Midgardabenteuer

Am Ball bleiben

ein Abenteuer für 3-7 Charaktere vom Grad 2-9

von Channing Jones
(cjones@cjgames.com)

Copyright © 2012 Channing Jones
Copyright freigegeben für nichtkommerzielle Zwecke
Version 1.0.1

Inhaltsverzeichnis

1 Kurzbeschreibung....3
2 Hintergrundgeschichte....3
2.1 Die Geschichte von König Nomolas....3
2.2 Die Legende vom Sonnenstaubkorn....4
3 Der Schauplatz Richtenklein....5
3.1 Ortsbeschreibung....5
3.2 Beschreibung der Einwohner....5
3.3 Die Adligen....6
4 Ablauf des Abenteuers....6
4.1 Einführung (der Brief)....6
4.2 In Richtenklein....8
4.3 Ablauf der Zeremonie....9
4.4 Das Festessen....9
4.5 Der Tanzball....10
4.6 Zwischenfall bei der Tanzvorführung....10
4.7 Die Krönung (um Mitternacht)....11
4.8 Belohnung....11
5 Figuren und Informationen....11
5.1 Auflistung der Hauptfiguren....11
5.2 Nebenfiguren....12
5.3 Umgang mit den Nichtsplelerfiguren....12
5.4 Beschreibung der Hauptfiguren....13
5.5 Die Informationen....21
6 Die Pläne....22
6.1 Harold Bertsons Pläne....22
6.2 Gamain Alfredsons Pläne....23
6.3 Julio Saduys Plan....23
7 Das Schloss....24
8 Anhang....25
8.1 Spieldaten der wichtigsten Personen....25
8.2 Das Sonnenstaubkorn....28

1 Kurzbeschreibung

“Am Ball bleiben” ist ein nach Midgardregeln 3 geschriebenes Abenteuer für 3-7 Charaktere vom Grad 2-9. Nach Möglichkeit sollten dies Figuren sein, die sich nicht ausschließlich auf kämpferische oder Wildnisfähigkeiten spezialisiert haben, d.h. auch soziale Fähigkeiten haben. Das Spiel dauert ungefähr 6-8 Stunden.

Unsere Abenteurer finden zufällig ein altes Schriftstück, welches die rechtmäßige Thronfolge in einem kleinen Königreich klärt. Die Gruppe reist dorthin und nimmt an der Krönungszeremonie, inklusive abendlichem Tanzball im Schloss, welcher vom örtlichen Oberpriester durchgeführt wird, teil. Die Adligen, die nun ihren Anspruch auf den Thron gefährdet sehen, versuchen allerdings jetzt mit allen Mitteln an die Macht zu kommen. Können die Helden im Wust der höfischen Intrigen den Überblick behalten? Werden sie alle heimtückischen Pläne, die Macht an sich zu reißen, rechtzeitig vereiteln, damit am Ende des Abends die richtige Person auf dem Thron sitzt? Eine wichtige Rolle spielt dabei der Herrschaftsball, in dem das legendäre Sonnenstaubkorn aufbewahrt wird. Dessen Träger hält buchstäblich die Macht in Händen. Deshalb heißt es für unsere Salonhelden aufpassen und “Am Ball bleiben!”.

2 Hintergrundgeschichte

2.1 Die Geschichte von König Nomolas

Es war einmal vor etwa 150 Jahren in einem entlegenem Tal. Dort befand sich das kleine Königreich Richtenklein und dort herrschte König Nomolas. König Nomolas war ein unglücklicher König, denn er war mit schrecklichen Frau namens Aigirtni verheiratet. Zu dieser Heirat war er als junger Mann gezwungen worden, “aus Staatsräson” hatten seine Eltern damals gesagt, “damit unser Königreich erhalten bleibt...”. Nun ja, zum Glück hatte seine Frau ihm keine Kinder gebärt, sie wären womöglich noch schrecklicher geworden als ihre Mutter.

Es liegt nun aber in den Natur des Menschen nach Erfüllung in der Liebe zu suchen, und so hatte König Nomolas eine Geliebte, die Hofdame Susanne. Als eines Tage die Affäre bekannt wurde, war König Nomolas dazu gezwungen Susanne im Ausland zu verstecken, um sie vor seiner Frau zu schützen. Er gab Susanne einen Diener und eine Magd als Begleitung mit dem Auftrag in einer fremden Stadt einen Unterschlupf zu finden und dann nach einem Jahr eine Nachricht zu schicken.

Etwas weniger als ein Jahr später gab Susanne einem Boten eine Nachricht, die er zu König Nomolas bringen sollte. In der Nachricht erzählte sie ihrem Geliebten, wo sie einen sicheren Unterschlupf gefunden hatten, und dass sie ihm Drillinge geboren hatte. Chris war der Erstgeborene und danach kamen Bert und Alfred. Unglücklicherweise wurde der Bote überfallen und ausgeraubt, wobei auch die versiegelte Nachricht verloren ging. Jedoch konnte der Bote dem König mündlich überliefern, wo seine Frau sich befand, und dass sie sich bester Gesundheit erfreue und er jetzt Vater von Drillingen wäre.

Leider wusste der Bote aber nicht welcher der Erstgeborene war. Aigirtni erfuhr durch einen Spion von dieser Nachricht, und beauftragte eine Gruppe von Meuchelmördern Susanne, die Diener und die drei Kinder zu töten. Dieses wäre fast gelungen, wäre es nicht für das heldenhafte Eingreifen eines umherziehenden Glücksritters gewesen. Aber auch dieser konnte nur das Leben der drei Kinder retten. Zusammen mit einem der Mörder, den er gefangengenommen hatte brachte er sie zu König Nomolas. Als dieser erfuhr was er seine Frau angetan hatte, ließ er ihn ohne Prozess hinrichten (ein einmaliges Ereignis in der Rechtsgeschichte Richtenkleins).

Seine Kinder - sie trugen zum Glück seit Geburt jeweils ein Bändchen mit ihrem Namen - zog er zu seinen Nachfolgern groß. Jedoch konnte er nie herausfinden, welcher von ihnen der Erstgeborene war. Also beschloss er den Thron dem Fähigsten der drei zu geben.

Es stellte sich aber heraus, dass jeder der drei auf seine eigene Weise genauso geeignet wie auch ungeeignet

zum Regieren war. Daher beschloss König Nomolas, der später den Beinamen ‘der Weise’ erhielt. dass seine drei Söhne die Herrschaft teilen sollten. Diese stritten sich aber so oft und zankten über jede Kleinigkeit, dass eine gemeinsame Herrschaft unmöglich war; Eine andere Tatsache aber erlaubte nur einen Herrscher über das Land. Es kann nämlich nach altem Brauch nur derjenige König von Richtenklein sein, der den „Ball der Herrschaft“ hat. Dieser Ball enthält das Sonnenstaubkorn und verleiht dem Halter große Macht. Allein durch das Sonnenstaubkorn konnte sich das kleine Königreich gegen seine mächtigeren Nachbarn wehren. Die Söhne Nomolas waren sich so uneinig, dass der erste, der diesen Ball erhielt die Macht an sich reißen und nicht mehr abgeben würde. Zudem würden dann in Zukunft immer wieder Bürgerkriege zwischen den verfeindeten Nachfolgern der drei Söhne ausbrechen.

Also erdachte König Nomolas sich folgendes. Die Herrschaft über das Land würde als fünf Jahre in die Hand eines anderen Sohnes bzw. seines Erben überwechseln, solange bis geklärt sei, welcher von ihnen der Erstgeborene sei. Um zu sicherzustellen, dass nach abgelaufener Zeit ein König den Ball mit dem Sonnenstaubkorn abgeben würde, müsse sich dieser vor dem Empfang des Balls ein magisches Halsband anlegen. Das Halsband lässt sich nur mit einem bestimmten magischen Ritual abnehmen, das nur vom Oberpriester des örtlichen Sonnentempels durchgeführt werden kann.

Dieses Halsband würde bei Aussprache eines bestimmten Wortes augenblicklich zusammenschrumpfen und somit den Träger erwürgen. Dieses Schlüsselwort werde beim Anlegen durch den Oberpriester jeweils neu festgelegt und geheimgehalten. König Nomolas verordnete weiterhin, dass der Oberpriester zusätzlich zur Regelung der Machtübergabe auch die Klärung der rechtmäßigen Thronfolgeschaft zu übernehmen habe.

Dieses wurde zwar bis heute nie geklärt, jedoch hat das System des weisen Königs bis heute, 150 Jahre lang, funktioniert. Nur einmal wagte es ein König die Abgabe des Balls an den Oberpriester zu verweigern, worauf der Oberpriester das Schlüsselwort zum Auslösen des Halsbandes öffentlich bekannt gab. Daraufhin gab der König freiwillig die Herrschaft ab.

2.2 Die Legende vom Sonnenstaubkorn

In der Urzeit, in der die Götter ihre Streitigkeiten noch offen am Himmel austrugen, wütete einmal ein fürchterlicher Kamp zwischen dem Sonnengott und dem Mondgott. Sie stritten sich über irgendeine göttliche Kleinigkeit, an der sich heute keiner mehr erinnern kann. Jedenfalls schnitt der Mondgott mit einer Schneide aus schärfsten Mondgranit dem Sonnengott eine tiefe Wunde. Aus der Wunde fiel ein Tropfen Blut auf die Erde.

Während des Falls wurde der Tropfen hart und zerschmetterte beim Aufprall in tausend Stücke. Die meisten Brocken waren jedoch so groß und so heiß, dass das Gestein selbst unter ihnen schmolz und sie in der Erde versanken. Eines der wenigen kleinen Stücke, fiel jedoch in ein entlegenes Tal, wo jetzt Richtenklein ist. Die Bewohner dieses Tals errichteten genau an der Stelle, wo das Sonnenstaubkorn zur Erde gefallen war, einen Tempel zur Ehre des Sonnengottes und bewahrten das Sonnenstaubkorn darin auf.

Für diese Schmach übrigens rächte sich der Sonnengott indem er den Mondgott mit einem mächtigen Feuerstrahl beschoss. Die Brandblasen, die der Mondgott davontrug, sind noch heute zu sehen.

Viele Generationen später befanden sich die Bewohner dieses Tals in einer misslichen Lage. Der Herrscher eines mächtigen Nachbarreichs verlangte von ihnen unverschämt hohe Tributzahlungen. Daher ersann der Hohepriester des Tempels eine Möglichkeit das Sonnenstaubkorn zur Bewahrung der Unabhängigkeit zu verwenden. Er nahm einen erbeuteten, nun gebannten aber vormals finsteren Ball der Herrschaft. Dieser hatte noch eine magische Restwirkung gegen Licht. Er ließ ihn noch etwas um schmieden, mit Goldblatt verzieren und versah ihn mit weiteren magischen Fähigkeiten. Darin wurde dann das Sonnenstaubkorn gelegt. Der Träger dieses Balls ward “Träger des Lichts” genannt, den dieser wurde nicht nur immun gegen das Blenden durch das starke Licht des Sonnenstaubkorns, außerdem könne er durch einen kurzen Moment der Meditation den Ball samt Sonnenstaubkorn auf magische Weise in seiner Hand erscheinen lassen, egal wo dies sich vorher befunden habe.

Der Priester übergab diesen Ball dem König und ließ ihn versprechen, diese Macht nur im äußersten Notfall zum Schutze Richtenkleins zu verwenden. Er erklärte außerdem, dass jede Nacht um Mitternacht für neun Minuten, die magische Widerstandskraft des Sonnenstaubkorns so weit nachlasse, dass dann ein neuer

“Träger des Lichts” bestimmt werden könne. Dieser sei wer immer zuletzt in dieser Zeit den Ball in Händen gehalten habe.

Daraufhin wurde hiermit das anrückende Heer des dreisten Nachbarkönigs geblendet und in die Flucht geschlagen. Dieser Tag wird seitdem jährlich als “Tag der Unabhängigkeit” gefeiert.

3 Der Schauplatz Richtenklein

3.1 Ortsbeschreibung

Schauplatz dieses Abenteuers ist ein kleines Königreich namens Richtenklein, welches nur ein kleines, entlegenes Tal in einem größeren Gebirge umfasst. Außerhalb des Tals und direkt angrenzend befindet sich das um ein Vielfaches größere Fürstentum Kilkennron (Erainn bzw. irische Kultur). Außerhalb Kilkennrons ist die Existenz Richtenkleins völlig unbekannt. Die Spielerfiguren befinden sich zu Beginn des Abenteuers einige Tagesreisen von Richtenklein entfernt.

Das Königreich Richtenklein besteht aus der gleichnamigen Stadt mit ca. 700 Einwohnern und den drei kleinen, nahe gelegenen Dörfern Buschholz; Holzbeck und Bergbusch, mit jeweils 50-100 Einwohnern.

Die wichtigsten Gebäude der Stadt sind einmal.der Königspalast, Schloss Lichtenschein, mit seinem hohen Turm und der große Tempel zu Ehren des Sonnengotts. Die Verbreitung dieses Glaubens ist auf Richtenklein beschränkt. Der Ursprung dieses Glaubens wird mit einer örtlichen Legende erklärt (siehe Kapitel 2.2).

In der Stadt befinden sich weiterhin die drei Gaststätten, das “Leuchtende Eck”, “Zum gefüllten Bierkrug”, und das besonders exklusive Etablissement “Chez-Soleil”. Außerdem gibt es einen größeren Laden für Waren aller Art im Besitz des reichsten Händlers der Stadt, Jamalar Malhampari; eine Brauerei im königlichen Besitz, in der das berühmt-berüchtigte Bier dieser Gegend, ein lauwarmes Starkbier gebraut wird, und noch ungefähr ein Dutzend Handwerkerläden wie z.B. ein Grobschmied, ein Schneider, ein Töpfer, usw.

Insbesondere gibt es hier zwei Goldschmiede, Auron Foley und Cohn Cuhrs, wovon der erstgenannte anscheinend wesentlich reicher als der andere ist. Außerdem gibt es noch drei große Herrenhäuser, in denen die drei Adelsfamilien der Alfredsons, Bertsons und Chrissons hausen.

<u>Falls das Spiel in der Midgardwelt angesiedelt ist:</u>

Richtenklein befindet sich in einem Tal im westlichen Gebirgszugs Erainns. Die Einwohner sprechen Erainnisch, hängen aber dem Glauben an den Sonnengott an. Kilkennron ist ein kleines, erainnisches Fürstentum. Im Prinzip kann der Spielleiter aber Richtenklein auch in einem beliebigen anderen Gebirgszug auf Vesternesse ansiedeln.

3.2 Beschreibung der Einwohner

Die Bevölkerung in diesem Tal lebt von der Landwirtschaft (Anbau von Getreide und Rüben im Tal und Schafzucht in den höheren Lagen am Rande des Tals) und im geringeren Maße von den Tatsache, dass einige Händler, unter anderem Jamalar Malhampari, hier ihren Geschäftssitz haben - wegen der relativ zu den Nachbarländern niedrigen Steuern. Dieses beschert den Bewohnern einen bescheidenen Wohlstand.

(*Anmerkung:* Deswegen ist den Fürsten des Nachbarstaates Kilkennrons Richtenklein schon immer ein Dorn im Auge gewesen, was in der Vergangenheit zu einigen Kriegen geführt hat. Die letzten Feindseligkeiten liegen jedoch 20 Jahre zurück. In jüngster Vergangenheit soll es geheime Verhandlungen zu einem Friedensvertrag gegeben haben.)

Die einfachen Einwohner sind größtenteils von der bäuerlichen Lebensweise geprägt. Es sind ungebildete und gläubige, teils auch abergläubische, Menschen, die tagsüber hart arbeiten aber dafür dann abends in den überfüllten Gaststätten ausgelassen feiern und dabei das örtliche Bier in rauen Mengen zu sich nehmen. Gegenüber dem Adel und dem Klerus (d.h. die Priester des Tempels) verhalten sie sich respektvoll, ja fast

unterwürfig. Nur der Klerus aber fühlt sich im Gegenzug dazu verpflichtet den Leuten zu helfen.

Dies geschieht vor allem durch Heilung von kranken Personen und Tieren sowie der Bereitstellung von Nahrungsmittel in Notzeiten. Die Bevölkerung in diesem Tal lebt zwar etwas abgeschieden, ist aber über die. Vorgänge außerhalb des Königreiches einigermaßen. gut informiert. Die Leute sind tolerant gegenüber Personen mit anderen Weltauffassungen und Glauben. Sie sind Fremden gegenüber freundlich und hilfsbereit. Insbesondere sind sie bereit neugierigen Besuchern gegenüber fast alles, was sie wissen über die Geschichte und die momentane Situation ihres Königreiches zu erzählen, da sie auch Stolz auf ihr Land und ihre Sitten sind. Jedoch werden sie auch zugeben, dass der ständige Wechsel der Herrschaft auch seine Probleme mit sich bringt.

3.3 Die Adligen

Die Adligen und die meisten Mitglieder des Mittelstands haben nicht viel übrig für die bäuerliche Lebensweise der restlichen Bevölkerung. Sie setzen sich daher von ihnen ab, indem sie sich besonders elegant kleiden und eine besonders edle Verhaltensweise zur Schau tragen (andere würden dies als snobistisch bezeichnen). Gegenüber dem Klerus sind sie dagegen weniger hochmütig, da sie als “neutrale und vermittelnde Partei” bei Konflikten mit der einfachen Bevölkerung und unterhalb der Adligen selbst fungieren.

Es gibt hier drei Adelshäuser, die Alfredsons, die Bertsons und die Chrissons. Die Mitglieder dieser drei Adelsfamilien sind jeweils die Nachfahren der drei Söhne von König Nomolas. In jeder Familie gibt es einen Thronanwärter, der die Herrschaft übernimmt, sobald die Regierungszeit dieser Adelsfamilie gekommen ist.

Im Moment ist Harold Bertson König jedoch soll dieser in einem Monat von dem Thronanwärter der Chrissons, Heron Chrisson abgelöst werden. Jedoch ist Heron unglücklicherweise vor drei Wochen bei der Jagd tödlich verunglückt. Diese Tatsache ist jedoch den Betroffenen verschwiegen worden, da jetzt nur noch ein königlicher Thronanwärter der Chrissons, Herons Nichte Ruthra, übrig ist.

Die Angst vor dieser Offenbarung ist in der Feindschaft der drei Adelshäusern miteinander begründet. Obwohl sie ihren Streit nicht offen austragen, sind dennoch Intrigen, Verrat, Spionage, Skandale und auch Attentate nicht selten. Diese Situation spitzt sich besonders beim Thronwechsel zu. Die einfache Bevölkerung und den Priestern des Sonnentempels kümmert dies jedoch relativ wenig. Sie sind größtenteils politisch uninteressiert solange das Wohlergehen des Landes nicht in Gefahr ist.

4 Ablauf des Abenteuers

4.1 Einführung (der Brief)

Der Spielleiter lässt einen der Spielfiguren den alten Brief finden, den damals Susanna an König Nomolas geschrieben hatte. Dieser kann in irgendeinem vorherigen Abenteuer gefunden werden, oder z.B,, entdeckt jemand das Schriftstück beim Durchstöbern einer Bücherei, in einem alten Möbelstück oder in einem Antiquitätenladen. In jedem Fall haben die Spielfiguren nur den Brief selber als Hinweis seines Ursprungs. Der Brief wird mit gebrochenen n.Siegel aufgefunden und man kann sehen, dass er sehr alt ist.

Auf dem Umschlag steht: “An König Nomolas, Herrscher von Richtenklein”.

Der Inhalt des Briefes ist wie folgt:

Lieber Nomy,

Mach dir keine Sorgen. Mir geht es gut.

Wir haben hier Unterschlupf beim Händler Michael O'Connor und seiner Familie gefunden. Sie sind sehr nett zu uns.

Du darfst dich jetzt stolzer Vater von Drillingen nennen. Ich habe deinen Erstgeborenen Chris den zweiten Bert und den dritten Alfred genannt, alles Namen deiner berühmten Vorfahren.

Ich vermisse dich sehr, komm uns bald besuchen.

Mit viel Liebe,

deine Susanna

Der Brief ist auf ein Datum vor etwa 150 Jahren datiert (Midgard: Seachdag, 2 Trideade des Hirschmondes, 186 nGC, falls momentane Spielzeit um 333 nGC).

Falls einer der Abenteurer sich in der Region, in der sich die Gruppe aufhält, auskennt, wird er wahrscheinlich auch das kleine Königreich Richtenklein kennen (evtl. PW:In).

Ansonsten können die Abenteurer in der nächstgrößeren Stadt einen Gelehrten beauftragen, um herauszufinden, wer König Nomolas war. Dieser verlangt pro Woche Nachforschungen 50 Goldmünzen. Am Ende einer Woche hat er mit 75% Wahrscheinlichkeit etwas herausgefunden. Bei Erfolg findet der Gelehrter heraus, dass "König Nomolas der Weise" vor etwa 150 Jahren über das kleine Königreich Richtenklein herrschte. Dieses liegt einige Tagesreisen entfernt in einem entlegenen Tal. Der Gelehrte kann auch auf einer Karte andeuten, wo sich diese kleine Königreich befindet (der Spielleiter legt die genaue Lage selber fest). Über die Geschichte dieses kleinen Landes kann er jedoch nichts weiteres in Erfahrung bringen.

4.2 In Richtenklein

Falls die Abenteurer neugierig genug sind nach Richtenklein zu reisen, treffen sie dort auf eine gastfreundliche und hilfsbereite Bevölkerung. Jedenfalls bei den einfachen Leuten. In einer der Gaststätten können sie ohne viel Aufwand Informationen über die allgemeine Situation in diesem kleinen Land erfahren (siehe Kapitel 3.1 - 3.3). Wobei spendierfreudige Gäste die Redefreudigkeit auszufragender Einwohner besonders beflügeln. Es wird übrigens als besonders unmanierlich empfunden, wenn man eine Gaststätte verlässt ohne auch nur einen Krug des örtlichen Biers (siehe Kapitel 3.1) getrunken zu haben.

Der Spielleiter sollte auf jeden Fall erwähnen, dass der Oberpriester des örtlichen Sonnentempels für die Klärung der endgültigen Thronnachfolge verantwortlich ist, und dass nur er die Entscheidung hierüber trifft (siehe Kapitel 2). Falls die Gruppe dem Oberpriester, Ralos Lielos, den Brief zeigt, wird er ihn kurz (ca. 5 Minuten) auf Echtheit überprüfen lassen, und dann freudig verkünden, dass er an diesem Abend noch (wenn es schon abends ist dann am Abend des nächsten Tages) die Zeremonie zum Machtwechsel durchführen wird, da jetzt endlich herausgefunden wurde, wer der rechtmäßige Nachfolger ist.

Falls noch etwas über die allgemeine Situation im Lande unklar ist, kann er die Abenteurer darüber aufklären. Auf jeden Fall wird er sie-bitten als Ehrengäste an der Zeremonie teilzunehmen und ihn dabei helfen, dass das ganze ohne Zwischenfälle abläuft, da er auch sonst nicht viele Verbündete haben wird bei dieser der wohl, wie er behauptet, "gefährlichsten aller Machtwechselzeremonien".

Er befürchtet nämlich, und nicht zu Unrecht, dass einige der Adligen nichts unversucht lassen werden, im Angesicht des endgültigen Verlusts ihres Anspruches auf die Herrschaft sich diese zu sichern. Dabei betont er, dass es wichtig ist, dass niemand vorzeitig erfährt, wer am Ende des Abends gekrönt wird. Dies soll den von der Macht ausgeschlossenen Adelshäusern möglichst wenig Zeit zur Vorbereitung und Durchführung von Putschplänen geben.

Einen Finderlohn ("Ist nicht die Befriedigung der Wahrheit und Rechtmäßigkeit gedient zu haben genug?") für den Brief kann der Oberpriester nicht aushändigen, da der Tempel nur über ganz wenig Bargeld verfügt. Jedoch kann er ihnen die Dankbarkeit des neuen Königs vergewissern, vor allem wenn sie tatkräftig bei der Sicherung der Krönungszeremonie mitgeholfen haben.

Der Brief wird dann vom Oberpriester an einem nur ihm bekannten Ort versteckt. Daraufhin lässt er die Nachricht über die, endgültige Klärung der Thronnachfolgerschaft verkünden, wobei,er auch den Brief und den damit verbundenen Verdienst der Abenteurergruppe erwähnt, jedoch den genauen Inhalt des Briefes verschweigt.

Falls die Gruppe in einem Anfall von Skrupellosigkeit den Brief bei den Alfredsons oder den Bertsons gegen Bares umtauschen wollen, so werden sie dort etwa 1.000-2.000 GS dafür bekommen. allerdings mit der Bitte das Tal möglichst schnell zu verlassen. Der Brief wird daraufhin von den Käufern zerstört. Falls die Gruppe den Brief an die Chrissons verkaufen wollen, so können sie dort maximal 352 GS und 3 SS bekommen, denn diese sind recht arm und haben einfach nicht mehr Geld. Der Brief wird daraufhin von diesen zum Oberpriester gebracht.

In beiden Fällen sind die geldhungrigen Abenteurer nicht mehr hier gefragt und sollten das Land möglichst bald verlassen. Das Abenteuer ist damit vorzeitig beendet.

4.3 Ablauf der Zeremonie

Folgenden Ablauf für die Zeremonie hat der Oberpriester Ralos geplant:

18:00 bis 18:30:

Messe im Sonnentempel mit anschließenden feierlichen Gang zum Schloss Lichtenschein (ca. 500m).

19:30 bis 20:30:

Sechsgängiges Festessen im großen Speisesaal des Schlosses

20:30 bis Mitternacht:

Tanzball im Spiegelsaal des Schlosses; dazwischen um 21:45 eine Gauklervorführung und um 22:30 eine rawindrische Tanzvorführung

nach Mitternacht:

Die feierliche Bekanntgabe und Krönung des rechtmäßigen Thronnachfolgers sowie die Übergabe des Sonnenstaubkorns, anschließend Ehrerbietungen an den neuen König.

Rechtzeitig zum Beginn der Messe haben sich alle wichtigen Persönlichkeiten Richtenkleins (siehe Kapitel 5.4) im Tempel versammelt. Als es soweit ist, kommen sämtliche Priester mit den Novizen im Anschluss herein angeführt vom Oberpriester. Es beginnen einige für die Abenteurer undurchsichtige Rituale, welche Unmengen an stark riechenden Weihrauch und viel unverständlichen Gemurmel und Gesang beinhalten. Kurz bevor die ersten Leute gelangweilt ein nicken ist es doch noch zu Ende und die feierliche Prozession zum Schloss beginnt.

Personen die nicht besonders festlich gekleidet sind (hierzu könnten auch Abenteurer gehören) müssen auf den hinteren Bänken sitzen und werden auch während der restlichen Feier gemieden. Das Tragen von Waffen und Rüstungen ist eigentlich nur Rittern und Offizieren des Heeres erlaubt. Bei den Abenteurern würde man eventuell einen kunstvoll verzierten Rapier oder Dolch zulassen.

4.4 Das Festessen

Am Schloss angekommen löst sich die Prozession auf und alle begeben sich zum großen Speisesaal. Am großen Tisch (siehe Plan vom Schloss) gibt es keine bestimmte Sitzordnung bis auf einen besonderen Stuhl am Kopf des Tisches für den derzeitigen König, Harold Bertson, und die Plätze links und rechts daneben für seine Mutter und seinen Bruder. Am anderen Ende des Tisches sitzt niemand. Die Sitzordnung der Nichtspielerfiguren bestimmt der Spielleiter zufällig, dabei kann er.auch bestimmte Personen, die sich gut kennen, entsprechend zusammensetzen, muss er aber nicht.

Daraufhin suchen die Abenteurer ihre Plätze aus. Während des Festessens können. die Abenteurer sich mit ihren unmittelbaren Tischnachbarn unterhalten (siehe dazu die Regelungen in Kapitel 5.3) mit weiter weg sitzenden Personen ist es dagegen schwieriger (je nach Entfernung).

Folgende Speisen werden nacheinander etwa alle 20 Minuten serviert:

Tomatensuppe a la Creme

Vorspeise:·geröstete Bergschnecken in Kräutersoße

1. Hauptgang: Gänsebraten mit Spargel

2. Hauptgang: Forelle

Dessert: kandierte Kirschen in Rum, flambiert

Schafskäse und Flachbrot

Zu Trinken gibt es wahlweise das örtliche, lauwarme Starkbier oder südalbischen (s. Midgardwelt) Weißwein. Falls die Abenteurer sich mit höfischen Tischsitten (der Spielleiter kann sich die Details ausdenken) nicht auskennen, werden sie wohl unangenehmen auffallen. Falls sie jedoch das richtige Verhalten von den anderen abgucken wird sich die Aufregung etwas beruhigen. Falls einer der Abenteurer sich keine Mühe gibt, sich manierlich zu verhalten, werden Gespräche mit adligen Tischnachbarn wohl nicht möglich sein.

Der Plan A der Alfredsons sieht vor, dem Oberpriester Ralos einen vergifteten Fisch zu servieren (siehe Kapitel 6.2). Falls nicht einer der Abenteurer selbst den Oberpriester mit einen entsprechenden Spruch ("Bannen von Gift") oder Fähigkeit ("Giftmischen") retten kann oder zumindest eine Nichtspielerfigur (z.B. den Schlossarzt oder einen Priester) hiermit rechtzeitig alarmieren kann, so erleidet der Oberpriester den entsprechenden Schaden (3W6 LP&AP) und ist dann entweder tot oder zumindest so krank, dass er seine Amtsgeschäfte nicht mehr weiterführen kann. Sein Stellvertreter, Kirt Semno, würde in diesem Fall die Leitung der Zeremonie übernehmen.

Die anwesenden Priester oder der Schlossarzt, Cunred Healy erkennen von alleine die Gefährdung zu spät, da es zunächst nur so aussieht, als ob er eine Gräte verschluckt hätte. Danach wird die Vermutung geäußert, dass es sich um verdorbenes Essen (z.B. Fleischvergiftung) handele. Dies wird jedoch natürlich vom Chefkoch Pierre MacDonald. heftig dementiert. Falls die Abenteurer sich nicht um eine Aufklärung bemühen. wird die Sache erst mal dabei belassen ("die Zeremonie muss halt weitergehen").

4.5 Der Tanzball

Nach Abschluss des Essens ertönt heitere Musik aus dem Nebensaal und die Türen zum Tanzsaal werden geöffnet. Der Zeremonienmeister kündigt den ersten Tanz an. Komischerweise tanzt jedoch zunächst niemand. Falls einer der Abenteurer dies dennoch probiert wird er höflich darauf verwiesen, dass beim ersten Tanz die Tanzfläche leer bleibt, damit sie beim zweiten Tanz sie umso voller ist. Für das richtige Verhalten beim höfischen Tanz gelten die gleichen Regelungen wie oben (siehe Kapitel 4.4). Figuren die nicht tanzen können oder nicht zumindest schnell die Bewegungen beherrschen (PW:Ge) werden sich auf dem Parkett wohl etwas blamieren. Es können sowohl Männer als auch Frauen zum Tanz auffordern, jedoch müssen Frauen etwas taktvoller als Männer vorgehen, indem sie z.B. zunächst fragen: "Schönes Wetter heute. Nicht?". Daraufhin ist es Sitte, dass der Mann die Frau zum Tanz auffordert. Die Tänze sollten die Abenteurer dazu benutzen ins Gespräch mit den verschiedensten Personen zu· kommen, um möglichst viele Informationen zu sammeln (siehe Regelungen unter Kapitel 5.3).

Der Spielleiter sollte mit Figuren oder Plättchen auf einem maßstabsgetreuen Spielfeld den Ablauf des Tanzballs nachspielen. Dies ist vor allem wichtig zum Ende des Abends hin, da die Situation dann ziemlich chaotisch werden kann. Die Nichtspielerfiguren werden meistens in Grüppchen zusammen stehen entsprechend der Aufzählung in Kapitel 5.1. Während des restlichen Abends nun werden die verschiedensten Pläne (siehe Kapitel 6) verwirklicht. Zuerst werden wohl einige Versuche gestartet werden, den Inhalt des Briefes von den Abenteurern zu erfahren. Hierbei gilt dass zuerst die harmloseren Methoden wie geschickte Fragen und Bestechung angewandt werden.

4.6 Zwischenfall bei der Tanzvorführung

Mitten in der rawindrischen Tanzvorführung (siehe Kapitel 4.3) bricht die Vortänzerin, Jalandwa Malhampari, ohnmächtig zusammen. Daraufhin wird sie vom Schlossarzt, Cunred Healy, ins Krankenzimmer gebracht (siehe dazu Kapitel 5.5 unter GG).

4.7 Die Krönung (um Mitternacht)

Jetzt werden die Pläne A und B der Bertsons (siehe Kapitel 6.1) sowie Plan B der Alfredsons (siehe Kapitel 6.2) in die Tat umgesetzt. Zunächst geht der Oberpriester Ralos mit König Harold aus dem Tanzsaal heraus, um in einem Hinterzimmer den Ball vom König zu bekommen und mit einem magischen Ritual ihm die Halskette abzunehmen. Der König muss vorher sein Schwert ablegen. Als Begleitung geht nur einer aus dem Seniorenrat des Tempels mit (z.B. Mondor Rhan) mit. Ist dieses erledigt, so kommen sie in den Tanzsaal zurück, wo Oberpriester Ralos Ruthra nach vorne ruft, sie zur neuen Königin erklärt, und ihr genau um Mitternacht den Ball übergibt (so ist es aber nur geplant, ob es auch so abläuft ist eine andere Sache). Als letzte Verzweiflungstat (kein Teil eines Plans) wird Tom Dartainen die neue Königin festhalten und mit einer Klinge an ihrer Kehle die Übergabe des Balls an die Alfredsons zu erpressen versuchen.

4.8 Belohnung

Falls die Abenteuer die Pläne verhindern, kann die neue Königin Ruthra als Belohnung für die erfolgreiche Unterstützung beispielsweise folgendes vergeben:

- Einen Dankesbrief mit königlichen Siegel
- Für jeden einen Orden (schäumender Bierkrug im goldenen Eichenlaub)
- Einen Rapier (+1/+1, bzw. +3/+1 bei gezieltem Hieb, hat eine Inschrift auf Elfisch “Klinge des Zielens”), der Tom Dartainen abgenommen wurde, falls er gefangengenommen wurde (siehe Kapitel 4.7)
- Die magischen Gegenstände Nathans, falls auch er gefangengenommen wurde.

Geld besitzt die neue Königin leider relativ wenig. Es wären etwa 10.000 GS da, falls nach dem Bestechungsversuch (siehe Kapitel 6) noch etwas vorhanden ist. Ansonsten ist kaum etwas da, weil ihr Vorgänger, König Harold, recht verschwenderisch 1ebte.

5 Figuren und Informationen

5.1 Auflistung der Hauptfiguren

<u>Bertsons & Freunde:</u>

1) Katherine Bertson (Mutter von Harold Bertson)
2) Harold Bertson (momentaner König)
3) Simon Bertson (jüngerer Bruder Harolds)
4) Alma Bertson (jüngere Schwester Harolds)
5) Kristelle Bertson (geborene Elatlet, Harolds Frau)
6) Makurk Nogodishe (Offizier der Schlosswache)
7) Leth Meliw (Armbrustschütze im Dienste Harolds)
8) Andrew Bertson (Onkel Harolds)
9) Paulette Bertson (geborene Henderson, Andrews Frau)
10) Auron Foley (reichster Goldschmied der Stadt im Dienste Harolds)
11) Bella Foley (geborene Scarlette, Aurons Frau)

<u>Alfredsons & Freunde:</u>

12) Gamain Alfredson (Thronanwärter der Alfredsons]
13) Nathan Alfredson (jüngerer Bruder Gamains)
14) Lerril Alfredson (Gamains Vetter, Yolandas Sohn]
15) Yolanda Alfredson (Gamains Tante, Witwe)
16) Ira Atam (Gamains Verlobte)

17) Kirt Semno (Stellvertretender Oberpriester, Freund der Alfredsons)
18) Mike Doaddle (bestochener Diener im Dienste Gamains)
19) Angela DeVille (Hofdame in Dienste Nathans)
20) Annette Flannon (Hofdame, Angelas beste Freundin)
21) Tom Dartainen (Haudegen im Dienste Nathans)
22) Nick Smashall (Leibwächter der Alfredsons)

Chrissons & Freunde:

23) Ruthra Chrisson (Herons Nichte, nun letzter Thronanwärter der Chrissons)
24) Julio Saduy (Sachverwalter der Chrissons)
25) Dottore Jonsona (Ruthras Privatlehrer)
26) Sam Riley (Herons bester Freund, Ruthras Leibwächter)

Sonstige:

27) Ralos Lielos (Oberpriester des Sonnentempels)
28) Pierre MacDonald (Chefkoch der Schlossküche)
29) Sir Kenneth O'Finnegan (Botschafter Kilkennrons)
30) Jamalar Malhampari (bedeutendster Kaufmann der Stadt, Witwer)
31) Jalandwa Malhampari (Jamalars Tochter)
32) Cunred Healy (Schlossarzt)
33) Theodron Coniper (oberster Richter)
34) Hartmund Hartkempf (ein alter Veteran, der im Schloss wohnt)
35) James Stifle (Zeremonienmeister und Personalverwalter am Schloss)
36) Mondor Rhan (Mitglied des Seniorenrats des Tempels)
37) Ondnar Skal (Mitglied des Seniorenrats des Tempels)
38) Wismond Kant (Mitglied des Seniorenrats des Tempels)

5.2 Nebenfiguren

Während der Feier sind noch folgende Personen im Schloss:
10 Diener (ohne Leth Meliw und Mike Doaddle also insgesamt 12)
7 Hilfsköche
12 Mägde
16 Schlosswachen (ohne Makurk Nogodishe)
4 Hofdamen (ohne Angela DeVille und Annette Flannon)
4 Musikanten
8 Tänzerinnen (für die Tanzvorführung, ohne Jalandwa)
5 Gaukler (für die Gauklervorführung)
4 Stallknechte

5.3 Umgang mit den Nichtspielerfiguren

Um der Erscheinung einer Spielerfigur und deren Auswirkung auf Nichtspielerfiguren zu simulieren bestimmt beim ersten Ansprechen eine Aussehensprobe (PW:Au) den ersten Eindruck auf die angesprochene Person. Bei erfolgreichen Ausgang und nach in einigen Minuten Gespräch bestimmt eine Charismaprobe (PW:pA) wie sympathisch die ansprechende Person auf die angesprochene wirkt. Dies soll in keinster Weise das Rollenspiel ersetzen, sondern nur entsprechend der Eigenschaften der Spielfigur das Rollenspiel erleichtern oder erschweren. Hierzu gibt es verschiedene Vertrauensstufe, die man erreichen kann. Je höher die erreichte Vertrauensstufe ist, desto sympathischer wirkt man und desto mehr und intimere Informationen wird die angesprochene Person bewusst oder unbewusst ausplaudern. Die möglichen Vertrauensstufen sind -1 bis 2 (-1=Misstrauen, 0=neutral, 1=etwas Vertrauen 2=viel Vertrauen).

Bei der Auflistung von Informationen, die eine Nichtspielerfigur wiedergeben kann, ist immer eine Zahl angegeben, die die Mindestvertrauensstufe angibt, die man erreichen muss, damit diese Information ausgeplaudert wird. Für jede Information; die ein Spieler herausbekommt, kann der Spielleiter zum Schluss Erfahrungspunkte als Belohnung· vergeben (z.B. 5 AEP pro Information).

Ausgang der Aussehensprobe (PW: Au)	*Erreichte Vertrauensstufe*	*Auswirkung auf Angesprochenen*
kritischer Misserfolg	-1	belästigt, beleidigt
Misserfolg	0	höflich oberflächlich
Erfolg	0	sympathischer Eindruck
kritischer Erfolg	0	begeistert, angetan

Es wird ein Würfelmodifikator von +20 auf die Aussehensprobe verwendet, falls die ansprechende Figur für einen höfischen Ball unangemessene Kleidung trägt.

Bei erfolgreichem Ausgang der Aussehensprobe (PW:Au) wird nach einigen Minuten Gespräch eine Charismaprobe (PW:pA) gemacht.

Ausgang der Charismaprobe (PW:pA)	*Erreichte Vertrauensstufe*	*Auswirkung auf Angesprochenen*
kritischer Misserfolg	-1	desinteressiert oder misstrauisch
Misserfolg	0	gelangweilt
Erfolg	1	interessiert
kritischer Erfolg	2	total begeistert

Als Würfelmodifikatoren auf die Charismaprobe verwende man folgendes:
schlechtes Rollenspiel: +5 bis +30
gutes Rollenspiel: -5 bis -30
anderes Geschlecht: -5
anderer Stand (meistens nicht adelig): +10
andere Rasse: +10
positives/negatives Auffallen: -5/+5
(kumulativ, pro Ereignis während der Feier)

Nach der ersten Charismaprobe für eine bestimmte Figur können keine mehr gemacht werden (d.h. eine einmal erreichte Vertrauensstufe kann, nicht mehr während des Festes nachträglich verändert werden, höchstens nach unten durch besonders schlechtes Verhalten}. Die Spieler sollten vielleicht notieren welche Vertrauensstufe sie bei welchen - Personen erreicht haben, um den Spielleiter etwas Arbeit zu ersparen.

5.4 Beschreibung der Hauptfiguren

Hinter dem Namen ist zuerst in Klammern ein Würfelmodifikator angegeben für die Charismaprobe einer Spielfigur, die diese Person anspricht (siehe dazu auch Kapitel 5.3). Danach in weiteren Klammern sind Alter und Geschlecht angegeben z.B. (51,w).

Bei den Wissensangaben verweisen die Großbuchstaben auf die entsprechende Information (siehe Kapitel 5.4) und die Zahl auf die notwendige Vertrauensstufe, die erreicht werden muss, um diese Information zu erhalten. Eines kleines "g" anstatt einer Zahl bei Wissen bedeutet, dass die Person dieses Wissen auf jeden Fall geheim halten will (z.B. AAg)

<u>Bertsons & Freunde:</u>

1) Katherine Bertson (geborene Dulhaney) (PW:pA+40) (61,w)

Stellung: Mutter von Harold Bertson, Witwe
Erscheinung: schwarze Kleidung und Schleier, kräftige Figur
Verhalten: imposant, hochnäsig, rechthaberisch, muss immer das letzte Wort haben
Wissen: V2, Hg, X2, Y2, Z1, AAg, BB1, CC1, DDg, EEg, FF2

2) Harold Bertson (PW:pA+40) (36,m) (siehe Bild)
Stellung: momentaner König
Erscheinung: groß und kräftig, langen braunen Bart, tiefe Stimme, Narbe am Hals
Verhalten: brutal, verschwenderisch, leicht erregbar, rechthaberisch, skrupellos
Wissen: V2, Hg, X2, Y2, Z1,AAg, BB1, CC1, DDg, EEg, FF2

3) Simon Bertson (PW:pA-10) (31,m)
Stellung: Harolds jüngerer Bruder, zweiter Thronanwärter der Bertsons
Erscheinung: feine Gesichtszüge, schulterlange, gerade und braune Haare, blaue Augen, lila Hemd und Bundhosen
Verhalten: poetisch und musikalisch veranlagt, sehr ruhig aber nicht verschlossen, hasst Ungerechtigkeiten
Wissen: V1, Wg, X1, Y1, Z2, AA2, BB1, CC, EE1, FF1

4) Alma Bertson (PW:pA+0) (30,w)
Stellung: Harolds Jüngere Schwester
Erscheinung: klein, schulterlange dunkelbraune Haare, graue Augen, schlichtes, hellbraunes Kleid
Verhalten: lacht gerne, redet nicht besonders viel, etwas ungeschickt, Angst vor brutal aussehenden Leuten (PW:pA+20), begeistert von künstlerisch begabten Personen (PW:pA-20)
Wissen: V1, W2, X1, Y1, Z1, AA2, BB1, CC1, EE1, FF1

5) Kristelle Bertson (geborene Elatlet (PW:pA-10) (33,w)
Stellung: Harolds Frau
Erscheinung: viel Schminke, aufgetakelt, reich gekleidet
Verhalten: hochnäsig, snobistisch, redet eindeutig zu viel, beleidigt Untergebene und Nichtadlige
Wissen: V1, X1, Y1, Zg, BB1, CC1, DD2, EE1, FF2

6) Makurk Nogodishe (PW:pA+30) (27,m)
Stellung: Offizier der Schlosswache, enger Freund Harolds
Erscheinung: trägt Plattenrüstung und Schwert, Glatze bis auf einen langen Zopf, mehrere Narben im Gesicht, kommt aus Tegarische Steppe
Verhalten: furchterregende Stimme, brutal, rücksichtslos skrupellos, geldgierig, machthungrig
Wissen: V2, Hg, X2, Y2, Z1, AAg, BB1, CC1, DDg, EEg,FF2
(Anmerkung: nimmt nicht am Fest teil, sondern hält sich im Wachraum auf.)

7) Leth Meliw (PW:pA+50) (26,m)
Stellung: Armbrustschütze im Dienste Harolds, arbeitet zur Zeit inkognito als Diener
Erscheinung: kurze, blonde Haare, schlanke Gestalt, unscheinbar
Verhalten: verschwiegen, unberechenbar, skrupellos, eigensinnig geldgierig
Wissen: V1, Y1, DD1, FF1
(Anmerkung: nimmt nicht am Fest teil, sondern arbeitet als Diener)

8) Andrew Bertson (PW:pA+5) (51,m)
Stellung: Harolds Onkel
Erscheinung: Halbglatze, groß, schlank, einfaches Gewand
Verhalten: ruhig, intelligent, kritisch, sparsam, einfach
Wissen: V1, X1, Y1, Z2, BB1, CC1, DD1

9) Paulette Bertson (geborene Henderson) (PW:pA-5) (50,w)
Stellung: Andrews Mann
Erscheinung: mittelgroß, lange, glatte und dunkelbraune Haare, schlichtes Kleid

Verhalten: ruhig, gewitzt, kritisch
Wissen: V1, X1, Y1, Z2, BB1, CC1, DD1

10) Auron Foley (PW:pA+10) (52,m)
Stellung: reichster Goldschmied der Stadt
Erscheinung: dick, schwitzt viel, kurze, graue Haare, prunkvolle, angeberische Gewände mit Goldeinlagen
Verhalten: geldgierig, skrupellos, ängstlich
Wissen: X2, Y2, Z2, CC1, DD2, EEg, FF1

11) Bella Foley (geborene Scarlette) (PW:pA+0) (47,w)
Stellung: Aurons Frau
Erscheinung: klein, dick, braune Augen, pompöse, angeberische Kleidung, zu viel Schmuck, eine lange, goldene Haarfeder
Verhalten: verfressen, angeberisch, möchtegern-adelig
Wissen: X2, Y1, Z2, BB1, CC1, EE1

Alfredsons & Freunde:

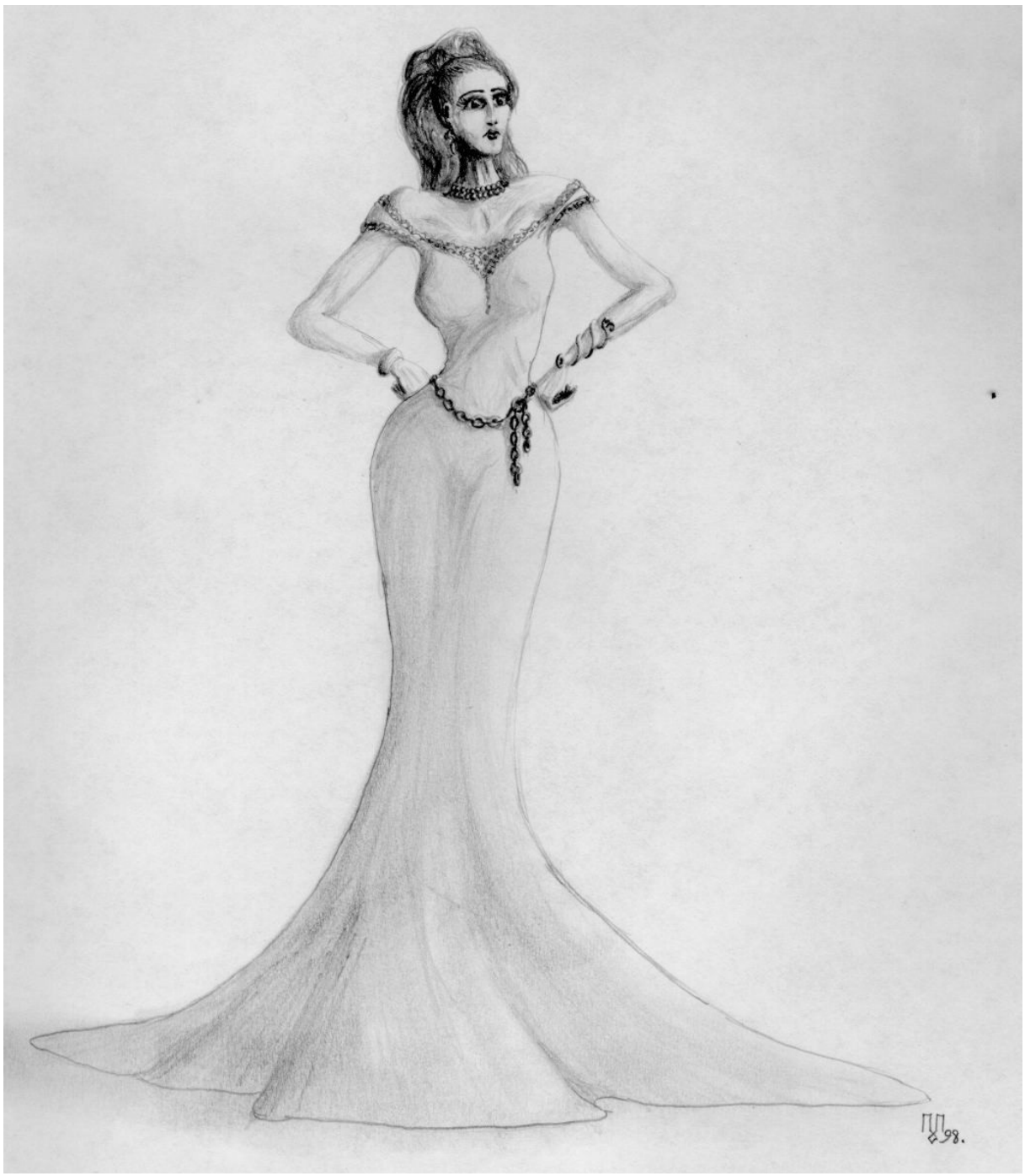
12) Gamain Alfredson (PW:pA+30) (39,m)
Stellung: Thronanwärter der Alfredsons, hat im Alter von 30-35 schon einmal über Richtenklein geherrscht
Erscheinung: Halbglatze, Bierbauch, auffällig und bunt gekleidet, Vollbart, Nathan ist fast immer in seiner Nähe
Verhalten: leicht erregbar, laute Stimme, lacht viel über seine eigenen Witze, nicht besonders intelligent, fragt seinen Bruder Nathan oft nach Rat
Wissen: A1, B1, D2, G1, L2, M2, N2, P1, R1, Q1, GG2, Kg

13) Nathan Alfredson (PW:pA+70) (35,m)
Stellung: Gamains Bruder, zweiter Thronanwärter der Alfredsons
Erscheinung: unauffällig gekleidet in einem langen, dunkel-grauen Gewand, stechender Blick, lange, schwarze Haare
Verhalten: redet selten und meistens dann nur mit seinem Bruder, wirkt unsympathisch, insgeheim machthungrig und neidisch auf die Stellung seines Bruders
Wissen: A2, B2, E2, G2, I2, L2, M2, N2, Og, P2, Q1, R2, T2, GG2

14) Lerril Alfredson (PW:pA-10) (27,m)
Stellung: Gamains Vetter, dritter Thronanwärter der Alfredsons
Erscheinung: in grünen Gewändern gekleidet, blondes, gelocktes Haar, trägt Schminke
Verhalten: rede freudig, hohe Stimme, etwas feiner Pinkel, spielt gern Karten und Würfelspiele ("Glücksspiel"), mag seine Vetter nicht
Wissen: A1, B1, D0, E1, F1, G2, I1, L1, M1, N1, O2, P1, Q1, R1,T1

15) Yolanda Alfredson (PW:pA+0) (45,w)
Stellung: Gamains Tante, Mutter von Lerril, Witwe
Erscheinung: blaue und lila Kleidung, viel Schminke, braunes grau meliertes Haar, etwas untersetzt
Verhalten: hochnäsig, mag nicht Personen aus dem Volk oder der Mittelschicht (PW:pA+20), ist aber von höflichen jungen Männern angetan (PW:pA -20)
Wissen: A1, B1, D1, E1, G2, L1, R1, T1

16) Ira Atam ((PW:pA+60) (28,w) (siehe Bild)
Stellung: Gamains Verlobte seit ca., 4 Monaten, lebte vorher in Killkennron (Spionin von dort)
Erscheinung: langes, fast-durchsichtiges Kleid mit kleinen Diamanten, lange schwarze Haare, dunkelbraune Augen
Verhalten: wirkt sehr attraktiv, flirtet gern mit gutaussehenden Männern hält sich aber dabei betont zurück
Wissen: A1, B1, D1, E2, H2, I2, K2, L1, M1, N1, P2, R1, Tg



Ira Atam

17) Kirt Semno (PW:pA+20) (31,m)
Stellung: Stellvertretender Oberpriester
Erscheinung: weißes Gewand mit großer, goldener Sonne, kurze gerade blonde Haare, blaue Augen, Hakennase
Verhalten: redet viel über die politische Lage, wirkt sehr intelligent, kritisiert oft hochstehende, Persönlichkeiten, macht einen unzufriedenen Eindruck
Wissen: A1, B2, D1, E2, G1, I2, L2, Mg, Ng, Og, P2, Q1, R1, T2, GG2

18) Mike Doaddle (PW:pA-10) (18,m)
Stellung: Diener im Schloss
Erscheinung: Pagenkleidung, blaue Augen, kurzes braunes Haar
Verhalten: wirkt manchmal unbeholfen, ziemlich unintelligent
Wissen: Q2, Og

19) Angela DeVille (PW:pA+10) (21,w)
Stellung: Hofdame
Erscheinung: lange, rote Lacken, blau-weißes Kleid, ein wenig zu viel Lippenstift
Verhalten: ziemlich lebhaft, kichert viel, ist aber auch ab und zu ziemlich ruhig, tanzt gerne
Wissen: A1, D1, E2, L2, Og, Pg, Q1, R1

20) Annette Flannon (PW:pA-5) (20,w)
Stellung: Hofdame, Angelas beste Freundin
Erscheinung: lange, glatte, blonde Haare, graue Augen, weinrotes Kleid
Verhalten: etwas schüchtern, jedoch wenn sie jemand kennt ist sie recht aufgeschlossen und redet viel, ist zur Zeit auf der Suche nach einem Mann
Wissen: A1, D1, E1, L1, O1, P1, Q1, R1

21) Tom Dartainen (PW:pA+25) (34,m)
Stellung: Nathans Freund aus seinen Abenteurertagen
Erscheinung: braune Lederbekleidung, reich verzierter Rapier mit goldenem Griff, grüne Augen, kurze blonde Haare
Verhalten: stolz, unnachgiebig, sehr selbstbewusst seine Augen spiegeln eine große Ruhe und Traurigkeit wider
Wissen: A1, B1, F2, L2, M1, O2, P2, Q1, R1

22) Nick Smashall (PW:pA +40) (27,m)
Stellung: Leibwächter der Alfredsons
Erscheinung: Glatze, klein, dick, sehr muskulös, enges, weißes Hemd mit herausragenden Brusthaaren, enge, schwarze Hose, trägt einen goldenen Schlagring am Gürtel
Verhalten: treu, ziemlich dumm, misstrauisch
Wissen: äh, nicht der Rede wert

<u>Chrissons & Freunde:</u>

23} Ruthra Chrisson (PW:pA-10) (24,w)
Stellung: Herons Nichte, offiziell nur zweite Thronanwärterin
Erscheinung: langes, glattes, braunes Haar, blaue Augen, hellrotes Kleid, rote Nelke im Haar
Verhalten: bescheiden, höflich, tanzt gerne, gute Zuhörerin, beklagt sich nie, offenes Herz
Wissen: T1, II2, KK1, LL1, NN2, OO2

24) Julio Saduy (PW:pA+20) (31,m)
Stellung: Ruthras Geliebte, Sachverwalter der Chrissons, kommt aus Tevarra in den Küstenstaaten
Erscheinung: schwarzes Haar, blaue Augen, selbstbewusstes Auftreten, reich gekleidet mit leichtem "Touch" seiner Heimat
Verhalten: skrupellos, geld- und machthungrig, guter Schauspieler, zitiert viel und gibt sich poetisch

Wissen: T1, IIg, KK1, LL1, MM1, NN1, OO1

26) Dottore Jonsona (PW:pA+0) (73,m)
Stellung: Ruthras Privatlehrer, kommt aus Tevarra in den Küstenstaaten
Erscheinung: schwarzes Gewand, graue Haare, geht gebückt mit Stock, zitternde Stimme mit Akzent (italienisch)
Verhalten: gebildet, intelligent, kritisch, zynisch
Wissen: T1, IIg, KK1, LL1, MM1, NN1, OO1

26} Sam Riley (PW:pA+20) (27,m)
Stellung: Herons Freund, Leibwächter der Chrissons
Erscheinung: klein, schlank, dunkelgrüne Gewänder, sehr geschickt
Verhalten: ruhig, misstrauisch, mag Ruthra sehr, hasst Julio
Wissen: T1, IIg, KK1, LL1, MM1, NN2, OO2

Sonstige:

27) Ralos Lielos (PW:pA -10) (43,m)
Stellung: Oberpriester des Sonnentempels,
Erscheinung: mittelgroß, weißes Gewand mit goldener Sonne, Halbglatze, schwarze Haare
Verhalten: Führungskraft, ruhig gelassen, etwas zu wenig misstrauisch d.h. naiv, gebildet, voll vom “Guten” überzeugt, sehr religiös
Wissen: A1, B2, D1, L2, M1, N2, T2, V1, CC1, GGg, PPg

28) Pierre MacDona1d (PW:pA-5) (66,m)
Stellung: oberster Koch im Schloss, kommt aus Alba
Erscheinung: typischer Koch-Kleidung; klein, sehr dick, Halbglatze mit schwarzen Haaren, schlanke Hände
Verhalten: sehr guter Koch, der sich aber ein bisschen zu viel auf seine Künste einbildet. kann keine Kritik ertragen, arbeitsam, redet oder schreit laut und viel (mit französischem Akzent), sagt oft “sacre de jeuner“
Wissen: O1, FF1, V1, Z1, BB1, Y1, DD2

29) Sir Kenneth O'Finnegan (PW:pA+40) (37,m)
Stellung: Botschafter aus Kilkennron (siehe Kapitel 3.2)
Erscheinung: groß, sehr schlank, grau melierte Haare, dünner Oberlippenbart
Verhalten: schweigsam, übertrieben höflich, redet meistens nur "small-talk"
Wissen: D1, E1, Ig, Kg, L2, M1, AA2

30) Jamalar Malhampari (PW:pA+0) (41,m)
Stellung: reichster Kaufmann der Stadt, kommt aus Rawindra
Erscheinung: traditionelle rawindrische Kleidung, schwarze Haare und Augen, dunkle Haut
Verhalten: geschäftstüchtig, ehrlich, nicht skrupellos, mag Leute nicht, die ihre Schulden nicht bezahlen (PW:pA+20)
Wissen: Y1, Z1, BB1, CC1, DD1

31) Jalandwa Ma1hampari (PW:pA+0) (19,w)
Stellung: Jamalars Tochter
Erscheinung: sehr hübsch, lange, glatte, schwarze Haare, dunkle Haut
Verhalten: manchmal schüchtern, unter Freundinnen, jedoch sehr lebhaft, tanzt unheimlich gern
Wissen: DD1, GGg

32) Cunred Healy (PW:pA+10) (47,m)
Stellung: Schlossarzt
Erscheinung: Vollbart, schwarze Haare, dunkelbraune Kutte
Verhalten: lacht und trinkt viel, hält nicht viel von der Verwendung von Magie zum Heilen, mag die Bertsons nicht

Wissen: V1, X1, Y1, Z1, AA1, BB1, DD2, FF1

33) Theodron Coniper (PW:pA+20) (44,m)
Stellung: Oberster Richter Richtenkleins
Erscheinung: Richtergewand, Glatze, dunkelbrauner Oberlippenbart
Verhalten: verschlossen, rechthaberisch, gnadenlos, mag adlige nicht (PW:pA+10)
Wissen: J1, U1, X1

34) Hartmund Hartkempf (PW:pA-10) (64,m)
Stellung: alter Veteran, wohnt im Schloss
Erscheinung: alte Vollrüstung und verzierter Rapier, Offiziershelm
Verhalten: erzählt viel von seinen oft übertriebenen Kriegsgeschichten, mag Leute aus Kilkennron nicht (PW:pA+10)
Wissen: J1, K1

35) James Stifle ((PW:pA+0) (60,m)
Stellung: Zeremonienmeister und Personalverwalter im Schloss
Erscheinung: schlichte schwarz-weiße Kleidung, graue Haare
Verhalten: zurückhalten, höflich, hilfsbereit
Wissen: U1, X1, Y1, Z1, FF1

36) Mondor Rhan ((PW:pA+0) (67,m)
Stellung: Mitglied des Seniorenrats des Sonnentempels
Erscheinung: klein, weißes Gewand mit goldener Sonne, Glatze, dick
Verhalten: zynisch, kritisch, mag Kirt Semno nicht
Wissen: L1, M1, N1

37) Ondnar Skal ((PW:pA+0) (66,m)
Stellung: Mitglied des Seniorenrats des Sonnentempels
Erscheinung: klein, weißes Gewand mit goldener Sonne, Halbglatze, dick
Verhalten: zynisch; kritisch
Wissen: L1, M1, N1

38) Wismond Kant ((PW:pA+0) (51,m)
Stellung: Mitglied des Seniorenrats des Sonnentempels
Erscheinung: klein, weißes Gewand mit goldener Sonne, Glatze, dünn
Verhalten: zynisch. kritisch, mag Kirt Semno nicht
Wissen: L1, M1, N1

Die Diener (PW:pA+0) wissen O1 und, dass vor einigen Wochen ein etwas verdächtig aussehender Diener eingestellt wurde (Leth Meliw) (Vertrauensstufe 1 nötig).

Die Tänzer (PW:pA+0) wissen, dass Jalandwa einen Geliebten hat (Vertrauensstufe 1 nötig).

Die Schlosswachen (PW:pA+5) wissen FF1.

König Harold Bertson

5.5 Die Informationen

A) Nathan war nach seinem 21. Lebensjahr ca. 10 Jahre lang auf Reisen.

B) In seiner Jugend war Nathan viel im Gebirge, dort wo die Bauern sagen der böse Hexer Xurzst wohne.

C) Gamain Alfredson und Ira Atam sind seit 4 Monaten verlobt.

D) Ira Atam lebte früher in Kilkennron.

E) Vor 5 Jahren hat Gamain nur sehr unwillig seinen Thron abgegeben.

F) Von Jugend an war Nathan auf die Stellung seines Bruders neidisch.

G) Lerril Alfredson hat hohe Spielschulden (ca. 2000 GS).

H) Ira Atam hat Harold Bertson verführt.

I) Ira Atam besucht öfters das Haus von Sir Kenneth O'Finnegan.

J) Vor ca. 20 Jahren waren Richtenklein und Kilkennron im Krieg, Kilkennron verlor wegen des Sonnenstaubkorns.

K) Sir Kenneth O'Finnegan handelt im Moment einen Friedensvertrag mit Harold Bertson aus.

L) Nathan. Gamain und Kirt Semno treffen sich öfters in der Stadt.

M) Kirt Semno ist ehrgeizig und hat schon mit Jungen Jahren ein hohes Amt im Sonnentempel.

N) Kirt und Ralos sollen sich öfters streiten.

O) Angela DeVille hat Mike Doaddle einen dicken Geldbeutel gegeben.

P) Angela DeVille hat sich in Nathan verliebt und besucht ihn öfters.

Q) Annette Flannon und Angela DeVille sind gute Freundinnen.

R) Tom Dartainen ist ein Freund Nathans, den er von seinen Reisen mitgebracht hat.

S) Nick Smashall ist seit 10 Jahren der Leibwächter der Alfredsons.

T) Ira Atam hat vor kurzem erfolglos probiert Heron Chrisson zu verführen.

U) In einem Monat wäre es Zeit für den nächsten Thronwechsel gewesen. Diesmal wären die Chrissons dran mit Heron.

V) Harold und Simon Bertson verstehen sich nicht gut.

W) Simon Bertson schreibt anonyme Liebesbriefe an Ruthra Chrisson.

X) Vor einigen Jahren legten die Bertsons ein falsches Dokument vor, das ihren rechtmäßigen Anspruch auf den Thron beweisen sollte. Ralos entdeckte, dass es gefälscht war.

Y) Harold Bertson hat einen verschwenderischen Lebensstil (Feten, Jagd, Geschenke, viele Freunde mit Ämtern).

Z) Harold Bertson streitet sich öfters mit seiner Frau.

AA) Harold Bertson hat eine Geliebte.

BB) Harold Bertson ist mit Auron Foley. dem reichsten Goldschmied der Stadt, gut befreundet.

CC) Auron Foley ist der reichste Goldschmied der Stadt. Sein Konkurrent Cohn Cuhrs wurde nicht zum Fest eingeladen.

DD) Harold Bertson hat hohe Schulden beim einzigen Kreditgeber der Stadt, Jamalar Malhampari.

EE) Seit einigen Monaten ist Auron Foley mit einem geheimen Auftrag sehr beschäftigt gewesen, so dass er kaum Zeit für anderes hatte. (Anmerkung für Spielleiter: Er hat an einer Kopie des Balls gearbeitet)

FF) Makurk Nogodishe ist ein ziemlich brutaler Mann mit dunkler Vergangenheit, der kurz nach Harolds Regierungsbeginn die Stelle als Offizier der Schlosswache bekam.

GG) Ralos hat eine Geliebte (Anmerkung für Spielleiter: Jalandwa Malhampari, sie ist von ihm schwanger)

HH) Heron Chrisson wird seid drei Wochen vermisst.

II) Vor drei Wachen ist Heron Chrisson bei der Jagd tödlich verunglückt. Die Familie behauptet Heron wäre noch auf einer Reise im Ausland.

JJ) Nach Ruthra haben die Chrissons keinen Thronanwärter mehr. Dann würde der Anspruch an die Alfredsons gehen wegen einer Verbindung vor ca. 100 Jahren.

KK) Julio Saduy und Ruthra Chrisson wollen sich bald verloben.

LL) Ruthra erhält anonyme Liebesbriefe, die, wie sie glaubt, von Julio Saduy sind (Anmerkung für Spielleiter: in Wirklichkeit sind sie aber von Simon Bertson).

MM) Julio Saduy floh aus Tevarra wegen eines Verbrechens (Anmerkung für Spielleiter: wegen Betrug und Heiratsschwindel).

NN) Sam Riley ist ein guter Freund Herons, der normalerweise nie seine Seite verlässt.

OO) Sam Riley und Julio Saduy hatten mal einen fürchterlichen Streit miteinander, bei dem es fast zum Duell gekommen wäre.

PP) Das Schlüsselwort für die magische Halskette ist “Wurgifix”.

6 Die Pläne

Zunächst werden die verschiedensten Personen versuchen, das Geheimnis des Briefes von den Abenteurern zu entlocken. Falls dies nicht schon im Gespräch gelingt, werden sie folgendes probieren (nicht unbedingt in dieser Reihenfolge):

- Harold Bertson bietet 10.000 GS an (fast das gesamte königliche Bargeld).
- Nathan probiert einen Zauberspruch (“Beeinflussen”)
- Ira Atam versucht einen der Abenteurer zu verführen (“Verführen” +12 bzw. mit gelungenem Zauberspruch “Anziehen” und Parfüm +19). Der Spielleiter soll dazu das Bild von ihr vorzeigen.
- Harold Bertson versucht es vielleicht mit roher Gewalt (d.h. Schlosswachen unter Führung von Makurk Nogodishe).
- Kirt Semno versucht Ralos Amt einzunehmen (siehe Alfredsons Plan A in Kapitel 6.2), um dann selber den Brief einzusehen.
- Nathan bietet einen wertvollen magischen Gegenstand an (z.B. “Stein der Bewegung” oder “Pulver der Zauberbindung”; s. Ausrüstung Nathans, Kapitel 8.1)

Ansonsten gibt es folgende Pläne sich an die Macht zu putschen, sobald die entsprechenden Personen wissen oder vermuten, dass sie nicht die Thronnachfolge bekommen:

6.1 Harold Bertsons Pläne

Plan A

Er will Ralos eine Kopie des Balls übergeben und sich dann das Halsband abmachen lassen. Mit dem richtigen Ball will er dann am Ende der Feier die Macht übernehmen, falls er dann nicht den Thron erhält.

Plan B

Falls Plan A nicht funktioniert, will er, falls er den Thron nicht erhält, im Moment der Übergabe den Oberpriester Ralos durch den in seine Dienerschaft eingeschmuggelten Armbrustscharfschützen, Leth Meliw,

mit einem gezielten Schuss töten, den Ball ergreifen; und alle anderen im Saal durch seine Schlosswachen, angeführt von Makurk Nogodishe gefangennehmen lassen.

Bemerkung: Die Schlosswachen sind dem momentanen König nur bedingt treu, sobald sie klar sehen, dass jemand Anders nun König ist oder sein müsste werden sie eventuell die Seiten wechseln, Sie fürchten sich allerdings vor Makurk Nogodishe und werden seinen Befehlen wahrscheinlich trotz allem gehorchen.

6.2 Gamain Alfredsons Pläne

Plan A

Zusammen mit seinem Bruder Nathan und den stellvertretenden Oberpriester, Kirt Semno, wollen sie Ralos außer Gefecht setzen, so dass Kirt sein Amt inklusive die Übergabe des Throns übernehmen muss. Falls dies gelingt, wird Nathan mit einem Spruch ("Blendwerk") das Dokument so abändern, dass Gamain Alfredson den Thron erbt. Das Ersetzen des Oberpriesters soll nach einer der folgenden Methoden geschehen:

1) Ralos Essen soll vergiftet werden, so dass es den Anschein einer Fleischvergiftung hat. Ralos soll dann zu krank sein, die Amtsgeschäfte weiterzuführen, so dass Kirt für ihn eintreten muss. Hierfür ist der Diener Mike Doaddle durch Angela DeVille bestochen, das Gift in den Fisch zu tun, Schließlich soll dann Ralos endgültig beseitigt werden.

2) Das Gerücht wird in Umlauf gesetzt, dass Ralos eine Geliebte habe, Hierzu wird falls nötig die Hofdame Annette Flannon fälschlicherweise gestehen, dass sie seine Geliebte ist. Da so etwas den Priestern dieses Tempels verboten ist, wird dann Kirt fordern, dass Ralos abgesetzt wird, solange bis die Sache geklärt ist. Unglücklicherweise hat Ralos wirklich eine Geliebte, so dass er dies nicht verleugnen kann.

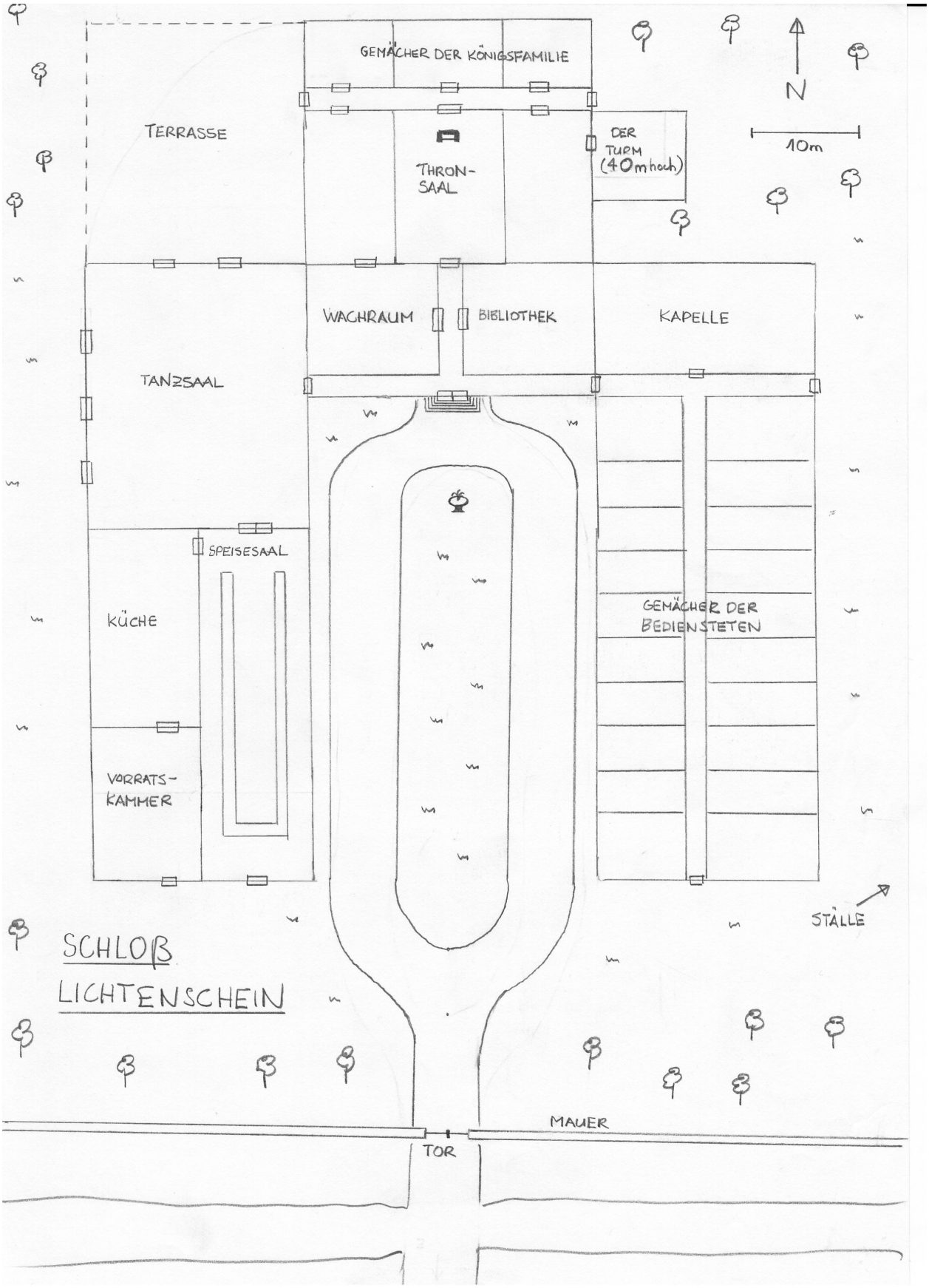
Plan B

Falls dies alles nicht gelingt soll sich Nathan den Ball um Mitternacht holen, indem er sich unsichtbar an den Träger heranschleicht und ihn aus der Hand nimmt. Nathan wird sich dann entgegen Gamains Pläne damit aus dem Staub machen.

6.3 Julio Saduys Plan

Kurz nachdem er erfuhr, dass Ruthra als nächstes den Thron übernehmen werde, fing er eine Affäre mit ihr an. Er will sie möglichst bald heiraten, um dann die Macht übernehmen zu können. Ruthra hat sich zwar in ihn verliebt, zögert aber noch mit der Heirat aus einem ihr unbekanntem inneren Gefühl. Seit einiger Zeit erhält Ruthra anonyme Liebesbriefe (von Simon Bertson). Julio hat ihr fälschlicherweise gestanden, dass es seine sind. Natürlich wird er sie nicht heiraten wollen, falls sie den Thron nicht erbt.

7 Das Schloss



Das Schloss Lichtenschein (siehe Karte) liegt mitten in der Stadt und ist mit einer Mauer umrandet. Das Tor ist tagsüber offen und wird rund um die Uhr von zwei Schlosswachen bewacht. Gäste, sofern sie wie solche aussehen, können unbehelligt ein- und ausgehen. Hinter dem Schloss aber noch innerhalb der Mauer ist ein geräumiger Schlosspark mit vielen Bäumen und dichtem Buschwerk.

8 Anhang

8.1 Spieldaten der wichtigsten Personen

(bzw. Figuren, mit denen es zum Kampf kommen könnte)

Leth Meliw (m), Assassine, Grad 7
Spezialisierung: Armbrustschießen
Alter: 26, Größe: 182cm, Gewicht: 77kg, Gestalt: normal
Herkunft: Erainn, Stand: Mittelschicht, Glaube: keinen
St90 Ge96 Ko89 In42 Zt78 Au71 pA24 Sb85
RW 71 HGW 91 B22 KAW 6 GG 0
GiT 56% phkZR+15 phsZR+15 psyZR+13 Abwehr+16
LP 17 AP 41 RK=KR
Berufe: Jäger
Sprachen: Erainnisch 4, Comentang 3
Fähigkeiten: Beschatten +13, Lippenlesen +4, Heucheln +8, Schleichen +4, Stimmen Nachahmen +15, Tarnen +4 Scharfschießen +10, Verkleiden +15
Waffen: leichte Armbrust +14 (1W6), Dolch 413 (1W6+2), Wurfpfeil +13 (1W6-2)
Geld: 30GS/3SS/HKS
Gegenstände: 15 Armbrustbolzen, 1 vergifteten Bolzen (4W6), 1 leichte Armbrust, 1 Dolch

Ralos Lielos (m), Priester der Herrschaft, Grad 9
Alter: 43, Größe: 179cm, Gewicht: 76kg, Gestalt: normal
Herkunft: Erainn, Stand: Klerus, Glaube: Sonnengott
St63 Ge63 Ko61 In82 Zt94 Au78 pA83 Sb100
RW 63 HGW 66 B21 KAW 4 GG 3
GiT 50% phkZR+17 phsZR+19 psyZR+19 Abwehr+15
LP 15 AP 38 RK=0R Zaubern +21
Berufe: Bauer
Sprachen: Erainnisch 4, Comentang 3
Fähigkeiten: Lesen/Schreiben, Sagenkunde +12, Wissen von der Magie, Lesen von Zauberschrift
Waffen: Streitkolben +7 (1W6+1)
Sprüche: Allheilung, Bannen von Dunkelheit, Blitze Schleudern, Erkennen des Wesens der Dinge, Feuerkugel, Göttlicher Blitz, Handauflegen, Heilen schwerer Wunden, Heilen von Wunden, Segnen, Todeshauch, Verfluchen, Feuerregen.
Geld: keins

Kirt Semno (m), Priester der Herrschaft, Grad 8
Alter: 31, Größe: 176cm, Gewicht: 76kg, Gestalt: normal
Herkunft: Erainn, Stand: Klerus, Glaube: Sonnengott
St61 Ge72 Ko68 In80 Zt99 Au85 pA67 Sb63
RW 63 HGW 68 B26 KAW 4 GG 0
GiT 53% phkZR+17 phsZR+20 psyZR+20 Abwehr+15

LP 16 AP 34 RK=OR Zaubern+21
Berufe: Torfstecher
Sprachen: Erainnisch 4, Comentang 3
Fähigkeiten: Beredsamkeit +8, Lesen/Schreiben, Lesen von Zauberschrift, Sagenkunde +4, Wissen von der Magie, Faustkampf, Tierkunde +2
Waffen: Streitkolben +7 (1W6+1)
Sprüche: Bannen v. Gift, Erkennen des Wesens der Dinge, Handauflegen, Heilen von Krankheit, Heiliger Zorn, Feuermeisterschaft, Versteinern, Heilen von Wunden
Geld: 2SS

König Harold Bertson (m), Krieger, Grad 4
Alter: 36, Größe: 185cm, Gewicht: 86kg, Gestalt: normal
Herkunft: Erainn, Stand: Adel, Glaube: Sonnengott
St83 Ge82 Ko67 In78 Zt35 Au55 pA100 Sb41
RW 32 HGW 75 B24 KAW 6 GG 0
GiT 39% phkZR+12 phsZR+14 psyZR+12 Abwehr+13
LP 11 AP 26 RK=TR
Berufe: Jäger
Sprachen: Erainnisch 4, Comentang 3
Fähigkeiten: Beidhändiger Kampf -3, Kampf in Vollrüstung, Kampf vom Streitwagen, Reiten +15, Wagenlenken +15
Waffen: Dolch +9 (1W6+1), Langschwert +9 (1W6+2), Anderthalbhänder +9 (1W6+4)
Geld: 10GS/2SS
Gegenstände: 1 verziertes Langschwert, 1 versteckten Dolch, magische Halskette & Herrschaftsball (solange er noch König ist)

Makurk Nogodishe (m), Söldner, Grad 4
Alter: 27, Größe: 160cm, Gewicht: 74kg, Gestalt: breit
Herkunft: Tegarische Steppe, Stand: Volk, Glaube: keinen
St98 Ge71 Ko84 In55 Zt55 Au69 pA100 Sb41
RW 26 HGW 79 B16 KAW 10 GG 0
GiT 56% phkZR+13 phsZR+15 psyZR+13 Abwehr+14
LP 17 AP 60 RK=PR
Berufe; Offizier der Wache
Sprachen: Tegarisch 4, Erainnisch 3, Comentang 3
Fähigkeiten; Kampf in Vollrüstung, Reiten +15, Katapult bedienen, Ballista bedienen
Waffen: Dolch +12 (1W6+2), Langschwert +13 (lW6+2), Stabkeule +12 (2W6+1), Parierdolch +3, Schleuder +5 (1W6)
Geld: 5GS
Gegenstände: 1 Langschwert (+1/+0)

Nathan Alfredson (m), Grauer Hexer, Grad 7
Alter: 35, Größe: 171cm, Gewicht: 61kg, Gestalt: schlank
Herkunft: Erainn, Stand: Adel, Glaube: Sonnengott
St70 Ge28 Ko31 In79 Zt93 Au63 pA26 Sb33
RW 56 HGW 62 B25 KAW 4 GG 0
GiT 39% phkZR+16 phsZR+18 psyZR+18 Abwehr+14
LP 14 AP 34 RK=OR
Berufe: Jäger
Sprachen: Erainnisch 4, Comentang 3, Albisch 2
Fähigkeiten: Kräuterkunde +7, Lesen/Schreiben, Lesen von Zauberschrift, Wissen von der Magie, Wachgabe +3, Trinken
Sprüche: Angst, Anziehen, Beeinflussen, Binden des Vertrauten, Böser

Blick, Macht über das Selbst, Schmerzen, Tiersprache, Unsichtbarkeit, Verdorren, Verwirren, Zauberhand, Blendwerk
Waffen: Dolch +6 (1W6)
Geld: 10SS
Gegenstände: 1 Wachspuppe (für "Zauberhand"), 10 Materialien für jeden materiellen Spruch, Stein der Bewegung (siehe Midgardregeln), minderwertiges Pulver der Zauberbindung (hält nur 1 Woche, sonst wie in Midgardregeln)

Gamain Alfredson (m), Krieger, Grad 8
Alter: 39, Größe: 169cm, Gewicht: 78kg, Gestalt: breit
Herkunft: Erainn, Stand: Volk, Glaube: keinen
St99 Ge76 Ko21 In49 Zt37 Au38 pA78 Sb92
RW 39 HGW 95 B23 KAW 10 GG 0
GiT 39% phkZR+18 phsZR+16 psyZR+14 Abwehr+15
LP 11 AP 51 RK=TR
Berufe: Jäger
Sprachen: Erainnisch 4, Comentang 3
Fähigkeiten: Kampf in Vollrüstung, Reiten +16, Wagenlenken +15
Waffen: Rapier +10 (1W6+2), Streitkolben +14 (1W6+4), Kriegshammer +12 (1WS43), Stielhammer +13 (2W6+3), Morgenstern +13 (lW6+5), schwere Armbrust +10 (2W6—1)
Geld: 5GS/5GS
Gegenstände: 1 Streitkolben (+1/+1) (besonders verziert)

Ira Atam (w), Schwarze Hexerin, Grad 8
Alter: 28, Größe: 158cm, Gewicht: 56kg, Gestalt: normal
Herkunft: Erainn, Stand: Volk, Glaube: Chaosgöttin
St44 Ge53 Ko60 In76 Zt99 Au93 pA85 Sb52
RW 57 HGW 50 B23 KAW 2 GG 1
GiT 45% phkZR+17 phsZR+20 psyZR+20 Abwehr+15
LP 15 AP 34 RK=OR Zaubern +21
Berufe: Spion
Sprachen: Erainnisch 4, Comentang 3, Dunkle Sprache 3
Fähigkeiten: Kräuterkunde +7, Lesen/Schreiben, Lesen von Zauberschrift, Wissen von der Magie, Stimmen Nachahmen +13, Verführen +12
Sprüche: Angst, Anziehen, Beeinflussen, Binden des Vertrauten, Macht über die Sinne, Stimmenwerfen, Böser Blick, Schmerzen, Verdorren, Verwirren, Dämonenfeuer, Wahnsinn, Blendwerk
Waffen: Dolch +8 (1W6)
Geld: 29GS/10SS
Gegenstände: 13 Verbrauchsmaterialien für jeden materiellen Spruch, 1 Portion Parfüm (WM+1 auf Verführen), 1 Dolch (+1/+1)

Tom Dartainen (m), Glücksritter, Grad 8
Alter: 34, Größer 188cm, Gewicht: 85kg, Gestalt: normal
Herkunft: Erainn, Stand: Mittelschicht, Glaube: keinen
St94 Ge70 Ko91 In62 Zt54 Au43 pA85 Sb58
RW 79 HGW 81 B20 KAW 8 GG 0
GiT 59% phkZR+14 phsZB+16 psyZR+14 Abwehr+15
LP 18 AP 46 HK=KR
Berufe: Goldschmied
Sprachen: Erainnisch 4, Comentang 3, Albisch 3, Elfisch 2, Waelska 1, Twyneddisch 1
Fähigkeiten: Glücksspiel +15, Menschenkenntnis +4, Beredsamkeit +7, Verkleiden +12, Tarnen +3, Fechten +12

Waffen: leichte Armbrust +8 (1W6), Rapier +16 (1W6+3), kleiner Schild +7
Geld: 37GS/3SS
Gegenstände: 1 Rapier (+1/+1, bzw. +3/+1 bei gezieltem Hieb, hat eine Inschrift auf Elfisch "Klinge des Zielens")

Julio Saduy (m), Glücksritter, Grad 5
Alter: 29, Größe: 185cm, Gewicht: 79kg, Gestalt: schlank
Herkunft: Tevarra, Stand: Mittelschicht, Glaube: Tin
St64 Ge97 Ko45 In93 Zt57 Au96 pA100 Sb29
RW 99 HGW 71 B25 KAW 4 GG 0
GiT 30% phkZR+14 phsZR+14 psyZR+13 Abwehr+15
LP 10 AP 24 RK=LR
Berufe: Krämer
Sprachen: Neu-Vallinga 4, Erainnisch 3, Comentang 3, Chryseisch 2, Albisch 2
Fähigkeiten: Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +4, Reiten +5, Verführen +8, Tierkunde +2
Waffen: Rapier +12 (1W6+2), Parierdolch +2
Geld: 10GS/8SS
Gegenstände: 1 Rapier (+1/+0)

Nick Smashall (m), Söldner, Grad 5
Alter: 27, Größe: 169cm, Gewicht: 84kg, Gestalt: breit
Herkunft: Erainn, Stand: Volk, Glaube: Sonnengott
St100 Ge34 Ko9Z In12 Zt23 Au34 pA59 Sb55
RW 40 HGW 80 B26 KAW 15 GG 0
GiT 50% phkZR+12 phsZR+14 psyZR+12 Abwehr+13
LF 15 AP 43 RK=OR
Berufe: Leibwächter
Sprachen: Erainnisch 4, Comentang 1
Fähigkeiten: Kampf in Vollrüstung, Reiten +15, Wagenlenken +15, Trinken, Faustkampf
Waffen: Keule +10 (1W6+3), Waffenloser Kampf +12 (1W6)
Geld: 2SS
Gegenstände: 1 Schlagring (+1 auf Schaden mit Fäusten)

Schlosswache
Grad 1, LP 14, AP 10, RK=KR
RW 50, HGW 60, B20
Abwehr: +11
Angriff: Hellebarde +5 (2W6+1 schlagend, 1W6+2 stechend)
Resistenzen: phkZR+10/phsZR+12/psyZR+10

8.2 Das Sonnenstaubkorn

Das Sonnenstaubkorn befindet sich in einem mit dunklen Symbolen und Goldblatt verziertem Ball (siehe Bild auf Titelseite), welches sich in zwei durch ein Scharnier miteinander verbundene Hälften öffnen lässt. Darin ist es in einer kleinen Glasampulle auf einem Kissen befestigt.

Das Sonnenstaubkorn ist ein kleines Sandkorn, welches permanent so hell leuchtet, dass alle Personen innerhalb von etwa 200m geblendet werden und sonst viele Kilometer weit sichtbar ist. Permanente Schäden durch das Blenden entstehen erst, wenn man länger als 10 Sekunden direkt in das Licht blickt. Die meisten Personen schließen instinktiv die Augen und können daher nichts sehen während es leuchtet.

Der "Träger des Lichts" (siehe Kapitel 2.2) ist immun gegen das Blenden und kann einigermaßen normal sehen während es leuchtet. Durch eine kurze (5 Sekunden) dauernde Meditation kann er den Ball in seine Hand teleportieren lassen.

Oberpriester Ralos Lielos

Viel Spaß wünscht euch,

Channing Jones