

DER ILMENKRISTALL

Ein großes Fest im Vollmond

Ein Abenteuer von *Falkenauge und Tobias K.*

Hallo und vielen Dank für euer Interesse an dem Abenteuer „Der Ilmenkristall“ (ehemals „Kristallnacht“). Hierbei handelt es sich um ein Abenteuer für Pen&Paper - Rollenspiele im Mittelalter-Phantasy-Setting, das an „*Midgard*“ und „*Das Schwarze Auge*“ angelehnt ist. Im folgenden Abschnitt findet ihr ein grundlegendes Basisregelwerk, um auch Einsteigern ohne Rollenspielerfahrung die Möglichkeit zu geben, ohne komplizierte Rollenspielsysteme auf den Geschmack eines „Pen&Paper“ Rollenspiels zu kommen. Es wird kein zusätzliches Rollenspielsystem benötigt, um dieses Abenteuer spielen zu können, kann aber mit wenig Aufwand auch in andere Systeme übernommen werden.

Spielzeit ca. **6 Stunden**

22. August 2019

In den Tiefen Waldes befindet sich ein kleines Holzfällerdorf namens Ilmenheim. Die Spieler stolpern zufällig in genau dieses Dorf und werden von dem Dorfvorsteher beauftragt einen vermissten Zauberer und dessen magischen Kristall zu finden und vor Vollmond ins Dorf zu bringen, damit dieser dort ein wichtiges Schutzritual durchführen kann. Bei ihrer Suche stoßen die Abenteurer auf das Haus des Zauberers und müssen sich in das gut geschützte Haus hinein arbeiten und das Rätsel des Zauberers lösen.

Inhaltsverzeichnis

I. Regelsystem	3
Einleitung	4
Was ist Pen&Paper?	4
Die Rolle des Spielleiters	4
Vorbereitung	4
Das Probensystem	4
Attribute	5
Fertigkeiten	6
Charakterblatt	7
Ablauf	8
Informationen für den Spielleiter	8
II. Abenteuer: Der Ilmenkristall	10
Auftakt	11
Hintergrund	11
Nicht genug Zeit	11
Das Dorf	12
Bewohner	12
Dorfplatz	13
Ein Haus im Wald	13
Außenbereich	14
Erdgeschoss	15
Keller	16
Rabols Ritual	19
Rätsel und Lösungen	19
Krötengift	19
Kristallnotiz	20
Befreiung des Zauberers	21
The beginning is the end	22
III. Anhang	23

Teil I.

Regelsystem

Einleitung

Was ist Pen&Paper?

Pen&Paper beschreibt die Rollenspielart, in der sich eine Gruppe Spieler um einen Tisch setzt, um gemeinsam ein Abenteuer zu spielen. Hierbei gibt es immer einen Spielleiter (auch "Meister" genannt), der alle Hintergründe des Abenteurers kennt und versucht, die Spieler durch dieses Abenteuer zu leiten. Die Mitspieler spielen über den Verlauf des Abenteurers jeweils eine eigene Person (Spielercharakter = SC). Zu jedem Charakter gibt es ein Charakterblatt („Paper“), auf dem die Fähigkeiten des Abenteurers vermerkt sind.

Die Rolle des Spielleiters

Der Spielleiter übernimmt die Beschreibung der Umgebung, aller Nichtspielercharaktere (NSC) und beschreibt der Gruppe somit die Grundlagen, um sich das Abenteuer vorstellen zu können. Er übernimmt die Rolle des Wirtes, wenn die Helden einkehren möchten oder der Räuberbande, die die Helden ausrauben will. Außerdem hat der Spielleiter immer das letzte Wort, was die Ausgestaltung des Abenteurers oder Regelfragen angeht. Das Abenteuer kann bei anderen Rollenspielsystemen natürlich der entsprechenden Welt angepasst werden. Hier ist nichts in Stein gemeißelt. Der Text des Abenteurers ist immer ein Leitfaden, aber nicht jede Facette muss 1-zu-1 übernommen werden.

Vorbereitung

Bevor das Spiel losgehen kann, muss sich ein Spielleiter („Meister“) finden. Dieser sollte sich nicht nur mit dem Regelsystem, sondern auch mit dem Abenteuer selbst vertraut machen. Dazu liest er sich das komplette Abenteuer durch und macht sich je nach Vorlieben Notizen oder Markierungen, damit er während des Spiels alle Informationen schnell findet. Dazu können Karten und Handouts im Vorhinein ausgedruckt oder abgezeichnet werden.

Spielmaterial

- sechsseitiger Würfel (auch W6 genannt)
- Papier und Stifte für Notizen
- Abenteuer und Regeln (zum Nachschlagen)
- je Spieler ein Charakterblatt
- evtl. Handouts

Am einfachsten ist es, wenn jedem Spieler und dem Spielleiter ein Würfel zur Verfügung steht. Sollten nicht genügend vorhanden sein, können die Würfel auch gemeinsam genutzt werden. Nur der Spielleiter sollte auf jeden Fall, einen eigenen Würfel nutzen können. Zum Beginn wählt jeder Spieler einen Charakter, dessen Charakterblatt er vor sich auf den Tisch legt. Die Handouts behält der Spielleiter vorerst für sich und händigt sie erst während des Spiels aus.

Spielzeit

Das Spiel kann in einer oder mehreren Sitzungen gespielt werden und nimmt insgesamt ca. 6 Stunden in Anspruch. Dabei kann die Zeit je nach Spielstil extrem variieren.

Das Probensystem

Probenwürfe sind bei Pen&Paper-Rollenspielen ein zentraler Bestandteil: Es wird gewürfelt, ob und wie gut ein Held eine Probe schafft. Die einzelnen Fertigkeiten und Attribute, auf die Proben ausgeführt werden können, werden im Folgenden beschrieben. Im Normalfall gibt der Spielleiter den Auftrag, eine Probe zu würfeln, sobald er dies für notwendig erachtet. Es kann aber auch vorkommen, dass der Spielleiter verdeckt eine Probe für einen Helden würfelt und den Spieler dann über das Ergebnis informiert (siehe „Wer würfelt?“).

In diesem System wird mit einem sechsseitigen Würfel gewürfelt, um den Erfolg einer Probe zu bestimmen.

Eine 1 ist hierbei immer ein Misserfolg, eine 6 kennzeichnet einen Erfolg. Alle Zahlen dazwischen hängen vom Schwierigkeitsgrad der Probe ab. Hier eine Übersicht:

min. Würfelergebnis	Schwierigkeitsgrad der Probe
1	<i>allgemeiner Misserfolg</i>
2	trivial
3	durchschnittlich
4	anstrengend
5	herausfordernd
6	qualvoll, <i>allgemeiner Erfolg</i>

Kritische Erfolge/Misserfolge

Sollte der Würfelwurf eine 1 oder eine 6 sein, muss der Würfel ein weiteres mal gewürfelt werden („Bestätigungswurf“), um zu bestimmen, ob der Erfolg oder Misserfolg kritisch war. Bei einer 1 oder 2 wird ein Misserfolg einer 1 zu einem kritischen Misserfolg. Der Spielleiter kann hier besondere Ereignisse festlegen, die bei diesem Misserfolg eintreten (doppelter Schaden der Falle, die Falle löst beim Versuch zu entschärfen aus und trifft kritisch, der Abenteurer irrt sich und ist vom Gegenteil überzeugt oder Ähnliches...) Bei Wissensfertigkeiten äußert sich eine kritischer Misserfolg in komplett falschen Informationen.

Der Bestätigungswurf nach einer 6, muss eine 5 oder 6 zeigen, damit es sich um einen kritischen Erfolg handelt. Diese Erfolge äußern sich darin, dass sie besonders gut sind. Der Kletterer schafft die doppelte Strecke, er kennt sich in dem abgefragten Gebiet besonders gut aus und kann zusätzliche Informationen liefern etc.

Beispiel: Der Charakter Nelson versucht mit Fingerfertigkeit eine Falle zu entschärfen. Der Schwierigkeitsgrad hierfür ist „durchschnittlich“, da er eine durchschnittliche Fingerfertigkeit besitzt. Die Probe wäre also bei einem Wurf auf eine 3 oder höher bestanden und die Falle kann entschärft werden. Wird für Nelson nun eine 1 gewürfelt, ist die Probe fehlgeschlagen. Daraufhin muss erneut gewürfelt werden,

um den Grad des Misserfolgs festzulegen. Wird hierbei nun eine 1 oder 2 gewürfelt, gilt die Probe als kritisch fehlgeschlagen und die Falle macht beispielsweise doppelten Schaden oder löst eine andere Falle aus.

Wäre für Nelson eine 6 und im Bestätigungswurf eine 5 oder 6 gefallen, kann er die Falle so weit auseinandernehmen, dass er die Einzelteile weiterverwenden kann.

Wiederholungen von Proben

Natürlich kann es passieren, dass die Helden eine Probe nicht schaffen und diese wiederholen wollen. Das ist nur dann möglich, wenn den Spielern eine Möglichkeit einfällt anders oder präziser vorzugehen. Im Normalfall steht jedem nur ein Versuch zu.

Attribute

Die Attribute machen jeden Helden einmalig. Sie geben Auskunft darüber, wo eine Person seine (körperlichen oder geistigen) Stärken und Schwächen hat und wie sie sich verhält. Sie werden mittels Proben abgefragt.

Intelligenz: Die Intelligenz beschreibt die Fähigkeit, logisch denken zu können, sich an Dinge zu erinnern oder neue Dinge zu lernen.

Stärke: Die Stärke gibt an, wie viel er heben oder tragen kann, oder ist ein Maß dafür, wie viele Schläge er braucht, um eine Tür zu zerstören.

Gewandtheit: Ein gewandter Mensch kann besser ausweichen oder balancieren als andere Menschen.

Fingerfertigkeit: Fingerfertigkeit wird benötigt, um beispielsweise Fallen entschärfen oder einen Faden durchs Nadelöhr zu fädeln.

Charisma: Charisma gibt Auskunft darüber, wie derjenige auf andere Menschen wirkt. Je mehr Charisma eine Person hat, desto eher wird ein Fremder ihm vertrauen und Dinge erzählen, die er lieber für sich behalten hätte.

Proben auf Attribute

Charaktere sind entweder begabt, durchschnittlich, unterdurchschnittlich oder untalentierte in ihren jeweiligen Attributen. Je nach Begabung wird eine andere Schwierigkeitsstufe bei einer Probe angesetzt. Einem in einem bestimmten Attribut begabtem Abenteuer fällt es leicht eine Probe durchzuführen und er muss immer nur eine triviale Probe für diese Attribut durchführen.

Attributwert	Probe	Würfelerfolg
begabt	trivial	2 oder höher
überdurchschn.	durchschn.	3 oder höher
durchschn.	anstrengend	4 oder höher
unterdurchschn.	herausfordernd	5 oder höher
unbegabt	qualvoll	6

Hier können ebenfalls kritische Erfolge oder Misserfolge stattfinden. Wie auch bei den Talenten wird bei einer 1 oder einer 6 ein Bestätigungswurf gewürfelt um festzustellen, ob es sich um einen kritischen Erfolg oder Misserfolg mit besonderen Auswirkungen handelt.

Beispiel: Sandor hat eine hohe Stärke und gilt daher als „begabt“. Soll er nun eine Probe auf Stärke würfeln, hat er diese Probe bereits mit dem Wurf einer 2 (oder höher) bestanden. Beim Wurf einer 1 wäre die Probe misslungen und es muss ein Bestätigungswurf gewürfelt werden, um festzustellen, ob es sich um einen kritischen Misserfolg handelt. Bei einem kritischen Misserfolg beim Aufbrechen einer Tür kann es beispielsweise passieren, dass der Held sich selber verletzt.

Fertigkeiten

Jeder SC besitzt einige Fertigkeiten, die er im Spiel indirekt oder direkt (siehe Informationen für den Spielleiter) einbringen kann. Im Folgenden werden alle Fertigkeiten einzeln beschrieben. In den Klammern hinter dem Namen der Fertigkeit steht, wodurch die Schwierigkeit der Probe in der Regel festgelegt wird.

Spurenlesen (*Wetterverhältnisse, Tageszeit*)

Unter Spurenlesen wird sowohl das finden und deuten von Tier- oder Menschenspuren, als auch das allgemeine Zurechtfinden in der Natur verstanden.

Lesen/Schreiben (*Handschrift, Zeitdruck/Gründlichkeit*)

Wer Lesen und Schreiben kann, kennt sich auch damit aus, wie ein Buch aufgebaut ist. In der Regel wird keine Probe benötigt, um einen Text zu lesen, außer die Handschrift ist recht unleserlich. Auch das Überfliegen eines Textes erfordert eine anstrengende Probe, um in kürzester Zeit an die gewünschten Informationen zu kommen.

Magiekunde (*Genauigkeit der gewünschten Information*)

Magiekundige Abenteuerer kennen einige Zauber und deren Auswirkungen. Ebenfalls können sie einschätzen, wie Zauberer diese wirken können.

Wahrnehmung (*Offensichtlich/Versteckt*)

Proben für diese Fertigkeit würfelt ausschließlich der Spielleiter (siehe „Wer würfelt“). Bei einem Erfolg wird der Abenteuerer auf Ungewöhnliches oder Unscheinbares aufmerksam - beispielsweise Geheimgängen.

Reflexe (*Zeit zum Ausweichen*)

Eine schnelle Reaktionsgabe hilft, um bei plötzlichen Ereignissen und Gefahren schnell reagieren zu können.

Suchen (*Offensichtlich/Versteckt, Suchzeit*)

Wird immer aktiv vom Spieler ausgeführt, um auf Ungewöhnliches oder Unscheinbares aufmerksam zu werden oder eine bestimmte Sache zu suchen.

Menschenkenntnis (*Charisma des Beobachteten, Lichtverhältnisse*)

Wer Menschenkenntnis Beherrscht weiß, wie sich eine Person fühlt und ob sie lügt oder die Wahrheit sagt.

Schleichen (*Untergrund, Geräuschkulisse*)

Schleichen ist die Fertigkeit, um sich lautlos zu bewegen und Handlungen auszuführen.

Schlösserknacken (*Zustand und Qualität des Schlosses*)

Der Charakter öffnet mit Hilfe von Dietrichen ein Schloss - beispielsweise einer Tür - ohne es zu beschädigen.

Mechanik (*Komplexität*)

Kennt sich mit den Geräten, Hebelkraft und Mechanismen aus und erkennt wie etwas mechanisch funktioniert und benutzt wird.

Erste Hilfe (*Schwere der Verletzung*)

Verbindet und reinigt eine Verletzung, dadurch heilt sie schneller und der Verwundete erhält einen LP zurück.

Akrobatik (*Schwierigkeit der Aktion*)

Beherrschung von Handstand, Salto, Flickflack und anderen akrobatischen Figuren. Diese Fertigkeit kann helfen, Wege zu überqueren ohne den Boden zu berühren.

Musizieren (*Komplexität des Stücks, Instrument*)

Musizieren beinhaltet die Beherrschung eines Instrumentes.

Stehlen (*Wachsamkeit des Opfers, Umgebungsgewässer*)

Der Abenteurer kann jemanden unbemerkt Dinge entwenden.

Charakterblatt

Zu jedem SC (Spielercharakter) gehört ein eigenes Charakterblatt. Auf diesem sind der Name, die Attribute, seine Fertigkeiten, sein Besitz und seine Lebenspunkte (LP) vermerkt. Außerdem können das Aussehen und das Verhalten des Charakters darauf festgehalten werden.

Name: Aislinn	
Volk: Mensch	
Geschlecht: weiblich	
Größe, Gewicht, Alter: 168cm große, 83kg, 20 Jahre	
Spieler:	
Stärke	unterdurchschnittlich
Fingerfertigkeit	durchschnittlich
Gewandtheit	begabt
Charisma	begabt
Intelligenz	unterdurchschnittlich
Lebenspunkte (LP): 12	
Fertigkeiten:	
Spurenlesen, Schlösserknacken, Schleichen, Menschen	
Besitz: Rucksack, Lederbeutel, Decke, Kleinkram, Wai	

Name: Der Name des Charakters

Beschreibung: Die wichtigsten Werte, um sich die Person vorzustellen. Genannt werden hier Körpergröße, Alter, Gewicht, Rechts- oder Linkshänder, Geschlecht und Beruf.

Attribute: Es folgen die fünf Attribute in den Kategorien: unbegabt bis begabt und die zugehörigen Proben.

LP: Die maximalen Lebenspunkte geben an wie fit der Körper ist und wie viel er aushält. Bei Verlust

von LP muss die aktuelle Anzahl an Lebenspunkten dort notiert werden.

Fertigkeiten: Alle Fertigkeiten, die dieser Charakter besitzt. Andere kann er nicht einsetzen.

Besitz: Jeder Abenteurer besitzt einen Rucksack mit einigen Gegenständen, die er gegebenenfalls im Abenteuer einsetzen kann.

Aussehen: Hier wird kurz beschrieben, welche besonderen Merkmale den Charakter ausmachen und wie er auf andere wirkt.

Verhalten: Jeder Mensch verhält sich anders. Manche sind schüchtern andere leichtsinnig und wieder andere schweigsam.

Die Spieler sind frei darin, ihren SC nach ihren Wünschen in den Bereichen Namen, Beschreibung, Aussehen und Verhalten anzupassen.

Ablauf

Damit der Ablauf des Spiels auch für Neulinge interessant wird, folgt hier ein Beispiel, wie eine Begegnung in einem Abenteuer aussehen könnte:

Die Gruppe reist auf einer gut ausgebauten Straße. Der Spielleiter möchte sie mit einem Abenteuer beauftragen, einer Räuberbande nachzugehen, die einen Händlerkarren überfallen hat. Deshalb schildert der Spielleiter, wie die Helden in der Entfernung einen Karren sehen, hierfür ist noch keine Probe erforderlich. Dazu könnte er sagen „Ihr seht in der Entfernung einen Karren stehen. Ihr kommt näher, entdeckt aber niemanden in Sichtweite.“ Wenn die Helden nun nicht anhalten, um den Karren auf eigene Initiative zu untersuchen, kann der Meister für jeden Spieler, der Wahrnehmung beherrscht, verdeckt eine Wahrnehmungprobe (trivial) würfeln, ob einem der Helden auffällt, dass der Wagen ausgeräumt aussieht. Auf der abgewandten Seite des Wagens finden die Helden

schließlich den Kutscher, der noch bei Bewusstsein, aber zu schwach ist, um nach Hilfe zu rufen.

Die Helden können nun direkt den Kutscher befragen, was vorgefallen ist. Der Meister nimmt dann die Rolle des Kutschers ein und antwortet aus dessen Perspektive: „Den Göttern sei Dank! Bitte, ehrenwerte Wanderer, helft mir!“ „Was ist geschehen?“ fragt einer der Helden (im direkten Gespräch schlüpfen die Helden dann ebenfalls in die „Ich“-Perspektive). „Ich wurde überfallen und sie haben meine Frau mitgenommen. Bitte, so helft mir doch.“ [Er deutet auf eine Wunde in seinem Bauch] (der Meister schildert die Situation/Verwundung). Möchten die Helden nun versuchen, die Wunden zu verbinden, müssen sie eine Probe auf Erste Hilfe (durchschnittlich) ablegen.

Vielleicht fragen die Helden dann noch, in welche Richtung die Räuber verschwunden sind, oder sie suchen nach Spuren. Hierzu kann ein Spieler dann ankündigen, nach Spuren zu suchen. Der Meister würfelt dann und teilt dem Spieler das Ergebnis mit. Bei einer gelungenen Probe, kann die Gruppe den Spuren der Räuberbande folgen.

Informationen für die Spieler

Als Spieler des Abenteurers habt ihr die wichtigsten Informationen, die ihr zum Spielen benötigt, inzwischen erfahren. Ihr wisst, wie ihr Fertigkeiten- und Attributproben würfelt und wann ihr eine Probe bestanden habt. Ihr spielt einen der vorgefertigten Charaktere und könnt euch noch ein paar Gedanken dazu machen, wie ihr diesen ausgestalten wollt und was er für ein Typ ist.

Informationen für den Spielleiter

Der Spielleiter übernimmt als Leiter des Spiels eine besondere Rolle. Er verkörpert alle Nichtspielercharaktere und beschreibt jegliche Umgebung, in der sich die Spieler befinden. Sprechen die Spieler beispielsweise

se den Kutscher an, so antwortet der Meister in der Rolle des Kutschers. Im nächsten Moment vielleicht aber auch schon in der Rolle eines Räubers, sobald Sie auf die Räuber treffen. Er braucht ein gutes Vorstellungsvermögen, weil er häufig spontan überlegen muss, wie etwas aussieht, nachdem die Spieler fragen, das aber nicht im Abenteuertext beschrieben ist. Außerdem muss er die Spieler immer mit den nötigen Informationen versorgen, um das Abenteuer voran zu bringen, darf dabei aber auch nicht zu viel erzählen, um die Spannung für die Spieler aufrecht zu erhalten. Immer wieder werden die Helden einen ganz anderen Weg einschlagen, als der Meister geplant hat. Am besten ist es, wenn der Spielleiter hier improvisiert, sodass die Spieler gar nicht merken, dass sie einen unvorhergesehenen Weg gehen.

Verlust von Lebenspunkten(LP)

Die Abenteurer haben einen unterschiedlich großen Vorrat an Lebenspunkten. Allen ist gemein, dass sie mit weniger als 1 Lebenspunkt ohnmächtig werden. Wenn sie Schaden durch eine Falle erlangen, wird entweder ein fester oder ein durch einen Würfel bestimmter Wert direkt von der Lebensenergie als Schaden abgezogen. Die neuen Lebenspunkte werden anschließend auf dem Charakterblatt notiert.

Wiederherstellung

Maximal 10 Minuten nachdem Schaden erlitten wurde, kann ein Held mit einer gelungenen Probe auf Erste Hilfe einen Punkt von der LP wiederherstellen. Dies ist aber je Wunde nur einmal möglich. Ansonsten heilt nach jeder geruhsam Nacht ein LP.

Die Lebensenergie kann nicht unter 0 sinken. Sollten ein Held ohnmächtig werden, kann er nur mit einer gelungenen Probe auf Erste Hilfe (herausfordernd) eines anderen Mitspielers wieder zu Bewusstsein kommen und einen LP erlangen. Allerdings werden für jeden Versuch 5 Minuten benötigt. Sollt die Proben fehlschlagen, erwacht der Held nach 30 Minuten wie-

der von selbst, solange er in der Zeit keinen weiteren Schaden bekommen hat. Sollte es jedoch passieren, dass ein bewusstloser Charakter mit einer LP von 0 ein weiteres mal Schaden erleidet, stirbt er.

Wer würfelt?

Diese Frage ist gar nicht so einfach zu beantworten. Es gibt zwei Arten von Proben: Aktive und passive Proben. Passive Proben werden immer vom Spielleiter ausgewürfelt. Dabei handelt es sich um Ereignisse oder Informationen, von denen die Spieler noch nichts wissen. Beispielsweise, wenn die Abenteurer durch einen Wald gehen und sich hinter einem Baum ein Dieb versteckt, kann dieser mit einer passiven Wahrnehmungsprobe entdeckt werden. Dabei bedeutet passiv, dass keiner der Spieler ausdrücklich sagen muss, dass er nach einem Dieb Ausschau hält, sondern dass die Fertigkeit viel mehr automatisch eingesetzt wird. Dasselbe kann auch für Wissensfertigkeiten gelten.

Außerdem gibt es Fertigkeiten, die auch beim aktiven Einsatz (Ein Spieler sagt, was er tun möchte) vom Spielleiter ausgewürfelt werden. Das kann dann nützlich sein, wenn bei einem kritischen Misserfolg falsche Informationen an die Spieler gegeben werden. Zum Beispiel möchte ein Spieler wissen, ob er den Zauber kennt, den ein Zauberer gerade spricht. Nun würfelt der Spielleiter. Es fällt ein kritischer Fehler und der Spielleiter teilt dem Spieler den falschen Zauber mit. (An dieser Stelle darf der Spieler nicht selber würfeln, sonst wüsste er bereits, dass sich sein SC irrt.)

Passive Fertigkeiten (werden nur passiv eingesetzt):
Wahrnehmung

Spielleiter würfelt Folgende Fertigkeiten werden in der Regel vom Spielleiter gewürfelt: Lesen, Magiekunde, Wahrnehmung, Suchen, Menschenkenntnis und Stehlen

Teil II.

Abenteuer: Der Ilmenkristall

Auftakt

Die Abenteurer kommen in das kleine Dorf Ilmenheim, das sich in Mitten eines herbstlichen Waldes befindet. Es ist Abends und daher Zeit für die Abenteurer, sich eine Unterkunft für die Nacht zu suchen. Die Sonne ist bereits untergegangen, aber der Mond erleuchtet das nächtliche Dorf.

Ein junges Mädchen und ein etwas älterer Junge spielen im hellen Mondlicht noch immer im Freien. Sie jagen um ein pyramidenförmiges Marmorpodest herum, das sich in der Mitte eines kleinen Platzes befindet. Gerade als sich die Abenteurer auf die spielenden Kinder zubewegen, kommt eine ältere Frau aus dem anscheinend größten Haus des Dorfes und ruft ihnen freundlich zu.

Bei der Frau handelt es sich um Gerlinde, die Frau des Dorfvorstehers, Ingalf. Sie lädt die Abenteurer ein, die Nacht bei ihnen zu verbringen und führt sie und die beiden Kinder in ihr Haus.

Nachdem die Abenteurer ihre Sachen abgelegt haben, wendet sich Ingalf an sie. Er beginnt sie unter die Lupe zu nehmen, um herauszufinden, ob sie vertrauenswürdig sind. Denn er hofft, sie in einem dringenden Fall um Hilfe bitten zu können.

Hintergrund

Ingalf ist der Dorfvorsteher des kleinen 50-Seelendorfes und lebt schon sein gesamtes Leben dort. Alljährlich unterstützt er den Zauberer Rabol Diesinger bei der Durchführung eines Schutzrituals, das die Dorfbevölkerung vor Bösem schützen soll. Jedes Jahr muss der Zauber zu einem bestimmten Zeitpunkt neu aufgefrischt werden und der nächste Termin ist die morgige Vollmondnacht.

Bei dem Ritual handelt es sich um einen Zauber, den der Zauberer mit Hilfe eines besonderen Kristalls im Dorf wirkt. Dabei wird dieser Kristall auf das Podest in der Dorfmitte gestellt und um Mitternacht (im Licht des Vollmondes) spricht der Zauberer die

Zauberformel. Vor der Vollmondnacht muss der Zauberer astrale Symbole auf das Pyramidenpodest und den Boden des Platzes malen, die aber erst im Vollmondlicht sichtbar werden. Gewöhnlich trägt er diese sieben Tage vor dem Ritual auf. In der Vollmondnacht versammelt sich dann die Dorfbevölkerung auf dem Platz, um den Ritual beizuwohnen. Diese bildet damit den Höhepunkt einer fröhlichen Feier, der sogenannten „Kristallmondnacht“.

Dieses Jahr ist der Zauberer aber nicht wie gewöhnlich vorher aufgetaucht, um die Symbole aufzutragen und langsam wird die Zeit bis zum Ritual knapp. Ingalf hat vergeblich die letzten fünf Tage auf Rabol Diesinger gewartet. Er ist in großer Sorge, da das Ritual nur in der nächsten Nacht durchgeführt werden kann und ansonsten das Dorf ein Jahr lang ungeschützt wäre, bis sich eine neue Gelegenheit für die Durchführung des Schutzzaubers bietet. Da die Dorfbevölkerung im Normalfall nichts von den Vorbereitungen mitbekommt, konnte Ingalf das Fehlen des Zauberers noch verheimlichen, um die Dörfler nicht zu beunruhigen.

Das wäre alles nur halb so schlimm, wenn der Zauberer ein gewöhnlicher, netter Mann wäre – leider ist Rabold ein Einzelgänger, unkooperativ, paranoid, nur von sich überzeugt und bisweilen hat er sogar Freude daran, die Dorfbewohner und vor allem die Kinder einzuschüchtern und ihnen Angst einzujagen. Vor allem seine grundlose Paranoia hält die Dorfbewohner und damit auch Ingalf von seinem mit Fallen gespickten Grundstück fern.

Nicht genug Zeit

Ingalf weiht die Abenteurer anschließend in sein Problem ein und bittet sie um Hilfe. Der Zauberer wohnt ca. zwei Stunden vom Dorf entfernt in einem kleinen Steinhaus. Es gibt allerdings keinen richtigen Weg dort hin, sondern höchstens eine Art Trampelpfad. Ingalf weiß, dass sich der Kristall im Haus des Zaubers befindet, aber natürlich nicht, wo genau der Zauberer diesen aufbewahrt. Die Abenteurer sollen den Kristall und möglichst auch den Zauberer heil und rechtzeitig

ins Dorf bringen, dafür stünden sie natürlich in der Schuld des ganzen Dorfes und es würde sich sicherlich eine Belohnung finden.

Selber ist er noch nicht zum Haus des Zauberers gegangen, da er befürchtet, dass der paranoide Zauberer sein Haus mit Fallen gesichert hat. Dies teilt er den Abenteurern aber nur sehr zögerlich und nur auf Nachfrage mit, um die Abenteurer nicht abzuschrecken. Sie können diese Information aber nur bekommen, wenn ihnen eine Charismaprobe gelingt. Auf keinen Fall will er sie dorthin begleiten.

Sollten sich die Abenteurer noch in der Nacht auf den Weg machen wollen, schaltet sich Gerlinde ein, als sie sieht, wie die Abenteurer sich ihre Mäntel anziehen. (Auch sie weiß nichts von dem Verschwinden des Zauberers.) Sie versucht die Abenteurer von ihrem Vorhaben, in den nächtlichen Wald zu gehen abzuhalten. Es sei gefährlich nachts im Wald umher zu wandern - hier im Dorf seien sie geschützt. Ingalf hält sich bei der Diskussion zurück. Er versteht die Befürchtungen seiner Frau, weiß aber auch, dass die Zeit knapp ist. Gerne darf der Spielleiter eine kleine Gefahr in dem Wald auf sie warten lassen.

Das Dorf

Bewohner

Ingalf Rherwed	Dorfvorsteher, steht dem Zauberer neutral aber distanziert gegenüber
Gerlinde Rherwed	Frau des Dorfvorstehers, findet den Zauberer beängstigend
Rabol Diesinger	Zauberer, der etwa zwei Stunden vom Dorf entfernt wohnt, führt das Schutzritual durch.
Rubert Zertel	Holzfäller, Freund von Rabol
Elana Zertel	Frau von Rubert, will sich nicht an Spekulationen über den Zauberer beteiligen
Lotta und Benedikt	Kinder von Ingalf und Gerlinde. Erzählen Gruselgeschichten, dass der Zauberer kommt, um einem den Schutz zu entziehen, wenn man nicht artig war.

Am nächsten Morgen können die Abenteurer sich im Dorf umhören. Die Meinung der Dorfbewohner über den Zauberer ist sehr unterschiedlich. Die meisten Menschen sind dem Zauberer skeptisch gegenübergestellt. Viele halten ihn für verrückt und paranoid. Er scheint, aber auch einige Freunde zu haben – doch selbst diese wissen nicht, wie sie die Fallen des Zauberers unbeschadet überwinden können. Alle sind sich einig, dass der Schutz des Zauberers eine wichtige Rolle dabei spielt, Ilmenheim vor Bösem zu schützen. Fragen die Helden nach dem Haus des Zauberers, weiß niemand mit Gewissheit von den Fallen, aber alle vermuten, dass jeder Stein mit Fallen bestückt sein könnte. Nur wenige sehen ihn als Freund an. Und selbst diese werden nur bei einer gelungenen Charismaprobe bestätigen, dass Fallen existieren. Wo genau diese sich befinden und wie man an ihnen unbeschadet

vorbei kommt, kann allerdings niemand sagen.

Von einigen **Kindern** bekommen die Abenteurer auf Nachfrage, Gruselgeschichten über den Zauberer zu hören. So soll er sie verfluchen oder ihre Haustiere töten, wenn sie nicht artig sind. Die größeren meinen, dass Rabol, wenn er sauer auf die Dorfbewohner ist, ihnen den Schutz entziehen würde.

Der Holzfäller **Rubert** (einer der Freunde des Zauberers) kennt den Weg zum Haus des Zauberers genau und erklärt sich unter gewissen Umständen (Charismaprobe oder im Tausch gegen etwas Wertvolles) bereit, die Helden dort hinzuführen. So können sie innerhalb von anderthalb Stunden das Haus des Zauberers erreichen. Rubert wird allerdings auf keinen Fall das Grundstück betreten.

Dorfplatz

Mitten auf dem kleinen Dorfplatz steht ein steinernes Podest mit einer Grundfläche von 1 m^2 . An jeder Seite des Pyramidenstumpfes befindet sich je eine kleine Dreieckspyramide aus Bronze. Die spitz zulaufende Pyramide endet in einem geraden Podest von ca. 30cm Seitenlänge.

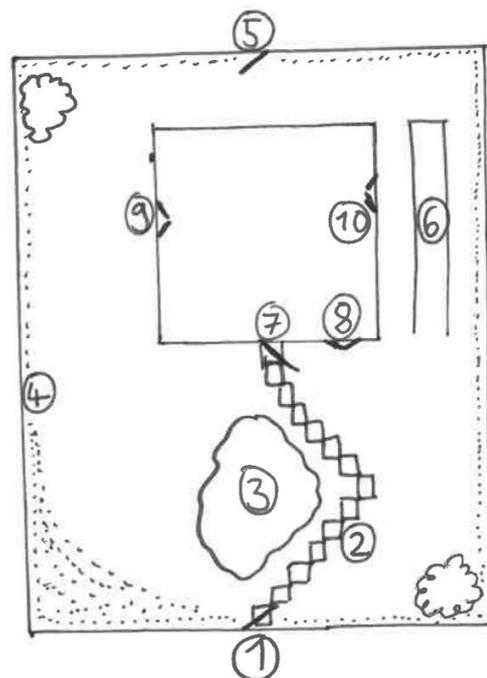
Bei diesem Podest handelt es sich um den Abstellplatz des Kristalls für das jährliche Ritual. Niemand im Dorf weiß, ob zuerst die Pyramide oder das Dorf da war.

Die kleinen Dreieckspyramiden haben keinerlei Funktion sie sind nur Zierde.

In Ost-West Richtung quert ein Karrenpfad den Dorfplatz, um den sich die kleinen Holzhäuser der Holzfäller befinden. Am südlichen Rand des Platzes befindet sich das Haus des Dorfvorstehers, in dem die Abenteurer zur Übernachtung eingeladen wurden und am westlichen Rand das Haus von Rubert und Elana. Das kleine Sägewerk des Dorfes (in dem ebenfalls Schreinerarbeiten durchgeführt werden) lässt sich am nördlichen Rand des Platzes finden. Den Rand des Dorfes bilden Bauernhöfe mit ihren Ställen für Vieh und größere Anbauflächen für Getreide und Gemüse. Unweit des Dorfes entfernt fließt ein Fluss, aus dem regelmäßig Wasser bezogen wird.

Ein Haus im Wald

Mithilfe der Wegbeschreibung können sich die Abenteurer auf die Suche nach dem Haus des Zauberers begeben. Sollten sie noch in der Nacht aufbrechen, muss ihnen eine Spurenlesenprobe (herausfordernd) gelingen, um das Haus innerhalb von zweieinhalb Stunden zu finden. Falls sie die Probe nicht bestehen, brauchen sie bis zum Morgen. Am Tage sind sie deutlich schneller und finden das Haus schon nach 2 Stunden. (Mit der Hilfe von Rubert nach 1,5 Stunden.)



Hinter einigen Bäumen kommt schließlich ein Steingebäude in Sicht, auf das die Beschreibung des Zaubererhauses zutrifft:

Ihr seht ein etwa 6×6 Meter großes Haus mit einem einfachen Holzdach. Türen und Fensterläden sind geschlossen. Ein dichter und gut gepflegter Bretterzaun umschließt das Grundstück komplett. An der rechten Seite des Hauses befindet sich ein gepflegtes Gemüsebeet, das auffällig symmetrisch angelegt ist. Das Gartentor ist geschlossen und durch einen stabilen Riegel von innen gesichert. Ihr hört keine Geräusche, die auf einen Bewohner hindeuten. Nur ein paar Vögel, die sich nicht von euch stören lassen singen einen fröhlichen Gesang.

Außenbereich

Nun stehen den Abenteurern die ersten Fallen des Zauberers gegenüber. Rabol Diesinger ist paranoid und er empfängt nie Besucher in seinem Haus. Wie von den Dorfbewohnern richtig vermutet, hat Rabol daher überall auf seinem Grundstück Fallen versteckt. Er betritt ausschließlich durch die geheime Pforte (5.) das Grundstück.

1. Der Riegel des Gartentors ist schwer und lässt sich nur durch eine gelungene Stärkeprobe öffnen. Dadurch, dass viel Kraft aufgewendet werden muss, ist ein lautes Quietschen allerdings unvermeidlich.
2. Ein Weg aus Steinplatten führt mit einem kleinen Umweg zur Tür des Hauses. Jede Steinplatte ist quadratisch und ca. einen halben Meter breit. Wer über die Steinplatten näher kommen, löst auf jedem dritten Stein ein Rascheln aus, das von abseits des Weges ertönt. Weiter entfernt Stehende hören das Rascheln ebenfalls, wenn ihre Wahrnehmungsprobe (durchschnittlich) gelingt. Von dem Geräusch geht keine Gefahr aus, es soll lediglich unwillkommene Besucher verängstigen und neugierige vom Pfad locken.
3. An dieser Stelle befindet sich ein kleiner sumpfiger Teich, der von einem dicken, grünen Algentepich überzogen ist. Zusätzlich liegt eine Illusion über dem See, die die Täuschung perfekt macht. So entpuppt sich die freie Rasenfläche beim Durchschreiten als Illusion und der vorderste Abenteurer nimmt unfreiwillig ein Bad.
4. Überall hinter dem Zaun ist eine Kraut gepflanzt, das bei Berührung einschläfernde Pollen verstreut. Die Helden können dies bei Untersuchung mit einer Intelligenzprobe (verdeckt würfeln!) erkennen. Sollten sie über den Zaun steigen oder auf anderem Wege zu dem Schlafkraut gelangen, zerplatzen einige der Pflanzen und verstreuen Pollen, die in der Umgebung von einem

Meter Radius einschläfernd wirken. Nach fünf Minuten lässt die Wirkung wieder nach, aber nicht ohne dass 1 LP Schaden entsteht. Ohne sich den Mund zu verbinden, ist es unmöglich einen Eingeschlafenen zu bergen, ohne selber einzuschlafen.

5. Diese geheime Pforte befindet sich auf der Rückseite des Hauses und ist zwischen den Brettern des Zauns nur bei einer genauen Suche zu finden. Sie lässt sich aber auch einfach nach außen auf ziehen. Um dieses Tor von außen zu erkennen, muss allerdings eine Suchenprobe (anstrengend) gelingen. Sollten die Helden diesen Weg finden, haben sie von Dort entlang des Hauses keine weiteren Fallen zu befürchten, da dies der Weg ist, den der Zauberer selbst nimmt. Entsprechende Spuren sind auch vor dem geheimen Tor und entlang des Hauses zu finden.
6. In dem Gemüsegarten finden sich ein paar Steckrüben, Sellerie, Zwiebeln, Kohl, etc., aber keine Fallen.

„Ein wohliger Duft von frischen Kräutern und Johannisbeeren erfüllt deine Nase, als du dich dem Beet näherst. Links und rechts des angelegten Pfades sind Erdhügel aufgeschichtet und glatt gestrichen. Im gleichen Abstand ragen die Pflanzen von Steckrüben, Sellerie und Zwiebeln sortenrein sortiert aus der Erde. Direkt am Haus sind eben solcher Vorsicht und Präzision Kräuter angepflanzt und am hinteren Ende des Beets erstreckt sich ein kleiner, rechteckig zurecht geschnittener Johannisbeerbusch, die noch einige Früchte trägt. Die Vögel scheinen sich erstaunlicher Weise nicht dafür zu interessieren.“
7. Die stabile Eichentür hat ein Schloss, das nur mit einer Schlösserknacken-Probe (qualvoll) geöffnet werden kann und ist außerdem von innen mit einem schweren Riegel gesichert. Daher

hilft hier nur Gewalt, um in das Haus zu gelangen: Das Zerstören der Tür nimmt 10 Minuten in Anspruch. Wem ein kritischen Erfolg auf Stärke gelingen, der öffnet die Tür doppelt so schnell.

8. Das Fenster neben der Tür entpuppt sich bei genauerer Betrachtung (Suchenprobe: durchschnittlich) oder nach einer erfolgreichen Fingerfertigkeitprobe (Riegel nach oben schieben) als Fake. Tatsächlich befindet sich hinter den Fensterläden eine solide Wand.

9. und 10. die Fensterläden lassen sich nur nach innen öffnen. Dies lässt sich mit einer Wahrnehmungsprobe (durchschnittlich) erkennen. Außerdem sind auch diese Fenster von innen mit einem Balken gesichert.

Der ca. 6 x 6 m große Raum ist mit einer einfachen, alltäglichen Einrichtung versehen. Ungewöhnlich ist das große Bärenfell inklusive Kopf, das in der Mitte des Hause auf dem Boden liegt.



Erdgeschoss

Ihr blickt in einen kleinen Wohnraum, der sehr schlicht, fast unangenehm leer eingerichtet ist. Weder Kristall, noch Zauberer, geschweige denn irgendein Bewohner sind zu entdecken – obwohl die Tür doch von innen verriegelt ist/war. Abgesehen von der Eingangstür und zwei Fenstern sind keine weiteren Ausgänge zu sehen. Außer Waldgeräuschen ist nichts zu hören und selbst die Dielen unter euren Füßen knartschen nicht. Die Möbel, die ihr seht, sind in einem hervorragendem Zustand und ihr habt geradezu das Gefühl, sie wären extra für euch heute hergestellt worden. Vor dem rechten Fenster steht ein schmuckloser Tisch aus dunklem Holz mit einem ebensolchen Stuhl. Auf dem Tisch befindet sich einzig und allein ein leeres Pergament und ein Tonkrug. An der Rückwand des Hauses steht ein einfaches, aber ordentlich gearbeitetes Bett mit einer braunen Decke. Links neben der Tür steht außerdem noch ein stabiler Schrank. Am auffälligsten und so gar nicht in die schmucklos eingerichtete Kammer passend, liegt am Boden – mitten im Raum – ein Bärenfell mitsamt Kopf und Schwanz.

1. Ein einfaches, aber ordentlich gearbeitetes Bett, das mit einer dünnen, grauen Decke bedeckt ist, steht an der hinteren Wand. Mit einer gelungenen Intelligenzprobe fällt einem Untersucher auf, dass das Bett sehr unbenutzt wirkt. Es können keine Gebrauchsspuren gefunden werden. Die Decke ist ordentlich aufgelegt und weist keine einzige Falte auf. Der Nachttopf unter dem Bett ist ebenfalls leer und macht einen sauberen Eindruck.
2. Ein gut gearbeiteter Tisch (Schreib- und Esstisch) mit einem einfachen Stuhl befindet sich vor dem rechten Fenster. Einsteiger, die durch dieses Fenster kommen, werden beim Betreten von lauten Knallen überrascht, sobald sie die Fensterläden nach innen aufdrücken. Grund dafür sind drei kleine Knallperlen (siehe 7), die sich hier auf dem Fensterbrett befinden. Auf dem Tisch liegt nur ein einziges unbeschriftetes Pergament und ein kleiner Tonkrug mit einer klaren Flüssigkeit (Wasser). Der Tisch weist einzelne Gebrauchsspuren auf, die aber nur mit einer anstrengenden Suchenprobe gefunden werden können.

3. Der Schrank ist mit einem einfachen Schloss (durchschnittliche Schlösserknackprobe) gesichert. Im Inneren befinden sich sauber gefaltete bzw. aufgehängte, aber für die Größe des Schrankes recht wenige Kleidungsstücke. Am auffälligsten ist der dicke Wintermantel, der den größten Teil des Schrankes einnimmt. In der oberen Ablage sind außerdem zwei schlichte Hüte.
4. Das große Bärenfell liegt genau in der Mitte des Raumes und ist ordentlich gepflegt. Die Haare des toten Bären liegen glatt und sauber an. Der Mund des Tieres steht offen und zeigt sein beeindruckendes Gebiss. Mit einer Probe auf Wahrnehmung (qualvoll) oder Suchen (durchschnittlich) fällt ein Zahn auf, der sich bewegen lässt. Aber Achtung: Es gibt zwei Zähne, die sich bewegen lassen. Der Spielleiter bestimmt zufällig, welchen der Spieler findet (kritischer Erfolg = beide). Der eine Zahn entspermt die geheime Luke zum Keller (siehe 5). Der andere stellt eine Falle dar: Wird der Zahn bewegt, bricht er ab und eine ätzende Substanz ergießt sich über die Hand des Suchenden. Trägt der Abenteurer keine Handschuhe und hat seine Hand auch nicht anderweitig geschützt, verliert er einen Lebenspunkt und kann seine Hand eine Stunde lang nicht einsetzen. (Fingerfertigkeit, Schlösserknack, Musizieren, Erste Hilfe, Stehlen und Schreiben sind nicht möglich.)
5. An dieser Stelle befindet sich eine 1 x 1 m große Holzklappe in dem mit Holzdielen belegten Steinboden, die sich durch Federn öffnet, wenn man sie ein wenig herunter drückt. Allerdings ist die Klappe zusätzlich gesichert, sodass sie sich nur öffnen lässt, wenn sie von unten entspermt oder der richtige Zahn im Bärenkopf (siehe 4) gedreht wurde. Dass sich an dieser Stelle eine Klappe befindet, lässt sich mit einer gelungenen, qualvollen Wahrnehmungsprobe oder beim Absuchen oder Abklopfen des Bodens finden (Suchen: qualvoll). Ist die Klappe bereits entriegelt braucht keine Probe gewürfelt zu werden. Mit Gewalt dauert es 10 min (siehe Eingangstür) die Klappe zu zerstören. Allerdings wird dabei eine weitere Falle ausgelöst, die eine Explosion auslöst und einen mit einem Würfel zu bestimmenden Schaden verursacht. (Mit Reflexe (anstrengend) oder Gewandtheit kann der Schaden halbiert werden.)
6. Ein Mantel hängt ordentlich an einem eingemauerten Metallhaken. Der Mantel weist keine Taschen auf, ist trocken und sieht noch recht neu (oder unbenutzt) aus. An der Innenseite der Mauer sind keine Spuren des Fensters (8. im Außenbereich) zu sehen (mit Intelligenzprobe automatisch zu bemerken).
7. An dem linken Fenster befindet sich eine hölzerne Fensterbank, auf der vier Knallperlen liegen, die herunterfallen, wenn das Fenster geöffnet wird (nach innen!). Wenn sie auf den Holzfußboden aufschlagen, zerplatzen sie und erzeugen einen lauten Knall – daher ihr Name. Den Abenteurern sagen die Perlen nichts. Allerdings zerplatzen sie auch, wenn ein Unvorsichtiger (Probe auf Fingerfertigkeit) sie in die Hand nimmt. Einen Schaden verursachen sie dabei nicht. Unterhalb des Fensterbretts hängt ein kleiner Lederbeutel, in dem sich weitere 8 Knallperlen befinden.

Keller

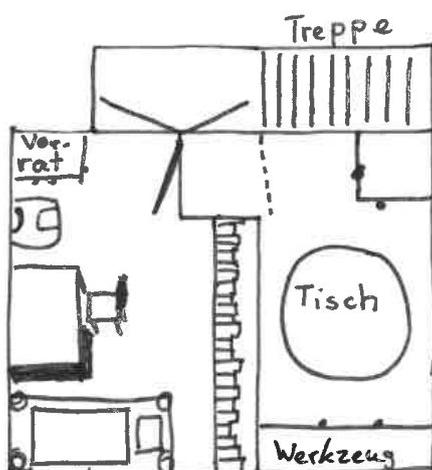
Wurden die geheime Luke (Erdgeschoß 5) und der Bärenzahn (Erdgeschoß 4) gefunden und somit die Klappe geöffnet, wird eine Steintreppe sichtbar, die in die Tiefe führt. Sie endet nach knapp zwei Metern in einem kurzen Flur mit zwei aneinandergrenzenden Türen. Die beiden nach links führenden Türen werden je von einem magischen Zeichen gesäumt und sind ansonsten schmucklos. (Magiekunde trivial) Auf der vorderen Tür steht das Zeichen für Kristall (Ma-

giekunde trivial) und auf der hinteren für Weisheit (Magiekunde trivial). Der Name des Zauberers bedeutet Weisheit (Intelligenzprobe). Beim Aussprechen des jeweiligen Wortes leuchtet das entsprechende Zeichen kurz hell auf. Anschließend kann die Tür eine halbe Minute lang geöffnet werden. Wer nicht zuvor das Wort ausspricht, wird beim Berühren der Tür von panischer Angst gepackt und rennt ohne nach links und rechts zu sehen aus dem Haus (bzw. in den Teich, wenn er noch nicht von diesem weiß (siehe Außenbereich 3.)) Die Angst lässt nach wenigen Minuten nach und der Abenteurer kann das Haus wieder betreten.

Mit vorsichtigen Schritten steigst du die Stein-
treppe in die kühle Dunkelheit hinab. Kaum hast
du das Ende der kurzen Treppe erreicht stehst du
vor zwei stabilen Türen, die beide nach links füh-
ren. Im flackernden Licht deiner Fackel erkennst
du auf jeder Tür ein großes Zeichen.

Der Wohnraum (linker Raum)

Die Einrichtung ist ordentlich, aber viel lebendiger als das Zimmer im Erdgeschoss. Auch hier steht ein einfaches **Bett**, das aber eindeutig gebraucht ist (Gebrauchsspuren, Geruch, etc.). Unter dem Bett befindet sich ein Lederbeutel mit den Ersparnissen des Zauberers (Suchen herausfordernd).



Die Längsseite wird abgesehen von einer Tür zum Labor komplett von einem großen **Bücherregal** eingenommen. In der Ecke beim Eingang befindet sich ein **Vorratslager** und eine kleine **Kochstelle**. Ein Abzug führt nach oben (von außen hinter Pflanzen am Haus versteckt).

Zwischen der Kochecke und dem Bett steht ein kleiner **Schreibtisch** mit einer Öllampe, einem extrem ordentlich hergerichteten Stapel Pergament, sowie Feder und Tinte. Mitten auf dem Tisch liegen zwei Listen („Einkaufslisten“), auf der in krakeliger Handschrift(durchschnittliche Lesenprobe) die Worte:

**Fliegenpilze, Baldrian, Apfel, Wasser!, Wachs,
Lerchenrinde
Oxvjupfybfaq, Njxqwwlf, Jizfx, Ijefjfl, Hslam,
Mqdltrsfthmx**

stehen. Diese Listen können den Spielern helfen ein anderes Rätsel zu entschlüsseln (siehe Kristallnotiz). Besonders pfiffige Spieler brauchen die unteren Wörter eventuell gar nicht. Der Spielleiter kann entscheiden, dass nur die lesbar Liste auf dem Tisch liegt.

Der Schreibtisch besitzt eine Schublade, die mit einem guten Schloss verschlossen ist. Zusätzlich ist das Schloss mit einer vergifteten Nadel versehen, die mit Suchen (anstrengend) oder Wahrnehmung(qualvoll) entdeckt werden kann. Misslingt die herausfordernde Schösserknackprobe, sticht die Nadel in die (wahrscheinlich) ungeschützte Hand (außer Reflexe anstrengend gelingt). Das Gift der Nadel verursacht alle 10min 1LP Schaden die Wirkungsdauer wird mit einem Würfel bestimmt und beträgt damit maximal 60min. Wird der verwundete mit Erste Hilfe verarztet, erhält er **keinen** LP zurück, aber die Wirkungsdauer halbiert sich. Mit einer gelungenen Fingerfertigkeitprobe kann die Falle zuvor entschärft werden, gelingt dies nicht, wird derjenige von der vergifteten Nadel gestochen.

In der **Schublade** befinden sich fünf Tiegel mit Farbe (grün, rot, blau, braun, rosa), ein Trank (Heiltrank), einige Pinsel und ein gebundenes Notizbuch. In dem Notizbuch lassen sich einige Aufzeichnungen des Zauberers, bezüglich seiner Arbeiten, Beobachtungen der

Sterne und des Waldes sowie einige Reiseaufzeichnungen finden. Aber auch belangloses Alltagsleben ist dokumentiert. Einem Leser wird beim ausführlichen Durchsehen (min. 20min) klar, dass sich der Zauberer mit den Sternen und mit Kristallen sowie Gesteinen auseinander setzt – vor allem auch im Zusammenhang zueinander. Außerdem sind einige Zeichnungen zu finden, die aber nur jemanden der sowohl Lesen, als auch Mechanik, beherrscht, etwas sagen. Die Zeichnungen zeigen Apparate und Gestelle, mit diesen Informationen wird klar, dass es beabsichtigt ist, dass den kleinen Kristalle Materialien hinzugefügt werden. (Es sind dafür vorgesehene Behälter zu entdecken.)

In dem **Regal** befinden sich **Bücher** zu ähnlichen Themen wie im Notizbuch. In vielen Büchern sind Notizen und Markierungen zwischen den Seiten zu finden. Dabei ist ein Buch besonders auffällig: Auf einer Seite sind einige Buchstaben umkreist (Abbildung 3). Das Buch ist nach einer Stunde intensivem Durchsuchen der Bücher gefunden. Außerdem kann noch weiteres Pergament mit seltsamen Texten in den Büchern gefunden werden (Abbildung 2 und 5).

Nach mindestens einer Stunde Studieren der Bücher über **Kristalle** können folgenden Informationen gefunden werden:

- einige Kristalle speichern Magie oder verstärken magische Wirkung
- Zentraler Begriff seiner Notizen ist der **Ilmenkristall**
- Vollmond nimmt Einfluss auf die Wirkung
- Kristalle können Magie an Orte oder Gegenstände für einen bestimmten Zeitraum binden

In den Büchern über **Sterne**:

- Besondere Sternen oder Mondkonstellationen können erheblichen Einfluss auf den Fluss der Magie haben
- das kann unterschiedlichste Auswirkungen haben

- mit Lesen (anstrengend): Diesen Vollmond steht eine besondere Konstellation vom Mond und anderen Himmelskörpern bevor

Außerdem gibt es ein Buch über Elementarkunde, in dem die Zeichen auf den Kristallen (siehe Labor) übersetzt sind. Diese Buch kann, wenn aktiv danach gesucht wird, innerhalb von 10 -20 min gefunden werden (je nachdem ob eine Intelligenzprobe glückt).

Labor (rechter Raum)

Das eigentliche Labor wird durch eine weitere Geheimtür verdeckt und sieht auf den ersten Blick wie eine leere Abstellkammer aus. Die Steinwand zum Labor lässt sich allerdings öffnen und wurde zuletzt auch nicht komplett geschlossen, sodass die Helden mit einer Wahrnehmungsprobe (durchschnittlich) oder einer triviale Suchenprobe, die nicht komplett geschlossene Wand erkennen können. Die Wand lässt sich mit Einsatz von drei aufeinanderfolgenden Stärkeproben aufschieben. Einfacher haben sie es jedoch, wenn sie den Hebel an der Decke sehen (Suchenprobe (durchschnittlich)/ Wahrnehmung (herausfordernd)), der die Tür zunächst ein Stück anhebt. Dadurch kann die Tür leicht und ohne Probe geöffnet werden. In der Mitte des Raumes befindet sich ein runder, stabil und edel gearbeiteter Holztisch, auf dem sich die Kristalle (siehe unten) in einer speziellen Gerätschaft befinden. Ansonsten geht eine beunruhigende Stille vom Raum aus. In den Regalen an den Wänden befinden sich Werkzeuge und diverse Zaubermaterialien. Da die Abenteurer wahrscheinlich keine Ahnung von dem Zeug haben, sollten sie lieber die Finger davon lassen. Keines der Mittel ist beschriftet, allerdings sind einige ätzend, giftig oder bergen magische Fähigkeiten.

Auf dem Tisch befinden sich mehrere Kristalle. Einer der Kristalle (der größte) passt auf die Beschreibung des gesuchten Kristalls. Der Aufbau des Tisches ist in Abbildung grob skizziert. Die Materialien, die zum Aktivieren der Kristalle genutzt wurden sind verbraucht. Es stehen aber noch eine ausgebrannte Öllampe (für

Feuer) und ein leerer Tiegel(für Wasser) abseits des Gestells auf dem Tisch. Leicht ist zu erkennen, dass die Kristalle in ihren Verankerungen eine wichtige Rolle für die Funktion der Apparatur spielen.

Der große Kristall steht genau in der Mitte und die fünf kleinen sind relativ gleichmäßig darum platziert. Dabei sind vier der fünf kleinen Kristalle mit einem Zeichen bemalt, das sich an der Oberseite befindet. Der letzte kleine, sowie der große sind nicht beschriftet. Zu unterscheiden sind die kleinen Kristalle außerdem in Form und Färbung. Farben und Übersetzungen der

Zeichen lassen sich aus der folgenden Tabelle entnehmen. Die Abenteurer kennen die Kristalle nicht und können mit den Zeichen nur etwas anfangen, wenn ihnen ein triviale Magiekundeprobe für jedes Symbol gelingt.

Sobald jemand den Kristall auf der Mitte herausnimmt, steht ihm eine durchschnittliche Wahrnehmungsprobe zu, ob er den sich darin drehenden Zauberer bemerkt. (Sollten sie ihn nicht bemerken und den Kristall Ingalf aushändigen, stellt dieser sofort fest, dass der Zauberer sich im Inneren befindet.

Feuer	goldbraun (ähnlich wie Harz)
Erde	grünlich
Luft	rosa
Wasser	hellblau
(kein Zeichen) selbstaufladener Kristall	hellgelb
(kein Zeichen, groß) Ilmenkristall	gläsern

Rabols Ritual

Rabol hatte zum Ziel, den Kristall des Dorfes (Ilmenkristall) durch das Ritual dauerhaft in Schwingung zu versetzen, damit er nicht jedes Jahr neu aufgeladen werden muss. Er hat viel über die Himmelskörper geforscht und ist sich mittlerweile sicher, dass sich dieses Jahr die einmalige Gelegenheit bietet, das Dorf für immer zu schützen. Allerdings muss er dafür einen etwas anderen Aufbau der Zeremonie erarbeiten. Um vorbereitet zu sein, hat er bereits einige Tests durchgeführt. Dazu benutzt er eine Anordnung mehrerer Kristalle, die als Kraftfokus wirken und mit unterschiedlichen Runen graviert sind. Mit einem Zauberspruch versetzt er den zentralen Ilmenkristall in Schwingung. Die anderen Kristalle richten die Schwingung im Uhrzeigersinn aus. Um die besondere Mondkonstellation zu nutzen, wollte Rabol einen weiteren Kristall einbinden, der seine Magie aus der Umgebung absorbiert. Bei seinem letzten Versuch ist ihm jedoch leider ein kleines Missgeschick passiert, wodurch er seine eigene Präsenz in den Kristall übertragen hat. So wurde er in den Ilmenkristall gezogen und dreht sich dort seitdem um seine eigene Achse. Die Apparatur mit den

Kristallen ist noch unverändert im Labor aufgebaut.

Rätsel und Lösungen

Der paranoide Zauberer hat natürlich seine wichtigsten Erkenntnisse nicht einfach so herum liegen lassen. In den Büchern und Aufzeichnungen finden die Abenteurer zwei verschiedene verschlüsselte Texte. Da Rabol außerdem sehr ordentlich ist, hat er beides in seinen Büchern gut versteckt. Der eine Zettel (Abbildung 2) befindet sich in einem Buch über Gartenpflanzen (da er im Gemüsebeet des öfteren Kröten findet und dies der Geheimtext für das Krötengift ist). Der andere Zettel (Abbildung 5) befindet sich dem Buch „Die Anfänge der Welt“ (weil er hier seine grundlegenden Notizen verwahrt).

Dabei nutzte er bei beiden Texten sehr unterschiedliche Verschlüsselungstechniken.

Krötengift

Rabol hat vor langer Zeit in seinem Gemüsebeet einige Kröten gefunden. Erst hat er sich tierisch darüber auf-

geregt und sie mühselig aus seinem Garten geschmissen. Dann fiel ihm irgendwann auf, dass in der Haut und im Fleisch der Kröten eine Substanz ist, die bei längerem Kontakt die Finger leicht betäubt. Ihm kam die Idee daraus ein Gift herzustellen. Nach einiger Zeit hatte er die richtige Zusammensetzung gefunden und installierte die vergiftete Nadel in dem Schloss seiner Schreibtischschublade. Das Rezept für die Herstellung verschlüsselte er anschließend mit Hilfe des Buches „Bis zur dritten Reise“, das er damals gerade las. Auf Seite 342 begann er Buchstaben zu umkreisen. Und zwar zuerst den 3., dann den 4. weiter, dann 2. weiter (wegen Seite 342). Aus der Seitenzahl (243) erstellte er eine Zahlenfolge durch abwechselndes Addieren und Subtrahieren. (+1, -2, +3, -4, +5, -1, +2, -3, +4, -5, +1, ...). Bei 5 begann er von vorne. Daraus entstand untenstehende Zahlenfolge aus 10 wiederholenden Ziffern. Auf dessen Grundlage setzte er das Umkreisen fort. Nach dem selben Muster ging er beim Rezept für das Krötengift vor. Wobei jeder umkreiste Buchstabe durch einen Buchstaben im Rezept ersetzt und die Zwischenräume wahllos mit anderen Buchstaben gefüllt wurden (siehe Abbildung 1). Anschließend versteckte er den Geheimtext und notierte zuvor noch die Zahl 342 auf dem Blatt, um den Text wieder entschlüsseln zu können. Das Buch mit den umkreisten Buchstaben hatte er mittlerweile vergessen. Wenn der Spielleiter möchte, kann er die Spieler Zettel mit den Zahlenfolgen finden lassen, sollten sie nicht weiterkommen. Für das Abenteuer ist es aber nicht notwendig, dieses Rätsel zu lösen.

Zahlenfolge:

3 4 2 5 1 6 5 7 4 8 3 4 ...

(+1, -2, +3, -4, +5, -1, +2, -3, +4, -5, +1 ...)

Entschlüsselter Text:

Krötengift

Im Kerzenlicht des Kristalls Kröten auf Spitzkraut auspressen und mit Asche vermischen. 3 Tage im Sonnenlicht reifen lassen.

Kristallnotiz

Die zweite verschlüsselte Notiz enthält Informationen über die Nutzung der Kristalle, die Rabol nur nachsehen muss, wenn er sich sehr unsicher ist, wie rum er die Kristalle markiert hat. Andernfalls müsste er einen umständlichen Test durchführen. Rabol hat jeden Kristall mit einem Symbol versehen, um die Richtung der austretenden Kraft und das verbundene Element dieses Kristalls wieder zuerkennen. Im Laufe der Zeit hat er nämlich herausgefunden, dass sich die Magie nicht gleichmäßig in alle Richtungen oder nur in eine Richtung ausbreitet, sondern sich spiralförmig um den Kristall schraubt.

Die Verschlüsselung der Notizen basiert auf dem Begriff „Ilmenkristall“, wobei die Werte der Buchstaben nacheinander auf die Buchstaben des Geheimtextes addiert werden. Dabei wird das Schlüsselwort so oft wie nötig wiederholt. Das Ergebnis, das dabei herauskommt, ergibt so die Buchstaben für den Geheimtext. Zum Beispiel steht der erste Buchstabe des echten Textes „R“ für den Wert 18, da er der 18. Buchstabe im Alphabet ist. Der erste Buchstabe des Schlüsselwortes „Ilmenkristall“ - „I“ - hat den Wert 9. Der Wert für den verschlüsselten Buchstaben ergibt sich aus der Summe: $18 + 9 = 27$. Da das Alphabet nur 26 Buchstaben hat, steht 27 für A, weil $27 - 26 = 1$ und $1 \Rightarrow A$. (So würde z.B. 30 für D stehen.) Der nächste Buchstabe ergibt sich nun aus U + L (zweiter Buchstabe des echten Textes + zweiter Buchstabe des Schlüsselwortes) $\Rightarrow 21 + 12 = 33 \Rightarrow 7 = G$

Die Einkaufsliste, die auf dem Schreibtisch liegt, ist auf die selbe Art und Weise verschlüsselt worden und kann den Spielern als Hilfe dienen.

Als weitere Hilfe kann der Spielleiter, die Abenteurer einen Zettel finden lassen, auf dem die Zahlenwerte für Ilmenkristall und/oder das Wort „Ilmentkristall“ geschrieben steht. (Wenn die Spieler verzweifeln und die Lust verlieren, sollte der Zettel gefunden werden. Es ist aber dem Spielleiter überlassen, die Spieler auch scheitern zu lassen oder das Rätseln länger andauern zu lassen. Erfahrungsgemäß wird zum Herausfinden

der Verschlüsselung und zum Entschlüsseln je ca. eine Stunde gebraucht.)

Entschlüsselter Text:

- Rune oben → Kraft im Uhrzeigersinn
- Kristalle aktivieren

Mithilfe dieses Textes lässt sich herausfinden, wie Rabol in den Kristall gelangt ist und wie man ihn wieder befreien kann (siehe Rabols Ritual).

Befreiung des Zauberers

Die Kristalle 1-4 erfüllen den Zweck, die Schwingung des Ilmenkristalls zu verstärken. Der fünfte Kristall ist dafür da, die Selbstaufladung des Kristalls zu ermöglichen, damit die Wirkung dauerhaft erhalten bleibt. Dem Zauberer unterlief dabei ein Fehler, den er nicht bemerkte, aber seinen Zauber komplett durcheinander brachte. Die Energie zum Selbstaufladen wurde dabei nicht aus dem fünften Kristall, sondern Rabol in den Ilmenkristall gesaugt und dreht sich dort seitdem im Kreis.

Da die Apparatur nicht verändert wurde und somit auch der Fehler nicht behoben ist, wird derjenige, welcher die Kristalle abermals aktiviert, in den Kristall gesaugt.

(Durch den fatalen Fehler haben die kleinen Kristalle alle kleine Risse im Inneren bekommen. Dies kann beim Untersuchen mit entsprechenden Proben (Suchenprobe (herausfordernd) bzw. (Magiekundeprobe (herausfordernd)) festgestellt werden.)

Um den Effekt wieder aufzuheben, müssen die Abenteurer die Kristalle 1 bis 4 in ihrer Verankerung umdrehen. Dadurch wird die Richtung des Zaubers umgekehrt und Rabol wird befreit, sobald die kleinen Kristalle aktiviert werden. Aktiviert werden sie, indem sie mit ihrem jeweils zugeordneten Element in Berührung kommen oder mit dem selbstaufladenden

Kristall berührt werden. Dabei geben die Zeichen (triviale Magiekundeprobe) auf den Kristallen Auskunft darüber, welches Element verwendet werden muss. Aber auch wenn die Zeichen nicht alle bekannt sind, können die Abenteurer herausfinden, was sie bedeuten. Die Übersetzungen sind in einem der Bücher im Wohnraum aufgelistet (nach 10-20min zu finden; siehe Wohnraum).

Der Ilmenkristall ist durch den selbstaufladenden Kristall noch immer aktiv. (Wäre er es nicht würde sich auch der Zauberer im Inneren nicht mehr drehen.)

Sollten die Spieler hier auch nach längerem Rätseln nicht auf die Lösung kommen, können sie durch bestandene Intelligenzproben Tipps bekommen, dass die Wirkung mit der Ausrichtung der Kristalle zusammenhängt.

Sobald Rabol Diesinger befreit ist, muss dieser zunächst eine gewisse Übelkeit überwinden, bevor er wieder einigermaßen ansprechbar ist. Der Spielleiter kann die Zeitspanne, bis er wieder fit ist, so anpassen, dass die Helden nun wirklich in Zeitnot geraten, um das Ritual im Dorf noch stattfinden zu lassen. In jedem Fall braucht er mindestens eine halbe Stunde, um sich zu erholen. An seinen Aufenthalt im Inneren des Kristalls kann er sich aber auch später nicht erinnern. Dafür berichtet er von seinen Forschungen und dass er sich nun sicher ist, dass das Selbstaufladen funktioniert.

Rabol wird sich nicht bereit erklären, das Ritual auf die lang bewährte Weise durchzuführen, dafür hat er viel zu viel riskiert und ist sich zu sicher, dass es funktionieren wird. Wenn die Abenteurer aber darauf bestehen, gibt er sich geschlagen und beruhigt sie. Sie wissen ja eh nicht, wie das Ritual normalerweise aussieht. Mit einer Menschenkenntnisprobe kann allerdings festgestellt werden, dass sich Rabol nicht von seinem Plan abbringen lässt. Auf Nachfrage und mit einer gelungenen Charismaprobe, klärt er die Helden darüber auf, dass er das Ritual im Dorf auf die gleiche Weise durchgeführt wird.

Er freut sich außerdem überaus zuhören, dass er sich im Inneren gedreht habe. Er erklärt den Abenteurern gerne, was er herausgefunden hat und was sein Experiment beweisen hat.

The beginning is the end

Nachdem sich der Zauberer erholt hat, ist er erst einmal entsetzt, dass die Abenteurer in sein Haus eingedrungen sind und wahrscheinlich auch darüber, was sie alles zerstört haben. Er lässt sich aber recht schnell beruhigen, wenn ihm die Situation geschildert wird. Anschließend sammelt er seine Sachen für das Ritual zusammen. (Die Abenteurer dürfen währenddessen natürlich keinen Stein anrühren.) Immer wieder flucht er über Sachen, die die Abenteurer durcheinander gebracht haben. Wenn er sich für einen Moment unbeobachtet fühlt, schaut er nach, ob sein Geldvorrat noch vorhanden ist. Sollten die Abenteurer sein Vermögen oder andere für ihn wertvolle Dinge gestohlen haben, ist er ihnen gar nicht mehr gut gestellt. Er verlangt sofort sein Eigentum zurück und verflucht die Abenteurer zudem für einen Tag, sodass sie jede geglückte Probe einmal wiederholen müssen. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die Situation nicht eskaliert – schließlich gibt es für beide Parteien gerade wichtigeres zu tun.

Sobald alle Sachen beisammen sind, beeilen sich die Abenteurer mit Rabol und den Kristallen zurück ins Dorf zu kommen. Dafür brauchen sie mit Rabols Hilfe nur 1,5 Stunden (auch in der Nacht). Im Dorf angekommen beginnt Rabol sofort mit dem Aufbau, während die Feierlichkeiten bzw. dessen Vorbereitungen bereits in vollem Gange sind. Vollkommen aufgelöst und überglücklich kommen Ingalf und Gerlinde auf die „Helden“ zu und überhäufen sich mit Danksagungen, laden sie zum Festessen ein, bieten allerlei Köstlichkeiten und alkoholische Getränke als Dank an.

(Zur Vorbereitung braucht Rabol auf dem Dorfplatz mindestens eine Stunde. Es wäre natürlich einfacher,

wenn die Feier noch nicht im Gange ist bzw. die Abenteurer die Dorfbewohner dazu bringen, den Zauberer in Ruhe zu lassen.)

Kurz vor Mitternacht ist es endlich soweit: Rabol beginnt mit dem Ritual und die Dorfbewohner versammeln sich um das Pyramidenpodest. Überall leuchten magische Symbole und hüllen den Dorfplatz in ein mystisches Licht. Der Ilmenkristall steht auf dem Podest und bricht das Mondlicht in alle Richtungen. Leise murmelt der Zauberer eine Zauberformel und die Umstehenden stimmen ein gleichmäßiges Summen an. Währenddessen hantiert Rabol mit einigen anderen, kleineren Kristallen, bis der Ilmenkristall schließlich grell zu leuchten beginnt. Kaum haben sich die Augen an die Helligkeit gewöhnt, gibt es einen lauten Knall und das Licht erlischt. Alle jubeln, der Kristall scheint aufgeladen zu sein. Allerdings ist Rabol verschwunden und die kleineren Kristalle, die er für das Ritual genutzt hat, rieseln in tausenden Splittern um das Podest zu Boden. Der Ilmenkristall leuchtet auf dem Podest und im Inneren dreht sich Rabol. Falls keiner der Abenteurer auf das Ritual geachtet haben sollte, hören sie nur noch um Punkt Mitternacht einen lauten Knall vom Zentrum des Dorfplatzes.

Den Abenteurern bietet sich nun keine Möglichkeit, den Zauberer ein weiteres mal zu befreien. Aber vielleicht wollen sie das ja auch gar nicht, schließlich wirkt der Zauber nun wahrscheinlich ewig. Genau das verkündet Ingalf nun feierlich. Denn Rabol hat ihr noch an diesem Abend über seine Vermutungen aufgeklärt und mit ihm vereinbart, es dem Dorf erst nach dem erfolgreichem Ritual zu verkünden. Da Rabol sein Leben für das Wohl des Dorfes geopfert hat, sendet Ingalf seinen Dank an Rabol und bestimmt, dass die Feierlichkeiten der „Kristallnacht“, sollte die Wirkung tatsächlich ewig halten (was der Fall ist), nun zu Rabols Ehren weiterhin jährlich bestritten werden sollen.

So endet die Feier trotz des Ungeschick des Zauberers fröhlich. Und somit auch dieses Abenteuer.

Teil III.

Anhang



Abbildung 1: Hinweis zur Entschlüsselung von "Krötengift"

Nikol krnöf alstes Fals nogohgen im Feinelfass echstliofa Mökl Damert so
 sozniec Telefon an lazliebe kanienchenhut mit Adel purz sonnekrezl öhr
 necidab lech sketsch allarm ils zu klakzohn reg von zöhrt damit klenznirt
 aluf zanf stelt pponhi iraber Atriez kann Schelm sein kirusta auf lose
 tenhjal mito du und sie könnt purzi flexsichese Deshand schuhe ohne name
 der auf kommt im Mitl Aber Aschekuchen so er denne von kentriks Türen
 mit Miss Ballchemiskennen norbert 3knoten des Krayegen feligos am samstgor
 imm Nixen kann die Flamme angelegt in Chaos htosen er kann essen Abitur für
 Lose Zehn Nägel bananasschmälern denn es gib

342

Abbildung 2: Zettel aus Buch über Gartenpflanzen

Zu beobachten war, dass sich der Käfer immer wieder mit fast schmerzlicher Kraftanstrengung versucht auf die Füße zu drehen. Dabei schaukelte er sich wie ein Baby hin und her und zappelte verzweifelt mit den kleinen Beinen. Es ist zu vermuten, dass er nicht in der Lage ist, alle sechs gleichzeitig zu kontrollieren. Denken wir einmal daran wie kompliziert es schon für unsereins mit zwei Beinen ist. Die Schwierigkeit wird bei 6 Beinen um ein vielfaches erhöht, was das Umdrehen mit Sicherheit noch herausfordernder macht.

Abbildung 3: Aus „Bis zur dritten Reise“; Seite 342

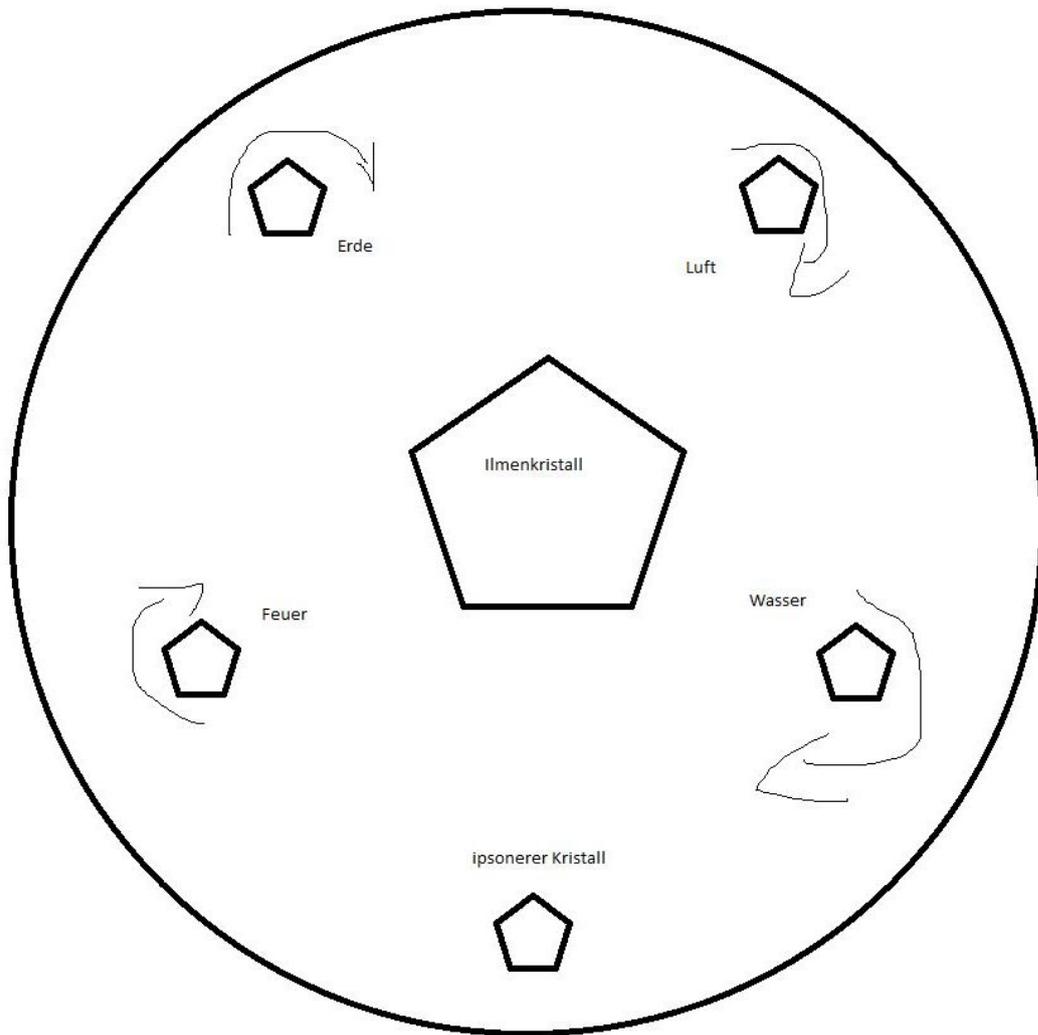
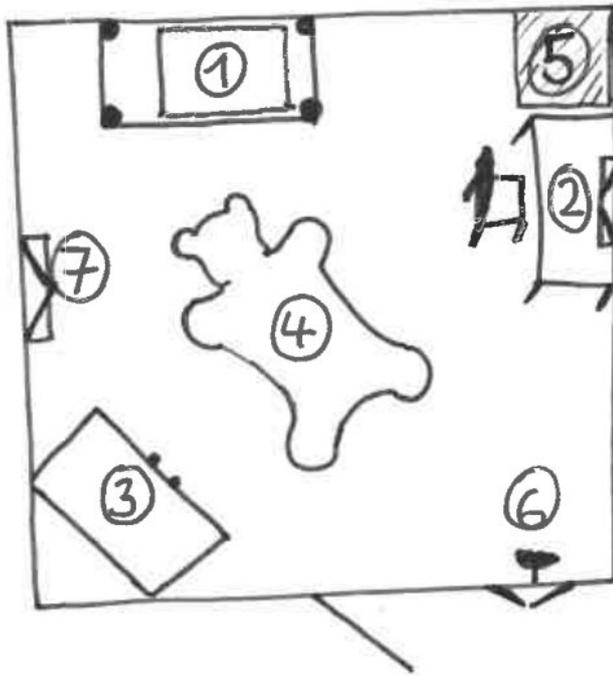


Abbildung 4: Aufbau des Tisches im Labor

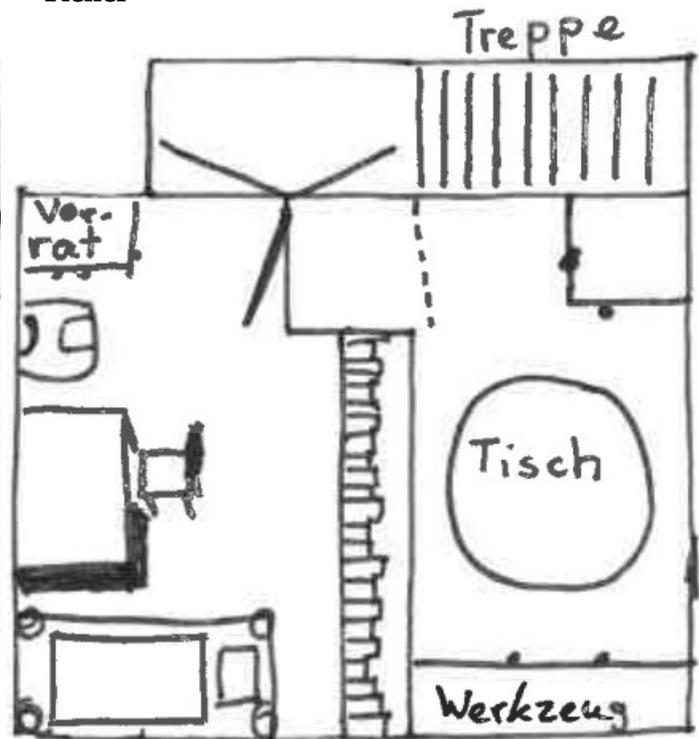
- Agaj cmww Dlbrf ry Hmfkwrzysuwz
- Xwwdljef mweinscw

Abbildung 5: Kristallnotiz

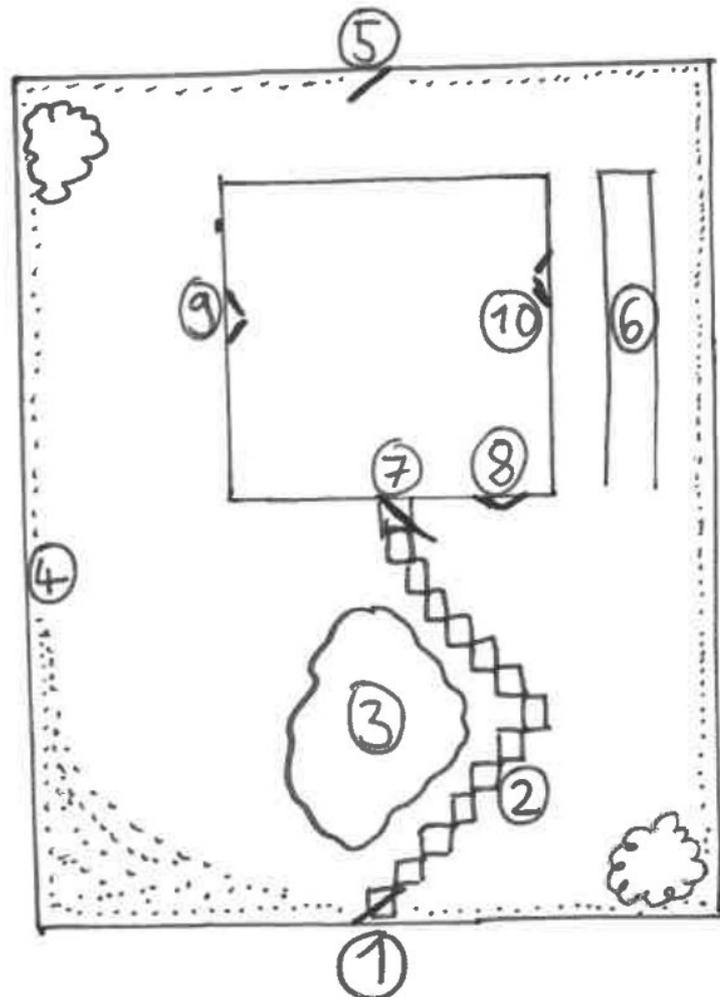
Erdgeschoss



Keller



Außenbereich



EG

1. Bett
2. Tisch
3. Schrank
4. Bärenfell
5. Geheimklappe
6. Kleiderhaken
7. Fensterbrett

Außenbereich

1. Tor
2. Weg (Falle: Loch)
3. Teich (Falle: Wiese)
4. Schlafkraut
5. Geheimeingang
6. Gemüsebeet
7. Eingangstür
8. Fenster (Fake)
9. Fenster (Falle: Knall)
10. Fenster (Falle: Knall)

Charakterbogen Aislinn

Name: Aislinn

Volk: Mensch

Geschlecht: weiblich

Größe, Gewicht, Alter: 168cm große, 83kg, 20 Jahre

Spieler:

Stärke unterdurchschnittlich

Fingerfertigkeit durchschnittlich

Gewandtheit begabt

Charisma begabt

Intelligenz unterdurchschnittlich

Lebenspunkte (LP): 12

Fertigkeiten:

Spurenlesen, Schlösserknacken, Schleichen, Menschenkenntnis, Musizieren, Suchen

Besitz: Rucksack, Lederbeutel, Decke, Kleinkram, Waffen, Dietriche und Nachschlüssel, Flöte, Laterne, Lampenöl

Aussehen:

Verhalten:

Notizen:

Charakterbogen Thyria

Name: Thyria Kehrweg

Volk: Mensch

Geschlecht: weiblich

Größe, Gewicht, Alter: 162cm groß, 65kg, 28 Jahre

Spieler:

Stärke begabt

Fingerfertigkeit unbegabt

Gewandtheit begabt

Charisma durchschnittlich

Intelligenz durchschnittlich

Lebenspunkte (LP): 8

Fertigkeiten:

Suchen, Schlösserknacken, Schleichen, Menschenkenntnis, Erste Hilfe, Wahrnehmen

Besitz: Rucksack, Lederbeutel, Decke, Kleinkram, Waffen, Salben, Heilkräuter, Verbände, Handschuhe

Aussehen:

Verhalten:

Notizen:

Charakterbogen Jorgen

Name: Jorgen Fingulfsson

Volk: Mensch

Geschlecht: männlich

Größe, Gewicht, Alter: 192cm groß, 96kg, 28 Jahre

Spieler:

Stärke begabt

Fingerfertigkeit unterdurchschnittlich

Gewandtheit durchschnittlich

Charisma durchschnittlich

Intelligenz begabt

Lebenspunkte (LP): 10

Fertigkeiten:

Lesen/Schreiben, Magiekunde, Wahrnehmung, Mechanik, Erste Hilfe, Reflexe

Besitz: Rucksack, Lederbeutel, Decke, Kleinkram, Waffen, Salben, Heilkräuter, Verbände

Aussehen:

Verhalten:

Notizen:

Charakterbogen Janko

Name: Janko Bekestin

Volk: Mensch

Geschlecht: männlich

Größe, Gewicht, Alter: 178cm groß, 70kg, 22 Jahre

Spieler:

Stärke unbegabt

Fingerfertigkeit begabt

Gewandtheit durchschnittlich

Charisma begabt

Intelligenz durchschnittlich

Lebenspunkte (LP): 12

Fertigkeiten:

Schreiben/Lesen, Suchen, Schleichen, Menschenkenntnis, Akrobatik, Stehlen

Besitz: Rucksack, Lederbeutel, Decke, Kleinkram, Waffen, bunte Tücher

Aussehen:

Verhalten:

Notizen: