Hütte fällt. Mittlerweile von Pflanzen überwuchert scheint sie eher ein Teil der Wildnis als der Zivilisation zu sein. Die Tür hängt schief in den Angeln und aus dem Inneren der Hütte kommt dir ein modriger Geruch entgegen. Wild wuchert in ihr Unkraut und sogar kleinere Bäume. Vereinzelt erspähst du Werkzeug und tönernen Krüge, die dich darauf schließen lassen, dass du die Behausung des Gärtners gefunden hast.

Versteckt im Unterholz der großen Bäume im Nordosten des Geländes liegt die Hütte des Gärtners. Die kleine, schlicht gehaltene Hütte beherbergt den Förster und seine Familie in drei Räumen, womit sie einen ähnlichen Komfort wie die Bewohner der Bedienstetenhäuser genossen. Ein Raum wurde dabei vom Gärtner als Lagerraum für Samen, Triebe und Setzlinge umfunktioniert; außerdem findet sich dort auch einiges an Ausrüstung.

REMISE

Die Remise ist eines der größten Gebäude (vom Schloss einmal abgesehen), mussten in ihm doch die diversen Kutschen und Karren Platz finden. Vom für den Alltag genutzten und von zwei Ochsen gezogenen Karren über die repräsentative Pferdewagen bis zu Handkarren findet sich hier allerlei. Zudem sind Ersatzteile und Werkzeug in großen Mengen zu finden, da Strobano in dieser Beziehung scheinbar sehr vorsichtig war und lieber ein Ersatzrad zu viel als zu wenig vor Ort hatte.

WILDHÜTERHÜTTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure Erfahrung lässt euch auch dieses Mal nicht im Stich: abseits der anderen Nebengebäude hat der Wildhüter seine Hütte gehabt. Die Hütte entpuppt sich als klein und eng, besteht sie doch nur aus einem Raum. Die Tür ist verschlossen, lässt sich aber problemlos öffnen. Die Fenster sind geborsten, so dass sich im Inneren der Hütte Pflanzen finden, die sich zwischen verrosteten Fallen, Jagdwaffen und Haushaltsgegenständen angesiedelt haben.

Die Hütte des Wildhüters liegt ähnlich abseits wie die des Gärtners, besteht allerdings nur aus einem Raum, was den Schluss nahe legt, dass die Familie entweder im Schloss oder in einem der Bedienstetenhäuser untergebracht war. Neben Wechselkleidung finden sich in der Hütte viele Fallen, Felle und sogar einige kleinere Jagdwaffen, die sich aber in erschreckend schlechtem Zustand befinden.

PARK

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Parks laden im Lieblichen Feld zum Verweilen ein und sind ein Zeichen für Reichtum und Wohlstand. Als euer Blick über das Gelände schweift, das vom strobanoffschen Park übrig geblieben ist, wird euch bewusst, wie viel harte Arbeit dahinter steckt. Der Park ist überwuchert von Unkraut, Kriechpflanzen und wildem Gestrüpp; die Hecken sind wild wuchernde Ungetüme geworden und bieten vielen Tieren Heimat. Unbewusst wappnet ihr euch für Attacken und werdet aufmerksamer: Das wilde Gelände ist eine ideale Möglichkeit für eine überraschende Attacke menschlicher wie tierischer Gegner gleichermaßen.

Strobanoff ließ sich nicht nur bei der Anlage des Schlosses vom Lieblichen Feld inspirieren, sondern auch beim großen Park, der sich direkt an das Schloss anschließt und zum Lustwandeln einlädt. Was im horasischen Klima gut funktioniert, hat in bornländischen Gefilden naturgemäß einen schwereren Stand, wie die von Strobanoff beauftragten Gärtner, Förster und Leibeigenen schnell feststellen mussten. Sie sahen sich gezwungen, in dem Park viele Nadelholzgewächse anzupflanzen, damit der Park auch in den kälteren Monaten noch grüne Farbtupfer aufwies und nicht vollständig von Schnee bedeckt war.

IRRGARTEN

Zum Zeitvertreib und inspiriert durch Erlebnisse auf den Zyklopeninseln ließ Iljan Strobanoff innerhalb des Parks auch einen Irrgarten anlegen. Zudem ist die geometrische

Regelmäßigkeit eines solchen Labyrinths von der erhöht gelegenen Terrasse aus auch sehr schön anzusehen.

Mittlerweile ist von dieser Ästhetik allerdings nicht mehr viel übrig geblieben, da den Irrgarten selbstverständlich dasselbe Schicksal ereilt hat wie den restlichen Park. Es dürfte den Helden daher schwer fallen, sich ihren Weg durch die Pflanzen und das Unterholz zu bahnen, zumal wenn sie gleichzeitig auf ihre Orientierung achten müssen – in einem Irrgarten lässt es sich bekanntlich leicht verloren gehen.

Das Überblicken der begrenzenden Hecken ist kaum möglich, da diese an sich schon mannshohen Gewächse mit der Zeit noch ausladender und höher gewachsen sind. Ein Blick von oben würde nur die fast komplette Überwucherung des Irrgartens deutlich machen; einzig die – selbstverständlich mittlerweile ebenfalls bewucherte – Lichtung im Zentrum wäre erkennbar.

Weitere Hinweise zum Spiel in Irrgärten und Labyrinth finden Sie in **Katakomben 76-80**.

Immer wieder werden kleinere und größere Tiere den Weg der Helden kreuzen. In der Regel handelt es sich dabei um kleinere Tiere, die so schnell wie möglich von einer Deckung in die nächste huschen werden, aber stellenweise lassen sich giftige Schlangen, Waldspinnen oder auch eine Saguaraspinne und ähnliche, durchaus aggressive Tiere finden (siehe auch Seite 39). Für unvorsichtige Helden kann eine solche Begegnung unangenehm enden.

IW6 Waldspinnen (ZooBotanica 178)

INI 4+2W6 PA 5 LeP 22 RS 2 KO 13

Biss: DK H AT 9 TP IW6+2

GS 4 AuP 15 MR 10 / 8 GW 5

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (9), Netz (5)

Konfliktverhalten: Die Waldspinnen warten darauf, dass sich ein ahnungsloses Opfer in ihren Netzen verfängt, um es anschließend gemeinsam zu besiegen.

Saguaraspinne (ZooBotanica 177)

INI 2+2W6 PA 0 LeP 1 RS 0 KO 10

Biss: DK H AT 12 TP IW3-1(+Gift)*

GS 1 AuP 20 MR 8 GW 5

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Winziger Gegner (AT+8)

*Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Saguaraspinne zum Tragen (einmalig): Stufe 9; Wirkung: KL-5, IN-3 und 2W20SP / KL-3, IN-2 und IW20 SP; Beginn: sofort; Dauer: Eigenschaftsabzüge für IW6+3 SR / IW3+2 SR, Schaden mit 2 SP pro KR, bis Wirkung vollständig.

Konfliktverhalten: Die Saguaraspinne wird nur angreifen, wenn sie in den Helden eine Bedrohung sieht. Dann wird sie sich bemühen, ungehört zuzubeißen und sich wieder zu verstecken, während ihr Gift im Opfer wirkt.

Der Irrgarten wird im weiteren Verlauf des Abenteuers noch zu einem Ziel der Helden werden, weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 60f.

PAVILLON

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Pavillons sind euch aus dem Lieblichen Feld bekannt – aber bislang habt ihr keinen gesehen, der in einem solch erbärmlichen Zustand ist wie dieser hier. Die Farbe blättert ab, einige Teile des Geländers sind heraus gebrochen und Tiere haben ihre Spuren im Inneren des Pavillons hinterlassen. Wahrlich kein Ort mehr, der zum Müßiggang einlädt.

Auf der westlichen Seite des Parks findet sich ein Pavillon, der im Frühjahr und Sommer zum Verweilen, Musizieren und Lesen einlud. Auch hier sah sich Strobanoff gezwungen, den ursprünglichen Grundriss zu ergänzen und der Witterung des Bornlandes Rechnung zu tragen; so finden sich Fensterläden und eine verschließbare Tür am Pavillon.

SCHMIEDE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Deine Augen schweifen über die vielen Werkzeuge und Arbeitsgeräte in der Schmiede – Strobanoff hatte seinem Schmied einen wahrlich gut ausgestatteten Wirkungsbereich gegeben. Zwar sind viele Werkzeuge angerostet, aber ihre Qualität wird trotzdem deutlich. Bislang scheint sich auch kein Dieb in die Schmiede verirrt zu haben; ebenso wenig haben Tiere in dem Gebäude Unterschlupf gesucht.

Strobanoff legte augenscheinlich Wert auf eine gut ausgestattete Schmiede, wie nach einem schnellen Blick in das Gebäude deutlich wird. Von allen Werkzeugen finden sich mehrere Ausführungen und Exemplare, Esse und Amboss sind ebenfalls mehrmals vorhanden und sehr großzügig dimensioniert. Wer hier als Schmied tätig ist, findet beste Arbeitsbedingungen vor. In der Schmiede liegen noch immer einige angefertigte Werkzeuge, Hufeisen und Verstrebungen für Kutschen und Kutschräder.

SICKERGRUBE

In der weit östlich vom Schloss gelegenen Sickergrube finden sich nicht nur alle Abfälle, die im Schloss anfallen und über die unterirdische Kanalisation (letzten Endes nicht viel mehr als eine schräge Rinne) dorthin gespült wurden, sondern auch Gartenabfälle und die Abfälle aus den Ställen. Von hier aus bietet sich den Helden eine gute, wenngleich nicht sonderlich appetitliche Möglichkeit, ungesehen das Schloss zu infiltrieren; eine besondere Herausforderung stellt es dar, den Schacht des Aborts emporklettern zu müssen. Einige Schritt entfernt befindet sich eine Falltür, über welche die Bediensteten in die Kanalisation gelangten, ohne den gefährlichen und umständlichen Weg durch die Sickergrube nehmen zu müssen. Diese ist allerdings mittlerweile überwuchert und nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 oder aber gezielter Suche zu entdecken.

BORONANGER

Auf diesem am hinteren Ende des Geländes gelegenen Fleckchen Land wurden all jene Bediensteten und Bewohner des Schlosses bestattet, die hier ihr Leben ließen (und keine Angehörigen hatten, die sie auf dem heimischen Anger zur Ruhe betten wollten). So haben sich im Laufe der Jahrzehnte etwa zwei bis drei dutzend Gräber angesammelt. Ob es sich hierbei um geweihte Erde handelt (sprich: ob Strobanoff einen Boroni mit der Einsegnung des Angers beauftragte), wollen wir in Ihre meisterlichen Hände legen.

Besondere Brisanz kann dem Boronanger zuteil werden, wenn die Untoten zusätzliche Unterstützung benötigen und auf diesen aufmerksam werden. Andererseits kann er aber auch – so er denn geweiht wurde – zum einzig sicheren Rückzugsort der Helden inmitten untoter Scharen werden.

STÄLLE

Wie die meisten Schlösser im Bornland war auch das strobanoffsche Anwesen so gut wie autark, so dass sich in den Ställen zahlreiche Schweine, Ziegen, Pferde, Kühe und Ochsen tummelten; ebenso gab es große Außengehege für Gänse und Hühner. Große Mengen Futter wurden dort ebenso gelagert wie Ausrüstung. Die Ställe der Jagdhunde finden sich hier auch, allerdings von den restlichen Tieren getrennt. Für die Pflege der Hunde war der Wildhüter verantwortlich (und führte diese auch bei einer Jagd).

ÜBUNGSPLATZ

Der großzügige Übungsplatz für Reitpferde findet sich zwischen den Ställen und den Weiden und bot die Möglichkeit, junge Pferde an Reitmanöver zu gewöhnen – insbesondere an jene, die für eine Jagd notwendig waren, wie das Überspringen von Hindernissen. Umgeben von einem gut 2 Schritt hohen, stabilen Zaun, finden sich auf dem Parcour viele bewegliche Hindernisse.

VORRATSKAMMERN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In den ehemaligen Vorratskammern findest du nur noch leere Fässer, Krüge und Regale vor. Was dort an Inhalt noch vorhanden ist, ist nicht mehr als Nahrungsmittel erkennbar und verströmt einen beißenden Gestank. Sogar die Ratten und Mäuse scheinen die Räume zu meiden, findest du doch keine Spur von ihnen. Im fahlen Schimmer deiner Fackel ist es aber auch nicht genau zu erkennen, ob dort hinter den Fässern nicht doch etwas entlang gehuscht ist.

In den Vorratskammern wurden die Nahrungsmittel gelagert, die in den Kammern nahe der Küche keinen Platz mehr hatten, genauso wie alle Räucherwaren. Die Vorratskammern befinden sich zur Hälfte auf Bodenniveau, zur Hälfte aber auch tiefer (auf Kellerniveau), um eine Kühlung auch im bornländischen Sommer zu gewährleisten.

WEIDEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wer zäunt denn Brachland ein? Dein erster Gedanke täuscht dich allerdings, denn bei genauerem Hinsehen wird deutlich, dass ihr euch den ehemaligen Weiden genähert habt. Wo einstmals Kühe und Schafe weideten, findet sich jetzt eine mit Dickicht bewachsene Fläche, die Rehen, Füchsen und Hasen Zuflucht bietet. Die in sich zusammengefallenen Zäune halten jedenfalls keine Tiere mehr vom Verlassen oder Betreten der Weiden ab.

Auch die Weiden für seine Kühe, Pferde und Schafe hat Strobanoff großzügig dimensioniert, immerhin bestand ja an verfügbarem Land kein Mangel.

STROBANOFFS STATUE

Direkt auf dem freien Platz vor dem Schloss, etwa 20 Schritt von dessen Eingang entfernt, hat Iljan Strobanoff in den letzten Jahren nach dem Fluch eine Statue seiner selbst errichten lassen, fünf Schritt hoch und aus massivem Gestein. Diese zeigt den untersetzten Bornländer so, wie er sich selber am liebsten gesehen hat: In Abenteuermontur mit Schlapphut auf dem Kopf, Rucksack auf dem Rücken und einem festen Seil über der Schulter.

Was niemand weiß, ist, dass Strobanoff im Inneren dieses Denkmals den Zugang zu einer Schatzkammer errichten ließ. Betrachtet man die Statue von außen genauer, so lässt sich feststellen, dass das Seil, das sich der steinerne Strobanoff umgegangen hat, tatsächlich gut zum Klettern geeignet ist. Steigt man dieser Art an ihm empor, so vermag man einen von außen und unten nicht sichtbaren, schmalen Eingang in das Innere des Rucksacks entdecken, durch das gerade einmal ein Mensch gleichzeitig passt. Von dort gelangt man zu einer Leiter, die einen weiter hinab führt (siehe Seite 62).

DAS SCHLOSS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt es erreicht: Schloss Strobanoff liegt vor euch. Ihr könnt die Hände ausstrecken und seine Mauern berühren. Mauern, die zwar noch keine Jahrhunderte überdauert haben, aber das Versprechen in sich tragen, noch hier zu sein, wenn ihr schon lange vergangen seid. Allerdings ist das Schloss in einem schlechten Zustand: Überall seht ihr geborstene Fenster (ist da nicht gerade ein Schwarm Raben in das Oberschoss geflogen?) und Risse im Mauerwerk. Ein modriger Geruch schlägt euch aus dem Schloss entgegen; in einem Raum scheint Wasser zu tropfen. Mit allem rechnend macht ihr euch auf den Weg in das Schloss.

Schloss Strobanoff ist in seinem jetzigen Zustand nur ein trauriges Abbild seines ursprünglichen Glanzes. Wie auch die Nebengebäude hat das Schloss unter der Abwesenheit menschlicher Bewohner gelitten. Überall sind Fenster geborsten, sodass sich Tiere im Inneren des Schlosses einnisten konnten – von Vögeln und Fledermäusen im Obergeschoss über Ratten, Marder und Ungeziefer im gesamten Schloss. Das Dach ist an einigen Stellen undicht geworden, sodass Wasser eindringen konnte und sich an ersten Stellen Schimmel bildet. Die Tapeten hängen an vielen Stellen in Fetzen von der Wand, an anderen Stellen blättert die Farbe oder Teppiche hängen traurig modernd herab.



GEHEIMGÄNGE

Im ganzen Schloss finden sich zahlreiche Geheimgänge, wie sie in vielen herrschaftlichen Anwesen von Dienstboten genutzt werden, damit diese von Gästen ungesehen von einem Raum in den anderen gelangen können. Mittels dieser können Helden wie auch deren Konkurrenten die Flure meiden, was für überraschende Momente sorgen kann; findige Helden werden das zu schätzen wissen. Konkurrenten können so auch bei guter Überwachung der Räume durch die Helden ungesehen agieren und in ungünstigen Momenten hervortreten, um beispielsweise einem Kampf eine neue Wendung zu geben.

Die genaue Lokalisation dieser Schleichwege bleibt Ihnen überlassen, platzieren Sie sie dort, wo Sie sie sowohl für sinnvoll erachten als auch ihrer gerade bedürfen. Da beinahe jeder Raum über Außenmauern verfügt, gestaltet es sich prinzipiell schwierig, komplette Flügel umspannende Gänge auf Schloss Strobanoft zu installieren. Entweder bauen Sie diese also nur zwischen benachbarten Räumen ein oder aber Sie spendieren Strobanofts Personal schmale Treppen in den Wänden und ein Zwischengeschoss, in welchem jene sich ungesehen bewegen konnten. Der Zwischenboden (s.u.) wird dann jedoch obsolet.

Da es sich hierbei um keine Geheimgänge im eigentlichen Sinne handelt, gibt es auch keinen komplizierten Mechanismus, um diese zu öffnen; es sind schlicht sehr gut und kunstvoll in die umgebenden Wandschnitzereien eingearbeitete Schiebetüren. Um eine dieser Türen das jeweils erste Mal zu entdecken, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 nötig, bei jedem weiteren Mal ist diese um 4 Punkte erleichtert.

DOPPELTER BODEN

Im Erd- wie Obergeschoss besteht die Möglichkeit, sich auf einen Zwischenboden unterhalb der Bodendielen zu begehen. Dieser ist durchgängig, d.h. von dort aus kann man sich theoretisch durch das gesamte Stockwerk bewegen. Eine Fortbewegung ist allerdings aufgrund der niedrigen Höhe nur kriechend möglich. Nichtsdestotrotz eignet es sich aber, um sich vor Gegnern zu verstecken oder diese zu beobachten. Über Spalten und Ähnliches können ggf. auch Personen im darunter liegenden Stockwerk observiert werden (aber auch andersherum).

Um die Bodendielen unauffällig entfernen und wieder auflegen zu können, wird eine Probe auf *Holzbearbeitung* oder *Zimmermann* fällig.

VERSCHLOSSENE TÜREN

Freilich verfügt eine jede Tür auf Schloss Strobanoft über irgendeine Möglichkeit, sie zu verschließen, sei es nun ein Schloss oder auch nur ein simpler Riegel. Wir machen Ihnen an dieser Stelle keine Vorgaben, welche Türen verschlossen oder offen sind. Nutzen Sie versperrte Wege, um die Helden zu Umwegen zu zwingen oder in brenzlige Situationen zu bringen. Zudem können Sie somit Zusammenarbeit oder zumindest Interaktion mit den anderen Parteien forcieren, wenn diese einen dringend benötigten Schlüssel entwendet haben oder über einen exzellenten Einbrecher verfügen. Sollten Sie selber einen Helden in Ihrer Runde haben, dessen Parade-Disziplin das *Schlösser Knacken* oder auch der FORAMEN ist, so sollten Sie diesem wenigstens einmal die Gelegenheit geben, in diesem Bereich zu glänzen.





HOCHPARTERRE

1: Eingangshalle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wer das Schloss durch die Eingangshalle betritt, wird kaum glauben, dass der Rest des Schlosses in einem schlechten Zustand ist. In der imposanten Halle haben die massiven Türen und die nicht minder massive Treppe die letzten Jahre ohne große Schäden überstanden und selbst das übergroße beeindruckende Gemälde hat kaum Kratzer, Flecken oder gar Schimmel abbekommen.

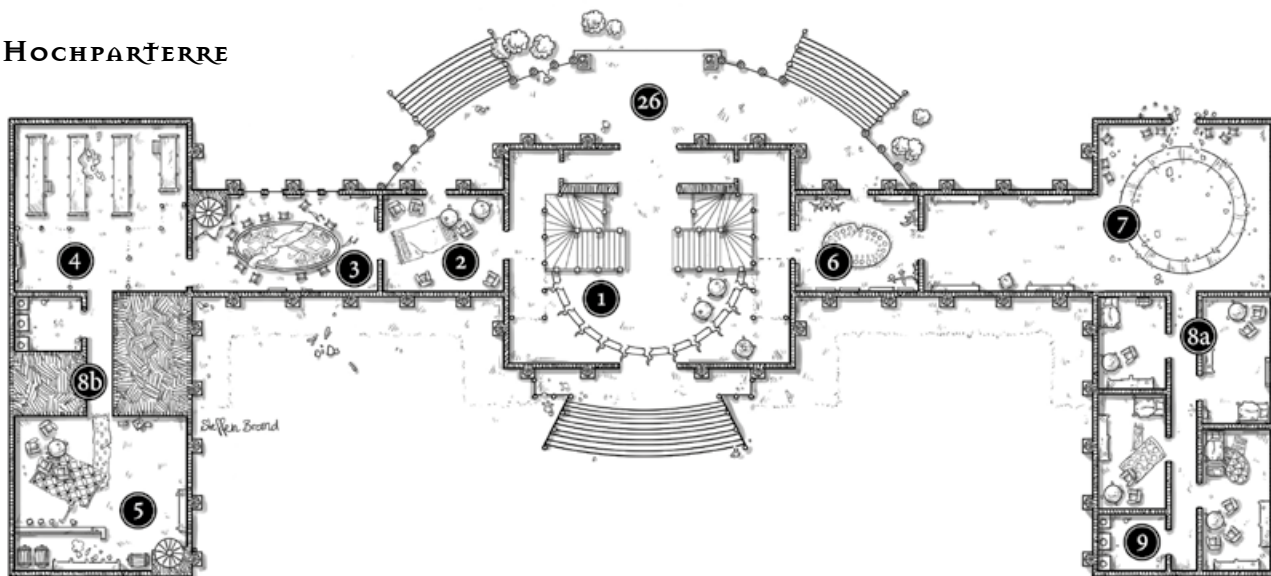
Die große, steinerne Treppe führt über eine massive doppelflügelige Tür in die offene Eingangshalle. Diese wird von einer imposanten, repräsentativen Treppe dominiert, die im

Obergeschoss in eine Galerie mündet. Links und rechts gehen Türen zum Salon beziehungsweise in das Trophäenzimmer ab, nach hinten heraus kann man einen Blick auf die Terrasse werfen und dieselbe auch betreten. Auf einem kleinen, dekorativen Tischchen steht ein **Karneol** (siehe Seite 119).

Oben auf der Galerie hängt mittig – genau so, dass man es sofort erblicken kann, sobald man durch die Eingangstür tritt – ein imposantes Gemälde von 4x3 Schritt Kantenlänge, das ein Schiff auf hoher See inmitten von Wellenbergen zeigt. Darunter ist eine goldene Plakette angebracht, die den Titel des Bildes mitteilt: „*Sturmumtost*“. Auffällig ist aber vor allem der aufwendig geschnitzte Holzrahmen, der ringsum eine kryptische Zeichenfolge trägt (siehe Seite 58).

Von außen steht über der Eingangstür – quasi als Begrüßung – „*Solve et coagula*“, Bosparano für: „*Löse und verbinde!*“ Diese eigentlich aus der Alchimie bekannte Formel wird im Rahmen von Iljan Strobanooffs Rätseln noch eine neue, ganz eigene Bedeutung erhalten ...

HOCHPARTERRE





SPEISESAAL

2: Salon

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einstmals war der Salon wohl ein prachtvoller Raum, aber das lässt sich nur mit viel Phantasie eurerseits erkennen. Jetzt dominieren schimmelige Wandteppiche, zerschlissene Sessel und ein ramponierter Kronleuchter den Raum. Dein Blick fällt auf Gewölle und andere Hinterlassenschaften von Tieren. Offenbar wird der Raum noch genutzt, wenn auch anders als von Strobanoff gedacht.

Dezent, aber teuer eingerichteter Raum mit wenigen Sitzmöglichkeiten an zwei kleinen Tischen. An den Wänden hängen tulamidische Teppiche, darunter *Al Sidi* (siehe Seite 119), von der Decke hängt ein Kronleuchter. Hier ließ Strobanoff seine Gäste warten, bevor er sie in einem seiner anderen zahllosen Zimmer empfing oder zu Tisch bat. Eine Tür führt von hier aus auf die Terrasse.

3: Speisesaal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einstmals muss der Speisesaal sehr beeindruckend auf Besucher gewirkt haben. Doch auch hier sind für euch die Spuren der Vernachlässigung nicht zu übersehen: Die imposanten Gemälde sind verschmutzt und stellenweise fleckig vom Schimmel, die Stühle umgekippt, einige liegen gar zerbrochen auf dem Boden, und die deckenhohe Türen halb offenstehend und stark zerkratzt. Haben hier wilde Tiere gewütet? Ist hier gar eine Horde Wildschweine durchgekommen? Einzig die Tafel aus Steineiche hat die stürmischen letzten Jahre ohne große Schäden überstanden und dominiert den Saal wie eh und je.

Der große Speisesaal des Schlosses, in dem Strobanoff bis zu 50 Leute bewirten konnte, ist von der Tafel aus Steineiche geprägt, die in seiner Mitte steht. Während die eine Längsseite zwischen den Fenstern von großen Gemälden (siehe auch Seite 60, **Die Klinge des Schwertkönigs**) dominiert wird, befinden sich auf der gegenüberliegenden Seite beinahe deckenhohe verglaste Türen, die im Sommer geöffnet werden können und neben frischer Luft auch den Blick auf den prächtigen Schlossgarten hereinlassen. In einer Ecke steht eine almadanische Wand, die den Blick auf die Wendeltreppe in den Keller Richtung Küche verdeckt.

4: Bibliothek

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bibliotheken brauchen Pflege und Aufmerksamkeit. Wer von euch bisher nicht die Gelegenheit hatte, mehr als einige Bücher in einem Raum zu sehen, wird von der schierem Anzahl der hier gelagerten Bände erschlagen sein – und schnell feststellen, wie sehr alles unter Feuchtigkeit und Tieren gelitten hat. Viele Bücher haben feuchte Seiten, andere liegen zerfleddert auf dem Boden; ja an einer Stelle ist sogar ein Teil eines Regals eingestürzt. Als ihr vorsichtig über Bücher und lose Seiten steigt, bemerkt ihr den großen Schwarm Fledermäuse, der oben an der Decke des hohen Raumes hängt. Ihr fühlt euch beinahe ein wenig beobachtet...

In dieser gewaltigen Halle, die ähnlich dem Eingangsbereich nach oben offen ist und somit über zwei Stockwerke geht, hat Iljan Strobanoff all jene Werke gesammelt, die er in seiner langen Karriere als Abenteurer ergattern konnte oder die er sich später von seinem Geld zusammengekauft hat. Schlussendlich ist hier eine der größten privaten Buchsammlungen Nordaventuriens entstanden, in der das *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung* neben den Werken *Rahjophrast Rosenkrons* und der *Ringkunde für Fortgeschrittene* steht.

Die an die tausend Bände sind in zahlreichen etwa sechs Schritt hohen, massiven Regalen sortiert, die mittels zweier rollbarer Leitern zugänglich sind. Sehr zum Leidwesen eines jeden gebildeten Gastes herrscht in dieser Bibliothek kaum ein System, da alle Bücher nur vage thematisch und alphabetisch geordnet sind – Strobanoff hatte jedoch das Glück, einen Bibliothekar zu haben, der dieses Chaos durchschaute und jeden Band gezielt herausuchen konnte.

Zwei Türen führen von hier aus in Speisesaal und Flur Richtung Rauchsalon. Direkt neben diesen ist je ein kleiner Haken angebracht, an dem ein Band mit einer Transkriptionslinse (ein Artefakt, mit dem es möglich ist, fremde Schriften zu lesen; **WdA 120**) aufgehängt werden kann.

Im oberen Stockwerk gibt es ebenfalls zwei Zugänge, die jeweils auf einem – nicht mit dem anderen verbundenen – kleinen Balkon direkt über den Eingängen des Erdgeschosses enden. Neben diesen hängt je eine kleine Seilwinde, mit derer sich Strobanoff von seinen Bediensteten herausgesuchte Bände problemlos ins Obergeschoss transportieren lassen konnte.

Mittlerweile haben sich in der Bibliothek unzählige Fledermäuse eingenistet, die zwar die Bücher unbeschadet gelassen haben, von Ihnen aber genutzt werden können, um Helden, die sich gerade auf der höchsten Stufe einer Leiter befinden, in arge Schwierigkeiten zu bringen, wenn mit einem Mal ein Fledermaus-Schwarm aufgeschreckt wurde und genau auf sie zuhält.

1W20+20 Fledermäuse

INI 9+2W6 PA 0 LeP | RS 0 KO 7

Biss: DK H AT 5 TP | SP

GS 18 AuP 50 MR 2 GW |

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT +4 / PA+7), Gelände (Höhle)

Konfliktverhalten: Die Tiere greifen wenig zielgerichtet an, im Grunde genommen versuchen sie, zu fliehen, und geraten eher zufällig an ihre Gegner. Daher nimmt die Zahl der Fledermäuse im Kampf von Runde zu Runde ab, auch wenn kein einziges Tier getroffen wurde.

In Iljan Strobanoffs Bibliothek können Sie prinzipiell jedes Buch auftreten lassen, nach dem Ihnen der Sinn steht, ganz gleich wie selten es ist oder ob es auf dem Index steht – dass Sie hier jedoch den gesunden Menschenverstand walten lassen sollten, versteht sich von selbst.

Dabei können Sie sowohl lange gehegte Heldenträume erfüllen als auch den Magier verzweifeln lassen, wenn er in dem Bücherwirrwarr mit einem Mal auf den ersten Band einer zweibändigen Sammler-Edition von Rohals *Systemata Magia* stößt.

An der westlichen Wand befindet sich in den Vertäfelungen die stilisierte Fratze eines Wasserspeiers, die in ihrem Maul einen **Karneol** hält. Ringsum hat Strobanoff die Zeichenfolge „8:18“ eingraviert (mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 entdeckbar), welche der Hinweis auf eines seiner Rätsel ist (siehe Seite 55).



5: Rauchsalon

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Raum ganz nach dem Geschmack eines jeden Thorwalers, wird der Rauchsalon doch von einer Sammlung erlesener Alkoholika dominiert. Oder besser: Was davon noch übrig ist. Viele Flaschen liegen zerbrochen auf dem Boden. Schade um die vielen exotischen Getränke, aber unter den noch intakten Flaschen lässt sich bestimmt das eine oder andere Juwel entdecken, um die (mit etwas Staub und Dreck bedeckten) bequemen Sessel einmal zu testen.

Hierhin zog sich Iljan Strobanoﬀ mit seinen engen Freunden und Vertrauten zurück, um in Ruhe bei einem Glas Meskinnes oder albernischem Feengeist zu entspannen, Geschäfte zu machen oder die nächste Expedition zu planen. Hierzu stehen in einer Ecke bequeme Sessel um einen kleinen Tisch bereit, während eine Wand von einer großen Bar besetzt ist, in der Strobanoﬀ bestes Hochprozentiges aus ganz Aventurien gehortet hat, darunter auch eine Luxus-Edition zum Zelebrieren von „Kaiser Valpos Entzücken“ (siehe nebenstehenden Kasten): In einer kleinen Kiste aus Mohagoni finden sich kleine Flaschen mit den nötigen Spirituosen sowie Becher aus demselben feinen Holz, bemalt mit den Wappen der jeweiligen mittelreichischen Provinzen. Versehen ist dies alles mit der Widmung: „Für meinen lieben Freund Iljan – dein Rodger Speck aus dem Blauen Salamander“. In einer kleinen Kommode warten ein hochwertiges Kamelspiel (siehe Seite 119) und ein **Karneol**.

In einer Ecke führt eine Wendeltreppe in die Fortsetzung des Rauchsaloons im Obergeschoss.

Kaiser Valpos Entzücken

Dieses Trinkspiel ist eine Eigenkreation des Festumers Wirts und gelehrten Alchimisten Rodger Speck. Auf einem runden Tablett werden hierfür insgesamt 14 Schnäpse serviert, in der Mitte steht die von Speck entwickelte Thronbesteigung, reihum folgen Spirituosen der Provinzen des Mittelreichs. Aufgabe eines jeden neu ernannten Kaisers ist es, eben diese nach seiner Thronbesteigung zu durchwandern, indem er die entsprechenden Becher leert. Beschreibungen einiger der folgenden Köstlichkeiten finden Sie in **Handelsherr 146f.**:

- ☞ **Albernia:** Feengeist
- ☞ **Greifenfurt:** Dergelsteiner Zwetschg
- ☞ **Nordmarken:** Axtschlag
- ☞ **Kosch:** Koschwasser
- ☞ **Windhag:** Steinfresser
- ☞ **Almada:** Hochgeweihter Mendona
- ☞ **Garetien:** Rallerspforter Quellwasser
- ☞ **Darpatien:** Traviagünstchen
- ☞ **Weiden:** Balihoer Bärenod
- ☞ **Tobrien:** Firunströpfchen
- ☞ **Beilunk:** Flotter Reiter
- ☞ **Warunk:** Warunker Rambelbost
- ☞ **Maraskan:** Offenbarung der Zwillinge

Für jedes Getränk muss eine *Zechen*-Probe abgelegt werden, die um die Anzahl der bereits geleerten Becher erschwert ist (beim albernischen Feengeist ist also bereits eine Probe +1 fällig). In Schänken – wie eben dem *Blauen Salamander* – erhält dieses Spiel besonderen Reiz dadurch, dass den wenigen Kaisern, die tatsächlich Maraskan erreichen, die Zeche hierfür erlassen wird.

6: Trophäenzimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Trophäenzimmer hat kaum Schaden genommen, immer noch hängen zahlreiche Wildtiere und Waffen an den Wänden, einzig etwas Staub hat sich auf ihnen angesammelt.

Ein recht karger Raum im Stile einer Gemäldegalerie, von dessen Wänden einen nicht nur von Strobanoﬀ erlegte, imposante Wildtiere anstarren, sondern an denen auch zahlreiche Waffen, etc. hängen, die der Hausherr in vielen Jahren eroberte und sammelte. Eine *Heraldik*-Probe +2 kann einen Wappenschild mit Gold auf Schwarz samt daneben befestigtem Langschwert als Ausrüstung Raidri Conchobairs identifizieren – und zwar aus einer Zeit, bevor er Markgraf von Winhall wurde.

Die wirklich wertvollen oder ggf. auch nicht ganz legal erworbenen Exemplare bewahrt Strobanoﬀ selbstverständlich nicht öffentlich auf – sondern z.B. im Lager unter der Terrasse – und zeigt sie – wenn überhaupt – nur ausgewählten Besuchern.

Ebenfalls ausgestellt sind hier der *Rostbeißer* (siehe Seite 118) und ein **Karneol**. Weiter bietet es sich an, z.B. hier Ghulshevs *mondsilbernen Spiegelpanzer* (siehe Seite 115) zu deponieren; da die Helden kaum Gelegenheit haben werden, dessen magische Fähigkeiten ausführlich zu entschlüsseln, können Sie ihn ohne allzu große Bedenken auch bereits früh ins Spiel bringen.

7: Ballsaal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einen Ausgang zum Garten zu haben, hat sich für den Ballsaal als nachteilig erwiesen: die dünne Glastür ist offensichtlich von Tieren zerstört worden, die so den recht großen Raum als Unterschlupf nutzen konnten. Entsprechend verwüstet ist alles, zudem müsst ihr aufpassen, nicht in Hinterlassenschaften der Tiere zu treten. Vom einstigen Glanz des Raumes zeugen nur noch die teuren Sitzmöbel, die wie durch ein Wunder beinahe unversehrt geblieben sind.

Neben der Tanzfläche befinden sich in der hinteren Ecke in Richtung Garten einige Sitzplätze für die erschöpften Tänzer, der zweite Ausgang führt in den Trakt der Gästezimmer.

8a: Flur

Von diesem Flur gehen einige Zimmer ab, die den Gästen Strobanoﬀs als Schlafstatt dienten.

8b: Flur

Dieser Flur verbindet Bibliothek und Rauchsalon im Hochparterre miteinander und hat auch einen weiteren Abort

angeschlossen. Zudem hängt hier aber auch der *Durchsichtige Wandspiegel*, der in einen geheimen Raum (siehe Seiten 116) führt.

Sollten Helden oder Spieler nicht von sich aus Untersuchungen anstellen, so steht es Ihnen frei, sie – ggf. nach einer Probe auf KL oder *Baukunst* – darauf hinzuweisen, dass unter dem Rauchsalon im Obergeschoss prinzipiell Räume fehlen. Alternativ kann auch von außen festgestellt werden, dass die hier angebrachten Fenster nur Attrappen sind.

9: Abort

Die hier zurückgelassenen Fäkalien landeten in der schlosseigenen Kanalisation, von wo aus die Bediensteten mit Wassereimern dafür Sorge trugen, dass jene ihren Weg in die abseits gelegene Sickergrube fanden.

OBERGESCHOSS

Im Obergeschoss läuft auf der Vorderseite des Hauses ein Balkon vom Rauchsalon bis hin zum rechten großen Flur.

10a: Studier- und Kartenzimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die massive Tür zum Studier- und Kartenzimmer hat bislang allen Öffnungsversuchen standgehalten und auch das einzige Fenster des Raumes ist dank geschlossener Läden geschützt gewesen, sodass der mit Regalen vollgestellte Raum so unversehrt wie ein geschlossenes Grabmal ist. Dir gehen die Augen über angesichts der vielen Kartenrollen und Folianten – hier wirst du einige Zeit verbringen können, wenn die anderen dich nur lassen.

Diesen Raum nutzte Strobanoff für das nächtelange Studium von Karten und anderen Unterlagen, wenn er sich in den Vorbereitungen für eine neue Expedition befand. Aus diesem Grund sind hier an fast allen Wänden lückenlos Regale aufgestellt, die bis unter den Rand mit Folianten und insbesondere

Kartenrollen gefüllt sind. Neben einem massiven Schreibtisch befinden sich noch ein großer Kartentisch sowie ein Kartenständer in diesem Raum. Eine auf dem Tisch befindliche kleine Truhe enthält die *Froschmaske* (siehe Seite 117) sowie eine zugehörige Notiz: „*monophonisches Kadunom, mudramulische Genese, magica mutanda zur aquatischen respiratio, abraxiert via amphibischer Phonation*“. Daneben steht ein **Karneol**.

Direkt neben der Tür zur Eingangshalle ist – von einem Tuch verhängen – der *Spiegel der Wahrheit* (siehe Seite 118) aufgestellt. Eine Wendeltreppe führt von hier aus empor in Strobanoffs Observatorium.

10b: Observatorium

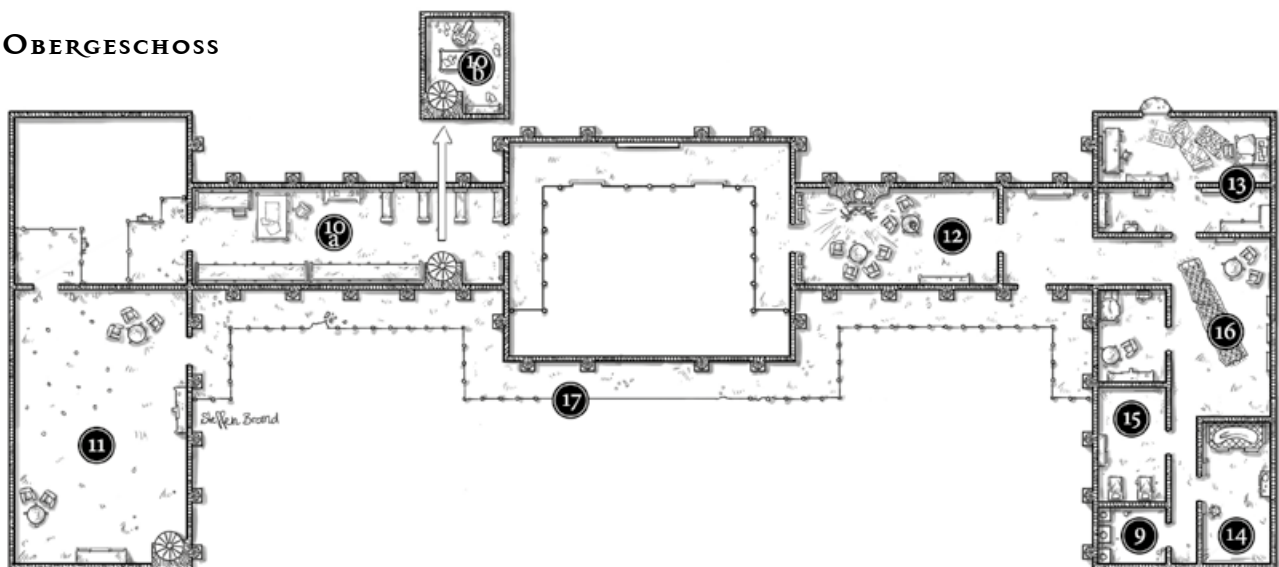
Am Ende der Wendeltreppe wartet ein kleines, staubiges Turmzimmer auf die Helden, in welchem ihnen ob eines zerborstenen Fensters ein kalter Wind um die Ohren pfeifen wird. Aus demselben Grund liegen auch viele Pergamente und Sternkarten nicht mehr ordentlich aufgereiht in den Regalen, sondern stattdessen wild im Raum verteilt. In dessen Mitte steht ein kleiner Tisch mit allerlei geometrischen Werkzeugen (Zirkel, Lineale, usw.) und einem **Karneol**. Der interessanteste Einrichtungsgegenstand dürfte jedoch das im Boden verankerte Teleskop sein, welches zudem ein Teil von Strobanoffs Rätselpfad ist (siehe Seite 56).

11: Rauchsalon

Dies ist die Fortsetzung des Rauchsalons im Untergeschoss und mit diesem über eine Wendeltreppe verbunden. Dieser Raum dient jedoch im Gegensatz zu seinem Pendant weniger dem gemütlichen Beieinandersitzen, sondern vielmehr dem Zeitvertreib. Bspw. kam Iljan Strobanoff auf die Idee, kleine Löcher in den Boden einzulassen: Wem es mit einem Imman-Schläger mit möglichst wenig Versuchen gelingt, eine kleine Kugel dort hinein zu befördern, gewinnt das Spiel. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können auch Hindernisse aufgestellt werden, um die dann herum gespielt werden muss.

Ergänzen Sie den Raum nach Belieben um weitere Gelegenheiten zum Amüsement eines herumgekommenen Abenteurers, beispielsweise ein Pelura-Set (**Herz 131**), Wurfmesser plus Zielscheibe oder auch eine Laute.

OBERGESCHOSS



12: Kaminzimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine große Staubwolke hüllt dich ein, als du die Tür zum Kaminzimmer mit einem kräftigen Ruck öffnest – wie es scheint, ist auch dieser Raum weitestgehend intakt geblieben und hat einzig über die Öffnung des Kamins Staub und Dreck abbekommen. Die massiven Sessel und die nicht minder massiven Beistelltische sind in gutem Zustand. Sind dort hinten auf dem Beistelltisch mehrere geschlossene Karaffen edlen Schnapses? Zeit für eine Pause, immerhin hat auch Strobanoff den Raum für genau diese Zwecke genutzt.

Das Kaminzimmer diente Strobanoff und guten Freunden an kalten Winterabenden als Aufenthaltsort, an dem gegessen, gesungen und gemütlich getratscht werden konnte.

Über dem massiven Kamin hängt als Jagdtrophäe der Kopf eines Hirsches, auf einem Sims ist auf einem Dreifuß ein **Karneol** aufgestellt.

Einer der edlen Beistelltische beherbergt eine alte urtulamidische Vase, die erstaunlicherweise nicht nur die Jahrtausende, sondern vor allem auch die letzten Jahre im Schloss Strobanoffs wohlbehalten überstanden hat. Auf ihr ist in einer Abfolge von drei Bildern der siegreiche Kampf eines kleinen Tieres – eine Katze, ein Frettchen? – gegen eine Schlange darstellt. Auf Ur-Tulamidya (300 Wort- und Silbenzeichen des Ur-Tulamidya) ist diese Szenerie mit „*Feqzens Sieg über die Schlange*“ beschrieben.

Mögliche Erkenntnisse:

👁 **Tierkunde** +4: Bei dem Tier handelt es sich um einen Mungo.

👁 **Götter/Kulte** +4 (–4 mit Kulturkunde Maraskan oder Tulamidenlande): Der Mungo gilt in diesen Kulturkreisen als das heilige Tier des Phex/Feqz. Zudem galt und gilt Feqz auch heute noch vielerorts anstelle von Hesinde als Gott der Magie.

👁 **Geschichtswissen/Schriftlicher Ausdruck/Sprachenkunde** je +12: Anhand des Stils von Vase/Schrift/Sprache kann diese Vase der Ära Yadda ibn Perhimans, Sultan von Khunchom (1716-1681 v.BF) und Enkel Bastrabun ibn Rashtuls zugeordnet werden.

👁 **Schätzen** +4: Ein wahrer Sammler wird für dieses Relikt sicher an die 1000 Dukaten zahlen – sofern es gelingt, sie heile aus dem Schloss und vor der Konfiszierung (ob der häretischen Darstellungen) durch die Draconiter zu retten.

13: Schlaf- und Ankleidezimmer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Strobanoff ließ es an Luxus für sich nicht mangeln: Himmelbett, ein Ankleidezimmer und ein beeindruckender Schreibtisch sind Zeugnis vom Geschmack und Wohlstand des verblichenen Schlossherren. Zu dumm, dass die Fenster größtenteils zerborsten sind und Wind und Regen besonders dem Bett stark zugesetzt haben. Einige Vögel haben wohl auch auf den Schränken gebrütet und ihre Spuren hinterlassen. Der Schreibtisch ist immerhin einigermaßen intakt geblieben. Was wohl in seinen Schubladen zu finden ist?

Hier nächtigte der Hausherr höchstpersönlich; über ein Ankleidezimmer mit mehreren kleinen Tischen, einigen Schränken und Spiegeln gelangt man in das luxuriös ausgestattete Schlafzimmer Strobanoffs.



Dort finden sich ein gewaltiges, weiches Himmelbett, sowie ein massiver, reich verzierter Schreibtisch, über dem ein Gemälde hängt, das eine Landschaftsszenerie zeigt. Auf dem Schreibtisch steht ebenfalls ein **Karneol**, in der Schublade hat Strobanoff sein Gedicht deponiert (siehe Seite 54) sowie einen weiteren Papierschnipsel, der offenbar aus einem Buch herausgerissen zu sein scheint (siehe Seite 58) und auf dem steht: „*Und so sprach die weise Herrin zu den Suchenden: Sechs ist I.*“

Hinter dem Bild ist ein Stahl-Tresor in die Wand eingelassen, der sich dem Experten als das Modell Drachenschreck der Zwergenbrüder Argasch und Irgasch (siehe Seite 51) herausstellt, die in Punin die sichersten Stahlschränke Aventuriens herstellen. In diesem bewahrt Strobanoff seine vollständigen Memoiren auf, aus denen die Helden (später) seine



DER SICHERSTE STAHLSCHRANK AVENTURIENS

Der hier verbaute Drachenschreck galt lange Zeit als unknackbar, bis es der Puniner *Fürstin der Unterstadt* gelang, in einem spektakulären Raubzug den schwarzen Diamanten *Drachenaugen* aus einem solchen zu entwenden. Es ist verständlich, wenn dieser Begehrlichkeiten in Ihren Helden – insbesondere sehr phexisch veranlagten – weckt, doch ohne hochwertigstes Diebeswerkzeug (mindestens ein Stethoskop) und herausragende Fähigkeiten im *Schlösser Knacken* wird es ihnen kaum gelingen, das Zahlenschloss zu überwinden.

Es müssen hierfür insgesamt 150 TaP* angesammelt werden, pro SR ist eine Probe +15 erlaubt (die selbstverständlich noch durch Werkzeug erleichtert werden kann).

Die Komplexität des Schlosses erschwert einen FORAMEN um 18, zudem ist jegliche Zauberei in und gegen den Stahlschrank durch Intarsien und eine Verschalung aus Koschbasalt um weitere 5 Punkte erschwert.

gesamte Geschichte nachvollziehen können, sowie ein paar seiner wertvollsten Wertgegenstände und Schmuckstücke im Gesamtwert von bis zu 15.000 Dukaten. Mehr zu **Strobanoffs Schätzen** lesen Sie auf Seite 63.

14: Bad

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Potzblitz! Dieses Bad kann es mit den luxuriösesten Unterkünften aufnehmen. Die schwere Tür hat verhindert, dass sich jemand (oder etwas) im Bad einnisten konnte, sodass alles in bestem Zustand ist.

An diesem Ort kümmerte sich Iljan Strobanoff um seine Tagespflege, neben den üblichen Gerätschaften wie Wasser-schüsseln und Rasierutensilien besticht v.a. die großzügige, geflieste Wanne, die sich von unten beheizen lässt, um ein wunderbar warmes Bad zu ermöglichen.

Bei der Gestaltung hat sich der Hausherr an dem Bad auf Schloss Ilmenstein orientiert, welches ihm sehr imponierte.

Helden, die dort bereits einmal zu Gast waren – und sei es auch vor Jahren gewesen – könnte dies auffallen. Zusätzlich hat er jedoch von innen einen massiven Riegel angebracht, um beim Baden nicht von ungebetenen Gästen überrascht zu werden. Auf einer Ablagefläche direkt an der Badewanne liegen die *Schnelle Hand* (siehe Seite 118) und ein **Karneol**.

15: Kinderzimmer

Ursprünglich für jene Kinder errichtet, die Strobanoff nie haben sollte, kamen in diesen Kinderzimmern entweder weitere Gäste oder aber tatsächlich deren Kinder unter.

16: Großer Flur

Ein großer Flur, der schon beinahe größer ist als die meisten Mietwohnungen in Gareth. Am Boden erstreckt sich weicher, roter Teppich, der allerdings mittlerweile einen modrig-muffigen Geruch verströmt, während die Wände mit kleinen Gemälden behangen sind. Ein Tischchen mit zwei Sesseln lädt zum Verweilen ein.

17: Balkon

Der Balkon ist etwa einen Schritt tief und diente Iljan Strobanoff für Ansprachen oder schlicht um über sein Land zu schauen. Umgeben ist er von einem etwa hüfthohen Geländer, welches zwar zuverlässig vor Unfällen schützt, jedoch insbesondere bei Kämpfen auf diesem beengten Raum stets die Gefahr eines Absturzes verströmen sollte. Ungefähr in Höhe der Mitte des Balkons ist über den Köpfen der Helden ein weiterer **Karneol** dekorativ in das Maul eines Wasserspeiers eingelassen. Sofern sich die Helden nicht mit einem Hocker oder Ähnlichem behelfen, ist eine *Klettern*-Probe -4 notwendig, um an diesen zu gelangen – und bei dramatischem Misslingen kann es durchaus drohen, dass der Held rücklings das Gleichgewicht verliert und auch noch über die Brüstung zu stürzen droht.

STEINERNE SCHWINGEN

Wenn Sie eine weitere Bedrohung oder ein übernatürliches Element einbauen wollen, so kann es sich bei dem Wasserspeier nicht nur um eine einfache Statue, sondern gar einen leibhaftigen Gargyl handeln. *Schieferflügel* – er mag es gar nicht, wenn sein Name verballhornt wird – wurde Iljan als vermeintlich harmloser Wasserspeier vor vielen Jahren aus Gareth geliefert, seitdem treibt er unbeachtet auf dem Anwesen sein Unwesen. Der Karneol ist in dieser Variante zu Füßen des Wasserspeiers eingelassen, der diesen als seinen Schatz betrachtet.

Je nach Ihrem Geschmack kann das Wesen des Gargyls zwischen zuvorkommend und abgrundtief böse variieren, ein Kampf mit ihm auf den Dächern des Schlosses oder gar in der Luft kann jedoch zu einem echten Highlight werden.

Werte und ausführlichere Informationen zu Gargylen finden Sie in **ZooBotanica 99f.**, **AB 151** sowie **Metro-pole 153ff.**

TIEFPARTIERRE

18: Speisesaal Gesinde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Hier fanden sich wohl die Bediensteten des Schlosses zum Essen zusammen. Der Speiseraum ist karg eingerichtet, aber dennoch einladend und mit Möbeln guter Qualität ausgestattet. Offenbar schien Strobanoff das Wohl seiner Leute am Herzen zu liegen. Bis auf umgekippte Stühle und einige Kratzer auf dem Tisch hat alles die letzten Jahre gut überstanden.

Dies ist jener Raum, in dem die Bediensteten des Schlosses zu speisen pflegten – wenn sich dafür die Zeit fand. Ebenso wie das gesamte Untergeschoss ist er recht karg, aber keinesfalls schäbig ausgestattet, da Strobanoff das Wohl seiner Leute am Herzen lag.

Neben einer schlichten, aber massiven Tafel und einem hölzernen Kronleuchter befindet sich vor allem noch eine Wendeltreppe im Raum, über welche die in der Küche zubereiteten Speisen in den Speisesaal gebracht werden konnten.

19: Küche und Vorratsraum

All das Essen des Schlosses wurde hier zubereitet, in einem durch eine Wand abgetrennten Bereich lagerten (und lagern auch immer noch) die hierfür benötigten Zutaten. Aus dem Vorratsraum führt eine Falltür mit Leiter in einen Vorratskeller.

20: Arbeitszimmer Verwalter

Hier arbeitete Strobanoffs Verwalter *Jucho Juchski*, wovon noch immer ein Schreibtisch und Regale zeugen, die jedoch weitestgehend leer geräumt sind. Oberflächlich lassen sich hier nur noch vereinzelte, nutzlose Papiere oder Schreibutensilien finden, unter dem Schreibtisch ist jedoch eines der Rätsel Strobanoffs angebracht (siehe Seite 57), während sich unter einem leeren Schrank in der Ecke ein Geheimversteck verbirgt, in dem der Verwalter die Schlosskasse aufbewahrte. Diese befindet sich auch nach wie vor an diesem Ort, ist jedoch selbstverständlich leer.

21: Schlafzimmer Verwalter

Direkt neben seinem Arbeitszimmer war auch der Schlafraum des Verwalters gelegen, in dem noch Bett, Kleiderschrank und eine alte Waschschüssel von seinem ehemaligen Nutzen zeugen.

22: Waschkeller

Hier wurde die Wäsche des Hauses in zahlreichen großen Bottichen gewaschen und anschließend auf mehreren, quer durch den Raum gespannten Leinen getrocknet. Zusätzlich wurden hier noch allerlei Werkzeug und andere Gerätschaften deponiert, die im Abstellraum keinen Platz mehr fanden. Eine Tür führt von hier aus in den Garten.

23: Abstellraum

Ein Abstellraum für alle im Schloss benötigten Gerätschaften, aber auch für Gartenmöbel.

24: Schlafzimmer Koch

Hier fand der Koch seine Schlafstatt. Da Strobanoff gutes Essen sehr schätzte, spendierte er jenem gar ein eigenes Zimmer für seine Nachtruhe.

25: Schlafzimmer Gesinde

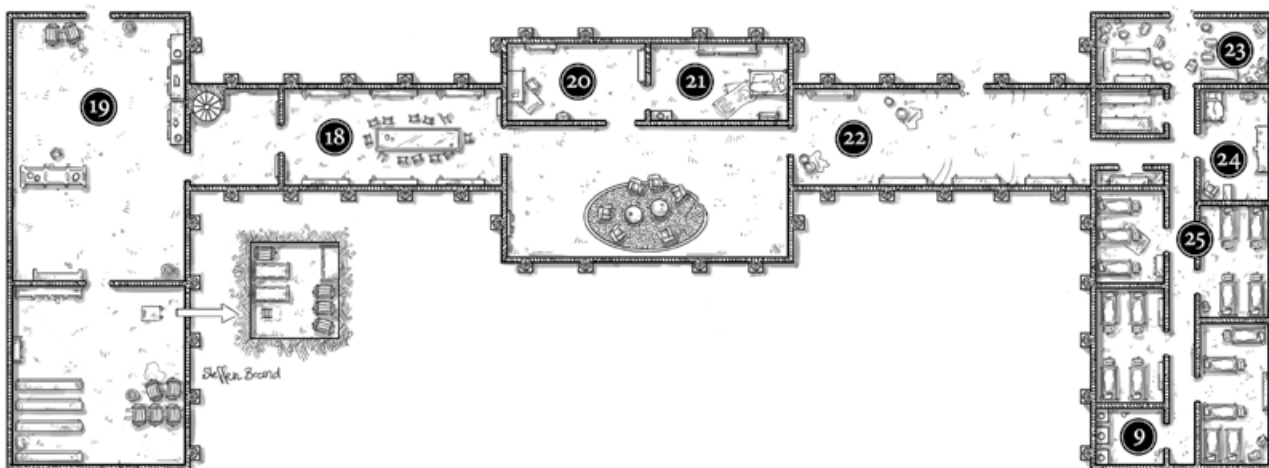
Einige Zimmer mit je mehreren Betten und Truhen für die Bediensteten des Schlosses und ihre Habe.

26: Terrasse

Von der großen Terrasse aus hat man einen guten Überblick über den gesamten Park. Dekorationen wie kleine Statuen, große Pflanztöpfe oder das kunstfertige Geländer boten einst einen imposanten Eindruck, von dem heute aber nur noch wenig alter Glanz zeugt. Beidseits führen breite Treppen hinab in den Park. In eine Wand oder wahlweise die Brüstung ist ein **Karneol** eingelassen.

Unterhalb der Terrasse hat Iljan Strobanoff ein geheimes Lager eingerichtet, in dem er einige wertvolle Besitztümer, insbesondere Kunstgegenstände wie Gemälde oder Skulpturen verbirgt. Den Zugang dorthin können Sie frei gestalten; denkbar wären eine verborgene Falltür auf der Terrasse oder eine Geheimtür auf bzw. neben der Treppe, aber auch eine vom Waschkeller aus. Eine *Zwergennase* oder anderweitig platzierte Hinweise können die Helden auf deren Spur bringen.

TIEFPARTIERRE





STROBANOFFS RÄTSELPFAD

In Iljan Strobanoffs Plan zur Verwahrung und Eliminierung von Ghulshevs Schädel spielen zwei verschiedene Elemente eine Rolle: Rätsel und Fallen.

Hinter den Rätseln verbirgt sich vor allem die Geschichte Strobanoffs und das Geheimnis seines Schlosses, während auf diejenigen, denen es gelingt, von dem Schädel Ghulshevs zu erfahren und seinen Standort ausfindig zu machen, einige Fallen warten, die neben einem scharfen Geist auch die körperlichen Fähigkeiten und den Überlebenswillen der Anwärter testen – denn einige von ihnen sind durchaus tödlich.

Im Folgenden erhalten Sie zuerst eine Kurzfassung der gesamten Rätselkette, bevor diese in den jeweiligen Unterkapiteln detailliert vorgestellt wird.

STROBANOFFS PLAN

„Alle Wege führen nach Gareth!“
—verbreitetes Sprichwort

Iljan Strobanoff wollte, dass Ghulshevs Schädel gefunden wird. Von daher war er schlau genug, nicht gleich zu Beginn der Schatzsuche ein Nadelöhr einzubauen, d.h. es gibt im Schloss mehrere Möglichkeiten, in jene einzusteigen.

Dies versetzt auch Sie als Meister in die komfortable Situation, dass es beinahe egal ist, von wo aus Ihre Helden in das Schloss eindringen – früher oder später werden sie fast zwangsläufig auf eines der Rätsel treffen, die Iljan Strobanoff hinterlassen hat. Diese sind überall im Schloss und auf dem Gelände verteilt und stellen jeweils ganz unterschiedliche Anforderungen an die Helden. Darüber hinaus hat der Schlossherr auch ein Gedicht als ein erstes Rätsel verfasst, welches den Helden, wenn sie es lösen können, stichwortartig die Wege zu fünf weiteren Aufgaben offenbart (siehe Seite

54). Insgesamt ist dieser Part des Abenteuers bis hierher auch dafür gedacht, die Helden erst einmal auf eigene Faust das Schloss erkunden und erste Kontakte mit einigen anderen Parteien knüpfen zu lassen.

Für das Lösen jedes dieser Rätsel erhalten die Helden als Belohnung eine Kombination aus einer Zahl (von Eins bis Sechs) und einem Buchstaben. Diese anfangs noch bedeutungslos und willkürlich erscheinenden Zeichen werden es ihnen jedoch später ermöglichen, einen prominent positionierten, verschlüsselten Text zu enträtseln: Dieser befindet sich im Rahmen eines gewaltigen Gemäldes, das mitten in der Eingangshalle des Schlosses hängt (siehe Seite 58).

Ab hier wird das Abenteuer linearer und damit ein wenig schneller, denn anstatt mehrerer Rätsel, die sie in beliebiger Reihenfolge lösen können, liegt nun eine recht klar definierte Rätselkette vor den Helden, eine klassische Schnitzeljagd (siehe Seite 53).

Gelingt es, dieser bis ans Ende zu folgen, so erfahren die Helden endlich, wo Strobanoff seinen Schatz verborgen hat, und finden den Zugang zu dessen unterirdischen Katakomben (siehe Seite 64). In diesen hat der Schlossherr tödlichste Fallen installiert (bzw. installieren lassen), die ein ehemaliger Abenteurer in seiner gesamten Schlitzohrigkeit und Erfahrung ersinnen kann, sodass die Helden nun noch einmal all ihr Können und ihren Überlebenswillen beweisen müssen. Sollte dies tatsächlich gelingen, so können sie sich als Sieger wähnen – doch wer weiß schon, ob nicht doch noch eine der anderen Parteien ihnen einen Strich durch die Rechnung machen will oder gar etwas ganz und gar Unvorhergesehenes passiert?!

PART I – STROBANOFFS GEDICHT

Um den von ihm ersehnten Helden den Weg zum Schädel zu weisen, hat Iljan Strobanoff in der Schublade seines Schreibtisches (siehe Seite 50) die folgenden Verse hinterlassen:

**STURMUMTOST – EIN GEDICHT
VON ILJAN STROBANOFF
SOMÜDEVOMLEBENSCHRIEBICH
DIESWOHLAHNENDDASSDIEZEITVERRINNT
DOCHEBENSÖBRINGTSIEMIRAUCH
MANCHANDRENGEISTESKIND
OFTTATICHWOHLMALTATICHFEHL
UNDLEGVORRETHÖNDERICHNICHVERHEHL.
DERGÖTTLICHWAAGEFINGERZEIG
ZUMHERRENDERAUFWIGSCHWEIG
MUSSICHEWARTENLANGEZEIT
BISMEINETATAMDERERUND
WOHLDIESESTUICHHEUTEKUND
VERGOLTENSEIINEWIGKEIT
DURCHDEINEHAND
DIEKAMHIERHERAUSFREMDEMLAND
BESZTEWÜNSCHESENDICHDIR
DOCHONEINAUCHDIESEWORTEHIER
MÖGEXERLAUBENDIRDENWEGZUFINDEN,
WEISTDUNURWEISEZUVERBINDEN.
GELINGTESDIRWIDERFINSTREMACHT
UNDDIESSCHLOSSERSTRAHLTINHELLSTERPRACHT
SOMAGDIESSEINDIERETTUNG
AUSSTURMUMTOSTERNACHT.**

Spieler wie Helden werden vermutlich bemüht sein, allerlei in dieses Gedicht hinein zu interpretieren und aus ihm heraus zu lesen. Lassen Sie sie dabei ruhig gewähren, solange es ihnen Spaß bereitet. Vorerst offenbaren diese Zeilen jedoch nur zwei direkt relevante Hinweise: Einen auf das Gemälde *Sturmumtost* (siehe Seite 58) in der Eingangshalle und jenen, die Worte (des Gedichtes) zu verbinden. Diese Anweisung ist tatsächlich wörtlich zu nehmen, denn einzelne Buchstaben lassen sich über Zeilen hinweg zu weiteren Worten verbinden:

Sturmumtost – Ein Gedicht
von Iljan Strobanoff
SomüdevomLebenschriebichdies
wohlahnenddasdiezeitverrinnt
dochebensöbringtsiemirauch
manchandrengesteskind
Ofttatischwohlmaltatichfehl
UndlegvorRethönderichnichsverhehl.
DergöttlichWaageFingerzeig
zumHerrenderaufewigschweig
mussicherWartenlangeZeit
bismeineTatamDererund
wohldieseStuichheutekund
vergoltenseiinewigkeit
durchdeineHand
diekamhierherausfremdemLand
BeszteWünschesendichdir
dochoneinauchdiesewortehier
mögenxerlaubendirdenWegzufinden,
weistdunurweisezuverbinden.
GelingtesdirwiderfinstreMacht
unddiesSchlosserstrahlthinellsterPracht
somagdiesseindieRettung
aussturmumtosterNacht.

Diese fünf Stichworte dienen als Anhalt dafür, wo Iljan Strobanoff die nächsten ausstehenden Rätsel verborgen hat, denn sie verweisen je auf einen Ort auf dem Schlossgelände:

- ☛ Buch – Bibliothek
- ☛ Sterne – Observatorium
- ☛ Wasser – Fischteich
- ☛ Geld – Arbeitszimmer Verwalter
- ☛ Grab – Boronanger

Die leicht dunkleren Buchstaben im Gedicht sind dabei Hilfe und Ablenkung zugleich; in jedem zu findenden Wort kommt ein markierter Buchstabe vor, aber nicht jeder markierte Buchstabe gehört auch zu einem solchen Wort.

PART II – DIE SCHLÜSSEL

Rätsel und Fallen auf der Suche nach dem Weg

Die Rätsel in diesem Teil dienen vor allem als Prüfung, um die Spreu vom Weizen zu trennen. Mit den hier jeweils zu erringenden Lösungen wird es möglich sein, die Buchstabenfolge im Bilderrahmen (siehe Seite 59) zu knacken. Um möglichen Eventualitäten vorzubeugen – auch Strobanoff konnte sich selbst bei bester Planung nicht sicher sein, dass alle seine Rätsel in diesem Abschnitt auch nach mehreren Jahrzehnten noch funktionieren würden –, ist es zum Fortschreiten nicht notwendig, auch tatsächlich alle sechs Rätsel erfolgreich

abzuschließen. Auch mit nur fünf Schlüsseln besteht eine reelle Chance, die Nachricht zu entschlüsseln.

Im Folgenden werden wir Ihnen die entsprechenden sechs Rätsel nach folgendem Schema präsentieren:

Titel des Rätsels

Ort: Wo befindet sich das Rätsel bzw. dessen Lösung?

geforderte Kompetenzen: Welche Fähigkeiten/Kompetenzbereiche werden für die Lösung insbesondere gefordert?

Lösung / Hintergrund: Wie ist das Rätsel aufgebaut und zu lösen? Zusätzliche relevante Informationen und Hintergrund
Regeln: Welche Regeln kommen bei der Lösung des Rätsels zur Anwendung?

Belohnung: Was erhalten die Helden für die richtige Lösung?
Schwierigkeiten: Welche Probleme können bei diesem Rätsel auftreten, beispielsweise durch Sabotage anderer Parteien oder besondere Umstände?

Die jeweiligen Beschreibungen der Räumlichkeiten finden Sie im entsprechenden Kapitel.

DAS LEERE GRAB

Ort: Boronanger (42)

geforderte Kompetenzen: Kombinationsgabe

Lösung: Das Schlüsselwort **Grab** führt die Helden recht sicher zum Boronanger. Dort gilt es, jenes Grab zu finden, auf dem der Name Iljan Strobanooffs steht, welcher dort jedoch nicht bestattet ist: Er sah sich zeitlebens als Boronfrevler und dementsprechend nicht als würdig, auf einem Boronanger bestattet zu werden – ob dieser nun geweiht ist oder nicht. Stattdessen zog sich Iljan Strobanooff kurz vor seinem Tod in sein Refugium unter dem Schloss zurück (siehe Seite 68).

Warten Sie, wenn die Helden den Boronanger erreichen, erst einmal ab, wie sie weiter vorgehen wollen, und stoßen Sie sie nicht sofort auf das Grab Strobanooffs. Wenn diese äußern, nach der letzten Ruhestatt des Schlossherrn suchen oder alle Grabsteine einmal in Augenschein nehmen zu wollen, können sie es sehr rasch finden, schließlich ist der Friedhof nicht allzu umfangreich.

Auf dem gesuchten Grabstein steht geschrieben:

„Iljan Strobanooff
Boron 1002 BF“

Und auf der Rückseite:

„Mir ward die Ruhe
hier verwehrt
doch soll mein Tod
euch Weisung sein.“

Dies ist selbstverständlich nicht das tatsächliche Sterbedatum Iljan Strobanooffs, wie die Helden anhand einiger Quellen und ihrem Wissen über Strobanooff unschwer erkennen können. Aus dem Anfangsbuchstaben des Monats sowie der Jahreszahl ergibt sich jedoch ein neuerlicher Schlüssel.

Regeln: keine

Sollten Ihre Helden an irgendeiner Stelle dieser Aufgabe tatsächlich nicht weiterwissen, so können Sie ihnen ggf. mit Zufällen oder einer KL-Probe wieder in die Spur verhelfen.

Belohnung: 2 B

Schwierigkeiten: Die anderen Parteien schrecken allesamt davor zurück, einen Grabstein zu beschädigen, selbst wenn dort – vermutlich – gar niemand begraben liegt. Dies betrifft, wenn Sie es möchten, auch die Verlorenen, ja Sharanbel würde dem Frevler gar Rache schwören, sofern er dies mitbekommt.

DIE ZWÖLFGÖTTLICHE UNTERWEISUNG

Ort: Bibliothek (4)

geforderte Kompetenzen: Wissen, Durchhaltevermögen, Schnelligkeit

Lösung: Rings um die gesamte Bibliothek ließ Iljan Strobanooff in den Stuck immer wieder die Zahlenfolge 8:18 eingravieren, was den Helden mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 auffällt. Diese Formel steht – wie jeder frömmige Held weiß, der regelmäßig die Praiostagsschule besucht hat (*Götter/Kulte* +4) – für Kapitel 8 und den achtzehnten Vers im *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*. Dieses gilt es im Folgenden im Chaos der Bibliothek zu finden und die entsprechende Stelle darin aufzusuchen.

Spannend wird dies insbesondere dann, wenn zeitgleich mindestens eine andere Gruppe die Bücherreihen durchforstet und die Helden so unter Zeitdruck setzt. Sollte diese den Helden nicht wohlgesonnen sein (wofür insbesondere Ugo Strobanooff Potential bietet), kann auch ein Kampf zwischen den Bücherregalen entbrennen, bei dem die Kämpfer der Gruppe gefordert sind, den Gelehrten den Rücken freizuhalten. Wenn Sie es besonders cineastisch mögen, können Sie den Kampf auch auf den Regalen toben lassen, falls beide Parteien von den Galerien kommen – und ein mehrere Schritt hohes Regal ist sicher alles andere als ein fester Untergrund ...

Der gesuchte Vers beschäftigt sich schlussendlich mit den **drei Prinzipien des Praios** (Ordnung, Wahrheit, Recht; vgl. auch **Praios-Vademecum 85ff.**) und liefert somit die gesuchte Lösung.

Regeln: Sie können für die Büchersuche auf die Regeln zur **Informationsbeschaffung** im vorigen Kapitel zurückgreifen (Seite 18). Da im Gegensatz dazu hier nur nach einem Buch und nicht nach Inhalten gesucht wird, kann – zumindest wenn ein Held intensiv sucht und nicht nur beiläufig stöbert – jede Minute (= 20 KR) eine Probe abgelegt werden, insgesamt sind 100 TaP* notwendig, um das Buch zu finden.

Der Zauber GEFUNDEN! kann hier ebenso helfen, schnell zu einem Ergebnis zu kommen, wie die Liturgien URISCHARS ORDNERENDER BLICK und AUGES DES HÄNDLERS oder der Vorteil *Glück*. Ein Gebet an Phex können Sie ebenfalls entsprechend honorieren (ggf. erst nach einer Probe auf *Überreden*).

Belohnung: 3 P

Schwierigkeiten: Es ist naheliegend, das Buch, nachdem man es gefunden hat, einfach mitzunehmen und so alle nachfolgenden Parteien der Möglichkeit zu berauben, es jemals in der Bibliothek finden zu können (sofern Sie nicht einfach ein weiteres Exemplar einbauen wollen).

Es soll jedoch einige Geweihte oder andere besonders gläubige Aventurier geben, die dieses Buch tagtäglich mit sich führen – diese lassen sich dann hiervon kaum beeindrucken und werden nur ein müdes Lächeln für die armen Toren übrig haben, die sich zwischen den Regalen abmühen.

Doch auch wenn niemand das *Brevier* sein Eigen nennt, ist es nicht nötig, hier sofort zu verzagen – denn eine gelungene *Götter/Kulte*-Probe +18 liefert aus dem (womöglich *Guten* oder gar *Eidetischen*) Gedächtnis den Wortlaut der entsprechenden Stelle.

OBSERVATORIUM

Ort: Observatorium (49)

geforderte Kompetenzen: Wissen, Kombinationsgabe

Lösung: Mittels eines im Turm angebrachten Teleskops müssen anstelle der Sterne drei markante Punkte auf dem Schlossgelände angepeilt werden. Auf diese Aufgabe werden die Helden mittels einer Gravur auf dem Teleskop aufmerksam, die da lautet: „*Phexens Glanz steht zwar am Himmel, doch das Glück, das liegt auf Deren!*“

*Phexens Glanz steht zwar am Himmel,
doch das Glück, das liegt auf Deren!*

Darunter sind drei Symbole angebracht, die ein Pferd, eine Ähre und einen Bogen zeigen und jene Punkte auf dem Gelände markieren, die angepeilt werden müssen: die Ställe, die Felder und die Hütte des Wildhüters.

Verbindet man diese drei Standorte mit gedanklichen Linien, so entsteht ein Dreieck. Am Schwerpunkt des so entstehenden Dreiecks befindet sich der nächste Hinweis, dabei handelt es sich um die Schmiede. Wenn die Helden diese durchsuchen, so können sie in die Unterseite (!) des Ambosses die Lösung eingraviert sehen.

In einer doch über weite Strecken ungebildeten Welt wie Aventurien ist es allerdings keineswegs dermaßen selbstverständlich wie irdisch, dass ein jeder in der Lage ist, ein Teleskop (zumindest ansatzweise) zu bedienen, ebenso wie sich auch die geometrischen Kenntnisse zur Berechnung des Schwerpunktes eines Dreiecks nur Gelehrten erschließen werden.

Doch auch eher plumpe Zeitgenossen müssen an dieser Aufgabe Strobanoffs nicht verzagen, denn es ist durchaus auch ohne Teleskop oder Rechenkünste möglich, diese zu lösen – es wird einzig und allein schwieriger.

Regeln:

☞ **Sternkunde** +2 / **Feinmechanik** +4 (Einstellen des Teleskops)
☞ **Sinnenschärfe** +4, erleichtert um $TaP^*/2$ der vorherigen Probe (Auffinden der gesuchten Punkte)

☞ **Rechnen** +8 / **Schätzen** +12 (Berechnung des Schwerpunktes)
Sie müssen Ihre Spieler dieses Rätsels nicht allein mit Hilfe der Würfel lösen lassen. Womöglich spannender wird es, wenn Sie ihnen das Sichtfeld (des Teleskops) beschreiben bzw. die Umgebungskarte vorlegen und selbständig drei Punkte wählen und mit diesen experimentieren lassen.

Belohnung: 1 G

Schwierigkeiten: Perfide Zeitgenossen beschädigen das Teleskop (entwenden ist schwierig, da es im Boden verankert ist), um es nachfolgenden Gruppen besonders schwierig zu machen. Diese sind dann entweder auf obige Ausweichmethoden angewiesen oder finden eine Möglichkeit, es zu reparieren. Halten Sie den Hinweis unter dem Amboss für zu schwierig zu entdecken, so kann er auch an dessen Seite oder irgendwo am Haus angebracht sein.

DER FELS IM WASSER

Ort: Fischteich (40)

geforderte Kompetenzen: Schwimmen, Improvisationstalent

Lösung: Iljan Strobanoff hat in den Felsen in der Mitte des Teiches einen nach unten weisenden Pfeil gemeißelt. Im Laufe der Jahre ist natürlich auch dieser von Verwitterungserscheinungen und Moos nicht verschont geblieben, sodass eine **Sinnenschärfe**-Probe +4 notwendig ist, um ihn überhaupt zu entdecken.

Offenbar ist es also an den Helden, hier zu tauchen und nach dem nächsten Schlüssel zu suchen. Was auf den ersten Blick recht simpel klingt, wird jedoch durch gleich mehrere Faktoren erschwert:

Nur wenige Aventurier – und somit auch Helden – sind wirklich gute Schwimmer und erst recht Taucher. Obendrein ist dieser Tümpel, denn Teich kann man ihn bei bestem Willen nicht mehr nennen, verdreckt, dunkel und voller Algen, was die Orientierung alles andere als einfach werden lässt.

Knapp über dem Grund des Teiches können die Helden schließlich an besagtem Felsen (aber nicht zwangsläufig direkt unter dem Pfeil) eine weitere Gravur entdecken, welche die gesuchte Lösung darstellt.

ANGRIFF!

Einen oder mehrere wahrscheinlich nackt in einem Teich tauchende Helden können besonders perfide Meister(-personen) ausnutzen, um während des Tauchgangs die an Land gebliebenen Gefährten anzugreifen. Insbesondere die Untoten, beispielsweise Firunja, das Kind des Moores, oder auch das Yaq-Hai (Seite 114), bieten sich hier vorzüglich an.

Regeln: Zuerst eine **Schwimmen**-Probe, dann eine **Sinnenschärfe**-Probe.

☞ **Schwimmen:** Es muss dem Helden gelingen, bis auf den Grund des Teiches zu tauchen, denn nur knapp über diesem hat Strobanoff seinen Hinweis angebracht. Zauber wie **WASERATEM** oder **LEIB DES WASSERS** sind hier ebenso Gold wert wie eine Portion Kajubo (**Zoo-Botanica** 244).

Probenmodifikationen (zusätzlich zur üblichen BE)

Ergebnis:

Patzer: Der Held verliert im trüben Wasser des Tümpels die Orientierung und weiß nicht mehr, wo oben und wo unten ist. Analog den Regeln in **WdS 140** beginnt er nun zu ertrinken (und verliert initial 1W6 AuP): Jede KR darf er eine Probe auf **Orientierung** ablegen, bei deren Gelingen er sich wieder an die Oberfläche retten kann und nur 1 AuP verliert. Misslingt diese jedoch, gehen 1W6 AuP verloren und die nachfolgende Probe ist jeweils um einen weiteren Punkt erschwert.

Mit mehr als 7 fehlenden TaP misslungen: Der Held schluckt Wasser und verliert 1W6 AuP.

Normal misslungen: Der Held ist nicht in der Lage, tief genug zu tauchen, und plantscht nur knapp unter der Wasseroberfläche herum.

Gelingen mit bis zu 7 TaP*: Dem Helden gelingt es, bis zum Grund des Teiches zu tauchen. Dort hat er nun genügend Luft für TaP*/2 Proben auf *Sinnenschärfe*.

Gelingen mit mehr als 7 TaP*: Dito, je 2 TaP* über 7 erleichtern die folgenden *Sinnenschärfe*-Proben um 1.

☞ *Sinnenschärfe:* Dem Helden müssen mehrere *Sinnenschärfe*-Proben gelingen, um den Hinweis zu entziffern. Insgesamt sind hierfür 30 TaP* erforderlich.

Probenmodifikationen (zusätzlich zu ggf. BE): Der wesentliche Störfaktor unter Wasser ist die mangelnde Beleuchtung. Es ist beinahe stockfinster und es liegt eine Dunkelheit Grad 10 vor (dies entspricht in etwa einer Nacht bei Sternenlicht). Diese erschwert Talentproben um ihren vollen Wert, AT und PA gleichmäßig jeweils um die Hälfte. Mittels herkömmlicher Leuchtmittel kann diese Szenerie kaum aufgehellt werden, da jene für gewöhnlich nicht unter Wasser brennen bzw. das trübe Wasser auch von außen einfallendes Licht stark abschwächt (entsprechende Lichtquellen werden nur mit einem Viertel ihrer Helligkeit angerechnet). Ein FLIM FLAM mag hier das Mittel der Wahl sein (Helligkeit nach ZfP*), doch auch ein Gwen Petryl ist eine sehr elegante Lösung (Helligkeit je nach Qualität und Größe, bestimmbar mit 2W6). Ausführliche Regeln zum Thema Dunkelheit finden Sie in **WdS 58, WdE 74, 136, Handelsherr 180, Katakomben 122** oder **LCD 69** beim gleichnamigen Zauber. Eulentränen (**WdA 36**) oder der Zauber KATZENAUGEN bringen weitere Erleichterungen mit sich.

Entschließt sich ein Held, ausschließlich auf seinen Tastsinn zu vertrauen, so sind die *Sinnenschärfe*-Proben durch Verwitterung und Bewuchs um 7 Punkte erschwert (sollte der abstruse Fall eintreten, dass ein blinder Held tauchen geht, entfällt für diesen die Erschwernis). Entsprechende Talentspezialisierungen auf *Sehen* oder *Tasten* gelten selbstverständlich.

Ergebnis:

Patzer: Der Held verliert sich, ist aber zugleich felsenfest von der Richtigkeit des Ergebnisses überzeugt. Versucht er es dennoch erneut, so gehen alle bisher gesammelten TaP* verloren.

Mit mehr als 7 fehlenden TaP misslungen: Je fehlendem Punkt werden zwei TaP* vom Konto abgezogen.

Normal misslungen: Der Held kann den Hinweis nicht weiter entziffern.

Gelingen: Der Held sammelt die TaP* an.

Belohnung: 4 E

Schwierigkeiten: Sie können selbstverständlich auf aggressive Tiere oder andere Kreaturen zurückgreifen, die den Helden im Wasser zusetzen.

Bitte beachten Sie bei dieser Aufgabe in jedem Fall auch die Witterungsbedingungen. Insbesondere im bornischen Winter ist solch ein Bad alles andere als ein Spaziergang und viel mehr eine gefährliche Angelegenheit. Im Winter kann der Teich gar zugefroren sein.

Wenn Sie möchten, so können Sie Proben auf *Selbstbeherrschung* oder KO verlangen, um das Wasser zu betreten oder es dort länger auszuhalten, und/oder die *Schwimmen*- und *Sinnenschärfe*-Proben entsprechend erschweren. Aber auch nach Verlassen des Wassers können dem nassen Helden starke Winde und niedrige Temperaturen zusetzen. Regeltechnische Auswirkungen von Kälte finden Sie in **WdE 153ff.**

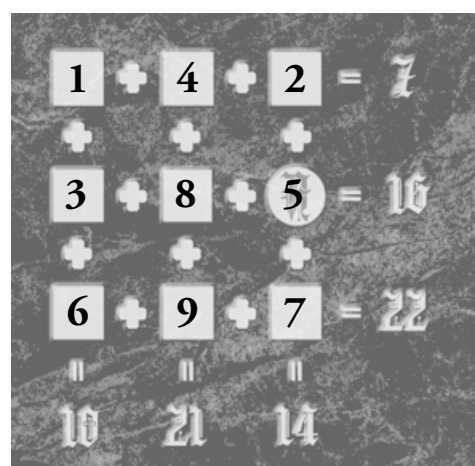
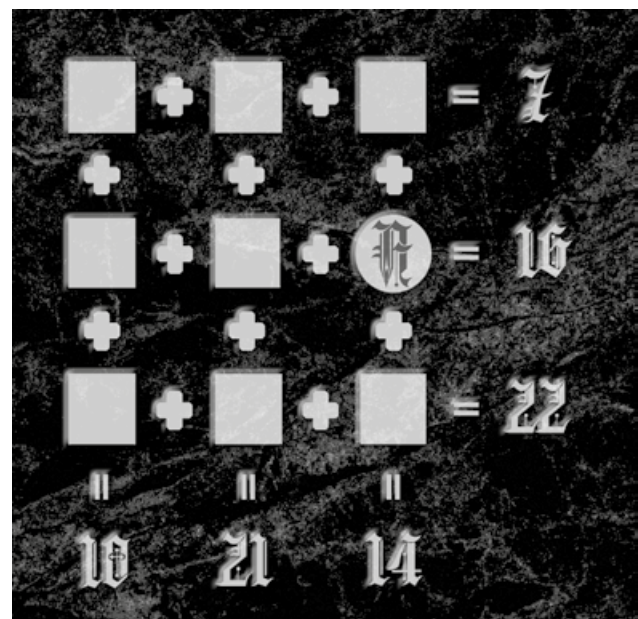
VERWALTUNGSARBEIT

Ort: Arbeitszimmer Verwalter (19)

geforderte Kompetenzen: Wissen

Lösung: Das Stichwort **Geld** verweist auf Strobanoffs ehemaligen Verwalter und engen Freund Jucho Juchski.

In dessen Arbeitszimmer kann auf der Unterseite des Schreibtisches ein eingeritztes Rätsel aus Zahlen und Buchstaben gefunden werden:



Die Regeln hierfür sind denkbar einfach: Die freien Felder müssen mit den Zahlen 1-9 so gefüllt werden, dass alle Gleichungen stimmen. Das kreisförmige Feld liefert gemeinsam mit dem darinstehenden Buchstaben die Lösung.

Regeln: Dieses Rätsel sollten Sie von den Spielern mittels des entsprechenden Handouts lösen lassen.

Alternativ: *Rechnen* +4

Belohnung: 5 A

Schwierigkeiten: Macht sich eine der Parteien die Mühe, den Tisch zu zerstören oder zumindest das Rätsel unleserlich zu machen, so gibt es für die übrigen kaum eine profane Möglichkeit mehr, hier noch eine Lösung zu erringen (sofern Sie nicht gnädig sein und unter hohem Aufwand ein Zusammensetzen der Bruchstücke zulassen wollen).

Aussichtsreicher ist da schon der Einsatz der Liturgie ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN sowie eventuell (nach Ihrem Meisterentscheid) ein reversalisierter EISENROST oder auch ein OBJECTOVOCO auf die Überreste des Tisches.

DIE SECHS IST I

Ort: Schlafzimmer (Seite 50)

geforderte Kompetenzen: Wissen, Kombinationsgabe

Lösung: Spätestens wenn es den Helden gelungen ist, alle anderen Rätsel erfolgreich zu lösen, werden sie bei der Entschlüsselung feststellen, dass sie nach den ersten fünf Buchstaben keine sinnvollen Ergebnisse mehr erzielen. Dies hat den einfachen Grund, dass ihnen ein sechster Schlüssel fehlt. Dieser ergibt sich aus dem Papier-Schnipsel, der bei Strobanooffs Gedicht gefunden werden konnte (siehe Seite 54): „*Sechs ist I.*“

Und so sprach die weise Herrin zu den Suchenden:

Sechs ist I.

In diesem klassischen Wahlspruch der Hesindekirche muss in diesem Fall die bosparanische Zahl Eins nicht als eben solche, sondern schlicht als Buchstabe gelesen werden und offenbart somit den letzten noch fehlenden Schlüssel.

Regeln: Wenn die Helden alle bisherigen Schlüssel gefunden haben, sollten Sie das übliche Schema bestehend aus Buchstabe und Zahl verstanden haben. Sofern niemand an diesen Zettel denkt oder nicht den richtigen Einfall hat, können Sie ggf. mittels KL-Probe nachhelfen.

Belohnung: 6 I

Schwierigkeiten: Sollte der Zettel nicht mehr verfügbar sein, stellt das die Helden vor ein Problem, da sie ohne diesen auch noch gar nicht wissen können, dass es eigentlich sechs Schlüssel gibt, und somit auf diesen auch bei der Dechiffrierung nicht problemlos verzichten können. Bieten Sie daher als Meister Lösungsmöglichkeiten an: So mag eine andere Partei diesen entwendet haben und nun den Helden einen Handel offerieren, der je nach Handelspartner und Situation der Helden ganz unterschiedlich ausfallen kann.

Alternativ – wenn auch nicht so spannend – kann Strobanooff auch einfach ein weiteres Exemplar an anderer Stelle platziert haben.

PART III – STURMUMTOST

Mitten in der Eingangshalle des Schlosses hängt oben auf der Galerie ein prächtiges und riesiges Gemälde von vier mal drei Schritt. Dieses zeigt ein großes Schiff inmitten eines nächtlichen Sturmes, das von mehrere Schritt hohen Wellenbergen umpeitscht wird. Eine kleine goldene Plakette unter dem Bild verrät sowohl dessen Titel *Sturmumtost* als auch seinen legendären Schöpfer *Golodion Seemond*.



GOLODION SEEMOND

Der 777 BF geborene Elf ist der wohl legendärste Maler Aventuriens. In den vergangenen über 200 Jahren war er mehrfach kaiserlicher Hofmaler in Gareth und lebt mittlerweile zurückgezogen in Donnerbach. Das besondere an seinen Gemälden sind nicht nur seine geniale Technik und die besonders lebensechten Farben, sondern vor allem auch die Magie, die Seemond in jedes seiner Bilder einwebt. So kommt es, dass ein echter Seemond den Betrachter bisweilen dadurch überrascht, dass sich das Abgebildete bewegt oder auf eine andere Art und Weise mit einem interagiert. Von einigen Exemplaren behauptet man gar, dass sie den Betrachter in die Szenerie zu ziehen vermögen.

Für weitere Informationen siehe **Licht und Traum 108, 117.**

Steht man direkt vor dem Gemälde, so hat man den Eindruck, als würden sich die Wellen tatsächlich bewegen und das Schiff durch die Dunkelheit schleudern, ja man glaubt sogar, den Sturm zu hören. Diese überaus lebensechte Darstellung ist das Resultat der magischen und malerischen Künste seines Erschaffers – und in der Tat müssen Helden mit *Meeresangst* tatsächlich eine Probe auf diese Schlechte Eigenschaft ablegen, bei deren Gelingen sie leichte Symptome von Seekrankheit verspüren (Malus auf alle Proben für eine Stunde in Höhe von *Meeresangst*/4, mindestens jedoch 1).

Das Gemälde ist in einen vier Finger breiten Rahmen aus edelster Raschtulzeder gefasst, der mit elfisch anmutender Blüten-Ornamentik verziert ist. Nähert man sich dem Ganzen, so sind zusätzlich auch noch Zeichen zu erkennen, die ringsum in den Rahmen geritzt und im Folgenden von äußerster Relevanz sind.



Möchten Sie die gesamte Verschlüsselung lieber mit dem Würfel lösen lassen, so müssen hierfür insgesamt 10 TaP* mittels Proben auf *Kryptographie* +4 (alternativ: *Rechnen* mit

jeweils den doppelten Erschwernissen) angesammelt werden, die für jeden fehlenden Schlüssel um weitere 4 Punkte erschwert sind (also bis zu +28 ohne jeglichen Anhaltspunkt). Selbstverständlich können die Helden hierbei zusammenarbeiten und ihre TaP* addieren. Jede SR ist pro Held eine Probe erlaubt.

Schwierigkeiten: Problematisch wird es naheliegenderweise, wenn den Helden bzw. Spielern ein oder mehrere Schlüssel fehlen. Mit Ausnahme des letzten Schlüssels ist dies jedoch verschmerzbar, da man so lediglich eine Lücke im Klartext produziert, die sich im besten Fall aber aus dem Kontext heraus lösen lässt.

Nach hinten heraus können sich die Helden allerdings bis zur Lösung nie ganz sicher sein, ob sie tatsächlich alle Schlüssel gefunden haben. Wenn ihnen hier tatsächlich mindestens ein Schlüssel fehlen sollte, bleibt ihnen außer (langwierigem) Ausprobieren nicht allzu viel übrig.

Hier kann eine der übrigen Parteien ins Spiel kommen, indem diese ihre Lösung achtlos liegen gelassen haben oder ggf. ihre Hilfe anbieten oder zu eben dieser gezwungen werden...

PART IV – DER WEG

Der Hinweis, den die Helden im Bilderrahmen finden konnten, wird ihre Schatzsuche deutlich zielgerichteter werden lassen. Denn anstelle von bis zu sechs verschiedenen Rätseln, aus denen sie sich eines mehr oder weniger aussuchen konnten, müssen sie nun mit der Aufgabe arbeiten, die ihnen gestellt wurde – und sie können auch nicht ausweichen, nur weil sich in dem angestrebten Raum eine verfeindete Partei aufhält. Diese kommen jetzt nämlich auch noch erschwerend in einer ganz anderen Intensität dazu: Alle Parteien, denen es gelingt, den Bilderrahmen zu entschlüsseln, versammeln sich nun auf einem einzigen Rätselpfad, anstatt sich über das gesamte Schloss zu verteilen, und sind sich damit prinzipiell ständig dicht auf den Fersen.

DIE KLINGE DES SCHWERTKÖNIGS

Ort: Speisesaal (Seite 46)

geforderte Kompetenzen: Kombinationsgabe

Lösung: Die mutmaßlich leichte Aufgabe, die Strobanoff den Helden über den Bilderrahmen mitgeteilt hat, lautet schlicht: „Finde und folge des Schwertkönigs Klinge!“

Ein jeder, der mit halbwegs offenen Augen durch das Schloss gewandert ist, wird gesehen haben, dass ein Schwert Raidri Conchobairs im Trophäenzimmer hängt – doch diese vermeintliche Lösung ist ebenso naheliegend wie falsch. Die Helden können diese Waffe so lange begutachten wie sie wollen



und die wildesten Spekulationen anstellen, wie sie ihnen nutzen könnte, auf der Rätselspur wird sie sie nicht weiterbringen. Denn der gewitzte Schlossherr war sich durchaus bewusst, dass diese prominent ausgestellte Waffe eine falsche Fährte sein würde. Die von der Aufgabenstellung gesuchte Klinge ist auch gar keine aus Stahl, sondern sie befindet sich auf einem Gemälde, das im Speisesaal hängt und Strobanoff gemeinsam mit Raidri Conchobair – dieser mit gezogenem Schwert – und Rakorium Muntagonus im Gartenpavillon des Schlosses zeigt.

Begibt man sich nun zu eben diesem Pavillon und ruft sich die Stellung der Charaktere in Erinnerung, so ist es möglich, einen Ort auszumachen, auf den die Schwertschärpe zeigt: den Irrgarten.

Regeln:

☛ *Geschichtswissen / Sagen/Legenden / Götter/Kulte* je –4 („Wer war der Schwertkönig?“)

☛ ggf. KL-Probe zum Erinnern, wenn man bereits zuvor das gesuchte Bild gesehen hat

Unabhängig hiervon ist es auch hier wieder eine gute Idee, dieses Rätsel von den Spielern lösen zu lassen und zuzusehen, wie der Heller fällt, wenn ihnen das Stunden zuvor bereits betrachtete Bild wieder in den Sinn kommt.

Belohnung: Wegweiser zu Pavillon und Irrgarten

Schwierigkeiten: Das Entfernen des Bildes stellt nachfolgende Parteien auf eine harte Probe. Am einfachsten wäre es dann noch, wenn man ein Mitglied in der Gruppe hätte, das über ein *Gutes* oder gar *Eidetisches Gedächtnis* verfügt und sich an das Motiv erinnern kann.

Stehen auch keine anderweitigen magischen oder karmalen Möglichkeiten zur Verfügung, so ist das Verfolgen und Bespitzeln der führenden Gruppe(n) die letzte Alternative.

IRRGARTEN

Ort: Irrgarten (Seite 41)

geforderte Kompetenzen: Orientierung, ggf. Kampffähigkeiten und andere Talente

Lösung: Dieser Irrgarten wird für die Helden vor allem dadurch zu einer Herausforderung, dass er ohne Gärtner in den vergangenen Jahrzehnten nahezu grenzenlos gewuchert ist. Zwar sind die ursprünglichen Wege noch erahnbar, da an diesen das Gestrüpp nach wie vor dünner ist, doch ein unkompliziertes Fortbewegen ist beinahe unmöglich. Dennoch sollten Sie es im Sinne eines flüssigen Spiels zumindest so einrichten, dass die Helden auf den Wegen vorankommen, jedoch beständig Blessuren davontragen, sich unter Ästen hindurch ducken oder einige Dornenranken beiseite schlagen müssen (verlangen Sie hin und wieder passende Proben wie GE oder Körperbeherrschung und verteilen Sie bei Misslingen 1W3 bis 1W6 SP).

Da den Helden wohl kaum an dem Spaß, den ein Irrgarten sonst bieten kann, gelegen sein wird, stellt es ein naheliegenderes Vorgehen dar, sich mit Haumessern und Äxten einfach den Weg zum Zentrum frei zu schlagen. Da dies die Helden

jedoch ebenso wenig wie die allfällige *Orientierung* vor größere Probleme stellen dürfte, obliegt es Ihnen, eine andere Gefahr oder Herausforderung zu ersinnen:

Mittels (giftigen) Raubtieren oder anderen Kreaturen (wie den Untoten), die im Dickicht lauern, können Sie Horror-Elemente in den Garten bringen. Befindet sich eine andere Partei ebenfalls im Irrgarten, so können Sie diese in Parallelgängen oder hinter der nächsten Ecke marschieren lassen – besonders knifflig wird es, wenn ein Held in eine Sackgasse oder zwischen zwei Gruppen geraten ist. Spielen Sie viel damit, dass Kontrahenten oder andere mysteriöse Geräusche stets zu hören, aber nur selten zu sehen und auch dann durch die Pflanzenwände und erst Recht im Dunkeln nur zu erahnen sind; denken Sie stets daran, dass eine drohende Gefahr mehr Furcht erzeugt als eine offene Konfrontation.

Und wenn die Helden für Ihren Geschmack zu schnell das Zentrum erreichen, so können Sie auch einfach festlegen, dass ihr Ziel eben gerade nicht dort zu finden ist, sondern an anderer Stelle (Iljan Strobanoff hat selber zahlreiche Labyrinth erforscht und weiß daher um die Tendenz, den Schatz in der Mitte zu suchen). Oder aber eine andere Gruppe nähert sich ebenfalls von einer anderen Seite und die Herausforderung besteht nun darin, sich schneller durch das Unterholz zu schlagen, während vielleicht andere Gefährten versuchen, die Gegner zu stören.

Im Zentrum des Irrgartens stoßen die Helden schließlich auf eine Lichtung mit drei klassizistisch-bosparanischen Frauenstatuen, die in ihre Mitte weisen. Graben die Helden an der Stelle, an der sich die Blicke bzw. Fingerzeige der Damen kreuzen, so können sie nach etwa einem halben Schritt eine stählerne Falltür freilegen, unter der eine Leiter in die Tiefe führt.

Regeln: Die zentrale Anforderung für die Helden wird es sein, die *Orientierung* zu behalten. Je nachdem, welche Gefahren und Schwierigkeiten Sie ihnen sonst noch in den Weg legen wollen (siehe oben), können noch zahlreiche andere Fähigkeiten benötigt werden. Insgesamt sollten Sie diesen Part nicht mit Regelmechanismen überfrachten, sondern verstärkten Wert auf den Aufbau der Atmosphäre legen. Bedenken Sie stets, dass insbesondere magiebegabte und/oder flugfähige Helden diverse Möglichkeiten mitbringen, hier schnell ans Ziel zu gelangen.

Wenn Sie es abstrakt mögen, so können Sie veranschlagen, dass die Helden gemeinsam 70 TaP* in *Orientierung* ansammeln müssen, jeder Held darf jede SR eine Probe ablegen.

Belohnung: Zugang zu den Katakomben

Schwierigkeiten: Schwierig wird es auch hier besonders dann, wenn urplötzlich eine weitere Gruppe im Irrgarten auftaucht, die bemüht ist, den Helden das Leben schwer zu machen. Insbesondere die Festtuner Magier haben hier einige besonders kreative Möglichkeiten in petto.

Um eine Horror-Komponente lässt sich diese Aufgabe erweitern, indem Sharanbel das Yaq-Hai angewiesen hat, das Umland des Schlosses zu sichern – und dieses sich zum Jagen seiner Beute insbesondere den Irrgarten auserkoren hat.

PART V – WEITERE GEHEIMNISSE

RÄTSEL DER HESINDE-HEILIGEN

Ort: Geheimraum (8b)

geforderte Kompetenzen: Wissen, Kombinationsgabe und Magie für das Entdecken des Raumes

Lösung: Es muss den Helden gelingen, das Wandspiegel-Artefakt (Seite 116) zu entschlüsseln und zu durchschreiten. In dem dahinter liegenden kreisrunden Raum, der nur diesen einen Eingang kennt, hängen reihum an den Holzvertäfelten Wänden sechs Gemälde. Diese zeigen je einen Heiligen (bzw. Alveraniar) der Hesinde.

Über diesen sind in die Vertäfelungen je die Symbole eines Elementes eingelassen. Bei genauerer Untersuchung kann man feststellen, dass diese auf circa zwei Spann durchmessenden, kreisrunden Holzplatten ruhen, die sich mit nur wenig Aufwand aus der Wand herauslösen lassen. Aufgabe der Helden ist es nun, den jeweiligen Porträts ein Element zuzuordnen, welches am ehesten die Werte der dargestellten Persönlichkeiten verkörpert. (Diese Zuordnung gibt nicht zwangsläufig die Lehrmeinung der Hesindekirche wieder – sofern es dort überhaupt einen diesbezüglichen Konsens gibt –, sondern ist die persönliche Einschätzung Iljan Strobanoffs.)

Die unten aufgeführte Übersicht stellt die zu erzielende Lösung, die Darstellung der Porträtierten und die von Strobanoff jeweils mit Heiligem sowie Element assoziierte Eigenschaft dar.

Sobald alle Tafeln an der richtigen Stelle eingesetzt sind, wird ein magischer ANIMATIO-Mechanismus ausgelöst, der die Wandverkleidung hinter Xeledon dem Spötter mitsamt Bild aufklappt und ein Geheimversteck offenbart.

Regeln:

☞ **Götter/Kulte:** je 2 TaP* offenbaren in obiger Reihenfolge je einen Heiligen/Alveraniar und assoziierte Eigenschaft

☞ **Magiekunde +4 / Alchimie +2** (zum Identifizieren der Symbole)
Generell sollten Sie auch bei diesem Rätsel so lange wie möglich auf Würfelwürfe verzichten und Ihre Spieler knobeln lassen. Beschreiben Sie erst einmal nur die porträtierten Gestalten und warten Sie ab, ob und wie viele richtig benannt werden können. Achten Sie aber auch darauf, dass Sie ihre Spieler nicht überfordern: Während Spieler mit sehr viel Hin-

tergrundwissen hieran ihre wahre Freude haben können, sind andere womöglich schnell frustriert.

Ähnlich können Sie anschließend auch bei den elementaren Symbolen sowie der schlussendlichen Zuordnung verfahren. Hier mag es sich nun auszahlen, wenn Ihre Helden während der Anreise auf den Hesindeprediger getroffen sind und diesem aufmerksam gelauscht haben (siehe Seite 33)

Belohnung: Für sperrige und große Schätze ist hier kein Platz, dennoch wäre dies ein geeignetes Versteck für besonders wertvolle und bedeutsame Relikte. Mehr zu **Strobanoffs Schätzen** finden Sie im nachfolgenden grauen Kasten.

Schwierigkeiten: Mögliche Probleme der Helden sind vor allem durch die Zugangsweise zum Geheimraum bestimmt. So ist der Weg zurück nur während der Wirkungsdauer des wirkenden Spruches möglich. Diese ist zwar großzügig bemessen, doch die Helden sind gut damit beraten, in diesem Raum kein Lager aufzuschlagen, wenn sie nicht darin gefangen sein wollen.

Mittels eines ODEM oder OCULUS lässt sich theoretisch geschwind herausfinden, auf welchem Wandabschnitt der ANIMATIO liegt, sodass die Helden hier auch ohne Lösung des Rätsels einfach destruktiv vorgehen können. Hier obliegt es Ihnen, zu entscheiden, ob Sie sie gewähren lassen oder aber durch weitere Sicherungsmechanismen oder profane wie magische Fallen davon abhalten wollen. Denkbar wäre auch, dass der sich öffnende Bereich der Wand komplett hinter dem Gemälde verborgen liegt und somit die magische Strahlung nach Ihrem Ermessen abschirmt.

IM BAUCH DES BRONNJAREN

Ort: Statue Strobanoffs (Seite 43)

geforderte Kompetenzen: Kombinationsgabe

Lösung: Aus diversen Gründen mag es passieren, dass sich die Helden die Statue Strobanoffs einmal näher ansehen. Hierbei lassen sich mehrere Dinge feststellen: Erstens scheint die Statue hohl zu sein und zweitens ist das Seil derart gestaltet, dass man an diesem tatsächlich auf den Bronnjaren klettern könnte. Tut ein Held dies und untersucht ihn von dort, so entdeckt er relativ rasch, dass Strobanoffs Rucksack nur mit einer Klappe verschlossen ist, allerdings derart, dass dies von unten nicht zu sehen ist.

ÜBERSICHT

Alveraniar/Heiliger	Aufgabe	dargestellt als/mit	Element*	Eigenschaften*
Xeledon, der Spötter	Sohn von Hesinde und Ingalf von Silas, Alveraniar	hübscher Mann, schelmisch grinsend	Feuer	Destruktivität, Streitsucht
St. Cereborn	Schutzheiliger der Chronik und des Kunstschaffens	Schreibfeder	Wasser	Kontinuität
Sta. Canyeth	Schutzheilige der Erkenntnis	Buch	Eis	Rationalität, Erkenntnis
St. Argelion	Schutzheiliger wider finstere Magie	Schlangenstab (HaM 140)	Erz	Unbeugsamkeit
Sta. Ancilla	Schutzheilige des geistigen Wandels	brennende Lotosblüte	Luft	(geistiger) Wandel
St. Ingalf	Schutzheiliger der Erfindungen	Olivenzweig	Humus	Schöpfung

*) Für ein tiefergehendes Verständnis dieser Assoziationen können Sie die entsprechenden Kapitel in **WdZ** und **Gewalten** sowie **WdG** und dem **Hesinde-Vademecum** aufsuchen.

STROBANOFFS SCHÄTZE

Ein verlassenes Schloss, ein geheimnisumwobener Abenteuerer, atemberaubende Geschichten – all dies weckt Begehrlichkeiten und somit ist es nachvollziehbar, wenn Helden wie Meisterpersonen große Schätze erwarten und nach solchen Ausschau halten.

Und in der Tat bietet Schloss Strobanoff zahlreiche Gelegenheiten, wertvolle Beute zu machen. Neben hochwertigen und seltenen Einrichtungsgegenständen und Schmuckstücken, die ganz offen in den Räumlichkeiten des Schlosses anzutreffen sind, gibt es aber auch noch weitere Verstecke und Schatzkammern. In diesen hat Iljan Strobanoff naheliegenderweise jene Dinge versteckt, die er für wirklich wichtig und wertvoll befand, gerne geheim halten wollte oder aber gezielt als Belohnung für künftige Helden dort deponiert hat.

Zu diesen verborgenen Horten gehören seine Statue (Seite 43), der Drachenschreck (Seite 51), das Kunstlager unter der Terrasse (Seite 52), der verborgene Raum hinter dem Wandspiegel (Seite 116) sowie letzten Endes auch sein Refugium (Seite 68).

Da wir Ihnen nicht vorschreiben möchten, wie genau die jeweiligen Schätze gestaltet sind – da wir weder wissen, was Sie für Ihre Runde für angemessen halten, noch was Sie dieser gerne zukommen lassen möchten –, geben wir Ihnen hier stattdessen eine Übersicht möglicher Funde:

BARGELD & EDELSTEINE

Von antiken Goldmünzen über exotische Dublonen und Marawedi bis hin zu schnöden Dukaten können Sie jegliches Bargeld im Besitze Strobanoffs auftauchen lassen. Gleiches gilt für Edelsteine jeglicher Farbe und Größe. Bevorzugte Fundorte hierfür sind der Drachenschreck und das Refugium. Zusammen können diese einen Gesamtwert von bis zu **30.000 Dukaten** ausmachen.

ANTIQUITÄTEN, KUNST & SCHMUCK

Egal ob Relikte der Wudu, Kleinode aus Zwergensilber oder Gemälde der Grangorer Meister – auch in dieser Kategorie stehen Ihnen alle Möglichkeiten offen, die Funde nach Ihren Wünschen zu gestalten. Prominentester Fund in diesem Abenteuer ist sicherlich der Golodion Seemond in der Eingangshalle. Die meisten – insbesondere sperrigen – Kunstgegenstände sind in dem Versteck unter der Terrasse gelagert.

Eine Leiter führt im Inneren Strobanoffs gut 15 Schritt in die Tiefe, bevor man in einem einzigen Raum ohne weiteren Ausgang ankommt, der gefüllt ist mit allerlei Truhen, Kisten, Geschmeide und Gold.

Regeln: *Klettern* +4

Belohnung: Was die Helden hier finden können, sind die verbliebenen Reichtümer Iljan Strobanoffs, nachdem er bereits Unmengen davon für die gigantischen Fallen- und Rätsel-Installationen ausgegeben hatte. Mögliche Beute der Helden finden Sie im nebenstehenden grauen Kasten.

Abhängig davon, inwiefern die Helden deren wahren Wert einschätzen können und in der Lage sind, auch einen geeigneten Käufer zu finden, kann der Erlös obigen Wert bei Weitem übersteigen. Unter Umständen tritt jedoch auch ein rechtmäßiger oder angeblicher Besitzer auf den Plan, da Iljan Strobanoff das eine oder andere Kunststück womöglich nicht auf ganz legalem Wege erworben hat; dies kann als Aufhänger für weitere Abenteuer dienen.

ARTEFAKTE

Eine ausführliche Übersicht möglicher Artefakte im Schloss finden Sie im entsprechenden Kapitel ab Seite 115. Es ist angebracht, dass Sie deren Stärke und Häufigkeit auf ein für Ihre Gruppe stimmiges Niveau anpassen (siehe auch **WdA 106ff.**). Insbesondere bei mächtigen und außergewöhnlichen Artefakten wie dem *Spiegel der Wahrheit* oder dem Teppich *Al Sidi* sollten sie im Vorfeld bedenken, welche Konsequenzen der Besitz eines solchen für Ihre Gruppe haben kann.

Artefakte könnten bspw. unterhalb der Strobanoff-Statue versteckt sein.

PERSÖNLICHES

Die Fundstücke dieser Kategorie waren weniger von materiellem als vielmehr unschätzbarem sentimentalen Wert für Iljan Strobanoff. Hierunter fallen (eher wertlose) Erinnerungsstücke und Mitbringsel von Abenteuern, aber auch seine Memoiren oder delikate Dinge wie bspw. ein Liebesbrief an (oder von) Nahema.

Inwiefern sich diese für die Helden als nützlich erweisen, hängt von ihnen selber ab. So ließen sich z.B. Strobanoffs Memoiren sicherlich sinnvoll veräußern oder vermarkten oder gäben einen angemessenen Tribut an Phex oder Nandus ab. Auf der anderen Seite sind alle Funde dieser Kategorie gut geeignet, um mehr über die Hintergründe Strobanoffs und des Abenteuers zu vermitteln.

Als Verstecke bieten sich sowohl der Drachenschreck als auch der geheime Raum hinter dem Wandspiegel sowie das Refugium an.

Mehr zum Thema **Schätze** finden Sie in **Katakomben 93-96**.

Schwierigkeiten: Probleme können sich hier eigentlich nur aus anderen Meisterpersonen heraus ergeben. Denn so leicht, wie die Statue auch erklommen werden kann, so steht sie dennoch – wie es sich gehört – exponiert auf freier Fläche. Somit kann es leicht geschehen, dass die Helden beim Erklettern beobachtet und anschließend bereits von Kontrahenten erwartet werden. Denkbar wären weiterhin Tiere, die sich in oder auf der Statue eingenistet haben.

PART VI – DIE KATAKOMBEN

Im Folgenden ist der Weg beschrieben, den die Helden ab dem Abstieg im Irrgarten bis hin zu ihrem Ziel – dem Schädel des al-Rik oder auch einem vermeintlichen Schatz – zurücklegen werden. Dieser ist im Kontrast zum bisherigen Abenteuer linear und mit gefährlichen Fallen gepflastert, daher werden wir ihn Ihnen Etappe für Etappe darlegen.

Die Fallen, die Iljan Strobanoff ersonnen hat, sind vor allem dadurch geprägt, dass ihr Erbauer beinahe jede denkbare Art von Falle am eigenen Leibe erfahren hat und somit nicht nur ihre jeweiligen Schwachpunkte kennt und versucht hat auszumerzen, sondern auch um das übliche Vorgehen von Abenteurern weiß und somit manchen Auslöser genau dort platziert hat, wo man ihn eigentlich gerade nicht vermuten würde.

Sobald die Helden den Boden des Schachtes in mindestens zwanzig Schritt Tiefe erreicht haben, stehen sie neben einer eisernen Tür. Diese verfügt über einen herkömmlichen Türgriff und lässt sich über diesen ganz einfach öffnen, denn sie ist – ein wenig überraschend – nicht verschlossen.

Dahinter treten die Helden von der Seite in einen drei Schritt breiten Tunnel ein, der in regelmäßigen Abständen von massiven Holzpfeilern gestützt wird. Nach links endet er in ca. fünfzehn Schritt Entfernung, während das Licht einer herkömmlichen Fackel nach rechts nicht ausreicht, um irgendein Ende auszumachen. In dieser Richtung weist der Tunnel ein Gefälle auf (bevorzugen Sie hier eher eine dezente Neigung, so bemerken dies die Helden nur bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +8 (+6 für Zwerge)).

DIE STROBANOFF-KUGEL

Am linken Ende des Tunnels kann in der Decke ein ebenso großer Schacht wie jener, in dem die Helden sich gerade befinden, entdeckt werden. Sobald ein Held die eiserne Tür, durch die man zuvor geschritten ist, wieder schließt, fällt aus diesem eine gewaltige Steinkugel herab, die sofort damit beginnt, sich in Richtung der Helden in Bewegung zu setzen.

DER MECHANISMUS DER FALLE

Im Schacht über dem Tunnel lagern insgesamt drei dieser riesigen, steinernen Kugeln, die über stählerne Widerhaken an ihrem Platz gehalten werden, die über eine komplizierte, zwergische Mechanik mit zahlreichen Zahnrädern, Seilen und Rollen, die in der Wand verläuft, mit dem Schloss der Tür verbunden sind. Fällt die Tür ins Schloss, so wird eine Kugel freigegeben, bevor die Widerstände wieder einrasten und die nächste Kugel arretieren, bis die Falle erneut ausgelöst wird.

Sollten Sie auf diesen cineastischen Klassiker nicht verzichten wollen, selbst wenn Ihre Helden die Tür nicht wieder schließen, so können Sie die Falle selbstverständlich auch über jeden erdenklichen anderen Auslöser aktivieren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig und behutsam schaut ihr um die Ecken, um ja keine böse Überraschung zu erleben. Nach und nach wagt ihr euch alle in den dunklen Tunnel, bis auch [Name des Helden einsetzen] schließlich als Letzter diesen betritt. Als die Tür hinter euch mit einem leisen Klicken wieder ins Schloss fällt, haltet ihr den Atem an – und nur den Bruchteil eines Augenblicks später hört ihr vom nahen Ende des Tunnels aus ein ohrenbetäubendes Poltern und von oben fällt dort eine gewaltige Steinkugel herab, die ihn in Höhe wie Breite komplett ausfüllt. Und sie setzt sich in eure Richtung in Bewegung ...

Die Helden wären gut damit beraten, nun schleunigst ihre Beine in die Hand zu nehmen. Andernfalls werden sie von der quaderschweren Steinkugel überrollt und tragen schwerste Verletzungen davon (2W20+10 TP).

Selbstverständlich gibt es so einige Möglichkeiten, dieser fast schon legendären Falle zu entgehen, und Iljan Strobanoff war sich dessen nur allzu gut bewusst. Doch als alter Abenteurer hätte er nie im Leben (und auch danach nicht) jemanden passieren lassen, der nicht in der Lage ist, diesen Klassiker zu überwinden bzw. zu überstehen. Der Weg zurück durch die Tür ist im Übrigen keine wirkliche Option, da diese – wie die Helden erst jetzt feststellen werden – nur von außen zu öffnen ist (von dieser Seite aus wäre eine KK-Probe +8 notwendig).

Eine Lösung, die neben körperlichem Geschick vor allem auch Mut erfordert, ist es, sich einfach flach und tief an die Wand zu pressen, da einen die runde Kugel dort nicht erreichen kann. Wenn Sie einen Spielstil pflegen, in dem auch Helden nicht jeder Gefahr unbeirrt ins Auge blicken, so können Sie hierfür auch ruhig MU-Proben verlangen. Jeder Held erleidet durch das schnelle zu Boden stürzen, herumfliegende Steine oder Berührungen der Kugel insgesamt 1W6 SP, von denen die TaP* einer Probe auf *Körperbeherrschung* +5 abgezogen werden können.

Sollten die Helden handlungsschnell sein, so gibt es auch magische Alternativen, die Kugel aufzuhalten, ein FORTIFEX ist hier ein ebenso probates Mittel wie beispielsweise eine WAND AUS ERZ – allerdings nur bei stark verkürzter Zauberdauer oder der Auslösung aus einem Artefakt. Mittels reiner Muskelkraft ist der Kugel wohl auch nur unter der Wirkung eines ATTRIBUTO beizukommen, immerhin wäre eine KK-Probe +25 zu bestehen, um sie auf diese Weise aufzuhalten – womit dann jedoch immer noch nicht das Problem der Kugel an sich gelöst wäre, die selbstverständlich weiterrollt, sobald man sie loslässt.

Trotz allem ist es jedoch eine durchaus legitime Handlung, vor diesem steinernen Tod schlicht und ergreifend davon zu laufen. Verlangen Sie hierfür von Ihren Helden *Athletik*-Proben und greifen Sie auf die Sprint-Regeln aus **WdS 138f.** zurück (siehe auch den nebenstehenden Kasten).

LAUF, ALRIK, LAUF!

Die Steinkugel ist anfänglich mit GS 6 unterwegs, die sich ob des Gefälles alle 10 Schritt um 0,2 steigert (und selbstverständlich wird die Kugel regeltechnisch auch als sprintend betrachtet).

Diese Werte sind so gewählt, dass es einem ungerüsteten durchschnittlichen Aventurier (GS 7+) problemlos möglich ist, der Kugel im Sprint zu entkommen. Für einen mäßig gerüsteten Helden (GS 6) stellt dies bereits einen ordentlichen Kraftakt (5-8 TaP*) dar. Alle trägeren Helden bedürfen entweder einer außergewöhnlichen Athletik, einer guten Rüstung oder aber enormen Glückes, um hier noch einmal ihre Haut zu retten.

Den genauen Verlauf dieses Tunnels überlassen wir Ihnen, sodass Sie selber entscheiden können, ob Sie den Helden lieber eine schier endlos erscheinende Gerade (buchhalterisch am einfachsten), eine Strecke mit vielen Kurven (spannender, aber komplizierter) oder eine Schwindel erregende Spirale bieten wollen. Dabei sollten Sie allerdings beachten, dass die Kugel gefährlicher wird, je länger sie auf einer geraden Strecke beschleunigen kann. Umgekehrt verschafft jede Abzweigung, bei der sie gegen eine Wand prallt und quasi zum Stillstand kommt, den Helden wertvolle Zeit (da die Kugel anschließend wieder bei ihrer ursprünglichen GS beginnt).

Sofern Sie den nicht unerheblichen regeltechnischen Aufwand auf sich nehmen und diesen Wettlauf detailliert nachhalten wollen, empfehlen wir Ihnen, sich bereits zuvor eine tabellarische Übersicht zu erstellen, aus der die zurückgelegten Entfernungen pro KR zumindest der Steinkugel, wenn nicht sogar der Helden hervorgehen. Auch ein Programm zur Tabellenkalkulation kann Ihnen hier Arbeit abnehmen und lässt sich am Tisch flexibel einsetzen.

Anhand dessen können Sie dann auch bereits ersehen, inwiefern die Kugel Ihren Helden gefährlich werden wird oder eben auch nicht und können ggf. durch eine Anpassung der Geschwindigkeit oder der Strecke darauf reagieren.

Zu leicht?

Ist ihre Heldengruppe mit begnadeten Athleten und routinierten Grabräubern gesegnet, so können Sie den Schwierigkeitsgrad natürlich noch einmal anziehen und sich ganz Ihrer bzw. Iljan Strobanooffs Perfidität hingeben.

Helden, die sich gewohnt lässig an den unteren Stollenrand drücken wollen, können Sie damit begegnen, dass der Tunnel dort bereits abgerundet/verengt ist und somit keinen oder kaum einen Platz mehr für Helden lässt – was aber andererseits auch die Helden vorwarnen könnte.

Ansonsten steht es Ihnen frei, die Strecke mit beliebig vielen Hindernissen und Fallen zu würzen; es läuft sich deutlich schlechter, wenn man ständig Gruben und Barrieren überwinden sowie herabfallenden Steinen ausweichen muss oder Opfer einer Speerfalle geworden ist. Bedenken Sie dabei jedoch, dass diese so dimensioniert sein müssen, dass die Steinkugel ohne Probleme das Loch überwinden oder Barrikaden zertrümmern können muss, damit das Rennen nicht schneller vorbei ist als geplant – es sei denn sie möchten anschließend weitere Kugeln ins Spiel bringen.

Katakomben 51ff. bietet Ihnen zahlreiche Vorschläge für mögliche Gemeinheiten.

Nach etwa 200 Schritt (nach Belieben auch kürzer oder länger) und ggf. einigen Biegungen taucht vor den Helden ein 5 Schritt langer und etwa 10 Schritt tiefer Graben auf. Sofern es ihnen gelingt, diesen zu überspringen, werden Sie spätestens hier die Kugel los, die hinabstürzt und zerspringt. Verlangen Sie für den Sprung über den Graben eine *Athletik*-Probe und orientieren Sie sich an den Regeln in **WdS 141** und **WdE 96** beziehungsweise den folgenden Anmerkungen.

DER SPRUNG ÜBER DIE GÄHNENDE LEERE

Probe: Die maximale Sprungweite eines Helden beträgt (GE+KK–BE) in Spann (siehe **WdS 141**). Zusätzlich kann er noch eine *Athletik*-Probe ablegen, und jeder TaP* aus dieser Probe erhöht die Sprungweite um 2 Finger. Voraussetzung für einen solchen Sprung ist jedoch ein Anlauf von wenigstens 5 Schritt. Ohne Anlauf wird die gesamte Sprungweite halbiert (auch der Anteil aus der *Athletik*-Probe). Bei einem verkürzten Anlauf kann der Meister einen entsprechenden Wert erlauben, bei nur 2,5 Schritt Anlauf (also der halben Strecke) zum Beispiel wird die Sprungweite mit 0,75 multipliziert (was genau den Mittelwert aus der Sprungweite mit und ohne Anlauf ergibt).

Probenmodifikationen (zusätzlich zur üblichen BE)

☛ Nach Überanstrengung: pro Punkt Überanstrengung KK–1

☛ Nach Nachteilen:

Kleinwüchsig: BE +1

Zwergenwuchs: BE +2

Ergebnis: Auch wenn die Sprungreichweite nicht ausreicht, um den Abgrund zu überwinden, heißt das nicht zwingend, dass der Held abstürzt. Er kann immer noch versuchen, sich auf der anderen Seite am Rand des Abgrunds festzuklammern und dann nach oben zu ziehen – oder nach oben gezogen zu werden.

Sprungweite reicht aus: Der Held kommt problemlos auf die andere Seite.

Es fehlt bis zu einem Spann: Der Held muss sich abrollen. Wenn er keine *Körperbeherrschungs*- oder *Akrobatik*-Probe schafft, erleidet er 1W6 SP durch ungeschicktes Aufkommen.

Es fehlen bis zu zwei Spann: Der Held knallt mit den Beinen gegen die Kante und erleidet 1W6 SP.

Es fehlen bis zu drei Spann: Er kommt mit dem Oberkörper auf der anderen Seite zu liegen und erleidet 1W6 SP. Seine Beine hängen noch in der Tiefe und ziehen ihn hinunter. Eine *Klettern*-Probe – 3 zeigt, ob er Halt findet und sich ganz auf die andere Seite ziehen kann.*

Es fehlen bis zu vier Spann: Er kommt mit dem größten Teil des Oberkörpers auf der anderen Seite zu liegen und erleidet 1W6 SP. Beine und Unterleib hängen noch in der Tiefe und ziehen ihn hinunter. Eine *Klettern*-Probe +3 zeigt, ob er Halt findet und sich ganz auf die andere Seite ziehen kann.*

Es fehlt bis zu einem Schritt: Er kann gerade einmal mit den Armen über die Kante greifen und versuchen sich festzuhalten. Durch den Aufprall erleidet er 2W6 SP. Eine *Klettern*-Probe +6 zeigt, ob er Halt findet und sich ganz auf die andere Seite ziehen kann.*

Es fehlen bis zu sechs Spann: Seine Fingerspitzen erreichen gerade so die Kante. Neben den 2W6 SP kann er sich nur mit einer *Klettern*-Probe +6 festhalten. Eine weitere *Klettern*-Probe +6 zeigt, ob er sich hochziehen kann.*

Mehr als sechs Spann: Er knallt gegen die Wand. Nur wenn er dort gute Griffmöglichkeiten findet, kann er sich mit einer *Klettern*-Probe +6 vor einem Sturz bewahren.

*) Die *Klettern*-Proben können je nach Griffmöglichkeiten noch weiter erschwert oder erleichtert werden. Wenn drüben jemand steht, kann er ihm natürlich zu Hilfe eilen und ihn hinaufziehen: Die *Klettern*-Probe ist dann um die TaP* einer *Athletik*-Probe (mit den Eigenschaften KK/KK/KK) des Ziehenden erleichtert.

Ein in den Graben stürzender Held erleidet nicht nur immensen Sturzschaden (**WdS 144**), sondern sollte sich insbesondere angesichts der nur wenig später ebenfalls herabstürzenden Steinkugel beträchtliche Sorgen machen. Wenngleich die Kugel den Graben nicht vollständig ausfüllt, besteht dennoch nur eine geringe Chance, von ihr nicht getroffen zu werden; Proben auf *Ausweichen*, GE oder *Körperbeherrschung* sollten Sie nach eigenem Ermessen erschweren. Wenn Sie einen derart tödlichen Schaden auswürfeln wollen, können Sie 10W20 SP austeilern. Darüber hinaus wäre dies eine passende Gelegenheit, um auf Vorteile wie *Glück* oder *Vom Schicksal begünstigt* zurückzugreifen.

„FEQZ SCHREIBT SICH AUF TULAMIDYA MIT F!“

Vor den Helden tauchen auf einer Länge von 6 Schritt mit Buchstaben beschriftete Bodenfliesen mit einer Kantenlänge von je einem halben Schritt auf. Kurz davor steht an der Wand geschrieben: „*Folge dem Pfad des Mungos ...*“ Alle Bodenfliesen bis auf vier geben jedoch bei Belastung (ab 50 Stein) nach und zerbrechen, woraufhin die auf ihnen stehende Person in die Tiefe stürzt. Auf Grund des benötigten Gewichtes lassen sich die Platten nicht beziehungsweise kaum durch Drücken, beispielsweise mit einem Stab, oder vorsichtiges Belasten mit einem Bein zerbrechen, während sie unter einem vollen Körpergewicht sofort nachgeben.

Der notwendige Hinweis, um hier unbeschadet voranzukommen, ist jener auf den „*Pfad des Mungos*“. Mit einer gelungenen *Götter/Kulte*-Probe +4 (–4 mit *Kulturkunde* Tulamidenlande oder Maraskan) wird bekannt, dass es sich bei dem Mungo um das heilige Tier des Phex im tulamidischen und maraskanischen Raum handelt. Entsprechend sollten die Helden ihre Füße in der richtigen Reihenfolge nur auf jene Steine setzen, die den Namen des Gottes ergeben. Doch damit nicht genug, denn die Buchstaben P, H, E und X brechen durch – die Helden müssen auch daran denken, dass der Gott von den Tulamiden – in der Übertragung in die Kusliker Zeichen – **Feqz** geschrieben wird. Wenn die Spieler bzw. Helden hier nicht von selber auf die Lösung kommen,

kann eine Probe auf die entsprechende Schrift hier Abhilfe schaffen. Hier kann es sich auch auszahlen, wenn die Helden zuvor im Kaminzimmer die alte urtulamidische Vase genauer untersucht haben (siehe Seite 50).

Man mag ebenfalls – durchaus mit gewissem Recht – vermuten, dass der Fuchs als mittelländisches Äquivalent des Mungos die richtige Lösung ist. Zumindest bis zum zweiten Buchstaben ...

Für den Sprung von einer Platte zur nächsten gelten die bereits zuvor im grauen Kasten dargestellten Regeln. Zu beachten ist, dass nach dem ersten Buchstaben kein Anlauf mehr zur Verfügung steht und die Sprungweite der Helden somit halbiert wird. Dennoch sollte es außer ggf. beim letzten Sprung zu keinen größeren Schwierigkeiten kommen. Die Distanzen zwischen den soliden Platten gestalten sich in etwa wie folgt:

☛ **F – E:** ca. 1,125 Schritt (= 5 Spann + 6 Finger)

☛ **E – Q:** ca. 1,125 Schritt (= 5 Spann + 6 Finger)

☛ **Q – Z:** ca. 2,625 Schritt (= 13 Spann + 1,5 Finger)

Selbstverständlich ist es auch möglich, einen oder mehrere Buchstaben (oder gar die gesamten 6 Schritt) zu überspringen, wenn ein Held sich dies zutraut. Unter oder neben den Helden wegbröckelnde Fliesen geben Ihnen genügend Möglichkeiten an die Hand, um dieses an und für sich unspektakuläre Hindernis dramaturgisch auszubauen.

Stürzen die Helden ab, so landen sie in einer vier Schritt tiefen Fallgrube und erleiden entsprechenden Fallschaden von 4W6–4 SP (siehe **WdS 144**). Kämpfen Sie gerne mit harten Bandagen, so kann es sich auch um eine Speergrube handeln und der entsprechende Held erleidet bei reduzierter Wundschwelle 4W6 weitere SP (siehe **Katakomben 66**).

Zu leicht?

Zugegebenermaßen ist diese Mischung aus Rätsel und Falle für die meisten Abenteurer keine allzu große Herausforderung, wenn man erst einmal herausgefunden hat, auf welche Platten man seine Schritte setzen muss. Es steht Ihnen selbstverständlich frei, auch hier den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, indem Sie bspw. die Maße der Fliesen – und damit auch die Abstände – verdoppeln, sodass die Sprünge nicht mehr für alle Helden trivial sind.

Auch Fehlritte der Helden können Sie bedrohlicher (und unberechenbarer) gestalten, indem diese statt einem Absturz z.B. andere Fallen oder gar Zauber auslösen.

DER ZORN DES BERGKÖNIGS

Dieser Raum ist etwa 25 Schritt lang und scheint auf den ersten Blick aus nichts weiter als einer Ein- und einer Ausgangstür zu bestehen. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +12 (ggf. modifiziert, siehe zum Erkennen von Fallen **Katakomben 62**) offenbart jedoch in den Wänden schmale Schlitzze. Hinter diesen verbergen sich mehrere – um genau zu sein: sieben – mechanisch verbundene Pendelbeile der Sorte *Zorn des Bergkönigs*, verbaut von den meisterlichen Zwergengebrüdern Argasch und Irgasch.

Sobald diese einmal ausgelöst wurden, ist nur einen Augenblick später der gesamte Raum von messerscharfen Klingen



ZORN DES BERGKÖNIGS

erfüllt, die immer und immer wieder durch die Luft schneiden. Hier blindlings hinein zu stürmen, käme einem Selbstmord gleich. Es ist jedoch möglich, den Rhythmus der Pendel zu durchschauen und sich diesen genau einzuprägen, um anschließend zu versuchen, allen Klingen zu entgehen. Dies ist jedoch ebenfalls kein leichtes Unterfangen.

Da die Beile nicht an Ketten, sondern starren Metallstreben hängen/pendeln, sind sie nicht mit einem einfachen Schlag aus der Bahn zu werfen; dieser müsste quasi stark genug sein, um das gesamte Pendel aus der Verankerung zu reißen – ob Sie diese Möglichkeit zulassen wollen, legen wir in Ihre Verantwortung.

DER MECHANISMUS DER FALLE

Es handelt sich hierbei um eine denkbar aufwändige und sündhafte teure Konstruktion einer Pendelkette (**Katakomben 70f.**) und ein Meisterwerk zwergischer Fallenbaukunst. Mittels einer Kurbelwelle und durch zahlreiche Federn verstärkt sind die installierten gegenläufigen Pendel in der Lage, eine Stunde lang zu schwingen, ohne sich lange Zeit merklich zu verlangsamen. Das Getriebe ist derartig gut austariert, dass die Pendel nach Ablauf dieser Zeit (oder wenn sie angehalten werden, s.u.) schnell wieder innerhalb der Wand zu liegen kommen.

Ausgelöst wird die Falle durch das Betreten einer Bodenplatte nahe des Eingangs (da der Gang schmal und die Platten groß sind, ist ein zufälliges Verfehlen beinahe ausgeschlossen). Angehalten wird die Mechanik durch das Betätigen der Türklinke zum nächsten Raum

Magomechanik

Sofern Ihnen meisterliche zwergische Mechaniken nicht als Erklärung für die Funktionalität dieser Falle genügen, so können Sie daraus auch leicht eine Magomechanik machen. In diesem Fall ist noch zusätzlich ein ANIMATIO appliziert worden, der die Kurbelwelle am Laufen hält. Auch der Auslöser kann – ebenso wie der Mechanismus zum Anhalten – statt über eine Bodenplatte über diesen ANIMATIO geregelt sein.

Zu leicht?

Es kommt als Spielleiter leider häufig genug vor, dass die Spieler bzw. Helden die fiesen Fallen und tollen Herausforderungen, die man sich mühevoll überlegt hat, nicht zu würdigen wissen und mühelos überwinden. So kann es auch hier leicht geschehen, dass beispielsweise ein Zauberkundiger mit TRANSVERSALIS oder NEBELLEIB die Pendel obsolet macht.

Ihnen stehen jedoch Mittel und Wege zur Verfügung, diesem zu entgegenen, indem Sie das Szenario en passant leicht abändern: Wenn ein Held die Pendel spielend überwindet, Sie aber die Herausforderung für die übrigen aufrecht erhalten wollen – dann wartet eben auf der anderen Seite kein „Aus-Schalter“, sondern die Pendel schwingen (mago-mechanisch) so lange weiter, bis alle Wesen wieder den Raum verlassen haben. Ebenso können Sie auch der Taktik, abzuwarten, bis die Pendel wieder zum Stillstand kommen, gegenübertreten. Alternativ können Sie die Helden auch einfach unter Druck setzen, sei es durch Verfolger oder – dann im wahrsten Sinne des Wortes – durch den Zermalmer (**Katakomben 71f.**).

Bei alldem sollten Sie jedoch stets behutsam vorgehen, um nicht den Eindruck von Spielleiter-Willkür zu erwecken. Denn auch wenn man sich das als Spielleiter häufig nicht vorstellen kann, so mag es doch für den Spieler eines akrobatischen Gauklers den Höhepunkt des Abenteuers darstellen, wenn sich der Vorteil *Schlangemensch* endlich einmal bezahlt macht und er ohne ein Schulterzucken die ganze Gruppe vor dieser tödlichen Falle bewahren kann.

AUF MESSERS SCHNEIDE

Pro Pendel ist eine *Athletik*-Probe +12 oder *Akrobatik*-Probe +7 notwendig, um dieses zu überwinden. Diese Probe kann neben den üblichen Modifikationen durch Vor- und Nachteile oder SF durch die TaP* einer gelungenen *Rechnen*- und/oder (*Fein*-)*Mechanik*-Probe erleichtert werden, und zwar um 1 Punkt je 2 TaP*.

Diese Proben sind pauschal um 7 Punkte erschwert, die wie folgt modifiziert werden:

☛ Talentspezialisierung auf Fallen in *Feinmechanik, Mechanik* oder *Schlösser Knacken*: -2

☛ Gutes Gedächtnis: -3

☛ Eidetisches Gedächtnis: -7

Gelungen: Die TaP* aus beiden Proben werden addiert und die *Akrobatik*- oder *Athletik*-Probe wird um die Hälfte der TaP* erleichtert.

Misslungen: keine Veränderung

Mehr als 7 Punkte misslungen: Obige Probe wird um weitere 3 Punkte erschwert.

Patzer: Der Held hat sich drastisch verkalkuliert, ist gleichzeitig jedoch auch vollkommen von seinem Ergebnis überzeugt. Die Probe auf das körperliche Talent schlägt automatisch fehl und er erleidet bereits durch das erste Pendel Schaden (und wird – Glück im Unglück – womöglich nach hinten statt nach vorne stürzen, wo nur die nächste Klinge wartet).

Die vorbereitenden Proben müssen nicht zwangsläufig von demjenigen Helden übernommen werden, der sich anschließend zwischen die Pendel wagt. Er kann sich hierbei auch durchaus von seinen Gefährten beraten lassen und deren Ratschläge (im Sinne von TaP*) übernehmen, allerdings nur von einem, üblicherweise wohl von jenem, der diese Probe am besten abgelegt hat. Dies ist auch durchaus sinnvoll, denn in den meisten Heldengruppen sind diejenigen, die sich mit diesen Talenten auskennen, nicht gleichzeitig diejenigen, die auch die körperlichen Voraussetzungen für das anschließende Wagnis mitbringen.

Ist Groschax mit den Helden unterwegs (siehe Seite 16), so ist dieser in der Lage, eine Erleichterung von 6 Punkten (also aus den vorherigen Proben insgesamt 12 TaP*) beizusteuern.

Der Treffer durch ein Pendel verursacht **6W6+5 TP** und wird den Helden ziemlich sicher auch zu Boden (und eventuell in das nächste Pendel) werfen. Um Letzteres zu vermeiden, muss eine *Körperbeherrschungs*-Probe +7 gelingen, in diesem Fall könnte der Held auch direkt zum nächsten Pendel übergehen. Ob diese alle direkt hintereinander durchsprungen werden müssen oder ob der Held hinter jedem einen halben Schritt breit Platz zum Innehalten hat, überlassen wir Ihnen und Ihrer Entscheidung als Meister, wie schwierig Sie es ihm machen möchten.

Wenn Sie es noch spektakulärer haben möchten, so können Sie das ein oder andere Pendel auch durch einen Seitenschwinger oder eine magomechanische Kreissäge ersetzen (**Katakomben 70f.**). An der Spielmechanik, also den anzuwendenden Regeln ändert dies jedoch der Einfachheit halber nichts.

STROBANOFFS REFUGIUM

Dieser Raum dient – wie Strobanoff es in den Tulamidenlanden vielfach erlebt hat – als falsche Grabkammer. In Anlehnung daran und um seiner aventurischen Lieblingsregion Rechnung zu tragen, hat er sie auch entsprechend gestalten lassen. Ihr Zweck ist es, einfältigen Abenteurern vorzugaukeln, dass sie am Ziel wären. Das ist jedoch nicht der Fall, denn tatsächlich führt ein verborgener Weg von hier aus zur eigentlichen Schatzkammer und auch zu Ghulshevs Schädel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die schwere Tür öffnet, strahlt euch sanftes Leuchten entgegen. Mehrmals reibt ihr eure Augen, weil ihr nicht glauben könnt, was ihr hinter ihr erblickt: Ein Raum, prächtigst eingekleidet mit seidenen, roten Tüchern, die von der Decke hängen und den Raum in ein warmes Licht tauchen, wahre Landschaften aus großen, weichen Sitzkissen, Wandteppiche, bunte Muster und Mosaik, die die Wände schmücken – wenn ihr es nicht selber besser wüsstet, würdet ihr es beinahe glauben, dass ihr euch nicht viele Schritte unter bornischer Erde, sondern inmitten einer tulamidischen Stadtvilla befindet. Sogar die Wände sind verputzt und der Boden mit hellem Marmor gefliest. Erst jetzt bemerkt ihr leise tulamidische Klänge, die an euer Ohr dringen...

...

Dann fällt euer Blick auf einen schweren Schreibtisch, der am Rande des Raumes steht – sowie den offensichtlichen Leichnam, der an ihm sitzt, den Kopf auf der Tischplatte liegend.

Das Licht stammt von einem FLIM FLAM-Immerlicht (9 ZfP*, helles Lagerfeuer, erschaffen von einem Festumer Magier, der diesen Zauber auch in elfischer Repräsentation gemeistert hat) unter der Decke, das mit seidenen Tüchern verhangen ist, um dem Raum einen warmen, roten Teint zu geben.

In einer Ecke steht eine Oud, eine tulamidische Laute, die wie von Geisterhand gespielt den Raum mit leiser und ruhiger tulamidischer Musik erfüllt. Das Instrument wurde mit einem ANIMATIO verzaubert und beginnt zu spielen, sobald (und entsprechend auch solange) sich ein Lebewesen in dem Raum aufhält. Verlässt man den Raum, setzt die Musik nicht schlagartig aus, sondern selbstverständlich erst, wenn das Stück zu Ende gespielt wurde (was insgesamt in etwa vier bis fünf Minuten in Anspruch nimmt).

Für die weitere Ausstattung des Raumes können Sie alles heranziehen, was Ihrer Meinung nach in ein tulamidisches Ambiente gehört. Von Schmucksäbeln über eine Wasserpfeife bis hin zu einem kostbaren Teeservice kann hier alles Platz finden.

In Regalen an den Wänden, auf dem Boden sowie einer Truhe finden sich darüber hinaus Barschaften, Antiquitäten und Schmuckstücke im Gesamtwert von 1.000 Dukaten (um den Eindruck zu erwecken, dass dies hier tatsächlich die Schatzkammer sei). Hilfe zur konkreten Zusammensetzung des Schatzes gibt Ihnen **Katakomben 93-96**.

Bei der mumifizierten Leiche handelt es sich um Iljan Strobanoff, was die Helden naheliegenderweise vermuten können, es aber vorerst nicht mit letzter Sicherheit sagen können. Mittels einer genauen Untersuchung und einer gelungenen *Anatomie*-Probe +12 lassen sich lediglich Indizien dafür sammeln, dass es sich bei dieser Leiche womöglich (!) um eine korpulente Person gehandelt haben mag (beispielsweise lädierte Gelenke).

Neben ihm auf dem Tisch steht eine große und vor allem leere Weinflasche. Mit einer gelungenen Probe +5 auf *Zeichen* oder *Alchimie* können die Helden (am Geschmack, Geruch



oder irgendwelchen Rückständen) herausfinden, dass dort wohl einmal Boronwein (**ZooBotanica 272**) enthalten war. Ob sich Iljan Strobanoff mit diesem lediglich seine letzten Tage oder Stunden versüßte oder aber sich gezielt mit einer Überdosis der dem Boron heiligen Droge zu eben diesem beförderte, wird wohl Spekulation bleiben...

Auf dem Schreibtisch finden sich weiter ein **Karneol** sowie ein relativ schlichtes Kästchen aus Mohagoni. Öffnet ein Held eben dieses, so wird er vermutlich irritiert dreinschauen: Darin liegt auf Samt gebettet ein Hut, ein alter Schlapphut, der ganz offensichtlich schon einmal bessere Zeiten gesehen hat. Nimmt man diesen heraus, kommt unter ihm eine Pergamentrolle zum Vorschein, auf der Folgendes geschrieben steht:

Ich gratuliere dir, der du es hierher geschafft hast. Der Weg war kein leichter und ich entschuldige mich für manche Unannehmlichkeit – doch wenn du nun Reichtümer, Gold, Edelsteine und Geschmeide zur Belohnung erwartest, so muss ich dich enttäuschen. All dies war immens teuer und auch ein Iljan Strobanoff hat – entgegen aller Gerüchte – kein unbegrenztes Vermögen. Doch da du es offenbar bis hierher geschafft und deine Fähigkeiten bewiesen hast, hast du etwas viel Bedeutsameres gewonnen: Erfahrung; sie ist das Einzige und Wichtigste, was ein alter Mann wie ich dir bieten kann. Denn auch wenn dereinst aller Reichtum vergangen und diese Worte längst verblasst sind, so wird sie dir doch für immer bleiben.

Um dich stets daran zu erinnern, vermache ich dir zudem etwas ganz Besonderes: Dieser Hut hat Dinge gesehen und Abenteuer erlebt, von denen die meisten Aventurier nur träumen können – möge er dir stets Vertrauen in deine eigenen Fähigkeiten schenken, dich ermutigen, im Chaos das Wesentliche zu erkennen, und dich zu großen Heldentaten verleiten.

Gib niemals auf, du kannst es schaffen – so wahr ich Iljan Strobanoff heiße!

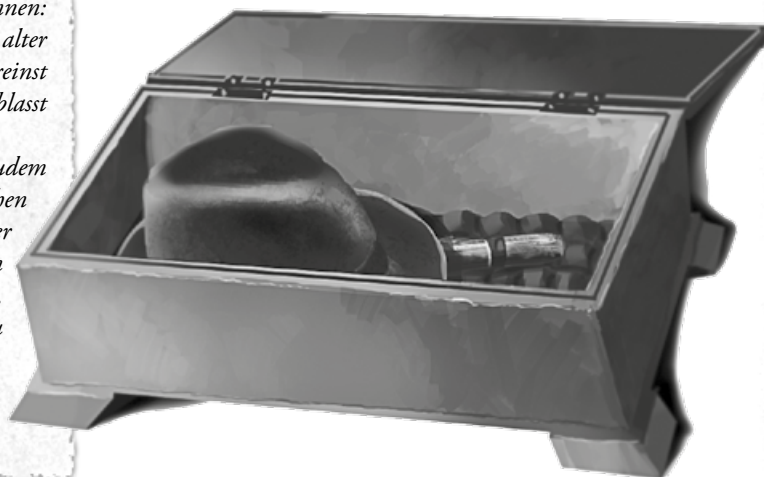
Der Hut wiederum ist letzten Endes nicht mehr, aber auch nicht weniger als Iljan Strobanoffs alter Hut, den er sich vor seinem ersten Abenteuer kaufte („*Ein wahrer Abenteurer braucht doch einen Hut!*“) und der ihn fortan sein Leben lang begleitete. Er stellt für die Lösung des folgenden Rätsels keine effektive Unterstützung dar, wenngleich Iljan Strobanoff davon überzeugt war, dass gewisse Rituale (wie beispielsweise das Aufsetzen seines Hutes) seine Geisteskraft in Schwung brachten. Ebenso können Sie auch einem Helden, der felsenfest auf diesen Hut vertraut, eine Erleichterung von einem Punkt beispielsweise auf eine KL-Probe geben.

STROBANOFFS FINTE

„All diese Strapazen für einen blöden Hut?!“

—Hilgert Bartlenhaus, kurz bevor er von Ugo einen Schlag auf den Hinterkopf bekam

Wie bereits angedeutet, ist dies selbstverständlich nicht das Ende der strobanoffschen Katakomben und auch keinesfalls dessen ersehnte Schatzkammer. Dieser Raum stellt eine Hürde für all jene Abenteurer dar, die einfältig genug sind, dies tatsächlich anzunehmen und umzukehren.



Der für die Helden relevante Hinweis, um weiter zu gelangen, verbirgt sich in dem Mohagoni-Kästchen, für sie sowie die übrigen Parteien ist Strobanooffs Abschiedsbrief von Interesse. Denn neben seinem Nutzen, einen Finder tatsächlich glauben zu machen, dass ein seniler alter Mann dies alles nur errichtet habe, um seinen Hut zu verstecken, enthält er die Aufforderung „im Chaos das Wesentliche zu erkennen“.

Nehmen die Helden diesen Ratschlag beim Wort und untersuchen den Raum noch einmal ausführlich, so können inmitten all der Ornamentik an den Wänden stilvoll eingebundene Amulashtra-Schriftzeichen (WdA 167f.) entdeckt werden. Amulashtra ist eine alte tulamidische Schrift, die bis in die Zeit der Diamantenen Sultane zurückreicht und auch heutzutage noch in Gebrauch ist, jedoch nach wie vor vorrangig von Magiern und für Ritualzwecke verwendet wird. Inschriften auf Artefakten, alten Relikten und Ähnlichem in Amulashtra sind häufig.

Es ist nicht unbedingt zu erwarten, dass ein Held diese seltene Schrift beherrscht. In diesem Fall können Sie auf dieselben Lösungswege zurückgreifen wie bei der Nanduria-Inschrift (siehe Seite 59). Unter den Meisterpersonen wird sich sowohl bei den Magiern als auch den Draconitern jemand finden, der des Amulashtras mächtig ist.

Notfalls kann Strobanooff das nebenstehende Alphabet auch im Raum mehr oder weniger offensichtlich deponiert haben (z.B. im Hut). Dies kann auch einen weiteren Anstoß geben, sich hier noch einmal genauer umzusehen und ein weiteres Rätsel zu vermuten.

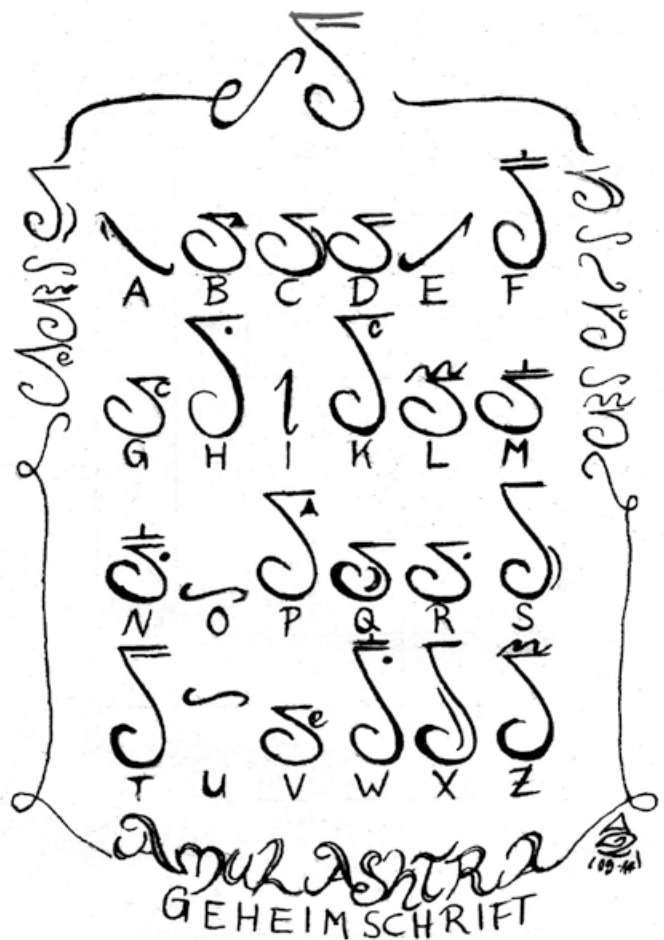
Vom Eingang aus im Uhrzeigersinn gelesen ergeben die Amulashtra-Zeichen das tulamidische Wort **al-chalas**, was im Garethi **Erlösung** bedeutet:



Dieses dient als Zauberwort, auf dessen Nennung hin sich mit einem leisen, aber vernehmlichen Klicken (*Sinnenschärfprobe*) die Verriegelung einer geheimen, abermals mit ANIMATIO verzauberten Falltür im Boden öffnet. Je nachdem, was Sie von Ihren Helden verlangen wollen, ist entweder das reine Vorlesen des tulamidischen Wortes ausreichend oder aber Strobanooff verlangt auch noch die Übersetzungs-Leistung ins Garethi (was aber für kaum eine Heldengruppe eine Schwierigkeit darstellen sollte). Auf diese Weise können Sie sich auch – zumindest dezent – dagegen absichern, dass ein Held zufällig dieses Wort in den Mund nimmt, wenn Sie dieses Rätsel nicht so leicht herschenken wollen.

Mittels Hellsichts-Zauberei ist der verzauberte Schließmechanismus (massive Riegel aus Stahl) der Falltür nicht zu entdecken, da sich sowohl ein schwerer tulamidischer Teppich als auch der Fußboden selber zwischen ihm und dem Zaubernenden befinden und die magische Strahlung dadurch abschirmen.

Einem Helden, dem eine Probe auf seine *Zwergennase* gelingt, können Sie das unbestimmte Gefühl mitteilen, „*dass dies noch nicht alles sein kann*“ – was für die meisten Helden aber ohnehin klar sein dürfte.



Suchen die Helden nun in jener Richtung, aus der das Klicken kam, den Fußboden ab, so können sie dort tatsächlich eine Marmorfiese mit etwas großzügigeren Fugen entdecken – ggf. nach einer *Sinnenschärfprobe* oder *Fahrtensuchen-Probe* +4 –, die sich nun mit ein wenig Mühe entnehmen lässt. (Selbstverständlich ist diese Fliese prinzipiell auch vorher zu entdecken, wird sich dann allerdings keinen Deut bewegen.) Darunter offenbaren sich abermals eine Leiter und ein Abstieg in einen dunklen Gang.

UND DIE KONKURRENZ?

Selbstverständlich kann es geschehen, dass eine der anderen Parteien auf Iljan Strobanooffs Finte hereinfällt. Ihnen als Spielleiter gibt dies die Möglichkeit, Konkurrenz, die den Helden voraus ist, zurückfallen zu lassen (um sie ggf. später noch einmal zu verwenden). Andererseits muss hierfür schon eine gewisse Kombination von Naivität und Geistesschwäche zusammentreffen, die von einer Gruppe, die alle übrigen Rätsel und Gefahren des Schlosses gemeistert hat, eher nicht zu erwarten ist – doch dumme Zufälle und Pech gibt es bekanntlich immer wieder.

Prinzipiell können Sie aber davon ausgehen, dass jede Partei mindestens über ein, meist sogar über mehrere Mitglieder verfügt, die schlau, verschlagen oder erfahren genug sind, um Iljan Strobanooffs Finte zu durchschauen. Natürlich vorausgesetzt, dass diese noch am Leben sind ...

DAS GRABMAL

Die Helden gelangen in einen langen, dunklen Gang von etwa zwanzig Schritt Länge. Beleuchtung gibt es hier keine. Sofern die Helden für Licht sorgen, können sie sehen, dass in die Wände Reliefs eingearbeitet wurden. Diese zeigen altertümlich-tulamidische Schlachten, Krieger, die auf kamelgroßen Ameisen reiten, mächtige Magiermogule und ähnliche Motive dieser Zeit. Iljan Strobanooff hat hier und im Folgenden Ghulshevs Grabmal vage nachbauen lassen und dort, wo ihn seine Erinnerung im Stich ließ, mit künstlerischer Kreativität nachgeholfen.

Mögliche Erkenntnisse

Geschichtswissen/Magiekunde +7: Der Magiermogul Mukarrab schickte seine Streiter auf riesigen Ameisen in die Schlacht.

Gesteinskunde/Steinmetz +4: Die Reliefs sind erst in den letzten Jahren angebracht worden.

Der Gang verbreitert sich an seinem Ende auf eine Breite von etwa fünf Schritt. Nur wenige Schritt dahinter können die Helden eine Wand aus purem Gestein ausmachen, in der sich eine ebenfalls steinerne Tür aus demselben Material befindet. Eine *Gesteinskunde*-Probe +4 oder eine *Magiekunde*-Probe +7 offenbart es als Koschbasalt (siehe nebenstehenden Kasten).

Auf dem Boden lassen sich – wenn auch von einer leichten Staubschicht bedeckt – Glyphen erkennen, die sich als *Schutzkreis gegen Untote* (**WdA 159**, kein Bannkreis!) entpuppen (*Magiekunde*-

oder *Götter/Kulte*-Probe +5, nicht erschwert bei Kenntnis der SF *Zauberzeichen*, keine Probe notwendig bei Kenntnis des entsprechenden Bann-/Schutzkreises).

Trotz des Zusatzzeichens *Satinavs Siegel* ist die Wirkung dieses Schutzkreises selbstverständlich längst erloschen. Es ist jedoch einem entsprechend kundigen Helden mit der Sonderfertigkeit *Reaktivierungsgepür* (*Arkanoglyphen*) möglich, ihn wieder zu reaktivieren (siehe **WdA 139**). In diesem Fall bleibt es Ihnen überlassen, welche Zirkelstärke Sie für den Schutzkreis anlegen, je nachdem, ob Sie Ghulshev und/oder Sharanbel oder aber gar keinem der Untoten den Durchtritt gestatten wollen.

Die basaltene Tür ist nicht verschlossen und lässt sich mit einiger Kraft nach innen öffnen, wobei sie laut knirschend über den Boden schrammt und den Blick in eine etwa zehn Schritt durchmessende Grabkammer freigibt: Verzierte Wände, Kanopen mit Grabbeigaben und einige wenige Schmuckstücke scharen sich um einen zentral positionierten Sarkophag. Etwa zwei Schritt von der Tür entfernt steht eine

etwa hüft hohe Rabenstatue aus massivem, aber filigran gearbeitetem Blaubasalt (*Gesteinskunde*-Probe +7, siehe nebenstehenden Kasten), die gut und gerne 5 bis 6 Zentner (= 250 bis 300 Stein) schwer ist.

Regeltechnische Auswirkungen durch den anwesenden (Kosch- und) Blaubasalt:

☛ Jegliche Zauberei in 1/4/8 Schritt Entfernung zur Statue: +48/+32/+16

☛ Misslungene Zauber kosten volle AsP, welche vom Blaubasalt aufgesogen werden.

Die Blaubasalt-Statue hat aufgrund ihres Gewichtes eigentlich eine Kapazität von 750-900 W6 AsP, was es sehr unwahrscheinlich macht, dass sie hier zur Explosion kommen sollte. Wenn Ihnen aber explodierender Basalt als cineastisches Element zusagt, können Sie es durchaus unter



Berufung auf die Kraftlinien, die Abschirmung Ghulshevs und jahrelanges Absorbieren astraler Hintergrundstrahlung begründen. Aber vielleicht genügt es Ihnen ja auch, mit dieser Gefahr zu drohen ...

Besieht ein Held genauer die Wände, so kann er insbesondere an deren Oberrand und der Decke feinere Risse im Gestein feststellen. Hinter den Verzierungen und Malereien kommt auch hier Koschbasalt zu Tage, hinter welchem sich wiederum eine sehr dünne Schicht Blaubasalt verbirgt, der aber ungewöhnlich porös und bröckelig daherkommt. Dieser war es, der sich durch die Zauberei der ersten Festumer Expedition astral überladen hatte, die Wände dieses Gefängnisses aufsprengte und Ghulshev so die Witterung seines Schädels erlaubte.

Im Raum sind weiter auch die Waffen Ghulshevs, seine beiden Palta (siehe Seite **116**), zu finden (sowie ggf. auch seine Rüstung, falls Sie diese noch nirgendwo anders platziert haben). Denken Sie daran, dass Ghulshev in der Lage ist, seine Waffen mittels *Apport* herbeizurufen, sobald die Helden einmal die Koschbasalt-Tür geöffnet haben.

Der Sarkophag lässt sich ohne große Schwierigkeiten von zwei Mann öffnen. Darin warten der in dicke Leinentücher eingewickelte Kopf Ghulshevs sowie ein kleines Ebenholz-Kästchen auf die Helden. In Letzterem befindet sich das Testament Strobanooffs, das demjenigen sein gesamtes Hab und Gut und Land verspricht, der Ghulshevs Überrest in die Obhut eines Borontempels bringt (siehe Seite 75).

EIN ZETERNDER SCHÄDEL ODER: DER SCHMALE GRAß ZWISCHEN HORROR UND SLAPSTICK

Die Begegnung mit Ghulshevs Schädel ist eine Schlüsselszene dieses Abenteuers; es ist der Zeitpunkt, an dem die Helden endlich dem Anlass für all diese Geschehnisse in die Augen blicken können – und das im wahrsten Sinne des Wortes.

Doch für Sie als Spielleiter birgt diese Szene große Schwierigkeiten. Denn wenngleich die Helden dem absoluten Bösen dieses Abenteuers gegenüberstehen, so bleibt es doch immer noch bloß ein Kopf, den sie in den Händen halten und dessen Möglichkeiten naheliegenderweise sehr begrenzt sind – ganz gleich, wie viele urtulamidische Flüche und Verwünschungen er auch ausstoßen mag (welche die Helden womöglich nicht einmal verstehen können). Sofern Sie also nicht an einem slapstickhaften Spielstil á la *Scary Movie* interessiert sind, liegt es an Ihnen, Ihren Spielern/Helden Respekt vor dem Körperteil vor ihnen einzuflößen.

Hierzu können Sie tief in die Trickkiste greifen: Beschreiben Sie, wie es den Helden in Ghulshevs Nähe eiskalt den Rücken hinabläuft, wie sich sein Blick tief in ihre Seelen bohrt und sie wiederum in seinen Augen in eine endlose schwarze Tiefe blicken. Lassen Sie Helden starr vor Schreck werden, seine Worte für blutende Ohren sorgen und allein seine Präsenz selbst die mächtigsten Geister unterwerfen (*Schreckgeheul*, *Schreckgestalt*). Passen Sie Ghulshevs Fähigkeiten nach Belieben Ihren Bedürfnissen an und improvisieren Sie, wie es Ihnen gefällt; vor den Helden liegt nicht einfach nur irgendwer, sondern der untote und Jahrtausende alte Heerführer eines der mächtigsten Magiermogule, der zudem Zugriff auf ein überaus mächtiges Artefakt hat. Regeltechnisch können Sie sich an Zaubern wie dem BÖSEN BLICK, IMPERAVI, BLICK IN DIE GEDANKEN oder EIGNE ÄNGSTE orientieren. Auch können Sie Sharanbel die Möglichkeit einräumen, Ghulshev als Medium zu nutzen und durch ihn hindurch seine unheiligen Liturgien zu wirken.



AUSWIRKUNGEN VON KOSCH- UND BLAUBASALT

Koschbasalt reduziert die Wirkung jeglicher Zauberei, die durch das Gestein hindurch gewirkt werden soll. Zaubersprüche verlieren 3 ZfP* pro Spann Koschbasalt, der durchdrungen werden soll. Sinken die ZfP* unter Null, wird der Zauber – obwohl er gelungen sein mag – komplett absorbiert. Immaterielle Wesen, die nicht infolge eines Zauberspruches existieren, verlieren im selben Maße jeweils 3 Punkte MR. Eine schmale Verschalung durch Koschbasalt von etwa ein bis zwei Finger Dicke gilt als 1 Punkt Malus. Ist ein Raum weitgehend – das bedeutet mit Ausnahme kleiner Luftöffnungen oder einer Zugangstür – von Koschbasalt umschlossen, erhöhen sich die Abzüge um 50%. Die Abzüge gelten auch für Personen, die innerhalb eines solchen Raumes zaubern. Für Hexen und andere Zauberer mit dem Nachteil Erdgebunden zählt Koschbasalt nicht als Erde.

Die astrale Regeneration in einem Raum aus Koschbasalt ist nicht möglich, eine astrale Meditation kann allerdings stattfinden.

Blaubasalt wirkt ungleich stärker, hier reicht die Anwesenheit von mindestens 10 Stein Blaubasalt in der Nähe von Zauberei (weswegen der Blaubasalt oft in Form einer Säule, Statue oder Büste gemeißelt wird). In bis zu einem Schritt Entfernung ist Zauberei, Meditation und andere astrale Handlung um 12 Punkte erschwert, in bis zu 4 Schritt Entfernung um 8 Punkte und in bis zu 8 Schritt noch um 4 Punkte. Jede Verfünfachung der Gesteinsmenge verdoppelt die Erschwernisse. Misslingt eine Zaubehandlung in Reichweite des Blaubasalts, wird sie mit der vollen benötigten Astralenergie vom Gestein aufgesogen. Das Gestein kann aber nur eine bestimmte Menge Astralenergie absorbieren (3W6 AsP pro Stein). Wird diese Kapazität überschritten, entweicht die Zauberkraft schlagartig, oft unter zerstörerischen Folgen, und der Basalt zerfällt unter Feuer und Qualm zu Staub.

FINALE?

In klassischen Abenteuern und Erzählmodellen erhöht sich gegen Ende für gewöhnlich die Dramatik, die Spannung steigt und Helden wie Spieler fiebern auf ein Finale hin. Auch in diesem Abenteuer wird vermutlich bei allen Beteiligten die Nervosität wachsen, je näher sie ihrem Ziel kommen. Im Gegensatz zu üblichen Schemata wartet jedoch am Ende laut Skript kein spektakulärer Endkampf, eine (allzu große) Überraschung oder ein episches Ereignis, dafür sind einfach die bisherigen Ereignisse viel zu wenig vorhersehbar. Von daher kann es geschehen, dass Ihre Helden unbedrängt

von irgendwelchen Konkurrenten Ghulshevs Schädel erbeuten und zufrieden wieder abreisen. Wir sind uns jedoch dessen bewusst, dass viele Gruppen Wert auf einen spannenden Endkampf oder Ähnliches legen, ganz gleich wie simulationistisch zwangsläufig ein ruhiger Abenteuerabschluss ist. Andererseits ist es jedoch auch wünschenswert, wenn frühere Taten der Helden (beispielsweise das Ausschalten ihrer Gegner) auch Konsequenzen haben und der Meister nicht beständig neue Feinde aus dem Hut zaubert. Aus diesem Grund seien Ihnen hier ein paar Ideen präsentiert, wie Sie dieser schwierigen Situation begegnen können.

☛ **Einen Feind zurückhalten:** Das Schloss Iljan Strobanoffs ist weitläufig, die Anzahl an Parteien groß und Ihnen bietet das die Möglichkeit, eine von diesen in der Hinterhand zu halten. Erforderlich ist es hierfür, dass Sie es plausibel begründen können, dass es dieser Gruppe vor den Helden unbemerkt gelang, ebenfalls bis in die Katakomben unterhalb des Schlosses vorzudringen.

☛ **Untote Spürnasen:** In dieselbe Richtung geht dieser Vorschlag. Sharanbel und Ghulshev bieten sich gemeinsam mit ihren untoten Dienern dafür an, sich während der gesamten Untersuchung des Schlosses im Hintergrund zu halten. Mangelnde Sprachkenntnisse machen es den Verlorenen schwierig, irgendwelche Rätsel zu lösen, sodass sie sich darauf beschränken, andere Parteien zu beschatten (beispielsweise

mittels der Schädelspinne und den Faulkrähen). Zudem ist Ghulshev nach wie vor in der Lage, seinen Schädel zu erspüren und bedarf nur eines Lebenden, der ihm den Weg weist. Über vereinzelte Begegnungen der Helden mit Untoten können Sie ebenso wie durch Strobanoffs Erinnerungen und entsprechende Beschreibungen eine düstere Stimmung schüren und dies alles hier gegen Ende in einem tatsächlichen Finale kulminieren lassen.

☛ **Zu spät:** Die Offenheit dieses Szenarios lässt es natürlich auch zu, dass die Helden nicht die Ersten sind, denen es gelingt, hierher vorzustoßen. Ob sie eine andere Partei tief unter der Erde treffen, ihnen außerhalb der Katakomben auflauern oder aber dieselbe erst verfolgen müssen, hängt ganz von der Situation und ihren/Ihren Präferenzen ab.

☛ **Der Weg ist das Ziel:** Sie können selbstverständlich auch die Fallen auf dem Weg zu Ghulshevs Kopf als Finale inszenieren, das die Helden gehörig fordert, sodass dieser Raum tatsächlich nur noch eine Belohnung für vorherige Mühen darstellt. Sollten Sie sich hierfür entscheiden, müssen Sie jedoch sicherstellen, dass die Helden zuvor nicht zu leichtes Spiel mit den Fallen haben. Gegebenenfalls sollten Sie diese noch um weitere Kreationen und Gemeinheiten erweitern, wobei Sie Ihrer Kreativität und Perfidität freien Lauf lassen können. Allgemeine Hilfe beim Gestalten dieses Dungeons kann Ihnen die Spielhilfe **Katakomben und Kavernen** geben.



EPILOG

DER LOHN DER MÜHEN

Neben den hoffentlich materiellen Gewinnen haben Ihre Helden bei der Erkundung von Schloss Strobanoft auch einige Erfahrungen gemacht, die sich selbstverständlich regeltechnisch niederschlagen.

Grundsätzlich hat sich jeder Held erst einmal **500 Abenteuerpunkte** verdient, wenn er an den Ereignissen im tiefen Sewerien beteiligt war und das Anwesen wieder wohlbehalten verlässt. Da schwierig vorherzusagen ist, wie das Abenteuer in Ihrer Runde abgelaufen und welche Rolle den Helden dabei zugefallen ist, können Sie diese Summe nach eigenem Ermessen erhöhen oder reduzieren, wenn dies Ihrer Gruppe angemessener ist. Im Folgenden seien einige Beispiele genannt, die sich auf die AP-Zahl auswirken können:

- Vollständiges Erkunden des Anwesens
- Entschlüsseln aller Rätsel Strobanofts
- Erfolgreiches Überwinden der Fallen
- Effiziente Recherche in Festum
- Kontakt mit den Goblins und/oder dem Druiden
- und vieles mehr, was Ihnen relevant erscheint

Für jede dieser Errungenschaften, die Sie für relevant genug halten, steht es Ihnen frei, noch einmal 50-100 AP zusätzlich pro Held zu vergeben.

Beachten Sie in jedem Fall, dass Sie primär die Erfahrungswerte Ihrer Helden und nicht deren Moralität beurteilen (außer dies ist in Ihrer Runde Usus): Haben die Helden sich beispielsweise im Laufe des Abenteuers den eher bösen Parteien Ugo Strobanofts oder gar den Untoten angeschlossen, die Draconiter gemeuchelt und den Geist Strobanofts in die Niederhöhlen geschickt, so sollten Sie dies nicht durch weniger Abenteuerpunkte bestrafen. Denn Erfahrungen haben Sie dabei ebenso gesammelt, als wenn sie sittsam und göttergemäß gehandelt hätten (zumal diese Variante vom Abenteuer explizit bereitgestellt wird). Möchten Sie den Helden (und Spielern) die Verwerflichkeit ihres Tuns vor Augen führen, so greifen sie hierfür in angemessenem und realistischem Rahmen auf die Möglichkeiten der Spielwelt zurück.

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Wie üblich können und sollten Sie Ihren Helden auch Spezielle Erfahrungen zuteil werden lassen, bei denen Sie sich an dem Geleisteten orientieren und auch besondere Erlebnisse der Helden honorieren können. Im Folgenden sind je Abenteuerabschnitt ein paar Talente genannt, für die eine SE in Frage kommen könnte:

- **Festum:** *Gassenwissen, Geschichtswissen, Menschenkenntnis, Überreden*
- **Anreise:** *Fahrtensuchen, Geographie, Orientierung, Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben*
- **Schloss Strobanoft:** *Baukunst, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Körperbeherrschung, Magiekunde, Sagen/Legenden, Schätzen, Schleichen, Schlösser Knacken, ein Kampftalent*

Neben diesen Talenten, in denen prinzipiell alle Helden Erfahrungen gemacht haben können, steht es Ihnen selbstverständlich frei, auch individuelle Leistungen zu honorieren, beispielsweise wenn ein Held alle Fallen und *Schlösser geknackt*, seine Künste im *Schwimmen* unter Beweis gestellt, die Außenfassade des Schlosses ohne Seil *erklettert*, mit Händen und Füßen die Goblins *überredet* oder mit seiner ganzen *Akrobatik* den Zorn des Bergkönigs unbeschadet überstanden hat.

DIE HELDEN ALS SCHLOSSBESITZER

Die Wahrscheinlichkeit, dass die Helden aus diesem Abenteuer als frisch gebackene Besitzer eines Schlosses hervorgehen, ist gar nicht einmal gering. Neben der Möglichkeit, das alte Gemäuer einfach in Besitz zu nehmen, gibt es auch die legale Variante mittels Iljan Strobanofts Testament (siehe nebenstehenden Kasten). Ganz offensichtlich ist das Anwesen jedoch vorerst in keinem sonderlich wohnlichen Zustand, sodass es einiges an Mühen und Ressourcen kosten wird, dies zu ändern. Von dem Arrangement mit den weiteren Bewohnern des Geländes, beispielsweise den Goblins, einmal ganz abgesehen ...

Es steht Ihnen frei, in welchem Maße Sie die Renovierung ausspielen und simulieren möchten. Hierfür können Sie auf die Angaben in **Handelsherr** sowie **Ritterburgen** zurückgreifen. Entspricht es Ihrem Spielstil hingegen eher, dies nonchalant mit einem Handstreich zu lösen, so können Sie pauschal festsetzen, dass der Verkauf der meisten Wertsachen Strobanofts ausreichend Gewinn erbringt, um einen ordentlichen Zustand des Schlosses samt Gelände wiederherzustellen (selbstverständlich sollte dennoch jeder Held ein oder zwei Gegenstände oder Ähnliches nach Wahl behalten dürfen, es muss nicht zwangsläufig alles veräußert werden). Auch hier haben Sie als Meister reichlich Spielraum, um die Helden entweder anschließend zwar als stolze, aber bettelarme Schlossherren darzustellen oder ihnen noch genügend Kleingeld zu lassen, mit dem sie ein angenehmes Leben führen können.

FREUNDE & FEINDE

Das Aufeinandertreffen so vieler verschiedener Personen auf engstem Raume ist prädestiniert dafür, neue Freundschaften ebenso wie Feindschaften zu erschaffen. Inwiefern und auf welche Weise sich die neuen Beziehungen der Helden auch nach dem Abenteuer noch auswirken, hängt selbstverständlich vor allem davon ab, wie sich die Helden (gegenüber den anderen Parteien) verhalten haben. Im Folgenden sind einige Vorschläge aufgeführt, wie sich **Verbindungen** zu oder ein **Guter Ruf** bei einer der anderen Gruppierungen auswirken können, ebenso welche Konsequenzen es hat, wenn sich die Helden einen **Feind** gemacht haben, von dem sie **gesucht** werden.

STROBANOFFS TESTAMENT

Iljan Strobanoff hat zwei Exemplare seines Testaments angefertigt, von denen er eines bei dem Festumer Notar Vito Dannydejow (siehe Seite 16) und eines bei Ghulshevs Schädel deponierte. Darin wird derjenige zum Erben Strobanoffs deklariert, der den Kopf in die Obhut eines Borontempels überbringt (oder endgültig vernichtet), d.h. der gesamte Besitz inkl. des Bronnjaren-Titels und dem Land ginge anschließend an diesen über. Mit diesem Bronnjaren-Titel ist kein Stimmrecht in der Adelsversammlung verbunden. Möchten Sie nicht nur einen Helden, sondern die gesamte Gruppe mit Schloss und Adelstitel belohnen, so können Sie (bzw. Dannydejow) erklären, dass alle beteiligten Helden durch die Erfüllung des letzten Willens zu den Erben Strobanoffs werden, jedoch nur einer von ihnen als „Erstgeborener“ zum regierenden Bronnjaren wird.

Selbstverständlich können Sie den Inhalt des Testaments auch variieren, wenn Sie dies für angemessener halten oder Sie eine andere Spielvariante gewählt haben (siehe Seite 10f.).

☛ **Draconiter:** Haben sich die Helden in besonderem Maße um die Kirche und den Orden verdient gemacht, so können sie sich deren Wohlwollen sicher sein. Dies setzt allerdings voraus, dass sie den Draconitern nicht im Wege standen und ihnen zumindest das eine oder andere mächtige oder gefährliche Artefakt in die Hände gespielt sowie sich natürlich stets götterfürchtig verhalten haben.

Im umgekehrten Fall wird der Ordo Draconis kaum ein Interesse daran haben, die Helden weiter zu verfolgen, sofern diese sich nicht explizit als Frevler oder zumindest Ketzer wider die zwölgöttliche Ordnung präsentiert haben. Sie können jedoch in den Folge-Abenteuern einen persönlichen Rachefeldzug Nassin Ferunkows inszenieren, der im Stile des klassischen, auf eigene Faust agierenden Fanatikers zu zunehmend drastischen und auch fragwürdigen Mitteln greift.

☛ **Magier:** Magister Alwin Wippflügler wird sich nicht lumpen lassen, die Helden zu entlohnen, wenn diese tatsächlich einen gewichtigen Beitrag zum Erfolg der Expedition geleistet und hoffentlich das eine oder andere wertvolle Artefakt gesichert haben. In diesem Fall können sie mit Dienstleistungen oder Gefälligkeiten im Rahmen der Möglichkeiten der Halle des Quecksilbers rechnen (siehe HaM 105f.). Ein Magier oder auch Alchimist unter den Helden kann dort bei entsprechender Qualifikation auf diesem Wege auch an eine Anstellung oder zumindest einen Lehrauftrag gelangen. Haben sich die Helden die Akademie hingegen zum Feind gemacht, so wird diese nur in wirklich wichtigen Fällen die Mühe auf sich nehmen, jene durch Aventurien zu verfolgen. Sollten die Helden allerdings jemals wieder nach Festum kommen, so können sie sich sicher sein, dass die Halle des Quecksilbers bemüht sein wird, alte Rechnungen zu begleichen.

☛ **Glücksritter:** Entsprechend ihren sehr geringen Mitteln ist bei den Glücksrittern auch verhältnismäßig wenig Belohnung zu holen. Dafür sind diese jedoch von allen Parteien

am ungebundensten und somit flexibelsten, wenn es darum geht, den Helden Unterstützung anderer Art zu gewähren. Die Alwinnen-Geschwister können insbesondere in Festum als Verbindung gelten, wo sie den Helden mit zahlreichen Kontakten weiterzuhelfen vermögen. Die drei verbliebenen Glücksritter sind nach wie vor unsterblich und an zahlreichen Plätzen Aventuriens anzutreffen, sodass es Ihnen als Meister obliegt, ob diese zufällig vor Ort sind oder irgendeinen Ansprechpartner in Khunchom oder Havena empfehlen können. Sollten es sich die Helden hingegen mit den Abenteuern verscherzt haben, so gilt das Gesagte beinahe analog. Insbesondere Alinde, Stipen und Salgar haben kaum etwas zu verlieren und können zu gefährlichen, von Rachsucht getriebenen Feinden werden, die sich auf die Spur der Helden setzen. Nichtsdestotrotz sind aber alle drei auch von einem starken Überlebensdrang geprägt, sodass sie sich hüten werden, sich mit deutlich überlegenen Helden anzulegen – eine große Summe Geld kann hier jedoch eine sehr gute Motivationshilfe darstellen.

☛ **Ugo Strobanoff:** Orientieren Sie sich hinsichtlich der Möglichkeiten Ugo Strobanoffs an den Figuren klassischer Kartellbosse. Haben die Helden seine Gunst erlangt, so mag er sie gut entlohnen, wird sie jedoch gleichzeitig an der langen Leine halten, um sich auch weiterhin ihre Dienste zu sichern. Falls einer seiner engen Vertrauten wie Rondraldinho oder Hilgert während des Abenteuers zu Boron gefahren ist, so könnte ein passender Held auch deren Rolle einnehmen. Künftig kann Strobanoff durchaus als Auftraggeber der Helden fungieren, sofern Sie Spaß an zwielichtigen Abenteuern haben. Fügten die Helden Strobanoff hingegen einen herben Verlust zu, so haben sie sich einen einflussreichen *Feind* geschaffen. Ebenso wie die Magier der Akademie oder die Glücksritter wird dieser die Helden aber auch nur dann weiter verfolgen lassen, wenn dies einen ordentlichen Gewinn verspricht (oder aber diese das Verhältnis zu Strobanoff auf eine sehr persönliche Ebene gebracht haben). So oder so sollten sich die Helden jedoch fortan hüten, allzu unvorsichtig über die Straßen Festums oder Kusliks zu spazieren.

☛ **Die Verlorenen:** Es ist an und für sich relativ unwahrscheinlich, dass Ghulshev und Sharanbel dieses Abenteuer überleben (außer als Einzige), da sie prinzipiell das Feindbild aller anderen Gruppierungen sind und ihre Ziele bis zum bitteren Ende verfolgen. Dennoch bieten sie einiges an Potential als wiederkehrende Bösewichte, indem sie ihre überwiegend durch Rachsucht geprägten Motive auf die Helden übertragen. So Sie als Meister diese Variante reizvoll finden, können Sie Ihren Helden mit den beiden Verlorenen auch nach ihrer scheinbaren Vernichtung noch untote Verfolger auf den Hals hetzen. Während der Diener der Geiermutter dank der Gnade seiner niederhöllischen Herrin wieder auferstehen durfte, regeneriert sich Ghulshevs Körper weiterhin so lange stetig neu, wie sein Kopf samt der daran hängenden Krone nicht vernichtet wurde (beispielsweise in einem Borontempel).



DRAMATIS PERSONAE

Schloss Strobanoff ist in diesem Abenteuer Anziehungspunkt für viele unterschiedliche Parteien. Es steht Ihnen als

Meister frei, zu entscheiden, wie viele der am Schloss interessierten Parteien auch tatsächlich im Abenteuer eine Rolle spielen werden. Im Folgenden werden zu jeder Partei alle für das Abenteuer relevanten Informationen präsentiert; jede Meisterperson wird außerdem in drei verschiedenen Erfahrungsstufen (Unerfahren/Erfahren/Veteran) aufgelistet, damit sie als Spielleiter die Herausforderung an Ihre Gruppe anpassen können.

Entgegen üblicher Gepflogenheiten haben wir in diesem Abenteuer bei den Meisterpersonen keine Geburtsjahre angegeben, sondern ein Alter, weil wir dies für die für Sie einfachere Variante halten, wenn Sie das Abenteuer zeitlich verschieben. Diese Angaben sind nicht in Stein gemeißelt, sondern können selbstverständlich nach eigenem Belieben und Empfinden angepasst werden (wenn Ihnen beispielsweise eine 24-jährige Veteranin unpassend erscheint).

ІЛЈАН СТРОБАНОФФ

LEBEN

Als Kind armer Festumer Handwerker aufgewachsen, hatte der junge Iljan schon früh den Wunsch, das ärmliche Leben hinter sich zu lassen und zu Reichtum und Ruhm zu kommen, was bei seinen Eltern jedoch nicht auf viel Gegenliebe stieß. Doch mit den Jahren wurde deutlich, dass der charmante Iljan keine Geduld für das Handwerkerleben hatte, sondern seine Zeit lieber in den Gassen und Hinterhöfen der Stadt zubrachte, wo er viele Abenteurer und Glücksritter kennenlernte. Im Jahre 981 BF verließ er dann endgültig das ihm zugedachte Leben und machte sich auf in die Weiten Aventuriens. Über seine Taten lesen Sie mehr auf Seite 6f. sowie Seite 18.

AUSSEHEN

Iljan Strobanoff war ein mittelgroßer Mann, dessen Kraft und Zähigkeit durch seinen kompakten Körperbau angedeutet wurde. Seine wallende Mähne und sein buschiger Schnauzbart verliehen ihm einen wilden Charme; nicht umsonst ließ er sich so porträtieren und die Statue nach dem Abbild seiner mittleren Lebensjahre schaffen.

Im Laufe seines Lebens entwickelte er eine Vorliebe für teure, maßangefertigte Kleidung nach tulamidischer Sitte, gerne in bunten Farben. Seinen Langdolch, verziert mit teuren Edelsteinen an Griff und Scheide, trug er immer offen bei sich, ebenso imposante Ketten und mehrere Ringe.

INTERESSEN

Dank seiner für einen Glücksritter ausgesprochen nützlichen Neugier war Iljan Strobanoff ausgesprochen breit interessiert. Er beschäftigte sich beinahe mit allem, was ihm auf seinen Reisen begegnete und eignete sich auf diese Art und Weise ein großes Allgemeinwissen an. Sein Hauptaugenmerk lag neben dem offensichtlichen Interesse an Geschichte, alten Kulturen und verlorenen Schätzen vor allem auf für Abenteurer typischen Bereichen wie der Magie. Darüber hinaus beschäftigte er sich viel mit Rätseleien (wohl auch der Profession geschuldet) und alten Sprachen (siehe beispielsweise Quelle 15, Seite 22), gerne auch in Kombination, wie Ihre Helden in diesem Abenteuer werden erfahren müssen.



FREUNDE UND FAMILIE

Wie es wohl das schwere Los seinesgleichen ist, hatte Iljan Strobanoff zwar allerorten wechselnde Liebschaften, doch es war ihm nie vergönnt, eine eigene Familie zu gründen. Auch mit anderen Verwandten hatte er nach dem Tod seiner Eltern keinen Kontakt mehr. (Wenn Sie Ugo als tatsächlichen Verwandten, beispielsweise als Neffen, aufbauen wollen – oder zumindest diese Möglichkeit offen lassen wollen – können Sie einen beliebigen Bruder Iljans erfinden.)

Bekannte hatte Iljan Strobanoff immer viele, wirkliche Freunde eher wenige. Erschwerend hinzu kam dann noch die Tatsache, dass viele von diesen entweder nur des Geldes wegen kamen oder aber ein ähnlich umtriebigen und rastloses Leben wie Iljan selber führten.

VERWENDUNG IM SPIEL

Iljan Strobanoff ist gewissermaßen der Archetyp eines Spieler-Helden. Seine ebenso erfolgreiche wie übertrieben spektakuläre Vita könnte genau so gut auch die eines Ihrer Helden sein. Und genau als ein solches – leicht verzerrtes – Spiegelbild sollten Sie die Figur des Iljan Strobanoff auch verwenden:

Nutzen Sie ihn, um jungen Helden vorzuführen, wie weit man es als Abenteurer tatsächlich bringen kann. Nutzen Sie ihn, um bei altgedienten Helden die Frage aufzuwerfen, was geschehen musste, dass ein so erfolgreicher Mann plötzlich den Halt verlor. Bemühen Sie sich, Iljan Strobanoff stets in Beziehung zu den Helden zu setzen, zu verdeutlichen, dass er einer von ihnen ist. Und wenn diese Anstalten machen, seine Sammelleidenschaft oder vermeintliche Frevel zu kritisieren, weisen Sie sie einfach auf das bunte Potpourri in ihrem eigenen Rucksack oder ihre letzten Grabraube hin.

Darüber hinaus ist Iljan Strobanoff – ebenso wie seine beiden Freunde Raidri und Rakorium – ein Relikt aus der guten alten Zeit, als wahre Helden noch gewaltige Schnauzer und Flügelhelme trugen. In dieser Funktion taugt er vor allem dann, wenn Sie Spieler am Tisch haben, die mit diesem **Schwarzen Auge** aufgewachsen sind. Dann können Sie die Vergangenheit Iljan Strobanoffs nach Belieben mit Geschichten aus dem **Wirtshaus zum Schwarzen Keiler** oder von seiner **Orkland-Expedition** würzen.

GESPRÄCH MIT EINEM TOTEN

Angesichts dessen, dass im Schloss zahlreiche persönliche Gegenstände Iljan Strobanoffs sowie später sogar seine sterblichen Überreste zu finden sind, ist es für interessierte Helden ein Leichtes, einen geeigneten Fokus für einen GEISTERRUF oder NEKROPATHIA zu finden. Solch ein Gespräch mit dem verstorbenen Schlossherren kann eine enorm stimmungsvolle Szene ergeben, andererseits auch das übrige Abenteuer obsolet machen, wenn die Helden von ihm alle Antworten und Hintergründe erfragen können.

Diesem können Sie jedoch leicht vorbeugen: Iljan Strobanoffs Geist ist an die Karneole gebunden (siehe Seite 119), von daher lässt er sich schlicht nicht herbeirufen und auch – per Definition – nicht mit dem NEKROPATHIA kontaktieren. Sollten Sie etwas davon doch zulassen wollen, beispielsweise weil es Ihnen vielversprechend erscheint, so kann Iljan Strobanoff durchaus Gründe haben, nicht zu viel verraten zu wollen. Immerhin hatte er gute Gründe für seinen Rätselpfad (siehe Seite 53), zudem mag er womöglich nicht sehr erfreut über Helden sein, die mit diesen Zaubern ebenfalls keine Hochachtung vor dem Herrn Boron an den Tag legen.

WIE BRINGE ICH EINE PERSON NÄHER, DIE NICHT MEHR UNTER UNS WEILT?

Als Spielleiter stehen Sie in diesem Abenteuer vor der anspruchsvollen Aufgabe, dass mit Iljan Strobanoff die im Prinzip zentrale Person dieser Handlung, um die sich alles dreht und von der alles ausgeht, nicht mehr selber in Aktion treten kann. Doch gerade für die Stimmung am Spieltisch ist es immens wichtig, dass Sie Ihren Spielern ein atmosphärisch dichtes Bild des ehemaligen Schlossherren vermitteln. Denn wenn man nach unzähligen Spielabenden alle Räumlichkeiten erforscht und sämtliche Schatzkisten geplündert hat, aber mit einem Mal feststellt, dass man eigentlich gar nichts über die Hintergründe weiß, so ist das erfahrungsgemäß eher unbefriedigend (mal ganz ab davon, dass die Geschichte Strobanoffs ein zentrales Element der Handlung ist).

Ihnen sind mehrere Optionen an die Hand gegeben, anhand derer Sie Person, Geschichte und Wesen des Iljan Strobanoff veranschaulichen können. Neben den diversen Quellen, welche die Helden in Festum befragen können, erzählen selbstverständlich auch das Schloss und seine Einrichtung ihre ganz eigenen Geschichten. Zu guter Letzt sind da dann schließlich auch noch die Karneole (Seite 119), über welche sich Iljan Strobanoff gewissermaßen direkt den Helden mitteilt; dies ist vermutlich der intimste Einblick, den sie in sein Leben bekommen können. Sollten am Ende noch offene Fragen im Raum stehen, so haben Sie die Möglichkeit, Antworten hierauf in Strobanoffs Tagebuch zu liefern (oder sie aber bewusst offen zu lassen).

Dass Sie den Schlossherren nicht selber verkörpern können, sondern darauf angewiesen sind, Informationen über ihn indirekt zu präsentieren, mag anfangs ungewohnt erscheinen. Es bietet Ihnen allerdings auch deutlich mehr Möglichkeiten, Ihre eigenen Geschichten zu erzählen: Je nachdem in welchem Licht Sie ihn zeigen möchten oder auf welche Meisterpersonen die Helden treffen, steht es Ihnen frei, vollkommen verschiedene Bilder Strobanoffs zu skizzieren. So können ihn Bewunderer als großen Helden und Wohltäter feiern, während er von Neidern und Feinden als raffgieriger Opportunist verunglimpft wird. Nutzen Sie die seltene Gelegenheit und lügen Sie, was das Zeug hält – denn oft sind es gerade die guten Lügen, welche die einprägsamsten Bilder kreieren. Ebenso können Sie auch auf dem Gelände des Schlosses selber das Scheinwerferlicht gezielt auf jene Bereiche und Facetten lenken, die Sie besonders betonen möchten. Sei es der dekadente und egozentrische Neuadlige, der verdientermaßen von Phex belohnte Abenteurer oder der großmütige Wohltäter mit dem dunklen Geheimnis – Schloss Strobanoff bietet Ihnen für beinahe jede Variante einen Ansatz.

Und wenn jedes Gerücht, jede Legende und jede Lästung auch nur einen Funken Wahrheit enthält, so haben Sie Ihren Helden damit die Werkzeuge an die Hand gegeben, um eine der wichtigsten Aufgaben in diesem Abenteuer zu erfüllen: Sich ein eigenes Bild von Iljan Strobanoff zu machen.



DIE DRACONITER

- Nassin Ferunkow – Hesindegeweihter/ Mitglied der Draconiter/ Bornländer
- Geron Rodiak – Magier (Festum)/ Mitglied der Draconiter/ Garetier
- Albin Baernsen – Magier (Kuslik Antimagie)/ Mitglied der Draconiter/ Bornländer
- Ruschane Olscheff – Jägerin/ Norbardin
- Maline Kunske – Draconiterin (profan)/ Bornländerin

Motivation/Ziel: Was treibt sie an?

Nassin Ferunkow und seine Begleiter verfolgen das Ziel, die in Strobanoffs Jagdschloss vermuteten Artefakte so schnell wie möglich zu sichern, sichten und nötigenfalls zu zerstören. Gerade bei letzterem verlassen sich die Festumer Draconiter nicht komplett auf die ortsansässigen Magier, da deren inhärente Neugier durchaus dazu führen könnte, dass ein gefährliches Artefakt zu lange intakt und damit potentiell gefährlich bleibt. In den Händen der Draconiter sind solche Artefakte definitiv sicherer.

Zwar gibt es einen Erlass, der auf Erzmagier Mandricon – den Gründer der Akademie – zurückgeht und der es der Festumer Akademie erlaubt, jedwedes auf bornischem Grund entdeckte Artefakt exklusiv untersuchen und über seine weitere Verwendung entscheiden zu dürfen. Aber die Draconiter haben in der Vergangenheit die Erfahrung gemacht, dass bei einer solchen Entscheidung nicht immer der gesunde Menschenverstand siegt. In solchen Fällen kam es schon zu lautstarken Auseinandersetzungen; etwas, das im Fall Strobanoff vermieden werden soll, um die momentane gute Zusammenarbeit von Kirche und Akademie nicht zu beeinträchtigen. Von daher gilt für Nassin Ferunkow: „Was die Magier nicht

sehen, können sie nicht untersuchen wollen“. Er wird daher versuchen, die potentiell gefährlichsten Artefakte vor den Magiern verborgen zu halten.

Natürlich treibt ihn auch der Wunsch nach Wissensmehrung an, immerhin ist Strobanoffs Jagdschloss voll von Wissen, sei es in Form von Artefakten, Schätzen oder seiner Bibliothek. Das allein wäre schon Grund genug für den ehrgeizigen wie neugierigen Geweihten, sich auf den Weg zum Schloss zu machen. Ausführliche Informationen zu den Draconitern finden Sie in **Orden 77-86**.

CHARAKTER: WELCHEM KLISCHEE ENTSPRICHT DIESE GRUPPE?

Die Draconiter sind eine Mischung aus Gelehrtengruppe, Geheimdienst mit eigener Agenda und geweihter Gefahrenabwehr. Niemand weiß, was und welche Gefahren in Strobanoffs Jagdschloss lauern, da kann eine Gruppe mit der Mischung aus karmaler, magischer und weltlicher Kraft wie die Draconiter nur hilfreich bei der Einschätzung (und eventueller Eindämmung) der Lage sein. Natürlich befinden sich alle Mitglieder der Gruppe – Ruschane einmal ausgenommen – im Zwiespalt von Wissensmehrung und Prävention, wollen sie doch so viel wie möglich im Jagdschloss lernen und sich aneignen und gleichzeitig verhindern, dass Wissen und Artefakte in die falschen Hände fallen.

MITGLIEDER: WER IST DABEI?

Nassin Ferunkow ist als Hesindegeweihter und Draconiter der unumstrittene Anführer der Gruppe. Der jungenhaft wirkende Bornländer wurde schon von frühester Kindheit an

vom Hesindeorden aufgezogen und unterrichtet und schloss sich früh den Draconitern an. Da er noch jung an Jahren ist, hat er sich bislang erst bei wenigen Einsätzen bewähren müssen (in den Schwarzen Landen war er beispielsweise noch nicht), brennt aber natürlich darauf, sich zu beweisen. Er geht im Einsatz sehr umsichtig vor und nutzt die magischen und weltlichen Fähigkeiten seiner Untergebenen voll aus; es wäre ihm ein Graus, auf der Suche nach Wissen das Leben seiner Leute in Gefahr zu bringen. Gleichzeitig ist er wenig kompromissbereit in der Sache: Ihm geht es bei dem Einsatz im Schloss darum, so viele Artefakte wie möglich für die Draconiter zu bergen, selbst den Festumer Magiern traut er dabei kaum über dem Weg.

Magister Geron Rodiak ist als Veteran zahlloser Einsätze für die Draconiter erst vor kurzem nach Festum zurückgekehrt, um sein Wissen an den Nachwuchs des Ordens weiterzugeben und seine Erinnerungen aufzuschreiben. Nur selten will er die Studierstube verlassen, doch Strobanooffs Ruf veranlasste ihn dazu, diesen Vorsatz früh zu brechen. Der über die Jahre ergraute, mit einem langen weißem Bart und stahlblauen Augen wie ein gütiger Großvater wirkende Mittelländer ist dabei der Experte für magische und dämonische Phänomene sowie für die arkane Analyse etwaiger Artefakte. Was keiner seiner Mitstreiter ahnt: Geron hat vor vielen Jahren durch akademieinterne Intrigen seinen damaligen Posten und viel Ansehen verloren; bei der Aufklärung der Intrige fühlte er sich zudem von der damaligen Leitung der Akademie nicht unterstützt. Diese Vorfälle veranlassten ihn, der Festumer Akademie den Rücken zu kehren und sich den Draconitern (deren Agenda er schon immer für gut befunden hatte) zuzuwenden. Geron hat diesen Groll über die Halle des Quecksilbers auch nach all den Jahren nicht verwunden, so dass er nur im äußersten Notfall für eine Zusammenarbeit mit den Magiern sprechen würde.

Adeptus minor Albin Baernsen hat es ebenfalls erst vor kurzem nach Festum verschlagen, nachdem der Bornländer die Zeit nach seinem Abschluss an der Schule der Antimagie zu Kuslik zum Reisen und Erlangen neuen Wissens in ganz Aventurien nutzte. Die gemütliche Statur und die vollen Wangen des jungen Magiers zeugen davon, dass er auch den weltlichen Genüssen nicht abgeneigt war. Im Feldeinsatz für die Draconiter hat er bislang wenig Erfahrung und hält sich daher, entgegen seinem eigentlich vorlauten Wesen, zurück; er vertraut auf die Erfahrung des Magisters, den er als Lehrmeister und väterliche Figur sieht.

Ruschane Olscheff, eine burschikose Norbardin, arbeitet schon seit langem mit den Draconitern zusammen und hat sich als Wildniskundige und Fährtensucherin für viele Expeditionen des Ordens den Respekt aller Festumer Draconiter erworben. Dem Klischee vieler Jäger entsprechend beschränkt sie verbale Kommunikation auf ein Minimum, ist aber als Spurenleserin und Kennerin der bornländischen Wildnis von unschätzbarem Wert. Wird sie gefragt und entscheidet sie sich für eine längere Antwort, würde sie dafür plädieren, alle gefundenen magischen Artefakte unter die Kontrolle des Draconiterordens zu bringen.

Maline Kunske steht als Draconiterin des weltlichen Zweiges unter dem Befehl von Nassin. Die scharfzüngige und attraktive Frau hat durchaus ein weltliches Interesse an dem jungen

Draconiter, der ihren Avancen aber bisher ausgewichen ist. Sie sieht es durch ihre Zuneigung quasi als doppelte Pflicht, ihn vor weltlichen Gefahren zu schützen (im magischen Bereich vertraut sie ganz auf die Fähigkeiten der beiden Magier).

RESSOURCEN: WELCHE MITTEL STEHEN ZUR VERFÜGUNG?

Den Draconitern stehen mit den karmalen Kräften Nassins Fähigkeiten zur Verfügung, über die keine andere Partei gebietet, was der Gruppe einen Vorteil verschafft. An arkaner Macht haben sie mit zwei Magiern gerade bei Schutz- und Analysemagie ebenfalls potente Mittel, während ihre weltliche Ausrüstung nicht den Standard anderer Parteien wie z. B. den Glücksrittern erreicht. Informationen sammeln sie im Vorfeld ihrer Abreise über das ausgedehnte Netzwerk an Gläubigen und Unterstützern der Hesindekirche und der Draconiter.

STRATEGIE: WIE GEHEN SIE VOR?

Nassin Ferunkow und seine Leute müssen und wollen so viel Wissen wie möglich aus der Bibliothek an sich bringen und gleichzeitig das Gelände auf potentiell gefährliche Artefakte untersuchen – ein Spagat, der es erforderlich macht, dass sie entweder ihre Kräfte teilen oder sich mit einer anderen Partei verbünden. Sollten Sie Hinweise auf unheilige Kräfte oder Objekte erhalten, so werden sie sich voll und ganz darauf konzentrieren, diese unter Kontrolle zu bekommen.

KOOPERATION: MIT WEM WÜRDEN SICH DIESE PARTEI VERBÜNDEN?

Als primäre Kandidaten für ein Bündnis kommen für die Draconiter die Festumer Magier in Frage, da Nassin Ferunkow davon überzeugt ist, sich mit ihnen noch am ehesten über eine Aufteilung der gefundenen Artefakte einigen zu können. Er würde diesen Schritt aber nur im äußersten Notfall gehen. Geron Rodiak und ihm ist klar, dass Ugo Strobano und die Glücksritter über gute Ausrüstung und viel Schlagkraft verfügen, aber beide Parteien werden als zu unzuverlässig und nicht vertrauenswürdig eingestuft – ein Bündnis mit ihnen werden die Draconiter nur im äußersten Notfall eingehen. Die Verlorenen bekämpfen sie rigoros, die Frage nach einer Zusammenarbeit würden alle Draconiter schon allein aus Glaubensgründen ablehnen, auch wenn eine solche Entscheidung ihren Untergang bedeuten würde.

DIE MITGLIEDER DER DRACONITER

NASSIN FERUNKOW – HESINDEGEWEIHTER VARIANTE DRACONITER/ MITGLIED DER DRACONITER/ BORNLÄNDER

Erscheinung: Nassin Ferunkow hat den Habitus eines jungen Mannes, der gerade der Pubertät entwachsen ist, auch wenn diese Zeit bei ihm schon lange vorbei ist. Stets auf seine Haltung und Gestus bedacht, wirkt er oft wie jemand, der sich seiner Sache noch nicht ganz sicher ist, was über seine tatsächliche Einstellung hinwegtäuscht: Nassin ist einer der stärksten Verfechter für die Sache der Draconiter, allem voran die Aufbewahrung gefährlicher Artefakte unter ihrer Obhut.

Geschichte: Schon von klein auf wurde Nassin vom Orden großgezogen und so früh auf seine Aufgaben in den Reihen der Draconiter vorbereitet. Er hat seine Eltern so gut wie nicht kennen gelernt, vermisst sie aber auch nicht. Für ihn sind die Draconiter sein Ein und Alles.

Charakter: Man könnte Nassin als sturen Fanatiker bezeichnen, er selbst würde sich wohl als auf die Sache fokussierten Vertreter eines kirchlichen Ordens sehen. Ihm sind seine Grenzen dabei bewusst, gerade wenn es um das Wissen über Magie geht, sodass er sich nicht scheut, hier Hilfe anzunehmen, solange sie von hesindegefälligen Personen kommt.

Rolle: Nassin ist als geweihtes Mitglied des Draconiterordens der uneingeschränkte Anführer der Truppe, der zudem darauf brennt, sich endlich in einem wichtigen Einsatz beweisen zu können. Er wird zwar auf den Rat der beiden Magier hören, gegenüber Ruschane und Maline aber als Autoritätsperson auftreten.

Moral: Für Nassin kommt der Draconiterorden an erster Stelle, danach sein eigenes Überleben, dann das Wohlergehen seiner Leute – er wird versuchen, alle so heil wie möglich wieder zurück nach Festum zu führen.

Motivation: Nassin will dem Orden seine Fähigkeiten und seine Tüchtigkeit beweisen.

Mittel: Beträchtlich, wenn auch im Einsatz auf das beschränkt, was er und seine Mitstreiter bei sich führen.

Loyalität: Nassins Loyalität gilt dem Draconiterorden und der Hesindekirche.

Konfliktverhalten: Nassin geht umsichtig mit den Ressourcen um, die ihm zu Verfügung stehen, nutzt sie aber auch bis zum Maximum aus. In einem direkten Konflikt geht er ohne Furcht gegen den Gegner vor, wobei er die offene Konfrontation mit überlegenen Gegnern zu vermeiden sucht und dann lieber aus dem Hinterhalt agiert. Wird jedoch seine Göttin beleidigt, in Wort oder Tat, kann sein jugendliches Temperament mit ihm durchgehen und dafür sorgen, dass er alle Umsicht fahren lässt, um gegen Ketzer oder gar Frevler mit voller Härte vorzugehen. Wird er selbst in den Nahkampf gezwungen, verlegt er sich – je nach Erfahrungsstufe – zunächst auf einen *Defensiven Kampfstil* und versucht, auszuhalten, bis Hilfe kommt. Als Veteran unterstützt er diesen durch *Meisterparaden* (max. +3, keine PA-Ansage, die ihn unter PA 15 fallen lässt) und nutzt seine bessere Stellung dann zu weiteren moderaten Angriffen (*Wuchtschlag* oder *Umreißen*).

Zukunft: Nassin wird in weiteren Publikationen eventuell auftauchen, sein Überleben in dieser Mission wäre von daher hilfreich.

Zitate: „Bei Hesinde! Diesen Armreif müssen wir zum Wohle Aventuriens vernichten.“

„Glaubt mir, werter Magister: Es gibt Dinge, die nur unser Orden verwahren kann, soll und muss.“

Nassin Ferunkow

Alter: 33 **Größe:** 1,78 **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Geweihter, Gelehrter und Anführer

MU 14 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 15 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12

Kampfstab: **INI** 11+1W6 **AT** 12 **PA** 16 **TP** 1W6+1 **DK** NS

LeP 30 **AuP** 31 **KaP** 34 **RS** 2 **WS** 6 **MR** 8 (11) **GS** 7

Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung Gelehrter, Geweiht (Hesinde), Gut Aussehend, Gutes Gedächtnis, Moralkodex (Hesinde), Neugier 10, Verpflichtungen (Hesindekirche), (Feind [evtl. persönliche Motivation])

Wichtige Talente: Stäbe (Kampfstab) 10 (12), Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 9 (11), Sinnenschärfe 8, Betören 9, Lehren 8, Menschenkenntnis 10, Überzeugen (Predigt) 12 (14), Geschichtswissen (Magiehistorie) 11 (13), Götter/Kulte (Hesinde) 11 (13), Kryptographie 6, Magiekunde (Zauberpraxis) 11 (13), Rechnen 10, Sagen/Legenden (bornische Sagen) 10 (12), Malen/Zeichnen 8, Liturgiekenntnis (Hesinde) 12

Liturgien: Grad I: 12 SEGUNGEN, BLICK AN DEN KLAREN HIMMEL, PROPHEZEIEN, SPRECHENDE SYMBOLE, GÖTTLICHES ZEICHEN

Grad II: GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GÖTTLICHES ZEICHEN, HEILIGER BEFEHL, OBJEKTWEIHE, SCHLANGENSTAB, SICHT AUF MADAS WELT

Grad III: ARGELIONS MANTEL, BLICK DER WEBERIN, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (10), Eiserner Wille I, Finte, Karmalqueste, Kulturkunde (Bornland), Meisterparade, Nandusgefälliges Wissen, Rüstungsgewöhnung I (Gambeson)

GERON RODIAK – MAGIER (FESTUM)/ MITGLIED DER DRACONITER/ GARETIEN

Erscheinung: Geron Rodiak könnte im ersten Moment für einen klassischen Gelehrten oder einen Grossvater gehalten werden, was seinem langen weißen Bart und seinem leicht gebeugten Gang geschuldet ist. Wer aber in die stahlblauen Augen des Magisters blickt, wird seine Meinung schnell revidieren, sind diese doch voller Vitalität und Kampfeslust. Geron legt Wert darauf, immer als Magister und Draconiter erkennbar zu sein und hat über die Jahre ein Faible für qualitativ hochwertige Kleidung entwickelt.

Geschichte: Nachdem das magische Talent des jungen Geron entdeckt wurde, wurde er in der Festumer Akademie aufgenommen und dort zum Magier ausgebildet. Früh wurde sein Interesse an arkaner Analyse deutlich, so dass sich der Schwerpunkt seiner Arbeiten am Adeptus in diese Richtung entwickelte. Eigentlich strebte Geron ein Leben als forschender Magier an der Akademie an, was ihm durch eine Intrige Magister Wippflüglers und dem daraus resultierenden Ansehensverlust zunichte gemacht wurde, woraufhin er die Akademie verließ und sich den Draconitern anschloss (die einem fähigen Analysemagier mit hesindegefälliger Neugier nie die Tür vor der Nase zuschlagen). Für den Orden hat er seitdem viele Einsätze absolviert und erst vor kurzem den Entschluss gefasst, sich zur Ruhe zu setzen, um seine Memoiren zu schreiben und den Nachwuchs des Ordens zu unterrichten.

Charakter: Das Leben als Draconiter hat Geron hart gemacht – viele Einsätze, die er für den Orden erledigt hat, haben ihren Preis gehabt, in Körper und Seele gleichermaßen. Mittlerweile spürt der Magister zudem die Last des Alters, wenn auch sein Geist und seine Neugier noch so scharf sind wie vor 30 oder 40 Jahren.

Rolle: Geron ist der abgebrühte Veteran der Draconitergruppe und die unumstrittene Autorität in arkanen Fragen, wobei er versucht, Albin so viel wie möglich von seinem Wissen weiterzugeben. Er wird im Zweifel für eine gründliche Untersuchung eines Artefakts plädieren und gleichzeitig die Draconiter von einer Zusammenarbeit mit den Festumer Magiern abhalten wollen.

Moral: Ähnlich wie bei Nassin kommt auch für Geron das Wohl und das Interesse des Ordens an erster Stelle – er ist dafür bereit, vieles in Kauf zu nehmen und besonders die Festumer Magier den Kürzeren ziehen zu lassen. Gleichzeitig versucht Geron, die jungen Mitglieder seiner Gruppe zu schulen und sie für Aufgaben innerhalb des Ordens vorzubereiten, sie also von seinen Erfahrungen profitieren zu lassen.

Motivation: Für Geron ist diese Mission der letzte Außeneinsatz, da ist er sich sicher. Er will ihn hinter sich bringen, ohne dass er oder seine Mitstreiter dabei zu Schaden kommen; gleichzeitig aber auch so erfolgreich wie möglich sein (die Aussicht, viele Artefakte in Ruhe analysieren zu können, ist für ihn eine große Motivation). Außerdem zieht er eine grimmige Befriedigung daraus, dem Schüler seines ehemaligen Kontrahenten an der Akademie zu Festum ein Schnippchen schlagen zu können. Den alten Groll gegen den Lehrmeister von Jakoon hat er nicht vergessen.

Mittel: Als erfahrener Magier und Draconiter verfügt Geron über beträchtliche arkane Mittel, gute Ausrüstung und einen ungeheuer großen Erfahrungs- und Wissensschatz.

Loyalität: Geron's Loyalität gilt dem Draconiterorden und der Hesindekirche, auch wenn seine Verachtung für die Festumer Akademie ihn in seinem Urteil trübt.

Konfliktverhalten: Im direkten Konflikt wird Geron auf seine Zauberei zurückgreifen und sich im Hintergrund halten. Vornehmlich wird er dabei darauf setzen, die eigene Gruppe zu stärken (ARMATRUTZ und vorbereitender ADAMANTIUM), vor feindlichen Annäherungen und Beschuss zu schützen (FORTIFEX oder WAND AUS ERZ) sowie einzelne gefährliche Gegner auszuschalten (PARALYSIS). Sollte er selbst in den Nahkampf gezwungen werden, nutzt er seine Fähigkeiten hauptsächlich, um sich zu schützen, im Zweifel sogar in dem er sich selbst versteinert, um Zeit zu gewinnen. Er hat bislang nicht so lange überlebt, weil er ein Draufgänger ist.

Zukunft: Geron wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Pass' auf, das musst du so machen“.

„Glaube mir, diese Situation ist nicht anders als die, die ich damals in Tobrien erlebt habe. Oder die in Gareth ... warte, lass' mich kurz überlegen“.

„Lenkt ihn ab!“, gefolgt von einem Angriffszauber.

Geron Rodiak

Alter: 62 **Größe:** 1,81 (wirkt aber kleiner) **Haarfarbe:** weiß

Augenfarbe: stahlblau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Erz- und Objektmagier, kompetenter Gelehrter

MU 14 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 14 **FF** 11 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 12

Zauberstab: INI 11+IW6 **AT** 10 **PA** 14 **TP** IW6+1 **DK** NS

LeP 31 **AuP** 31 **AsP** 55 **RS** 0 **WS** 7 **MR** 10 (13) **GS** 8

Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Begabung Merkmal Erz, Vollzauberer, Feind (Alwin Wippflügler), Moralkodex (Hesinde), Neugier 8, Rachsucht 7, Schlafstörungen II (Alpträume), Verpflichtungen (Orden)

Wichtige Talente: Stäbe (Zauberstab) 10 (12), Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 11 (13), Sinnenschärfe (Gehör) 9 (11), Lehren (Magie) 10 (12), Menschenkenntnis 10, Wildnisleben 9, Brettspiel (Rote und Weiße Kamele) 9 (11), Geschichtswissen

9, Geographie 10, Götter/Kulte (Hesinde) 9 (11), Kriegskunst (Magieeinsatz) 10 (12), Kryptographie 7, Magiekunde (Zauberpraxis) 13 (15), Rechnen 10, Sagen/Legenden 9, Alchimie (Spagyrik) 10 (12), Heilkunde Wunden 10, Liturgiekenntnis Hesinde 6, Ritualkenntnis Gildenmagie 11

Wichtige Zauberkünste: Adamantium (Zauberstahl, Struktur wahren) 15 (17), Aeolitus 11, Armatrutz (Reichweite, Kosten) 15 (17), Analys (Zauberdauer) 13 (15), Caldofrigo 12, Claudibus (Schlüsselmeister) 14 (16), Fortifex (bewegliche Wand, schwebende Wand) 14 (16), Objectofixo (Zauberdauer, Lufthaken) 15 (17), Odem (Zauberdauer) 16 (18), Paralysis (Reichweite) 15 (17), Pfeil des Erzes (Zauberdauer) 9 (11), Wand aus Erz (Zauberdauer) 14 (16), Weiches Erstarre (Zauberdauer) 11 (13), weitere Zauberei der Akademie 7-12, dito gildenmagische Standardzauber.

Sonderfertigkeiten: Akoluth, Astrale Meditation, Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I, Große Meditation, Kulturkunde (Bornland, Mittelreich), Merkmalskenntnis (Objekt, Erz), Regeneration I, Stabzauber: *Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Seil des Adepten, Hammer des Magus, Kraftfokus, Zauberspeicher (100 AsP)*, Simultanzaubern, Zauberkontrolle, Zauberroutine.

ALBIN BAERNSEN – MAGIER (KUSLIK ANTIMAGIE)/ MITGLIED DER DRACONITER/ BORNLÄNDER

Erscheinung: Albin Baernsen tritt als mit einem losen, lauten Mundwerk ausgestatteter junger Mann auf, dessen Leibesfülle und gesunde Gesichtsfarbe einen Hinweis auf seine Vorliebe für weltliche Genüsse geben. Auch wenn er sich, dem Codex entsprechend, in Magierroben in den Farben seines Ordens kleidet, wirkt er doch wie eine Mischung aus Lebemann und Scharlatan.

Geschichte: Wie viele Kinder, deren Magiebegabung entdeckt wurde, erhielt auch Albin eine Ausbildung an einer Akademie; in seinem Fall an der Schule der Antimagie in Kuslik. Dort bestand er alle Prüfungen und Herausforderungen mit Leichtigkeit, konnte sich aber nicht dazu überwinden, mehr als das Nötige zu machen, so dass seine Leistungen insgesamt nur ausreichend waren. Nach seinem Abschluss trieben ihn Abenteuerlust und das Verlangen nach Erweiterung seines kulinarischen Horizonts in die Welt hinaus, ehe er sich vor einigen Monaten zurück ins heimatliche Festum begab, um seine Neugier im Dienste der Draconiter zu stillen. Der Anstoß hierzu war eine längere Reise mit einem Hesindegeweihten, der Albin klarmachte, dass sein Leben als Magiekundiger nicht nur der Erfüllung eigener Gelüste dienen kann.

Charakter: Im Grunde seines Herzens ist Albin ein bequemer (böse Zungen könnten ihn auch faul nennen) und zügelloser Mann. Bislang hat er seine Magie immer nur eingesetzt, um mit möglichst wenig Aufwand und unter Umgehung körperlicher Arbeit möglichst viel Geld zu verdienen. Dabei ist er stets Neuem gegenüber aufgeschlossen, seien es Menschen, Orte, Genüsse oder Artefakte. Sein Erweckungserlebnis durch den Hesindegeweihten hat dazu geführt, dass er sich nun erstmals in seinem Leben ernsthaft einer Sache verschrieben hat. Gleichzeitig sieht er in Geron einen Mentor und väterlichen Freund, von dem er viel lernen kann und den er beeindrucken will.

Rolle: Albin ist als Antimagie-Spezialist eine wichtige Komponente in der Gruppe der Draconiter und kann sich hier als

echtes Ass im Ärmel entpuppen. Durch seine neu entdeckte Motivation kann er sich (und die Gruppe) durch unbedachte Aktionen aber auch immer wieder in Gefahren bringen, besonders bei Versuchen, den Magister zu beeindrucken.

Moral: Albin ist froh, endlich einen Sinn für sein Leben gefunden zu haben und stellt momentan die Belange der Draconiter über alles andere, auch über sein eigenes Wohlergehen. Er will Nassin seine Fähigkeiten beweisen, schreckt dabei vor unlauteren Mitteln gegenüber der Konkurrenz aber zurück.

Motivation: Da er erst seit Kurzem Mitglied bei den Draconitern ist, will er sich natürlich beweisen, gleichzeitig ist seine Neugier auf die sagenumwobenen Artefakte ebenfalls ein großer Antrieb für ihn.

Mittel: Albin verfügt über gute Ausrüstung, einige Tricks und Kniffe, die er sich in seiner kurzen Abenteuerlaufbahn angeeignet hat, und schlussendlich über starke arkane Fähigkeiten.

Loyalität: Albins Loyalität gilt ganz den Draconitern; er wird Nassins Anweisungen Folge leisten und sich ebenso Geron unterordnen.

Konfliktverhalten: In direkten Auseinandersetzungen wird Albin relativ hitzköpfig vorgehen, was sich aus seinem Wunsch, den Draconitern seinen Wert zu beweisen, speist. Seine erste Priorität ist jedoch der Schutz der Gruppe vor feindlicher Magie, sodass er, sobald in den Reihen der Gegner ein Zauberkundiger ausgemacht wurde, zunächst mittels GARDIANUM und eventuell auch vorbereitend mittels PSYCHOSTABILIS die magische Abwehr seiner Gefährten unterstützt. Auf Grund seines Drangs sich zu beweisen, kann er sich im Kampf auch zu kräftezehrender Kampfmagie wie dem IGNIFAXIUS auf einen einzelnen, auffälligen Gegner hinreißen lassen. Im Notfall verteidigt er sich mit seinem Magierdegen (oder als Veteran auch mittels einer entsprechenden Variante des Flammenschwerts).

Zukunft: Albin als junger Magier und neues Mitglied der Draconiter kann sich in Zukunft als wertvoller Kontakt (oder erbitterter Feind) für die Helden erweisen, sofern sie es sich mit dem Orden nicht verdorben haben. Wir empfehlen daher, ihn das Abenteuer überleben zu lassen.

Zitate: „Ach, so geht das!“

„Was gäbe ich jetzt für ein Stück frischen Kusliker Kuchen.“

„Vorán, Hesinde erwartet es von uns!“

Albin Baernsen

Alter: 27 **Größe:** 1,78 **Haarfarbe:** dunkelblond

Augenfarbe: grünbraun

MU 15 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 11 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 11

Magierdegen: **INI** 11+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** N

LeP 30 **AuP** 31 **AsP** 47 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 11 (14) **GS** 6

Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Hohe MR III, Vollzauberer, Autoritätsgläubig 6, Behäbig, Moralkodex (Hesinde), Neugier 9, Verpflichtungen (Draconiter)

Wichtige Talente: Fechtwaffen (Magierdegen) 9 (11), Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 8 (10), Sinnen-schärfe (Geruch/Geschmack) 7 (9), Betören 8, Etikette 11, Menschenkenntnis 10, Götter/Kulte (Hesinde) 9 (11), Heraldik (Bornland) 9 (11), Magiekunde (Zauberpraxis) 10 (12), Rechnen 7, Sprachenkunde 6, Heilkunde Gift 8, Liturgiekenntnis Hesinde 5, Ritualkenntnis Gildenmagie 9

Wichtige Zauberkünste: Beherrschung brechen (Zauberdauer) 12 (14), Bewegung stören (Zauberdauer) 13 (15), Blick aufs Wesen (Zauberdauer) 10 (12), Dämonenbann 9, Destructio 11, Einfluss bannen 10, Elementarbann 8, Gardianum (Schild gegen Zauber) 14 (16), Hellsicht trüben (Zone) 13 (15), Ignifaxius (Zauberdauer) 10 (12), Illusionen auf-

lösen 12, Invercano (Zauberdauer) 7 (9), Pentagramma 11, Psychostabilis (Gegenzauber) 11 (13), Schadenszauber bannen (Zauberdauer) 10 (12), Sensibar 11, weitere Zauber der Akademie 4-9, dito gildenmagische Standardzauber

Sonderfertigkeiten: Akoluth, Astrale Meditation, Aufmerksamkeit, Bannschwert, Eiserner Wille I, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Kulturkunde (Bornland, Horasreich), Merkmalskenntnis (Antimagie, Hellsicht), Kugelzauber: *Bindung der Kugel, Kugel des Hellsiebers*, Stabzauber: *Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Hammer des Magus, Verbotene Pforten*, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle.

RUSCHANE OLSCHIEFF – JÄGERIN/ NORBARDIN

Erscheinung: Ruschane Olscheff ist eine kleingewachsene, relativ gedrungene Norbardin, die durch ihre kantigen Gesichtszüge und raue Haut sehr burschikos wirkt. Nach typischer Art der Norbarden hat auch sie sich einen kahlen Streifen auf den Kopf rasiert. Sie kleidet sich stets in dunkelgrüne, braune und schwarze Kleidung, was sie in Wäldern gut tarnt. Dabei bevorzugt sie natürlich Felle und Wildleder; generell ist ihre Kleidung eher robust und bequem als modisch.

Geschichte: Ruschane wuchs in der Nähe Festums auf und hat von ihrem Vater, einem legendären Trapper, die Liebe zur Natur ebenso geerbt wie die Wortkargheit. Schon in ihrer Jugend war sie als Fährtenleserin bekannt, was sie in späteren Jahren durch ein profundes Wissen über Flora und Fauna des Bornlandes erweiterte, außerdem erwarb sie sich einen Ruf als furchtlose Jägerin. Sie arbeitet seit langem immer wieder mit den Draconitern zusammen, deren Einsatz sie für wichtig und richtig hält.

Charakter: Wie viele Wildnischaraktere ist auch Ruschane wortkarg und immer etwas abweisend wirkend. Sie macht sich nicht viel aus Menschen, weswegen sie auf Interaktion mit ihnen wenig Wert legt – die einzige Ausnahme sind hier Angehörige ihrer Sippe, die sie in regelmäßigen Abständen besucht und in deren Nähe sie förmlich aufblüht.

Rolle: Als Kundschafterin und Spurenleserin füllt die Norbardin eine wichtige Rolle in der Draconitergruppe aus, egal ob in der verwilderten Umgebung des Schlosses wie auch in Gebäuden. Sie geht der Gruppe voraus, erkundet das Gelände und schaltet eventuelle Gefahren aus.

Moral: Ruschane folgt einer Philosophie, die Ifirn sehr nahe ist: Kein Lebewesen verdient es, unnötig zu leiden, und so wird sie auch Feinden in Not Hilfe zuteilwerden lassen. Im Kampf wird sie daher darauf erpicht sein, diesem schnell ein Ende zu setzen – und dabei durchaus eine Härte an den Tag legen, die Ifirns Vater Firun alle Ehre macht.

Motivation: Die Ziele der Draconiter unterstützt Ruschane voll und ganz, weswegen sie immer wieder für den Orden arbeitet, bei dringenden Missionen sogar gänzlich ohne Bezahlung. Im Falle von Strobanooffs Schloss reizt sie zudem die Gelegenheit, einen so legendären Ort zu erkunden.

Mittel: Ruschane verfügt über sehr gute Waffen, scharfe Sinne und einen unerschütterlichen Glauben in ihre Fähigkeiten. Was sie an Ausrüstung dabei hat, ist für das Leben in der Wildnis geeignet, gut gepflegt und von guter Qualität.

Loyalität: Ruschane ist Nassin und den anderen drei gegenüber loyal, würde aber für sie nicht in einer aussichtslosen Situation ihr Leben riskieren.

Konfliktverhalten: Als gute Bogenschützin zieht Ruschane es vor, aus der Distanz zu attackieren, wobei sie sich auf Zau-

berer und Fernkämpfer konzentriert. Sollte es zum Nahkampf kommen, geht sie überlegt und gnadenlos mit ihrem Speer vor und versucht, die große Reichweite dieser Waffe auszuspielen. Als Veteranin setzt sie darauf, ihre Gegner umzureißen und mit gezielten Stichen auszuschalten, während sie Kontrahenten mit kürzeren Waffen beharrlich *gegenhält*.

Zukunft: Ruschane wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Ja.“

„Nein.“

„Kommt nur, er ist tot.“

Ruschane Olscheff

Alter: 29 **Größe:** 1,62 **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterliche Wildniskundige und Jägerin, kompetente Kämpferin

MU 14 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 10 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 15

Stoßspeer: **INI** 13+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 2W6+3 **DK** 5

Langbogen: **INI** 14+1W6 **FK** 23 **TP** 1W6+5

LeP 36 **AuP** 35 **RS** 3 **WS** 9 **MR** 4 **GS** 8

Vor-/Nachteile: Eisern, Flink, Aberglaube 6, Weltfremd (Geselligkeit) 8,

Wichtige Talente: Bogen (Langbogen) 13 (15), Speere (Stoßspeer) 13 (15), Athletik (Sprint) 10 (12), Körperbeherrschung 9, Schleichen (Wald) 10 (12), Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 10 (12), Sich Verstecken 10, Sinnenschärfe (Sehen) 10 (12), Fährtensuchen 13, Fallen stellen (Menschen) 11 (13), Orientierung 12, Wildnisleben 14, Pflanzenkunde 10, Tierkunde 10, Abrichten 9, Bogenbau (Pfeile) 10 (12), Heilkunde Wunden 8, Kochen (Tränke) 8 (10)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (15), Finte, Gezielter Stich, Kampfrelexe, Kulturkunde (Bornland), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Bornwald), Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Scharfschütze (Bogen), Schnellladen, Steppenkundig, Umreißen, Waldkundig

MALINE KUNKE – DRACONITERIN (PROFAN)/ BORNPLÄNDERIN

Erscheinung: Maline Kunske ist als trainierte, blonde Frau ein echter Hingucker und jemand, der selbst nach einer flüchtigen Begegnung in Erinnerung bleibt. Sie ist sich dessen bewusst und hat ihren Charme und ihr gutes Aussehen immer wieder zu ihrem Vorteil nutzen können. Wer sie aber im Kampf gesehen hat, wird überrascht feststellen, dass die attraktive Frau eine formidable Kämpferin ist. Bewaffnet und gerüstet sieht sie immer noch gut aus, strahlt dabei aber auch die tödliche Ruhe eines erfahrenen Recken aus.

Geschichte: Maline wuchs in einer kleinen Siedlung im Bornland auf, wo sie einem Hesindegeweihten durch ihre Neugier und schnelle Auffassungsgabe auffiel. Er nahm sie unter seine Fittiche und brachte sie als Tempelgardistin im Draconiterorden unter, nachdem er bemerkte, dass sie zwar einen wachen Geist, aber mehr noch gute Reflexe und das rechte Maß an Entschlossenheit und Wagemut vorweisen konnte, um im Kampfhandwerk geschult zu werden. Seit ihrer späten Jugend ist Maline ein vollwertiges Mitglied des Ordens, was sie bisher zu keiner Sekunde bereut hat.

Charakter: Entgegen des ersten Eindrucks ist Maline keine Frau, die sich mit ihrem Aussehen durch das Leben schlägt, sondern eine belesene junge Dame, die sich dank

ihrer kämpferischen Ausbildung ihrer Haut erwehren kann – und sich dessen voll bewusst ist. Sie ist analytisch und abwartend, reizt das manchmal aber zu sehr aus, wodurch sie unschlüssig wirkt.

Rolle: Maline ist die Nahkämpferin der Gruppe, die vor allem Nassin vor weltlichen Gefahren schützen soll, während die beiden Magier für den Schutz im arkanen Bereich zuständig sind. Sie hält sich nicht mit Diskussionen auf, sondern führt jeden Befehl des Geweihten sofort aus.

Moral: Ein klares, direktes Denken zeichnet Maline aus, wobei sie es sich oft zu einfach macht und in schwarz/weiß-Schemata denkt. Für sie besteht für vermeintlich böse Menschen keine Möglichkeit der Änderung, während das Handeln vermeintlich guter Menschen nicht in Frage zu stellen ist. Die Draconiter gehören dabei natürlich zu den Guten. **Motivation:** Der Befehl, Nassin auf der Mission zum Schloss zu begleiten, ist Malines einzige Motivation, jedenfalls vordergründig. Heimlich hegt sie Gefühle für den jungen Geweihten, der ihre Avancen aber bisher nicht erwidert hat, so dass sie hofft, ihm während dieser Mission näher zu kommen und für sich gewinnen zu können.

Mittel: Maline verfügt über gute Ausrüstung, besonders bei Waffen und Rüstung.

Loyalität: Malines Loyalität liegt zuerst bei Nassin, dann bei dem Auftrag des Ordens und dann bei ihrer Gruppe.

Konfliktverhalten: In Kämpfen wird Maline kühl und analytisch vorgehen und dabei Nassin aus der Schusslinie halten. Wenn er nicht in Gefahr ist, wird sie sich den kampfstärksten Gegner vornehmen und ihn möglichst überlegt bekämpfen. Als erfahrene Kämpferin setzt sie mit der Zweililie auf Schnelligkeit und versucht, den Feind durch einen *Ausfall* in die Defensive zu treiben, während sie gegen eine größere Übermacht oder Fernkämpfer auf Schild und Streitkolben zurückgreift – gerade dann wenn es gilt, den Rückzug zu decken oder den Magiern Zeit zu verschaffen. Als Veteranin versucht sie entweder einen Gegner mittels eines *Ausfalls* in Schach zu halten oder ihn mittels *Umreißen* zu Fall zu bringen, um ihn dann mit *Wuchtschlägen* oder gar einem *Hammerschlag* auszuschalten. *Klingensturm* und *Klingenwand* kommen dann zum Einsatz, wenn sie mit der Zweililie in einen Kampf gegen eine Übermacht verwickelt werden sollte.

Zukunft: Maline wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Wohlan, ihr habt doch gehört, was Nassin gesagt hat.“

„Der Schwertkämpfer ist meiner!“

„Nassin, könnt ihr mir aus meiner verschwitzten Unterkleidung helfen?“

Maline Kunske

Alter: 24 **Größe:** 1,69 **Haarfarbe:** blond **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: Kompetente Kämpferin und Gelehrte

MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12 **FF** 10 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14

Zweililie: **INI** 15+1W6 **AT** 19 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N

Streitkolben + Schild: **INI** 13+1W6 **AT** 17 **PA** 14

TP 1W6+4 **DK** N

Armbrust: **INI** 14+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+6

LeP 32 **AuP** 34 **RS** 2 **WS** 9 **MR** 5 **GS** 7

Vor-/Nachteile: Eisern, Gut Aussehend, Eitelkeit 8, Moralkodex Hesinde, Neugier 6, Verpflichtungen (Draconiter)

Wichtige Talente: Armbrust (Leichte Armbrust) 10 (12), Hiebaffen (Streitkolben) 11 (13), Stäbe (Zweililie) 14 (16), Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung (Schmerzen ignorieren) 9 (11), Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 9, Geschichtswissen 7, Götter/Kulte (Hesinde) 8 (10), Kriegskunst (Taktik) 9 (11), Magiekunde 6, Rechtskunde (Bornland) 9 (11), Fahrzeug lenken 8, Heilkunde Wunden 8, Liturgiekenntnis Hesinde 5

Sonderfertigkeiten: Akoluth, Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (13), Finte, Kampfrelexe, Kulturkunde (Bornland), Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Gambeson), Schildkampf I, Umreißen, Wuchtschlag

DER DRUIDE

MELCHER – DRUIDE

Erscheinung: Melcher ist ein in die Jahre gekommener, aber immer noch drahtiger Mann von großem Wuchs. Seine Kleidung besteht v.a. aus einfachen und funktionalen Teilen, Metall ist hierbei nicht zu entdecken.

Geschichte: Melcher erfuhr seine Ausbildung in den dunklen Wäldern der Nordmarken und streifte anschließend durch die Wälder Aventuriens, um das Wesen Sumus zu ergründen. Hierbei entdeckte er im tiefen Sewerien die „Lebensadern Sumus“ (die Kraftlinien) und verfolgte sie so lange, bis er dabei auf Schloss Strobanoff stieß und diesen Ort als alte, druidische Kultstätte erkannte. Dass genau dort Strobanoff seinen großen Wohnsitz errichtet hatte und zudem das Land als Weide- und Ackerland urbar gemacht worden war, entsetzte Melcher. Seine Versuche, mit dem Schlosseigentümer zu sprechen, schlugen in letzter Konsequenz fehl, sodass er sich gezwungen sah, die Bewohner des Schlosses zu vertreiben und das Land der Natur zurückzugeben (zu seinem „Fluch“ siehe Seite 8). Melcher war insoweit erfolgreich, dass beinahe alle Bediensteten Strobanoff verließen. Der Druiden aber hielt sich in der Gestalt eines Baumes (mittels WEISHEIT DER BÄUME) im Hintergrund und ließ der Natur ihren Lauf – wohlwissend, dass der alte Glücksritter nicht mehr lange leben würde. Nach dessen Tod konnte sich der Druiden daran machen, Jagdschloss und Gelände vor erneuter Inbesitznahme zu schützen, indem er die ersten neugierigen Abenteurer mittels seiner Kräfte vertrieb und unter den Bewohnern der umliegenden Dörfer Gerüchte über garstige Geistererscheinungen und gefährliches Getier streute. Anschließend blieb Melcher weiterhin vor Ort, um die Kultstätte zu schützen. Sofern keine Gefahr droht, verbringt er große Teile des Jahres in Baumgestalt.

Charakter: Melcher ist der Einsiedler und Einzelgänger; selbst für einen Druiden ist er eigenbrötlerisch und abweisend geworden. Nachdem er mit Strobanoff nicht mehr sprechen konnte, zog er sich mehr und mehr von den Menschen zurück, was auch dazu führte, dass er keinen Nachfolger ausbildete und so allein auf dem weitläufigen Gelände des Schlosses

lebt. Er kümmert sich nicht um das Schicksal anderer Menschen, für ihn ist mittlerweile nur noch die Unversehrtheit der Natur und der druidischen Kultstätte wichtig. Zu Tieren kann er hingegen richtiggehend gütig und nachsichtig sein.

Rolle: Als optionale Figur kann Melcher dazu genutzt werden, einer weit vorne liegenden Partei den Sieg noch zu nehmen, indem er sie mit seiner ganzen Macht angreift, da sie seinen Zorn durch ihren frevelhaften Umgang mit der Natur auf sich gezogen haben. Auch kann er gegen alle Parteien gleichermaßen vorgehen und versuchen, die Eindringlinge so schnell wie möglich zu vertreiben. Andererseits besteht durchaus die – wenngleich nicht einfache – Möglichkeit, dass die Helden durch ihr Auftreten das Vertrauen des alten Druiden und in ihm einen wertvollen Verbündeten gewinnen.

Moral: Der Schutz der (ehemaligen) Kultstätte hat für Melcher oberste Priorität, ihm ordnet er alles Weitere unter. Dabei hat er sich jedoch auch nach all den Jahren ein Gewissen bewahrt und wird sich bemühen, Konflikte nicht unnötig eskalieren zu lassen und Leben zu bewahren. Nichtsdestotrotz wird er jedoch – wie bereits früher bei Strobanoff – konsequent und auch kompromisslos in seinem Vorgehen sein, falls es notwendig wird. Dies kann für ihn dann durchaus zu einer moralischen Gratwanderung werden.

Motivation: Melcher hat sich in den letzten Jahren mit seiner Rolle als Hüter der uralten Kultstätte abgefunden. Als die verschiedenen Parteien auf der Jagd nach Strobanoffs Schätzen beim Jagdschloss eintreffen, wird sein Kampfeswille geweckt und er macht sich daran, die Eindringlinge zu vertreiben. An den Gegenständen und Artefakten Strobanoffs hat er kein Interesse. Ebenso wenig lässt er sich von einer der Parteien bestechen – an Geld und Wertgegenständen hat er schlicht kein Interesse. Je schneller er wieder allein sein kann, desto besser.

Mittel: Als altem und in der Wildnis abgehärtetem Druiden stehen Melcher seine beträchtlichen Fähigkeiten im magischen Bereich zur Verfügung, außerdem ist er ein hervorragender Jäger und in körperlich guter Verfassung. Seine



Ausrüstung beschränkt sich allerdings auf das zum Überleben Notwendige, hier ist er allen anderen Parteien klar unterlegen, was er jedoch durch seine extrem gute Kenntnis des Geländes ein Stück weit wettmachen kann. Zudem kann er auf Geister oder Elementare und Tiere zurückgreifen, die unter seinem Kommando stehen bzw. seine Wünsche erfüllen.

Loyalität: Melchers Loyalität gilt voll und ganz der druidischen Kultstätte.

Konfliktverhalten: Melcher wird die Bedingungen eines Kampfes und einer Konfrontation in den meisten Fällen selber bestimmen und durch seine überragenden Fähigkeiten im Überleben in der Natur, die durch EINS MIT DER NATUR und den *Schutz des Dolches* noch weiter verbessert werden, kaum zu fassen sein. Durch die KÖRPERLOSE REISE ist er in der Lage, ungesehen jeden Ort auf dem Grundstück zu beobachten und als zaubermächtiger Geist aufzutauchen, dem kaum beizukommen ist. Sieht er sich zum massiveren Angriff gezwungen, wird er sich Hilfe durch beherrschte Tiere (HERR ÜBER DAS TIERREICH) sowie Elementare sichern (ELEMENTARER DIENER). Wenn er sich auf seine KÖRPERLOSE REISE begibt, wird er seinen Körper von mindestens einem Humusgeist bewachen lassen, wenn die Gefahr besteht, dass er gefunden werden könnte. In einem direkten Kampf, der ihm aufgezwungen wird, wird er bei einzelnen Gegnern mittels ZORN DER ELEMENTE brutal und hart zuschlagen, bei mehreren jedoch die Flucht mittels NEBELLEIB antreten. Seine Beherrschungskünste (BÖSER BLICK, BAND UND FESSEL) setzt er vornehmlich über Fernzauberei in körperloser Geistgestalt oder in Verbindung mit BLICK DURCH FREMDE AUGEN ein. Melcher hat aufgrund seiner Lebenserfahrung und magischen Macht vielfältige Möglichkeiten, einem Kampf zu entgehen und wird sein Leben auch nicht leichtfertig wegwerfen. Seine Aktionen sind für ihn insbesondere dann erfolgreich, wenn seine Feinde gar nicht merken, dass er überhaupt zugegen ist.

Zukunft: Wenn sich die Helden mit Melcher gut stellen oder ihn zumindest durch respektvollen Umgang mit der Natur beeindrucken können, bietet es sich an, den Druiden als Kontakt der Gruppe weiterhin zu nutzen – gerade für Naturcharaktere, Druiden und Hexen kann er ein guter Lehrmeister sein. Sollten es sich die Helden hingegen mit dem Druiden verscherzen, so wird dieser sie erbittert bekämpfen, allerdings nur in einem ganz extremen Fall dafür die Wacht über die Kultstätte aufgeben.

Zitate: „Verschwindet, ihr Narren!“

„Wer Frevel gegen die Natur begeht, muss dafür büßen!“

„Nein. Geht weg.“

Alter: 82 **Größe:** 1,71 **Haarfarbe:** grau **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: brillanter Druiden und brillanter Wildniskundiger

MU 16 **KL** 17 **IN** 15 **CH** 16 **FF** 11 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 11

Kampfstab: **INI** 11+1W6 **AT** 11 **PA** 16 **TP** 1W6+1 **DK** NS

LeP 29 **AuP** 27 **AsP** 93 **RS** 1 **WS** 7 **MR** 11 (18) **GS** 7

Vor-/Nachteile: Gutes Gedächtnis, Vollzauberer, Prinzipientreue (Verteidigung druidischer Heiligtümer, Schutz der Erdriesin Sumu), Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Weltfremd 10 (städtisches Treiben)

Wichtige Talente: Stäbe (Kampfstab) 11 (13), Körperbeherrschung 7, Schleichen 10, Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren, Schmer-

DER DRUIDE IM SPIEL

Sowohl der Auftritt Melchers als auch seine Rolle in diesem Abenteuer sind stark davon abhängig, für welche Geschichte des Schlosses Sie sich entschieden haben (siehe Seite 10). Vom Hintergrund ist der Druiden vor allem dann vorgesehen, wenn Strobanoff von dessen „Fluch“ getroffen wird (und Melcher dabei auf die *Druidenrache* verzichtet).

Sie können ihn allerdings auch als Verbündeten Iljan Strobanoffs aufziehen, der dem Druiden tatsächlich Gehör schenkte und zusagte, alle Bediensteten heim zu senden, sobald die Umbauten abgeschlossen seien. Auch könnte es Strobanoff selber gewesen sein, der Melcher vom „Fluch“ überzeugt, um so eine weitere Hürde für Abenteuerer sowie einen mysteriösen Ruf des Schlosses zu schaffen. Ob der Schlossherr dem Diener Sumus von Ghulshevs Schädel berichtete oder aber dieses dunkle Geheimnis auch vor ihm verbarg, obliegt Ihnen.

zen ignorieren) 17 (19), Sich Verstecken (Wald) 10 (12), Sinnenschärfe (Gehör) 10 (12), Menschenkenntnis 11, Fährtensuchen 14, Orientierung 15, Wildnisleben 17, Geschichtswissen (Bornland) 14 (16), Magiekunde (Zauberpraxis) 16 (18), Pflanzenkunde (Wald) 15 (17), Tierkunde (Bornland) 14 (16), Heilkunde Wunden (Schnitte) 10 (12), Heilkunde Krankheit 12, Kochen (Tränke) 14 (16), Ritualkenntnis (Druiden) 15

Wichtige Zauberfertigkeiten: Band und Fessel (Zauberdauer) 15 (17), Blick aufs Wesen (Zauberdauer) 14 (16), Blick durch fremde Augen (Zauberdauer) 15 (17), Blick in die Vergangenheit (Kosten) 12 (14), Böser Blick (Zauberdauer, Reichweite) 17 (19), Eins mit der Natur 15, Eisenrost (Zauberdauer) 12 (14), Elementarer Diener (Zauberdauer) 15 (17), Fluch der Pestilenz (Zauberdauer) 11 (13), Geisterbann 14, Geisterruf (Zauberdauer) 15 (17), Herr über das Tierreich 14, Körperlose Reise (Fernzauber) 12 (14), Leib der Erde 14, Meister der Elemente 13, Memorans (Zauberdauer) 11 (13), Nebelleib 11, Odem (Zauberdauer) 16 (18), Pestilenz erspüren 12, Seelenwanderung 11, Wand aus Dornen (Zauberdauer) 16 (18), Weisheit der Bäume 16, Zorn der Elemente (Kosten sparen) 15 (17), sowie weitere Sprüche des druidischen Allgemeinguts auf 7-12

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Aufmerksamkeit, Ausweichen I (9), Druidenrache, Eiserner Wille I+II, Gedankenschutz, Gefäß der Sterne, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Kraftkontrolle, Matrixverständnis, Meisterliche Regeneration, Merkmalskenntnis (Elementar gesamt, Geisterwesen, Herbeirufung, Hellsicht, Temporal), Regeneration I+II, Herrschaftsrituale: *Wachs der Herrschaft*, *Miniatur der Herrschaft*; Dolchzauber: *Bann des Dolches*, *Gespür des Dolches*, *Lebenskraft des Dolches*, *Leib des Dolches*, *Licht des Dolches*, *Schutz des Dolches*, *Weihe des Dolches*; Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberoutine, Zauber unterbrechen

*) Die oben genannten Werte gelten für Melcher, falls er einen Teil seiner Lebenszeit mittels WEISHEIT DER BÄUME in Baumgestalt verbracht hat. Sollte Melcher in ihrer Runde die ganze Zeit über aktiv gewesen sein, reduzieren sich all seine Eigenschaften um 2 (KL und MU nur um 1), zudem die LE um 3 Punkte und die AU um 5. Seine sonstigen Werte und Fähigkeiten bleiben erhalten, da er im Laufe der Jahre große Erfahrungen gesammelt hat, die von seinem Alter nicht beeinträchtigt werden. Unverändert bleiben auch seine AsP, da er diese entweder durch den Zauber oder aber alternativ zahlreiche *Große Meditationen* gewonnen hat.

DER (VERMEINTLICHE) ERBE

- Ugo Strobanoff – Geschäftsmann
- Malinja Peddersjepen – Söldnerin (leichtes Fußvolk)/ Festum
- Haraike Glumske – Söldnerin (leichtes Fußvolk)/ Festum
- Rondraldinho Rendeiro – Spitzel & Magiedilettant/ Almada
- Hilgert Bartlenhaus – Schwertgeselle/ Gareth

MOTIVATION/ZIEL: WAS TREIBT SIE AN?

Geld, Macht und Einfluss hat Ugo Strobanoff als erfolgreicher Geschäftsmann im Lieblichen Feld zur Genüge. So hat sich sein Interesse in den letzten Jahren vermehrt seltenen Artefakten und Kunstgegenständen zugewandt, wo er doch nun über die Mittel verfügt, diese an sich zu bringen; immerhin versprechen die einen großen Profit und machen sich zudem in der privaten Sammlung hervorragend. Als Ugo vor einiger Zeit von einem verlassenen Jagdschloss eines erfolgreichen Abenteurers irgendwo im Bornland hörte, war sein Interesse schlagartig geweckt. Er ließ einige Gelehrte Nachforschungen anstellen, die ihm berichten konnten, dass es tatsächlich einen gewissen Strobanoff gibt, der ohne Erbe vor Jahrzehnten verstorben ist und dessen Anwesen seitdem niemand mehr betreten hat. Besser noch: Dieser Strobanoff war als erfolgreicher Glücksritter bekannt und dadurch zu Ruhm und Reichtum gekommen. Ugo, schon immer Geschäftsmann durch und durch, erkannte sofort den monetären Wert, den solche Artefakte für Magier, Akademien und Sammler haben würde (jedenfalls für die Teile, die er nicht selbst behalten möchte). Kurz entschlossen machte er sich mit seinem Leibwächter Hilgert und seiner rechten Hand Rondraldinho auf dem Weg nach Festum. Dort heuerten sie zwei skrupellose Söldnerinnen an und machten sich auf dem Weg zum Jagdschloss. Das taten sie relativ überstürzt, als Rondraldinho erfuhr, dass schon andere Parteien in Festum gesehen waren, die sich ebenfalls nach dem Jagdschloss erkundigt hatten. Malinja und Haraike haben sich einzig und allein wegen der sehr guten Bezahlung angeschlossen.

CHARAKTER: WELCHEM KLISCHEE ENTSPRICHT DIESE GRUPPE?

Ugo Strobanoff und seine Mitstreiter sind der klassische Bösewicht und seine Helfershelfer, die sich ein Ziel gesetzt haben und das mit allen Mitteln verfolgen. Abgesehen vom Erlangen möglichst vieler Schätze interessiert sie nicht viel. Sie sind skrupellos in der Wahl ihrer Mittel und schrecken vor nichts zurück, um Konkurrenten auszuschalten oder ihnen das Artefakt abzunehmen.

MITGLIEDER: WER IST DABEI?

Als erfolgreicher Händler ist **Ugo Strobanoff** es gewohnt, seinen Willen zu bekommen (und dabei notfalls mit viel Geld nachzuhelfen) und seine Anweisungen befolgt zu sehen. Er ist nicht sonderlich an anderen Menschen interessiert, kann aber relativ charmant sein, wenn er jemanden überzeugen muss, für ihn zu arbeiten. Schnell wird danach aber seine Maske fallen und er sich als der kaltherzige nur auf seinen eigenen (monetären) Vorteil bedachte Mensch entpuppen, der er ist. Seine Mitstreiter sind zwei skrupellose Söldnerinnen, die

ERBE?

Ugo Strobanoff teilt zwar den Nachnamen des verblichenen Schlossherren, was dem gerissenen Geschäftsmann allerdings in erster Linie egal ist, ist er doch vorrangig an den Reichtümern interessiert, die das Jagdschloss bietet. Es ist Ihnen als Meister daher freigestellt, ob Ugo tatsächlich ein (entfernter) Verwandter Iljans ist oder ob er nur zufällig den gleichen Nachnamen trägt. Sollten sie Ugo als legitimen Nachfahren nutzen wollen, hat dieser auch die Motivation, das legitime Erbe anzutreten und Jagdschloss, Land und Titel (bzw. das womöglich verschollene Testament) an sich zu bringen.

ohne mit der Wimper zu zucken jeden Auftrag Ugos befolgen und sprichwörtlich über Leichen gehen. **Rondraldinho** steht schon seit einigen Jahren in Ugos Diensten und hat sich an die sehr gute Bezahlung und das luxuriöse Leben gewöhnt. Er agiert als Ugos rechte Hand und nutzt seine Verbindungen in die Unterwelt und zum Adel, um Ugos Geschäften zum Erfolg zu verhelfen.

Hilgert wiederum ist Ugo treu ergeben und sieht seine Aufgabe darin, alle physischen Bedrohungen von dem ihm körperlich unterlegenen Händler fernzuhalten. Da Hilgerts Familie von der Blauen Keuche dahingerafft wurde, betrachtet er Ugo als seine Familie, was dieser nur zu gerne ausnutzt.

RESSOURCEN: WELCHE MITTEL STEHEN ZUR VERFÜGUNG?

Ugos Mittel sind quasi unbegrenzt, sein einziges Problem ist der Zeitdruck. Er ist als Letzter auf das Jagdschloss und das Artefakt gestoßen, so dass er zwar über die beste Ausrüstung verfügt, die sich in der kurzen Zeit besorgen ließ, aber über das geringste Wissen. Geld spielt weiterhin für Ugo keine Rolle, hier haben Sie als Meister freie Hand und können mit den Dukaten nur so um sich werfen, zumal Ugo weiß, dass Großzügigkeit sich die Loyalität von Malinja und Haraike erkaufte.

STRATEGIE: WIE GEHEN SIE VOR?

Ugo Strobanoff stürmt mit der Tür ins Haus. Als (vorgegebener oder echter) Neffe sieht er sich als legitimen Besitzer des Schlosses und aller Reichtümer, aber auch ohne verwandtschaftliche Bande wird er sich kaum zurückhalten. Ihm ist dabei bewusst, dass sowohl die Draconiter als auch die Festumer Magier Fähigkeiten haben, die seiner Gruppe fehlen (besonders im magischen Bereich), aber das wird ihn nicht davon abhalten, auch ihnen gegenüber forsch und fordernd aufzutreten. Leises Auftreten ist seine Sache nicht und so wird er auch im Schloss selbst forsch voranschreiten, dabei aber seine Söldlinge die gefährlichen Aufgaben übernehmen lassen.

KOOPERATION: MIT WEM WÜRD SICH DIESE PARTEI VERBÜNDEN?

Da Ugo Strobanoff klar ist, dass alle anderen Gruppen einen großen Wissensvorsprung in Bezug auf das Artefakt haben, wird er sich mit allen verbünden, dabei aber mit Sicherheit



jeden Partner hintergehen, sobald sich die Möglichkeit dazu bietet. Am Ende zählt für ihn nur, dass er, Ugo Strobanoff, seinen Schnitt macht und so viele Artefakte und Schätze wie möglich aus dem Schloss birgt.

UGO STROBANOFF – KUSLIKER GESCHÄFTSMANN/ BORNLÄNDER

Erscheinung: Ugo Strobanoff ist ein großer, schwerer Mann, dem das bornländische Erbe auf hundert Schritt anzusehen ist. Von seiner Leibesfülle sollte sich aber niemand täuschen lassen, stecken darunter doch gut trainierte Muskeln – Ugo hat die Kraft eines Bären (manche sagen, dass er auch dessen schlechte Launen hätte). Mit dichtem schwarzem Haar und ebensolchem Vollbart und tiefliegenden Augen kann der Geschäftsmann sehr einschüchternd wirken, da helfen auch seine nach neuester Kusliker Mode geschnittenen teuren Kleider nichts.

Geschichte: Ugos Vater hat sich in und um Kuslik als gewitzter Schmuggler und Fälscher einen Namen gemacht, wodurch der junge Ugo früh in Kontakt mit ehrbaren und weniger ehrbaren Geschäftsleuten kam. Die Verlockung des schnellen Geldes war groß genug für ihn, um schon früh in diversen Geschäftsfeldern aktiv zu werden, die sich von illegalen Aktivitäten bis zu vollkommen gesetzestreuen Geschäften erstreckten. Ugo kam zu Reichtum und ließ dabei den einen oder anderen Rivalen verschwinden, was seiner Reputation als *ehrenwerter Geschäftsmann* nur zuträglich war. Mittlerweile laufen seine Geschäfte so gut (auch dank seiner beiden Söhne), dass sich Ugo mit dem Sammeln von Artefakten und Kunstgegenständen die Zeit vertreiben kann, was ihn schlussendlich auf die Spur von Schloss Strobanoff brachte.

Charakter: Als *ehrenwerter Geschäftsmann* und körperlich beeindruckender Mann ist Ugo es gewohnt, in jeder Gruppe das Alphetier zu sein, das immer seinen Willen bekommt. Er hält andere Menschen für prinzipiell bestechlich – Ausnahmen (wie viele Geweihte) werden ignoriert oder ausgeschaltet, manchmal verschwinden sie auch einfach. Dabei geht Ugo durchaus gewitzt vor, sein wahres Naturell ist aber eher gradlinig und brutal angelegt, was besonders in Stresssituationen deutlich wird. In der Expeditionsgruppe sieht er sich als uneingeschränkter Anführer, was auch von keinem der Gruppenmitglieder bestritten wird.

Rolle: Initiator, Geldgeber, Anführer, Strategie: Ugo nimmt einige Rollen in der Expeditionsgruppe ein. Ohne ihn würde die Unternehmung nicht stattfinden, dementsprechend unerschütterlich ist sein Führungsanspruch.

Moral: Ugo ist skrupellos und in der Wahl seiner Mittel nicht zimperlich; wer ihm im Weg steht, muss mit allem rechnen. Er hat die weite Reise von Kuslik ins Bornland nur gemacht, um so viele Artefakte wie möglich zu bergen und wird sich dabei von niemandem aufhalten lassen. Wenn sich andere Parteien durch Skrupel oder moralische Überlegungen behindern, soll es ihm nur recht sein, ihn plagen solche Themen nicht.

Motivation: Artefakte (und Reichtümer an sich) sind Ugos Motivation. Dabei begehrt er sie nicht nur des monetären Werts wegen, sondern auch wegen des Ruhmes. Wenn sich dabei herausstellen sollte, dass er der Nachfahre eines adligen Bornländers ist und ein Jagdschloss für ihn abfällt, umso besser.

Mittel: Ugos weltliche Mittel sind beträchtlich: An Dukaten wird er im Abenteuer keinen Mangel haben, auch wenn er sie großzügig einsetzt, um sich beispielsweise Informationen oder Loyalität zu erkaufen. Die Ausrüstung, die er bei sich

trägt, ist von bester Qualität. Im arkanen Bereich ist er dafür überraschend schlecht ausgerüstet, wenn seine Leidenschaft für Artefakte betrachtet wird.

Loyalität: Ugos Loyalität gilt einzig und allein ihm selbst. Für seine Leute hat er soviel Loyalität übrig, dass er sie nicht in einen sinnlosen Tod schicken würde, aber letztendlich sind sie ihm egal. Einzig Rondraldinho als sein Vertrauter kann mit etwas mehr Loyalität rechnen, sollte sich aber nicht darauf verlassen, wenn es hart auf hart kommt.

Konfliktverhalten: Geradliniges Vorgehen ist Ugos Lebensmotto. So auch im Kampf: Armbrüste, die den Gegner mit Bolzen eindecken, sind dabei seine bevorzugte Kampföffnung, danach wird sich Ugo weiterhin zurückhalten und mit Balestrina und Armbrust weiter aus der Distanz schießen, während seine Leute im Nahkampf aktiv werden. Dass ihm insbesondere Magiebegabte gefährlich werden können, weiß er natürlich.

Zukunft: Ugo sollte das Abenteuer überleben.

Zitate: „Meine Dukaten, mein Gesetz!“

„Auf sie, ihr Hunde!“

„Wie sicher seid ihr euch der Loyalität eurer Leute?“

Ugo Strobanoff

Alter: 34 **Größe:** 1,97 **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Händler und Armbrustschütze

MU 12 KL 14 IN 14 CH 15 FF 12 GE 12 KO 13 KK 12

Streitaxt: INI 6+1W6 **AT 12 PA 11 TP 1W6+4 DK N**

Windenarmbrust: INI 6+1W6FK 24 **TP 2W6+4**

Balestrina: INI 6+1W6 **FK 24 TP 1W6+4**

LeP 31 AuP 31 RS 4 WS 7 MR 6 GS 5

Vor-/Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Begabung Armbrust, Linkshänder, Wohlklang; Arroganz 6, Goldgier 9, Unfähigkeit Naturtalente

Wichtige Talente: Armbrust (Balestrina, Windenarmbrust) 14 (16), Hiebaffen (Streitaxt) 7 (9), Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe (Sehen) 7 (9), Etikette (Horasreich) 12 (14), Gassenwissen 9, Menschenkenntnis 13, Überreden (Feilschen) 14 (16), Überzeugen 10, Kryptographie 7, Rechnen 10, Rechtskunde 9, Schätzen (Antiquitäten, Materialwert) 12 (14), Handel (Bornland, Horasreich) 15 (17)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Bornland, Horasreich), Ortskenntnis (Kuslik), Scharfschütze (Armbrust), Schnellladen (Armbrust)

MALINJA PEDDERSJEPEN – SÖLDNERIN (LEICHTES FUßVOLK)/ FESTUM

Erscheinung: Malinja Peddersjepen hat schon einige Schlachten im Leben geschlagen, was sich in ihrem Aussehen niedergeschlagen hat: ihr Körper ist übersät mit kleinen und größeren Narben, selbst ihr Gesicht ist davon nicht verschont geblieben. Die kurzgeschnitten Haare und die mehrfach gebrochene Nase lassen Malinja wenig feminin wirken, was durch den drahtigen Körperbau noch unterstrichen wird.

Geschichte: Malinja kommt aus einem ärmlichen Viertel Festums, aus dem sie als junges Mädchen floh, nachdem sie wieder und wieder erlebt hatte, als wie schwach und wehrlos sie dort angesehen wurde. Sie schloss sich früh einem Söldnerbanner an, wo sie anfangs als Mädchen für alles arbeitete,

ehe sie sich mit Zähigkeit und Härte zu einem vollwertigen Mitglied hocharbeitete. In den folgenden Jahren bereiste sie ganz Aventurien und kämpfte an allen möglichen Orten. Älter (und insgeheim des ewigen Kämpfens müde) geworden sucht sie nun vermehrt nach ruhigeren Aufträgen, die gerne auch etwas langfristiger sein dürfen. In Haraïke hat sie dabei vor einiger Zeit eine Partnerin gefunden, die nach einem ähnlichem Leben strebt.

Charakter: Eine Kindheit im Armenviertel und ein Leben als Söldnerin machen hart, so verwundert es nicht, dass Malinja genau das ist. Sie geht sprichwörtlich über Leichen und ist gegen andere genau so hart wie gegen sich selbst. Sie weiß, dass sie außer ihrer Kampfkraft kaum eine Begabung hat, um ihren Unterhalt zu verdienen, auch wenn sie sich manches Mal wünscht, ein ruhiges Leben eingeschlagen zu haben. Kindern gegenüber ist sie daher nachsichtiger geworden, auch wenn diese oft von Malinjas Äußerem eingeschüchtert sind.

Rolle: Zusammen mit Haraïke bildet Malinja das effektive Nahkampfgespann in Ugos Gruppe. Zwar steht ihnen Rondraldinho oft zur Seite, lässt sich aber immer wieder zurückfallen, um mit gezielten Armbrust- und Balestrinaschüssen zu attackieren, so dass die beiden Söldnerinnen im Kampf die Hauptlast tragen müssen – das ist ihnen seit vielen Jahren vertraut, entsprechend abgebrüht und effektiv gehen sie dabei vor.

Moral: Malinja kümmert sich in erster Linie um Malinja. Mit Abstand folgt dann Haraïke, danach kommt niemand mehr. Im Zweifelsfall würde die Söldnerin Ugo im Stich lassen, allerdings bleibt sie immer ihrem (persönlichen) Ehrenkodex treu und würde beispielsweise nie zu einem Gegner überlaufen, auch wenn der besser bezahlen sollte.

Motivation: Die Hoffnung auf eine relativ ruhige Anstellung als Leibwächterin Ugos hat sich für Malinja nicht erfüllt, dafür ist der Geschäftsmann zu unberechenbar. Auch wenn sie sich immer wieder dafür verflucht, in Ugos Dienste getreten zu sein, ist seine sehr gute Bezahlung doch ein guter Grund, bei ihm zu bleiben. An der Schatzsuche im Schloss ist sie im Grunde nicht interessiert, sie geht dahin, wo ihr Auftraggeber hingeht.

Mittel: Malinja verfügt über sehr gute Ausrüstung und erstklassige Bewaffnung; zudem sind ihre physischen Fähigkeiten sehr gut.

Loyalität: Malinja ist Ugo gegenüber genau so lange loyal, wie er sie bezahlt. Sollte das irgendwann nicht mehr möglich sein, wird sie ohne mit der Wimper zu zucken aus den Diensten des Geschäftsmannes ausscheiden (vorzugsweise natürlich gemeinsam mit Haraïke).

Konfliktverhalten: Im Kampf wird Malinja zuerst mit der Armbrust auf den vermeintlich stärksten Gegner schießen, um ihn schon vor dem Nahkampf nach Möglichkeit zu verwunden. Sollte sich ein Magier in der gegnerischen Gruppe befinden, wird sie diesen als ersten attackieren. Die Armbrust wird sie nur dann nachladen, wenn sie sich in einer dafür geeigneten Position befindet (z. B. auf einem Dach hockend), andernfalls wird sie in den Nahkampf gehen und dort auf *Finte* und *Wuchtschlag* setzen. Die Veteranin Malinja wird zudem die *Formation* nutzen, um mit Haraïke zusammen zu kämpfen.

Zukunft: Malinja wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Wessen Gold ich nehme, dessen Lied singe ich.“
„Es ist nichts Persönliches.“
„Was glotzt du so? Noch nie eine Frau gesehen?“

Malinja Peddersjeppen

Alter: 38 **Größe:** 1,72 **Haarfarbe:** dunkelblond **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: meisterliche Söldnerin, kompetente Schützin

MU 14 KL 10 IN 14 CH 11 FF 11 GE 14 KO 14 KK 15

Schwert und Holzschild: INI 8+IW6 AT 18 PA 17

TP IW6+5 DK N

Leichte Armbrust: INI 9+IW6 FK 20 TP IW6+6

LeP 41 AuP 35 RS 4 WS 9 MR 4 GS 6

Vor-/Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft VI, Goldgier 7, Verpflichtungen (Ugo Strobanoff)

Wichtige Talente: Armbrust (Leichte Armbrust) 10 (12), Schwerter (Langschwert) 14 (16), Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 10 (12), Sinnenschärfe 7, Fesseln/Entfesseln 8, Wildnisleben 8, Kriegskunst 8, Heilkunde Wunden (Schnitte) 8 (10)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kulturkunde (Bornland), Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I+II, Schnellziehen, Wuchtschlag

HARAIKE GLUMSKE – SÖLDNERIN (LEICHTES FUßVOLK)/ FESTUM

Erscheinung: Haraike Glumske ist nicht nur vom Namen her die typische Bornländerin, auch beim Körperbau, den Haaren und dem Schnitt ihres Gesichts findet sich das bornländische Erbe wieder. Dabei ist sie keineswegs unattraktiv, was aber durch ihr völliges Desinteresse an der Akzentuierung ihrer Weiblichkeit (oder auch nur gründlicher Körperhygiene) in den Hintergrund rückt. Haraike ist so gut wie nie ohne ihre Rüstung anzutreffen, die sie ebenso gut pflegt wie ihre Waffen, während der Rest ihrer Ausrüstung und Kleidung in eher schlechtem Zustand ist.

Geschichte: Haraike wuchs als Waisenkind in Festum auf, was einem Leben auf der Straße gleichkommt. Als sich ihre erste Liebe als skrupelloser Zuhälter entpuppte, gelang es ihr, ihn zu töten und aus Festum zu fliehen. Nach vielen Irrungen und Wirrungen schloss sie sich einem Söldnerbanner an, das vor einigen Monaten aber seine letzte Schlacht schlug und aufgerieben wurde, woraufhin sich Haraike zurück nach Festum begab. Dort traf sie auf Malinja, mit der sie seitdem gemeinsam als Söldnerin und Leibwächterin arbeitet.

Charakter: Haraike ist das einfache, im Grunde seines Herzens gutmütige Mädchen, dem das Leben immer wieder Knüppel zwischen die Beine wirft. Im Laufe der Zeit hat sie daher gelernt, hart und unnahbar zu wirken, was sie nur in Gegenwart von Malinja ablegen kann und will. Sie erwartet nicht viel vom Leben, musste sie doch um alles kämpfen, und geht davon aus, dass sich das auch den Rest ihrer Tage nicht mehr ändern wird.

Rolle: Genau wie Malinja ist Haraike für die Beseitigung von Gegnern zuständig, was sie effektiv und ohne große Skrupel erledigt.

Moral: Haraike hat lernen müssen, dass sie sich im Leben auf niemanden verlassen kann, entsprechend ich-bezogen ist sie. Die Bekanntschaft mit Malinja hat sie beginnen lassen,

an dieser Weltsicht zu zweifeln, aber sie ist noch weit davon entfernt, anderen Menschen gute Absichten zu unterstellen oder gar zu vertrauen.

Motivation: Das Geld Ugo Strobanoffs ist für Haraike Motivation genug, ihn auf seiner Schatzsuche zu begleiten. Wenn sie nebenbei einige Wertgegenstände an sich bringen kann, umso besser.

Mittel: Haraikes körperliche Fähigkeiten sind beeindruckend und ihre Waffen und Rüstung in bestem Zustand. Magische Ausrüstung besitzt sie nicht, da sie dieser aufgrund ihres Aberglaubens nicht traut. Sie trägt gut 50 Dukaten in einigen Geheimtaschen am Leib, was ihren gesamten Besitz darstellt.

Loyalität: Haraike hat begonnen, nicht nur sich selbst gegenüber loyal zu sein, sondern auch Malinja bei den Auswirkungen ihrer Entscheidungen mit einzubeziehen. Ugo gegenüber ist sie so lange loyal, wie er zahlt. Sollte ein Konkurrent deutlich bessere Bezahlung bieten, würde sie über die Offerte zumindest nachdenken, Söldnerkodex hin oder her.

Konfliktverhalten: Im Kampf wird Haraike zuerst mit der Armbrust auf den vermeintlich stärksten Gegner schießen, um ihn schon vor dem Nahkampf nach Möglichkeit zu verwunden. Sollte sich ein Magier in der gegnerischen Gruppe befinden, wird sie diesen als Ersten attackieren. Die Armbrust wird sie nur dann nachladen, wenn sie sich in einer dafür geeigneten Position befindet (z. B. auf einem Dach oder allgemein in Deckung hockend), andernfalls wird sie in den Nahkampf gehen und dort auf *Finte* und *Wuchtschlag* setzen. Die Veteranin Haraike wird zudem die *Formation* nutzen, um mit Malinja zusammen zu kämpfen, kann aber auch gegen geeignete Gegner mit *Hammerschlag* massiven Schaden anrichten.

Zukunft: Haraike wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Lasst mich mit eurer Moral in Ruhe. Die Götter waren mir noch nie wohlgesonnen, warum sollte sich das jetzt ändern? Warum sollte ich mich um die Moral ihrer Diener scheren?“

„Wer liebt, wird nur verletzt.“

„Gebt auf, wenn euch euer Leben lieb ist!“

Haraike Glumske

Alter: 25 **Größe:** 1,69 **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: meisterliche Söldnerin und kompetente Taktikerin

MU 15 KL 12 IN 13 CH 12 FF 10 GE 13 KO 13 KK 15

Schwert und Holzschild: INI 8+IW6 AT 19 PA 16

TP IW6+5 DK N

Leichte Armbrust: INI 9+IW6 FK 20 TP IW6+6

LeP 34 AuP 35 RS 4 WS 9 MR 5 GS 6

Vor-/Nachteile: Eisern, Zäher Hund; Aberglaube 6, Verpflichtungen (Ugo Strobanoff)

Wichtige Talente: Armbrust (Leichte Armbrust) 10 (12), Schwerter (Langschwert) 15 (17), Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 8 (10), Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 7, Überreden (Einschüchtern) 7 (9), Wildnisleben 7, Kriegskunst (Taktik) 11 (13), Heilkunde Wunden 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Gegenhalten, Kulturkunde (Bornland), Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I+II, Wuchtschlag.

RONDRALDINHO RENDEIRO – SPITZEL & MAGIEDILETTANT/ ALMADA

Erscheinung: Rondraldinho Rendeiro ist eine elegante Erscheinung, vom Scheitel bis zur Sohle ganz almadanischer Lebewesen. Seine langen schwarzen Locken, die scharfgeschnittenen Gesichtszüge und seine trainierte Statur machen auf die meisten Menschen einen sehr guten Eindruck. Rondraldinho weiß um diese Wirkung und unterstützt sie daher mit sehr guter Kleidung, teuren Duftwassern und einer nonchalanten Art. So bleibt er mühelos im Gedächtnis, was in seiner Funktion als Ugo Strobanooffs rechte Hand sehr hilfreich ist.

Geschichte: Rondraldinho wuchs bei seiner Mutter auf, die als Schankmagd in einem almadanischem Gasthaus einer harten Arbeit nachging. Seinen Vater hat er nie kennengelernt – er weiß nur, dass es sich um einen mittelländischen Krieger handelt, mehr hat ihm seine Mutter nie erzählt. Seiner Mutter zufolge hat Rondraldinho das gute Aussehen seines Vaters geerbt, was er schon als junger Mann zu seinen Gunsten einzusetzen wusste; es fiel ihm immer leicht, andere um den Finger zu wickeln und so ohne harte Arbeit sein Auskommen zu finden. Früh verschlug es ihn nach Kuslik, wo er Kontakte in Adel und Unterwelt knüpfte und sich einen Ruf als Charmeur, Herzensbrecher und gut vernetzter Mann erarbeitete. Seine Tätigkeit brachte ihn vor einigen Jahren in Kontakt mit Ugo Strobanooff, der das Potential in Rondraldinho erkannte und ihn mit großzügigem Gehalt zu seiner rechten Hand machte. Seitdem arbeitet Rondraldinho für ihn und hat sich an das luxuriöse und doch aufregende Leben gewöhnt.

Charakter: Wenn jemand gutes Aussehen und ein Gespür für das richtige Wort zur richtigen Zeit zu verbinden weiß, dann Rondraldinho. Er gefällt sich in der Rolle des charmannten Gesprächspartners ebenso wie als jemand, der Kontakte knüpft und die richtigen Leute zur richtigen Zeit am richtigen Ort zusammenbringt. Dabei hat Rondraldinho wenig Skrupel, einzig vor harter körperlicher Arbeit graust es ihm, zumal ihm das gute Leben im Dienste Ugos etwas träge hat werden lassen.

Rolle: Rondraldinho ist der Übersetzer des manchmal rumpeelig und laut auftretenden Ugo Strobanooffs und der Organisator für viele von Ugos Geschäften (die Expedition nach Festum und zum Schloss hat er organisiert). Gleichzeitig ist er ein begnadeter Vermittler und Motivator, selbst die beiden Söldnerinnen werden sich immer wieder von ihm zu Aktionen überreden lassen, denen sie anfangs skeptisch gegenüberstanden.

Moral: Ugo Strobanooff hat sich Rondraldinhos Loyalität über die Jahre erkaufte, mittlerweile hat der Almadaner eine starke Sympathie und sich daraus ergebende tiefe Loyalität zu seinem Chef aufgebaut. Rondraldinho hat Ugo viel zu verdanken und würde viel für ihn tun, letztendlich mag er in dem Geschäftsmann den Vater sehen, den er nie kennen gelernt hat.

Motivation: Rondraldinho ist bei der Schatzsuche dabei, weil Ugo Strobanooff es wünschte (und mehr oder weniger befahl), hat durch sein neugieriges Wesen aber sowieso ein starkes Interesse an den Geheimnissen des Schlosses und dessen Erbauers (und möglichen Vorfahren Ugos) entwickelt.

Zudem besteht durchaus die Chance, dass Rondraldinho sich ein oder zwei wertvolle Gegenstände unter den Nagel reißen kann, an denen Ugo kein Interesse hat.

Mittel: Rondraldinho verfügt über sehr gute Ausrüstung, in der sich durchaus einige magische Mittel befinden können (z.B. Tränke oder kleinere Artefakte).

Loyalität: Rondraldinho ist Ugo Strobanooff gegenüber sehr loyal und würde ihn weder verraten noch sich von einer der anderen Parteien bestechen lassen. Sollte er so etwas bei einem der anderen Teilnehmer feststellen, wird er sehr ungehalten reagieren und für harte Sanktionen plädieren.

Konfliktverhalten: Wohl wissend, dass er mit dem Rapier gegenüber vielen schwerer bewaffneten und gerüsteten Gegnern im Nachteil ist, hält sich Rondraldinho an vermeintlich leichtere Ziele (wie gegnerische Magier), gegen die er mit *Gezielten Stichen* offensiv gut vorgehen kann. Seinen *AXXELERATUS* wird er dabei so oft es geht einsetzen. Sollte sich kein einfaches Ziel im Nahkampf bieten, wird er die beiden Söldnerinnen mit *Balestrinaschüssen* zu unterstützen suchen.

Zukunft: Rondraldinho sollte wenn möglich gemeinsam mit Ugo das Abenteuer überleben.

Zitate: „Was Ugo eigentlich sagen wollte...“

„Tausend Dichter könnten tausend Jahre schreiben und würden doch nur einen Bruchteil eurer Schönheit beschreiben können.“

„Hört zu, ich wäre euch sehr verbunden, wenn ihr die Waffe wegstecken würdet. Ich bin sicher, dass wir zu einer Einigung kommen können, die uns beiden nützt.“

Rondraldinho Rendeiro

Alter: 28 **Größe:** 1,80 **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Spitzel und Duellant

MU 14 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 14 **FF** 11 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 12

Rapier: INI 12+IW6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** IW6+3 **DK** N

Raufen: INI 11+IW6 **AT** 17 **PA** 12

TP IW6 (A)/IW6+1 (versteckte Klinge) **DK** H

Balestrina: INI 11+IW6 **FK** 18 **TP** IW6+4

LeP 30 **AuP** 32 **AE** 17 **RS** 0 **WS** 6 **MR** 5 **GS** 8

Vor-/Nachteile: Gefahreninstinkt, Gut Aussehend, Meisterhandwerk (Betören, Überreden, Schlösser knacken), Schutzgeist, Verbindungen, Viertelzauberer, Übernatürliche Begabung (Axxeleratus, Krötensprung, Harmlose Gestalt), Neugier 9, Goldgier 7, Verpflichtungen (Ugo Strobanooff)

Wichtige Talente: Armbrust (Balestrina) 8 (10), Raufen 11, Ringen 7, Schwerter (Rapier) 10 (12), Körperbeherrschung 7, Schleichen 9, Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe (Gehör) 10 (12), Taschendiebstahl 10, Betören 10, Etikette 8, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 12, Schauspielerei 8, Sich Verkleiden (anderer Stand) 9 (11), Überreden (Lügen) 12 (14), Kryptographie 9, Rechnen 7, Handel 8, Schlösser Knacken (Schlösser) 9 (11), Gefahreninstinkt 6

Wichtige Zauberkünste: Axxeleratus 7, Krötensprung 6, Harmlose Gestalt 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (11), Finte, Gezielter Stich, Halbschwert, Kulturkunde (Almada), Linkhand, Schnellziehen, Waffenlos (Mercenario), Wuchtschlag

HILGERT BARTLENHAUS – SCHWERTGESELLE/ GARETH

Erscheinung: Hilgert Bartlenhaus ist ein groß gewachsener Mann, der mit seinem breiten Kreuz und den muskulösen Armen eine beeindruckende Figur macht. Das freundliche Gesicht scheint da nicht recht zu passen, zumal es den Gareth jungenhafter aussehen lässt, als er ist. Hilgert bevorzugt einfache, dunkle Kleidung, womit er neben Ugo und Rondralinho verblasst – aber das ist in seiner Rolle als Leibwächter des Geschäftsmannes durchaus so gewollt.

Geschichte: Als vierter Sohn eines niederen Landadligen aus der Gareth Gegend hatte Hilgert keine Reichtümer zu erwarten. Für eine Aufnahme in eine Magierakademie fehlte ihm die arkane Begabung, für ein Leben als Geweihter die Hingabe zu einem der Götter und für eine Karriere im kaiserlichen Heer die Disziplin. So kam es, dass Hilgert sich zum Schwertgesellen berufen fühlte und nach seiner Ausbildung eher ziellos durch das Mittelreich und das Liebliche Feld zog. Als er in Kuslik weilte und dort ersten Kontakt mit Ugo und Rondralinho (die immer auf der Suche nach guten Schwertkämpfern waren) gemacht hatte, erreichte ihn die Nachricht, dass seine Familie von der Blauen Keuche befallen war. In seiner Verzweiflung darüber wandte er sich an die einzigen beiden Leute, die er etwas besser kannte: Ugo und Rondralinho. Die ergriffen die Chance, sich der Loyalität eines Schwertgesellen versichern zu können und sandten teure Heilmittel zu Hilgerts Familie, welche allerdings dennoch verstarb. Ob dies der schweren Krankheit geschuldet war oder ob Ugo Strobanoff seine Finger im Spiel hatte, um den jungen Schwertgesellen noch enger an sich zu binden (was er natürlich stets verneinen würde), ist unklar ... Fakt ist jedoch, dass Hilgert sich seit diesen Tagen zutiefst in Ugos Schuld sieht und diesem bedingungslos folgt.

Charakter: Hilgert liebt das klassische Wein, Weib und Gesang-Triumvirat. Er verbringt seine freie Zeit oft in anrühigen Etablissements, wo er seine als Ugos Leibwächter verdienten Dukaten durchbringt – an die Zukunft denkt er dabei nie. Er ist ein einfach gestrickter Mann, dessen Leben sich zwischen Training, Arbeit und dem Vergnügen bewegt und der nicht mehr als das erwartet.

Darüber hinaus ist er ein gutgläubiger – man könnte auch sagen: naiver – Mann, dem das Schicksal hart mitgespielt hat und der außer seinem Herrn niemanden mehr hat – was dieser nur allzu weidlich auszunutzen weiß.

Rolle: Als Leibwächter Ugos wird Hilgert diesem während der Reise nach Festum und zum Schloss keine Sekunde von der Seite weichen. Die anderen drei Mitstreiter sind für die Attacke zuständig, sollten Gegner auftauchen, Hilgert wird derweil immer auf Ugo achten und sich nicht weit von ihm entfernen. Die Wünsche und Anweisungen seines Dienstherren führt er ohne Nachfrage aus.

Moral: Als Sohn eines Adligen hat Hilgert natürlich die von den Göttern gewollte Gesellschaftsordnung übernommen, auch wenn er selbst viel dazu beiträgt, diese aufzuweichen. Aber im Grunde sieht er sich dem gemeinen Mann immer

noch als überlegen an, während er auf der anderen Seite seinem Herrn treu ergeben ist. Ugos Anweisungen stellt er nie in Frage und führt selbst moralisch zweifelhafte Aufträge für ihn aus, zumal er dem Geschäftsmann für die Bemühungen um seine Familie noch immer dankbar ist.

Motivation: Hilgert ist als Leibwächter und Beschützer Ugos mit auf diese Reise gegangen, das reicht ihm als Motivation. Dukaten, Nervenkitzel oder die Möglichkeit, einen geheimnisvollen Ort zu erforschen, reizen ihn nicht im Geringsten.

Mittel: Hilgert verfügt über exzellente Ausrüstung und beeindruckende Kampffähigkeiten. Seine arkanen Mittel sind beschränkt, so hat er beispielsweise keinerlei magische Ausrüstung bei sich.

Loyalität: Wie es sich aus Hilgerts Geschichte ergibt, ist er Ugo treu ergeben – als Leibwächter notfalls bis zum Tod. Er wird ihn nie im Stich lassen, selbst wenn ihn diese Entscheidung das eigene Leben kosten sollte.

Konfliktverhalten: Gemeinsam mit den beiden Söldnerinnen und Rondralinho wird Hilgert Gegner erst aus der Distanz bekämpfen. In den Nahkampf wird er nicht gehen, sondern bei Ugo bleiben und diesen schützen, außer er bekommt einen anders lautenden Befehl. Mit seiner hohen Parade sowie *Defensivem Kampfstil* und *Binden* kann Hilgert einen Gegner an sich binden, als erfahrener Charakter und als Veteran hat er zudem viele Optionen, um einen Gegner schnell kampfunfähig zu machen (z.B. *Hammerschlag*).

Zukunft: Hilgert wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Wie ihr wünscht, Ugo.“

„Bleibt hinter mir!“

„Ein weiches Bett und ein Krug guten Weines, das wäre jetzt was.“

Hilgert Bartlenhaus

Alter: 26 **Größe:** 1,94 **Haarfarbe:** blond **Augenfarbe:** grünblau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kämpfer, kompetenter Leibwächter

MU 15 KL 11 IN 14 CH 12 FF 10 GE 14 KO 14 KK 15

Anderthalbhänder: INI 14+1W6 AT 15 PA 2 TP 1W6+5 DK N/S

Leichte Armbrust: INI 13+1W6 FK 19 TP 1W6+6

LeP 34 AuP 35 RS 4 WS 9 MR 4 GS 6

Vor-/Nachteile: Adlig, Begabung Anderthalbhänder, Eisern; Arroganz 7, Autoritätsgläubig 8, Eitelkeit 7, Prinzipientreue, Schulden (2000D), Unfähigkeit Handwerkstalente, Verpflichtungen (Ugo Strobanoff), Weltfremd (Intrige/Betrug) 7

Wichtige Talente: Anderthalbhänder (Anderthalbhänder) 15 (17), Armbrust (Leichte Armbrust) 9 (11), Raufen 9, Athletik (Kraftakte) 8 (10), Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 11 (13), Sinnenstärke (Gehör) 8 (10), Etikette 10, Menschenkenntnis 6, Kriegskunst 9, Sagen/Legenden (Heldensagen) 9 (11), Heilkunde Wunden 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (12), Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (leichte Platte), Schnellziehen, Wuchtschlag

DIE FESTUMER MAGIER

- ☞ Magister Jakoon Ruderow – Bornländer/ Magier (Festum)
- ☞ Adepta Tinke Jammerspecht – Bornländerin/ Magierin (Festum)
- ☞ Adeptus Borkfried Niederweisde – Weidener/ Magier (Lowangen)
- ☞ Zidanja von Festum – Jägerin
- ☞ Danow Arauken – Gelehrter/Alchimist [evt. Magiedilletant]

MOTIVATION/ZIEL: WAS TREIBT SIE AN?

Forschung und die Mehrung von Wissen sind die Motivation der Festumer Magier um Magister Ruderow, sich zum Jagdschloss zu begeben. Die Magier sind nicht an Dukaten interessiert, die sie bei einem Verkauf der Artefakte erhalten würden; sie interessiert einzig und allein die Geschichte und Wirkungsweise der Artefakte.

CHARAKTER: WELCHEM KLISCHEE ENTSPRICHT DIESE GRUPPE?

Einer Gruppe Magier und Gelehrter fällt sofort das Klischee der weltfremden Stubenhocker und Theoretiker zu, was aber in diesem Fall zu kurz greift, denn sowohl Jakoon als auch Borkfried haben einige Zeit jenseits der Akademiemauern verbracht. Bei Danow und Tinke sieht das anders aus, diese beiden haben ihr Leben ganz der Forschung gewidmet und wenig Kontakte mit der Welt außerhalb ihrer akademischen gehabt. Im Zweifel werden sich aber auch Jakoon und Borkfried in akademischen Diskursen ergehen, wenn sie auf ein Problem stoßen, und auch beim Umgang mit den anderen Gruppen ist ihnen eine gewisse Weltfremdheit nicht abzusprechen. Gleichzeitig ist ihnen ihre Sonderstellung als Gruppe von Magiern durchaus bewusst.

MITGLIEDER: WER IST DABEI?

Nachdem **Magister Alwin Wippflügler** von den Ergebnissen seiner ersten Expedition erfahren hatte (siehe Seite 9), entschloss er sich, einen seiner besten Schüler der letzten Jahre (und mittlerweile anerkannten Dozenten an der Festumer Akademie) zum Jagdschloss zu schicken, um die Artefakte für die Forschung zu bergen.

Magister Jakoon Ruderow ist sich bewusst, wie wichtig der Auftrag ist, dementsprechend motiviert und zielstrebig agiert er. Der großgewachsene, hagere Bornländer kann dabei auf seine Erfahrungen als reisender Magier zurückgreifen, hat er doch nach seinem Abschluss an der Halle des Quecksilbers Aventurien von Nord nach Süd und Ost nach West durchreist, um Erfahrungen zu sammeln und sein Wissen über Magie zu erweitern und zu vertiefen. Er sieht sich als Kopf der Gruppe und ist von den Diskussionen mit Tinke und Borkfried schnell entnervt, sollte einer der beiden eine abweichende Meinung vertreten.

Adepta Tinke Jammerspecht hat sich der Expedition nur widerwillig angeschlossen – die unscheinbare, mit feuerrotem Haar und Sommersprossen sehr jung wirkende Magierin zieht das Forscherdasein hinter den Mauern der Akademie der Arbeit im Feld vor. Entsprechend wenig Erfahrung hat sie in der Interaktion mit anderen, von Magierkollegen ein-

mal abgesehen. Sie liebt den akademischen und theoretischen Disput und wird keine Möglichkeit auslassen, mit ihrer Gruppe über Hindernisse oder die weitere Vorgehensweise ausführlich zu diskutieren.

Der gebürtige **Weidener Borkfried Niederweisde** hat nach seinem Abschluss an der Halle der Verformungen zu Lowangen einige Jahre als freischaffender, niedergelassener Magier in Gareth verbracht, ehe er nach Festum kam und an der dortigen Akademie einen Lehrauftrag annahm. Er hat während seiner Garether Zeit einige Erfahrungen im Umgang mit dem gemeinen Volk sammeln können, aber auch feststellen müssen, dass ihm dieser Umgang nicht leichtfällt, da er schnell das Interesse an profanen Themen verliert. Ihm wird nachgesagt, dass er auch wenig Interesse für Hygiene und Mode zeigt, was angesichts seines ungepflegten Äußeren wenig verwundert – Borkfried vergisst manche Tage schlicht die Körperpflege, wenn er sich an einem interessanten Forschungsthema festgebissen hat. Er akzeptiert die Führungsposition Jakoons, wird aber keine Anweisungen befolgen, ohne diese vorher diskutiert zu haben.

Zidanja ist eine untersetzte Jägerin, die schon einige Male für Magister Wippflügler gearbeitet hat, wenn dieser auf seinen Expeditionen einen fähigen Spurenleser und Wildniskundigen brauchte. So kam sie an die Expedition von Jakoon Ruderow und dessen Mitstreiter. Da sie den Umgang mit Magiern gewohnt ist, erträgt sie deren Diskussionen und vorsichtiges Vorgehen mit stoischer Ruhe, hält dabei aber stets die Umgebung im Auge.

Als Gelehrter mit der Spezialisierung auf aventurische Geschichte, Heraldik und Sagen/Legenden sowie als Alchimist erfüllt **Danow Arauken** gleich zwei wichtige Rollen für die Expedition. Der mittlerweile ergraute Festumer hat seine Werkstatt und seine Studierstube unweit der Akademie und kennt Magister Ruderow seit Jahren. Ihm ist das Vorgehen der Magier nur Recht, da er so genügend Zeit findet, um alte Aufzeichnungen erneut zu durchsuchen oder die nächsten Elixiere vorzubereiten. Die Bezahlung, die ihm Ruderow in Aussicht gestellt hat, ist zwar nicht üppig, aber Arauken hofft, dass ihm in günstigen Momenten einige wertvolle Gegenstände in die Hände fallen werden.

RESSOURCEN: WELCHE MITTEL STEHEN ZUR VERFÜGUNG?

Im arkanen Bereich stehen den Festumer Magiern sehr große Mittel zur Verfügung: Eine umfangreiche Zauberauswahl, drei mit Stabzaubern versehene Zauberstäbe sowie einige Tränke verleihen ihnen beträchtliche Macht im arkanen Bereich. Ihre Ausrüstung ist ebenfalls sehr umfangreich und mit Bedacht (und ausgiebiger Planung) zusammengestellt worden, so dass es ihnen an Werkzeugen und Vorräten nicht mangeln wird.

STRATEGIE: WIE GEHEN SIE VOR?

Die Magier gehen sehr methodisch-analytisch und vorsichtig vor. So haben sie sich ausführlich über den Grundriss des Jagdschlusses informiert und die Pläne ausgiebig studiert, ehe sie sich auf den Weg machten. Auch ihre Ausrüstung



ist sorgfältig und nach intensiver Planung unter Anleitung von Zidanja von Festum zusammengestellt worden. Das alles hat zwar Zeit gekostet, aber Magister Ruderow und die Seinen würden niemals überstürzt agieren oder gar unvorbereitet sein wollen – wenn es dann einen Tag länger dauert, bis Ergebnisse da sind, dann sei es so.

Auch im Jagdschloss wird die Gruppe sehr vorsichtig vorgehen und Hindernisse ausführlich analysieren und mögliche Lösungswege diskutieren, ehe sie agieren. Sie verlassen sich dabei gerne auf Magie, um Probleme zu lösen und scheuen generell die körperliche Auseinandersetzung (auch mit Gegnern). Ihr Wissen um den effektivsten und effizientesten Einsatz ihrer arkanen Mittel macht sie hierbei zu sehr gefährlichen Widersachern.

KOOPERATION: MIT WEM WÜRD SICH DIESE PARTEI VERBÜNDEN?

Als Verbündete kommen für die Festumer Magier an erster Stelle die Draconiter in Frage: Beide Gruppen eint das hesindegefällige Suchen nach Wissen und auch über die weitere Verwendung etwaig gefundener Artefakte werden sich die Magier mit den Draconiter noch am ehesten einigen können. Die Glücksritter sind die zweite Gruppe, mit denen sich die Magier ein Bündnis vorstellen könnten, da diese Schlagkraft und Erfahrung im handwerklichen Bereich mitbringen (nützlich, wenn es um das Knacken von Schlössern und das Entschärfen von Fallen geht). Zudem halten die Magier die Glücksritter für weniger an den Artefakten als vielmehr an Dukaten interessiert und sind zuversichtlich, ihnen ihren Anteil an den Artefakten quasi abkaufen zu können. Mit den anderen Parteien würden sich die Magier nicht verbünden, da sie keiner wirklich trauen.

MAGISTER JAKOON RUDEROW – EIN SCHÜLER ALWIN WIPPLÜGLERS

Erscheinung: Jakoon Ruderow ist ein schlanker (manche würden ihn auch als hager bezeichnen) Bornländer, der mit gestutztem Bart und zurückweichendem Haupthaar älter aussieht als er ist. Er hat oft ein spöttisches Lächeln auf den schmalen Lippen, besonders wenn einer der anderen Magier versucht, ihm in arkanen Fragen die Stirn zu bieten. Jakoon kleidet sich mit dem Codex entsprechenden Roben, über die er in der Regel einen schweren Pelzmantel geworfen hat, wodurch er stämmiger und massiger wirkt als er ist.

Geschichte: In seiner Jugend war Jakoon ein ungestümer Junge, der sich seiner besonderen Stellung aufgrund seiner Begabung für Magie zwar bewusst war, dieses Wissen aber verdrängte und lieber mit anderen Jungs durch die Gassen Festums zog und das Leben erkundete. Erst als ihn Alwin Wippflügler unter seine Fittiche nahm, wurde aus Jakoon der ernsthafte, asketische Magier, der er heute ist. Seine Neugier auf die Welt trieb ihn als junger Adeptus in die Welt hinaus und brachte ihm viele neue Erkenntnisse über das Wesen der Magie – Erkenntnisse, die er nach einigen Jahren Reisezeit als Dozent und Gelehrter an seiner Heimatakademie weitergab. Seitdem er den Lehrstuhl innehat, hat sich Jakoon einen Ruf als Umweltmagier erworben, aber auch als zur Arroganz neigend und seinen Schülern gegenüber ungeduldig seiend.

Charakter: In vielerlei Hinsicht ist Jakoon ein Magier wie aus dem Lehrbuch – oder hat sich seit seiner Rückkehr nach Festum zu einem entwickelt. Er ist selbstbewusst bis zur Arroganz, gerade seinen Schülern gegenüber, ernsthaft und gleichzeitig immer wieder fasziniert von arkanen Rätseln. Hat er sich einmal eine Meinung gebildet oder eine Entscheidung getroffen, fällt es ihm schwer, diese zu revidieren. Der

Einzige, dem gegenüber er in eine weniger arrogante Haltung verfällt, ist sein alter Lehrmeister Alwin Wippflügler.

Rolle: Als Expeditionsleiter, Magier mit dem höchsten Rang und persönlicher Schüler Alwin Wippflüglers nimmt Jakoon eine Dreifachrolle in der Gruppe der Festumer Magier ein. Aus dieser nimmt er für sich das Recht, Entscheidungen zu treffen und bei Disputen das letzte Wort zu haben. Er weiß zudem als Einziger, dass der Magier, der die Draconiter begleitet, einen alten Groll gegen Alwin Wippflügler hegt, und ahnt, dass dieser Groll auch gegen die gesamte Akademie und damit gegen deren Repräsentanten in Form seiner Gruppe geht.

Moral: Jakoon ist zu einem Menschen geworden, der hart gegen sich selbst ist und diese Härte auch seiner Umwelt abverlangt. Während der Expedition wird er von sich Höchstleistungen erwarten und bis zum Äußersten gehen, um an die Artefakte zu kommen – und eben solche Haltung auch von seinen Mitstreitern einfordern. Allerdings geht er dabei nicht über Leichen; er würde nie das Leben eines seiner Leute willentlich in Gefahr bringen.

Motivation: Jakoon will zum Einen seinen Ruf an der Akademie verbessern, indem er so viele legendäre Artefakte wie möglich aus dem Schloss birgt (und dabei den Draconitern eine lange Nase dreht), zum Anderen will er seinem Lehrmeister beweisen, was für ein fähiger und zuverlässiger Mann er geworden ist.

Mittel: Mit insgesamt drei Magiern und einem Alchimisten verfügt Jakoon über sehr gute Mittel im arkanen Bereich, zudem ist seine Expertise über die Geschichte Strobanooffs hervorragend (auf Grund der Vorarbeit der Akademie). Die Ausrüstung der Magier ist ebenfalls sehenswert.

Loyalität: Jakoons Loyalität liegt bei seiner Akademie und seinem Lehrmeister, denen er alles verdankt, was er im Leben erreicht hat. Entsprechend motiviert ist er auch und schont sich zu keiner Zeit.

Konfliktverhalten: Jakoon wird bei einer direkten Konfrontation versuchen, im Hintergrund zu bleiben und die Gegner mittels DUNKELHEIT oder einer NEBELWAND zu verwirren, um ihm und seiner Truppe Zeit zur Flucht oder für eine taktisch bessere Aufstellung zu geben – er ist sich der Defizite der Magier im direkten Kampf durchaus bewusst. Bei starken Gegnern oder in ausgewogenen Situationen wird er mit einem direkten Kampfzauber angreifen (der FULMINICTUS bietet sich hier an). Nötigenfalls wird er auch in den Zweikampf mit einem Gegner gehen, da er dank seines guten PA-Wertes diesen zumindest eine Zeit lang binden kann, um einem der seinen Zeit für eine überraschende Attacke zu erkaufen.

Zukunft: Jakoon sollte das Abenteuer überleben, da er sich als Lehrmeister oder Kontakt in der Festumer Akademie anbietet, gerade für magiekundige Helden, die sich seinen Respekt erworben haben (schwer, aber nicht unmöglich).

Zitate: „Davon habt ihr keine Ahnung, Adeptus.“

„Wir haben keine Zeit zu verlieren! Ausruhen und unsere Wunden lecken können wir in Festum – jetzt müssen wir stark sein und handeln!“

„Gebt auf! Gegen die Akademie habt ihr keine Chance.“

Magister Jakoon Ruderow

Alter: 31 **Größe:** 1,90 **Haarfarbe:** dunkelbraun **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: meisterlicher Umweltmagier, kompetenter Expeditionsleiter und Lehrer

MU 15 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 12 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 12

Zauberstab: INI 11+W6 **AT** 10 **PA** 15 **TP** 1W6+1 **DK** NS

LeP 31 **AuP** 32 **AsP** 52 **RS** 0 **WS** 7 **MR** 10 **GS** 8

Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer, Begabung Umwelt;Arroganz 7, Schulden (1000 D), Verpflichtungen (Akademie)

Wichtige Talente: Stäbe (Zauberstab) 9 (11), Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 13 (15), Sinnenschärfe 9, Wildnisleben (Sumpf) 10 (12), Lehren (Magie) 10 (12), Menschenkenntnis 13, Kryptographie 5, Magiekunde (Magietheorie, Zauberpraxis) 15 (17), Rechnen 9, Alchimie (Zauberelixiere) 11 (13), Ritualkenntnis Gildenmagie 13

Wichtige Zauber: Aeolitus (Sturm) 15 (17), Caldofrigo (Zauberdauer) 15 (17), Dunkelheit (Zauberdauer) 14 (16), Flim Flam (Lichtblitz) 15 (17), Nebelwand (Geisternebel, Nebelbilder) 15 (17), Nihilogravo 13, Silentium (Pssst!) 13 (15), weitere Zauber mit dem Merkmal Umwelt 9-14, dito gildenmagische Standardzauber.

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Aufmerksamkeit, Ausweichen I (11), Gefäß der Sterne, Große Meditation, Konzentrationsstärke, Kulturkunde (Mittelreich/Festum), Meisterliche Regeneration, Merkmalskenntnis (Objekt, Umwelt), Stabzauber: *Bindung*, *Ewige Flamme*, *Seil des Adepten*, *Hammer des Magus*, *Kraftfokus*, *Merkmalsfokus Umwelt*, *Zauberspeicher (100 AsP)*, *Zauberkontrolle*, *Zauberoutine*, *Zauber unterbrechen*.

ADEPTA TINKE JAMMERSPECHT – BORN-LÄNDERIN/ MAGIERIN (FESTUM)

Erscheinung: Tinke Jammerspecht ist eine kleine, unscheinbare Person, die in einer Gruppe Menschen nicht auffällt und niemandem in Erinnerung bleiben wird. Trotz ihrer feuerroten Haare scheint sie sehr farblos zu sein, was durch ihren blassen Teint und die hellen Sommersprossen verstärkt wird. Tinke ist zudem nicht sonderlich versiert im Umgang mit anderen Menschen, einzig mit Forscherkollegen im Bereich der Umweltmagie kann sie sich frei und ohne zu stottern austauschen – solange es um wissenschaftliche Themen geht. Entsprechend unzufrieden ist sie mit ihrer Berufung in das Expeditionsteam, zumal sie vor Jakoon Ruderow Angst hat und in seiner Gegenwart wie ein Kaninchen vor der Schlange wirkt.

Geschichte: Als Tochter eines gutbürgerlichen Festumer Hauses war Tinkes Weg vorbestimmt, wie das so vieler Töchter ihrer Kreise. Als aber ihr magisches Talent entdeckt wurde, verschaffte ihr ihre Familie einen Platz an der Festumer Akademie, wo sich Tinke als strebsame, stille Schülerin durchkämpfte. Nach ihrem Abschluss fand sie mühelos einen Platz im Forschungsbereich der Akademie, wo sie ebenso strebsam und still arbeitet, wie sie es schon als Schülerin getan hat.

Charakter: Tinke ist der vielleicht stillste Charakter des ganzen Abenteuers. Andere Menschen schüchtern sie schnell ein, viele verängstigen sie auch. Sie fühlt sich hinter den dicken Mauern der Akademie sicher; viel mehr noch in ihren Laboren und Werkstätten. Die Teilnahme an der Expedition ist für sie Stress und wird von ihr als Bestrafung angesehen, zumal

der akademische Disput mit dem herrischen Jakoon schwierig ist. Viele seiner Entscheidungen kann sie nicht beeinflussen, wodurch sie sich noch machtloser fühlt. Einzig das Analysieren gefundener Artefakte kann sie aufheitern und ihr ihre Wichtigkeit für die Gruppe ins Gedächtnis rufen.

Rolle: In einer Gruppe von gelehrten Menschen nimmt Tinke als Analytikerin arkaner Artefakte eine Sonderstellung ein, da keines der anderen Mitglieder darin so kompetent ist wie sie. Zudem kann sie mit ihrem Wissen um Magie und Geschichte (besonders des Bornlandes) im Schloss und dessen Umgebung immer wieder wertvolle Hinweise und Einwurfe geben.

Moral: Tinke macht, was ihr gesagt wird. Das war schon ihr ganzes Leben so und wird auch während der Expedition so sein. Zwar versucht sie immer wieder, Jakoon und Borkfried in akademische Gespräche zu verwickeln, gerade wenn sie mit einer Entscheidung nicht einverstanden ist, aber schlussendlich behalten die beiden Magier immer das letzte Wort (Jakoon deutlich öfter als Borkfried) und Tinke gibt sich schlussendlich geschlagen. Von daher bewertet sie das Vorgehen der beiden nicht, stimmt aber mit ihnen überein, dass die Artefakte in die Akademie gehören.

Motivation: Die Expedition ist für die junge Magierin anstrengend, physisch wie psychisch, von daher wird sie alles versuchen, so schnell wie möglich alle Artefakte zu bergen und zurück nach Festum zu kommen. Gleichzeitig freut sie sich auf die Aufgabe, die geborgenen Stücke in Ruhe untersuchen zu können, was ihre stärkste Motivationsquelle darstellt.

Mittel: Tinke verfügt über einen wachen Geist und viel akademisches Wissen, hat sich aber wenig um ihre weltliche Ausrüstung gekümmert.

Loyalität: Tinkes Loyalität gilt den Festumer Magiern und der Akademie. Sie ist gegenüber Bestechung immun, könnte allerdings bei Betörungsversuchen eines gutaussehenden Helden schwach werden und ihm wertvolle Hinweise über die Gruppe liefern.

Konfliktverhalten: Da Tinke der Kontakt mit anderen Menschen schwerfällt und sie sich nie über bewaffnete Konflikte Gedanken machen musste, ist ihr Verhalten in einem solchen Fall sehr defensiv. Sie wird sich so weit wie möglich vom Kampfgeschehen entfernt aufhalten, wohl wissend, dass sie ihre Mitstreiter unterstützen muss (auch wenn ihr Fluchtpuls sehr stark ist).

Bei einer bewaffneten Auseinandersetzung wird sie sich auf ihre Magie verlassen und versuchen, sich damit einen Vorteil zu erkaufen. Verteidigen wird sie sich mittels **MOTORICUS** (Varianten: *Unsichtbarer Hieb* oder *Fesselfeld*). Auch ein **AEOLITUS** (Variante: *Sturm*) kann mit einem kräftigen Windstoß einen Angreifer wegschleudern oder ein **FLIM FLAM** mittels Lichtblitz eine Gegnertruppe blenden. Mangels Erfahrung wird Tinke jedoch eher auf Anweisung hin zaubern und ist selber abgesehen von obigem Magieeinsatz eher unkreativ in der Anwendung ihrer Magie. Als Veteranin kann sie jedoch auf Zuruf mittels des **NIHILOGRAVO** (je nach Umstand ggf. auch in Kombination mit dem **REVERSALIS**) problemlos ein ganzes Kampfgeschehen herumreißen. Mittels **SILENTIUM** ist sie darüber hinaus in der Lage, einzelne Zauberer auf der gegnerischen Seite zum Schweigen zu bringen. Diese Taktik kennt sie noch aus ihrer Elevenzeit.

Zukunft: Tinke wird in weiteren Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Äh. Das... weiß... ich nicht.“
„Ja.“

„Ich denke nicht, dass wir das so eindimensional sehen dürfen, werter Magister. Immerhin müssen wir folgende Möglichkeiten in Betracht ziehen....“

Adepta Tinke Jammerspecht

Alter: 23 **Größe:** 1,60 **Haarfarbe:** feuerrot **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: kompetente Umweltmagierin, meisterliche Magietheoretikerin und Forscherin

MU 13 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 13 **FF** 13 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 9

Zauberstab: **INI** 10+1W6 **AT** 6 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** NS

LeP 26 **AuP** 28 **AsP** 48 **RS** 0 **WS** 6 **MR** 8 **GS** 8

Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Gutes Gedächtnis, Vollzauberer; Weltfremd 8 (Geselligkeit), Neugier 11, Schulden (1500 D)

Wichtige Talente: Stäbe 5, Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 8 (10), Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 7, Geschichtswissen (Magiehistorie) 12 (14), Kryptographie 8, Magiekunde (Magietheorie, Zauberwerkstatt) 14 (16), Rechnen 12, Alchimie 9, Ritualkenntnis Gildenmagie 11

Wichtige Zauber: Aeolitus (Lieblicher Duft) 13 (15), Analys (Zauberdauer) 9 (11), Caldofrigo 12, Dunkelheit 10, Flim Flam (Andere Farbe) 12 (14), Memorans (Anderer Sinn, Drachengedächtnis) 11 (13), Motoricus (Telemanipulation) 11 (13), Nebelwand 11, Nihilogravo 11, Reversalis 8, Silentium (Pssst!) 11 (13), weitere an der Akademie gelehrt Zauber 6-10, dito gildenmagische Standardzauber

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Kulturkunde (Bornland), Merkmal Metamagie, Merkmalskenntnis (Umwelt), Regeneration I, Stabzauber: *Bindung des Stabes*, *Ewige Flamme*, *Modifikationsfokus*, *Kraftfokus*, Simultanzaubern, Zauberkontrolle.

ADEPTUS BORKFRIED NIEDERWEISDE – WEIDENER/ MAGIER (LOWANGEN)

Erscheinung: Borkfried Niederweisde könnte als kräftig gebauter Weidener, mit vollem dunkelbraunen Haar und ausdrucksstarken braunen Augen, ein echter Frauenschwarm sein. An guten Tagen ist er in der Tat eine beeindruckende Gestalt, wenn er beispielsweise in seine teuersten Roben gekleidet bei offiziellen Anlässen der Akademie zu sehen ist. In der Regel ist er aber ungepflegt, sowohl was Kleidung als auch Körper betrifft – er vergisst solche profanen Tätigkeiten immer wieder, wenn er sich an einem interessanten Thema verbissen hat. Subtile Hinweise seiner Kollegen scheint er dann gar nicht wahrzunehmen, nur seine wenigen engen Freunde dringen dann noch zu ihm durch und können ihn dazu überreden, kurze Zeit von seiner Arbeit zu lassen, um sich zu pflegen. Die Meinung von Schülern oder gar dem in seinen Augen profanen Dienstpersonal interessiert ihn an dieser Stelle sowieso nicht; er hat auf seinen Reisen schnell gelernt, dass er mit solchen Leuten nur schwer umgehen kann – sie verstehen ihn nicht und er sie nicht.

Geschichte: Borkfried hat seine Ausbildung zum Magier an der Halle der Verformungen zu Lowangen bekommen, da er schon früh eine Begabung für die dort gelehrt Form

der Magie zeigte. Ihm sagte das Klima an der Akademie aber nicht so sehr zu, dass er als Adeptus dort bleiben wollte, zudem hatte er den Wunsch, einmal in einer größeren Stadt zu leben. So verschlug es ihn schlussendlich nach Gareth, wo er einige Jahre als niedergelassener Magier wirkte und sich mehr schlecht als recht durchschlug, denn auch dort fiel es ihm schwer, mit potentiellen Kunden in Kontakt zu kommen und er widmete sich lieber tage- und nächtelanger Forschung, als die Aufträge seiner wenigen Kunden zu erledigen. Die Möglichkeit, eine Anstellung mit dem Schwerpunkt auf Forschung an der Festumer Akademie anzunehmen, war für ihn die Erfüllung seiner Wünsche (und kam auf Vermittlung eines alten Studienkollegens aus Lowanger Tagen zustande).

Charakter: Im Grunde seines Herzen ist Borkfried ein behäbiger, fast schon fauler Mann; nicht umsonst hat er versucht, seine Magie auf möglichst wenig anstrengende Art zum Broterwerb zu nutzen. Wenn ihn aber ein Thema interessiert und seine Aufmerksamkeit erlangt, kann er sich an Forschungen regelrecht festbeißen und alles um sich herum vergessen (was Nahrungsaufnahme, Hygiene und ein Gefühl für Zeit einschließt). Phasen von Konzentration und Hingabe wechseln sich bei ihm mit Phasen des Müßiggangs ab. Wie viele Magier liebt er dabei den Disput über akademische und arkane Themen, so dass er auch während der Expedition immer wieder mit Jakoon und Tinke über Fachthemen parlieren wird, wobei er ein eine Diskussion beendendes Wort Jakoons durchaus akzeptieren wird.

Rolle: Als in Lowangen ausgebildeter Magier trägt Borkfried viele nützliche Zauber zum Spruchkanon der Gruppe bei, die ansonsten nicht vorhanden wären und sich gerade beim Auskundschaften des Geländes als nützlich erweisen werden; zudem hat er als Heiler eine wichtige Aufgabe in Notsituationen inne.

Moral: Borkfried sieht seine Teilnahme an der Expedition als notwendiges Übel an: Macht er mit, hat er sich danach seiner Meinung nach das Recht auf eine ausgedehnte Pause oder einen nicht minder ausgedehnten Forschungsabschnitt verdient. Von daher interessieren ihn der genaue Umstand und Grund für die Expedition nur peripher, ebenso wenig ist er an ihrem Erfolg interessiert (auch wenn er die Gruppe nicht willentlich sabotieren wird).

Motivation: Borkfried weiß, dass seine Fähigkeiten als Verwandlungsmagier und Heiler nützlich sind und ihn zu einem unverzichtbaren Mitglied der Gruppe machen, woraus er aber nur wenig Motivation zieht. Für ihn ist die größere Motivation, dass er nach der Rückkehr nach Festum wieder seinem Trott aus Ruhe und Aktivität wird nachgehen können.

Mittel: Als Heiler verfügt der Weidener über eine gute Ausrüstung, um im Feld Erste Hilfe leisten und kleinere Operationen durchführen zu können; außerdem trägt er viele Kräuter und Tinkturen bei sich. Im arkanen Bereich hat er ebenfalls gute Mittel, besonders als Veteran mit dem Zauberspeicher.

Loyalität: Borkfrieds Loyalität gilt der Gruppe. Er ist zufrieden mit Jakoons Führung, was aber auch am Mangel an verfügbaren Alternativen für dessen Position liegt.

Konfliktverhalten: Nach Möglichkeit wird Borkfried Zidanja mit Zaubern unterstützen, um ihre Kampffähigkeiten zu stärken, als Veteran wird er dazu auf im Zauberspeicher gespei-

cherte Zauber zurückgreifen. Zur Not wird er versuchen, sich mittels eines PARALYS eines Gegners zu erwehren, da er um die Limitierung seiner Kampffertigkeiten weiß.

Zukunft: Borkfried wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Was habt Ihr Euch dabei gedacht, den Schwerthieb mit dem Arm abzufangen? Das sieht nicht gut aus.“

„Ein weiches Bett, ein heißer Tee und ein gutes Buch... das wäre jetzt was.“

„Muss es auch noch anfangen zu regnen?“

Adeptus Borkfried Niederweide

Alter: 34 **Größe:** 1,76 **Haarfarbe:** dunkelbraun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: kompetenter Verwandlungsmagier und Heiler

MU 14 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 14 **FF** 12 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 12

Zauberstab: INI 10+1W6 **AT** 10 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** NS

LeP 31 **AuP** 31 **AsP** 48 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 7 **GS** 5

Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer, Begabung (Adlerschwinge, Salander); Behäbig, Neugier 9, Schulden (1500 D), Verpflichtungen (Akademie)

Wichtige Talente: Stäbe (Zauberstab) 8 (10), Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 8, Überreden (Feilschen) 9 (11), Anatomie (Mensch) 8 (10), Magiekunde (Zauberpraxis) 10 (12), Pflanzenkunde 9, Rechnen 7, Alchimie (Spagyrik) 9 (11), Heilkunde Gift 8, Heilkunde Wunden (Schnitte) 11 (13), Ritualkenntnis Gildenmagie 9

Wichtige Zauber: Adlerschwinge (Blaufalke) (Zauberdauer) 13 (15), Adlerschwinge (Waldlöwe) (Zauberdauer) 11 (13), Adlerschwinge (Fischotter) 9, Adlerauge 11, Armatruz (Kosten) 11 (13), Attributo (Schnellsteigerung) 13 (15), Axxeleratus 8, Balsam (Kosten) 10 (12), Corpofesso 9, Haselbusch (Elf) 7, Paralysis (Zauberdauer) 12 (14), Salander (Reichweite) 13 (15), Visibili 11, Wasseratem 9, weitere Zauber der Akademie 5-10, dito gildenmagische Standardzauber

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Aufmerksamkeit, Große Meditation, Kulturkunde (Weiden), Merkmalskenntnis (Eigenschaften, Form), Stabzauber: Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Seil des Adepten, Hammer des Magus, Simultanzaubern, Zauberkontrolle

ZIDANJA VON FESTUM – JÄGERIN

Erscheinung: Auch wenn Zidanja untersetzt und stämmig wirkt, ist sie doch in körperlicher Bestform (und damit den restlichen Mitgliedern ihrer Gruppe weit voraus), was sich in ihrer schier unermüdlichen Ausdauer äußert. Mit ihren wilden Haaren und ihrem oft verdreckten Gesicht unterminiert sie zudem jeden weiteren Versuch, sie als attraktive Frau wahrzunehmen – wenn sie im Einsatz ist, ist sie im Einsatz. Als kompetente Jägerin trägt sie dabei typische bornländische Kleidung und ist so vor Kälte und Regen gut geschützt.

Geschichte: Zidanja stammt aus einer Festumer Handwerkerfamilie, riss aber schon früh von zu Hause aus, um durch die Wälder des Bornlandes zu streifen. Sie brachte sich viele Fähigkeiten, die zum Überleben in der Natur notwendig sind, durch Versuch und Irrtum selbst bei, ehe sie ihren jetzigen Mann traf, einen erfahrenen Jäger und Fallensteller. Er weihte sie in alle Geheimnisse seines Metiers ein. Mittlerweile hat Zidanja sich durch Teilnahme und Leitung vieler

Expeditionen und Jagden einen erstklassigen Ruf erarbeitet; besonders mit der Akademie und Magister Wippflügler hat sie schon häufig zusammen gearbeitet.

Charakter: Anders als viele Jäger ist Zidanja ein kontaktfreudiger Mensch, der sich gerne mit anderen austauscht. Dabei lässt sie selten zu, dass die Gespräche über zu persönliche Dinge gehen, ist durch ihre freundliche und patente Art aber trotzdem immer wieder ein wichtiger Halt vieler Gruppen geworden. Gleichzeitig ist ihre Rolle als Spurenleserin ebenso wichtig wie ihr Einsatz mit Bogen und Speer im Kampf.

Rolle: Zidanja führt die Magier sicher durch das unwegsame Gelände um Strobanooffs Schloss und kann sich auch in Gebäuden als wichtige Spurenleserin und Kundschafterin auszeichnen, wenn es ihr gelingt, ihre Raumangst im Griff zu haben. Als gute Bogenschützin scheut sie vor Attacken aus dem Hinterhalt gegen unvorsichtige Gegner nicht zurück, wobei sie das nicht immer mit Jakoon abspricht und lieber auf eigene Faust handelt.

Moral: Zidanja folgt einem für sie eindeutigen Richtig-Falsch-Schema, in dem es Taten gibt, die aufrichtige Aventurier nicht begehen. Gleichzeitig sind für sie im Krieg und im Kampf alle Mittel erlaubt, um das eigene Überleben zu sichern.

Motivation: Die größte Motivation ist für Zidanja das Geld: die Festumer Akademie bezahlt sie für ihre Dienste fürstlich und hat ihr einen Bonus in Aussicht gestellt, wenn alle Magier relativ unversehrt zurückkehren und Artefakte mitbringen. Von daher wird sie alles in ihrer Macht stehende unternehmen, um der Mission zum Erfolg zu verhelfen.

Mittel: Als Jägerin verlässt sich Zidanja sehr auf ihre Waffen und ihre Ausrüstung, so dass sie dort auf höchste Qualität setzt und ein umfangreiches Repertoire mit sich führt.

Loyalität: Zidanja wird sich von niemandem dazu bringen lassen, die Gruppe der Festumer Akademie zu verraten – das wäre für sie ein Bruch eines gegebenen Wortes, was für sie unmoralisch ist. Sie ist daher als den Magiern gegenüber absolut loyal zu sehen.

Konfliktverhalten: Sowohl mit dem Bogen als auch mit dem Speer ist Zidanja ein gefährlicher Gegner. Sie wird es dabei bevorzugen, aus dem Hinterhalt zuzuschlagen, im direkten Nahkampf aber die Vorteile der Distanzklasse des Speeres auszunutzen. Als Veteranin verfügt sie neben ihren *Gezielten Stichen* auch mit dem *Gegenhalten* über eine weitere Möglichkeit, einen Gegner auszuschalten.

Zukunft: Zidanja wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Jakoon, wenn ich alles mit Euch absprechen würde, würden wir morgen noch hier stehen.“

„Lasst mich vorangehen und gebt mir etwas Vorsprung, Ihr seid lauter als eine Gruppe Rondrageweihte.“

„Na Tinke, vermisst du deine Labore? Da ist es bestimmt nicht so dreckig wie hier...?“

Zidanja von Festum

Alter: 31 **Größe:** 1,70 **Haarfarbe:** blond **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: meisterliche Jägerin und Wildnisführerin, erfahrene Organisatorin

MU 15 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 13 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 14

Jagdspieß: **INI** 13+W6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W6+6 **DK** 5

Kurzbogen: **INI** 14+1W6 **FK** 26 **TP** 1W6+4 (inkl. Entfernungssinn)

LeP 33 **AuP** 34 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 7

Vor-/Nachteile: Begabung (Bogen), Entfernungssinn, Innerer Kompass; Goldgier 5, Raumangst 7

Wichtige Talente: Bogen (Kurzbogen) 14 (16), Speere (Jagdspieß) 10 (12), Körperbeherrschung 8, Schleichen 10, Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 10 (12), Sich Verstecken 11, Sinnenschärfe (Sehen) 10 (12), Überreden (Feilschen) 8 (10), Fährtensuchen 12, Orientierung 10, Wildnisleben 13, Pflanzenkunde (Bornland) 8 (10), Tierkunde (Bornland) 9 (11), Bogenbau (Pfeile) 9 (11), Heilkunde Wunden 8, Kochen 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (13), Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kulturkunde (Bornland), Ortskenntnis (Bornwald), Scharfschütze (Bogen), Rüstungsgewöhnung I (Lederkleidung), Schnellladen (Bogen), Sumpfkundig, Waldkundig

DANOW ARAUKEN – GELEHRTER/ ALCHIMIST [EVTL. MAGIEDILLEFANT]

Erscheinung: Danow Arauken ist ein schlanker Mann, dem man sein hohes Alter nur an seinem grauem Haupthaar ansieht; körperlich ist er noch sehr fit. Neben seiner einfachen, aber robusten Kleidung trägt er viele kleine Ausrüstungsgegenstände am ganzen Körper und einen großen Rucksack, in dem sich einige Notizbücher und weitere Ausrüstung befinden. Mit seinem breitrempigen Hut nach Svelttaaler Art wirkt er so eher wie ein Wanderer als einer der führenden Festumer Gelehrten und Alchimisten.

Geschichte: Mit Ehrgeiz, Fleiß und Begabung hat sich Danow aus einer bettelarmen Festumer Familie nach oben gearbeitet und es als Gelehrter und Alchimist zu relativem Wohlstand und Ansehen gebracht. Ihm ist bewusst, wie viel harte Arbeit dafür notwendig war, so dass er Ähnliches auch von seinem Umfeld verlangt – allen voran seinen drei Söhnen (von denen bisher keiner in seine Fußstapfen getreten ist). Seine Jugendzeit hat ihn dabei hart gemacht und ihm vor Augen geführt, dass nur der Fleißige nach oben kommt. Und manchmal nicht einmal der. Seine Kindheit in Armut hat dazu geführt, dass Danow viel hortet, sowohl Wissen als auch weltliche Güter; hier vor allem Bücher, exotische Zutaten für alchemistische Zwecke und Artefakte aller Art.

Charakter: Danow ist fleißig, zäh und wissbegierig – das spiegelt sich in seinem normalen Alltag genauso wider wie während der Expedition. Er spielt dabei nicht mit ganz offenen Karten, ist er doch insgeheim auf der Suche nach einer Möglichkeit, ein oder zwei Artefakte an der Gruppe vorbei in seine eigene Tasche zu bringen.

Rolle: Als Gelehrter und Alchimist ist Danow in erster Linie ein unterstützender Charakter in der Gruppe der Festumer Magier. Er ist dafür da, Wissen über das Schloss, Strobanooff und die Artefakte im richtigen Moment weiterzugeben und gefundene Gegenstände in Kontext zu setzen. Als Alchimist versorgt er die Gruppe mit allerlei nützlichen und unterstützenden Elixieren, Tinkturen und Tränken.

Moral: Danow ist ein sehr egozentrischer Charakter, der zwar nicht über Leichen gehen, aber durchaus Leid anderer in Kauf nehmen würde, um seine Ziele zu erreichen.

Motivation: Danow will sein Wissen erweitern und aus erster Hand über das Schloss berichten, um seinen Ruf in

Gelehrtenkreisen zu mehrten. Außerdem will er einige Artefakte unbemerkt in seinen Besitz bringen.

Mittel: Als Gelehrter und Alchimist verfügt Danow über erstklassige Ausrüstung und hat sicherheitshalber einige Dukaten eingesteckt (man weiß ja nie, wen man einmal bestechen muss).

Loyalität: Die Loyalität Danows gilt in erster Linie ihm selbst. Zwar unterstützt er die Gruppe mit allem, was ihm an Wissen und (alchimistischer) Ausrüstung zur Verfügung steht, aber da sein eigentliches Bestreben der Erwerb einiger Artefakte ist, ist er in letzter Konsequenz nicht völlig loyal – eine Tatsache, die andere Gruppen ausnutzen könnten, wenn sie davon erfahren oder seinen Charakter richtig einschätzen würden.

Konfliktverhalten: Für den Kampf ist Danow nicht gemacht und wird daher versuchen, sich so gut wie möglich aus Konflikten herauszuhalten. Sollte er angegriffen werden, kann er leicht in Panik verfallen und mit seinem Dolch attackieren, was angesichts fehlender Erfahrung von wenig Erfolg gekrönt sein wird. Am wohlsten fühlt er sich, wenn er Kämpfer seiner Gruppe mit Alchimie unterstützen kann.

Zukunft: Danow bietet sich als Informationsquelle und als Quelle alchimistischer Güter im Bornland an und kann zudem die Rolle als Mentor oder Auftraggeber einnehmen. Wir empfehlen daher, ihn das Abenteuer überleben zu lassen.

Zitate: „Angesichts der Ornamentik und des verwendeten Materials hier, hier und hier würde ich auf...“

„Trinkt das, es wird Euch helfen.“

„Keine Müdigkeit vorschützen!“

Danow Arauken [in Klammern als Viertelzauberer]

Alter: 49 **Größe:** 1,74 **Haarfarbe:** grau **Augenfarbe:** blau

Kurzcharakteristik: meisterlicher Gelehrter und Alchimist, kompetenter Geschäftsmann

MU 13 **KL** 16 **IN** 13 **CH** 15 **FF** 14 **GE** 10 **KO** 13 **KK** 10

Dolch: INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H

LeP 29 **AuP** 29 [**AsP** 16] **RS** 1 **WS** 7 **MR** 7 [10] **GS** 7

Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Resistenz gegen alchimistische Gifte, [Meisterhandwerk: Alchimie, Kochen, Sinnenschärfe], [Viertelzauberer], [Übernatürliche Begabung: Analys (Tränke), Balsam, Memorans, Motoricus, Odem]; Goldgier 8, Neugier 8, Verpflichtungen (Roter Salamander)

Wichtige Talente: Dolche (Dolch) 7 (9), Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung (Schmerzen ignorieren) 9 (11), Sinnenschärfe (Geruch/ Geschmack) 8 (10), Menschenkenntnis 7, Überreden (Feilschen) 10 (12), Geschichtswissen (Bornland) 14 (16), Kryptographie 8, Magiekunde 8, Pflanzenkunde 8, Rechnen 10, Sagen/Legenden (Bornland) 13 (15), Alchimie (Alchimie aus dem Handgelenk, Zauberelixiere) 15 (17), Handel (Alchimika) 10 (12), Kochen (Tränke) 10 (12), [Ritualkenntnis Alchimist 9] (**Wichtige Zauberei:** Analys 6, Balsam 5, Memorans 7, Motoricus 7, Odem 6)

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (10), [Blutmagie], Eiserner Wille I, Kulturkunde (Bornland), Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Rüstungsgewöhnung I (Alchimistenkleidung), [Schalenzauber: Weihe der Schale, Allegorische Analyse, Chymische Hochzeit, Feuer und Eis, Verbotene Pforten]

DIE GLÜCKSRITTER

- Alinde Otresker – Jägerin/ Nordmarken
- Stipen Termoil – Streuner/ Gareth
- Salgar Grettirson – Scharlatan/ Thorwal
- Alwinje Alwinen – Schmugglerin/ Bornland (Festum)
- Vito Alwinen – Einbrecher/ Bornland (Festum)

Motivation/Ziel: Was treibt sie an?

Alinde und Stipen sind genauso wie Alwinje und Vito auf den Reichtum aus, der ihrer Meinung nach im alten Jagdschloss auf sie wartet, während Salgar sich einen Namen als Entdecker verschwundener Artefakte machen will (etwajem sich daraus ergebendem Reichtum ist er aber auch nicht abgeneigt).

CHARAKTER: WELCHEM KLISCHEE ENTSPRICHT DIESE GRUPPE?

Die Glücksritter sind am ehesten mit der typischen Heldengruppe mit etwas flexibler Moral vergleichbar. Sie haben bereits einige Zeit miteinander verbracht und sich oft genug gegenseitig das Leben gerettet, um sich in Krisensituationen blind aufeinander verlassen zu können; gleichzeitig ist allen klar, dass ihre Zusammenarbeit zeitlich begrenzt sein wird.

Alinde, Stipen und Salgar bilden den Kern der Gruppe. Die drei reisen seit gut eineinhalb Jahren gemeinsam durch Aventurien und haben in der Zeit sowohl in der Region um Gareth als auch in Thorwal einige Abenteuer erlebt wie auch

für Auftraggeber fragwürdiger Reputation gearbeitet. Als sie erste Hinweise auf den Schatz Strobanooffs fanden, machten sie sich kurz entschlossen auf den Weg nach Festum, um diesen weiter nachzugehen. Alwinje und ihr Bruder Vito stießen dort recht schnell auf das Trio Fremder und boten ihre Mithilfe und ihr (Gassen-)Wissen als Kenner Festums und der Gegend an. Beide vertrauen ihren drei neuen Gefährten noch nicht vollständig und werden daher immer wachsam sein.

Mitglieder: Wer ist dabei?

Alinde Otresker ist eine herbe Frau nordmärkischer Herkunft, die seit einigen Jahren als Glücksritterin durch Aventurien zieht und sich auch immer wieder als Bogenschützin in kleinen Söldnereinheiten verdingt hat. Sie hat ihre Heimat nach einer tragischen Liebesgeschichte mit einem niederen Adligen verlassen und sie seitdem nicht wieder betreten. Die Jahre haben sie hart gegen sich und andere werden lassen, auch wenn sie zu Stipen mittlerweile Vertrauen gefasst hat.

Stipen Termoil ist der klassische Streuner aus der Großstadt: gut aussehend, gewitzt und immer mit einem kessen Spruch auf den Lippen. Er lernte Alinde kennen, als beide von der Garether Stadtwache wegen eines kleineren Vergehens aufgegriffen und zu Frondienst verurteilt wurden. Als dieser abgeleistet war, entschlossen sich die beiden, gemeinsam Gareth zu verlassen (Stipen hat dort bei einigen einflussreichen Halbweltfiguren Schulden).



Der Scharlatan, Jahrmarktzauberer und Hochstapler **Salgar Grettirson** schloss sich ihnen auf dem Weg nach Festum an. Der junge Thorwaler, der sein Temperament oft nur schwer zügeln kann, ist auf der Suche nach Abenteuern, um seinen Namen in die Annalen der Geschichte Aventuriens zu schreiben. Anders als Alinde und Stipen ist er noch voller Optimismus und weniger an Reichtum als an Ruhm interessiert.

Alwinje und Vito Alwinnen sind ein auf den Straßen Festums aufgewachsenes Geschwisterpaar, die zwar jung an Jahren, aber reich an Erfahrung und Zynismus sind. Außer sich vertrauen sie niemandem und würden alles für den eigenen Vorteil tun. Die beiden haben schnell die Chance erkannt, die sich in der Zusammenarbeit mit Alinde, Stipen und Salgar bietet, haben aber nicht vor, die drei danach weiter zu begleiten (auch wenn Alwinje dies dem in sie verliebten Salgar glauben macht).

RESSOURCEN: WELCHE MITTEL STEHEN ZUR VERFÜGUNG?

Den Glücksrittern stehen begrenzte Mittel zur Verfügung: Zwar verfügen alle über qualitativ hochwertige Waffen, aber davon abgesehen haben sie kaum mehr als die Standard-Ausrüstung reisender Abenteurer bei sich. Ihre finanziellen Mittel belaufen sich zudem auf nur noch zwanzig Dukaten, die Alinde verwaltet und für den allerletzten Notfall verwahren will. Mit Ausnahme der Verlorenen verfügen sie dank Vitos Fledermaus über den einzigen tierischen Begleiter aller Parteien. Ihre individuellen Fähigkeiten, ihre Erfahrung und ihre Abgebrühtheit sind allerdings nicht zu unterschätzen.

STRATEGIE: WIE GEHEN SIE VOR?

Im Hintergrund bleiben und in einem günstigen Moment zuschlagen ist die Taktik der Glücksritter – sie wissen, dass sie im offenen Kampf gegen die anderen Parteien kaum eine Chance haben, aber dass sie wie keine andere Gruppe ungesehen durch das Jagdschloss schleichen und Unachtsamkeiten ihrer Gegner ausnutzen können. Sie werden eine offene Konfrontation scheuen und versuchen, wertvolle Beutestücke in einem günstigen Moment an sich zu reißen und dann damit zu fliehen.

KOOPERATION: MIT WEM WÜRDEN SICH DIESE PARTEI VERBÜNDEN?

Am ehesten würden sich die Glücksritter mit der Gruppe Festumer Magier verbünden, da diese magische Expertise haben, die weit über das Wissen und die Fähigkeiten von Salgar hinausgehen. Zudem halten sie die Magier für leicht zu übertölpeln und zu vertrauensselig.

Von den Draconitern werden sich die Glücksritter fernhalten, da sie diese für zu sehr auf ihr Ziel fokussiert halten und keine Möglichkeit sehen, sich mit den Vertretern der Kirche gütlich zu einigen, was die Aufteilung etwaiger Beute angeht. Ugo Strobanoff sowie die Verlorenen werden von ihnen beide als zu skrupellos und hinterlistig eingeschätzt, auch wenn beide Gruppen durch ihre Schlagkraft und Ressourcen attraktive Verbündete abgeben. Die Glücksritter würden sich bei einer Allianz mit einer der beiden Gruppen aber sehr vorsichtig verhalten und davon ausgehen, dass ihre Alliierten genauso so hinterrücks zuschlagen werden wie sie es selber vorhaben.

ALINDE OTRESKER – JÄGERIN/ NORDMARKEN

Erscheinung: Alinde Otresker hat sich nie viel aus ihrem Äußeren gemacht, wodurch ihre spröde, herbe Art noch unterstrichen wird. Sie hat lieber Taten sprechen lassen, zumal sie im direkten Gespräch durchaus Charme haben kann. Sie kleidet sich mit Vorliebe in Gewänder tulamidscher Art, die sie während ihres Aufenthalts dort kennen und schätzen lernte. Im Norden kombiniert sie das Ganze mit viel Pelzkleidung, wodurch ihr Erscheinungsbild wild gemischt aussieht, was die Nordmärkerin aber kein bisschen stört.

Geschichte: Alinde wuchs als Tochter einer Köhlerfamilie mit wenig Kontakt zu anderen Menschen außerhalb ihrer Familie auf und lernte früh den Umgang mit Bogen und Langdolch, um sich gegen die mannigfaltigen Gefahren des Waldes zur Wehr setzen zu können. In ihrer Jugend wurde ihre Neugier auf die Welt außerhalb des Waldes und der Nordmarken größer, was ihren Eltern Sorge bereitete. Sie vermittelten ihre Tochter als Magd an den Hof eines niederen Adligen, was Alinde widerwillig annahm. Sie begann kurz nach ihrer Ankunft eine Liebesgeschichte mit dem zweitgeborenen Sohn des Adligen, die allerdings tragisch mit dem Tod des Jungen endete und Alinde dazu zwang, den Hof zu verlassen. Seitdem zieht sie als Glücksritterin durch Aventurien und hat auf ihren Reisen mit Stipen und Salgar zwei halbwegs zuverlässige Gefährten gefunden (mit Stipen hat sie in Gareth das Bett geteilt und mit ihm zusammen die Stadt auf der Flucht vor einigen Feinden verlassen müssen).

Charakter: Im Grunde ihres Herzens sehnt sich Alinde nach einem Leben als Ehefrau und Mutter, das unstete Leben auf der Straße und die ständige Gefahr, in der sie als Glücksritterin und Söldnerin schwebt, hat sie mittlerweile satt. Doch nicht einmal Stipen und Salgar ahnen etwas davon, da die nach außen patent und etwas unnahbar wirkende Frau ihre tiefsten Gefühle für sich behält.

Rolle: Alinde ist die Anführerin der Gruppe, die zwar Wert auf die Meinung von Stipen und Salgar legt, aber im Zweifel eher ihrer Intuition vertraut, als sich auf Diskussionen mit den beiden einzulassen. Sie ist die direkte Frau, die mit ihrer patenten Art immer eine Lösung oder zumindest einen Ratsschlag parat zu haben scheint.

Moral: Wie die meisten Aventurier ist Alinde gläubig und versucht, zumindest ein halbwegs göttergefälliges Leben zu führen. Zwar wird ihr das durch ihre Lebensumstände nicht immer leicht gemacht, aber sie gibt ihr Bestes und kennt klare Grenzen; so würde sie nie einen Mord begehen.

Motivation: Alinde hofft, aus dem Jagschloss so viel Wertsachen und Artefakte bergen zu können, dass sie sich endlich zur Ruhe setzen oder sich zumindest die Heirat mit einem gut situierten, ruhigen Junggesellen erkaufen kann.

Mittel: Als Anführerin einer Gruppe durchaus kompetenter Glücksritter verfügt Alinde über eine schlagkräftige Truppe, auch wenn ihre weltlichen Mittel insgesamt eher beschränkt sind – große Reichtümer haben weder Alinde noch die anderen Mitglieder vorzuweisen. Alinde kann durchaus über magische Ausrüstung verfügen, wird aber wenig Bargeld bei sich tragen.

Loyalität: Alinde sieht sich Stipen und Salgar gegenüber als loyal an, da sie keinen der beiden in Zeiten der Gefahr alleine lassen würde. Die Festumer Geschwister sind ihr eher egal.

Schlussendlich strebt Alinde aber nur danach, für sich endlich einen neuen Start in ein ruhiges Leben zu bekommen, somit liegt ihre Loyalität am Ende einzig und allein bei ihr selbst.

Konfliktverhalten: Im Kampf wird Alinde versuchen, so lange und so oft wie möglich aus der Distanz mit ihrem Bogen anzugreifen, da sie dank *Schnellladen*, *Scharfschütze* und später *Meisterschütze* über gute Voraussetzungen dafür verfügt. Im Nahkampf wird sie sich gemeinsam mit Stipen auf einen Gegner konzentrieren, ihre gute Offensive sowie die Manöver, über die sie als Erfahrene und Veteranin verfügt, machen sie zu einer gefährlichen Gegnerin.

Zukunft: Alinde wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Das Leben ist hart, mein Kind. Jetzt gib mir den Stein und dir wird nichts passieren.“

„Niemand sollte sich von seinen Gefühlen leiten lassen.“

„Stipen, zu mir!“

Alinde Otresker

Alter: 28 **Größe:** 1,76 **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: meisterliche Jägerin, kompetente Söldnerin

MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 14

Langdolch: **INI** 13+1W6 **AT** 17 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H

Kurzbogen: **INI** 13+1W6 **FK** 25 **TP** 1W6+4

LeP 35 **AuP** 37 **RS** 3 **WS** 10 **MR** 4 **GS** 6

Vor-/Nachteile: Breitgefächerte Bildung (Söldnerin-Schützin), Eisern, Herausragender Sinn (Sehen); Gefühlskälte 7, Gesucht I (Nordmarken), Goldgier 6

Wichtige Talente: Bogen (Kurzbogen) 15 (17), Dolche (Langdolch) 11 (13), Athletik (Kraftakte) 8 (10), Körperbeherrschung 9, Schleichen (Wald) 12 (14), Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 9 (11), Sich Verstecken (Wald) 10 (12), Sinnenschärfe (Sehen) 10 (12), Menschenkenntnis 7, Fährtensuchen (Wald) 13 (15), Fesseln/Entfesseln 8, Orientierung (Wald) 11 (13), Wildnisleben (Wald) 12 (14), Kriegskunst (Taktik) 9 (11), Pflanzenkunde 8, Tierkunde 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gebirgskundig, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kulturkunde (Mittelreich), Meisterschütze (Bogen), Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Scharfschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen), Waldkundig

STIPEN TERMOIL – STREUNER/ GARETH

Erscheinung: Stipen Termoil weiß mit gutem Aussehen und einer flinken Zunge zu überzeugen; mit seinen roten Locken, dem ansteckenden Lächeln und seiner immer erstklassig sitzenden Kleidung fliegen ihm die Herzen der Menschen leicht zu. Dabei scheint er sich in jeder Umgebung wohlfühlen, sei es in schmierigen Kaschemmen, in Ballsälen oder in Studierstuben.

Geschichte: Stipen ist in den Gassen und Hinterhöfen Gareths aufgewachsen, wo er sich schon von früher Kindheit an alleine behaupten musste, da seine Eltern sich nicht um ihn kümmerten – er war nur ein Kind von vielen. Stipen lernte schnell, dass er sich nur auf sich selbst verlassen konnte, wobei ihm seine Gewitztheit und sein gutes Aussehen eine große Hilfe waren. Im Laufe der Jahre brachte er es als Streuner zu einigem Wohlstand, gerade da er sich nicht zu schade war, auch schmut-

zige Geschäfte abzuwickeln. Als er auf Alinde traf, entdeckte er in ihr eine verwandte Seele und bezog sie daher in seine Geschäfte mit ein. Als einige davon schiefgingen, wuchsen Stipens Schulden bei einigen Größen der Garether Unterwelt, was ihn und Alinde schlussendlich zur Flucht aus Gareth trieb. Festum scheint dem Streuner weit genug entfernt zu sein, um hier ein neues Leben beginnen zu können.

Charakter: Als Streuner klassischer Ausprägung ist Stipen sehr von sich überzeugt und verlässt sich vorrangig nur auf sich selbst. Er hält jeden Menschen für bestechlich und verführbar und traut daher niemandem vollkommen. Er liebt das Stadtleben, gerade im pulsierenden Gareth mit seinen unzähligen Möglichkeiten für Zerstreung und Geschäfte fühlte er sich wohl, von daher schmerzt ihn der zwangsweise Umzug nach Festum noch immer sehr.

Rolle: In der Glücksrittergruppe ist Stipen für die Aktionen zuständig, die heimliches Vorgehen erfordern; außerdem wird er Verhandlungen und Gespräche mit Konkurrenten übernehmen. Anders als die spröde Alinde ist er zudem derjenige, der die Gruppe zusammenhält und dafür sorgt, dass alle am gleichen Strang ziehen – zumindest für die Zeit der Schatzsuche.

Moral: Stipen ist sich für nichts zu schade, um an Geld zu kommen. Ehrliche harte Arbeit ist ihm dabei zuwider, dafür hat er keine Grenzen, wenn es um kriminellere Aktionen geht. Er ist sich dabei sicher, dass jeder Mensch bestochen werden kann – oder zumindest soweit bedroht, dass er nichts tut, was Stipen schaden würde.

Motivation: Stipen sucht nach einem Weg, schnell an viel Geld zu kommen. In der Festumer Halb- und Unterwelt ist er bereits dabei, sich einen Namen zu machen, aber im Schloss hofft er auf so viele Wertgegenstände und vor allem Artefakte zu finden, dass er damit seine Schulden in Gareth bezahlen kann. Auf ewig will er nicht in Festum bleiben, sein Herz schlägt weiter stark für seine Heimatstadt.

Mittel: Stipens finanzielle Mittel sind gut, auch wenn er nur einen kleinen Teil (ca. 5-10 Dukaten) bei der Schatzsuche mit sich führt. Seine Ausrüstung ist von guter Qualität, er wird zudem einige Tränke und Elixiere dabei haben.

Loyalität: Ähnlich wie Alinde gilt Stipens Loyalität hauptsächlich der Dreiergruppe, wobei keiner der beiden Anderen ahnt, wie stark sein Wunsch nach einer Rückkehr nach Gareth wirklich ist (und Stipen sich nicht sicher ist, was er für die Erfüllung dieses Wunsches alles tun würde).

Konfliktverhalten: Im Kampf wird Stipen erst so viele Wurfsterne wie möglich auf seinen Gegner werfen und dabei viel in Bewegung bleiben, ehe er sich in den Nahkampf begibt (in welchem er durch seine gute Parade ein unangenehmer Gegner ist). In der Regel greift er mit Alinde gemeinsam den gleichen Gegner an, vom ehrenhaften Zweikampf hat er noch nie viel gehalten.

Zukunft: Stipen wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Was macht eine Frau wie Ihr an einem Ort wie diesem?“

„Niemand möchte hier Schaden nehmen, nicht wahr? Niemand möchte wegen etwas Tand und Schmuck sein Leben verlieren, nicht wahr? Also lasst uns die Waffen wegstecken und sehen, ob wir zu einer Einigung kommen!“

„Jetzt! Alinde, stich zu!“

Stipen Termoil

Alter: 25 **Größe:** 1,75 **Haarfarbe:** rot **Augenfarbe:** grün

Kurzcharakteristik: kompetenter Überlebenskünstler und Fechter

MU 13 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 15 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 11 **KK** 12

Rapier + Linkhand: INI 16+1W6 **AT** 12 **PA** 17

TP 1W6+3 **DK** N

Wurfstern: INI 14+1W6 **FK** 21 **TP** 1W6+1

LeP 29 **AuP** 30 **RS** 1 **WS** 6 **MR** 3 **GS** 8

Vor-/Nachteile: Glück, Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Eitelkeit 5, Gesucht I (Gareth), Goldgier 8, Neugier 7

Wichtige Talente: Fechtwaffen (Rapier) 10 (12), Wurfmesser (Wurfsterne) 11 (13), Körperbeherrschung 7, Schleichen (Gebäude) 9 (11), Selbstbeherrschung 6, Sich Verstecken (Gebäude) 8 (10), Sinnen-schärfe 7, Taschendiebstahl 11, Betören 12, Etikette 8, Gassenwissen (Beschatten) 13 (15), Menschenkenntnis 12, Überreden (Lügen) 14 (16), Rechnen 5, Schätzen (Schmuck) 10 (12), Falschspiel (Würfel) 10 (12), Schlösser knacken 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (11), Binden, Finte, Kampfreflexe, Kulturkunde (Bornland, Mittelreich), Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I, Schnellziehen

SALGAR GRETTIRSON – SCHARLATAN/ THORWAL

Erscheinung: Salgar Grettirson ist sein Thorwalerblut anzusehen, groß und kräftig gebaut kommt der Scharlatan daher. Seine langen rotbraunen Haaren und sein dichter Vollbart lassen ihn viel älter aussehen als er eigentlich ist und verleihen ihm eine durchaus beeindruckende Erscheinung. Seine ruhige Stimme wirkt diesem Eindruck etwas entgegen, ebenso seine bunte Gewandung, die eher an einen tulamidischen Papagei als an einen beinharten Seefahrer denken lässt.

Geschichte: Salgar hatte schon immer das Verlangen, bekannt und berühmt zu werden, auch wenn er das nicht auf die typische Art seiner Heimat machen wollte (die war ihm zu grob und blutrünstig). Er liebte es, Geschichten zu erzählen – und nachdem er seine magischen Fähigkeiten für kurze Zeit an der Olporter Akademie ausbilden konnte, hatte er genug Handwerkszeug zusammen, um seine Geschichten mittels Magie unterstützen zu können. An einer vollständigen Ausbildung hatte er kein Interesse, dafür war er zu ungeduldig und überwarf sich zudem immer wieder mit seinen Lehrern. So zog er in die Welt hinaus, um als Geschichtenerzähler, Schauspieler und Scharlatan zu Ruhm zu kommen. Sein Weg führte ihn bis nach Festum und ließ ihn die Bekanntschaft von Stipen und Alinde machen, mit denen er seitdem zusammenarbeitet.

Charakter: Wenn jemand in der Gruppe der Glücksritter um die Aufmerksamkeit der Menschen heischt, dann ist das Salgar. Zwar ist Stipen auch gerne unter Menschen, muss dabei aber nicht so sehr im Mittelpunkt stehen wie der Thorwaler. Es ist Salgar, der in der Gruppe für die Witze und Späße zuständig ist, wobei sein jähzorniges Wesen ihn dabei immer wieder behindert. Im Grunde ist Salgar aber ein optimistischer, fröhlicher Mensch, der sich und andere gerne mit Geschichten unterhält.

Rolle: Als Zauberkundiger ist Salgar für die magische Expertise zuständig sowie die arkane Unterstützung. Zudem ist er für die Moral wichtig und wird die anderen immer wieder mit seinem Optimismus anzustecken versuchen.

Moral: Das Aufwachsen in einer gradlinigen, rauen Kultur wie der Thorwals hat Salgar geprägt und beeinflusst ihn bei seinen Entscheidungen auch heute noch. So hat er ein ausgeprägtes Empfinden für Recht und Unrecht, gerade im Verhältnis von Herrschenden zu Beherrschten; ebenso lehnt er Mord und ähnliche Untaten strikt ab.

Motivation: Salgar will Erfahrungen machen und Geschichten sammeln, da er von Beidem als Scharlatan und bei seinen diversen anderen angestrebten Karrieren wird profitieren können. Der mögliche Gewinn aus der Schatzsuche interessiert ihn eher weniger, was auch damit zusammenhängt, dass er bislang noch nie in seinem Leben in Armut leben musste und zuversichtlich ist, dass ihm seine Fähigkeiten auch in Zukunft ein gutes Auskommen ermöglichen werden.

Mittel: Durch seine Zeit an der Akademie hat Salgar grundlegende magische Fähigkeiten, auf die er zurückgreifen kann, auch wenn er einem Gildenmagier nicht das Wasser reichen kann. Seine Ausrüstung ist knapp und besteht im Grunde nur aus dem, was er für seine Aufführungen braucht.

Loyalität: Salgar ist Alinde und Stipen gegenüber loyal, ebenso können sich Alwinje und Vito darauf verlassen, dass er sie nicht im Stich lassen wird. Er sieht seine Gruppe als seine Mannschaft an (ähnlich wie es thorwalsche Schiffsbesatzungen machen) und handelt dabei nach dem Motto „alle für einen, einer für alle“. Auf Alwinje hat der Scharlatan dabei ein Auge geworfen und sich schon nach kurzer Zeit hoffnungslos in die Festumer Schmugglerin verliebt.

Konfliktverhalten: Bei Konflikten hält sich Salgar immer im Hintergrund und versucht, sowohl mit seinem Schneidzahn anzugreifen als auch mit Zaubern wie dem DUPLICATUS oder FAVILLUDO seine Gefährten zu unterstützen. Wenn nötig, kann er sich selber mittels ATTRIBUTO stärken. Abhängig von der Situation kann er auch Illusionen (AURIS NASUS und DUPLICATUS-Spiegelkabinett) nutzen, um Feinde hereinzulegen, zu verwirren oder in die Flucht zu jagen. Insbesondere als Veteran kann er seine Gegner in einem mächtigen MOTORICUS-Fesselfeld fangen und mit dem selben Zauber auch im Kampf Unsichtbare Hiebe verwenden.

Zukunft: Salgar wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Das Wetter erinnert mich an Thorwal.“

„Wir müssen alle zusammenarbeiten, nur zusammen sind wir stark!“

„Dieser Ring erinnert mich an eine Sage, wartet...“

Salgar Grettirson

Alter: 23 **Größe:** 1,97 **Haarfarbe:** rotbraun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Scharlatan, kompetenter Gaukler und Geschichtenerzähler

MU 13 KL 15 IN 14 CH 15 FF 12 GE 11 KO 13 KK 13

„Zauberstab“ (Keule): INI 10+IW6 AT 12 PA 11

TP 1W6+2 DK N

Schneidzahn: INI 10+IW6 FK 18 TP 1W6+4

LeP 33 AuP 33 AsP 40 RS 1 WS 7 MR 5 GS 7

Vor-/Nachteile: Begabung (Motoricus), Halbzauberer; Aberglaube 7, Jähzorn 7, Neugier 6, Ruhmsucht 8

Wichtige Talente: Hieb Waffen (Keule) 8 (10), Wurfbeile (Schneidzahn) 8 (10), Gaukeleien (Jonglieren) 9 (11), Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 8 (10), Sinnenschärfe 7, Zehen 10, Gassenwissen (Kontakte) 8 (10), Menschenkenntnis 10, Sich verkleiden (anderer Stand) 10 (12), Überreden (Lügen) 9 (11), Magiekunde (Illusionen) 7 (9), Rechnen 6, Sagen/Legenden 11, Alchimie (Alchimie aus dem Handgelenk) 8 (10), Fahrzeug lenken 8, Ritualkenntnis Scharlatan 9

Wichtige Zauberkünste: Attributo (Zauberdauer) 13 (15), Aureolus 10, Auris Nasus (Bewegte Bilder) 14 (16), Duplicatus (Zauberdauer) 9 (11), Favilludo (Leuchtender Panzer) 12 (14), Flim Flam (Mag) 7, Menetekel (mag) 7, Motoricus (Unsichtbarer Hieb) 13 (15), Odem 10, Pectetondo 7, Reflectimago 9, Sensibar (Massensinn) 9 (11), Vocolimbo 10, Vogelzwitzchern 9, Weihrauchwolke 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (10), Gefäß der Sterne, Kulturkunde (Thorwal), Merkmalskenntnis (Illusion), Regeneration I, Kugelzauber: Bindung der Kugel, Kugel des Illusionisten, Bilderspiel, Simultanzaubern, Zauberkontrolle

ALWINJE ALWINNEN – SCHMUGGLERIN/ БОРПЛАД (FESTUM)

Erscheinung: Alwinje Alwinnen ist eine zierliche Frau, die im ersten Moment durchaus Beschützerinstinkte wecken kann. Dabei ist sie viel kräftiger, als es im ersten Moment aussieht, was sie schon einige Male zu ihrem Vorteil ausgenutzt hat. Sie bevorzugt dunkle, unauffällige Kleidung, deren enger Sitz ihre Figur betont. Ihre großen braunen Augen und die kleine Nase unterstreichen ihre Weiblichkeit und den ersten Eindruck.

Geschichte: Alwinje ist als Kind hart arbeitender Handwerker in Festum aufgewachsen, hatte aber nie das Verlangen, in die Fußstapfen ihrer Eltern zu treten. Stattdessen tauchte sie in die Halb- und Unterwelt der Stadt ab, bis sie es zu einer bekannten Schmugglerin brachte, die im Ruf steht, alles an exotischen Dingen besorgen und in die Stadt bringen zu können, solange der Preis stimmt.

Charakter: Schmuggler sind in der Regel abgebrühte Menschen, die auch unter Stress ruhig bleiben und schnell einen starken Zynismus entwickeln – und Alwinje entspricht diesem Bild voll und ganz. Sie kann nichts aus der Ruhe bringen, gleichzeitig hat sie eine sehr zynische Sicht auf die Welt und das Leben.

Rolle: Die Alwinnengeschwister sind von den drei Glücksrittern angeheuert worden, da sie sich in Festum und Umgebung sehr gut auskennen und bereit sind, auch unkonventionelle Wege zu gehen, um die Schatzsuche zu einem Erfolg werden zu lassen. Sie sind die Spezialisten für Hinterhalte ebenso wie für die Umgebung des Schlosses.

Moral: Ähnlich wie Stipen geht auch Alwinje davon aus, dass jeder Mensch seinen Preis hat. Einzig ihrem Bruder traut sie vollkommen, alle anderen Menschen sind ihr von Grund auf suspekt. Immerhin vertraut sie den drei Glücksrittern soweit, dass sie mit ihnen zusammen die Schatzsuche bestreitet und davon ausgeht, dass jeder seinen gerechten Anteil bekommt – immerhin kennt Alwinje genug Leute, die den drei Fremden sonst den Garaus machen würden. Für sie gibt es außer Sklaverei nichts, vor dem sie zurückschreckt.

Motivation: Alwinje ist einzig und allein des Geldes wegen mit den drei Glücksrittern unterwegs. Zwar schmeichelt sie das Interesse Salgars, aber sie hat nicht vor, sich auf Abenteuer mit dem thorwalschen Scharlatan einzulassen. Wenn die Schatzsuche vorbei ist, will sie ihren Anteil haben und mit ihrem Bruder ihrer Wege gehen.

Mittel: Auf die Schatzsuche hat sich Alwinje gut vorbereitet und gute Ausrüstung beschafft. Ihre weltlichen Mittel sind akzeptabel, zumal sie an vielen Orten zwischen Festum und dem Schloss Kontakte hat, die ihr im Notfall weiterhelfen würden.

Loyalität: Alwinje ist durch und durch zynisch, für den richtigen Preis ist sie zu jeder Tat bereit. Wer sich nicht wehren kann, ist in ihren Augen nicht mehr als ein Opfer.

Konfliktverhalten: Alwinje wird zusammen mit ihrem Bruder gegen einzelne Gegner vorgehen, vorzugsweise nachdem beide Armbrustbolzen auf den Gegner abgefeuert haben. Dabei wird sie *Wuchtschläge* einsetzen, als Veteranin auch *Finten*. Nach Möglichkeit wird sie mit ihrem Bruder so manövrieren, dass einer von ihnen aus dem toten Winkel attackieren kann, sodass der Gegner keine Parademöglichkeit hat.

Zukunft: Alwinje wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Kommt mir jetzt nicht mit Moral!“

„Drei Meilen von hier ist ein einsamer Bauernhof, in dem wir uns verstecken können.“

„Sieht so aus, als sei das nicht Euer Tag.“

Alwinje Alwinnen

Alter: 23 **Größe:** 1,69 **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: kompetente Schmugglerin und Straßenschlägerin

MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 11 **FF** 11 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 15

Streitkolben: **INI** 14+1W6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W6+5 **DK** N

Armbrust: **INI** 14+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+6

LeP 35 **AuP** 33 **RS** 1 **WS** 8 **MR** 4 **GS** 7

Vor-/Nachteile: Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Verbindungen; Aberglaube 6, Goldgier 8, Prinzipientreue (Loyalität zur Familie) (3), Vorurteile gegen „Pfeffersäcke“ 8

Wichtige Talente: Armbrust (Leichte Armbrust) 10 (12), Hiebaffen (Streitkolben) 11 (13), Körperbeherrschung 8, Schleichen (Straße) 9 (11), Selbstbeherrschung (Schmerzen ignorieren) 8 (10), Sich Verstecken (Stadt) 9 (11), Sinnenschärfe (Gehör) 9 (11), Überreden (Einschüchtern) 9 (11), Orientierung (Sumpf) 10 (12), Wildnisleben (Sumpf) 9 (11), Geographie (Bornland) 8 (10), Kryptographie 5, Rechnen 6, Schätzen (Materialwert) 8 (10), Boote fahren 11, Gefahreninstinkt 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (10), Betäubungsschlag, Finte, Kampfrelexe, Kulturkunde (Bornland), Niederwerfen, Ortskenntnis (Festumer Hafen, Bornische Küste), Schnellziehen, Sumpfkundig, Wuchtschlag

Vito Alwinnen –

Einbrecher/ Bornland (Festum)

Erscheinung: Vito Alwinnen ist ein kleiner, drahtiger Mann, der vollkommen unauffällig aussieht –wer ihn nur kurz

sieht, wird sich kaum an ihn erinnern können. Bei längerer Betrachtung wird seine Ähnlichkeit zu Alwinje deutlich. Er kleidet sich zudem genau wie sie in enganliegende, dunkle Kleidung.

Geschichte: Wie seine ältere Schwester vor ihm hatte auch Vito nie vor, sein Leben als Handwerker zu fristen, dafür schien ihm das Geld und der Nervenkitzel der Unterwelt Festums zu verlockend zu sein. So kam es, dass er schon früh sein Geld mit Einbrüchen und Schmuggel verdiente.

Charakter: Vito ist nicht ganz so zynisch wie Alwinje, für Außenstehende ist der Unterschied aber minimal. Dabei kann Vito ein echtes Interesse an anderen Menschen haben, er zieht sich dann nur immer zurück, um nicht verletzt zu werden. So schwankt er zwischen dem Verlangen nach Kontakt und Isolation, die dann nur Alwinje durchbrechen kann.

Rolle: Vito ist in der Gruppe der Glücksritter für das Öffnen verschlossener Türen und das Auskundschaften der Gebäude und des Schlosses zuständig, außerdem soll er andere Parteien im Auge behalten. Als geübtem Einbrecher fallen ihm diese Aufgaben nicht schwer.

Moral: Als Krimineller ist Vito bereit, viele Grenzen und Gesetze zu übertreten, auch wenn er vor Meuchelmord und Vergiftungen zurückschreckt. Bei allem anderen hat er eine ähnliche Moral wie Alwinje: wer sich und seinen Besitz nicht verteidigen kann, darf sich nicht beschweren, wenn er zum Opfer wird.

Motivation: Vito begleitet die Glücksritter, weil Alwinje ihn mitgenommen hat. Er würde Festum nicht ohne Weiteres verlassen, aber seine Schwester ließ keine Widerworte zu und verwies zudem auf die Dukaten, die als Bezahlung winken. Einmal beim Schloss angekommen, packte den impulsiven Vito zudem die Neugier, so dass ihm die Schatzsuche mittlerweile richtig Spaß macht.

Mittel: Vito führt gute Ausrüstung mit sich, besonders seine Einbruchswerkzeuge sind in erstklassigem Zustand. Zudem wird er stets von Bolas, seiner zahmen Fledermaus (**Zoo-Botanica** 97) begleitet. Diese ist darauf dressiert, kleine Gegenstände, wie z.B. einen Schlüssel, zu stibitzen, weswegen Vito immer auch einen kleinen Beutel mit fruchtigen Belohnungen mit sich trägt.

Loyalität: Loyal ist Vito nur Alwinje und seiner Familie gegenüber, alle anderen Menschen betrachtet er höchstens als Verbündete auf Zeit, denen er niemals den Rücken zuwenden würde.

Konfliktverhalten: Vito wird zusammen mit Alwinje gegen einzelne Gegner vorgehen, vorzugsweise nachdem beide Armbrustbolzen auf den Gegner abgefeuert haben. Nach Möglichkeit wird er mit seiner Schwester so manövrieren, dass einer von ihnen aus dem toten Winkel attackieren kann, sodass der Gegner keine Parademöglichkeit hat.

Zukunft: Vito wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Gebt mir etwas Zeit, dann kann ich euch sagen, wer sich im oberen Stockwerk aufhält.“

„Dieser Irrgarten interessiert mich auch – da müssen wir noch reingehen!“

„Ach Salgar, wenn ihr wüsstet...“

Vito Alwinnen

Alter: 21 **Größe:** 1,68 **Haarfarbe:** braun **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Einbrecher, kompetenter Streuner

MU 14 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 10 **FF** 15 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 12

Dolch: **INI** 15+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

Fledermaus: **INI** 15+1W6 **FK** 22

TP 1W6+2 (Zuschlag Entfesseln-Probe)

LeP 31 **AuP** 33 **RS** 0 **WS** 7 **MR** 3 **GS** 8

Vor-/Nachteile: Schlangenmensch; Goldgier 8, Impulsiv, Neugier 7, Prinzipientreue (Loyalität zur Familie) (3)

Wichtige Talente: Dolche (Dolch) 9 (11), Schleuder (Fledermaus) 12 (14), Akrobatik (Balancieren) 12 (14), Klettern (Freiklettern) 13 (15), Körperbeherrschung (Fallen) 13 (15), Schleichen (Gebäude) 13 (15), Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken (Gebäude) 12 (14), Sinnenschärfe 8, Gassenwissen 9, Überreden (Feilschen) 7 (9), Fesseln/Entfesseln (Entfesseln) 11 (13), Rechnen 5, Schätzen 8, Schlösser knacken (Schlösser) 13 (15)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (17), Finte, Kampfreflexe, Kulturkunde (Bornland), Ortskenntnis (Festumer Hesindeviertel), Schnellziehen

DIE GOBLINS

- ☞ Knuudze – Schamanin
- ☞ Gnatz – Krieger
- ☞ Reelik – Jäger
- ☞ Jacuula – Sammlerin

Motivation/Ziel

Vor einiger Zeit hat sich eine nomadisierende Goblinsippe, angeführt von der Schamanin Knuudze, in der Nähe des Jagdschlusses niedergelassen. Ursprünglich im nördlichen Bornland beheimatet wurde die die gut 30 Köpfe zählende Sippe immer wieder von abergläubischen Leibeigenen und um die Sicherheit ihrer Ländereien besorgte Bronnjaren vertrieben, sodass die Goblins bis nach Festum kamen. Durch Glück (und wie Knuudze nicht müde wird, zu betonen: durch ihre Führung) kamen sie zum verlassen Jagdschloss, dessen verwildertes Gelände für sie sehr verlockend war, bot es doch Schutz (auch durch die intakte Mauer um das Gelände herum) und gleichzeitig viele Möglichkeiten für die Jäger und Sammler der Sippe.

CHARAKTER: WELCHEM KLISCHEE ENTSPRICHT DIESE GRUPPE?

Die Goblins sind die Außenseiter Aventuriens, immer argwöhnisch beäugt und vielen Vorurteilen ausgesetzt. Im Bornland, und gerade in der Gegend um Festum herum, stellt sich das zwar als etwas gemäßiger als im Rest Aventuriens dar, aber auch das macht das Leben eines Goblins nicht einfach. Sippen, die (mehr oder weniger freiwillig) nomadisch durch das Land ziehen, sind keine Seltenheit. Knuudzes Sippe ist in der glücklichen Lage, nach vielen Jahren endlich einen Ort gefunden zu haben, der Schutz und Nahrung verspricht und gleichzeitig weitab von menschlichen Ansiedelungen ist. Sie sind daher mehr als gewillt, sich von hier nicht wieder vertreiben zu lassen.

Mitglieder: Wer ist dabei?

Knuudze ist aufgrund ihrer Weisheit, ihres Alters und ihrer magischen Fähigkeiten als Schamanin die unbestrittene Anführerin der Goblinsippe. Die kleine Goblinfrau, deren Zähne zu einem Großteil verfault und deren einstmals kräftig rotes Fell von silbernen Strähnen durchzogen ist, ist immer noch eine scharfe Denkerin und vielen Goblins in Sachen Planung und Einschätzung des Verhaltens von Menschen weit voraus.

Gnatz als erfahrenster Krieger der Sippe ist zwar in einem ähnlichen Alter wie die Schamanin, aber körperlich in besserer Verfassung. Der großgewachsene Goblin mit dem stehenden Blick ist auch der am besten Bewaffnete und scheut selbst die Konfrontation mit einzelnen Menschen nicht. Er hat es im Laufe der Jahre geschafft, seinen Hang zu vorschnellen Handlungen zurückzuhalten, wirkt dadurch aber oft wie ein brodelnder Vulkan.

Als Anführer der Jäger ist **Reelik** der Goblin, der sich mit Heimlichkeit am Besten auskennt und sich deshalb immer wieder als Späher verdingen muss. Der kleine, drahtige Goblin findet daran keinen Gefallen, weiß aber um die Bedeutung seiner Aufgaben für die Sippe.

Jacuula ist für die weltlichen Angelegenheiten der Sippe verantwortlich; sie organisiert die Suche nach Essen, das Beaufsichtigen und den Unterricht der Kinder und überhaupt den Alltag der Sippe. Die gedrungene Goblinfrau weiß sich mit einem Dolch zu verteidigen, zieht es aber vor, Konflikten aus dem Weg zu gehen. Sie würde aber alles dafür tun, das Gelände um das Schloss herum als neue Heimat ihrer Sippe weiter nutzen zu können.

Die restliche Sippe hat sich auf Anweisung Knuudzes tiefer in die Wälder zurückgezogen, solange die aktuelle Gefahrensituation nicht geklärt ist. Bei Bedarf können Sie aber durchaus auch auf diese zurückgreifen.

RESSOURCEN: WELCHE MITTEL STEHEN ZUR VERFÜGUNG?

Die Ressourcen der Goblinsippe sind begrenzt: An Magie steht nur Knuudzes Wissen zur Verfügung. Die Goblin-krieger geraten mangels Reittieren im direkten Kampf mit Menschen schnell ins Hintertreffen, sodass sie sich auf Hinterhalte verlegen werden, bei denen ihnen ihr Wissen über das Gelände und das Jagdschloss zugute kommt. Da sie aber nicht an den Artefakten interessiert sind, werden sie sich sowieso zurückhalten und nur direkt eingreifen, wenn ihre Unterkünfte oder einzelne Sippenmitglieder in Gefahr sind. Andernfalls warten sie ab, ob und wie schnell die Menschen wieder verschwinden.

STRATEGIE: WIE GEHEN SIE VOR?

Die Strategie der Goblins lässt sich als eine Mischung aus Beobachten und Nadelstichen beschreiben. Sie halten sich im Hintergrund, greifen aber einzelne, wehrlose oder unachtsam

erscheinende Mitglieder der anderen Parteien an, wenn diese eine Gefahr für die Unterkünfte der Goblins oder andere Sippenmitglieder darstellen. Zum Ende hin werden sie auch geschwächte Menschen angreifen, wenn diese lohnenswerte Ausrüstung (allen voran Stahlwaffen) bei sich tragen.

KOOPERATION: MIT WEM WÜRD SICH DIESE PARTEI VERBÜNDEN?

Eine wirkliche Kooperation gehen die Goblins mit keiner Partei ein, dafür sind sie Menschen gegenüber zu misstrauisch eingestellt. Sie werden sich aber als kurzzeitige Helfer einspannen lassen, wenn die Aufgaben klar umrissen sind und ohne direkte Konfrontation auskommen. Hierbei ist es ihnen egal, für wen sie arbeiten, vorausgesetzt, die Bezahlung stimmt und derjenige hat bislang nichts gegen die Sippe unternommen. Der Druide Melcher und die Goblins haben sich bislang gegenseitig in Ruhe gelassen – Melcher sieht die Goblins als die Natur respektierende Wesen an, während die Goblins seine Macht fürchten und ihm daher so gut es geht aus dem Weg gehen.

KNUUDZE – SCHAMANIN

Erscheinung: Wer Goblins wenig attraktiv findet, wird durch Knuudze nicht von seiner Meinung abrücken: Die Schamanin ist erkennbar alt, ihr rotes Fell mit silbernen Strähnen durchzogen und ihr Mund voller verfallener Zähne. Ihre schwarzen Augen blitzen aber weiterhin vor Leben und zeugen von einem wachen Geist, den das Alter noch nicht klein kriegen konnte.

Geschichte: Knuudze ist für einen Goblin sehr alt und kann sich an ihre Jugend nur noch schwach erinnern. Sie weiß, dass sie von der Schamanin ihrer Sippe unter ihre Fittiche genommen wurde und seitdem als weise Frau und Schamanin für das Wohlergehen der anderen Goblins verantwortlich ist. Seit vielen Jahren führt sie ihre eigene Sippe, der sie mit dem Gelände um Strobanoffs Schloss herum einen wahrlich paradiesischen Ort zum Leben gegeben hat.

Charakter: Ruhig, vorausschauend und sich ihrer Macht vollkommen bewusst, so hat Knuudze in den letzten Jahren ihre Sippe geführt. Sie weiß, dass sie für das Überleben der Sippe unentbehrlich ist, was sie aber nicht dazu verleitet hat, Allmachtsphantasien zu entwickeln; stattdessen lastet dieses Wissen genauso schwer auf ihren Schultern wie die Verantwortung.

Rolle: Knuudze gibt die Ideen und erteilt die Befehle, die notwendig sind, um das Eindringen der vielen Menschen in das Gebiet der Goblintippe zu überstehen. Sie duldet dabei keinen Widerspruch, lässt sich aber von Gnatz, Reelik und Jacuula beraten.

Moral: Knuudze wird tun was nötig ist, um ihre Sippe unbeschadet durch die Tage der Schatzsuche zu bringen. Sollte einer der anderen Goblins das Zeitliche segnen, wird sie darüber schnell hinwegkommen und sich weiter auf ihre Aufgabe konzentrieren.

Motivation: Die einzige Motivation, die Knuudze (und mit ihr die anderen Goblins) hat, ist die folgenden Tage zu überleben und ihr Gebiet zu verteidigen. An den Wertgegenständen aus dem Schloss sind sie nicht interessiert, ebenso wenig an der Frage, welche Menschengruppe welche Gegenstände

birgt. Der Chance, an Waffen und Ausrüstung zu kommen, werden sich Knuudze und die anderen nicht verschließen, dabei aber sehr vorsichtig vorgehen.

Mittel: Knuudzes magische Mittel sind gut, während ihre weltlichen in Form von Ausrüstung im mittleren Bereich liegen – sie hat einige brauchbare Ausrüstung, die sich aber hauptsächlich auf die Heilung bezieht.

Loyalität: Natürlich ist für Knuudze als Anführerin und Schamanin der Goblins die Loyalität zu ihrer Sippe das, was über allem steht. Sie wird die Sippe nie verraten und notfalls ihr eigenes Leben geben, wenn es dazu dienen sollte, die Sippe vor Schaden zu bewahren.

Konfliktverhalten: Aus direkten Auseinandersetzungen versucht Knuudze sich herauszuhalten; im Nahkampf wird sie so schnell wie möglich die Flucht ergreifen. Sie wird stattdessen auf die Hilfe von Ritualen und gerufenen Geistern setzen.

Zukunft: Knuudze wird in weiteren Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Ich werde die Geister um Hilfe bitten.“

„Wir müssen dafür sorgen, dass die Menschen uns nicht bemerken.“

„Dieser Stein muss ihnen wichtig sein. Sollten wir versuchen, mit den Menschen zu verhandeln? Können wir ihnen trauen?“

Knuudze

Alter: 47 **Größe:** 1,45 **Haarfarbe:** rot-silber **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: meisterliche Schamanin und kompetente Heilerin

MU 13 KL 13 IN 16 CH 15 FF 12 GE 14 KO 13 KK 9

kleine Knochenkeule: INI 13+1W6 AT 8 PA 14

TP 1W6+2 DK N

LeP 25 AuP 38 AsP 38 RS 1 WS 7 MR 6 GS 8

Vor-/Nachteile: Altersresistenz, Flink, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Halbzauberer, Herausragender Sinn Geruch, Kälteresistenz, Nachsicht, Natürliche Waffe: Biss, Natürlicher RS (1); Aberglaube 7, Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wind, Fels), Kleinwüchsig, Neugier 7, Randgruppe, Verpflichtungen (Sippe)

Wichtige Talente: Hiebswaffen (Knochenkeule) 7 (9), Körperbeherrschung 8, Schleichen (Wald) 9 (11), Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 8 (10), Sich Verstecken (Wald) 9 (11), Sinnenschärfe (Geruch/Geschmack) 12 (14), Lehren 9, Menschenkenntnis 10, Wildnisleben 11, Magiekunde (Schamanenriten) 8 (10), Pflanzenkunde (Wald) 10 (12), Tierkunde (Bornland) 10 (12), Heilkunde Wunden (Brüche) 12 (14), Kochen (Tränke) 8 (10), Malen/Zeichnen (Tiere) 12 (14), Musizieren (Trommeln) 8 (10), Gefahreninstinkt 6, Ritualkenntnis Goblintschamanin: Geister aufnehmen 10, Geister bannen 11, Geister binden 13, Geister rufen 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (12), Gefäß der Sterne, Kulturkunde (Goblins), Keulenrituale: Weihe der Keule, Gespür der Keule, Härte der Keule, Hilfe der Keule, Zauber der Keule; Waldkundig

Rituale: Grad I: Blick ins Geisterreich, Hauch des [Elements]

Grad II: Arngrimms Höhle, Aufmerksamster Wächter, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Harmlose Gestalt, Schützende Rotte, Weidegründe finden, Wildschweinruf,

Grad III: Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Macht der Elemente, Reitender Geist, Wild finden

Grad IV: Tiere aus Farben

GNATZ – KRIEGER

Erscheinung: Gnatz ist ein kräftig gebauter Goblin, der mit seinem dichten dunkelroten Pelz und den kräftigen Hauern einen böartigen Eindruck macht. Zudem scheint er ständig unter Anspannung zu stehen, fast so, als würde ein falscher Blick oder ein falsches Wort ihn zum Explodieren bringen.

Geschichte: Gnatz kennt Knuudze schon seit seiner Jugend und genauso lange führen sie schon die Sippe an – Knuudze als Schamanin und Anführerin, er als Verantwortlicher für die Verteidigung gegen weltliche Gefahren. Gnatz kann sich kein anderes Leben vorstellen, spürt aber, dass ihm nicht mehr viel Zeit bleibt, daher sucht er insgeheim nach einem Nachfolger.

Charakter: Als impulsiver, leicht unsteter Mann hatte es Gnatz im Leben nicht leicht, da ihm sein Temperament immer wieder im Weg stand. Mit den Jahren hat er aber gelernt, sich besser unter Kontrolle zu halten, was sich auch auf seine Kampfweise ausgewirkt hat – er greift nicht mehr blindlings an, sondern geht vorsichtiger zu Werke.

Rolle: Gnatz ist der Anführer der kämpfenden Goblins, mit denen er die Verteidigung gegen die eindringenden Menschen organisiert. Dabei wird er darauf achten, nie in der Nähe der Unterkünfte zu kämpfen und eine offene Konfrontation zu vermeiden. Er wird mit Knuudze diskutieren, sich letztendlich aber ihren Entscheidungen beugen.

Moral: Für Gnatz ist der Stärkere im Recht, was aber im Endeffekt auch jener sein kann, der sich geschickter verhält. Ansonsten folgt er einer Moral, die der Knuudzes sehr ähnlich ist.

Motivation: Auch für Gnatz steht das Überleben der Sippe an erster Stelle, dicht gefolgt von dem Wunsch, das Gelände des Schlosses weiterhin als Lebensraum beanspruchen zu können. Wenn von einzelnen unvorsichtigen Menschen Ausrüstung oder gar Metallwaffen erbeutet werden können, umso besser.

Mittel: Gnatz verfügt über eine gute Bewaffnung und sehr gute körperliche Fähigkeiten. Davon abgesehen verfügt er über keine weiteren weltlichen oder magischen Mittel.

Loyalität: Gnatz ist der Sippe und Knuudze treu ergeben und würde sie nie verraten.

Konfliktverhalten: Im Kampf gegen Menschengruppen bevorzugt Gnatz den Angriff aus dem Hinterhalt, bei dem er sich sowohl den Überraschungsmoment zunutze machen wird wie auch die Reichweite seines Speers. Als erfahrener Charakter und als Veteran wird er *Finten* und *Gezielte Stiche* einsetzen, um einzelne Gegner auszuschalten. Einem längeren Gefecht wird er sich aber keinesfalls stellen.

Zukunft: Gnatz wird in weiteren Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Shhhttt... seid leise! Wenn sie vorbei sind, greifen wir den letzten Mann an.“

„Angreifen, verschwinden und dabei leise sein.“

„Seht euch dieses schöne Schwert an!“

Gnatz

Alter: 35 **Größe:** 1,45 **Haarfarbe:** dunkelrot **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Stammeskrieger, durchschnittlicher Anführer

MU 13 **KL** 9 **IN** 15 **CH** 11 **FF** 11 **GE** 16 **KO** 15 **KK** 13

Speer: INI 17+IW6 **AT** 18 **PA** 12 **TP** IW6+5 **DK** 5

Wurfspeer: INI 18+IW6 **FK** 21 **TP** IW+4

LeP 30 **AuP** 42 **RS** 2 **WS** 10 **MR** 2 **GS** 10

Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Flink (2), Gefahreninstinkt, Herausragendes Gehör, Kälteresistenz, Natürliche Waffe: Biss (IW6), Natürlicher RS (1); Aberglaube 9, Jähzorn 6, Kleinwüchsig, Randgruppe, Unstet, Verpflichtungen (Sippe)

Wichtige Talente: Speere (Speer) 13 (15), Wurfspeere (Wurfspeer) 11 (13), Akrobatik 10, Athletik (Sprint) 9 (11), Klettern (Freiklettern) 9 (11), Körperbeherrschung 11, Reiten (Reitschwein) 8 (10), Schleichen (Wald) 13 (15), Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 8 (10), Sich Verstecken (Wald) 12 (14), Sinnenschärfe (Gehör) 12 (14), Fährtensuchen 9, Wildnisleben 12, Kriegskunst (Taktik) 9 (11), Heilkunde Wunde 8, Gefahreninstinkt 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (17), Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kulturkunde (Goblins), Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Lederkleidung), Schnellziehen, Umreißen, Waldkundig

REELIK – JÄGER

Erscheinung: Reelik ist ein kleiner, fast schon dürrer Goblin, der durch seine gelblichen Zähne und sein scharfgeschnittenes Gesicht immer etwas krankhaft wirkt.

Geschichte: Reelik schloss sich der Sippe um Knuudze erst vor einigen Jahren an, nachdem er von seiner eigenen Sippe verstoßen wurde und alleine durch das Bornland streifte. Warum er verstoßen wurde, hat er niemandem gesagt; Knuudze war und ist das aber egal, da sich Reelik als zuverlässiger und kompetenter Jäger erwiesen hat. Mit der Zeit wuchs seine Verantwortung, bis er zum Anführer der Jäger der Sippe wurde.

Charakter: Wie viele Jäger zieht auch Reelik es vor, viel Zeit alleine für sich in der Natur zu verbringen, gleichzeitig ist ihm seine Wichtigkeit für die Sippe bewusst, so dass er sich mehr oder weniger oft mit den anderen Goblins trifft. Er wirkt dann immer etwas gehetzt; entspannt und mit sich im Reinen ist er nur in der Natur.

Rolle: Als begabter Jäger ist Reelik auch sehr gut darin, sich unbemerkt zu bewegen. Diese Fähigkeit muss er auf Vorschlag von Knuudze und Gnatz einsetzen, wenn die Menschen auf dem Gelände des Schlosses auftauchen. Immerhin muss sie jemand im Blick behalten. Reelik fügt sich dem, wenn auch widerwillig.

Moral: Für Reelik ist der Stärkere im Recht, jedenfalls bei direkten Konflikten. Ansonsten folgt er einer Moral, die der Knuudzes sehr ähnlich ist.

Motivation: Auch für Reelik steht das Überleben der Sippe im Vordergrund, gleichzeitig ist er aber auch sehr daran interessiert, ein oder zwei Beutestücke an sich zu bringen (besonders an Messern oder Dolchen ist er interessiert).

Mittel: Reelik verfügt über eine gute Bewaffnung und sehr gute körperliche Fähigkeiten. Davon abgesehen verfügt er über keine weiteren weltlichen oder magischen Mittel.

Loyalität: Reelik ist der Sippe und Knuudze treu ergeben und würde sie nie verraten, immerhin haben sie ihn in ihre Reihen aufgenommen, ohne viele Fragen zu stellen. Mit den Jahren hat er sie als seine Sippe angenommen.

Konfliktverhalten: Reelik kämpft ähnlich wie Gnatz aus dem Hinterhalt, oft greift er mit dem anderen Goblin gemeinsam einen Gegner an. Im Nahkampf hält er sich nicht lange auf,

sondern versucht, zu entkommen. Als erfahrener Charakter und als Veteran wird er *Finten* und *Gezielte Stiche* einsetzen, um einzelne Gegner auszuschalten.

Zukunft: Reelik wird in weiteren Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Seid leise!“

„Ja, ich werde vorgehen.“

„Es sind viel zu viele Menschen, wir müssen sehr vorsichtig sein.“

Reelik

Alter: 19 **Größe:** 1,34 **Haarfarbe:** rot **Augenfarbe:** dunkelbraun

Kurzcharakteristik: meisterlicher Jäger und Kundschafter

MU 12 **KL** 9 **IN** 14 **CH** 9 **FF** 16 **GE** 17 **KO** 14 **KK** 12

Speer: INI 16+IW6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** IW6+5 **DK** 5

Wurfspeer: INI 17+IW6 **FK** 26 **TP** IW+4 (inkl. Entfernungssinn)

LeP 27 **AuP** 43 **RS** 1 **WS** 7 **MR** 2 **GS** 10

Vor-/Nachteile: Dämmerungssicht, Entfernungssinn, Flink (2), Gefahreninstinkt, Herausragendes Gehör, Kälteresistenz, Natürliche Waffe: Biss (IW6), Natürlicher RS (1); Aberglaube 8, Kleinwüchsig, Neugier 9, Randgruppe, Unstet, Verpflichtungen (Sippe)

Wichtige Talente: Speer (Speer) 9 (11), Wurfspeer (Wurfspeer) 14 (16), Athletik (Sprint) 8 (10), Klettern (Freiklettern) 10 (12), Körperbeherrschung (Fallen) 9 (11), Schleichen (Wald) 14 (16), Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken (Wald) 11 (13), Sinnenschärfe (Gehör) 15 (17), Fährtensuchen (Wald) 14 (16), Fesseln/Entfesseln 8, Orientierung 12, Wildnisleben (Wald) 14 (16), Pflanzenkunde 8, Tierkunde 10, Holzbearbeitung 9, Gerber/Kürschner 7, Gefahreninstinkt 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (17), Kampfflexe, Kulturkunde (Goblins), Ortskenntnis (Schloss Strobanoff), Scharfschütze (Wurfspeer), Schnellziehen, Steppenkundig, Waldkundig

JACUULA – SAMMLERIN

Erscheinung: Jacuula ist eine kleine, gedrungene Goblinfrau, die sehr matronenhaft wirkt und eine natürliche Autorität ausstrahlt. Sie hat wache Augen in einem Gesicht, das von einer schiefen, mehrfach gebrochenen Nase dominiert wird.

Geschichte: Jacuula hat ihr ganzes Leben bei der Sippe verbracht und ein für einen Goblin unauffälliges Leben gelebt.

Charakter: Als vielfache Mutter ist Jacuula sowohl geduldig als auch autoritär zugleich, was ihr auch in der Rolle als Organisatorin der Sippe zugute kommt. Niemand wird sich ihren Entscheidungen widersetzen.

Rolle: Im Abenteuer versorgt Jacuula die Kämpfer mit frischem Wasser, pflegt die Wunden und hält Kontakt zu den anderen

Goblins. Außerdem sorgt sie für moralische Unterstützung, wenn sie mit aufmunternden Worten die Moral stärkt.

Moral: Frauen herrschen, Männer kämpfen. Was im Kampf passiert, bleibt im Kampf – Jacuulas Moral ist einfach und direkt.

Motivation: Jacuula wird alles dafür tun, dass der Sippe an sich kein Schaden widerfährt, an allem anderen ist sie nicht interessiert.

Mittel: Als Sammlerin und Heilerin verfügt Jacuula über gute weltliche Mittel, wenn es um profane Ausrüstung und Heilkräuter geht.

Loyalität: Jacuula ist der Sippe und Knuudze treu ergeben und würde sie nie verraten.

Konfliktverhalten: Kämpfen geht Jacuula aus dem Weg – wenn das nicht möglich sein sollte, wird sie defensiv kämpfen und versuchen, einen Gegner so lange zu beschäftigen, bis einer der Jäger ihn attackieren kann.

Zukunft: Jacuula wird in weiteren Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Ich bin gleich wieder da und bringe euch was zu Essen mit.“

„Haltet aus, wir brauchen euch!“

„So viele Menschen. Sie sind überall.“

Jacuula

Alter: 27 **Größe:** 1,40 **Haarfarbe:** dunkelrot

Augenfarbe: dunkelrot

Kurzcharakteristik: meisterliche Sammlerin, durchschnittliche Unterhändlerin

MU 11 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 13 **FF** 14 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 11

Dolch: INI 12+IW6 **AT** 10 **PA** 13 **TP** IW6+1 **DK** 11

LeP 27 **AuP** 38 **RS** 1 **WS** 7 **MR** 2 **GS** 8

Vor-/Nachteile: Flink, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Geruch), Innerer Kompass, Kälteresistenz, Nachtsicht, Natürliche Waffe Biss (IW6), Natürlicher RS (1); Aberglaube 8, Kleinwüchsig, Randgruppe, Raumanst 6, Unstet, Verpflichtungen (Sippe)

Wichtige Talente: Dolche (Dolch) 7 (9), Klettern (Freiklettern) 11 (13), Körperbeherrschung 9, Schleichen (Wald) 9 (11), Sich Verstecken (Wald) 10 (12), Sinnenschärfe (Geruch/Geschmack) 13 (15), Menschenkenntnis 7, Überreden (Feilschen) 8 (10), Orientierung (Wald) 11 (13), Wildnisleben 12, Pflanzenkunde (Wald) 12 (14), Tierkunde 9, Heilkunde Wunden 8, Holzbearbeitung 9, Gefahreninstinkt 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (12), Kulturkunde (Goblins), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Umgebung Schloss Strobanoff), Steppenkundig, Sumpfkundig, Waldkundig

DIE VERLORENEN

☞ Ghulshev Nebahar al-Rik ibn Rashid Nebahar al-Kébir
sâl Nazir al-Ahmad ay Zhamorrah – Verlorener/ Untoter
Heerführer Mukarrabs

☞ Sharanbel al-Kira ibn Surkan sâl Umm Ghulshach – Verlorener/ Gefallener Diener der Geiermutter

☞ Höllenschädel

☞ Schädelspinnen

☞ Eisleiche

☞ Knochengolem

☞ Kind des Moores

☞ Yaq-Hai

☞ Faulkrähen

MOTIVATION/ZIEL: WAS TREIBT SIE AN?

Ghulshev Nebahar al-Rik wird von einer einzigen Motivation angetrieben: der Rückerlangung seines Kopfes. Strobanoff, in seiner Gier und vernebelt von seinem beginnenden Wahnsinn, nahm ja nicht nur die Krone al-Riks mit, sondern auch dessen Kopf, da er die Krone nicht von diesem lösen konnte. Verständlicherweise war Ghulshev darüber nicht erfreut und schwor dem Eindringling, Dieb und Frevler seines Leichnams Rache. Zu diesem Zweck erhob er sich und begann die Suche nach Iljan Strobanoff.

Sharanbel al-Kira hingegen folgt als gefallener Priester der Umm Ghulshach einer sehr kruden Auslegung seines Glaubens, nach der er es vor allem als seine Aufgabe erachtet, den Grabraub zu sühnen, indem er den Verantwortlichen oder den, den er dafür hält, bestraft und das Diebesgut zurückerlangt. Dass er dabei selber Untote erhebt, stellt für ihn keinen Widerspruch dar, da er sich als Diener der Todesgöttin als alleinigen Herrscher über die Toten sieht – entsprechend wird er auch jeglichen anderen Grabfrevler verfolgen.

CHARAKTER: WELCHEM KLISCHEE ENTSPRICHT DIESE GRUPPE?

Die Gruppe um die beiden Verlorenen entspricht am ehesten jenen Unglücklichen, die ohne eigenes Verschulden in einen Strudel aus Ereignissen gezogen werden, immerhin wäre ohne Strobanoffs frevlerische Grabräuberei keiner der beiden Verlorenen aus dem Grabmal gestiegen und letztendlich auch nicht beim bornländischen Jagdschloss gelandet. Gleichzeitig ist die Gruppe ein Beispiel für eine sehr zielstrebig und kompromisslos vorgehende Gruppe – die zwei Anführer interessiert nur die Rückerlangung von Kopf und Krone (Sharanbel zudem noch die Karneole), alles andere ist für sie nicht einmal zweitrangig, sondern schlicht uninteressant. Mit der Ruhe und Hartnäckigkeit, die nur aus ewigem (Un)Leben erwachsen können, haben sie dabei Strobanoff verfolgt.

MITGLIEDER: WER IST DABEI?

Ghulshev Nebahar erlangte einst als Kämpfer Mukarrabs Ruhm und Ehre – und einen Ruf als furcht- wie gnadenloser Opponent, der in unzähligen Sagen und Legenden besungen wurde. Lange Zeit galt er als unbesiegbar, fand jedoch bei der Zerstörung Zhamorrahs seinen Tod, als ihn Kämpfer Sulman al’Nassoris mit einer List bezwangen. Er wurde in einem gut

gesicherten Grabmal beigesetzt, voll mit Schätzen und Trophäen – und mit Sharanbel al-Kira als Wächter über ihn, auf dass er sich nie wieder erheben würde. Nach seiner Wiederauferstehung ist Ghulshev voller Zorn und kaltem Hass auf Strobanoff, den Räuber seiner Krone und seines Kopfes. Er weiß, dass er geduldig vorgehen muss, auch wenn er es kaum erwarten kann, wieder in den Besitz seiner Güter zu kommen und die Nachfahren des Diebes auszulöschen, als Strafe für den Frevel ihrer Vorfahren.

Sharanbel al-Kira war seinerzeit ein fanatischer Diener Umm Ghulshachs und sich vollkommen bewusst, dass ein so mächtiger (und wahrscheinlich mit Dhargun im Bunde stehender) Kämpfer nicht ohne besondere Sicherungsmaßnahmen die letzte Ruhe finden konnte. Er zögerte daher keine Sekunde, sich nach dem Tode Ghulshevs mit dessen Leichnam in ein Grabmal einmauern zu lassen, um auf ewig Wache zu stehen und Dere vor dem Kämpfer zu schützen. Als seine Zeit sich dem Ende zuneigte, verfiel er jedoch dem Locken der Widersacherin, um ewige Wacht über das Grabmal halten zu können. So wurde er ein Verlorener, wodurch er ironischerweise seiner ursprünglichen Aufgabe umso besser nachkommen kann.

Im Laufe der Zeit hat Sharanbel mehrere Untote erhoben, die ihm bzw. ihnen als loyale Diener zur Verfügung stehen. Vom **Knochengolem**, der vorrangig zum Tragen von Lasten und Ausrüstung genutzt wird, über eine erst kürzlich erhobene **Eisleiche** bis zu einem **Kind des Moores** reicht ihre Dienerschaft. Aufgrund der Größe ihres Trupps können sich die beiden Verlorenen meist nur noch nachts bewegen und abseits jeglicher Zivilisation, was ihr Fortkommen in den letzten Wochen zwar verlangsamt hat, sie aber mit einer schlagkräftigen, vielseitig einsetzbaren Truppe ausgestattet hat.

MEHR ZOMBIES!

Wenn sie den beiden Verlorenen noch zusätzliche kampfstärke Diener an die Hand geben wollen, empfehlen wir, ihnen einen Untoten Oger und eine Blutbestie zur Verfügung zu stellen (siehe **Untote**). Diese sollten auch für eine kampfstärke Heldengruppe eine veritable Herausforderung darstellen und gleichzeitig deutlich machen, über welche magische Macht die beiden Verlorenen verfügen – und dass sie diese skrupellos einsetzen, um ihr Ziel zu erreichen.

RESSOURCEN: WELCHE MITTEL STEHEN ZUR VERFÜGUNG?

Ghulshev und Sharanbel verfügen im Untod über ansehnliche übernatürliche Fähigkeiten. Zudem sind beide beeindruckende Nahkämpfer, was sich dank ihrer Fähigkeiten als Verlorene noch verbessert hat. Sharanbels unheilige Kräfte haben es ihnen ermöglicht, eine Gruppe Untoter um sich zu scharen, die sie mit Bedacht, aber auch durchaus skrupellos einsetzen. So wird die Schädelspinne als unauffälliger Kund-



schafter eingesetzt, während das Kind des Moores unbedarfte Gegner in eine Falle locken kann, sieht es doch noch immer schutz- und hilfsbedürftig aus, ist aber in Wirklichkeit nur der Köder für das Zuschnappen der anderen Untoten. An Ausrüstung und an Informationen sind sie dagegen allen anderen Parteien unterlegen (die sie aber letzten Endes auch nur bedingt nötig haben).

STRATEGIE: WIE GEHEN SIE VOR?

Die Verlorenen halten sich sehr im Hintergrund, schließlich haben sie Jahrzehnte nach dem Aufenthaltsort von Krone und Kopf gesucht, da kommt es auf einige Stunden mehr auch nicht an. Sie werden methodisch vorgehen und das Schloss und das Gelände gründlich absuchen, wofür sie sich ihrer untoten Helfer bedienen. Diese setzen sie auch ein, um einzelnen Konkurrenten Fallen zu stellen und sie so relativ gefahrlos auszuschalten.

KOOPERATION: MIT WEM WÜRDEN SICH DIESE PARTEI VERBÜNDEN?

Für die anderen Parteien hat keiner der Verlorenen Sympathien übrig, sie würden sich aber unter Umständen zeitweise mit allen – außer den Draconitern (was aber auf Gegenseitigkeit beruht) – „verbünden“, wenn diese ihren Anspruch auf Krone und Kopf aufgeben. Ghulshev und Sharanbel sind in einem solchen Bündnis umgänglich, da sie an anderen Schätzen Strobanoffs nicht interessiert sind – das bedeutet aber nicht, dass sie nicht vorsichtig agieren würden; menschliche Eigenschaften sind ihnen nur zu gut vertraut, gerade die negativen. Wenn sich die Gelegenheit bietet, einen Ver-

bündeten unauffällig ausschalten zu können, stehen sie dieser nicht ablehnend gegenüber. Immerhin lässt sich das Opfer als neuer Diener wieder erheben.

Problematisch gestaltet sich bei jeder Form von Kommunikation allerdings die sprachliche Barriere, beherrschen doch beide Verlorenen nur Ur-Tulamidya (was Sie aber durch unheilige telepathische Fähigkeiten Sharanbels – ähnlich einem GEDANKENBILDER – ausgleichen können).

Zur Individualisierung und Anpassung dieser Partei an die Bedürfnisse Ihrer Gruppe können Sie sich aus **Untote** bedienen und diese ganz nach Belieben erweitern oder mit zusätzlichen Fähigkeiten ausstatten.

Abgesehen von den beiden Verlorenen werden bei den anderen Mitgliedern ihres Trupps nur die für den Einsatz im Abenteuer notwendigen Punkte **Erscheinung, Rolle, Mittel, Konfliktverhalten** und **Zukunft** angegeben.

GHULSHEV NEBAHAR AL-RİK İBN RASHİD NEBAHAR AL-KÊBİR SÂL PAZİR AL-AHMAD AY ZHAMORRAH

(Ghulshev Nebahar, der Königliche, Sohn Rashid Nebahars, dem Großen, Schüler Nazirs des Rächers, aus Zhamorrah)

UNTOTER HEERFÜHRER MUKARRABS

Erscheinung: Ghulshev ist auch im Untod eine stattliche Erscheinung, großgewachsen, mit kräftiger Statur und eine prunkvolle Rüstung tragend. Mit Dschadra, Großschild und Doppelkunchomer wird sein martialischer Eindruck noch verstärkt. Der Tod konnte ihm nur wenig anhaben, einzig seine aschfahle Haut und ein leichter Verwesungsgeruch verraten seinen Zustand.

Auffälligstes Merkmal ist aber natürlich der fehlende Kopf, den Ghulshev aber bisweilen durch einen Höllenschädel (siehe Seite 113) ersetzt und der ihm ein niederhöllisches Aussehen verleiht.

Er verfügt jedoch über einen *Lebenssinn*, der es ihm trotz des fehlenden Kopfes ermöglicht, lebende Wesen wahrzunehmen (und zu bekämpfen) und sich insgesamt auch leidlich alleine zu orientieren.

Geschichte: Ghulshev Nebahar war in der Zeit der Magiermogule ein gefürchteter Kämpfer, dem nachgesagt wurde, mit Dhargun im Bunde zu sein. Nach seinem Tod wurde er daraufhin in einem durch einen Bannkreis gesicherten Grabmal beigesetzt, außerdem bewacht von einem Diener der Geiermutter Umm Ghulshach. Als StrobanoFF das Grab plünderte und unter anderem Ghulshevs Kopf stahl, erwachte der mittlerweile zum Verlorenen gewordene Kämpfer, überwand die Sicherheitsvorkehrungen und machte sich auf gen Norden.

Charakter: Auch im Untod ist al-Rik so gnadenlos und zielstrebig wie zu Lebzeiten – er erwartet von niemandem Gnade oder Mitleid und gewährt beides nicht. Er sieht sich als vollendeten Kämpfer, der es mit jedem Gegner aufnehmen kann, was den Raub seines Kopfes und seiner Krone für ihn umso schwerwiegender macht – ein solcher Frevel muss hart bestraft werden. Dabei schert sich Ghulshev kaum um Konsequenzen seines Handelns, hier muss er immer wieder von Sharanbel gebremst werden (so gut es diesem möglich ist).

Rolle: Ghulshev sieht sich als der Anführer der Verlorenen und Initiator der Expedition. Zwar folgen nicht alle untoten Diener seinem Befehl so uneingeschränkt wie dem Sharanbels, aber das stört ihn nicht; für solche kleinlichen Betrachtungen hat er keine Zeit, er muss schließlich sein Eigentum zurückerlangen und den Dieb hart bestrafen.

Moral: Er ist in seinen Moralvorstellungen von der Zeit der Magiermogule geprägt, somit mag er Wertvorstellungen folgen, die im modernen Aventurien archaisch anmuten. Für ihn gilt das Recht des Stärkeren, der mitleidslos vorgeht und sich nimmt, wonach auch immer ihm der Sinn steht. Mitleid oder Gnade sind Konzepte, die ihm völlig fremd sind.

Motivation: Angetrieben wird Ghulshev vom Bestreben, seine von StrobanoFF geraubten Besitztümer wiederzuerlangen, alles andere interessiert ihn momentan nicht. Über die Zeit danach hat er sich, anders als sein Begleiter, noch keine Gedanken gemacht.

Mittel: Neben seiner erstklassigen Ausrüstung und seinen durch den Untod noch verstärkten magischen Fähigkeiten verfügt al-Rik über weitere Ausrüstung, die er als Kämpfer immer bei sich trug (z.B. Waffenpolitur, Ersatzkleidung, Gold und Edelsteine).

Loyalität: Seine Loyalität gilt nur ihm selbst, alle anderen Wesen und Menschen sind ihm völlig gleichgültig.

Konfliktverhalten: Ghulshev fühlt sich im Kampf seiner Prinzipientreue verpflichtet, sodass er nur einen Gegner zur Zeit angreifen, diesem allerdings keine Gnade gewähren wird. Es wird bis zur Vernichtung eines der beiden Kontrahenten gekämpft. Durch seinen hohen AT-Wert kann er seine zahlreichen Sonderfertigkeiten gezielt einsetzen und sich an den Kampfstil seines Kontrahenten anpassen. Als Veteran wird er durch seine *Waffenmeisterschaft* (*Doppelkhunchomer*) und (*Dschadra*) noch gefährlicher werden und hier auch für starke Gegner eine große Herausforderung darstellen.

Zukunft: Ghulshev wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Mögen die Maden deinen Leib verschlingen!“

„Ich werde dich töten. Und dann werde ich jeden töten, der deinen Namen trägt. Und dann werde ich mich in euren Eingeweide suhlen. Und dann ...“

„Gmmmbll!“ (wenn sein Kopf geknebelt in einem Sack steckt)

Ghulshev Nebahar al-Rik

Geb: um 1400 v.BF **Größe:** 1,96 **Haarfarbe:** - **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Feldherr und Krieger

MU 17 KL 13 IN 12 CH 14 FF 7 GE 12 KO 17 KK 19

Doppelkhunchomer: INI 14+1W6 AT 22 PA 15

TP 1W6+9 DK NS

Dschadra* + Großschild: INI 12+1W6 AT 20 PA 19

TP 1W6+6 DK S

Dschadra*: INI 15+1W6 FK 24 TP 1W+4

LeP 55 AuP 60 RS 7 WS 22 MR 12 GS 5

Vor-/Nachteile: Begabung (Kriegskunst, Speere, Zweihandschwerter/-säbel), Eisern, Prinzipientreue (urtulamidischer Ehrenkodex), Rachsucht 10, Unansehnlich (durch Untod)

Wichtige Talente: Speere (Dschadra) 17 (19), Wurfspeere (Dschadra) 14 (16), Zweihandschwerter/-säbel (Doppelkhunchomer) 17 (19), Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 14 (16), Sinnen-schärfe 8/13 (ohne/mit Kopf), Menschenkenntnis 12, Überreden (Einschüch-tern) 8/13 (ohne/mit Kopf) (10/15), Kriegskunst (Strategie, Taktik) 17 (19)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (13), Befreiungs-schlag, Finte, Gezielter Stich, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfrefflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schild-kampf I+II, Schildspalter, Todesstoß, Wuchtschlag

Besondere Eigenschaften: Dunkelheit, Immunität (Gifte, Krankheiten, Merkmale Form und Herrschaft), Immunität gegen kritische Treffer, Lebensraub II, Lebenssinn, Lichtscheu, Mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Regeneration I, Resistenz (magische Waffen, profane Waffen, Wunden, Merkmale Einfluss und Eigenschaften), Schwere Empfindlichkeit (geweihte Objekte Borons)

***) Anmerkung:** Erhält Ghulshev im Laufe des Abenteuers seine persönlichen Speere, erhöhen sich seine INI und seine AT im Kampf mit der Dschadra um 1, die TP um 3 und die Schildparade in der Veteranen-Variante um 1.

SHARANBEL AL-KIRA İBN SURKAN SÂL UMM GHULSHACH – UNTOTER UND PER- VERTIERTER PRIESTER DER GEIERMUTTER

(Sharanbel, der Siegreiche, Sohn Surkans, Schüler der Geiermutter)

Erscheinung: Sharanbel ist ein mittelgroßer Mann mit entschlossenem Blick. Da sein Körper nie in einem Grab lag und er quasi direkt vom Lebenden zum Verlorenen wurde, ist jener auch in einem für einen Untoten erstaunlich guten Zustand – wenn man einmal von den dunklen Augen, der aschfahlen Haut über den knochigen Fingern und dem leichten Verwesungsgeruch absieht. Doch all dies sind Merkmale, die man gut und gerne auch einem herkömmlichen Borongeweiheten zuschreiben würde.

Die Robe über seinem Leib hat an vielen Stellen im Laufe der Jahrtausende gelitten, wurde jedoch außerordentlich fachmännisch (oder gar übernatürlich?) in Stand gehalten.

ten. Ihr Schnitt und die Embleme seiner Gottheit muten archaisch und für heutige Gläubige ungewöhnlich an. Mit einer *Geschichtswissen*-Probe +8 kann man sie als urtulamidisch spezifizieren, mit einer *Götter/Kulte*-Probe +8 eventuelle Ähnlichkeiten mit Symbolen der Marbo erkennen.

Geschichte: Sharanbel al-Kira erklärte sich als Diener der Umm Ghulshach zur Zeit der Magiermogule dazu bereit, das Grabmal des gefürchteten Kriegers Ghulshev Nebahar al-Rik zu bewachen, und ließ sich zu diesem Zweck in dessen Grabmal einmauern. Über die Jahre erlag er aber dämonischen Einflüsterungen, wodurch er schlussendlich zu einem Verlorenen wurde. Als Ghulshev aus seinem Todesschlaf erwachte und sich auf die Jagd nach dem Dieb seines Kopfes machte, sah Sharanbel es als seine Pflicht an, ihm dabei zu folgen.

Charakter: Sharanbel sieht sich selbst als aufrechten, unerschütterlichen Streiter Umm Ghulshachs und es als seine primäre Aufgabe, Strobanooffs Grabraub zu sühnen und die von diesem gestohlenen Karneole an sich zu bringen. Dass ihm in den Jahrhunderten zuvor sein moralischer Kompass ein wenig aus der Spur gekommen ist, erkennt er dabei nicht.

Rolle: Wer sich mit ihm auseinandersetzt, ja sogar die Chance auf ein Gespräch bekommt und wahrnimmt, wird feststellen, dass der ehemalige Geweihte eine tragische Figur ist. Er ist so ein Beispiel für die Gefahren und Verlockungen dämonischer Einflüsterungen, gleichzeitig aber auch ein Beispiel für Pflichtbewusstsein (immerhin ist er tausende Meilen gereist, um Ghulshev zu folgen und den Grabraub zu sühnen).

Moral: Sharanbel al-Kira folgt prinzipiell nach wie vor seinem Moralkodex als Priester der Umm Ghulshach (**OiC 22**), hat diesen aber über die Jahrhunderte auf Grund eigener Erfahrungen (und einer Spur Wahnsinn) modifiziert. So ist ihm Totenruhe offenbar nicht mehr uneingeschränkt heilig, sieht sich jedoch im Rahmen seiner heiligen Mission im Recht und sich selber ohnehin als Gebieter über den Tod und somit auch die Toten. Die Boron-Kirche gilt ihm nach wie vor als Feindbild.

Motivation: Sharanbel muss die geheiligten Karneole an sich bringen, um den Grabfrevel zu sühnen. Eine große Aufgabe, die den Verlorenen zu einem ruhelosen Geist hat werden lassen, der rücksichtslos gegen sich und andere vorgeht. Wenn Sie einen schwelenden Konflikt innerhalb dieser Gruppe anlegen wollen, so mag es weiterhin Sharanbels Ziel sein, Ghulshev wieder in sein Grabmal sperren zu wollen. Doch vorerst benötigt er diesen noch, um Strobanooff zu finden.

Mittel: Als Verlorener verfügt er über neue Fähigkeiten, die seine karmalen Kräfte gut ergänzen und ihn zu einem gefährlichen Gegner machen. Seine weltliche Ausrüstung beschränkt sich auf das Nötigste, da das meiste von seinem Vielarm getragen wird. Wenn dieser in der Nähe ist, hat Sharanbel Zugriff auf einige Tränke, Bücher und Schriftrollen sowie auf viele profane Ausrüstungsgegenstände (sowohl urtulamidischen Ursprungs als auch neueren Datums; letztere im Verlauf der Reise an sich gebracht).

Loyalität: Sharanbel ist weiterhin gegenüber seiner Herrin loyal und sieht sich als eine heilige Pflicht erfüllenden Diener. Gegenüber seinen Untoten ist er soweit loyal, dass er sie nicht ohne Grund opfern würde, sieht sie am Ende aber doch nur als Werkzeuge zum Erreichen seiner Mission.

Konfliktverhalten: In Konflikten wird er sich zurückhalten

und sich auf seine Liturgien (z.B. **WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT**) konzentrieren. Einem Schlag auf einen unvorsichtigen oder im Kampf mit einem anderen Untoten befindlichen Gegner wird er aber anbringen, hierbei auch auf einen leichten *Wuchtschlag* zurückgreifen.

Zukunft: Sharanbel wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Dein Tod wird nicht dein Ende sein.“

„Die Geiermutter hat über dein Schicksal entschieden!“

„Fürchtest du dich?“

Sharanbel al-Kira

Geb: um 1400 v. BF **Größe:** 1,79 **Haarfarbe:** aschfahl

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: meisterlicher Priester und entschlossener, aber perverser Grabwächter

MU 16 KL 13 IN 17 CH 15 FF 9 GE 11 KO 15 KK 13

Sichelschwert: INI 13+W6 **AT 15 PA 15 TP 1W6+4 DK N**

LeP 45 AuP 50 KaP 45 RS 1 WS 8 MR 13 (20) GS 6

Vor-/Nachteile: Geweiht (Umm Ghulshach), Gutes Gedächtnis, Moralkodex (Umm Ghulshach) (verdreht), Verpflichtungen (Ghulshevs letzte Ruhe); Weltfremd (aktuelle Zeit) 10

Wichtige Talente: Säbel (Sichelschwert) 12 (14), Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 13 (15), Sinnenschärfe 11, Menschenkenntnis 12, Überzeugen (Predigt) 13 (15), Geschichtswissen (Magiermogule) 14 (16), Götter/Kulte (Boron) 13 (15), Magiekunde (Nekromantie) 12 (14), Rechnen 8, Sagen/Legenden (Magiermogule) 14 (16), Liturgiekenntnis (Boron) 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura der Heiligkeit (siehe Schwächende Aura), Ausweichen I (11), Eiserner Wille I+II, Finte, Gedankenschutz, Karmalqueste, Konzentrationsstärke, Wuchtschlag

Besondere Eigenschaften: Astralsinn, Immunität (Gifte, Krankheiten, Merkmale Form und Herrschaft), Lähmender Blick, Lichtscheu, Mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Regeneration I, Resistenz gegen magische Waffen, Resistenz (profane Waffen, Merkmale Einfluss und Eigenschaften), Schwächende Aura, Schwere Empfindlichkeit (geweihte Objekte Borons)

Liturgien*: Grad I: **GRABSEGEN** (GRABRAUB, erhebt eine Leiche, ähnlich dem **TOTES HANDLE**)

Grad II: **HAUCH BORONS** (HAUCH THARGUNITOHS, erzeugt eine Zone absoluter, erstickender Finsternis (AT/PA -8/-8, FK -16), Lebende erhalten 1W6 SP (A) pro KR Aufenthalt), **KLEINE LITURGIE DES HEILIGEN NEMEKATH** (erlaubt es, die Erinnerungen und Gedanken des Opfers zu durchforsten), **RUF IN BORONS ARME** (RUF IN DHARGUNS FÄNGE, das Opfer fällt in einen alptraumgeplagten Tiefschlaf wie beim **SOMNIGRAVIS**), **WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT** (WEIHE DER HERRIN DER FINSTERNIS, erschafft ein unheiliges Gebiet, in dem Untote pro KR 1W6 LeP regenerieren)

Grad III: **BANNFLUCH DES HL. KHALID** (heilt maximal LkP* + 5 Untote um LkP* LeP), **NOIONAS ZUSPRUCH** (III, NOIONAS FLUCH, ruft Ängste und Wahnsinn im Opfer hervor), **SALBUNG DER HL. NOIONA** (Invokation statt Exorzismus, ruft Geister herbei oder beschwört niedere Dämonen aus der Domäne Thargunitohts)

*) Anmerkung: Selbstverständlich waren die von Sharanbel beherrschten Liturgien zur Zeit der Magiermogule noch nicht (in dieser Form) vorhanden. Doch da wir Ihnen eine Spielbarkeit dieser Figur mit den Regeln aus *WdG* ermöglichen wollen, haben wir auf die dort genannten Liturgien zurückgegriffen.

VIELARM

Erscheinung: Wie es sein Name schon nahelegt, handelt es sich bei dem Vielarm um einen knöchernen Golem, dem sein Erbauer zusätzliche Extremitäten angedeihen ließ. Ansonsten ist er von eher gedrungener Struktur und hat die Größe eines kleineren Menschengeschöpfes. Ob seiner knöchernen Arme traut man es ihm nicht zu, doch der Vielarm ist in der Lage, mit jedem von ihnen die Kraft eines starken Mannes aufzubringen.

Geschichte: Was im Leben der Akoluth war, ist im Untode nun dieser Vielarm – Sharanbel al-Kira hatte schon immer seinen persönlichen Assistenten. Für diesen verwendete er gleich einmal die Knochen jener Gefährten Strobanooffs, die im Grabmal an den Sicherungen der Diamantenen Sultane gescheitert waren.

Rolle: Seitdem ist er stets an Sharanbels Seite und trägt unermüdlich dessen liturgisches Gerät in seinen überzähligen, knöchernen Händen sowie diverse Kleinigkeiten in seiner verborgenen *Fleischtasche*. Der gefallene Geweihte hat zu ihm tatsächlich so etwas wie eine emotionale Beziehung aufgebaut und wird lange zögern, seinen „Freund“ in den Kampf zu schicken.

Mittel: Der Vielarm verlässt sich im Grunde auf das, was er am untoten Leib trägt; allerdings kann er aus seiner *Fleischtasche* den einen oder anderen überraschenden Gegenstand ziehen.

Konfliktverhalten: Im Kampf wird sich der Vielarm auf den erstbesten Gegner stürzen und versuchen, diesen im Handgemein anzugreifen. Sollte sein Meister ihm einen anderen Befehl geben, wird er diesen natürlich sofort ausführen. Durch seine Resistenz bzw. Immunität gegen viele Waffengattungen ist der Vielarm ein zäher Gegner, der zugleich sehr viel Schaden austeilen kann.

Zukunft: Dieser Vielarm wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Vielarm

Corpus: Mittelgroßes Konstrukt aus Knochen

Typ: Golem (Thargunitoth)

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +1

Wahrer Name: 5/7

MU 12 KL 1 IN 1 CH 1 FF 7 GE 10 KO 18 KK 15

INI 8+1W6 PA 4 LeP 55 RS 4

Faust: DK HN AT 9 TP 2W6+1

GS 5 AuP 500 MR 15 WS 9 GW 12

Besondere Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen, Zusätzliches Gliederpaar

Besondere Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Immunität gegen Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron, Fleischtasche, Regeneration I, Verbindung zum Beschwörer

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Körperliche Hilfe, Suche, Warte

EISLEICHE

Erscheinung: Die Eisleiche wirkt auf den ersten Blick weniger schrecklich als ein Zombie oder ein Skelettkrieger. Denn die eisige Kälte hat ihren Körper konserviert. Doch blickt man sie einmal genauer, so fällt der Blick auf die ausdruckslosen Augen, die blasse und mit einer dünnen Eisschicht

überzogene Haut und wahrscheinlich auch auf die eine oder andere tiefe Wunde, von denen aber keine blutet oder in denen das Blut zu Eis gefroren ist.

Geschichte: In der Gruppe der Verlorenen ist die Eisleiche das jüngste Mitglied, da sie erst jüngst im teilweise bereits verschneiten Bornland einen verirrt und erfrorenen Wanderer fand.

Rolle: Sie wird vorrangig als Leibwächter Sharanbels eingesetzt und wird sich potentiellen Angreifern in den Weg stellen. Zeitweise wird sie von den beiden Verlorenen auch als Kundschafter eingesetzt, da sie aufgrund ihrer Regenerationsfähigkeit kleinere Blessuren (z.B. durch Scharmützel oder Fallen) heilen kann.

Mittel: Die Eisleiche trägt – außer als Veteran – keine Ausrüstung bei sich und wird sich so nur auf ihre übernatürlichen Fähigkeiten verlassen, die gerade in der Veteranen-Variante sehr stark sind.

Konfliktverhalten: Als unerfahrene Eisleiche wird sie sich im Kampf auf den ersten Gegner stürzen, den sie erspäht hat. Ihre Kampffertigkeiten werden aber kaum eine ernsthafte Bedrohung darstellen. Anders sieht es bei der erfahrenen Eisleiche und dem Veteran aus, die mit *Aura (Kälte)* und *Lähmender Berührung* bzw. *Zerbersten (Eis)*, *Angriff (Eis)* sowie *Nebel* ein großes Angriffspotential haben, was sie auch hier gegen den ersten erspähten Gegner einsetzen werden.

Zukunft: Die Eisleiche wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Eisleiche

Corpus: Erfrorener Humanoid

Typ: Untoter (Eisleiche)

Beschwörung: +3 **Beherrschung:** +2

Hände: DK H INI 9+1W6 AT 10 PA 7 TP 1W+3

LeP 34 RS 3 WS - GS 4 MR 7 GW 8

Eigenschaften: Eisleiche (Regeneration I (Nagrach-Unheiligtümer), Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Firun, Kälte-Griff (2), Immunität gegen Eis und Kälte, Verwundbarkeit gegen Feuer und Vulkanglas), Immunität gegen Wunden

Ahnenmacht: Aura (Kälte), Lähmende Berührung

KIND DES MOORES

Erscheinung: Es handelt sich hierbei um ein kleines Mädchen von etwa zehn Jahren mit langen, rehbraunen Haaren und einigen Sommersprossen, gekleidet in ein helles, aber verdecktes Kleidchen. Erst auf den zweiten oder gar dritten Blick und wenn man ihr schon viel zu nahe gekommen ist, wird man feststellen, dass es sich bei dem niedlichen Mädchen um einen wandelnden Leichnam handelt. Denn dann fallen einem die fahle Blässe auf ihren Haaren, die vertrocknete Haut und die einen in seinen Bann ziehenden Augen auf. Da ihr Leichnam nur kurz allein in der Wildnis weilte, ist dieser sehr gut erhalten und nur ganz wenige Flecken und Verwesungszeichen trüben das Bild der jungen Unschuld.

Geschichte: Die von ihrer Familie im Moor ausgesetzte kleine Firunja (siehe Seite 34) starb dort bereits nach kurzer Zeit einen qualvollen Tod. Doch dieser sollte nicht lange währen, denn bereits kurze Zeit später kreuzte Sharanbel al-Kira ihren Weg und ergriff sofort die sich ihm bietende Gelegenheit, das junge Mädchen in seine Dienste zu nehmen.

Rolle: Sharanbel erkannte sofort das Potential, das sich in der Belebung des toten Mädchen bot. Da der Leichnam auf den ersten Blick kaum als untot zu erkennen ist, kann er das Kind des Moores nutzen, um neugierige oder sorgenvolle Gegner in Hinterhalte zu locken (oder alternativ in gut versteckte Fallen), um sie dort zu meucheln. Das Kind des Moores wird daher nie allein durch das Gelände des Schlosses streifen, sondern immer in sicherem Abstand von einigen Untoten oder gar einem der Verlorenen selbst im Auge behalten werden. Sollte sich ein Gegner um das Kind kümmern wollen, wird er hinterrücks und gnadenlos angegriffen.

Mittel: Das Kind des Moores vertraut auf ihr *Unschuldiges Antlitz*, das ihr es in Verbindung mit ihrer gut erhaltenen Kleidung und dem geringen Verwesungsgrad erlaubt, unvorsichtige Menschen zu täuschen und nah an sich heran zu locken.

Konfliktverhalten: Da das Kind des Moores nicht alleine unterwegs ist, wird es sich im Kampf zusammen mit den anderen Untoten auf einen einzelnen Gegner konzentrieren. Ihre Krallen in Verbindung mit *Hinterhalt* und *Würgen* können gerade für überraschte und/oder leicht gerüstete Gegner fatal sein. Als Veteranin verfügt sie mit *Regeneration I* und *Dunkelheit* über eine Erweiterung ihrer Fähigkeiten, die sie zu einer zähen und potentiell tödlichen Gegnerin für einzelne Gegner macht.

Zukunft: Das Kind des Moores wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Zitate: „Hilfe. So hilft mir doch!“

„Hast du meine Libussa gesehen?“

Kind des Moores

Corpus: Im Moor durch Opferung getötetes Kind

Typ: Untoter (Moorleiche)

Beschwörung: +5 **Beherrschung:** +6

Hände: DK H INI 15+W6 AT 15 PA 7 TP 1W+4

LeP 38 RS 4 WS 7 GS 5 MR 7 GW 11

Eigenschaften: Moorleiche (Ersäufen, Schreckgestalt I), Krallen (2), Lockruf, Schwächende Berührung, Unschuldiges Antlitz

Besondere Kampffregeln und -manöver: Hinterhalt, Kampf im Wasser, Tiermanöver Raserei (3, Erstes Blut), Würgen

HÖLLENSCHÄDEL

Erscheinung: Das Äußere des Höllenschädels ist das eines unscheinbaren skelettierten Schädels, doch tritt er in einen Kampf ein, so lodert er lichterloh in heißen Flammen, mit denen er auf Entfernung auch seine Feinde attackieren kann. Da Ghulshev ohnehin kopflos ist, bekam er einfach den Höllenschädel auf seinen Rumpf genäht – eine perfekte Symbiose, da der immobile Kopf so die Möglichkeit bekommt, feindlichen Angriffen zu entgehen, und der Krieger – im wahrsten Sinne des Wortes – Feuerschutz bekommt.

Geschichte: Er wurde von Sharanbel erweckt, als nach dem Brand eines einsamen Gehöfts nur noch der Kopf des Bauern halbwegs unversehrt blieb.

Rolle: Der Höllenschädel eignet sich auch vorzüglich als Falle, vorzugsweise in engen Räumen, wo er seine nichtsahnenen Gegner erst herankommen lässt, um sie dann mit seinen Flammenlanzen oder gar ganzen Flächenangriffen zu

attackieren. Sharanbel kennt keine Skrupel, ihn in so einer Situation zu opfern, falls es notwendig ist – denn der Höllenschädel vergeht in einer gewaltigen Explosion.

Mittel: Mit seinen auf Feuer ausgelegten Fähigkeiten verfügt der Höllenschädel über potente magische Fähigkeiten. Andere Mittel stehen ihm nicht zur Verfügung.

Konfliktverhalten: Der Höllenschädel wird sich gezwungenermaßen auf den Gegner konzentrieren, den sein Träger ihm zuweist. Diesem Gegner wird er mit seinem *Flammenstrahl* schwer zusetzen können, während bei günstigen Gelegenheiten auch ein Flächenangriff möglich ist (falls Gegner unvorsichtigerweise nah beieinander stehen).

Zukunft: Der Höllenschädel wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Höllenschädel

Corpus: Schädel eines durch Flammen Umgekommenen

Typ: Untoter (Brandleiche)

Beschwörung: +7 **Beherrschung:** +4

Flammenstrahl: DK HNPS INI 12+1W6

AT 17 PA - TP 2W6 (Feuer)

LeP 30 RS 1 WS - GS - MR 15/12 GW 9

Eigenschaften: Brandleiche (Folgeschaden (Feuer), Immunität gegen Feuer), Aura (Feuer), Flächenangriff (Feuer), Immunität gegen Wunden, Zerbersten (Feuer), kann keine weiteren Eigenschaften durch ZFP* erhalten

Besondere Kampffregeln und -manöver: Kann als *Improvisierte Wurf- waffe* (siehe **WdS 128, 130**) geworfen werden (Distanz 5/10/15/20/30).

SCHÄDELSPINNE

Erscheinung: Ein menschlicher Schädel auf acht dünnen knöchrigen Beinchen.

Geschichte: Bald nachdem Sharanbel erfahren hatte, dass das Ziel ihrer Suche in einem Schloss verborgen sein würde, begann er auf der Reise mit der Konstruktion der Schädelspinne. Diese soll ihm in dem alten Gemäuer gute Dienste erweisen, denn als *sehr kleiner* und flinker Spion ist sie in der Lage, schnell und effizient beinahe jeden Winkel zu erkunden.

Rolle: Insbesondere wenn die Untoten das erste Mal verfeindete Parteien bemerkt haben, stellt die Spinne ein sehr probates Mittel dar, diese zu beschatten, denn über ihre *Verbindung zum Beschwörer* kann auch dieser all ihre Sinne teilen.

Manche Schädelspinnen verfügen auch über eine *Fleischtasche*, mit der sie kleine Objekte aufsammeln (und auch unaufmerksamen Helden stehlen) können, und manch mächtiges Exemplar vermag sich gar durch noch so kleine Ritzen zu zwängen und Feinde mit einem ekligen *Pestodem* zu attackieren.

Mittel: Der Schädelspinne steht mit der Verbindung zum Beschwörer eine wichtige magische Fähigkeit zur Verfügung, durch die sie ihre Rolle als Spion und Kundschafter sehr gut ausfüllen kann. Ihre kleine Statur erlaubt es ihr dabei, schnell und ungesehen an viele Orte des Schlosses und der Umgebung zu gelangen.

Konfliktverhalten: Dank ihrer kleinen Statur ist die Schädelspinne im Kampf nur schwer zu treffen, wobei etwaige Treffer durch ihre Resistenzen und Immunitäten abgemildert werden. Sie wird sich trotzdem aus Kämpfen weitgehend heraushalten und nur auf Befehl des Beschwörers attackieren. Ihr *Schwä-*

chender Biss jedoch nicht zu unterschätzen. Als Veteranin hat die Schädelspinne mit ihrem *Pestodem* zudem eine starke Erweiterung ihrer Einflussmöglichkeiten zu bieten.

Zukunft: Die Schädelspinne wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Schädelspinne

Corpus: Sehr kleines Konstrukt aus Spinnenkörper und Insektenteilen

Typ: Golem (Thargunitoth)

Beschwörung: +14 **Beherrschung:** +1

Wahrer Name: 2/4

MU 12 **KL** 1 **IN** 1 **CH** 1

FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 11

INI 8+1W6 **PA** 4 **LeP** 43 **RS** 4

Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6

GS 5 **AuP** 500 **MR** 15 **WS** 9 **GW** 12

Besondere Kampffregeln und -manöver: Netz (5), TaW Klettern 7, sehr kleiner Gegner (+4/+8)

Besondere Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Immunität gegen Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron; Fleischtsache, Lebenssinn, Schwächerer Biss, Verbindung zum Beschwörer

Mögliche Dienste: Bereitstellung besonderer Fähigkeiten, Bewegung, Gefolgschaft, Suche

Yaq-Hai

Erscheinung: Das Yaq-Hai, welches die beiden Verlorenen aus dem Süden mit zum Schloss StrobanoFF gebracht haben, ist der gut 8 Spann große und zum untoten Leben erweckte annähernd humanoide Kadaver eines wilden Tieres (vielleicht eines Affen). Es hat unnatürlich lange Arme, die in scharfen Krallen enden und sein Gesicht wird von einem garstigen Maul mit Reißzähnen dominiert, während seine Augenhöhlen von einem gelblichen Glühen erfüllt sind.

Rolle: In der Truppe der beiden Verlorenen ist das Yaq-Hai der brutale Nahkämpfer. Es wird immer dicht bei seinen beiden Herren bleiben, sich aber auf Befehl hin mit dem Kind des Moores aufmachen, einzelnen Gegnern eine Falle zu stellen.

Mittel: Als dämonisch besessener Untoter verfügt das Yaq-Hai über eine beträchtliche Kampfkraft, für die er nicht einmal auf Ausrüstung zurückgreifen muss.

Konfliktverhalten: Im Kampf wird das Yaq-Hai gnadenlos den ersten Gegner angreifen, den es wahrnimmt. Schon als Unerfahrenes ist es dank seiner hohen AT- und PA-Werte eine Herausforderung, zumal es mit *Doppelangriff* und *Wuchtschlag* gefährliche Manöver bietet. Seine Regenerationsfähigkeiten gleichen hierbei seine nicht vorhandene Rüstung aus. Als Erfahrener und Veteran verfügt es über *Schreckgeheul*, das in Kombination mit *Schreckgestalt* bei vielen Gegnern Furcht auslösen und sie zu einer leichten Beute machen wird. Dank seiner hohen AT kann es zudem *Niederwerfen*-Manöver durchführen und stärkere *Wuchtschläge* anbringen.

Zukunft: Dieses Yaq-Hai wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen. Sollte es den Helden oder den anderen Parteien entkommen, so mag es noch lange Zeit durch das Bornland streifen, bis es einer anderen Heldengruppe zum Opfer fällt.

Yaq-Hai

Corpus: Wildes Tier

Typ: Untoter

Beschwörung: +7 **Beherrschung:** +6

Klaunen: **DK** H **INI** 16+1W6 **AT** 20 **PA** 14 **TP** 1W6+4

Biss: **DK** H **INI** 16+1W6 **AT** 18 **PA** 4 **TP** 1W6+5

LeP 45 **RS** 1 **WS** 9 **GS** 11 **MR** 6 **GW** 14

Eigenschaften: Krallen (1), Lebensraub I, Lebenssinn, Regeneration I, Schreckgeheul I, Schreckgestalt I

Besondere Kampffregeln und -manöver: Anspringen (6-8), Doppelangriff (2x Klauenhieb), Gezielter Biss, Hinterhalt (10), Niederwerfen/Umreißen (2-6), Verbeißen / Festkrallen, Wuchtschlag

FAULKRÄHE

Erscheinung: Auf Entfernung sind die Faulkrähen kaum von ihren lebenden Artgenossen zu unterscheiden, einzig für solcherlei Dinge besonders sensible Helden werden merken, dass mit ihnen irgendetwas nicht stimmt (IN +8, *Gefahreninstinkt* +4). Kommen diese Kreaturen näher, erkennt man ein graues, gerupftes Gefieder über den bleichen dünnen Knochen eines Vogels.

Besonders mächtige Exemplare sind häufig von einem alpträumenhaften Nebel umgeben und bisweilen sogar in der Lage, durch den Limbus zu reisen, um unvermittelt an anderen Orten wieder auftauchen zu können.

Rolle: Die Faulkrähen werden von den beiden Verlorenen als Späher eingesetzt, da sie durch ihre Flugfähigkeit und Unauffälligkeit sehr frei agieren können. Gerade auf dem weitläufigen Gelände des Schlosses können sie so gute Dienste leisten, ja selbst im Inneren des Schlosses kann eine einzelne Faulkrähe gute Arbeit als Aufklärer leisten.

Mittel: Den Faulkrähen stehen ihre magischen Fähigkeiten zur Verfügung, die sie recht zäh machen. Als Tiere nutzen sie keine Ausrüstung.

Konfliktverhalten: Sollte eine Faulkrähe in einen Kampf verwickelt werden, wird sie mit einem Flugangriff zuerst die Fernkämpfer oder Magier attackieren, als Erfahrene Faulkrähe oder Veteranin zudem *Dunkelheit* einsetzen, um ihren Gegnern das Attackieren zu erschweren und notfalls ungesesehen entkommen zu können.

Zukunft: Die Faulkrähen werden in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen.

Faulkrähe

Corpus: Tote Krähe

Typ: Untoter (Skelett)

Beschwörung: +3 **Beherrschung:** +2

Schnabel / Klaunen: **DK** H **INI** 10+1W6 **AT** 10 **PA** 2 **TP** 1W6-1

LeP 15 **RS** 1 **WS** 4 **GS** 11 **MR** 13 **GW** 3

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen)

Ahnenmacht: Dunkelheit

Besondere Kampffregeln und -manöver: Flugangriff (+2/+4), Sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Gezielter Angriff (bei Glücklicher Attacke; umgeht RS), Festkrallen, Sturzflug

STROBANOFFS ARTEFAKTSAMMLUNG

Strobanoff hat in seiner Laufbahn als Abenteurer, Glücksritter und Grabräuber eine erkleckliche Sammlung an Artefakten in seinen Besitz bringen können. Auch wenn er einige verkaufte oder sie auf anderem Wege aus seinem Besitz verschwanden, ist die Sammlung immer noch beeindruckend. Bedienen Sie sich hieraus nach Lust und Laune, um Fundstücke im Schloss zu platzieren oder aber Meisterpersonen von vornherein auszustatten.

HERAUSRAGENDE STÜCKE

Einige der an dieser Stelle vorgestellten Artefakte sind die Hauptexponate des ehemaligen Abenteurers und zum Teil auch handlungstragende Elemente. Daher werden diese hier teils ausführlich beschrieben.

DIE KRONE DES AL-RIK

Beschreibung: Eine archaisch anmutende Krone aus einer vergoldeten Arkanium-Wismut-Legierung; reihum mit mysteriösen Ornamenten verziert, die sich bei genauerem Hinsehen als Darstellungen von Ameisen entpuppen.

Wirkung: Nach einem urtulamidischen Schlachtruf und (als Zugeständnis an den mudramulischen Erschaffer des Artefakts) einem kurzen Kriegstanz sieht der Träger der Krone für 30 KR jede Kampfhandlung seiner direkten Gegner voraus, wird magisch geschützt und all seine Verletzungen schließen sich sofort wieder: Seine Paraden gegen normale Angriffe sind während dieser Zeit um 7 (minus halbe MR des Gegners) Punkte erleichtert, gegen Manöver sogar um 14 (minus volle MR des Gegners). Darüber hinaus regeneriert er pro Kampfunde 1W6 Lebenspunkte.

Hintergrund: Seine Krone wurde Ghulshev von Mukarrab persönlich überlassen, damit er als überragender Kämpfer dessen Heer anführe. Doch Sulman al'Nassori (bzw. einigen ausgewählten Helden) gelang es mittels einer List, ihn zu überwältigen und zu töten. Die Krone aber war nicht von dem Kopf al-Riks zu lösen und so entschied man sich, sie mit ihm zu begraben. Da jedoch nicht abzusehen war, welchen verderbenden Einfluss sie auf seinen Leichnam haben würde, ließ sich ein Diener Umm Ghulshachs zur ewigen Wacht ebenfalls dort nieder – Sharanbel.

Helden, die eine Probe auf *Geschichtswissen* +7 oder *Sagen/Legenden* +12 bestehen, können dank der Ornamente bestimmen, dass die Krone aus der Ära Mukarrabs stammen muss, welchem nachgesagt wird, dass er seine Krieger auf kamelgroßen Ameisen in die Schlacht schickte.

Wert: ca. 1000 Dukaten Materialwert / ca. 1500 Dukaten für Sammler archaischer Relikte / ca. 4000 Dukaten für ein potentes Kampfartefakt

Die Krone des al-Rik

Kategorie: Semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Anwendungen pro Monat

Typ und Ursprung: Form, Heilung, Hellsicht / mudramulisch (Bindender Spruch), kophtanisch (Wirkende Sprüche)

Auslöser: komplexere Geste und Schlüsselwort (6A)

Impensation: 253 AsP / 13 pAsP

Thesis: unbekannt

Komplexität: +14 / 24 ZfP* (mit SF Semipermanenz II)

Wirkende Sprüche: BALSAM (Variante *Sofortige Regeneration*, 3 ZfP*), BLICK IN DIE GEDANKEN (Variante *Kampfsinn*, 14 ZfP*)

Okkupation: keine

Nebenwirkungen: Unzerstörbarkeit; kann, einmal aufgesetzt, nicht mehr abgenommen werden

Analyse: -6 (Intensität) / +29 (Struktur)

DER MONDSILBERNE SPIEGELPANZER DES AL-RIK

Beschreibung: Diese filigran gearbeitete und mit Gravuren von stilisierten Ameisen geschmückte Prunkrüstung aus purem Mondsilber ist ein Meisterwerk urtulamidischer Plattnerie.

Wirkung: Nach einem urtulamidischen Schlachtruf und (als Zugeständnis an den mudramulischen Erschaffer des Artefakts) einem kurzen Kriegstanz erhält der Träger eine Spielrunde lang einen zusätzlichen magischen Rüstungsschutz von 6 Punkten. Außerdem wird die Rüstung im gleichen Zeitraum wild von Funken umspielt, die sämtliche Gegner derart verwirren, dass kein Gezielter Stich, Gezielter Schlag, Todesstoß oder Gezielter Fernkampfangriff gegen den Träger möglich ist und alle anderen Attacken gegen ihn immerhin um 3 Punkte erschwert sind.

Hintergrund: Nachdem er die Krone sein Eigen nannte, ließ sich Ghulshev von deren Erschaffer auch diese Rüstung bezaubern, die gleichzeitig wirken soll und daher auf dieselbe Weise ausgelöst wird.

Wert: ca. 1000 Dukaten / ca. 2000 Dukaten für Sammler / ca. 3500 Dukaten für eine starke magische Rüstung



Der mondsilberne Spiegelpanzer des al-Rik

Kategorie: Semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Anwendungen pro Monat

Typ und Ursprung: Eigenschaften, Elementar (Erz), Illusion / mudramulisch (Bindender Spruch), kophtanisch (Wirkende Sprüche)

Auslöser: komplexere Geste und Schlüsselwort (6A)

Impensation: 123 AsP / 12 pAsP

Thesis: unbekannt

Komplexität: +14 / 18 ZfP* (mit SF Semipermanenz II)

Wirkende Sprüche: ARMATRUTZ (15 ZfP*), FAVILLUDO (Variante Leuchtender Panzer, 12 ZfP*)

Okkupation: keine

Nebenwirkungen: leuchtende Aura, immer sauber und glänzend, gilt als magische Waffe

Analyse: -1 (Intensität) / +23 (Struktur)

Die Palta des al-Rik

Kategorie: Semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), vier Anwendungen pro Woche

Typ und Ursprung: Einfluss / mudramulisch (Bindender Spruch), kophtanisch (Wirkender Spruch)

Auslöser: einfache Geste (R)

Impensation: 138 AsP / 14 pAsP

Thesis: unbekannt

Komplexität: +11 / 36 ZfP* (mit SF Semipermanenz II)

Wirkende Sprüche: HÖLLENPEIN (15 ZfP*)

Okkupation: besessen von einem Humus-Erz-Mindergeist (LO 14, AE 138, MR 28)

Nebenwirkungen: jede Anwendung verursacht dem Träger 1W6 SP(A), die Hälfte davon regeneriert der Mindergeist als AsP, pulsiert von Leben durchströmt, gilt als magische Waffe, magischer Apport über 14 Meilen

Analyse: -8 (Intensität) / +31 (Struktur)

DIE PALTA DES AL-RİK

Beschreibung: Eine Palta, ein urtulamidischer Speer von beinahe zwei Schritt Länge (siehe **Oic 47f.**), der sowohl geworfen als auch im Nahkampf geführt werden kann, aus reich beschnitztem Kirschholz mit einer Spitze aus Schwarzstahl.

Wirkung: Von dieser Waffe getroffen, verstärken sich die Schmerzen der Verletzung ins Unermessliche: Das Opfer verliert zusätzlich zur profanen Schadenswirkung 15-MR AuP pro KR für längstens 3x(15-MR) Kampfrunden und kann sich währenddessen nur unkontrolliert bewegen, sodass weitere Treffer nur mit Proben auf (Ausweichen/4) vermieden werden können. Fällt die Ausdauer des Opfers auf 0, wird es bewusstlos. Am Ende der Wirkung erhält es (15-MR)/2 Erschöpfungspunkte. Eigentlich endet die Wirkung, wenn das Opfer echte Schadenspunkte durch einen weiteren Treffer erleidet – doch löst dann womöglich die nächste Ladung aus.

Werte als Nahkampfwaffe

Talent	TP	TP/KK	BF	INI	WM	DK	Länge	Gewicht
Speere	1W+8	12/4	-2	-1	0/-2	S	188	92

Werte als Fernkampfwaffe

Talent	TP	Reichweiten	TP+/Reichweite	Gewicht	Laden
Wurfspeere	1W+7*	5/10/15/25/40	+3/+2/+1/0/0	92	-

Für Ghulshev waren dies persönliche Waffen (**INI** +1, **WM** +1/+1, **Fernkampf-AT** -2). Ein zufälliger Finder kann nur mit Glück darauf hoffen, daraus Nutzen ziehen zu können: bei einer 1 auf W20 alle drei Verbesserungen, bei 2-3 zwei Verbesserungen, bei 4-6 nur eine Verbesserung.

Hintergrund: Zwei Stück dieser Waffen können hier gefunden werden – Ghulshev besaß ursprünglich drei davon. Genau wie die Krone und die Rüstung stammen auch diese Artefakte von seinem Herrn Mukarrab, der seinen Elitekämpfer unbesiegbar machen wollte.

Wert: ca. 200 Dukaten / ca. 500 Dukaten für Sammler / ca. 3000 Dukaten für eine gefährliche Waffe

GHULSHEVS ARTEFAKTE IM SPIEL

Während der Fundort der Krone festgelegt ist, bleibt die Einbindung der übrigen Artefakte des al-Rik Ihnen überlassen. Je nachdem, was Ihnen für Ihre Spielvariante sinnvoller erscheint, kann entweder Ghulshev bereits in voller Montur auf das Schloss zu marschieren oder aber seine Ausrüstung ist über dasselbe verteilt zu finden. Während Ersteres einen per se stärkeren Konkurrenten erschafft, mag Letzteres womöglich die interessantere Variante sein, da sie mehr Konfliktpotential verspricht.

DER DURCHSICHTIGE WANDSPIEGEL

Beschreibung: Ein 33 auf 77 Finger (0,66 x 1,54 Schritt) abmessender Spiegel aus bestem Glas und einem reich beschnitzten Rahmen aus dem Holz der Blutulme. Die Verzierungen zeigen nackte Menschen, Erwachsene wie Kinder, schwimmend und planschend in Badehäusern und natürlichen Seen.

Wirkung: Legt der Anwender seine Stirn an die spiegelnde Oberfläche, sieht er für eine halbe Minute durch die Wand hindurch in den dahinter liegenden Raum, solange die zu ignorierende Wanddicke nicht mehr als 10 Spann (2 Schritt) beträgt. Er vernimmt weiterhin die dortigen Geräusche, ja selbst die vorherrschenden Gerüche kann er wahrnehmen. Spricht er hingegen die tulamidischen Worte „Erreichen, was gesehen!“, kann er gar durch den Spiegel und die Wand, an der jener hängt bzw. steht, hindurch in den dahinter liegenden Raum treten und dabei bis zu zwei Personen mit sich nehmen. Hierbei spielt die Wanddicke kaum eine Rolle (sie darf nicht mehr als 60 Schritt betragen), außer vielleicht hinsichtlich der Zeit: Man durchquert pro Sekunde lediglich einen Spann Mauer.

Hintergrund: Dieses Artefakt war einst die Magusarbeit des Khunchomer Thaumaturgen Jandor Alrik von den Linden. Dazu gehörte vor allem, einen Elfen mit Kenntnis des LEIB

DES ERZES von der gemeinschaftlichen Artefakterschaffung zu überzeugen – was ihm nach langer Suche im Kreis der Einfühlung gelang, wohin man ihn von Gerasim aus vermittelte. Zurück in der Heimat jedoch brachte es ihm nach dem akademischen Erfolg kein weiteres Glück: Er selbst sah dies als sein Lebenswerk und schuf hernach bloß noch Tand. Einige Jahre später verkauften seine Erben den Spiegel an ein Fasarer Freudenhaus, wo er schließlich von zwielichtigen Gesellen bei einem Einbruch gestohlen wurde und nie wieder aufgetaucht ist – je nachdem, wen man fragt, war es die Phe-xkirche, eine aranische Qabalya oder gar der *Bund der Schat-ten*. Doch nichts davon ist wahr: Strobanoff erbeutete das Artefakt im Hort eines Höhlendrachen, der in *Al'Tacht*, den Ruinen unter Fasar, hauste, und verbrachte es in sein Schloss.
Wert: 444 Dukaten / 4444 Dukaten

Durchsichtiger Wandspiegel

Kategorie: Semipermanent-aufladbares Kombinationsartefakt (ARCANOVI), drei Anwendungen pro Jahr & vier Ladungen

Typ und Ursprung: Elementar (Erz), Form, Hellsicht / gildenmagisch, elfisch (LEIB DES ERZES)

Auslöser: Schlüsselsatz (1A) & einfache Geste (1A)

Impensation: 110 AsP / 11 pAsP & 72 AsP / 5 pAsP

Thesis: vermutet

Komplexität: +5 / 13 ZfP* & +7 / 19 ZfP*

Wirkende Sprüche: 4x LEIB DES ERZES (Varianten Ausgedehnte Aura, Durch Fels und Erz für zwei Begleiter) & 4x PENETRIZZEL (zweifach Variante Zusätzlicher Sinn)

Okkupation: keine

Nebenwirkungen: Glas schlägt bei Anwendungen Wellen wie Quecksilber, ist ständig seltsam kalt, Unzerbrechlichkeit

Analyse: -10 (Intensität) / +28 (Struktur)

STROBANOFFS ARTEFAKTSAMMLUNG

Die folgenden Zauberdinge wurden über die Jahre von Iljan Strobanoff auf seinen Reisen zusammengetragen. Jedes von ihnen hat seine eigene Geschichte, wie es in die Hände des Abenteurers fiel und wie es zunächst überhaupt an den Ort gekommen war, an dem Strobanoff es fand. Wenn Sie als Meister möchten, können Sie also um jedes dieser Artefakte kleine Szenarien oder gar Folgeabenteuer stricken.

Die spielrelevanten Werte sind dabei jeweils in Kurzform angegeben, immer in der Reihenfolge: *Kategorie – Ursprung – Auslöser – Impensation – Komplexität – Wirkende Sprüche – ggf. Okkupation – ggf. Nebenwirkungen – Analyse (Intensität / Struktur)*

Froschmaske: Eine auf einem Ledergestell aufgebrachte Bronze-Maske, die das Gesicht ihres Trägers wie das eines Frosches aussehen lässt. Der eigentliche Nutzen dieses urtulamidischen Artefaktes besteht jedoch darin, seinem Träger die Fähigkeit zu geben, wie ein Frosch sowohl an Land als auch unter Wasser atmen zu können. Ausgelöst wird es durch ein lautes und vernehmliches Quaken des Trägers, eine Ladung ist noch auf diesem Artefakt verblieben. Zudem verleiht die

Maske einen RS von 1 (im Zonen-System nur am Kopf). Strobanoff bewahrt sie in seinem Studierzimmer auf (siehe Seite 49).

Aufladbar, drei Ladungen – mudramulisch (Bindender Spruch), koptanisch (Wirkender Spruch) – Schlüsselwort (1A) – 59 AsP / 4 pAsP – +8 / 15 ZfP – 3x GEBIETER DER TIEFE (Oic 68; entspricht WASSERATEM, Variante Amphibium) – -2 / +11*

☛ **Berserker-Ring:** Ein schmuckloser Ring aus Meteorstein, in dessen Innenseite „Blut“ und „Rausch“ in thorschen Runen graviert ist. Wer ihn an der rechten Hand aufsteckt, erlebt für (10-MR) mal 5 KR einen Kampfrausch, der seine Werte MU, KK und AT-Basis um 5 hebt, dabei aber KL, CH und PA-Basis um 5 Punkte senkt. Steckt man ihn jedoch an einen linken Finger, verfällt man für (7-MR) mal 5 KR in einen Bluttausch, während dem man nicht Freund noch Feind kennt, aber um je 7 Punkte veränderte Werte hat.
Aufladbar, sechs Ladungen – gildenmagisch – einfache Geste (1A) – 96 AsP / 6 pAsP – +11 / 18 ZfP – 3x KARNIFILO, 3x KARNIFILO (Bluttausch) – aggressiver Feuerelementargeist (LO 9) – verlegt sich selbst – +0 / +16*

☛ **Schwärze aus der Flasche:** Eine unscheinbare Flasche aus dickem, grünem Glas. Entkorkt man sie, so ergießt sich eine Zone aus Dunkelheit über den Raum, die für 3 SR die Umgebung in 6 Schritt Radius um 12 Punkte verdunkelt (Attacken und Paraden sind darin also um je 6 Punkte erschwert).
Einmalig, drei Ladungen – gildenmagisch – komplexere Geste (3A) – 37 AsP / 1 pAsP – +3 / 12 ZfP – 3x DUNKELHEIT – +0 / +5*

☛ **Fliegende Laterne:** An und für sich eine unscheinbare Sturmlaterne aus Kupferblech, würde sie nicht etwa 9 Spann über dem Boden in der Luft schweben und ihrem Besitzer überallhin folgen. Eigentlich war diese Wirkung nur einmal pro Woche geplant, doch das Artefakt entwickelte bei der Erschaffung ein eigenes Bewusstsein und mag es überhaupt nicht, wenn der reguläre Auslöser, das Schlüsselwort „Albesce!“, genutzt und es somit für eine Stunde zu Dienen gezwungen und ferngelenkt wird.

Semipermanent, wöchentlich – gildenmagisch – Schlüsselwort (1A) – 64 AsP / 6 pAsP – +10 / 6 ZfP – MOTORICUS mit verdoppelter Wirkungsdauer, sechsfach summiert – starke Astralseele, versagt den Dienst wenn sie Grünspan ansetzt (LO 12, AE 90, MR 15) – -1 / +12*

☛ **Schattenamulett:** Eine hohle Glaskugel von einem Finger Durchmesser, mit waberndem Rauch gefüllt, von einer umlaufenden Spirale aus Mondsilberdraht an einer Lederkordel gehalten. Wird sie schnell geschüttelt (die Bewegungen beim Laufen reichen nicht aus), entweicht dem Artefakt ein wenig Rauch und befähigt den Anwender, für zehn Minuten mit den Schatten in seiner Umgebung zu verschmelzen und zwischen ihnen zu reisen, bis er wieder aus ihnen austritt. Eine der drei Ladungen ist bereits verbraucht.

Aufladbar, drei Ladungen – gildenmagisch – komplexere Geste (2A) – 52 AsP / 3 pAsP – +8 / 15 ZfP – 3x UMBRAPORTA (Schattensprung)* – raucht bei Auslösung – +1 / +10*

*Beim UMBRAPORTA handelt es sich um einen neuen Zauber, der mit SoG eingeführt wurde. Sie finden seine regeltechnische Umsetzung zum Download auf der Homepage von Ulisses Spiele. Alternativ können Sie auch auf die gleichnamige Zauber-Variante des ECLIPTIFACTUS zurückgreifen.

☛ **Lampe der hellen Sicht:** Eine gusseiserne Kerzenlaterne mit drei geschlossenen Seiten und einer Tür mit Butzenglas-scheibe, innen eine Bienenwachskerze. Im brennenden Zustand wird dem Träger nicht nur der Weg erhellt, sondern es leuchtet für ihn 15 Aktionen lang innerhalb von 15 Schritt alles mit Leben Erfüllte in einem grünlichen, alles mit Magie Durchdrungene in einem rötlichen Schimmer. Dabei bestimmt der gesundheitliche Zustand bzw. die vorhandene Menge astraler Kraft die Stärke des Glimmens.

Semipermanent, monatlich – gildenmagisch – einfache Geste (5A) – 26 AsP / 3 pAsP – +5 / 8 ZfP – EXPOSAMI (Reinheit der Aura), ODEM (Umgebung), jeweils 5 ZfP* – +0 / +8*

☛ **Spiegel der Wahrheit:** Ein runder Spiegel aus poliertem Silber von einem Schritt Durchmesser, in einen Rahmen aus Eichenwurzeln gefasst. Dazwischen finden sich immer wieder Knollen, die ihrerseits von einem Pilzgeflecht bewachsen sind. Eine *Pflanzenkunde*-Probe +12 lässt die Knollen als *Quasselwurz* (**ZooBotanica** 259) identifizieren. Wer hineinschaut, ist für etwa anderthalb Stunden nicht mehr in der Lage, etwas anderes als die Wahrheit zu sprechen: Er bekommt die Schlechte Eigenschaft *Gier nach Ehrlichkeit* auf einem Wert von (21–MR) Punkten. Dieses mächtige satuarische Artefakt wurde einst heimlich von abtrünnigen Hexen aus *Luzelins Grotte* gestohlen, doch kurze Zeit später von Strobanoff erbeutet, als er den neu gegründeten, bösen Zirkel aushob, um die Bevölkerung des Umlands zu schützen.

Permanent (INFINITUM) – hexisch – einfache Geste (R) – 55 AsP / 3 pAsP – +5 / 1 ZfP (Richtwerte) – GROSSE GIER (21 ZfP*) – +0 / +10*

☛ **Schwebende Kiste:** Eine Kiste aus Blutulmenholz mit Beschlägen und einem groben Schloss (*Schlösser Knacken* +3) aus Mindorium. Die zweieinhalb mal fünf Spann messende Kiste schleppt unermüdlich bis zu 200 Stein mit sich herum und folgt ihrem Besitzer gehorsam durch die Lüfte, normalerweise etwa einen halben Schritt über dem Boden gleitend. Nach seiner Fliegenden Laterne wollte der Thaumaturg diesen zufälligen Erfolg kontrolliert wiederholen und schuf immer wieder MOTORICUS-Artefakte unter für eine Okkupation idealen Bedingungen, bis endlich dieses dabei heraus kam. Einen willentlichen Auslöser gibt es nun schon gar nicht mehr.

Semipermanent, wöchentlich – gildenmagisch – kein Auslöser – 123 AsP / 9 pAsP – +6 / 6 ZfP – MOTORICUS – gewöhnliche Astralseele (LO 22, AE 123, MR 18) – verlegt enthaltene Gegenstände: Suche dauert 2W6 Aktionen (beim Spiel mit dem Ausrüstungswert gemäß **WdE** 65 gilt, dass jener als eine Stufe niedriger zählt, wenn nicht 2W6 Aktionen nach dem Gegenstand gekramt wird) – –6 / +13*

☛ **Spionageperlen:** Zwei riesige weiße Perlmutterperlen von einem Finger Durchmesser, zwischen denen eine direkte magische Verbindung besteht: In jeder von beiden spiegelt sich die Umgebung der jeweils anderen. Wie der Ersteller des Artefakts es vollbracht hat, mit dem REFLECTIMAGO-Cantus jene Wirkung zu erzielen, ist äußerst ungewiss und wäre für so manchen Puniner Magus in höchstem Maße interessant. Quasi nebenbei hat der Erschaffer auch noch eine faktisch permanente Wirkung ohne den INFINITUM herbeigeführt. *Semipermanent, täglich – gildenmagisch – Wirkender Zauber wirkt nicht (R) – 70 AsP / 7 pAsP – +14 / 1 ZfP* – REFLECTI-*

MAGO (12 ZfP, Wirkungsdauer verdoppelt), zwölfmal summiert – +0 / +24*

☛ **Latthammer des Djinns:** Ein stabiler, handlicher Zimmermannshammer mit einem flachen sowie einem spitzen, gegabelten Ende. Der Schaft ist aus dem Holz des maraskanischen Eisenbaums gefertigt und der Kopf, in den das alchemistische Symbol für Erz eingraviert ist, besteht aus Toschkiril-Stahl aus dem untergegangenen Lorgolosch. Versenkt man mit dem Hammer einen Nagel mit einem Schlag (FF-Probe +2, KK mind. 12, je –1 auf Erschweris und Voraussetzung pro TaP* aus einer *Holzbearbeitungs*-Probe, jeder Versuch dauert 1 Aktion oder 3 Aktionen mit Zielen, dann zusätzlich –2), wird ein Dschinn des Erzes gerufen, dem nach den üblichen Regeln Dienste abverlangt werden können. Dabei ist die Kontrollprobe zusätzlich um 2 Punkte erleichtert, der Dschinn stellt bis zu 35 AsP bereit.

Aufladbar, eine Ladung – gildenmagisch – einfache Geste (1A+) – 40 AsP / 3 pAsP – +7 / 2 ZfP – DSCHINNENRUF (11 ZfP*) – +1 / +7*

☛ **Ring des Drachen:** Wird dieser pompöse zwergengoldene Siegelring, dessen Wappen aus einer Höhlendrachenschuppe besteht, geküsst, schützt er den Träger sowohl profan (3 Punkte Rüstungsschutz) als auch arkan (22 Schildpunkte). *Aufladbar, zwei Ladungen – gildenmagisch – komplexere Geste (1A) – 36 AsP / 2 pAsP – +8 / 12 ZfP* – 2x ARMATRUTZ, 2x GARDIANUM (6 ZfP*) – +2 / +8*

☛ **Rostbeißer:** Ein meisterlich gefertigter Hakendolch (Bruchfaktor –9) aus bestem Maraskanstahl mit Gravuren des alchemistischen Säure-Symbols. Eine Waffe von bis zu 6 Stein (320 Unzen) Gewicht, die damit pariert wird, setzt mit übernatürlicher Geschwindigkeit Rost an und zerbricht meist noch während des Kampfes, während Rostbeißer wohl ewig halten wird, da er sich auf magische Weise immer wieder selbst repariert.

Aufladbar, fünf Ladungen – gildenmagisch – einfache Geste (1A für die Parade, dann R) – 108 AsP / 7 pAsP – +7 / 30 ZfP – 5x EISENROST – Selbstreparatur – stets glänzend und sauber – –3 / +17*

☛ **Entschwörungshelfer:** Dieser ringsum mit einem Muster aus Pentagrammen verzierte Ring aus Katzensgold projiziert ein illusionäres Pentagramm von 1,5 Schritt Durchmesser in bis zu 300 Schritt Entfernung, sobald sein Träger einen PENTAGRAMMA zu sprechen beginnt und 4 AsP zusätzlich zahlt. Dadurch sinkt dessen Zauberdauer gemäß der dritten Anmerkung bei diesem Zauber (**LCD** 205) auf 3/6/9+1W3 Aktionen. *Matrixgeber, unempfindlich – gildenmagisch – Träger zaubert spezifizierten Zauber (R) – 46 AsP / 2 pAsP – +10 / 14 ZfP* – AURIS NASUS (Entfernte Phantasmagorie, ZfW 10, RD 15) – +3 / +10*

WEITERE ARTEFAKTE

Einige der Zauberdinge, die Strobanoff über die Jahre geradezu angehäuft hat, wären in Khunchom zum Teil wohl wenig mehr als Adeptenstücke frischgebackener Akademieabgänger. Dennoch mögen einige davon ganz nützlich sein:

☛ **Schnelle Hand:** Ein schlanker Armreif, der die Bewegungen des Trägers mittels eines AXXELERATUS beschleunigt, wenn man ihn rasch aus- und wieder anzieht (vergleichbar mit *Helfende Hand* in **WdA** 123).

☛ **Kraftgürtel:** Das beliebte Artefakt in einer Version mit reversiertem CORPOFESSO (siehe **WdA 115** bei Varianten). Zerbröselt bei Anwendung aufgrund des *Verzehrenden Zaubers* (**WdA 97**).

☛ **Magische Fackel:** Ein drei Spann langer, dünner, mit arkanen Symbolen verzierter Stab aus Illumium mit einer Kugel aus grüner Jade an der Spitze. Poliert man diese, leuchtet ein FLIM FLAM (siehe **WdA 118f**).

☛ **Wahrheitsamulett:** Amulett aus Messing in Form einer ernst dreinschauenden stilisierten Sonne, das sich erhitzt, wenn der Gesprächspartner lügt (siehe **WdA 126**).

☛ **Stab des Weißen Wolfes:** Dieser verzauberte Oberschenkelknochen eines Mammuts lässt den Nutzer EINS MIT DER NATUR werden und deckt auf magische Art und Weise gleichzeitig dessen Nahrungsbedarf (siehe **WdA 119**).

☛ **Al Sidi, ein Fliegender Teppich:** Keinesfalls als einfach gelten darf dieser kleine (1 x 1,5 Schritt, eignet sich für maximal zwei Personen), ausgebleichene Läufer mit Fransen an den kurzen Seiten und tulamidischen Stickereien. Er gebärdet sich wie ein alter Mann und schwebt mit höchstens GS 5, es sei denn, man spendiert ihm 1W6 AsP pro SR. Dann saust er übermütig mit GS 30 umher, fliegt gerne waghalsige Manöver und strahlt in leuchtenden Farben.

☛ **Magisches Kamelspiel:** Ein exorbitant prunkvolles *Rote und Weiße Kamele*-Spiel, dessen lebensechte detailliertes Spielmaterial ferngelenkt werden kann (siehe **AB 161**, jedoch ohne Schummelschutz).

DIE 12 KARNEOLE

»Talisman in Karneol,
Gläub'gen bringt er Glück und Wohl;
Steht er gar auf Onyx Grunde,
Küss' ihn mit geweihtem Munde!
Alles Übel treibt er fort,
Schützt dich und schützt den Ort.«
—Johann Wolfgang von Goethe:
West-östlicher Divan

Aussehen

Zwölf etwa handtellergröße, ovale und glatt geschliffene Edelsteine, deren Farbe je nach Lichteinfall und Blickwinkel zwischen einem milchigen rot-weiß und einem schwärzlichem Rot changiert.

Hintergrund

Diese Edelsteine wurden Umm Ghulshach geweiht und dienten dazu, Ghulshach im Falle eines Unlebens in seinem Grab gefangen zu halten. Doch zu dem Zeitpunkt, wo sie benötigt wurden, hatte der unwissende Iljan Strobanoff sie bereits entwendet, sodass jener gemeinsam mit Ghulshach entkommen konnte.



Wirkung

Die Karneole gelten als borongeweihte Objekte (**WdG 257**) und vermögen – in einem Kreis angeordnet –, einen Bannkreis um alle untoten Wesen zu ziehen. Dessen Eigenschaften hängen von der Anzahl der verwendeten Karneole ab; es sind immer mindestens zwei notwendig:

Durchmesser: [Anzahl verwendeter Karneole] / 2 Schritt

Fassungsvermögen: [Anzahl verwendeter Karneole] / 2 Untote

Zirkelstärke: [Anzahl verwendeter Karneole] x 2

Ein Untoter, der sich dem Bannkreis auf mehr als [Anzahl verwendeter Karneole] Schritt nähert, wird in den Kreis gezogen und kann ihn nicht mehr aus eigener Macht verlassen (bis ihm eine einmal pro voller abgelaufener SR abzulegende MR-Probe erschwert um die Zirkelstärke gelingt). Möchten Sie Ihren Helden probate *improvisierte Waffen* (**WdS 115**) an die Hand geben, so können die Karneole auch als *zweifach geweiht* gelten, um an Effektivität gegenüber den Untoten zu gewinnen.

Analyse

Als rein karmale Artefakte werden sie bei einer magischen Analyse nicht auffallen bzw. keine Erkenntnisse liefern (außer jener, dass sie nicht magisch sind). Einzig die Liturgie AURAPRÜFUNG (**WdG 258**) kann ihren geweihten Charakter offenbaren.

Im Spiel

Als Iljan Strobanoff verstarb, wurde er zu einer *Gefesselten Seele* (**WdZ 203f**), da seine schlussendliche Lebensaufgabe – den Schädel des al-Rik seiner Vernichtung zuzuführen – noch nicht beendet war. Die Gegenwart der heiligen Steine führte dazu, dass sein Geist in eben diese einfuhr. Einem jeden, der

diese nun berührt, erzählt er bruchstückhafte Teile seiner Lebenserinnerung. Ob Strobanoffs Stimme dabei nur jenem einen Helden im Geiste zuteil wird, der den Karneol als erster berührt, ob auch alle, die mit ihm in Kontakt stehen, den Bronnjaren vernehmen, oder ob dieser gar laut durch die Halle tönt, bleibt Ihnen überlassen. (Wenn es Ihnen gefällt, können diese Botschaften auch bildliche Komponenten ähnlich wie beim Zauber GEDANKENBILDER enthalten.)

Zuvor hatte der Schlossherr, der sich der Bedeutung dieser Steine nicht bewusst war, diese dekorativ im gesamten Schloss (und auf dessen Gelände) verteilt. Die Helden können sie in folgenden Räumen entdecken, Details entnehmen Sie bitte den Beschreibungen der Räumlichkeiten:

- ☛ Schlafzimmer
- ☛ Balkon
- ☛ Rauchsalon
- ☛ Bibliothek
- ☛ Observatorium
- ☛ Terrasse
- ☛ Karten- und Studierzimmer
- ☛ Trophäenzimmer
- ☛ Kaminzimmer
- ☛ Eingangshalle
- ☛ Bad
- ☛ Strobanoffs Refugium

Es ist nicht (zwangsläufig) relevant, in welcher Reihenfolge die Helden die Karneole berühren. Ob Sie die Karneole in der Reihenfolge ihrer Aktivierung die unten stehenden Quellen preisgeben lassen wollen oder ihnen im Vorfeld jeweils eine davon zuordnen, ist Ihnen ebenso überlassen wie die Entscheidung, wie häufig und/oder in welcher Frequenz sie ausgelöst werden können. Wir empfehlen, die Karneole im Rahmen dieses Abenteuers nur einmal ihr Wissen preisgeben zu lassen, sofern dies nicht dringend für den Abenteuer-Fortschritt notwendig ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du den blutroten Edelstein berührst, fühlt es sich an, als ginge irgendetwas durch dich hindurch. Es durchstreift dich und deine Gedanken wie ein kalter Schauer. Du wahnst es bereits verschwunden, als mit einem Mal eine tiefe und sonore Stimme in deinem Kopf ertönt...

1

„So konnte ich ihn mir also endlich erfüllen, meinen großen Traum: Ich werde Glücksritter! Mögen die Götter den Ritter von Wachminsjeppen preisen, dass er mich auf seine Reise mitnimmt und meinen Vater ausbezahlt. Zwar ist es wohl keine allzu weite Reise bis Baliho, doch: pedetemptim, wie Hesindibor immer zu sagen pflegte – Schritt für Schritt geht es vorwärts. Und vielleicht führen diese mich ja eines Tages doch noch weiter fort ...“

2

„Aves sei gepriesen! Dies ist genau das Leben, das ich mir immer erträumt habe, stets auf Wanderschaft zu fremden Orten und von einem Abenteuer zum nächsten. Und nun hat sogar der berühmte Rakorium Muntagonus meine Dienste angefragt – ich bin gespannt, was dieser zu bieten hat ...“

3

„Die unterseeische Stadt Wahjad wollten wir suchen, in die Tiefen des Meeres hinabtauchen. Doch nun sitze ich hier mit Muntagonus und ibn Dhachmani auf dieser tulamidischen Zedrakke. Efferd und Aves seien gepriesen, dass uns nach diesem schweren Sturm überhaupt irgendjemand aufgelesen hat. Auch Conchobair und von Kieselburg sind unter den Vermissten und wir müssen vom Schlimmsten ausgehen ...“

4

„Hahahaha, seist du gepriesen, oh göttlicher Fuchs! Und seist auch du gepriesen, du dämliches Reptil, dass du einen solch gewaltigen Hort angehäuft hast – und das direkt unter den Straßen von Fasar! Selbstverständlich sollst auch du deinen Anteil haben, oh Phex ...“

5

„Was fange ich nun bloß mit all dem Geld an? Das ist mehr als ich mir je hätte erträumen lassen ... Ich glaube, ich werde mich mal wieder bei dem alten Alwin blicken lassen. Ich bin mir sicher, dass er einem gemütlichen Lebensabend nicht abgeneigt wäre – und dann, dann baue ich mir einen Wohnsitz.“

6

„Das Schloss ist fertig! Lange hat es gedauert, doch es ist prächtig geworden. Nun kann ich meine Konzentration wieder anderen Dingen zuwenden. Also – wohin soll es als nächstes gehen? Die Echensümpfe? Salamandersteine? Oder – ja, ich weiß es: In die Tulamidenlande.“

7

„Endlich einige brauchbare Hinweise. Zu viele haben uns schon fehlgeleitet, doch ich bin mir sicher, dass wir diesmal der richtigen Fährte folgen. Bald schon werden wir das Grabmal al-Riks, des legendären Kämpfers der Magiermogule gefunden haben. Hoffen wir nur, dass die Diamantenen Sultane mit ihren Fallen sparsam waren ...“

8

[atemloses, gehetztes Keuchen] „Töt, sie sind alle tot! Uahh, was bist du, was willst du von mir? Geh fort, verschwinde, unheilige Kreatur! Ist da jemand, irgendjemand? Ich muss hier raus, schnell, ich muss hier raus!“

9

„Oh Boron, was habe ich getan? Ich habe deiner gefrevelt und sie alle ins Verderben geführt. Oh Boron, was habe ich getan?“

10

„Ich habe eine Idee! Ja, so könnte es klappen! Hmm, ich müsste nur – hier und da – ja, ja, das könnte funktionieren. Schnell ans Werk, die Zeit sie drängt und – vielleicht mag ich meine verlorene Seele doch noch zu retten ...“

11

„Es ist vollbracht. Alles ist gesichert. Und ER ist sicher verwahrt. Nun kann ich nichts mehr tun als hoffen. Darauf, dass eines Tages wahre Helden kommen, die IHN, al-Rik zu bezwingen vermögen. Die Zeit wird zeigen, ob mein Plan die schwere Last von meinen Schultern zu nehmen vermag – und mir die Götter dereinst doch noch vergeben ...“

12

„Mögest du aus meinem Schicksal gelernt haben und nicht die selben Fehler begehen, die ich begangen habe. Ich bin Iljan Strobanoff.“

Sensation im Bornland

Magier erfreut, Draconiter empört

FESTUM. Wird der Fund eines fremdartigen, magischen Artefaktes öffentlich, so sind im Bornland an dessen Analyse für gewöhnlich zwei Parteien beteiligt: Die Magier der Halle des Quecksilbers – für die magische Expertise – sowie – zur moralischen Bewertung – Vertreter der Kirche ihrer Herrin Hesinde, allen voran die Draconiter. Kommen Letztere zu dem Schluss, dass von dem untersuchten Objekt eine Gefahr für Leib, Seele oder das Allgemeinwohl ausgeht, so wird es in ihren passenderweise „Horte“ genannten Ordensburgen weggeschlossen, ganz gleich wie immens der potentielle wissenschaftliche Wert ist. Doch mit diesem Raubbau an der Wissenschaft ist nun Schluss!

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich dieser Tage die Kunde unter den Magiern, dass bei einer Inventur ein offenbar verschollener Passus des sogenannten *Codex Mandriconis* aufgetaucht sei. Hierbei handelt es sich um die nach ihrem Gründer – dem Erzmagier Mandricon – benannte Gründungsurkunde der Halle des Quecksilbers. Dieses sowohl vom Theaterorden als auch von kirchlichen Vertretern ratifizierte Schriftstück regelt den Status und die Pflichten der Magierakademie, aber eben auch deren Privilegien. Letztere erhalten durch den wiederentdeckten Passus, der hier ausschnittsweise wiedergegeben sei, brisanten Zuwachs:

»Addendum septimum: Fernerhin kommen die Unterzeichnenden

darin überein, der Academia Magica Transformatorica Festumiensis ob ihrer götterfrommen opinio bonissima und für die Zeit ihres Bestehens das Recht zu übertragen, jegliches auf bornischem Land und Gut aufgefundene arkane Objekt, dessen sie als erste habhaft wird, unbehindert und alleinig einer weiteren Inspectio und Analysis zu unterziehen und anschließend damit zu verfahren, wie ihr beliebt.«

Konkret bedeutet dies, dass diverse kirchliche Institutionen in der Vergangenheit rechtswidrig handelten, wenn sie der Halle des Quecksilbers die Analyse oder Verwendung eines Artefaktes untersagten. Nach anfänglichen Zweifeln wurde dieser Erlass sowohl von der Praios- als auch der Hesindekirche in seiner Echtheit bestätigt. Ihre Spektabilität Jaunava Dagoneff erklärte jedoch bereits, »dass die Halle des Quecksilbers im Sinne der bisherigen und auch künftigen guten Zusammenarbeit darauf verzichten werde, jegliche Ansprüche, die aus jahrhundertelanger Missachtung dieses Passus herrühren, durchzusetzen«. Aus eingeweihten Kreisen ist aber die Vermutung zu vernehmen, dass es diesbezüglich bereits das eine oder andere Treffen in Hinterzimmern gegeben habe. Wie es zum Verschwinden dieses wichtigen Schriftstücks kommen konnte, ist ungeklärt – ein wahrer Schelm, wer Böses dabei denkt! Dass es zudem all die Jahrhunderte unentdeckt blieb, erklärt sich Bibliothecaria Valmire von Silas wie folgt: »Wir fanden das Pergament

in einem Buch über Das Für und Wyder verschydener Reymschemata von Zaubersformeln – wer bitte liest so etwas?!«

Wir haben für Sie, lieber Leser, einige Stimmen zur Aktualisierung des *Codex Mandriconis* zusammengetragen:

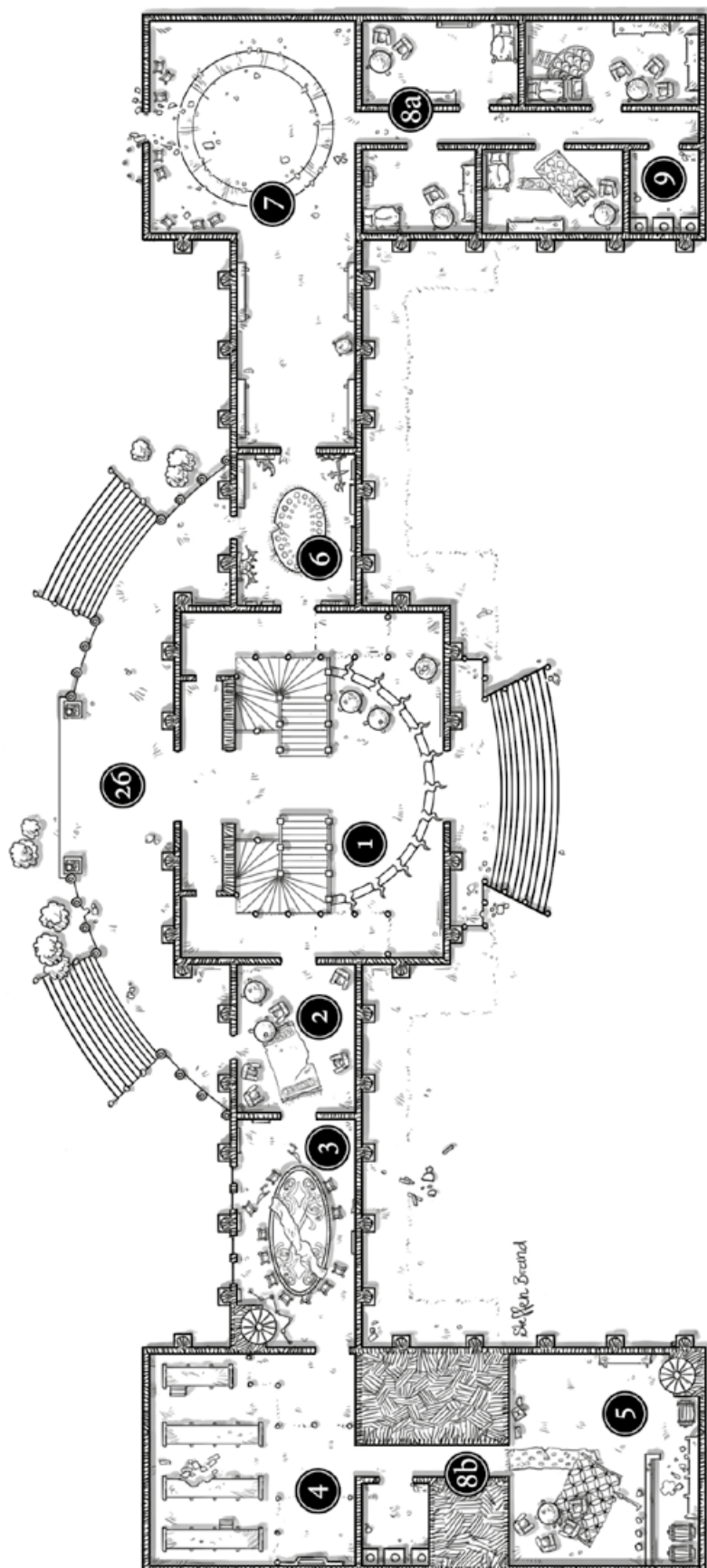
Alwin K. Wippflügler, Magister extraordinarius theoreticus et transformatoricus: »Diese Entdeckung ist ein enormer Gewinn für die Akademie. Er wird es uns erlauben, wieder in das Spitzenfeld der arkanen Forschung aufzuschließen zu können.«

Wulffhelm Tannhauser, Erzabt der Draconiter: »Selbstverständlich werden wir den Codex auch in seiner aktualisierten Form vollumfänglich achten. Bei diesem Passus handelt es sich letzten Endes ohnehin nur um ein überbewertetes Detail; wir sind sicher, dass unsere geschätzten Kollegen der arkanen Zunft auch in Zukunft so gottgefällig handeln und uns in die Beurteilung fragwürdiger Artefakte einbeziehen werden.«

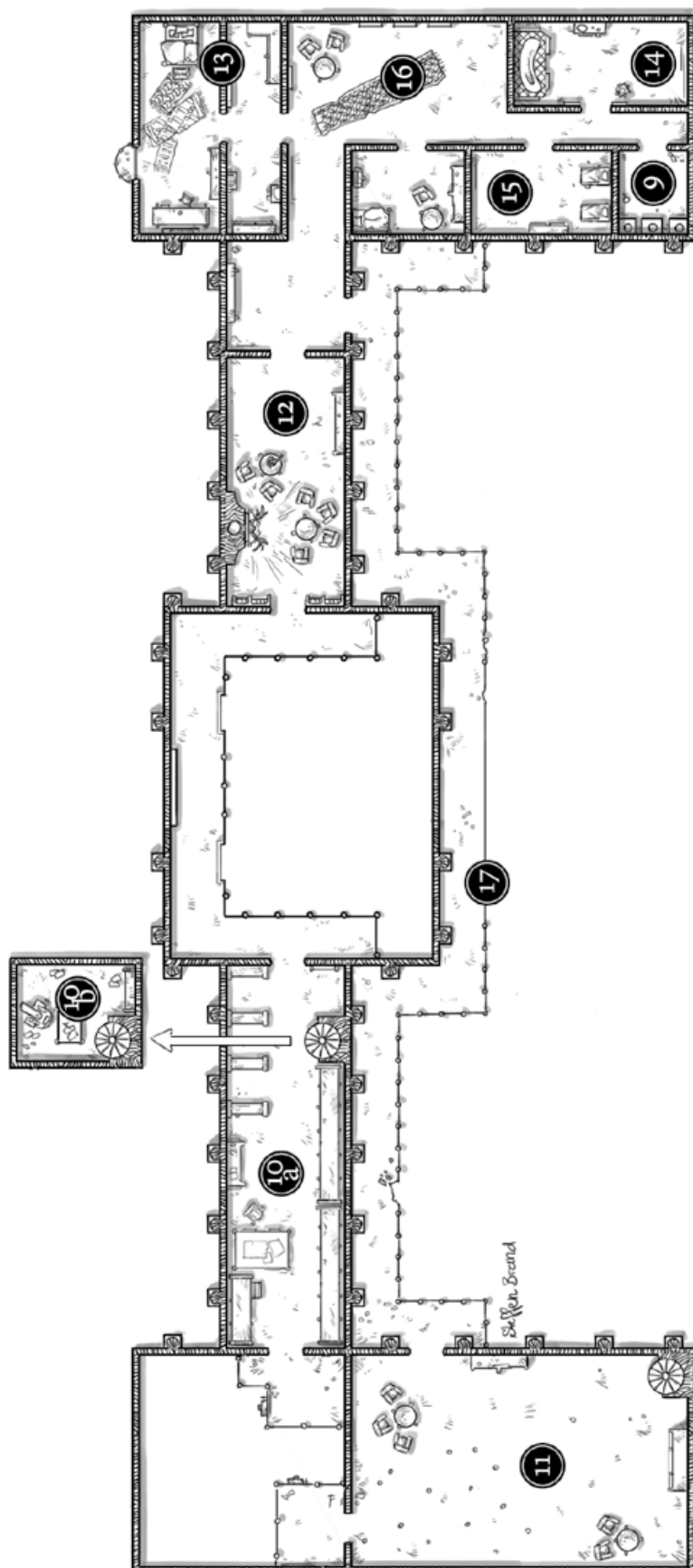
Rakorium Muntagonus, Erzmagier und ehemalige Spektabilität: »Jahrhundertelange Beschränkung der Forschung ... unzählige Artefakte vor unseren Blicken verborgen ... nicht ohne Grund ist der Drache das Symbol dieses Ordens ... welches Wissen hat sie wohl bereits davongetragen ...«

—Nadjescha Bornski

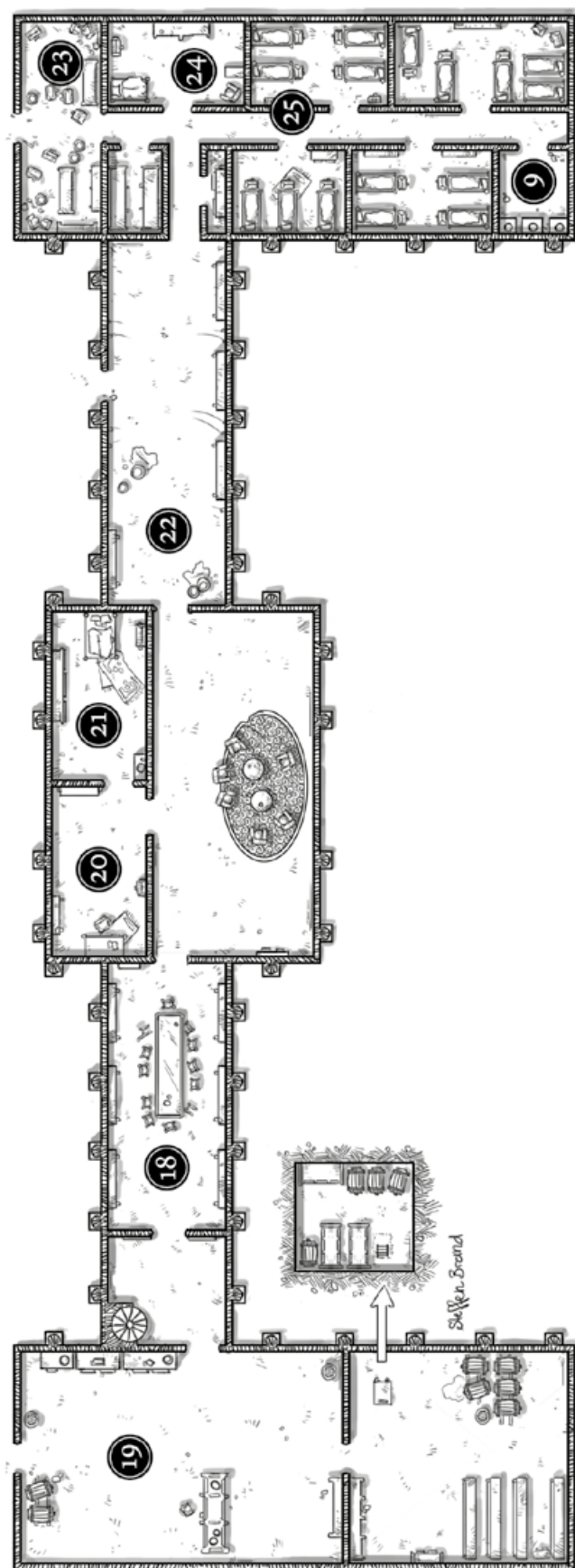
KARTEN



HOCHPARTERRE



OBERGESCHOSS



TIEFPARTIERE

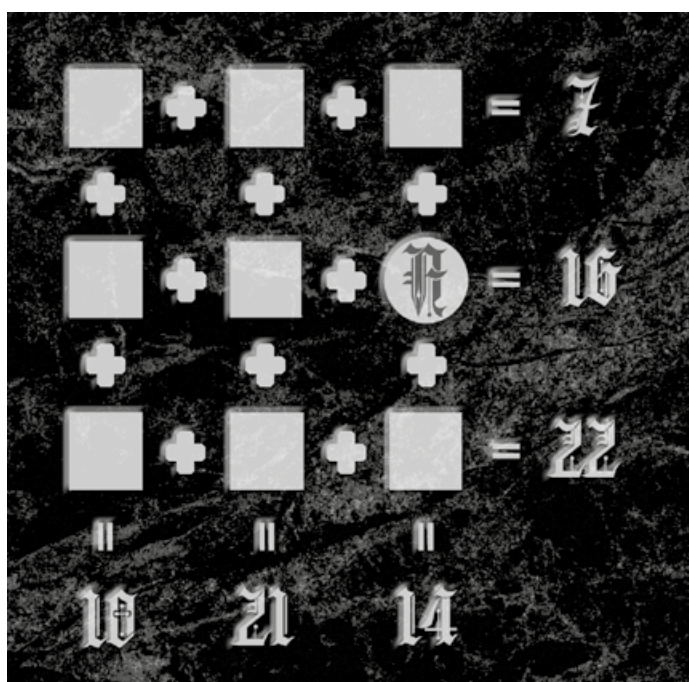
HANDOUTS

STURMUMTOST – EIN GEDICHT
 VON ILJAN STROBANOFF
 SOMÜDEVOMLEBENSCHRIEBICHDIES
 WOHLAHNENDDASSDIEZEITVERRINNT
 DOCHEBENSBRINGTSIEMIRAUCH
 MANCHANDRENGEISTESKIND
 OFTTATICHWOHLMALTATICHFEHL
 UNDELEGVORRETHONDERICHNICHESVERHEHL.
 DERGÖTTLICHWAAGEFINGERZEIG
 ZUMHERRENDERAUFEWIGSCHWEIG
 MUSSICHEWARTENLANGEZEIT
 BISMINEITATAMDERERUND
 WOHLDIESESTUICHHEUTEKUND
 VERGOLTENSEIINEWIGKEIT
 DURCHDEINEHAND
 DIEKAMHIERHERAUSFREMDDEMLAND
 BESZTEWÜNSCHESENDICHDIR
 DOCHONEINAUCHDIESEWORTEHIER
 MÖGENERLAUBENDIRDENWEGZUFINDEN,
 WEISTDUNURWEISEZUVERBINDEN.
 GELINGTESDIRWIDERFINSTREMACHT
 UNDDIESSCHLOSSERSTRAHLTINHELLSTERPRACHT
 SOMAGDIESSEINIERRETTUNG
 AUSSTURMUMTOSTERNACHT.

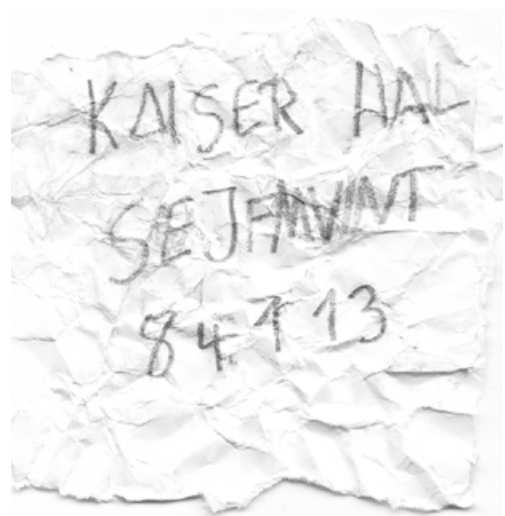
Strobanoffs Gedicht



Im Observatorium



Verwaltungsarbeit



Zerknüllter Zettel

STURMUTOST

COLODION SEEMOND



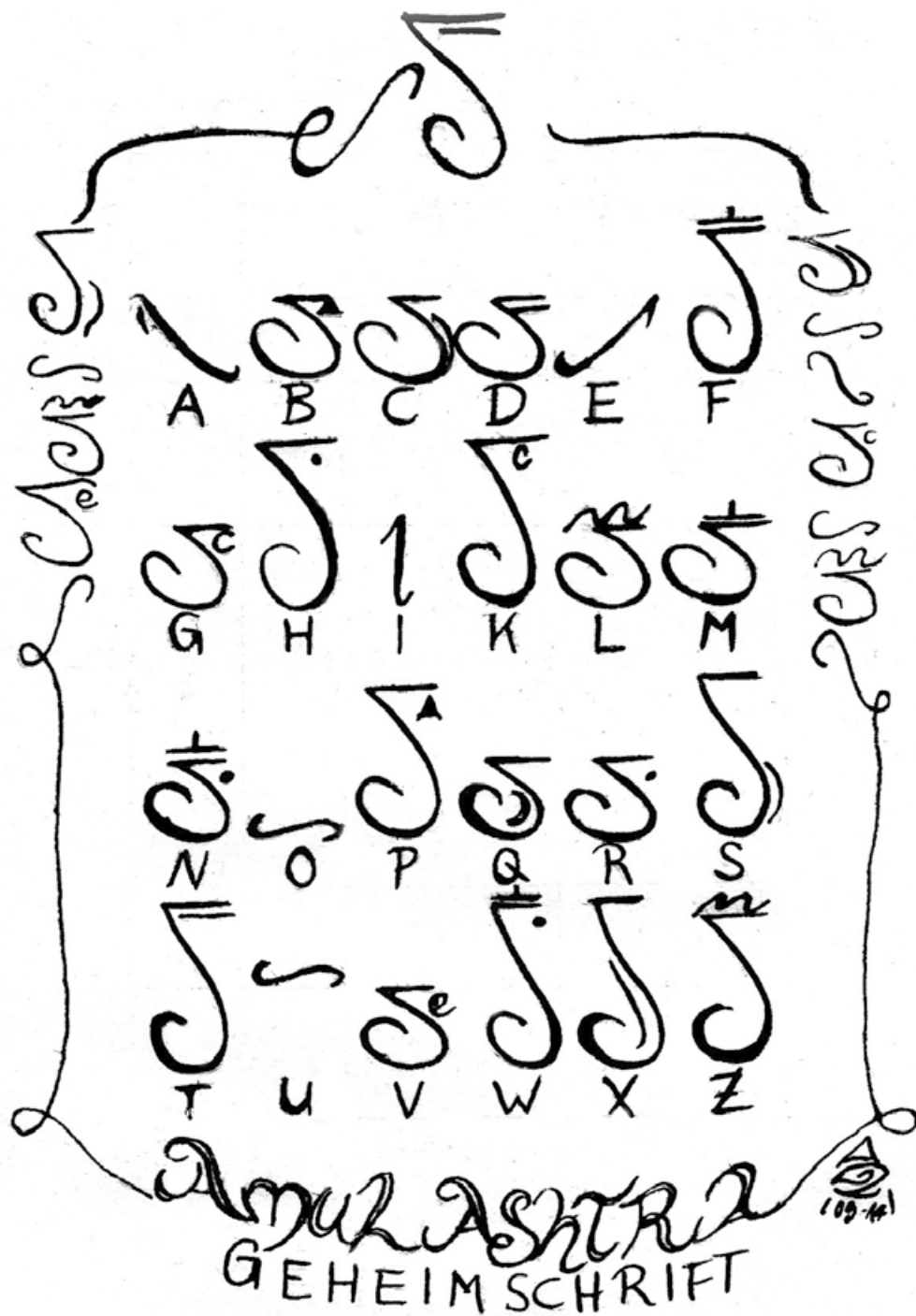
Gemälde

W 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

Nanduria-Zeile



Nanduria-Alphabet



Amulashtra-Alphabet



Amulashtra-Zeile

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

SCHLOSS STROBANOFF

AUTOREN: LARS HEITMANN, OLIVER OVERHEU

Gespensische Geschichten erzählen sich die Bornländer von dem verstorbenen Abenteuerer Iljan Strobanoff und seinem Schloss. Der Landsitz des alten Glücksritters gilt als verflucht und doch ist das Spukhaus ein lohnenswertes Ziel für Helden, schließlich sollen hier die Schätze seines abenteuerlichen Lebens lagern. Doch nicht nur die Helden interessieren sich für das Schloss: Auch andere Schatzsucher versuchen das Rätsel des Gebäudes zu lösen und sich zu bereichern.

Werden die Helden dem Geheimnis um Iljan Strobanoffs Hinterlassenschaften auf den Grund gehen und den Fluch brechen? Können sie sich gegen ihre Konkurrenten durchsetzen und vor ihnen die Schätze bergen? Oder wird Schloss Strobanoff vielleicht das Grab der wagemutigen Helden?

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände **Wege des Schwerts**, **Wege der Zauberei** und **Wege der Götter** sowie die Ergänzungsbände **Zoo-Botanica Aventurica** und **Liber Cantiones**. Für Spiel-leiter ist die Kenntnis des Ergänzungsbandes **Von Toten und Untoten** und der Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären** hilfreich, aber nicht Voraussetzung.



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-95752-172-9

13217PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 207

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/ SPIELER)
MITTEL/MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
KAMPFFERTIGKEITEN
HINTERGRUNDWISSEN
TALENTEINSATZ

ORT UND ZEIT
BORNLAND,
IN NEVERER ZEIT

