

Dschungelgeheimnisse

von Harm Petersen

Ein Beitrag für den Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2017

Da waren die Abenteurer nun, im Gefängnis, diesen kleinen Auftrag haben sie nicht erledigen können. Einfach nur beim Hafenmeister nach Kapitän Smitherhain fragen, dann die gesuchte Person aufsuchen und die erhaltene Truhe abliefern. Leicht verdientes Geld. Der Hafenmeister Gehilfe war ein Junge von vielleicht 12 Jahren mit roten Haaren. Er stellte sich als Louis vor und hatte die gewünschte Information. In die "Seekiste" sollten die Abenteurer gehen. Der Gesuchte ist dort unter dem Namen Bluket bekannt, das waren die hilfreichen Informationen des Jungen. Die Auskunft war leider fatal wie sich herausstellte. Bluket war der Wirt und der mochte es gar nicht, dass dieser Name an der Theke ausgesprochen wird. Als die Helden diesen Fehler begriffen hatten, entbrannte eine zünftige Kneipenschlägerei. Viel Mobiliar ging zu Bruch. Die meisten Gäste behaupteten später, dass die Abenteurer angefangen hätten und die Zeche prellen wollten. Der Wirt konnte fliehen und die Helden landeten im Gefängnis.

Die Befreiung:

Nach einer unangenehm kurzen Nacht in der Zelle, öffnete sich recht früh am nächsten Morgen die schwere Tür vom Zellentrakt. Ein kleiner Junge mit merkwürdigen Verzierungen am Arm, von etwa 10 Jahren, trat mit den Wachen heran und gab seine Botschaft mit klarer Stimme weiter.

"Kapitän James, der euch den Auftrag erteilt hat, weswegen ihr hier wohl seid, ist gestern an Bord seines wunderschönen Handelsseglers - der Mathilde - ermordet worden. Der erste Maat de Goyn hat beschlossen euch auszulösen, wenn ihr bei der Aufklärung dieses Mordes helft." Alternativ müssten zwei weitere Tage bei Wasser und Brot in der Zelle verbracht werden und eine Strafe von 3 Lunaren pro Kopf gezahlt werden. Nach einer kurzen Abwägung der Alternativen sollten die Abenteurer Ihre Freiheit wieder erlangt haben und nun versuchen den Mord aufzuklären.

Der Junge, der auf den Namen Harry hört, bringt alle zum Schiff und somit an den Tatort. Bei einer Probe gegen Wahrnehmung von 20 erkennt man die merkwürdige Verzierung als Mal, die wie zwei ineinander verschlungene Seile aussehen. Er verabschiedet sich mit einer tiefen Verbeugung nachdem er sein Geld bekommen hat.

Der Mord:

Der erste Maat heißt alle willkommen und unter Deck zeigt de Goyn, wo er den Kapitän gefunden hat. Die Leiche liegt immer noch an dem Platz. Kein Mannschaftsmitglied ist unter Deck, alle bereiten sich darauf vor neue Ladung aufzunehmen und in 2 Tagen auszulaufen. Die Seeleute die an den Abenteurern vorbei laufen sind sehr schweigsam und scheinen betroffen zu sein.

Der Maat erklärt folgendes:

"Der Kapitän war den ganzen gestrigen Tag an Bord und hat auf eure Rückkehr gewartet. Diese Aufgabe sollte an sich nur ein Test sein, ob die Geschichte von Smitherhain den wahr

ist und er wirklich die Bezahlung hat. Das mit der interessanten Information war allerdings nicht geplant, ihr solltet die diese ja auch von dem Hafenmeister bekommen und nicht mit irgend einem Burschen sprechen" Von L einen Hafenmeister Gehilfen hat der erste Maat noch nie etwas gehört.

Bei einer gelungenen Redegewandtheitsprobe gegen 20 erzählt der Maat noch folgendes: "Durch die hitzige Reaktion des Wirts und Nennung seines sehr bekannten Namens sind einige aufgeschreckt worden. Die "Seekiste" wird wohl demnächst einen neuen Wirt haben, nachdem der Alte ein berüchtigter Schmuggler ist, werden bestimmt einige nach ihm suchen. Aber nun genug von dieser alten Geschichte, schaut euch erstmal um!"

Der Platz an dem der Kapitän ermordet wurde ist fast direkt unterhalb der Ladeluken. "An sich sehr ungewöhnlich für den alten Seebären, sich hier aufzuhalten, die Zeiten in denen er hier noch um die Heuer gespielt hat sind schon lange vorbei. Die Crew ist ihm treu denn alle haben einen ordentlichen Vertrag mit einer guten Entlohnung." erklärt de Goyn.

Die Helden untersuchen den Tatort sehr gründlich und finden trotzdem nur einige wenige Anhaltspunkte.

- Offensichtlich scheint sich der Kapitän nicht gewehrt zu haben und auf Schmuck war der Mörder auch nicht aus, da die Ringe und auch die Waffen des Opfers noch hier sind.
- Es gibt 3 kleine Stichverletzungen.

Bei einer Wahrnehmungsprobe gegen 15 erkennen die Abenteurer zusätzlich, dass die Stiche präzise und tödlich waren. Ein Einzelner davon hätte schon zum Tod geführt.

Der erste Maat führt die Abenteurer anschließend zur Kapitänskajüte und zeigt ihnen wo die Log- und Ladebücher sind. Die Kajüte selbst ist eher zweckmäßig und karg. Ein Bett in der Seitenwand. Ein Tisch mit Vertiefungen für Tinte und Feder. Die Schublade am Tisch ist für Karten und Bücher. An der Schlafkoje steht eine Truhe. Diese ist wundervoll mit Steinen und Eisen verziert und wirkt leicht deplatziert. Der Maat öffnet die Truhe neben dem Bett.

"Kapitän James hat mir einen Schlüssel anvertraut. Nur für alle Fälle. Ich habe Ihm ebenso einen Schlüssel für meine Sachen anvertraut." erklärt er bevor er gehen muss. Er bittet darum das Andenken des Verstorbenen zu wahren und die Dinge hier mit Sorgfalt zu behandeln. Die neue Fracht kommt bald und der Leichnam muss nun bewegt werden.

Aus den Log und Ladebüchern lässt sich der Weg der Mathilde nachvollziehen. Die letzte Ladung waren Obst und Gemüse aus Mertalia. Nichts ungewöhnliches und vor allem immer die Fracht der Mathilde, wenn es nach Ioria ging. Davor waren Holzwaren aus Zwingard für mertalische Handelsmogule. Eine Fracht mit Waffen für den Wächterbund aus Korobrom. Eine Ladung Edelsteine und Stoffe aus Farukan nach Korobrom. Nichts Außergewöhnliches ist an diesen Ladungen zu erkennen.

Das Logbuch gibt auch keine neuen Erkenntnisse, außer dass die Mathilde hat auch immer Personen befördert hat. Die meisten scheinen Händler oder Gelehrte gewesen zu sein, die eine schnelle Passage benötigen haben und sehr viel dafür bezahlt haben.

In der Truhe befinden sich mehrere Briefe und Schriftstücke, ein kleines Buch, eine Seekarte mit mehreren Inseln aus den Gewässern der Stromlandinseln und zwei merkwürdig geformte Schwerter.

- **Die merkwürdig geformten Schwerter sind Macheten.**
- **Literaten aus Selenia können diese die Notizen im Tagebuch lesen. Diese geben einen Hinweis auf eine Frau, welche wohl auf den Kapitän einen bleibenden Eindruck hinterlassen hat. Sie lebte in Siprangu auf einer kleinen Insel mit einem Gelehrten zusammen. Danach finden sich nur noch Einträge über die verschiedenen Piraten. Einige Seiten scheinen zu fehlen.**
- **Alle anderen Schriftstücke sind in Basargnomisch verfasst.**
- **Die ersten drei Schriftstücke sind Kaperbriefe aus Mertalia, Arwingen und Zwingard. Alle sind vor etwa 15 Jahren ausgestellt für den Piratenjäger James Hieron.**
- **Die beiden anderen sind von einer Frau geschrieben. Sie bittet in diesen Briefen darum, dass der Kapitän endlich zur Ruhe kommt und zurückkehrt. Die beiden sind nur mit einem M unterzeichnet.**
- **Bei genauerer Untersuchung der Truhe sticht der prunkvoll ausgeschlagene Deckel hervor. Es ist ein Tigerfell, wenn man dieses vorsichtig Probe auf Fingerfertigkeit 20 oder mit einem Dolch zur Unterstützung eine Probe auf Fingerfertigkeit oder Waffenfertigkeit 15 heraus löst, erhalten die Abenteurer eine weitere Karte einer kleinen Insel. In der Mitte der Insel ist eine Malerei ähnlich des Mals des Botenjungen, am östlichen Rand ist ein Haus verzeichnet.**

Die Abenteurer verbringen den ganzen Tag mit der Recherche und bleiben sogar dafür über Nacht an Bord der Mathilde. Abends können sie sich mit dem ersten Maat noch ein wenig austauschen und etwas mehr über den Toten erfahren.

“James Hieron war ein 52 Jahre alter Mensch mit dem Aussehen eines dreißigjährigen, er war agil, immer geistig auf der Höhe und verwitwet. Er kam aus Selenia, als Kind mit etwa sechs Jahren ist er schanghai worden. In seiner Zeit an Bord der Schiffe auf den er eingesetzt wurde, hat er viel und hart gearbeitet und wertvolle Erfahrungen gesammelt. Er entwickelte eine soziale Ader, war ein geschickter Händler und hatte manchmal etwas viel Glück...so meinen es zumindest die anderen Händler. Er kannte nur seinen Vornamen James, weshalb er bis zu seinem Tode auch Kapitän James war, der Nachname Hieron stammt wohl von seinem ersten Schiff auf dem er segelte.

Seine Frau Larissa kam aus Siprangu, Missionarin und Schriftgelehrte. Sie ist vor 20 Jahren verstorben. Die Ehe war kinderlos soweit ich weiß.

Danach ging der Kapitän auf Kaperfahrt und da trafen wir aufeinander. James und ich sind zusammengewachsen und bildeten ein gutes Gespann. Damals hatten wir schnelle Kaperschiffe wie die Blaue Marie. Seit 10 Jahren ist das wilde Leben vorbei. Wir hatten genug vom Jagen und Töten.

James gewann diesen Handelssegler der sein ganzer Stolz wurde. Das Schiff gehört seit 5 Jahren zu gleichen Teilen uns. Die dazugehörige Crew ist seit etwa 10 Jahren treu und folgsam. Hier einen Mörder zu suchen ist vergebens. Ich lege für die Crew die Hand ins Feuer. Sucht an einem anderen Ort nach diesem Halunken!”

Nach einigen weiteren Recherchen und Untersuchungen in der Nacht und am frühen Morgen sind keine weiteren Hinweise zu finden. Die Abenteurer verabschieden sich von de Goyn. Um Nachricht zu geben, was Sie herausgefunden haben, sollen sie sich an Harry wenden. Meist ist er an der Bibliothek zu finden.

Bei der Durchquerung des Hafenviertels, kommen die Helden an der "Seekiste" vorbei. Diese hat geschlossen nur ein einsamer Trunkenbold kauert neben der Tür und wartet auf Einlass. Alle bisher gefundenen Hinweise weisen auf die Stromlandinseln. Die Portal Gilde hat einen Führer parat der die Abenteuer am folgenden Tag durch die Feenwelt führen kann. Die Reise dauert nur 5 Tage und endet dann in Siprangu.

Eine ganz andere Welt:

Erst einmal müssen die Abenteuerer eine Pause einlegen, um sich von den Strapazen der Reise zu erholen. Siprangu die große Metropole der Stromland Inseln ist ein großer Sammelplatz für Pilger, die zum Orakel möchten oder auch von Glückssuchern, die hoffen Ihre Fundstücke meistbietend in Ioria als Kunstwerke zu verkaufen. Hier sind viele Kulturen vertreten und der Weg durch die Menschenmassen am Tor ist beschwerlich, bei einer Wahrnehmungsprobe gegen 20, erkennen die Abenteuerer das einige Pilger sehr angespannt wirken. Es scheint an dem kleinen Jungen zu liegen, der durch die Reihen huscht. Ein Rotschopf, der schnell und unauffällig auftaucht. Ebenso schnell wie er gesichtet wurde, ist er auch in der Masse der Menschen wieder verschwunden.

Die Reisenden suchen sich eine Herberge und rasten ausgiebig.

Sollten die Abenteuerer sich am selben Tag weiter umschaun wollen, sind alle Proben mit einem Malus von 3 belegt, da diese Reise über den Orakelpfad sehr anstrengend und auch geistig fordernd war.

Am nächsten Morgen versuchen die Abenteuerer die spärlichen Hinweise hier vor Ort zu vervollständigen. Die Informationsquellen erstecken sich auf eine Bibliothek, einen Hafenmeister und natürlich den nächstbesten Seemann/Fischer.

Je nachdem wofür sich die Abenteuerer entscheiden erhalten Sie jeweils weitere Informationen:

Ein Seemann erkennt die Inseln und will Sie nur gegen einen hohen Preis ansteuern, da es dort Geister gibt. Auf die Abenteuerer warten wird er nicht.

Der Hafenmeister gewährt einen Blick auf seine Seekarten. Die relevante Karte erhält man bei einer Probe auf Redegewandtheit gegen 20 oder bei Zahlung eines ordentlichen Erinnerungsgeldes. Die gesuchte Insel heißt Mancusus. Es gab einst Missionare, die diese Insel als Zwischenstopp genutzt haben und ein Lagerhaus und ein Wohnhaus gebaut haben. Ein Schrein der sich Liebenden Zwillinge scheint dort das Interessanteste zu sein. Auf der Insel leben heutzutage nur noch wilde Tiere. Da diese verflucht ist und keiner der die Insel betritt, verlässt sie lebend wieder.

In der Bibliothek sind unendliche Informationen, über die gesamte Inselkette und die verschiedenen Kulte. Die meisten dieser Kulte sind inzwischen ausgestorben oder die Götter werden nicht mehr verehrt und sind nur noch Legende. Die besagte Insel war einmal das Zentrum eines Fruchtbarkeitskultes. Die liebenden Zwillinge. Eine große Schar von Inselbewohner ist wohl den wilden Tieren zum Opfer gefallen. Diese Tiere scheinen von den Missionaren oder den Pilgern selbst mitgebracht worden zu sein. Seit dem soll es dort Untote geben.

Egal welchen Weg die Abenteuerer einschlagen, Sie benötigen danach eine Überfahrt zur Insel Mancusus diese ist etwa 3 Tagesreisen entfernt. Die Suche am Hafen und bei den Seeleuten und Fischern gestaltet sich schwierig. Nach einigem hin und her und 4 Stunden suchen, eine Probe auf Redegewandtheit gegen 20 oder Straßenkunde gegen 15 verringert die Suchzeiten um die Hälfte, finden Sie einen Fischer. Sein Name ist Lanos. Dieser wird

die Reisenden gerne auf die Insel bringen. Die kurze Reise ist entspannend und die Abenteurer kommen ausgeruht an Ihrem Ziel an. Laos, ein kräftiger Mann mit vielen Tätowierungen am Arm und auf dem Oberkörper, auch er trägt eine ähnliche Mal wie Harry es hat, wird hier fünf Tage warten danach würde er die Insel verlassen. Er gibt uns noch ein paar Macheten mit, damit wir uns durch den Dschungel schlagen können.

Die Abenteurer beginnen sich in die Richtung der Markierung der Karte zu schlagen. Der Weg führt mit einer Probe auf Überleben gegen 15 in den Dschungel. Sie sind in der Lage sich sicher durch das Unterholz zu schlagen, nachdem Sie sich mit dem Gebrauch der Macheten vertraut gemacht haben. Am ersten Tag ist dies noch recht unbeholfen, dass am Abend alle erschöpft sind. Am nächsten Morgen geht es wesentlich besser als bald findet man sich gut zu Recht und durch etwas Glück einen zu gewucherten Pfad, der zu einigen Grabstätten führt. Hier sind vier Gräber zu erkennen. Drei davon sind ausgehoben worden, zwei wurden mit einem Kreuz, ein weiteres ist mit einer Tafel versehen und das letzte Grab ist ein Steingrab. Hier liegen frische Blumen vor den Steinen. Eine Wahrnehmungsprobe gegen 20 zeigt, dass hier einige Fußspuren sowie einige Spuren eines Tieres zu erkennen sind. Sie verlaufen in gegensätzliche Richtungen. Eine Jagdkunst gegen 15 verrät, dass es sich hierbei um einen jungen Panther handelt. Hinter einigen Palmwedeln befindet sich ein Abgang, der ein dunkler und furchteinflößender Zugang zu einer Höhle ist.

Den Spuren des Tieres folgen...

Die Abenteurer nehmen die Verfolgung der Spur auf. Probe auf Jagdkunst gegen 20 um die Spur zu verfolgen. Nach einer kurzen Zeit verliert sich die Spur. Das Tier scheint auf den naheliegenden Baum geflüchtet zu sein. Wahrnehmung/Jagdkunst Probe gegen 15 ermöglicht, nach einigem Suchen, die Spur wieder aufzunehmen und folgt dieser bis zu einer kleinen Lichtung. Auf dieser befinden sich 2 Panther die miteinander spielen. Eine Probe auf Wahrnehmung oder Jagdkunst gegen 20 zeigt, dass die Elterntiere im Gebüsch liegen und dösen. Ein Rückzug ist jetzt noch problemlos möglich. An diesem Tag wird dann ein Lager nah der Grabstätten aufgeschlagen. Sollte ein Angriff auf die Tiere stattfinden, dann sind es 4 Gegner die es zu bezwingen gilt.

AUS 2/ BEW 5/ INT 4/ KON 2/ MYS 0/ STÄ 5/ VER 1/ WIL 4

GK 5/ GSW 14/ LP 7/ FO 8/ VTD 22/ SR 0/ KW 19/ GW 17

Fertigkeiten: Akrobatik 16, Athletik 13, Entschlossenheit 7, Heimlichkeit 18,

Wahrnehmung 13, Zähigkeit 9

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 20], Vorstürmen),

Athletik (III: Freikletterer), Heimlichkeit (I: Leisetreter; II: Überraschungsangriff II)

Merkmale: Feigling, Hitzeresistenz 1, Kreatur 6, Taktiker

Beute: Fell (10 Lunare; Jagdkunst gg. 25)

Den Fußspuren folgen...

Wenn die Abenteurer sich diesen Fußspuren annehmen, werden Sie nach etwa drei Stunden am Haus ankommen, welches Ihnen auch schon von der Karte her bekannt ist. Eine Frau ist damit beschäftigt Essen zuzubereiten und ist dabei so vertieft in die Arbeit, dass sie die Abenteurer nicht bemerkt.

Wenn diese Sie ansprechen, begrüßt Sie alle freudig, wundert sich aber sehr darüber Besuch zu haben. Sie stellt sich als Marissae vor und lädt zum Verweilen ein. Sie ist natürlich neugierig, warum die Abenteurer auf der Insel sind und hofft auf interessante Neuigkeiten aus der Metropole und der Welt. Nun ist es an den Abenteuern von der

Geschichte und den Geschichtchen zu erzählen, die Sie bereits erlebt haben. Wenn das Gespräch auf die aktuelle Suche kommt, ist eine schmerzhaft Veränderung in Marissaes Gesicht zu entdecken. Sollte der Tod der Kapitäns erwähnt werden, bricht Sie in Tränen aus.

Sie ist diejenige, die die Briefe geschrieben hat und den Kapitän immer wieder gebeten hat nun endlich zurück zu kehren.

Sie beginnt die traurige Geschichte zu erzählen:

“Meine Mutter und James haben sich sehr geliebt und sind hier das erste Mal zusammengetroffen. Bei einer Expedition hat James mit drei anderen Matrosen einen Magier aus Selenia begleitet. Ein Wahrheitsfinder aus Ioria und meine Mutter waren ebenso dabei wie die zwei Glücksritter, die sich Ruhm und Anerkennung erhofften. Diese Gruppe ist aufgebrochen um auf dieser Insel eine Statue zu finden. Jeder hat seinen eigenen Antrieb, aber alle wollten zum selben Ort. Meine Mutter hat mir immer von James und dem Wahrheitsfinder Ociad erzählt. Die Verbindung zwischen den Männern war von Anfang an sehr stark, Sie waren vom gleichen Schlag und stellten dies sehr schnell bei Ihrer ersten Begegnung hier im Dschungel fest. Als die Gruppe endlich am Ziel angekommen war, kam es zum Streit zwischen den verschiedenen Parteien. Der Magier Wolfgang von Bahrendson beanspruchte alles für seinen Fürsten und sich. Ociad hatte damit keine Sorge, nur die beiden Schatzsucher Tim und Hakel waren dagegen und begannen zu feilschen. Da der Magier mit seinen vier Matrosen in der Überzahl war, kam es nicht zu einer blutigen Auseinandersetzung. Der Magier trat ein Zehntel der Gegenstände ab die sie finden würden und alle konnten darauf trinken und nun auch ruhen, um am nächsten Tag die Erkundung zu starten. Leider waren die Tim und Hakel gierig sowie ein wenig zu wagemutig und begannen die Erforschung schon in der Nacht. Sie starben im rechten Seitenarm der Höhle. Die Decke gab nach, sagte meine Mutter und keiner der Beiden konnte entkommen. Wolfgang stellte zwar diesen Verlust ohne eine Gefühlsregung fest, aber durch die Intervention von Ociad und James gab er schlussendlich den Befehl an die Matrosen diesen Seitenarm der Höhle soweit zu öffnen, dass die Leichname geborgen und bestattet werden konnten.

Währenddessen haben sich der Magier und Ociad weiter in der Höhle umgesehen. Dabei haben sie eine wundervolle Statue und einzigartige Höhlenmalereien entdeckt. Ociad blieb voller Bewunderung davor stehen und begann die Malereien zu studieren.

Wolfgang war in einen weiteren Seitenarm verschwunden, das Letzte was man von ihm hörte war ein lauter Schrei. Er war abgerutscht und kopfüber in einen kleinen Tümpel gestürzt. Bevor ihn irgendjemand erreichen konnte war er schon tot. Auch sein Leichnam wurde geborgen und anständig begraben.

Die Höhle der Zwillinge, wie Sie von James und Ociad genannt wurde, hat sich seine Opfer genommen und seit dem scheint es auf der Insel zu spuken.”

Marissae muss ein wenig kichern bei dieser Passage und trinkt einen großen Schluck Milch. “Na ja ich habe bisher zumindest keine Geister gesehen seit dem ich die Insel vor zwei Wochen betreten habe. Aber macht euch ruhig selbst ein Bild. Ich begleite euch gerne in die Höhlen.”

Auf Nachfrage der Abenteurer und einer gelungenen Probe auf Redegewandtheit gegen 15 erzählt Marissae die Geschichte zum Steingrab.

misslungen: Der Wahrheitsfinder ist dort begraben

knapp misslungen/ohne Erfolgsgrade: Ociad Hieron ist dort begraben, meine Mutter hat ihn nicht retten können, er war einfach zu schwach durch das Dschungelfieber
+1 bis +3 Erfolgsgrade: Das Dschungelfieber und Schlangengift sind ein tödlicher Cocktail gewesen, Selbst meine Mutter als erfahrene Heilerin hat Ociad Hieron nicht mehr retten können.

+4 EG: Ociad Hieron hat hier viele Monate mit Forschungen und Deutungen verbracht. Er hat es nicht ausgehalten die Bedeutung zu kennen und brachte sich mit Schlangengift um.

Sie lenkt schnell von diesem Thema ab und bittet uns zu Tisch. Ein einfaches Mahl aus Brei mit Honig. Der Hartgebrannte ist allerdings sehr gut.

Am nächsten Morgen sind die Abenteurer recht spät auf dem Weg zu der Höhle. Marissae ist wie versprochen mitgekommen und führt die Gruppe an. Hinter einigen Palmwedeln gibt es einen sich in die Tiefe windenden Pfad.

In die Höhle....

Der Weg ist steinig und steil. Es ist beängstigend auf das dunkle Maul zuzugehen. der Wind pfeift über eine Öffnungen in den Seitenwänden und erzeugt eine gespenstische Melodie. Marissae entzündet eine Fackel und geht voran. Die Abenteurer folgen Ihrem Beispiel. Es öffnet sich eine große natürlich Höhle in dessen Innenraum viel Platz ist. Zur Rechten ist schemenhaft in einiger Entfernung ein eingestürzter Gang zu erkennen. Zur Linken führt ein Pfad in die Dunkelheit. Geradeaus erkennen die Abenteurer eine Statue und einige Höhlenmalereien. Bei näherer Betrachtung sind die Zeichnungen sehr gut erhalten und die Statue zeigt zwei in sich verschlungene Schlangen. In der Höhlenmalerei findet sich ein Zeichen welches dieses Thema wieder aufnimmt.

Die Höhlenmalereien erzählen eine Geschichte, diese zu deuten wird eine Menge Zeit in Anspruch nehmen. Wenn die Abenteurer es versuchen wollen, sind mindestens vier Monate dafür einzuplanen. Eine Kopie der Malerei beansprucht zwei Tage. Eine exakte und schöne Kopie erhält man bei einer gelungenen Probe auf Karten zeichnen gegen 20. Eine Wahrnehmungsprobe gegen 20 zeigt, dass Marissae bei dem Anblick der Malerei und vor allem der Statue den Tränen nahe ist. Wenn Sie darauf angesprochen wird, erklärt Marissae unter Tränen, dass Sie sich an Ihre beiden Söhne erinnert fühlt. Diese sind wie Zwillinge gewesen. Sie hat die Jungen Kapitän James anvertraut, da Sie die Kinder nicht hätte groß ziehen können. "Es war schon sehr schwer, der Ältere Leon hat sich schon früh in den Gassen der Metropole aufgehalten und mit anderen Lausebengeln gespielt, der Jüngere Harvey hatte immer Interesse an allem und untersuchte alles was ihm in die Finger kam. Ich hatte nur meine Arbeit als Köchin in einer kleinen Gastwirtschaft, das war kein guter Platz für meine beiden. Sie haben immer gegenseitig beschützt und auf mich aufgepasst so es Ihnen schon möglich war. Kapitän James hat die beiden mitgenommen als Sie sechs und vier Jahre alt waren und seine Verbindungen spielen lassen, um Sie ordentlich unterzubringen." Marissae verläßt die Höhle um die Trauer zu verdauen und sich wieder zu fangen. Währenddessen erkunden die Abenteurer die Höhle weiter und wagen sich in den linken Seitenarm.

Hier ist es etwas feuchter als in den anderen Bereichen. Der Boden ist matschig und eine Akrobatik Probe gegen 15 verhindert, dass man ausrutscht.

Sollte ein Abenteurer ausrutschen, erleidet er 2W6 Schaden und landet in einen kleinen Tümpel in dem man nicht ertrinken kann.

Wenn alle die Rutschpartie überstanden haben, stehen Sie in einer Höhle, die überwuchert ist mit Schlingpflanzen und durchzogen von den Wurzeln der Bäume darüber, die sich einen Weg zum Wasser gebahnt haben. Durch die Ausleuchtung dieser Stelle entdecken Sie einen weiteren schmalen Durchgang. Hier geht es nur beschwerlich, geduckt und hintereinander voran in eine weitere riesige Höhle. In dieser sind früher schon Menschen gewesen, denn in der Mitte der Höhle fallen durch kleine Löcher in der Decke Lichtstrahlen, die einem den prachtvollen Steintisch in der Mitte erhellen. Dieser funkelt in den verschiedensten Farben.

Bei näherer Begutachtung des Platzes sind um den Tisch herum Skelette zu finden. Auf der gegenüberliegenden Wand erkennt man eine Spukgestalt, die durch ein furchterregendes Aufheulen, einige Ghule alarmiert und diese bewegen sich nun angeführt von einem Geisterkrieger, der von rechts heran wankt, auf die Abenteurer zu.

Eine Probe gegen Entschlossenheit 15 wird benötigt, da die Gestalten Furchterregend sind. (Werte im Anhang)

Nach dem kurzen Kampf gegen die Hüter dieses Ortes ist es nun an den Abenteurern diesen zu erkunden. Der Steinaltar hat viele Fassungen, in den Edelsteine eingelassen sind. Einige sind schon heruntergefallen, aber ein Großteil ist noch an seinem Platz. Die Zeichen auf dem Stein sind in weiten Teilen mit denen in der Eingangshalle identisch. Auf der dem Eingang abgewandten Seite befindet sich eine große Fläche ohne einer einzigen Einfassung. Eine Wahrnehmungsprobe gegen 20 ermöglicht den Abenteuern das geheime Fach zu entdecken. Eine Probe auf Schlösser und Fallen gegen 15 legt den Mechanismus frei, um den Stein zu verschieben und den Inhalt der kleinen Kammer freizugeben. Es befindet sich ein Ritualdolch und eine Schriftrolle darin. Der Zauber Lichtertanz ist darauf niedergeschrieben.

Beim Geisterkrieger finden die Abenteurer ein kleines eingewickeltes Notizbuch mit magischen Zeichen darauf. Das gesamte Notizbuch strahlt eine schwache Magie aus. Die Zeichen können bei einer Probe auf Arkane Kunde gegen 20 als Schutzzeichen gegen Zerstörung durch Wasser identifiziert werden. Wenn die Abenteurer das Buch öffnen und die selenische Handschrift des Magiers entziffern können, erfahren Sie den Auftrag des Magiers Wolfgang von Barendson. Er ist dafür ausgesandt worden diese Prophezeiung des Orakels zu entschlüsseln.

“Zwei Pärchen gezeichnet doch rein, sie stellen sie dem fürstlichen Antlitz.

Sie sollen gar weilen am Hofe recht lang, leben und lieben aber verraten den Mann!”

Wolfgang sieht wie sein Bruder und auch sein Meister eine schreckliche Gefahr für den Fürsten, die bereinigt werden muss. Findet diesen Ort und sucht nach Hinweisen zu diesen Jahrhunderten alte Prophezeiung und rettet den Fürst. Macht den Orden stolz und zeigt eure Macht. das waren die Worte, die er von seinem Meister auf den Weg mitbekommen hat. Die letzten Einträge bestätigen die Geschichte von Marissae.

Der Rest der Notizen ist nicht mehr zu entziffern, denn anscheinend sind die Schutzzauber gegen Nagetierzähne unwirksam.

Die Höhle selbst ist ansonsten karg und leer, die Edelsteine aus dem Stein zu brechen ist bei einer Handwerksprobe auf 25, bei Edel Handwerk mit dem Schwerpunkt Juwelier gegen 20 möglich und 13 kleine Edelsteine zu je einem Lunar sind vorhanden.

Bei verheerenden Misserfolgen hat der jeweilige Abenteurer 1W6 Schaden genommen und kann nicht weitermachen. Die Verletzung behindert ihn zwei Tage für -1 auf alle Proben die mit den Händen ausgeführt werden, um alle Steine zu entfernen werden etwa 2 Stunden benötigt.

Nach dem die Höhle nun erforscht ist, ziehen sich die Abenteurer wieder zurück. Der Abend klingt in der Hütte mit Marissae bei einem kleinen Mahl aus Früchten aus. Im Laufe des Mahls haben die Abenteurer die Möglichkeit noch einmal alle Informationen aus mit Marissae durchzugehen. Diese hat dazu ihre ganz eigene Ansicht, dass es wohl ein gewaltiges Problem für den Fürst ist, mit einer solchen Prophezeiung zu leben. "Allerdings scheint es sich nicht um uns zu handeln." Sie krempelt die Ärmel ihrer Kleidung auf und zeigt die Zeichen auf Ihrem Arm. Dasselbe Zeichen trägt auch der Botenjunge und der Fischer Lanos hat eine ähnliche Tätowierung. Marissae erzählt die Geschichte dazu. "Jeder der auf dieser Insel von den Missionaren behandelt oder begrüßt wurde, haben eine solche Tätowierung zu erhalten. Kapitän James hatte auch so eine. Meine Mutter und Ociad waren ebenfalls gekennzeichnet. Meine Kinder haben jeweils eine und viele andere ehemalige Bewohner dieser Insel und deren Nachbarinsel haben eine ähnliche Markierung. Somit ist dieses Zeichen gar nicht so ungewöhnlich und der Fürst muss sich vor uns allen dann fürchten? Oder ist die Prophezeiung nicht auf diesen Ort anzuwenden? Ist der Magier gar umsonst hierher geschickt worden?" Marissae scheint sich nicht länger mit dem Gedanken beschäftigen zu wollen. Sie verabschiedet sich und geht in Ihr Schlafgemach.

Am nächsten Morgen verabschieden sich die Abenteurer und kehren zu Ihrem Fischer zurück, damit dieser sie wieder zurückbringt. Wenn noch eine Abschrift erfolgt haben die Abenteurer noch zwei Tage Zeit die Insel zu erkunden. Sie sollten allerdings dann Lanos kontaktieren.

Nach einer entspannten Fahrt und der Versicherung, dass es auf dieser Insel wohl nicht mehr Spuken wird, kommen die Abenteurer wieder in der Metropole Siprangu an. Am Kai erwartet Sie ein kleiner rothaariger Junge, der uns allen und Lanos freudig zuwinkt. Er ist überglücklich und begrüßt seinen Sohn Milo ganz herzlich. Nach einer kurzen Erklärung, wird Milo die Abenteurer zur Portalgilde begleiten. Mit ein wenig Glück und dem doppelten Lohn bekommen Sie einen Portal Führer, der es noch wagt über den Orakelpfad zu gehen, obwohl sich das Tor nur durch ein Flackern wieder geöffnet hat und bald wieder schließen müsste.

Die Reise auf dem Pfad gelingt ohne größer Komplikationen und die Abenteurer sind rechtzeitig vor dem Schließen des Tores wieder in Ioria.

Bei der Ankunft in Ioria müssen sich die Abenteurer wieder einmal durch eine große Menschenmenge durch manövrieren, da anscheinend viele darauf gehofft haben noch durch das Portal zu kommen, ist es hier nun auch sehr eng. Bei einer Wahrnehmungsprobe gegen 20 fällt wieder ein Rotschopf auf, der sich schnell durch die Reihen bewegt und bei einigen Passanten auf dem Weg wohl für Unbehagen sorgt. Dieser Junge ist den Abenteurern als Louis bekannt und könnte auch noch zur Aufklärung des Mordes beitragen. Die Abenteurer sollten zur Verfolgung ansetzen. Es beginnt eine Verfolgungsjagd.

Eine erweiterte vergleichende Probe gegen 15 in Athletik. Der Rotschopf Louis hat einen kleinen Vorsprung von etwa sechs Metern (2 Fortschrittspunkte). Seine Athletik liegt bei 12 und seine Probenzahl bei 7.

Wenn die Abenteurer den Jungen einholen, können Sie ihn befragen. Wenn der Junge den Abenteurern entwischt, sollten diese vielleicht doch erst einmal nach einer Herberge suchen

um sich von den Strapazen der Reise zu erholen. Am nächsten Tag können Sie sich dann nach Louis erkundigen und erfahren, dass er vormittags meist am Hafen nach Essen bettelt in den letzten Tagen. Dieser Hinweis macht es nun einfacher den Jungen zu finden und dann zu befragen.

Der rothaarige Junge von etwa 14 Jahren ist kaum zu bändigen und versucht sich immer wieder los zu reißen. Er muss sich aber letztendlich geschlagen geben. Die Abenteurer versuchen über eine Probe auf Redegewandtheit gegen 15 mit ihm ins Gespräch zu kommen. "Ich weiß nichts, wer seid Ihr eigentlich, Ihr verwechselt mich." Diese Sätze kommen wie einstudiert obwohl die Abenteurer ihn immer wieder versichern, dass Sie nur mit ihm sprechen wollen. Vergleichende Probe Redegewandtheit gegen die Entschlossenheit (12) des Jungen. Bei einer gelungenen Probe oder beim Angebot von Essen und Trinken beginnt Louis seine Geschichte zu erzählen.

"Ich war bei meinem Ziehvater in der Seekiste. Da kam ein Magier aus Selenia, wie er sagte. Er wollte wissen, ob wir von Kapitän James Hieron etwas gehört haben. Vater schickte mich weg, das wäre geschäftlich und nichts für mich. Ich schlich mich aber in die Speisekammer um den Rest zu belauschen....

Der Magier heißt Josef, er ist ein Zirkelmagier des Kaisers. Der gesuchte Kapitän hatte schon einmal für einen anderen Magier gearbeitet und sollte nun befragt zu werden. Er hatte wichtige Informationen, da dachte ich mir, dass ich da helfen kann und ging wieder in den Schankraum. Ich versuchte es zumindest aber der Koch hielt mich auf und er hatte so einige Aufgaben für mich. Also musste ich wieder arbeiten." der junge nutzt die Gelegenheit und trinkt und isst etwas.

"Am nächsten Tag hatte mein Ziehvater einen Auftrag für mich. Ich sollte auf den Kaianlagen die Seekiste erwähnen und einen Wettbewerb im Armdrücken ausrufen, dass viele Seeleute kommen und Bluket so viele Informationen wie möglich bekommen kann. Eine seiner Stärken ist halt die Informationsbeschaffung. Kaum einer kann ihm widerstehen. Nach dem er wusste, dass der Kapitän einen Handelssegler hat und auch nach zufällig Ioria kommt, war es ein Leichtes bei dessen Ankunft am Kai zu sein und die Ladung in Empfang zu nehmen. Dabei stellte er dem Kapitän eine Falle, Bluket zahlte nur einen großen Teil der Ladung und sagte, dass James den Rest in der Seekiste bei einem leckerem Essen und feinem Brandy erhalten soll. Ziel war es ihn dann mit Josef zusammenbringen und dafür eine große Belohnung zu bekommen. Josef wartete mit seinen beiden Leibwächtern in einer ruhigeren Ecke der Seekiste auf die Ankunft des Kapitäns. Leider hat der Kapitän euch geschickt. Ich habe euch beobachtet und belauscht und damit begann das Verderben. Ich glaubte euch mit dem richtigen Namen einen Gefallen zu tun, als ich hörte was passiert war bin ich erst einmal zu meinem Bruder Harry gelaufen und habe ihn um Hilfe gefragt, der ist nämlich schlau. Er hat uns beide dann schnell in sein Versteck am Waldrand gebracht." Das Kind ist nun völlig erschöpft und hat ein wenig Angst gescholten zu werden, da er die Abenteurer so in Bedrängnis gebracht hat, obwohl er es nur gut meinte. Dass dabei auch der Kapitän gestorben ist, empfindet er auch als seine Schuld. Für die Zuhörenden ist es klar, dass Louis damit nichts zu tun hat und nur gutes im Sinn hatte. Aber wo sind denn nun wohl Harry und Bluket.

"Harry ist bestimmt in seinem Versteck am Waldrand, da kann ich euch hinführen. Der alte Bluket hat noch eine zweite Wohnung hier, da kann ich euch auch hinführen. Allerdings wäre es mir lieber, wenn ich nicht mit reingehen müsste." Die Abenteurer können nun die beiden anderen befragen.

Harry:

Der Junge ist wie schon vermutet im Versteck am Waldrand. Die Tarnung ist ihm gut gelungen. Als Louis sich nähert macht er einen Laut und das Gestrüpp beginnt zu rascheln. Harry denkt gar nicht erst an Flucht und begrüßt alle. Nach einer kurzen Erklärung beginnt er den Abenteurern seine Beobachtungen mitzuteilen.

“Der Magier Josef ist mit einem Leibwächter in das Stadthaus von Bluket gegangen und scheint dort zu wohnen. Der zweite Leibwächter ist nicht mehr da. Er ist verschwunden.” Louis bittet die Abenteurer darum, seinen Ziehvater, auch wenn er nicht der beste Vater ist, zu helfen und Harry ergänzt, dass es nicht von Vorteil ist, wenn einige von Blukets Geheimnissen an den selenischen Magier kommen würden. Louis führt die Abenteurer zu dem Wohnhaus von Bluket.

Bluket:

Das zweigeschossige Stadthaus ist wie eines von vielen, ganz unauffällig in einer kleinen Siedlung. Die Fenster in der oberen Etage sind schon beleuchtet, da es langsam anfängt zu dämmern. Die Eingangstür ist abgeschlossen, Louis empfiehlt noch einmal an der Hintertür zu schauen und diese ist nur geschlossen. Ins Haus will Louis nicht mitgehen. er passt lieber darauf auf, dass keine weiteren Personen auftauchen. Das Zimmer seines Ziehvaters befindet sich nach dem Treppenaufgang auf der rechten Seite.

Im Haus müssen sich die Abenteurer bei schlechtem Licht heimlich zur Tür bewegen. Dies gelingt mit einer Probe gegen 15 auf Heimlichkeit für die Durchquerung des unteren Bereiches. Am Treppenabsatz halten Sie inne, da sie Schritte vernehmen und danach ein klopfen an einer Tür im Obergeschoss. Die Treppe bietet ausreichend Schatten um sich zu verstecken. Eine Wahrnehmung auf 20 ermöglicht es das kurze Gespräch mitzuhören.

“Ist der alte Mann bereit zu helfen?” fragt eine tiefe Stimme

“Nein Herr, es wird aber nicht mehr lange dauern!” antwortet eine stark akzentuierte Stimme.

Die Tür schließt sich und es nähern sich Schritte, die über den Abenteurern in einem weiteren Zimmer enden. Die Abenteurer entschließen sich dazu in dieser Situation nicht auf die Stadtwache zu bauen sondern die Sache selbst zu lösen. Mit einem geeigneten Schlachtplan sollte es möglich sein, die beiden Herren zu überwältigen und den alten Mann zu retten.

Die tiefe Stimme:

in dem Raum über den Abenteurern endeten die Schritte. Hier ist es möglich mit Heimlichkeit 15 hinaufzuschleichen. Aus dem Zimmer dringen laute schnarch Geräusche an das Ohr des/der Schleichenden. Es ist einfach die Tür leise zu öffnen und mit einem Schlafmittel oder einer Handgemenge Probe gegen 14 diesen Schläfer zu überwältigen. Der Schläfer ist ein großer, etwas beliebter Mensch, dessen Kleidung und Ausrüstung auf einen Magier schließen lässt. Sollten die Abenteurer diesen Magier nicht überwältigen, beginnt der Magier zu schreien und ein Kampf beginnt. Dadurch erscheint nach 15 Ticks die andere Stimme und greift in den Kampf ein. Der Magier ergibt sich sobald er verletzt ist.

Die akzentuierte Stimme:

Sollten die Abenteurer diesen Raum zuerst öffnen wollen, muss allen Angreifern eine Heimlichkeitsprobe gegen 15 gelingen, nur dann haben Sie die Möglichkeit den Peiniger des alten Mannes mit einer Handgemenge Probe gegen 20 zu überwältigen. Ansonsten beginnt ein Kampf an dem zwei Leute gegen den Leibwächter teilnehmen können. Mehr Platz bietet sich in diesem Raum nicht, auf dem Gang haben drei Leute Platz und der Leibwächter

kämpft bis zum Tod. Der Kampflärm weckt den Magier und bei Tick 25 greift dieser in den Kampf ein, ergibt sich aber wenn er verletzt ist.

Warum das Ganze:

Nach diesen Geschehnissen ist es möglich mit dem Magier zu sprechen. Dieser erzählt den Abenteurern folgende Geschichte:

“Ich bin hierher beordert worden da die Prophezeiung, die vor mehr als 30 Jahren schon einmal von meinem Bruder Wolfgang untersucht wurde, sich noch erfüllt hat. Eine Zofe am Hofe des Kaisers zeigt eindeutig die vorhergesagten Zeichen. Es fehlt nur der zweite Teil der Prophezeiung. Wir haben versucht die anderen Matrosen ausfindig zu machen und fanden nur noch den Kapitän James. Die restlichen Teilnehmer der Expedition sind alle verstorben. Mein zweiter Diener hat sich sehr bemüht den Kapitän zu befragen, was er von diesem Ereignis noch wusste. Allerdings war er zu gründlich und bevor der Kapitän etwas erzählen konnte war er auch tot. Er starb wie mir berichtet wurde mit dem Wunsch seine Frau nun endlich wieder zu treffen. Ein banaler Glaube ans Jenseits. Mein Diener ist untergetaucht und wird sich zum Zirkel begeben”

Der Magier reicht den Abenteurern die Aufzeichnungen, die er bisher gemacht hat.

“Dieses sind meine Erkenntnisse. Die Zofe sprach von einer Zwillingsschwester. Sie muss kurz nach der ersten Expedition geboren worden sein. Eine starke und stattliche Frau, die aber ein großes Leid aber auch ein großes Erbe trägt. Sie scheint von reinem und adligem Blut zu sein ohne es zu wissen. Aber sie muss sterben, da sie mit Ihrer Schwester zusammen ein erhebliches Risiko für den Thron ist. Sie soll auch eine Verbindung zu Kapitän James gehabt haben. Habt Ihr vielleicht auch etwas in Erfahrungen bringen können in dieser Hinsicht?”

Wenn die Abenteurer den Magier überzeugen, dass dieses Mal bestimmt nicht der Prophezeiung entstammt, retten Sie der Zofe und Marissae unter Umständen das Leben und geben Ihnen eine Chance auf eine ruhige Zukunft.

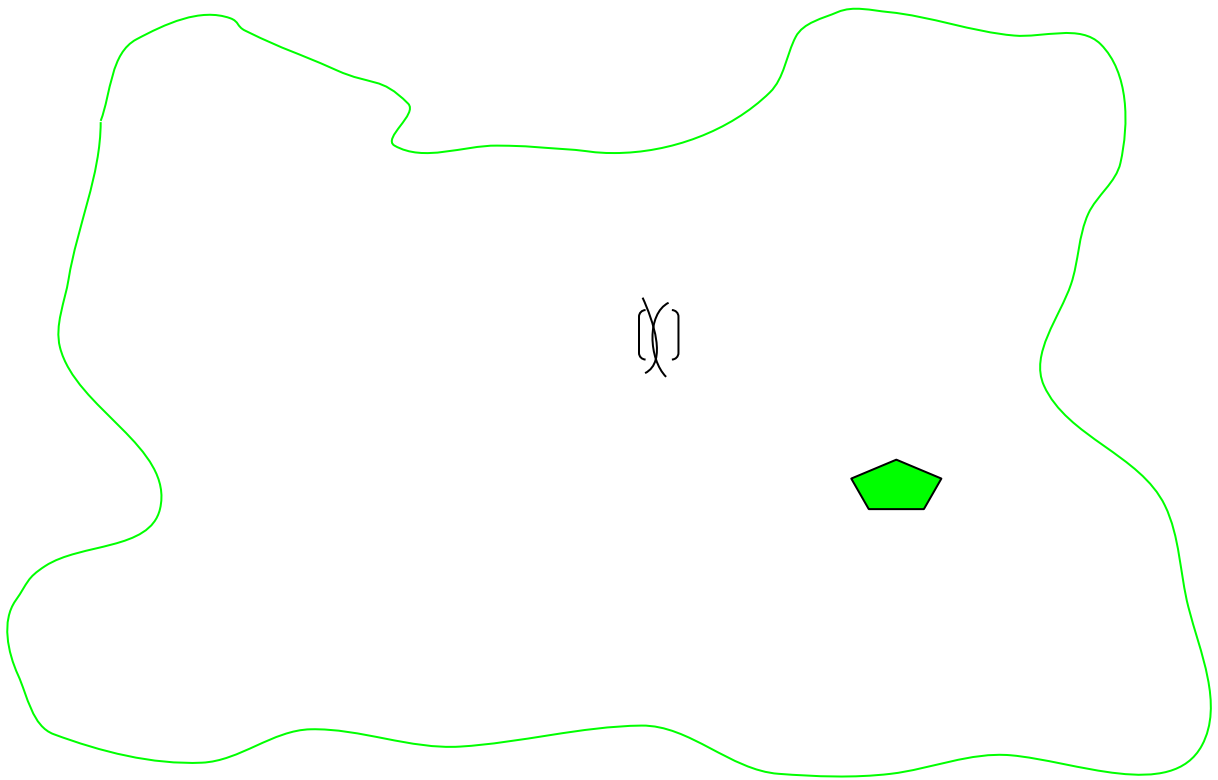
Wenn Sie den Magier nicht überzeugen, kann es durchaus sein, dass Sie das Leben der beiden Frauen und aller anderen Gezeichneten in die Hände des Kaiserreiches legen. Schweigen Sie jetzt und geben dem Magier keinen Hinweis, retten Sie zumindest die meisten Gezeichneten allem voran die Kinder und Marissae.

Welche Entscheidung die Abenteurer auch fällen, Josef wird zwei Tage nach dieser Zusammenkunft Ioria verlassen, um zum Zirkel zurückzukehren. Sollten Sie dem Magier das Leben nehmen, wird es bestimmt weitere geben, die dieser Spur folgen.

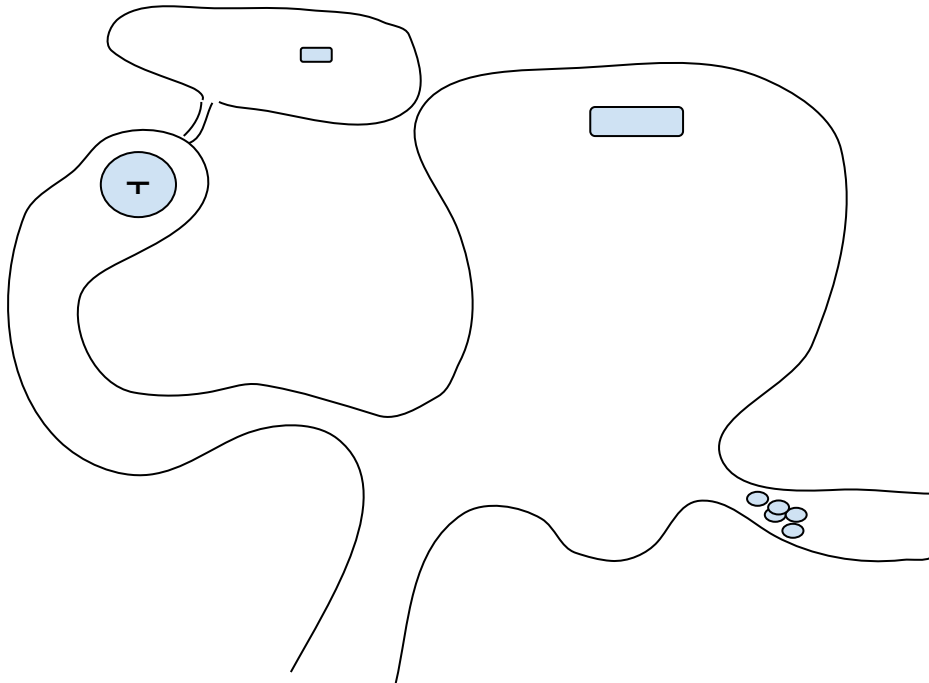
Bluket wird sich auf jeden Fall erkenntlich zeigen und Louis sowie Harry versuchen zu schützen und Ihnen ein guter Vater zu sein. Wenn die Abenteurer Marissae erwähnen, wird Bluket sehr still und entscheidet sich nach einiger Zeit der Überlegung dazu, diese Frau zu überzeugen bei ihm in der Wirtschaft zu arbeiten und den Jungen eine gute Mutter zu sein. Er selbst würde auf alle drei aufpassen und Ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen. Das ist er Kapitän James schuldig. Denn sterben sollte er nie. Der Magier hat seinen Leibwächtern befohlen ihn lebend zu fassen und zu befragen. Danach sollte James Hieron frei sein. So war die Abmachung. Bluket findet auch heraus, dass Marissae wirklich von edler Abstammung ist da sie die Tochter von Ociad Hieron ist, der einer adligen Familie

entstammt und aus Mertalia kommt. Ihre Zwillingsschwester scheint aber ein Gerücht zu sein.

Karte:



Höhle



Spuk:

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

2 1 3 1 3 1 1 3

GK GSW LP FO VTD SR KW GW

4 4 5 27 18 6 15 18

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

Körper 5 1W6 9 7-1W6 Stumpf

Typus: Geisterwesen, Magisches Wesen I

Fertigkeiten: Akrobatik 3, Athletik 3, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit

11, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 4, Bewegungsmagie 9, Illusionsmagie 20

Zauber: Bewegung 0: Stoß; I: Gegenstand bewegen; Illusion 0:

Geräuschhexerei, Lichtertanz; V: Unsichtbarkeit

Meisterschaften: –

Merkmale: Betäubungsimmunität, Dämmersicht, Fliegend,

Furchterregend (10), Geist, Giftimmunität, Hitzeresistenz 3, Kälteresistenz

3, Körperlos, Kreatur 5, Schmerzimmunität, Schwächlich

Ghul: 4 Stück

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

0 3 1 3 0 4 2 3

GK GSW LP FO VTD SR KW GW

5 8 8 6 22 0 24 18

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

Körper 15 1W6+2 6 9-1W6 Durchdringung 1

Typus: Monster, Untoter

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 9, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit

9, Wahrnehmung 4, Zähigkeit 10

Meisterschaften: Heimlichkeit (II: Hinterhalt)

Merkmale: Dämmerlicht, Furchterregend (15), Gift (Blut 3 / Benommen/ 60 Ticks), Schmerzresistenz, Untot, Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Geisterhafter Krieger

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

2 3 2 2 1 4 1 5

GK GSW LP FO VTD SR KW GW

5 8 7 12 24 6 23 25

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

Körper 13 1W6 5 8-1W6 -

L.schwert 17 1W6+4 8 8-1W6 Scharf 2

Typus: Geisterwesen, Magisches Wesen II

Fertigkeiten: Akrobatik 7, Athletik 9, Entschlossenheit 12, Heimlichkeit

13, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 15

Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Ausfall), Entschlossenheit (I:Kühler Kopf I, Unbeirrbar)

Merkmale: Betäubungsimmunität, Dunkelsicht, Erschöpfungsresistenz 3,

Furchterregend (15), Geist, Giftimmunität, Körperlos, Schmerzimmunität

Josef:

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

3 2 2 3 5 2 5 5

GK GSW LP FO VTD SR KW GW

5 7 8 35 18 0 24 22

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

Kampfstab 10 1W10+2 9 8-1W6 Defensiv 2, Lange Waffe, Zuehändig

Doppelwaffe

(Relikt: Wissen der Ahnen, Ablenkend 1)

Fertigkeiten: Akrobatik 4, Athletik 4, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit

4, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 9

Meisterschaften: Artefaktkunde, Eiserner Wille, Rede mit mir, Stil und Grazie, Ablenken

(redegwandtheit)

Zauber:

Feuermagie Wert 17

Feuerstrahl

Flamme

Flammenkegel

Flammenschild

Kometenwurf

Wassermagie Wert 15

Eisglätte

Eislanze

Wasser finden

Wasser reinigen

Windmagie Wert 16

Blitzschlag

Geruch

Stoß

Meisterschaften:

(Feuer) Flammenherz, Sparsamer Zauberer, Fokuskontrolle, Feuermeisterschaft

(Wasser) Entgiftung; Wind(Wetterkundig)

Leibwächter:

AUS BEW INT KON MYS STÄ VER WIL

2 4 4 2 2 2 1 3

GK GSW LP FO VTD SR KW GW

5 10 6 8 18 1 16 17

Waffen Wert Schaden WGS INI Merkmale

Waffenlos 9 1W6 5 6-1W6 -

Skavona 14 1W6+2 7 6-1W6 Durchdringung 2

Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 8, Entschlossenheit 8, Heimlichkeit

14, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 6

Klingenw. Verwirrung & Verteidiger 1

Unauffällig, Gerüchte aufschnappen, Schwerpunkt Orientierung 1, Schwerpunkt Hinterhalte 1,

Umgebungssinne Stadt