



SCHATTENSPIELE



Schattenspiele

Geschrieben für den Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge 2014
Thema: „Licht und Schatten“

Geschrieben von Hexenkind (Julia Brack)

System: DSA 4.1

Ort: Eine beliebige Stadt im Mittelreich

Mitternachtsjagd ist ein Kriminalabenteuer, in dem es darum geht gestohlene Schatten zurück zu holen und dabei den Übeltäter, einen Paktierer zu enttarnen und diesem das Handwerk zu legen.

Inhaltsverzeichnis:

🕒 Abenteuer.

1. Akt: Diebstahl im Gasthaus
2. Akt: Schattenspiele
3. Akt: Der dunkle Hort

🕒 Anhang:

- A. NSC Übersicht
- B. Das Versteck
- C. Der Schattenkäfig

Zusammenfassung:

Im Rahmen dieses Abenteuers werden die Helden Zeugen eines „Schattendiebstahls“. Dieser ist nicht der einzige, der geschehen ist. Durch Neugier, Hilfsbereitschaft oder schlicht durch die Gier nach einer guten Bezahlung werden die Helden beginnen zu ermitteln, Zeugen und Opfer zu befragen und Theorien aufzustellen um dem Täter auf die Spur zu kommen. Kurz bevor das vermeintliche Ziel, der Täter, den Helden klar vor Augen steht geschieht etwas unerwartetes und die Helden werden vom vermeintlichen Täter schließlich zu Versteck des eigentlichen Täters geführt. Diesen gilt es nun auszuschalten, was sich als nicht gerade unproblematisch darstellt.

Danksagungen:

Hiermit möchte ich mich bei den Menschen bedanken, die mich bei dem Abenteuer unterstützt haben.

Danke an Goody für das Zeichnen des Covers.

Danke an Floeru für die kreativen Eingebungen.

Danke an Daiki für die Hilfe bei der Erstellung des Bösewichts.

1. Akt: Diebstahl im Gasthaus

Der Weg Ihrer Helden führt diese in eine Stadt Ihrer Wahl. Hier können sie sich, bevor das eigentliche Abenteuer beginnt, entsprechend auf dem Markt mit Einkäufen und Besorgungen oder anderweitigen Erledigungen austoben.

Sie können den Helden anbieten, dass sie einer Vorstellung eines Gauklers, bei dem es sich um Fredojin handelt, beiwohnen können. (Informationen für eine evtl. Unterhaltung siehe Anhang)

Am Abend wenn die Helden in ein Gasthaus einkehren können Sie diese den Abend verbringen lassen und auch vor dem Zubettgehen wird nichts weiter geschehen. Beschließt allerdings der erste der Helden sich zu Bett zu legen wird, noch bevor er eingeschlafen ist ein lautes Gepolter von draußen und Fluchen aus einem der Einzelzimmer seinen Schlaf stören.

Für den Radau ist der Zwerg Grimbosch verantwortlich. Dieser hatte an einem filigranen Werkstück gearbeitet und dem Fenster den Rücken gekehrt, als er plötzlich ein Geräusch hörte und sich umwandte floh ein Mensch durch das Fenster aus seinem Zimmer. Mit dem leeren Nachtopf, den er dem Übeltäter, hinterhergeworfen hat traf er wohl dessen Bein. Er erklärt, dass ihm nichts gestohlen worden sei. Mit einer Sinnenschärfe +5 sollten auch die Helden im tanzenden Kerzenschein feststellen können, dass dem Zwerg sehr wohl etwas gestohlen wurde, nämlich sein Schatten. Eine Verfolgung des vermeintlichen Diebes wird nicht viel bringen außer einem rennenden Schatten an der Wand, der die Helden in eine Sackgasse führt ohne weitere Spuren zum Missetäter.

Meisterhinweis: Wenn ihre Helden es verkraften können Sie auch einen der Helden seinen Schatten verlieren lassen, was natürlich die Motivation den Übeltäter zu finden enorm verstärkt.

Die kundigen Helden dürften nach einer gelungenen Götter-Kulte-Probe bzw. einer Sagen und Legenden Probe +3 auf die Idee kommen, dass fehlende Schatten häufig den Anhängern des Namenlosen zugeschrieben werden. Grimbosch macht allerdings nicht den Eindruck zu eben jenen zu gehören, aber wer weiß und wenn ein Held es mit einer Menschenkenntnis genau wissen will und mehr als 5 daneben liegt können Sie auch durchaus eine falsche Fährte legen. Dennoch sollte den Helden bald klar werden, dass Grimbosch „nur“ ein Zwerg ist. Allerdings wird er sich massiv gegen eine magische Analyse

wehren, sofern diese nicht heimlich geschieht. Der Rest der Nacht verläuft ruhig.

Am nächsten Tag stehen die Nachforschungen an. Sollten Ihre Helden nicht genug Interesse aufbringen, so wird Grimbosch noch einmal auf die Helden zukommen, da ihm das Fehlen seines Schattens nicht ganz geheuer ist und er auch fürchtet in seiner Heimat ohne Schatten in arge Erklärungsnot zu geraten. Er bietet als Belohnung ein von ihm gefertigtes Schmuckstück nach den individuellen Vorstellungen des jeweiligen Helden an, wenn nicht die Hilfsbereitschaft alleine ausreicht.

Clatsch und Tratsch hinter vorgehaltener Hand findet vor allem auf dem Marktplatz und an den Brunnen statt. Verschiedenste Gerüchte mit mehr oder weniger großem Wahrheitsgehalt. Hier einige zur Auswahl:

- ⊗ Es werden Schatten gestohlen
- ⊗ Es werden Seelen gestohlen
- ⊗ Die Bürger dieser Stadt haben sich gegen Praios versündigt und er nimmt deshalb den schlimmsten ihren Schatten
- ⊗ Die Magier sind durchgedreht
- ⊗ Die Magier experimentieren mit den Schatten
- ⊗ Es sind Diener des Namenlosen in der Stadt
- ⊗ Der Namenlose selbst raubt die Schatten
- ⊗ Es sind Fremde in der Stadt
- ⊗ Der Maraskaner ist schuld.
- ⊗ Uvm.

Tatsächlich ist das meiste nur Gewäsch und Schüren von Angst. Dennoch wird Fredojin dadurch evtl. für die Helden interessant. Auf neugierige Heldenfragen hin wird er nur erklären, dass er zwar mit den Schatten spiele, aber sie nicht beherrsche. Er habe mit dieser Sache nichts zu tun. Mit einer gelungenen Menschenkenntnis sollten die Helden feststellen, dass er lügt. Dennoch wird er zumindest auf diese offene Ansprache keine Schuld zugeben.

Was die Helden feststellen können ist, dass vor allem die Kinder der Stadt Fredojin mögen. Allen voran Matthis Turgredsson (Informationen siehe Anhang).

2. Akt: Schattenspiele

Ihre Helden sollten jetzt mit den Ermittlungen beginnen. Es gibt viel zu erforschen und einige heiße Spuren zu finden. Zunächst einmal die bisherigen Opfer:

Der Schneider Ludo Perainehold

Dieser götterfürchtige Mann (ca. 40 Jahre alt) geht als einfacher Handwerker immer bedacht seiner Arbeit nach. Die Helden werden ihn allerdings nur auf Anfrage im Hinterzimmer seiner Werkstatt (weil er sich versteckt) oder im Tempel finden. Allerdings wird er dort recht schnell „entfernt“, da man den fehlenden Schatten als Strafe der Götter für einen Frevel deutet. Garwulf wollte sich neue Handschuhe anfertigen zu lassen. Allerdings vermutete er, dass der Schneider sein Magiesiegel gesehen hatte. Um diesen unglaublich erscheinen zu lassen nahm er ihm den Schatten.

Aussage (Zwei Wochen in der Vergangenheit):

- ⌚ Der Maraskaner hat an diesem Tag nach Stoffresten gefragt, die er ihm nicht gegeben hatte
- ⌚ Er hat nachdem der letzte Kunde (Garwulf) weg war noch gearbeitet.
- ⌚ Kurz darauf klapperte der Fensterladen und stand offen
- ⌚ Er verfolgte den fliehenden Maraskaner, so vermutet Ludo, doch dieser verschwand spurlos
- ⌚ Erst bei der Rückkehr bemerkte er den fehlenden Schatten

Fakten:

- ⌚ Garwulf wartete versteckt bis der Schneider beschäftigt war und fing via Reversalis Ecliptifactus Schattenkraft mit einem Artefakt den Schatten ein
- ⌚ Beim Verschwinden durch das Fenster gab er Geräusche von sich
- ⌚ Der Schneider verfolgt statt dem Schatten Garwulfs den Schatten, den Fredojin durch sein Schattenspiel wirft

Der Bader Phexje Harone

Der Bader ist ein Mann in den Mittdreißigern und eine Steineiche von Mann. Dennoch gilt er als guter und vor allem sauberer Bader, Zahnreißer und Masseur. Die Sache hatte ihn bisher kaum beunruhigt, aber als sein eigener Schatten fehlte war ihm dann doch unwohl.

Allerdings sind die Geschäfte seitdem besser geworden, weil alle Leute neugierig sind und unter Vortäuschung eines Badebesuchs oder anderer Kleinigkeiten versuchen mehr herauszufinden.

Aussage (3 Tage in der Vergangenheit):

- ⌚ An einem Tag mit viel Umsatz fehlte abends sein Schatten
- ⌚ Auffällige Personen (erzählt er nur auf Nachfrage) waren:
 - Ein adliges Pärchen (die haben Sauereien im Zuber gemacht)
 - eine Elfe (hat die männliche Badegesellschaft „durcheinander“ gebracht)
 - ein Händler (Garwulf, der ständig Sonderwünsche hatte)
 - ein Maraskaner (der ist von sich aus auffällig und hat auch noch herumgeschnüffelt)

Fakten:

- ⌚ Fredojin war lediglich neugierig und hat sich umgesehen. Er war zur falschen Zeit am falschen Ort
- ⌚ Garwulf hat den Bader mit seinen Sonderwünschen beschäftigt um seine Zauber vorzubereiten und diese dann gezielt einzusetzen, dabei kam ihm die Anwesenheit des Maraskaners gerade recht

Die Witwe, Hesione Farnrich

Hesione Farnrich ist eine 1,65 große Frau. Sie ist etwas behäbig, hat graues langes Haar, welches bis zum Rücken reicht und das sie immer locker zurückbindet. Ihre dunkelbraunen Augen scheinen von einem leicht trüben Schleier überzogen. Sie sieht nicht mehr sehr gut und hört auch nicht mehr so gut. Doch haben die fehlenden Sinne ihr Magiegespür ein wenig geschärft. Hesione beherrscht die Zauber: Blick in die Gedanken, Gefunden!, Horriphobus Schreckgestalt, Motoricus, Vipernblick

Sie ist nicht besonders beunruhigt wegen des fehlenden Schattens. Was soll sie alte Frau schon ausrichten. Ihr Ende wird bald nahen und bis dahin kommt sie auch ohne einen Schatten aus. Mit etwas Galgenhumor betrachtet ist ihr Schatten ihr dann auch nicht beim Stricken im Weg.

Aussage (10 Tage in der Vergangenheit):

- ⌚ Sie weiß um den verlorenen Schatten des Schneiders und der anderen Menschen
- ⌚ Sie hat sogar das Gebrüll des Schneiders an dem einen Abend mitbekommen als sie am Fenster stand und sah jemand davon rennen
- ⌚ Vor wenigen Tagen saß sie abends beim Stricken und nahm jemanden wahr, der etwas murmelte, dann floh dieser (gelogen, Menschenkenntnis-Probe)

Fakten:

- ⌚ Hesione beobachtete mehr oder weniger gewollt den Angriff auf den Schneider, weshalb sie ins Visier von Garwulf geriet, auch wenn sie ihn nicht wirklich erkannt hatte

- 🕒 Tatsächlich konnte sie Garwulf als astrale Quelle wahrnehmen, als er bei ihr einbrach
- 🕒 Sie fragte ihn, ohne ihn zu sehen, ob er ihren Schatten auch nehmen wolle und das die Götter ihn dafür strafen würden
- 🕒 Daraufhin versteinerte Garwulf sie mit einem Paralysis und mit Reversalis Ecliptifactus Schattenkraft stahl er den Schatten, wobei sie ihn allerdings erkennen konnte

Laila sun Ladeira

Laila ist eine Hexe. Die noch recht junge Frau hat nach dem Tod ihres Vaters seinen Laden übernommen. Sie ist rund 1,80 Schritt groß und hat schwarzes lockiges Haar und grüne warme Augen. Ihr Begleiter ist ein rot getigelter Kater, der ebenso grüne Augen hat und meistens den Mäusefänger im Laden mimt. Lailas Laden ist nicht außergewöhnlich wenn man von der einen oder anderen exotischen Ware absieht.

Hier besteht für Sie als Meister die Möglichkeit den Helden den einen oder anderen exotischen Artikel zukommen zu lassen, doch beachten sie das Laila Geschäftsfrau ist. Je nachdem kann es auch sein, dass sie ihre Magie einsetzt, wenn nicht gerade ein Magier vor ihr steht.

Aussage (eine Woche in der Vergangenheit):

- 🕒 Sie wollte vor einigen Tagen abends ihren Laden verlassen, plötzlich hörte sie hinter sich ein Gemurmel und konnte sich plötzlich nicht mehr rühren
- 🕒 Dann hörte sie erneutes Gemurmel das länger dauerte und währenddessen wurde sie von hinten von einer Laterne angeleuchtet. Plötzlich löste sich ihr Schatten vom Boden und stand auf und dann setzte ein seltsames violettes Leuchten ein und der Schatten wurde förmlich hinter sie in das Leuchten gezogen
- 🕒 Dann hörte sie ein heiseres Lachen und jegliches Licht hinter ihr verschwand bevor sie sich wieder bewegen konnte
- 🕒 Sie fand lediglich den Schal des Maraskaners dort liegen
- 🕒 Seitdem wird sie als Paktiererin und Hexe bezeichnet und ihre Geschäfte laufen schlecht

Fakten:

- 🕒 Laila hatte einen Annäherungsversuch Garwulfs über Handelsgeschäft abgeblockt
- 🕒 Der Maraskaner Fredojin hatte dafür ihr Interesse geweckt und sie verstand sich gut mit ihm
- 🕒 Garwulf hat ihr aus verletztem Stolz und Rache aufgelauert
- 🕒 via Paralysis und Reversalis Ecliptifactus Schattenkraft stahl er den Schatten und fing ihn mit seinem Artefakt ein
- 🕒 Er hinterließ den Schal des Maraskaners, den er ihm vorher bei diesem entwendet hatte

Sollten die Helden auch die Möglichkeit in Betracht ziehen Kinder zu befragen, werden sie auf Matthis Turgredsson (Informationen siehe Anhang) treffen. Dieser ist mit der beste Freund von Fredojin in dieser Stadt und zur Zeit ein wenig ungehalten, weil es Fredojin wegen irgendetwas nicht gut geht und er auch kaum noch Zeit hat. Matthis ist felsenfest überzeugt, dass Fredojin nichts damit zu tun hat und auch bereit dies zu beweisen. Er wird den Helden helfen, wenn sie es zulassen.

Garwulf wird sich durch etwaige Nachforschungen der Helden gestört fühlen. Außerdem sieht er in Matthis eine Gefahr. Er wird eine günstige Gelegenheit abpassen um Matthis verschwinden zu lassen und ihn seines Schattens zu berauben. Dazu bringt er Matthis in sein Versteck, welches den Hort des Paktierers beherbergt. (Plan siehe Anhang).

Sollten die Helden Matthis Hilfe nicht angenommen haben werden sie von dem besorgten Fredojin darauf hingewiesen. Sein verschwundener Freund setzt ihn genug unter Druck um den Helden zu gestehen, was er in Verbindung mit Garwulf getan hat. Er wirkt älter als je zuvor und bittet die Helden notfalls auf Knien um Hilfe um Matthis zu retten. Er kann selbst nur sagen, bis wohin er Garwulf verfolgen konnte. Ab dort müssen die Helden sich auf ihre Intuition, ihre Zwergennase oder schlicht auf die Sinnenschärfe verlassen, um den Hebel zum versteckten Eingang zu finden.

Meisterhinweis: Je nachdem wie stark ihre Helden sind geben Sie ruhig einige Erschwernisse, ansonsten reichen gelungene Sinnenschärfe-Proben aus um Kratzspuren an einer Wand zu finden.

Sollten die Helden warten, bis Garwulf auftaucht, so werden sie zunächst Pech haben, da Garwulf erst einmal regenerieren muss und müde ist. Daher bleibt er in seinem Versteck.

3. Akt: Der dunkle Hort

Die Helden sollten sich über kurz oder lang dazu entscheiden in das Versteck von Garwulf einzudringen. Ob sie ihn zu diesem Zeitpunkt schon abgepasst und erledigt haben, oder ob dieser sich noch im Versteck befindet bleibt den Helden überlassen. Ausschlaggebend ist, dass sie nicht nur den Paktierer töten, sondern auch das Artefakt zerstören müssen.

Steigen die Helden die Treppen zum Versteck hinab, finden sie sich in einem langen Gang ohne Türen wieder. An dessen Ende macht der Gang eine Kurve nach links. (ein Grundriss findet sich im Anhang)

Meisterhinweis: Nach Belieben können in diesen Gang einige Fallen eingebaut werden.

Nun ist der Gang kürzer, aber immer noch ohne Türen und am Ende biegt er erneut nach links. Die Helden haben nun Ausblick in einen großen Raum, der im Halbdunkel liegt. Die einzige Lichtquelle stellen einige Kerzen und eine Kugel auf einem Sockel dar. Die Kugel gibt ein ganz seltsames Licht ab und ihr Inneres scheint zu leben (Bild im Anhang). Im hinteren Teil des großen Raumes kann man matt Gold glänzen sehen und wohl auch einige sonstige Schätze. Hier fallen jetzt Neugier-proben (für die Kugel) und Goldgier-Proben (für das Gold) an. Sollten die Helden die Schätze und die Kugel ignorieren können sie sich nach rechts wenden und dort eingesperrt in einen kleinen Raum Matthis finden. Dieser ist unversehrt und lediglich verängstigt und schattenlos.

Wenden sich die Helden nun der Kugel, bzw. den Schätzen zu, wird sich Ihnen der Schatzbewacher des Paktierers, ein Khidma'kha'bul-Dämon, in den Weg stellt. Dieser etwa hundegroße Dämon hat zwei Rattenartige Köpfe und verfügt über den Schwanz und Stachel eines Skorpions, der bedrohlich hin und her wippt.

Khidma'kha'bul

INI 16+1W6 PA 16 LeP 35 RS 5
Biss: DK N AT 10 TP 1W6+4
GS14 MR 12 GW 3 plus Anzahl Ratten

Besondere Kampfregeln und -manöver
Gezielter Angriff (SP statt TP), kleiner Gegner (AT +4 / PA +7), Regeneration 1

Meisterinformation: Sollten ihre Helden besonders kampfstark sein, dann könnten es unter Umständen auch zwei Dämonen sein oder Garwulf stößt während des Kampfes hinzu.

Nachdem die Helden den Dämon erledigt haben können sie den Paktierer aufspüren, sofern dieser nicht während des Kampfes getötet wurde. Garwulf wird sich nicht ergeben. Entweder die Helden schlagen ihn bewusstlos bzw. töten ihn oder Garwulf entkommt, woraus unter Umständen eine Fortsetzung des Abenteuers entstehen kann.

Doch durch das Verschwinden des Paktierers sind die Schatten noch nicht zurück. Die Helden müssen noch das Artefakt zerstören. Da es sich hierbei lediglich um eine „Glaskugel“ handelt kann diese mit einem einfachen Schwerthieb oder einem Wurf gegen die Wand zerstört werden.

Zerstören die Helden die Kugel, dann gilt es eine (nach Ermessen des Meisters) erschwerte Mutprobe erforderlich um nicht vor den Schatten zu fliehen oder sich auf den Boden zu werfen. Die Helden müssen sich den einen oder anderen Remppler der Schatten gefallen lassen und vielleicht mag der eine oder andere Schatten ein wenig „spielen“.

Wird die Kugel zerstört werden die Schatten freigelassen und suchen sich ihre Besitzer. Sollten die Helden die Kugel ohne Anwesenheit der Besitzer zerstören, dann dauert es länger, bis diese gefunden werden und die Schatten haben die Möglichkeit durch den gewirkten Ecliptifactus Schabernack zu treiben, anstatt direkt wieder ihre Verbindung mit ihrem Besitzer einzugehen. Sollten die Besitzer der Schatten zu weit weg oder tot sein zieht fortan ein herrenloser Schatten umher. Vielleicht heftet sich dieser den Helden oder einem der Helden an ohne, dass es bemerkt wird die Stadt hat fortan einen neuen „Poltergeist“.

Kurzum werden alle der im Abenteuer benannten Opfer ihren Schatten zurück erhalten. Die einen sind darüber mehr, die anderen weniger glücklich. Matthis ist für seine Befreiung den Helden dankbar und wird bis zu deren Fortgang recht anhänglich sein. Fredojin wird nun auch erleichtert sein und den Helden überschwänglich danken und sie einladen. Seine ganze Art hat sich verändert und er ist wieder redselig und extrovertiert. Auch wirkt er als hätte man ihm eine zentnerschwere Last von den Schultern genommen. Zwei Tage später wird Fredojin ein Theaterstück über die Geschichte der Helden vorführen mit extra dafür gefertigten Figuren. Natürlich lässt er sie dabei noch heldenhafter dastehen. Sollten die Helden schon weitergereist sein wird sie wohl zumindest die Erzählung des Theaterstücks einholen. Vielleicht erkennt man sie auch wieder.

Der Lohn der Mühen beläuft sich für die Spieler auf 120 AP. Je nach Länge und für gutes Rollenspiel können noch bis zu 30 AP zusätzlich vergeben werden.

Anhang A: NSC Übersicht

Fredojin der Schattenspieler

Fredojin ist ein Maraskaner, der sich nun stark auf die 50 zubewegt. Er ist 1,76 Schritt groß und recht schmal gebaut. Er trägt sein schwarzes, schulterlanges Haar offen und bindet es mit einem Tuch aus dem Gesicht. Hier und da mag ihn schon eine graue Strähne zieren. Die braunen Augen des Mannes strahlten bisher immer Freude aus, doch in letzter Zeit haben sie ein wenig ihren Glanz verloren. Seine Kleidung war sicherlich einmal gut, ist aber inzwischen häufig geflickt. Zudem ist Fredojin magisch begabt, allerdings nur scharlatanisch ausgebildet, was aber für seine Zwecke ausreicht.

Der alternde Maraskaner stammt aus Maraskan selbst, wo er die Kunst des Schattenspiels von seinem Meister erlernte. Doch ihn zog es nicht nur durch seine Heimat, sondern schließlich auch auf den Kontinent, denn jeder hat ein Recht auf einzigartige Geschichten. Er begann Aventurien zu bereisen, doch auf seinem Weg bremste ihn immer wieder seine eigene Spielsucht, mit der er auch schon einige Male seine Tageseinnahmen verspielte. Dies wurde ihm auch in dieser Stadt zum Verhängnis. Er konnte gar nicht aufhören mit dem charismatischen Fremdji (Garwulf) ihm gegenüber zu spielen, bis sein ganzer Besitz, also auch sein Planwagen mit dem Schattentheater verspielt war. Tieftraurig wollte er von dannen ziehen, doch Garwulf machte ihm ein unwiderstehliches Angebot. Für einige Gefallen, die wer ihm tun sollte würde er seinen Wagen, sein Schattentheater und sogar einige Dukaten obendrauf erhalten. Doch als er von den Schattendiebstählen erfährt beginnt sein „dunkles“ Geheimnis an ihm zu zehren und ihn ein wenig seiner Kräfte und seiner Leidenschaft zu berauben.

Werte für Fredojin:

Prof.: Theaterzauberer und Erzähler
MU:12 KL:12 IN:13 CH:14
FF:13 GE:11 KO:10 KK:12
LeP:28 AsP:43 MR:6

Zauber:

Kompetent in Illusion (9-12), Durchschnittlich in Umwelt und Objekt (6-9), Motoricus 12

Garwulf Tendessar von Heidenstein

Garwulf ist ein etwa 1,78 Schritt großer Mann mit dunklem Haar, grauen, aufmerksamen Augen und einem charismatischen Äußeren. Er ist gutaussehend und besitzt aufgrund seiner Herkunft (Heidenstein ist eine Burg mit einem kleinen Lehen) auch eine gewisse höfische Etikette. Er trägt zumeist lederne Hosen, ein sauberes Hemd und eine Brokatweste. Dazu eine

leichte Waffe am Gürtel. Er stellt sich als Händler vor, der nach neuen Geschäftsbeziehungen sucht.

Garwulf wurde von einem Magier des *Kampfseminars zu Andergast* auf dessen Reisen ausgebildet. Garwulf zog los und war darauf bestens vorbereitet, dachte er, doch nicht auf alles. Dort wurde er von Orks angegriffen und musste sich mühevoll erwehren. Er beschwor seinen Schatten als Hilfe heran, doch sein Zauber misslang ihm unrettbar und der Rückschlag des Zaubers traf ihn hart. Sein Schatten verschwand. Ohne Schatten, zerschunden und verwundet wurde er von von einem Magiermeister im Finsterkamm gefunden und wieder zu Kräften gebracht. Dieser lehrte Garwulf den Reversalis zu wirken und schickte ihn, als er wieder gesund war wieder davon. Doch immer wieder jagte man den jungen Magier ohne Schatten bar jeder Gastfreundlichkeit davon.

Garwulf wusste nicht mehr weiter und ging schließlich nur noch zu bewölkten Zeiten oder nach Sonnenuntergang in Dörfern und Städten ein und aus. Schließlich legte er sich einen Tarnung als Händler zu um nicht als Schwarzmagier zu gelten. Handschuhe verbergen sein Magiesiegel. Doch sein Geheimnis quälte ihn und schließlich kam ein Gedanke in ihm auf. Sorgsam eingepflanzt und gehegt in der Menschenseele, die so verletzt war nutzte Tasfarelel die Gunst der Stunde um die Gier in Garwulf zu wecken und in ihm den Wunsch nach Macht zu schüren. So begann dieser mit Hilfe seiner Magie nach einem anderen Weg zu suchen um Schatten einzufangen und zu speichern und erschuf den Schattenkäfig (siehe Bild im Anhang). Mittels des Reversalis Ecliptifactus löst er die Schatten und fängt diese mit seinem Artefakt ein.

Werte für Garwulf:

Prof.: Andergaster Kampfmagier und Zholvar/Tasfarelel - Paktierer
MU:14 KL:13 IN:15 CH:14
FF:11 GE:12 KO:12 KK: 12
LeP:30 AsP:44 MR:8

Zauber:

Kompetent in Schaden (9-12), Durchschnittlich in Eigenschaften (6-9), Ecliptifactus 11, Erfahrung in Einfluss (3-6)

Pakt:

Gier Erzeugen 9 (WdZ s. 247), Pech Wünschen (WdZ s. 247ff), Zholvars Warnung (WDZ s. 248), Kennt den Wahren Namen vom Wachdämon, Sollten ihre Spieler ihm zu früh zu nahe kommen kann er gegebenenfalls auf bis zu 50 Punkte "Dämonische Hilfe" zurückgreifen (WdZ s. 242)

Matthis Turgredsson

Der junge Thorwalersohn ist gerade mal acht Jahre jung sein, misst dafür aber schon stolze 1,53 Schritt. Er kommt da ganz nach seinem Vater Turgred Thuridsson. Außerdem hat der Junge rotes Haar, Sommersprossen und ein freches Grinsen. Dem neugierigen Blick seiner blaugrauen Augen entgeht kaum etwas.

Matthis mag kein besonders folgsamer Junge, aber dafür ein herzenguter Freund sein. Er hatte den maraskanischen Schattenspieler gleich ins Herz geschlossen. Er liebte die exotischen Geschichten des Mannes und verpasst keine Vorstellung. Er durfte sich sogar mal die Puppen anschauen und die eine oder andere Bewegung. Er ist darin aber nicht besonders geschickt. Dennoch bemerkt er, dass Fredojin irgendwas bedrückt und bisher hat er es nicht herausbekommen, was sich aber im Verlauf des Abenteuers durch die Helden ändert. Matthis will seinem Freund helfen, aber er hat auch Angst vor dem Schattendieb, was er natürlich nicht zugeben wird.

Grimbosch, Sohn des Groborosch

Grimbosch ist stattliche 1,32 kurz. Er hat braunes langes Haar und einen stolzen Bart, der so kunstvoll geflochten ist, dass er ihn nicht bei der Arbeit behindert. Seine kohleschwarzen Augen und seine besonders feine Nase sind auf feinste Goldadern oder Edelsteinvorkommen geschult.

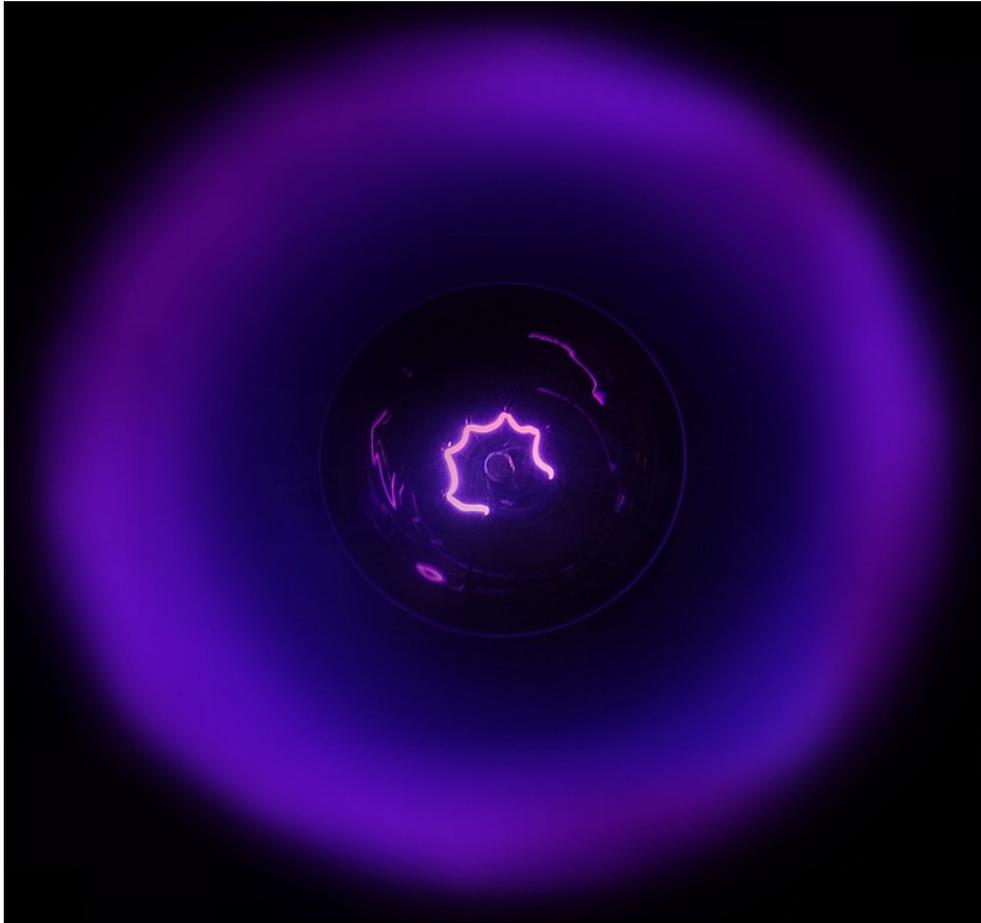
Der Zwerg Grimbosch ist ein Edelsteinhandwerker und Goldschmied aus dem Kosch. Er reist herum um seltene Edelsteine zu erwerben und sie in kunstvolle Kleinode zu hüllen, wobei er sie dafür möglichst naturbelassen (nur ein bisschen schleifen und polieren) in Gold oder Silber einfasst. Bei seiner Arbeit ist er sehr gewissenhaft und konzentriert. Seinen Schatten zu verlieren durch Drachenmacht ist für ihn furchtbar und er wird sich nicht mehr aus seinem Zimmer herauswagen. Doch den Helden verspricht er (wenn es denn sein muss) für das zurückholen seines Schattens eine Belohnung in Form von Schmuckstücken, die er anfertigen kann.

Anhang B



Quelle: Eigenbau mit Maptool

Anhang C



Quelle:
Michael Laukeninks
<http://http://lauke.net>

Mit freundlicher Genehmigung von Herrn Laukeninks