

Schicksalsbande

von
Sindbad Adler

Spielsystem: Splittermond
Spielwelt: Feenwelt, daher genauer Ort nicht relevant

Dieses Abenteuer ist insbesondere an die Spieler gerichtet und hängt daher nicht von der Wahl der Helden ab. Wichtig ist vor allem der Lebenswille der Helden und eine Aufopferungsbereitschaft. Da man viele Stränge gleichzeitig bearbeiten kann, bietet sich eine kleine Heldengruppe von 1-3 Spielern eher an, die sich bereits kennen und miteinander im besten Falle vertraut sind.

Empfohlene Fertigkeiten:

1. Tag: Soziale Fertigkeiten, Handwerk
2. Tag: Soziale Fertigkeiten, Orientierung, Kampf
3. Tag: Kampf, Orientierung

Ein typisches Klischee ist für jeden Spieler, dass es mit dem Tod endet. Aber was ist nun, wenn der Tod erst der Anfang ist, oder besser gesagt wieder und wieder ein Neuanfang? Wie oft ist man bereit zu sterben, wenn man es kann? Und wie oft wird man wohl sterben können? In diesem Abenteuer wird der Tod zu einem Spielelement gemacht, auf das die Spieler zurückgreifen können.

Vorwort

Manche denken vielleicht an 'Täglich grüßt das Murmeltier' (Film), 'Re:Zero' (Anime), 'Zelda: Majora's Mask' (Spiel) oder gar 'Die Hütte im Wald' (Abenteuer). Tatsächlich waren viele Einflüsse Faktoren für das Abenteuer, wobei darauf geachtet wurde, dass man keine Vorteile durch Vorkenntnisse hat und der Spielspaß erhalten bleibt. Das Abenteuer ist höchst dynamisch aufgebaut und kann daher eine Herausforderung für den Spielmeister darstellen. Es wird daher empfohlen mit Spielsteinen stets den aktuellen Handlungsstrang von allen wichtigen Personen zu markieren.

Durch Charakter-getreues Rollenspiel kann das Abenteuer sich sehr in die Länge ziehen, wobei der Spielspaß keinesfalls darunter leidet. Spielen Sie als Meister daher bekannte und bereits gemeisterte Ereignisketten auch gerne im Schnelldurchlauf aus.

Regeln

Stirbt ein Held oder Aylara vor dem Erwachen ihrer Macht, wird die Zeit zurückgedreht zum Morgen des ersten Tages. Ein Verstorbener Held bekommt das kumulative Merkmal *Gestorben* +1 gesetzt. Dieses Merkmal gleicht *Erschöpft X*, wobei der Malus nur durch eine Ruhephase um 1 verringert wird. Andere zurückgesetzte Helden, die nicht verstorben sind, erhalten auch kein zusätzliches Merkmal. Man beachte, dass der Malus zwar gemindert wird, jedoch nicht das Merkmal entfernt wird!

Sobald sie einem Charakter, der kein Spieler ist, erklären, dass sie in der Zeit zurück reisen oder ähnliches, erhalten sie umgehend *Sterbend 3 (Gesetz der Feenwelt)*, wobei das Siechtum den Grad 4 aufweist und nur mit dem Tod beglichen werden kann.

Die Welt

Die Helden befinden sich in der Feenwelt und gleichnamigen Königreich Lugardos. Vor beinahe 10 Jahren ist die letzte Herrscherin im langwierigen Kampf gegen die Derwische gefallen. Wie es das Gesetz von Lugardos vorgibt, müssen 10 Jahre in Trauer und Chaos verbracht werden, ehe die Wahl der neuen Herrscherin beginnt. Die Welt selbst sucht sich fähige Kandidatinnen aus und zeichnet diese mit dem Mal der Königin, einem glänzenden Stein, der mit dem 16. Lebensjahr aus dem Körper wächst. Sobald die Wahl der Herrscherin beginnt, wird der Stein erstrahlen und seine ganze Macht freigeben. Mit eben jener Macht ist man beinahe unantastbar und die magischen Kräfte steigen immens. Es sind nun nicht mal mehr volle drei Tage, bis die Wahl beginnt und die Kandidaten ihre Mächte erhalten.

Die Hauptstadt liegt grob fünf Tagesreisen per Kutsche entfernt von der Villa di Lievere, wo das Abenteuer spielt und ist somit nicht erreichbar. Aylara, eine der Anwärterinnen, ist dort in der Obhut von Johnpa di Livere. Sie ist wahrscheinlich die Erwählte, die am meisten gehasst und gefürchtet wird. Es existiert eine Weissagung, die eine silberne Dämonenherrscherin verkündet, doch wird kein expliziter Zeitrahmen dafür gesetzt.

Ein kleines Dorf liegt einen Wegmarsch von 4 Stunden durch den Wald entfernt vom Anwesen. Der Wald teilt sich in zwei Gebiete, den nördlichen und südlichen Teil. Während der Südliche tagsüber hell erleuchtet ist, liegt der Nördliche stets im Schatten der Gebirge. Dort hausen finsternen Dämonen, wie der Verschlinger. Nachts dringen diese sogar in den südlichen Teil vor, sobald die schützende Sonne verschwunden ist. Tief im nördlichen Waldgebiet liegt der Höhensturz, ein alter Turm, von dem viele Verzweifelte gesprungen sind, um den Tod zu finden.

In dieser Welt herrscht die Magie anders. Elementare Magie (Fels, Feuer, Licht, Natur, Schatten, Wasser und Wind) sind begünstigt (+2 Probenbonus, -(K)2V1 Kosten), während alle anderen Magieschulen gestört werden (-2 Probenmalus, +(K)2V1 Kosten). Es gibt Sternenglanzsteine, die sich je nach Träger auf ein Element und einen passenden Zauber einstellen, der mit arkaner Kunde ausgeführt werden kann ohne eine Probe zu würfeln (Zeit und Fokus bleiben erhalten).

Gerade durch die chaotischen Zeiten haben sich auch dunkle Kulte gebildet, die eine Herrschaft der Dämonen herbei sehnen. Ein Anführer eines solchen Kultes ist Satanis, der Dämonenbeschwörer. Ihm untergeben sind noch 3 Kultisten, wobei einer von ihnen Gastion ist.

Es existiert in dieser Welt lediglich ein normaler Mond und jener hat einen normalen Tageszyklus. Auch sind die auf Lorakis bekannten Götter hier nicht vertreten, dennoch glauben viele Leute an Lyra, die Sonnenherrin und Gesinnung der Welt, und an Bohl, den Hüter der Nacht.

Charaktere

Johnpa di Livere: Alb, Alter ungewiss, gräuliche Haut, weißes Haar links und schwarzes rechts, ein grünes und ein gelbes Auge. Der Kleidungsstil ist ungewohnt. Ein Zylinder, ein Streifenanzug, wobei Hose und Jacke unterschiedliche Farben haben. Ein feiner Zierstock.

Er ist der Gönner von Aylara und Beschützer des Landstriches. Zudem gilt er als Ziehvater der Schwestern, die er vor 16 Jahren im Wald ausgesetzt fand. Aylara nahm er vor 13 Jahren aus der Stadt mit. Charakter: Vorsichtig, aufgesetzt, freundlich, höflich, neugierig

Lizi: Demy (Katze), Alter 17, blaues Haar, normaler Hautton. Von einer Katze hat sie Ohren sowie einen blauen Schwanz, die sie beide aber verbergen kann. Kleidungsstil: Hausmädchenkleidung, da sie angestellte im Anwesen ist.
Charakter: Perfektionistisch, nimmt kein Blatt vor den Mund, lästernd, abweisend

Laya: Demy (Katze), Alter 17, rotes Haar, normaler Hautton. Sie ist die Zwillingsschwester von Lizi und kann ebenfalls Ohren und Schwanz verstecken. Kleidungsstil: Hausmädchenkleidung.
Charakter: Neugierig, bestimmend, nimmt kein Blatt vor den Mund, lästernd

Aylara: Albin, Alter 29, junge Schönheit, silbernes Haar, blaue Augen und je nach Tag ein unterschiedliches Kleid (rot, blau, gelb und schwarz). Sie ist eine Königsanwärterin. Trägt das Symbol der Königin auf ihrer Stirn (blauer Edelstein), der aus dem Kopf wächst.
Als der Stein sich mit 16 Jahren bildete, wollten manche in der Kaiserstadt sie umgehend töten aus Angst vor der Weissagung, doch Johnpa hat sie gerettet und beschützt sie seither. Sie will, falls sie Königin wird, für Gleichberechtigung und gegen Unterdrückung vorgehen.
Charakter: Freundlich, hilfsbereit, neugierig, strebsam, aufgeschlossen.

Der erste Morgen

Ihr liegt gemütlich auf weichen Betten und riecht den Duft von Kamille und Rosen. Langsam macht ihr die Augen auf und erkennt eine unbekannte Decke über euch. Ihr liegt in einem Federbett und die Sonne strahlt durch ein geöffnetes Fenster hinein. Neben eurem Bett ist eine Wasserschüssel und ein Tablett mit kleineren Leckereien bereit gestellt.

*Von draußen hört man den leisen Hufschlag von ankommenden Pferden und das Gepolter eines Fuhrwerks. Das Geräusch stoppt und scheint darauf zu deuten, dass die Kutsche ihr Ziel erreicht hat. Zwei liebliche Stimmen erklingen im Chor:
„Wir begrüßen Sie zurück, werter Herr di Livere!“*

Die Helden dürfen eine passende Erinnerungsprobe werfen. Ab einer 25 abzüglich der Stufe von *Gestorben* können sie sich an einen riesigen Schatten erinnern, der gesagt hatte: „Dein Schicksal wurde mit ihrem verwoben! Erfülle es!“

Nun beginnt das Spiel, wobei die Helden recht frei in ihren Tagesplanungen sind. Bis zum Mittag wird Johnpa di Livere mit Ankommen, Auspacken und einigem Papierkram haben. Lizi und Laya werden in der Küche das Mittagessen vorbereiten, freuen sich

aber auch über Unterstützung. Aylara kam vor Kurzem erst vom Joggen zurück und ist bis zum Mittagessen frei in ihrem Tun, sodass die Helden sich mit ihr unterhalten können.

Sie sollten sich als Spielmeister nun einen groben Plan machen, was die Bewohner des Anwesens in ihren normalen Tagesabläufen tun werden und dies relativ konsistent halten. Möglichkeiten sind Bürokratie, Putzen, Gartenarbeit, Kochen, Jagen, Waschen, Lernen, Lesen, Spazieren und vieles mehr. Sie können die normalen Tage so komplex gestalten, wie sie nur wollen und kreativ sind.

Dabei sollten die Helden Gelegenheiten bekommen sich den Leuten anzuschließen, Informationen auszutauschen oder gar zu helfen. Die Einstellung zu den einzelnen Personen kann in vielen Fällen eine wichtige Rolle spielen.

Gerade der erste Durchlauf kann von Ihnen deutlich intensiver ausgespielt werden, da die Helden womöglich noch nicht wissen, wozu sie in der Lage sind und welche Konsequenzen ihr Handeln hat. Mit der Häufigkeit der Tode können sie jedoch auch Vorspulen lassen, wenn die Helden zu einem bestimmten, bereits erreichten Handlungsstrang hin wollen. Die Einstellung wird jedoch jedes Mal ebenso zurückgesetzt.

	Start	Einstellung		
Johnpa di Livere	-2			
Aylara Light	0			
Lizi	-2			
Laya	-2			

Ereignisse

Die hier aufgelisteten Ereignisse finden Sie im Anhang in den Handlungssträngen wieder. Nicht jedes Ereignis wird immer eintreten. Die aufgeführten dienen zur kurzen Erklärung, was mit dem Ereignis gemeint ist und was grob passieren soll. Schmücken Sie die Szenerie selbst nach Belieben aus.

Mo 10:00 Bei der Begrüßung können die Helden nicht sonderlich agieren. Ihnen wird das Mittagessen in zwei Stunden als Zusammenkunft nahe gelegt. Danach geht jeder seinen Aufgaben nach, außer Aylara, die gerade frei ist.

Mo 12:00 Begrüßung beim Mittagessen. Hier wird den Helden erklärt, dass sie einfach bewusstlos in der Parkanlage des Anwesens aufgetaucht sind. Sie haben einen ganzen Tag geschlafen.

Mo 14:00 Laya hat die Aufgabe Feuerholz zu

sammeln und zu schlagen. Daher geht sie in den lichten Wald. Um 15 Uhr wird sie von 6 Teufelswespen angegriffen. Die Werte finden Sie im Anhang. Um sie rechtzeitig zu bemerken gilt eine Wahrnehmung gegen 24 zu schaffen.

Mo 15:00 Eine Infizierung führt dazu, dass man binnen 30 Stunden den Tod erleidet, wenn man die verfluchte Krankheit nicht los wird. Das Siechtum auf der Krankheit ist Grad 3 und kann nur durch eine seltene Salbe entfernt werden. Im Dorf gibt es davon genau eine zum Preis von 1 Solar. Man kann diese auch selbst herstellen, dafür benötigt man Kräuter aus dem Wald (erweiterte Naturkunde gegen 30 mit 6 FP) und zusätzlich die Herstellung (erweiterte Alchemie gegen 26 FP 3 in Gifte/Gegengifte).

Mo 18:00 Laya bricht vor dem Anwesen zusammen und ist fiebrig. Lizi wird sie sofort ins Bett tragen. Johnpa wird feststellen, dass es sich um eine dämonische Infektion handelt.

Mo 21:00 Empfang von Gastion. Hier hat Gastion, einer der drei Kultisten von Satanis um eine Audienz gebeten. Hat man bereits einen Kampf gegen die Kultisten geführt, könnte einem die große, wulstige Narbe im Gesicht auffallen. Die Unterredung geht um eine aufgesetzte Besorgnis wegen der Sicherheit der Anwärtlerin und ob sie nicht lieber von seinem Gefolge zur Hauptstadt eskortiert werden sollte. Dieser Gesuch wird von Johnpa natürlich abgelehnt.

Di 9:30 Zwei Dämonen haben einen Hinterhalt gelegt. Zwar sind sie kein Problem für Aylara, doch sie wurde mindestens einmal getroffen, wenn die Helden sie nicht beschützt haben.

Di 10:10 Aylara kommt zurück zum Anwesen mit einem Kratzer und erklärt sich vor Johnpa. Dieser wird die Gefahr riechen und aus Übermut heraus alleine weg fliegen. Er wird den Wald absuchen und letztlich beim Höhensturz fündig werden.

Di 12:30 Lizi wird die mystische Salbe für den vollen Preis abkaufen und sich unverzüglich wieder aufmachen, um ihrer Schwester zu helfen.

Di 12:45 Kemalia ist eine Sympathisantin einer anderen Kandidatin und wird danach gerne Steine in den Weg legen. Bei Berührung wird das alte Öhmchen, das gerade Obst kauft, den Fluch Verhängnis auf einen wirken.

Di 15:00 Die Dämonen haben einen weiteren Hinterhalt vorbereitet. Es sind wieder zwei Stück, doch ist Lizi nicht so stark wie Aylara. Sollten sie Lizi alleine angreifen werden sie aus Versehen die Salbe zerbrechen. Dies geschieht auch, wenn Lizi als verletzt eingestuft ist.

Di 18:30 Die Zukunftsvisionen handeln vom Tod selbst. Er kann das Gesehene nicht ganz deuten, doch hat er ein ungutes Gefühl. Helden mit denen er sich versteht, wird er daher aufsuchen und ihnen die Kugeln zeigen.

Di 20:00 Johnpa oder Aylara zeigen euch die Sternenglanzperlen, wenn ihr euch wohl mit ihnen gestellt habt. Doch sind diese unter Verschluss. Der Raum selbst ist mit einem überdurchschnittlichen Schloss gesichert (Schwelle 25 FP 6) und der Schaukasten ebenfalls, wobei man das Glas des Kastens auch einfach einschlagen kann.

Di 21:20 Lizi wird aus unverkennbarer Wut zum Berserker und erhält sowohl dauerhaft den Effekt vom Blutigen Antlitz als auch die Effekte von der Meisterschaft Berserker. So wird sie die Helden sofort aufsuchen und rasend angreifen, bis sie stirbt.

Di 23:50 Aus Trauer springt Lizi vom höchsten Turm des Anwesens und beendet ihr Leben.

Di 0:00 Mitternachtsfluch! Johnpa ist eine Fee auf der selbst ein Fluch lastet. Immer zum Neumond hin, verschwinden ihm die Kräfte und er wird alt und gebräuchlich. Der Zustand hält bis er das nächste mal in einer Nacht ein Stück des Mondes sieht. Dies ist auch der Grund, warum er am Mittwoch keine sonderliche Hilfe darstellt und ggf. die Helden nicht begleiten wird.

Mi 8:00 Aylara geht erneut im Wald joggen, sobald die ersten Lichtstrahlen der Sonne die Finsternis aus dem Wald vertreiben.

Mi 8:00 Lizi und Laya werden zum Dorf aufbrechen für die wöchentlichen Besorgungen. Mehl, Eier, Gemüse und Obst, sowie Wein und Milch werden mit der Kutsche eingekauft. Währenddessen kann es passieren, dass Laya mit Verhängnis verflucht wird.

Mi 9:20 Ein weiterer Hinterhalt wurde Aylara gestellt, doch dieses Mal ist es sogar ein Kultist mit vier Dämonen. Prinzipiell sind Helden egal, wenn sie im Kampf bewusstlos werden oder sterbend sind. Der Auftrag ist einzig Aylara weg zu bringen. Geben Sie den Helden ggf. die Chance sterbend zur Villa zurückzukehren.

Mi 9:30 Aylara wird zum Höhensturz im dunklen, nördlichen Wald verschleppt und dort im Turm angekettet. Ein Kultist entzieht ihr durchgehend ihren Fokus, sodass sie nicht auf ihre Macht zurückgreifen kann.

Mi 14:00 Johnpa ist von den dunklen Omen überzeugt und gibt Helden, denen er traut eine Sternenglanzperle, die sich an den Charakter anpasst. Natürlich ist diese geliehen, bis die Gefahr vorüber ist.

Aylara's Rettung

Mi 17:00 Wenn Aylara von ihrer morgendlichen Runde nicht wieder gekommen ist, wird er Laya und Lizi unverzüglich zur Rettung losschicken. Die Helden können sich nun gerne anschließen.

Mi 17:30 Die Spurensuche im Wald hat nach Johnpa Vorrang. Die beiden sind geübte Jäger, wodurch sie schnell eine Fährte finden und diese in den nördlichen Wald verfolgen können. Wenn Johnpa bereits gefangen ist, kommen sie auch selbst auf die Idee.

Mi 18:00 Satanis wird Aylara als Marionette missbrauchen und zwingt sie ihren Gönner zu ermorden, während dieser ebenfalls angekettet bereits schwer verwundet ist. Im Unterbewusstsein bekommt sie dies alles mit. Ist wiederum Aylara im Anwesen, wird Gastion seinen vermeintlichen Freund hinrichten und den Gnadenstoß geben.

Mi 19:00 Der Verschlinger ist sicherlich eines der größten Gefahren im dunklen Teil des Waldes. Mit ihm ist nicht zu spaßen und es wird so oder so ein erstaunlich harter Kampf, bei dem der Tod nicht ungewiss ist. Sollte der Verschlinger besiegt worden sein, können sie die Verfolgung weiter aufnehmen. Sind die Schwestern im Kampf gefallen, muss selbst mit Jagdkunst gegen 25 eine Fortschrittszahl von 5 erreicht werden, wobei jede Probe 1 Stunde dauert.

Mi 22:00 Eine der möglichen Endschlachten beginnt. Satanis ist selbst mit allen verbleibenden Kultisten zum Anwesen aufgebrochen. Wegen der Barriere können Dämonen das Anwesen nicht betreten, dennoch stellt auch Satanis, Gastion und mindestens ein dritter im Bunde eine Gefahr dar. Es wird kein offener Krieg, sondern die Gestalten versuchen sich heimlich zu bewegen und mit Hinterhalten zum schnellen Tod zu führen.

Mi 23:50 Kommen die Helden vor 0:00 am Turm an, erwarten sie die restlichen Kultisten sowie zwei Dämonen am Turm. Satanis ist unbeeindruckt und überlässt euch seinen Handlangern, während er in den Turm geht, um im richtigen Moment sein Werk zu vollenden.

Mi 23:58 Nun heißt es schnell sein. Noch zwei Minuten bis Mitternacht, folglich 240 Ticks Zeit. Doch die Diener versperren den Weg in den Turm und Satanis wird drinnen ebenfalls noch ein Gegner.

Mi 0:00 Zeitgleich mit dem Erwachen ihres wahren Potentials stößt Satanis ihr einen Dolch ins Herz. Sein Begehrt ist der Stein der Königin, der nun erwacht ist. Bei diesem Tod kommt es tatsächlich als einziges nicht zu Neustart und das Abenteuer ist beendet (Aylara's Tod beim Erwachen).

Sobald die Helden es vollbracht haben, dass Aylara um 0:01 des Donnerstages noch lebt, ist ihr wahres Potential bereits erwacht und die Wahl der Königin hat begonnen.

Eine Druckwelle aus wohltuendem, gleißenden Licht breitet sich von Aylara ausgehend aus. Während ihr euch an dem Licht wärmt und labt, werden die Körper eurer Feinde einfach zersetzt und als Staub im Wind verweht.

Anmutig kommt Aylara zu euch, wie das Bildnis einer Göttin. Dann spricht sie in den bekannten, lieblichen und unpassend kindlichen Ton: „Vielen Dank für alles!“

Dann friert die Szenerie ein. Schwärze umhüllt euch und eine flüsternde Stimme sagt: „Euer Schicksal ist erfüllt!“

Benommen schlagt ihr die Augen auf und erkennt den Ort eurer letzten Erinnerungen vor den Ereignissen in Lugardos. War dies alles etwa nur ein Traum? Hat euch irgendeine dunkle Präsenz einen Alptraum in Schleife durchleben lassen? Dabei hat sich alles so echt angefühlt.

Während ihr noch euren Gedanken hinterher rennt und versucht Ordnung in euren Kopf zu bringen, was nun wahr und was Traum war, bemerkt ihr kaum die silberne Haarsträhne, die von eurem Hemd hinunter gleitet...

Aylara's Tod beim Erwachen

Eine Druckwelle aus Schwärze und Verzweigung stößt euch nach hinten und ihr verliert das Bewusstsein. Als ihr eure Augen aufmacht, erkennt ihr den Ort eurer letzten Erinnerung vor Lugardos. War dies etwa alles nur ein Traum gewesen? Als ihr euch betrachtet, erkennt ihr Wundmale dort, wo ihr verwundet wurdet und ihr fühlt euch geschlagen.

Belohnung

- 5 EP – Aylara zu ihrer Macht verholfen
- 1 EP – Je Einstellung > 3 bei NPCs
- 1 EP – Töten des Verschlingers
- 1 EP – Töten von Satanis
- 1 EP – Einsetzen der Sternenglanz kugeln
- 1 EP – Kemalia's Fluch aufgehoben
- 1-3 EP – Falls Johnpa, Lizi & Laya noch leben
- 0-2 Rollenspielpunkte
- Entfernen der *Gestorben X* bei gutem Ende.
- Reduzierung auf *Gestorben 1* bei Schlechtem.

Anhang A – Werte

Teufelswespe

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	12	3	10	24	1	24	21
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	19	1W6	8	5	Scharf 2		

Dämmersicht, Schwächlich, Betäubungsimmunität, Krankheitserreger (Blut 3 / Infizierung), Verwundbarkeit gegen Lichtschaden

Dämonen

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	18	10	10	26	1	24	21
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	19	1W6+6	8	5	Scharf 2		

Umreißen, Vorstürmen, Dunkelsicht, Schwächlich, Betäubungsimmunität, Erschöpfungsresistenz 2, Furchterregend 20, Schmerzimmunität, Gift (Blut 4 / Blutend / 60), Verwundbarkeit gegen Lichtschaden, Wesen der Finsternis, Taktiker
Athletik 15, Heimlichkeit 14

Kultist

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	10	8	24	27	3	25	25
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Dolch	25	1W6+3	6	4	*		

*Durchdringung 2, SR ignorieren 2, Blutend 1
Athletik 12, Heimlichkeit 14, Zähigkeit 11
Dämmersicht, Zäh, Schmerzresistenz

Satanis

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	10	9	24	27	3	25	25
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Dolch	25	1W6+3	6	4	*		

*Durchdringung 2, SR ignorieren 2, Blutend 1
Beherrschungsmagie, Todesmagie und Schattenmagie auf 24 (Zauber bis einschließlich Grad 4).

Der Verschlinger

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
9	14	15	8	30	4	34	25
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Biss	24	3W6+6	12	5	Kritisch 4		
Klauen	23	1W6+3	8	5	*		

* Exakt 2, Kritisch 2, Wichtig, Umklammern Halten, Würgegriff (STÄ 8), Umreißen, Vorstürmen, Dunkelsicht, Koloss 2 (Biss, Klauen),

Betäubungsimmunität, Erschöpfungsresistenz 2, Giftimmunität, Furchterregend 25, Schmerzimmunität, Gift (Blut 4 / Blutend / 60), Verwundbarkeit gegen Lichtschaden, Wesen der Finsternis, Taktiker

Lizi

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	12	9	24	28	1	26	25
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Morgenstern	25	3W6+6	12	6	*		

*Wichtig, Scharf 3, Kritisch 2, Ablenkend 1, Lang Athletik 15, Diplomatie 10, Empathie 13, Redegewandtheit 10, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 16

Laya

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	10	8	24	28	1	26	25
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Elementstrahl	25	2W6+6	7+3	6	*		

*FO: Kosten 3 (1W6: 1-2: Feuer, 3-4: Eis, 5-6 Blitz)
Akrobatik 14, Athletik 13, Diplomatie 14, Empathie 16, Heilkunde 17, Redegewandtheit 15, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 13

Johnpa (Mo und Di)

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	8	8	42	30	1	26	25
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Stock	22	2W6	8	4	*		

*Stumpf

Akrobatik 14, Athletik 13, Diplomatie 14, Empathie 16, Redegewandtheit 15, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 13, Beherrschungsmagie 25 (sämtliche Zauber samt Grad 4)

Aylara

GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	7	40	26	1	24	24
Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Lichtstrahl	25	2W6+6	7+3	6	Geblendet 2, **		
Lichtwelle	25	3W6+4	10+3	6	Geblendet 1, bis 3 Ziele,*		

*FO: Kosten 8V2, **FO: Kosten 4V1
Akrobatik 14, Athletik 13, Diplomatie 14, Empathie 16, Redegewandtheit 15, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 13, Lichtmagie 25 (alle Zauber bis Grad 4), Heilmagie 20 (Heilung)

Anhang B – Karten



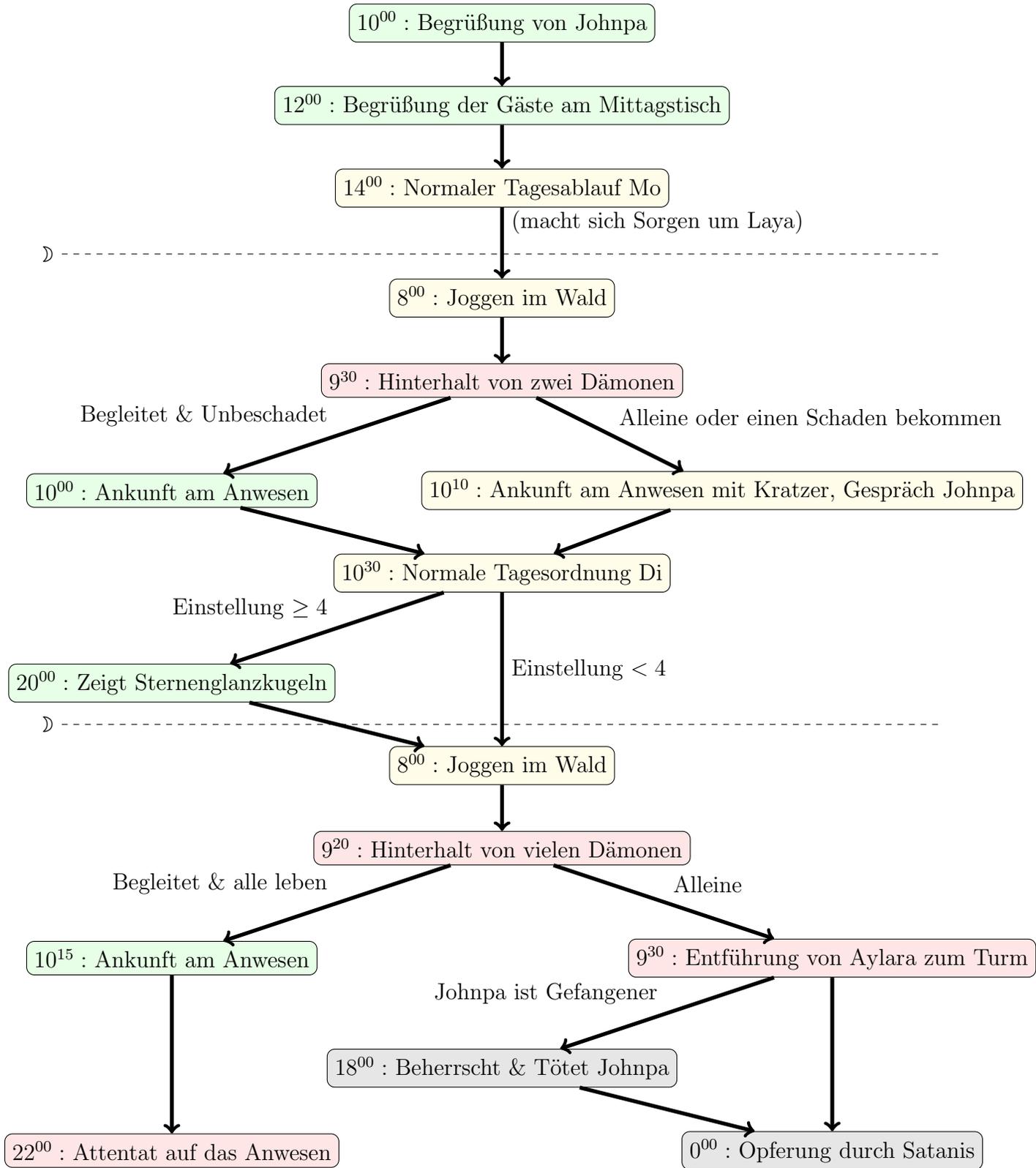
Erdgeschoss (von links nach rechts, oben nach unten:
Küche, Speisesaal, Lager, Flur, Treppe nach oben, 2
Gästezimmer, Bibliothek)



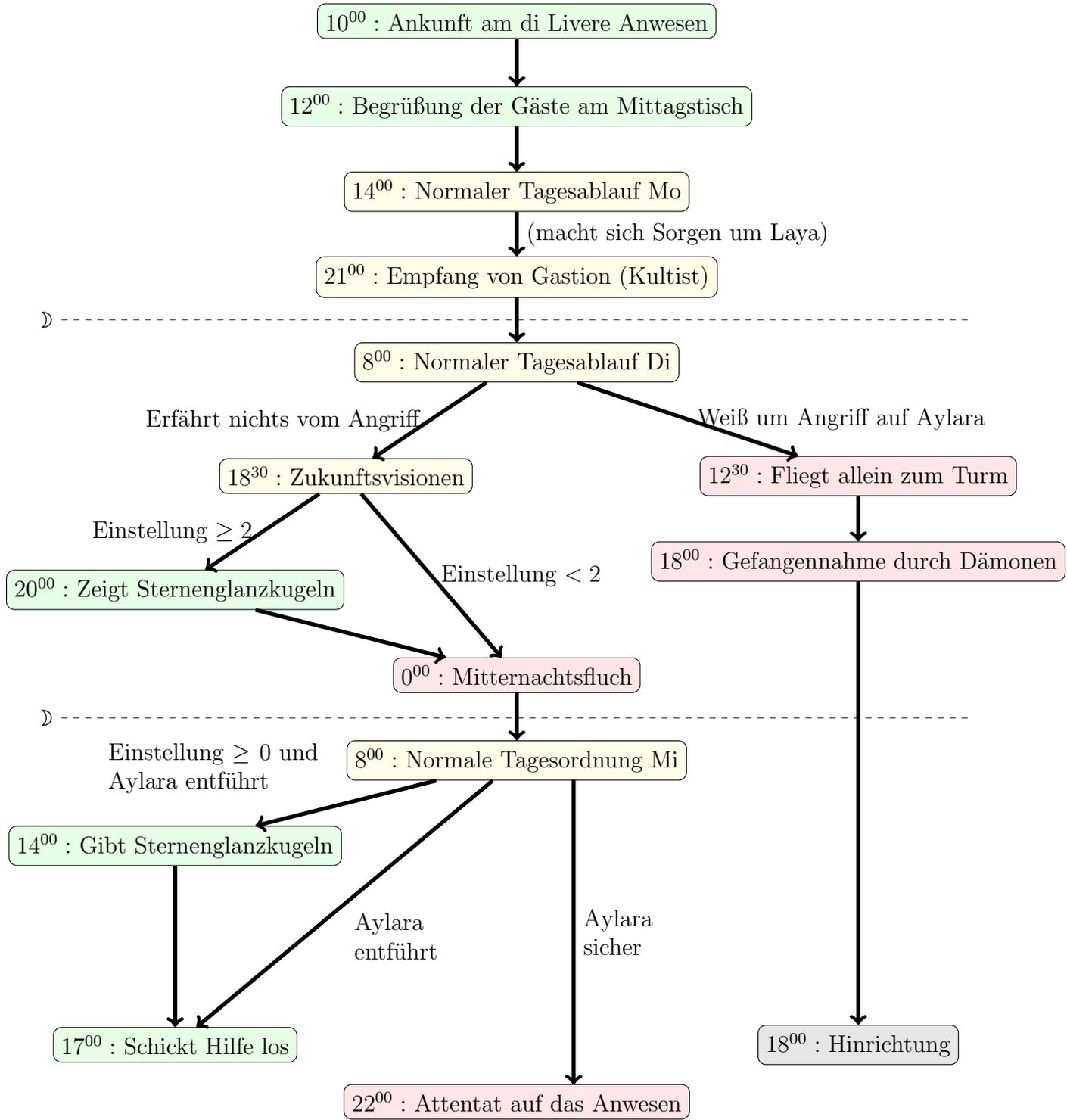
Obergeschoss 2 (Astrologieturm, hier werden die Sternenglanzku­geln aufbewahrt)

Obergeschoss 1 (von links nach rechts, oben nach unten: Schlafzimmer Johnpa, Treppe zum Turm, Balkon Johnpa, Arbeitszimmer Johnpa, Flur Johnpa. Lobby, Treppe nach unten, Balkon Aylara, Schlafzimmer Aylara, Schlafzimmer Lizi, Schlafzimmer Laya)

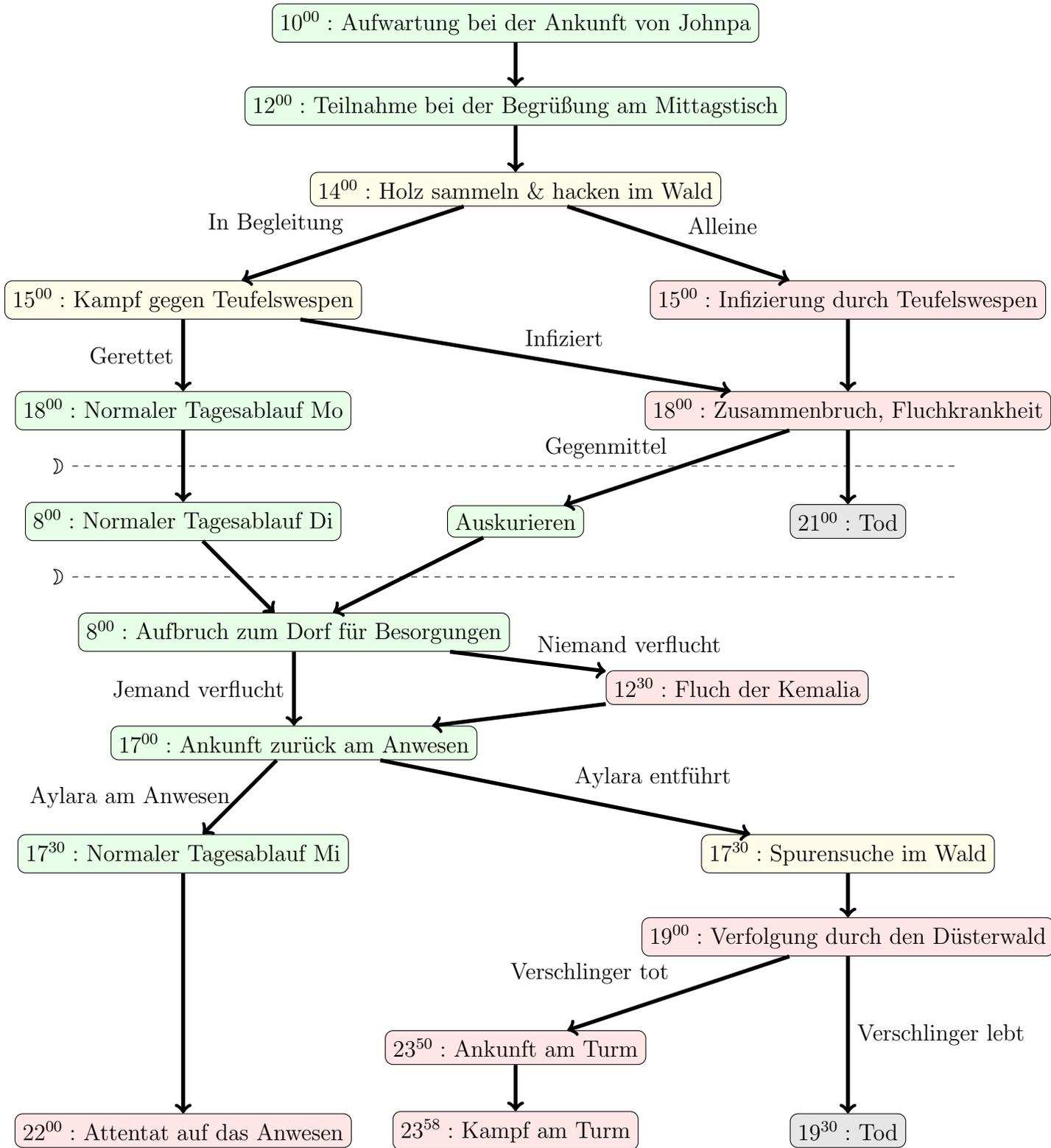
Aylara Light



Johnpa di Livere



Laya



Lizi

