

Fest auf dem Alten Schloss

Grade (M5): 8-14

Anzahl der Figuren: 3-5

Schauplatz: Das alte Schloss in der Umgebung Tidfords

Abenteuerart: Soziale Interaktion und Gebäudeerforschung (theoretisch ein sehr spezielles Abenteuer)

Dauer: 6-10h

Verweise wie „O10“ beziehe sich auf das Quellenbuch zu Tidford aus der Box „Bürger, Bettler, Beutelschneider“.

Hintergründe

Vor über 180 Jahren: Das alte Schloss in der Umgebung Tidfords war ursprünglich Besitz der MacRochalls, doch durch Heirat erbte es schließlich der Vampir Tolric MacTuron. Sein wahres Wesen war niemandem bekannt und so schöpfte keiner Verdacht als Tolric anlässlich einer Hochzeit zu einer Feier lud. Bei dieser verschwanden jedoch alle Gäste („Das Grauen vom alten Schloss“) unter mysteriösen Umständen. Die ganze Zeit hauste der Vampir dort weiter und ernährte sich zunächst von seinen „Gästen“, doch im Laufe der Jahre wurden die Menschen, die sich ins Schloss wagten, immer weniger; zu wenig, um seinen Hunger zu stillen.

Vor einem Jahr: Also bezauberte er eine Nachfahrin (Acha NiRochall, geborene Turon) mit Hilfe von *Anziehen* und diese machte (mit Hilfe ihres Mannes) den Anspruch auf das Schloss wieder gültig. Sie sollten das Schloss nahezu kostenlos bekommen, wenn sie es vom Grauen bereinigen würden. Die Baumeister und Arbeiter bezogen sie größtenteils von außerhalb, doch auch hier sahen einige zu viel und wurden so zu weiteren Opfern des Vampirs.

Vor einem Monat: Acha beauftragt auf Befehl ihres „Großvaters“ den Schmied Thorhammer, der für Geolian MacWealdan einen Armreif herstellte, eine exakte Nachbildung von diesem zu bilden. Man hört den Schmied von nun an Tag und Nacht hämmern, denn die beiden haben ihm eine reiche Belohnung versprochen, sollte er innerhalb einer knappen Woche fertig werden.

Vor einem knappen Monat: Der eher ärmliche Thorhammer gibt die erst kürzlich verdienten Reichtümer rasch für eine mit Edelsteinen besetzte Kette aus. Er wird sie auch auf dem Fest tragen, was einigen Gästen merkwürdig vorkommen wird.

Vor drei Wochen: Tolric und der Alchimist Wealcer MacGrimm verzaubern den Armreif gemeinsam und schaffen den *Reif der Unterdrückung* (siehe Kasten), wie sie ihn stolz taufen. Damit der Thaumaturg das Schutzamulett Lord Geolian MacWealdans nicht rechtzeitig aufladen kann und vor Allem, damit er den Mund hält, bekommt auch dieser eine große Belohnung in Form eines der ehemaligen Hochzeitsgeschenke. Rasch spricht sich in der Stadt herum, dass denen, die zum Fest erscheinen und sich dort hervortun, auch einige der wertvollen Geschenke überreicht werden könnten.

Vor einer Wochen: Nachdem sie nun nach eigenen Angaben zumindest die wichtigsten Räume gesichert und renoviert hatten (wobei ihr Mann Hereric zwar offiziell die Geschäfte führte, tatsächlich, aber lieber am Sitz der MacRochalls verweilte), laden die beiden (Acha tarnte den Vampir als ihren Großvater) zur Einweihung ein.

Abenteurereinstieg

Der Vampir Tolric will nun mit Hilfe des *Reifs der Unterdrückung* (siehe Kasten), die Gäste auf seine Seite ziehen, indem sie den Reif durch die gefährlichsten Personen „wandern“ lassen und bei der letzten Mahlzeit das Essen mit Schlafgift versehen. Dann beginnt das „richtige“ Festmahl.

Einstiegs geschichten

Suche nach dem Freund

Einer der Spieler hat einen Händler als Freund, der vor einigen Tagen beschloss zum wieder bewohnten Schloss zu gehen und ein paar Handelsbeziehungen zu arrangieren. Doch er verschwand und kehrte nicht zurück, da Tolric ihn einsperren ließ. Das Fest erscheint als die perfekte Gelegenheit, um diesen unauffällig zu suchen.

Ähnliches lässt sich für die Zofe Edlyn aufbauen, welche Acha aufhübschen und Tolric jünger aussehen lassen sollte. Da sie ihn sah, als er in sein Grab stieg, blieb sie gefangen und soll nun demnächst Tolrics Hunger stillen.

Retter in der Not

Zwei der Figuren waren im Wald unterwegs und retteten Acha MacRochall auf einem Jagdausflug vor wilden Tieren. Diese wurde ins Bein gebissen, sie humpelt danach, aber lädt die beiden zum Fest ein.

Wenn sie positiv auffallen, stellt Acha ihnen eine der Schätze, die sie im Schloss fanden, in Aussicht.

Verwandter lädt ein

Der Onkel der Figur, einer der Gäste, lädt diese ein.

Organisation bittet

Gehört der Abenteurer einer Organisation an, wie beispielsweise einer Magiergilde oder sogar einer Priesterschaft, so könnte es sein, dass

Der Reif der Unterdrückung (ABW 5)

Schwarzmagisch

Dieser Armreif ist ein mächtiger magischer Gegenstand, der die Vorteile von *Anziehen* und *Macht über Menschen* vereint. Tolric fertigte ihn zusammen mit dem Alchimisten Wealcer MacGrimm an, wobei der Reif auf ihn „geprägt“ wurde. Wer den Reif überstreift (bereits hier wird auf den ABW gewürfelt), merkt zunächst nichts, doch die geprägte Person kann nun die Macht des Reifes auslösen. Dann bewirkt das Schmuckstück, dass das Ziel wie bei *Macht über Menschen* vollkommen dem Einfluss der geprägten Person unterworfen ist. Im Gegensatz zu diesem Spruch kann das Opfer allerdings noch selbst denken und handelt nicht automatenhaft, wird dabei jedoch immer möglichst die Wünsche der geprägten Person erfüllen, da das Opfer wie bei *Anziehen* eine große Sympathie gegenüber dieser hegt. Opfer und geprägte Person müssen sich bei der Aktivierung und beim Geben neuer Befehle sehen. Das Opfer muss den Reif beim Annehmen eines direkten Befehls und bei der Aktivierung tragen – nicht aber danach bzw. dazwischen-

Der Reif gleicht äußerlich genau dem Geolian MacWealdans, es sind auch beide magisch, jedoch besitzt Geolians keine schwarzmagische Aura und ist lediglich ein Rüstungsschutzreif. Nur mit einem gelungenen EW-2: Fälschen oder EW-4: Wahrnehmung können die Benutzungsspuren auf dem echten Ring (Geolians) entdeckt werden.

diese eine Einladung organisieren und den Held damit beauftragen, sich etwas umzuschauen. Sie trauen denn Gastgebern nicht ganz, dass sie das Grauen beseitigt haben sollen, denn sie haben keine Priester oder Magier ins Schloss gelassen.

Abenteuerablauf

Die Bezauberten

1. Acha NiRochall

Bei ihrer ersten Begegnung setzte Tolric *Anziehen* ein, um Acha auf seine Seite zu bringen. Nachdem sie den Ring fertiggestellt hatten (siehe „Hintergründe“) gab er ihr diesen, weshalb sie ihm nun vollkommen unterworfen ist.

2. Bardin Ronya Aydrü

Kurz vor dem Fest bittet Acha die Bardin noch einmal zu sich und zaubert *Anziehen* auf sie. Dann erklärt sie ihr es wäre von höchster

Wichtigkeit, dass sie zwei von ihr ausgewählte Gäste mit Hilfe des *Lieds der Verführung* dazu bringen soll, mit ihr unter vier Augen zu sprechen. Sie soll dann den Ring übergeben (siehe unten).

3. Laird Geolian MacWealdan

Der Laird wird schon beim Empfang von Acha heimlich bezaubert (durch die Vorhänge dort). Nachdem sie ihn begrüßt hat, bereits beim Essen viel mit ihm geredet hat und seinen Armreif bewundert hat, bekommt er den gefälschten Reif beim Gauklertrick (siehe unten). Acha aktiviert ihn direkt danach bei einem kurzen Gespräch mit dem Laird. Nun soll er den Armreif dem Stadtvogt geben.

4. Stadtvogt

Der Stadtvogt wird von Geolian in ein Gespräch verwickelt, dieser streift ihm dabei den Reif über (siehe unten). Er legt ihn jedoch gleich wieder ab. Geolian tut so, als würde er den Ring vergessen und die Bardin nimmt ihn sich wenig später unauffällig (der herrenlose Ring kann mit einem gelungenen EW: Wahrnehmung entdeckt werden, dass die Bardin diesen einsteckt mit einem EW-2: Wahrnehmung – vorausgesetzt eine Figur ist im Zimmer!).

5. Juwelier

Die Bardin führt ein lockeres Gespräch mit dem Juwelier, nachdem sie ihn mit dem *Lied der Verführung* verführt hat. Dabei spielt sie viel mit dem Armreif herum, sodass der Juwelier darauf aufmerksam wird und sie auf ihn anspricht. Darauf bittet sie ihn, diesen doch einmal anzuprobieren. Wenngleich die Bardin versucht, dass sie kaum jemand beobachtet, können die Figuren auch das bemerken (EW-2: Wahrnehmung).

6. SC

Einer der (männlichen) SCs wird von der Bardin mit Hilfe des *Lieds der Verführung* verführt, im Ruheraum gibt sie ihm den Reif und bittet ihn, ihn doch einmal für sie anzulegen – sie hofft er hat verborgene magische Fähigkeiten und er als tapferer Abenteurer würde das doch sicher herausfinden können. Will der Spieler den Ring hierfür nicht aufsetzen (die meisten

langjährigen Midgard Spieler haben genug schlechte Erfahrung, ein unbekanntes magisches Artefakt nicht einfach so anzustecken), dann zieht sie unverrichteter Dinge ab.

Die Bardin gibt den Reif daraufhin wieder Acha auf der Damentoilette.

7. Laird Seanrod MacRochall

Bei einem Gespräch am Podium gibt Acha ihm den Ring.

Auch der Priester Xans soll als größte Gefahr für den Vampir Tolric aus dem Weg geräumt werden. Aufgrund dessen magischer Fähigkeiten und möglicher Erkennung oder gar Widerstand von Zauberei, mischt Acha ihm beim Leuchttheater ein langsam wirkendes Schlafgift ins Ale und bringt ihn dann unter dem Vorwand einer Unterhaltung ins Ruhezimmer, wo er einschläft. Acha lässt ihn daraufhin von den untoten Dienern „versorgen“ (wegsperrern, fesseln, knebeln, entwaffnen und Eisenhelm auf den Kopf setzen sowie abnehmen und zerstören aller heiliger Gegenstände).

Ablauf

Ein Gong ruft zum nächsten Gang.

15:00 Acha bezaubert die Bardin

Ab 17:00 Empfang: Waffen, Rüstungen und anderes Gepäck werden in die Garderobe gebracht, solange Gäste oder Spielerfiguren sich nicht dagegen aussprechen. Hierbei sollten Spielerfiguren wissen, dass ein Dolch ganz normal ist, wer allerdings mit einer Barbarenstreitaxt und in Plattenrüstung aufkreuzt, nicht nur schräg angeschaut wird.

Die Gäste sollen im Schloss übernachten; jedenfalls wurde ihnen das gesagt. Tolric hat nur wenige Zimmer herrichten lassen, denn er erwartet nicht, dass seine Gäste die Nacht in edlen Zimmern verbringen werden.

18:00 Acha hält eine Rede, dabei entschuldigt sie ihren Großvater – er sei etwas geschwächt und könne deshalb nur ab und an kommen

18:15 Vorspeise: Flusskrebs in Honig

18:45 Gaukler: Die drei führen zunächst Jonglage und Artistik auf, danach einige Zaubertricks; zuletzt einen mit Tüchern und dem Armreif Geolians. Es soll dabei so wirken, als würde dieser erst verschwinden und dann bei Acha wiederauftauchen (dafür nutzen sie kleine, bunte Tücher, mit denen sie die Hände der beiden aneinanderbinden), doch tatsächlich lassen sie Geolians Ring verschwinden und stecken Acha die magische Kopie an. Sie gibt dann Geolian den Ring zurück und aktiviert ihn wenig später bei einem Gespräch mit ihm.

19:30 Fisch: Flusshecht, Aale in Gelee, Brot und Kaviar. Tolric zeigt sich kurz und Acha führt ein angeregtes Gespräch mit Geolian, wobei sie ihm den Auftrag gibt, den Reif an den Stadtvogt weiterzugeben.

20:00 Geolian und der Stadtvogt unterhalten sich im Salon. Geolian stellt sich vor den in der Ecke stehenden Stadtvogt, sodass niemand sieht, wie er ihm den Ring überzieht. Der Stadtvogt sieht das als Bestechungsversuch und streift den Ring wieder ab (nicht etwa, weil er nicht bestechlich ist, sondern weil er Angst hat, dass Seanrod MacRochall sie beobachtet, mit dem er sich auch gut zu stellen versucht). Wenig später nimmt die Bardin diesen und eilt dann zu ihrem Auftritt.

20:15 Die Bardin Ronya Aydru spielt das Lied der Verführung und bezaubert einen SC sowie den Juwelier, der aufgrund seiner mitgebrachten Wachen eine Gefahr darstellt. Damit das nicht allzu sehr auffällt, bleibt sie bei vielen ab und an eine Minute mit den Augen hängen. Nach dem Lied gibt sie dem SC ein Zeichen, ihr unauffällig in den Ruheraum zu folgen, wo sie sich angeregt mit ihm unterhält und dabei beiläufig erzählt, was für Reichtümer die Schlossherrin nur gefunden hat und dass dem, der Acha positiv auffällt und der ihr hilft, sicher einige Reichtümer winken.

Danach unterhält sie sich mit dem Juwelier (siehe oben).

20:45 Hauptspeise: gefüllte Wildsau, Schwan, würzige Würste und Haighis

21:30 Leuchttheater: Anlässlich des Leuchttheaters werden 3 Dunkelheitssprüche gezaubert und die Akrobaten tragen leuchtende Anzüge (verzaubert). Sie führen Kunststücke auf, währenddessen mischt Acha heimlich (sie hat zuvor *Sehen in Dunkelheit* gezaubert) langsam wirkendes Schlafpulver in das Getränk des Xan-Priesters. Als dieser später im Ruhezimmer einschläft, behauptet sie, er habe wohl etwas zu viel getrunken und lässt ihn von den Dienern wegbringen, um sich um ihn zu „kümmern“ (siehe oben).

22:30 Nach(t)tisch: Flambierte Cocktails mit exotischen Früchten. In die Cocktails ist das gleiche Schlafpulver gemischt. Wenn die Abenteurer bis jetzt noch nichts unternommen haben, wird Tolric *Bannen von Licht* zaubern und die wenigen Gäste, die das Schlafgift ausgehalten haben, besiegen. Danach beginnt sein Festmahl.

Die Abenteurer mischen mit

Fallen die Abenteurer negativ auf, weil sie beispielsweise das Schloss durchsuchen, wird Tolric Acha befehlen, die Unruhestifter zu ihm in den Keller zu bringen. Sie wird daraufhin versuchen sie unter dem Vorwand, einen erlesenen Wein auszusuchen und zu kosten, in den Weinkeller zu bringen, wo Tolric wartet. Sie wendet dabei all ihren Charme und auch möglicherweise bezauberte Figuren an, um die „Opfer“ zu überzeugen. Lehnen diese allerdings ab, versucht sie es später erneut und winkt diesmal mit den Hochzeitsgeschenken.

Ein anderes, etwas dramatischeres Ende, wäre, wenn Tolric schließlich – wenn es ihm mit den Abenteurern zu bunt wird – durch die Geheimentreppe in der großen Halle (siehe 11. Gruft) auftaucht und die bisherigen „Opfer des Reifes“ sich auf die Abenteurer stürzen lässt. Im heillosen Durcheinander wird er versuchen möglichst viele starke Krieger mit *Macht über Menschen* auf seine Seite zu ziehen und wenn die meisten Gäste panisch geflohen sind (aus dem Schloss kommen sie allerdings nicht heraus, denn die Wachen versperren die Tür) sich selbst in den Kampf begeben.

Gespräche

Während des Festes könnten die Abenteurer einige interessante Dialoge mitbekommen.

- Der Thaumaturg und Geolian unterhalten sich über ein gewisses Ding, ob das denn endlich fertig sei. Geolian ist dabei recht aufgebracht – es geht natürlich um den Talisman, den er aufgeladen haben wollte, was beide aber nicht erwähnen.
- Thorhammer hat sich dank der großzügigen Bezahlung, die er für die Herstellung des gefälschten Reifes bekommen hat, etwas Teures (was???) kaufen können, obwohl er eigentlich eher arm ist. Darüber unterhalten sich zwei Damen. („Schau mal, was Thorhammer da Großartiges hat, so viel Geld hat der doch eigentlich nicht.“)
- Andere Unterhaltungsfetzen, die belanglos sind, kann der SL zur Ablenkung einstreuen, auch falsche Hinweise, z. B. das Priester Relrod bleich ist, weil er krank ist o. Ä. „Er hat sich sowieso so komisch verhalten, hat mir neulich gesagt ich soll erst nach Sonnenuntergang wiederkommen“, könnten sich beispielsweise zwei Gäste unterhalten

Das alte Schloss

Um das Schloss herum ist eine freie, erdige Fläche bis der Wald beginnt. Dort stehen noch einige Nebengebäude: Eine sich direkt an das Gebäude anschließende Hütte, die heute bis auf einige Spinnen und Käfer leer ist, ein Stall und ein größeres, verfallenes Gebäude, in welchem früher Bedienstete unterkamen, das allerdings noch nicht wiederhergerichtet ist.

Solange nichts anderes erwähnt, sind alle Türen geöffnet. Tolric und Acha besitzen einen Schlüsselbund mit Schlüsseln zu allen Türen, die beiden Blutsauger (siehe 4. Lange Halle im Erdgeschoss) haben je ein paar Schlüssel, sodass sie Zugang in alle Räume des Erdgeschoss haben und dieses gegebenenfalls zusperren können.

Im ganzen Haus sind fast keine Spiegel zu finden. Diejenigen, die vorhanden waren, sind

abgedeckt worden und werden beschrieben. Außerdem sind einige Bilder abgedeckt worden, die ihn selbst zeigen, allerdings alt sind.

Erdgeschoss

1. Zugbrücke

Ein kleiner Graben umgibt das wehrhaft erbaute Schloss. Über eine Zugbrücke, auf die ein schwarzes Dreieck aufgemalt ist (der „Schnabel“ des Vogels, welcher sich aus dem Gebäude von oben ergibt, siehe Plan), gelangt man zwischen zwei Säulen mit verwitterten, steinernen Vögeln (tatsächlich belebte Rabengargylen unter Tolrics Kontrolle) in das Schloss. Ein großer, metallener Torknauf zeigt einen gruseligen Rabenkopf, der ebenfalls auf der Innenseite zu sehen ist. Dreht man diesen nach oben, verschließt sich das Tor magisch.

2 Rabengargylen

LP 15, AP ∞, LR, St 40, Gw 80, In 30, B 24, Abwehr +10, Resistenz +11/11, Steinklaue +7 (1W6+1)

2. Empfangsraum

Der längliche Raum, in welchem die Gäste von zwei Bediensteten Reisekleidung, Waffen und anderes entgegennehmen, hat eine Tür in die lange Halle und an den Seiten je einen Vorhang. Dahinter sind die Abwehrräume, die auch als improvisierte Garderobe funktionieren. Der Empfangsraum ist kahl, allerdings sind vom Abwehrraum Schießscharten eingebaut. Die Tür wird mit Beginn des Festes von den Wachen verriegelt, sie haben je einen Schlüssel zu allen Gebäuden im Erdgeschoss außer den Räumen hinter dem Podest.

3. Abwehrraum

Hinter Vorhängen ist jeweils 1 Geist als Wache, diese wurden von Tolric vor längerer Zeit erschaffen. Der Raum hat früher als Abwehrraum verwendet; hier konnten Armbrustschützen auf Eindringlinge warten und durch die Schießscharten auf sie zielen. Heute

dient der Raum als Garderobe. Es gibt noch zwei Nebenräumen, in diesen sind links alte Waffen und rechts alte Möbel.

Geist

LP *, AP 23, *R, St *, Gw 60, In 50, B 24, Abwehr +13, Resistenz +16/16, Berührung +8 (1W6 & 2 LP)

4. Lange Halle

Die lange Halle ist etwas schmuckvoller als die beiden Vorräume. Hier sind an der hinteren Wand vier Ganzkörperportraits von unter anderem Tolric, wobei allerdings der Name geändert wurde, da das Bild bereits 150 Jahre alt ist.

Über dem Portal in die große Halle hängt ein 3 Meter langes und 1 Meter hohes Gemälde, das Raben zeigt. Es ist neu angebracht.

In den Ecken stehen Ritterrüstungen, die zum Leben erwachen, wenn das richtige Schlüsselwort genannt wird (siehe 3. Labor im ersten Stock). Damit niemand das Schloss verlassen kann hat Tolric zwei Blutsauger erschaffen (siehe „Dienerchaft“). Diese stehen als Wachen vor dem Portal zur großen Halle und wissen, wie das Hauptportal zu verschließen ist. Damit sie nicht erkannt werden, wurden auch sie von der Zofe Edlyn hergerichtet.

Rüstungen

LP 18, AP ∞, VR, St 90, Gw 35, In 10, B 22, Abwehr +14, Resistenz +12/12, Beidhänder +12 (2W6+3)

Blutsauger

LP 17, AP ∞, KR, St 105, Gw 70, In 20, B 24, Abwehr +14, Resistenz +13/17, Hand +9 (1W6+1), gegen im Handgemenge festgehaltene Opfer Biss (2 LP & AP pro Runde) - Raufen+9 (1W6+1)

Bes.: *Nachtsicht+4; Geländelauf+15, Klettern+15, Meucheln+15, Schleichen+18, Tarnen+15*

»Zaubern+16:« *Lähmung* (Geistesmagie, Wirkungsdauer 1 min)

5. Küche

In der Küche wird für ein so großes Fest erstaunlich wenig gearbeitet.

a) Hier sind die Getränke gelagert und eine Falltür führt in die Kellerräume.

6. Klos und Waschräume

Dies sind die einzigen Gebäude in den Flügeln (im wahrsten Sinne des Wortes), die von den Gästen besucht werden dürfen.

7. Gutes Dienerzimmer

Dieses Zimmer wurde offensichtlich für Gäste hergerichtet, wenn auch nicht sonderlich gut. Außer zwei Betten ist es leer und sehr verstaubt. Nur wenige Fußspuren, die einige Tage alt sind, sind im Staub zu finden.

8. Nobles Dienerzimmer

Auch dieses Zimmer wurde für Gäste hergerichtet, allerdings sehr gut. Man sieht Tierfelle und Teppiche, die wohl erst vor kurzer Zeit hierhergebracht wurden und das Bett – im Nebenzimmer – hat neben normalen Lacken sogar eine Federdecke.

9. Bedienstete

Ein recht verfallenes und sehr verstaubtes Zimmer in dem offensichtlich schon sehr lange niemand mehr war mit einem Bett.

10. Bedienstete

Siehe 9.

11. Bedienstete

Siehe 9.

12. Bedienstete

Siehe 9.

13. Turm

Der Turm dient als Treppenhaus, eine Treppe führt nach unten, eine nach oben und eine Tür in den Garten – an der Decke kann man Fledermäuse sehen, die im Dunkeln hängen oder sogar fliegen. (EW:Sechster Sinn oder EW:Wahrnehmung bei nach oben sehen). Ein

Todesalb bewacht das Treppenhaus, die Tür ist abgeschlossen.

Todesalb

LP *, AP 25, *R, St *, Gw 60, In 50, B 24, Abwehr +13, Resistenz +16/16, Berührung +8 (1W6 & 2 LP)

14. Salon

Im Salon können sich die Gäste in den Pausen entspannen, Gespräche in den angenehmen Sofas führen und dabei die Wärme eines Kamins genießen. Die drei Türen, die nicht in die große Halle führen sind verschlossen. Es wurden offensichtlich einige Bilder entfernt und durch Vorhänge ersetzt.

Hier sind außerdem zwei Hirschköpfe, die Augen des einen (unterer) sind magisch. Durch ein *Juwelenaug*e kann Tolric alles beobachten.

15. Klos und Waschräume

Siehe 6.

16. Gästezimmer

Siehe 7.

17. Gästesuite

Siehe 8.

18. Gästezimmer

Siehe 9.

19. Gästezimmer

Siehe 10.

20. Gästezimmer

Siehe 11.

21. Gästezimmer

Siehe 12.

22. Turm

Siehe 13.

23. Große Halle

In der großen Halle findet das Fest hauptsächlich statt. Hier wird gegessen, hier wird sich unterhalten und hier werden Gaukler und Bardin auftreten. Einige große Tische bilden eine Tafel mit Hufeisenform und auf einem kleinen Podest stehen einige edlere Tische – hier dürfen Lairds, deren Frauen und die Gastgeber sitzen.

An der Wand sind in einem verzierten und verschnörkelten Wappen zwei Mehrfachthaumagramme zu finden (je 6 *Bannen von Licht* bzw. *Bannen von Dunkelheit* Sprüche), als „Lichtschalter“. Sie werden von den Dienern verwendet.

Auf den Plätzen liegen Speisekarten, siehe Anhang.

Eine Empore geht um die ganze Halle, allerdings im 1. Stock. Zwei Treppen führen aus der Halle hier hoch, außerdem könnte Tolric hier ab und an als „dunkle Gestalt“ zu erkennen sein, während er die Halle beobachtet. Im dunklen Gebälk sind Fledermäuse zu sehen (Sechster Sinn oder EW-2:Wahrnehmung bei nach oben sehen).

24. Privat Salon

Der Privat-Salon ist alt, aber noch in einem guten Zustand und edel. Ein paar Bücher (Interessant: Die Chronik des Schloss Sonnenschwinge, alte Pläne von Schloss, betitelt mit „Schloss Schattenschwinge“ und Aufzeichnungen über „Überwachungskamera“ Hirschköpfe) sind in einem Regal zu finden, ein Kamin ist entzündet.

Außerdem liegt auf dem Tisch die Speisekarte von dem ersten „Grauen vom alten Schloss“, die der heutigen beinahe gleicht – das dürfte Abenteurer durchaus verunsichern.

25. Ruhezimmer

Hier wurde ein Zimmer offensichtlich schnell, doch gemütlich hergerichtet. Ein Sofa, ein Stuhl und ein Tisch laden zum Verweilen ein.

26. Damenzimmer

In der Nebenkammer ist eine Ablage mit verschiedenen Schubladen und Fächern, in

denen Schminksachen und ähnliches zu finden sind (alles gehört der Zofe Edlyn). Eine Fläche sieht so aus, als wäre dort einst ein Spiegel gewesen; diesen ließ Tolric abmachen.

Erster Stock

1. Halle

Die große Halle (23) wird hier von einer Empore umlaufen. Ein Doppeltor und gegenüber eine einfache Tür führen hier her, ebenso zwei Treppen aus dem Erdgeschoss.

2. Vorhalle

3. Labor

Dieses Labor ist offensichtlich alt, verschiedenste Phiole mit ausgetrockneter Flüssigkeit liegen verstreut und die Aufzeichnungen, die zu finden sind, sind schon sehr vergilbt. Es wurde allerdings teilweise wiederhergerichtet und Aufzeichnungen über Vampire sind noch zu entziffern.

Außerdem kann man ein Aktivierungswort für die Ritterrüstungen im Erdgeschoss finden (siehe 4. Lange Halle), sodass diese zum Leben erwachen und vom Sprecher ausgewählte attackieren.

4. Großes Einzelzimmer
5. Großes Einzelzimmer
6. Großes Einzelzimmer
7. Großes Einzelzimmer
8. Mannschaftsquartier
9. 4er-Quartier
10. 4er-Quartier
11. 4er-Quartier
12. Rumpelkammer

Hier sind verschiedene Möbel, Bilder (unter anderem von Tolric) und einige Spiegel untergebracht, was einen weiteren Hinweis auf Tolrics wahres Wesen geben kann.

13. Turm
14. Einzelzimmer
15. Einzelzimmer
16. Einzelzimmer
17. Einzelzimmer
18. Mannschaftsquartier

19. 4er-Quartier
20. 4er-Quartier
21. 4er-Quartier
22. Rumpelkammer
23. Achas Zimmer

Achas Privat- und Schlafraum ist versperrt. Er ist vornehm, wenn auch nicht luxuriös eingerichtet. An Wertsachen sind im Schrank edle Kleidung (700 GS) und in einer Truhe Schmuck im Wert von 2000 GS zu finden.

24. Tolrics Zimmer

Die Tür zu Tolrics Zimmer ist tatsächlich offen, denn er will schnell hier herein gelangen können. Auch er besitzt edle Klamotten, sie sind allerdings nur um die 100 GS wert. Des Weiteren findet sich auf dem Tisch ein Schlüsselbund für alle Türen des Schloss. Eine Truhe ist mit einer Falle *Lähmung* gesichert. Sie enthält einen Sack mit 500 GS, einen Sack mit Edelsteinen im Wert von ca. 3600 GS und einen Trank *Wahrsehen* (1200 GS).

25. Gang

Der Gang wird von zwei Todesalben bewacht, die jeden angreifen, der von der Treppe kommt, niemanden allerdings der aus Richtung der Empore kommt, außer er nähert sich ihnen auf einen Meter.

Todesalb

LP *, AP 25, *R, St *, Gw 60, In 50, B 24, Abwehr +13, Resistenz +16/16, Berührung +8 (1W6 & 2 LP)

Keller

1. Weinkeller

Einige wenige Flaschen enthalten noch mehr oder weniger teure Weine. Insgesamt sind noch W20+20 Flaschen zu retten, der Wert pro Flasche kann ebenfalls mit W20 bestimmt werden: 1-3: 20 GS, 4-7: 30 GS, 8-12: 50 GS, 13-16: 100 GS, 17-19: 200 GS, 20: ca. 500 GS.

Die Tür in diesen Raum ist verschlossen.

2. Rumpelkammer

Neben ein paar Bildern und alten Möbel ist in diesem Raum nichts zu finden.

3. Vorratskammer

Hier lagerten wohl vor vielen Jahren Vorräte, doch nur noch wenige Reste von Säcken und Kisten sind zu sehen.

4. Vorratskammer

Früher lagerten hier gute Vorräte, doch ist fast nichts mehr vorhanden geschweige denn genießbar.

5. Vorratskammer

Dieser Raum ist direkt in der Nähe der Falltür aus der Küche und leicht von dort zu erreichen, weshalb hier die für das Fest nötigen Vorräte lagern.

6. Zellen

Die Zellen sind bis auf die Zofe Edlyn leer. Sie schläft und ist, wenn man sie weckt, sehr verwirrt, gesundheitlich allerdings nur erschöpft (0 AP). Befragen die Abenteurer sie, so erzählt sie nur etwas von „dem bleichen Mann“ (Tolric) und „der Frau“ sowie „den anderen Männern“ (den Bediensteten). Diese hätten sie hierhergebracht, nachdem sie den bleichen Mann gesehen hat, wie er in einen Sarg gestiegen ist.

Die Zellentür von Edlyns Zelle ist verschlossen.

7. Schmiede

Die spärlich eingerichtete Schmiede ist schon lange verlassen. Man findet neben einem Amboss auch verschiedenes Werkzeug und Ketten.

8. Folterkammer

Auch die Folterkammer ist sehr lange nicht mehr in Betrieb, noch weit mehr als 150 Jahre, auch wenn das nicht leicht zu erkennen ist. Einige Geräte, Instrumente und Werkzeuge, sowie viele Meter, aufgerollte und stark angerostete Ketten liegen oder stehen im Raum.

9. Kerker

Der karge, düstere Raum enthält nicht mehr als einen Tisch mit zwei Stühlen und führt durch Gittertüren zu drei engen Gefängniszellen. Wenn der Spielleiter also Abenteureraufhänger den verschollenen Händler gewählt hat (siehe „Einstiegs geschichten“), ist dieser in einer der Zellen. Er ist in sichtbar schlechtem Zustand, über und über bedeckt mit blauen Flecken, kleinen Wunden und vollkommen entkräftet sowie ohnmächtig. Gelingt es, ihn zu wecken, so weiß er nur, dass er von den Bediensteten angegriffen wurde.

Die Tür zur Zelle des Händlers ist verschlossen.

10. Adlerraum

Der sogenannte Adlerraum ist der imposanteste Bereich des Kellergewölbes. Durch ein Doppelportal, welches verschlossen ist, betritt man den achteckigen Raum, wo einen sofort die riesige Standfigur eines Adlers überragt. Zu dessen Füßen ist das Relief einer großen Sonne. Diese ist eine Geheimtür, die über eine Leiter in den Schatzraum führt. Man öffnet sie, indem man zwei Strahlen der Sonne nach unten verschiebt (jeder Strahl kann verschoben werden, allerdings nur unter großem Kraftaufwand also nicht bei bspw. laufen über dem Relief). Hier liegen gut verwahrt 15.000 SS und 2.000 GS.

11. Gruft

Auch in diesen Raum führt ein Doppelportal. Die Atmosphäre ist jedoch ob der dunklen, zierlosen Wände und acht Särge wesentlich bedrückter. Einer der Särge wirkt im Gegensatz zu den anderen jünger, es wirkt sogar so als wäre der Deckel erst neulich abgenommen worden (dies ist für einen Menschen allein unmöglich, zwei starke Helden könnten es schaffen). Wie eine Grabplatte (die ebenfalls anders wirkt als die der weiteren Särge) verkündet, dass es Tolric MacTurons Sarg ist. Er dient dem Vampir als Ruheplatz.

Eine Treppe gegenüber des Portals endet scheinbar an der Decke – dreht man eine Fackelhalterung in der Wand, so wird eine Art

Falltür freigelegt. Die Treppe endet inmitten der großen Halle.

Belohnung

Die meisten Gäste werden wahrscheinlich mitbekommen, dass sie den Abenteurern ihr Leben verdanken. Die beiden Lairds zeigen sich verhältnismäßig großzügig und zahlen allen an ihrer Rettung beteiligten 100 GS aus. Auch andere Gäste könnten sich erkenntlich zeigen und die Spielerfiguren beispielsweise kostenlos lernen lassen (der Spielleiter könnte hier virtuelles Lerngeld vergeben).

Außerdem ergibt sich natürlich die Frage nach dem Besitz des Schlosses. Selbstverständlich werden die MacRochalls versuchen den Besitz zu erhalten, aber die MacConuilhs sehen das Schloss als wunderbaren Posten, um ihren Einfluss auf Tidford zu vergrößern und die MacWealdans werden sich selbstverständlich gegen ihre Rivalen stellen. Den Spielern könnten Verhandlungen um das Schloss, das schließlich sie befreit haben, führen und dabei letztlich 500 GS pro Person von den MacRochalls erhalten, damit sie ihnen das Schloss überlassen.

Die Personen

Es folgt eine Beschreibung der anwesenden Personen. Bei den Werten werden nur für das Abenteuer (möglicherweise) relevante Details angegeben, die Gegenstände sind wichtige die, die Person auch zum Fest mit sich führt. Gegenstände sind in die Werte direkt miteinbezogen.

Gastgeber (Podium)

1. **Acha NiRochall**, O10

Die Gastgeberin Acha ist eine Nachfahrin Tolrics und war somit eine NiTuron, bis sie Hereric MacRochall, Sohn des Lairds Seanrod MacRochall heiratete. Die junge, albische Frau weist keine besonderen Talente oder Schönheit auf, doch gilt sie als recht freundlich und wegen Beziehungen zu hohen MacTurons als gute Partie für Hereric. Auch wenn die Hochzeit der beiden arrangiert wurde, schätzen und lieben sich die beiden, nachdem sie sich zwei Jahre kennen. In ihrer Jugend wurde Acha von ihrer Mutter ein wenig in Magie gelehrt.

Zum Fest hat sie sich alle Mühe gegeben, ein gutes Bild abzugeben – sie ist die Gastgeberin und vor Allem möchte Tolric, dass sie die Blicke von ihm lenkt. Sie trägt ein schlichtes, rotes Kleid, hat sich Locken gemacht und aus der Stadt eine Zofe namens Edlyn arrangiert, die sie mit ein paar künstlerischen und teilweise auch magischen Tricks attraktiver erscheinen lässt. Außerdem trägt sie ein blaues Halstuch, um die Bissspuren zu verdecken, welche ihr Tolric zugefügt hat. Sie trägt nicht den Keim des Vampirismus.

Besonders ist allerdings der Reif, den sie bei sich hat, allerdings nicht trägt. Dies ist der magische Armreif, der den größten Teil des Plans ihres Großvaters ausmacht und eine genaue Kopie des Reifes von Geolian MacWealdan ist. Da auch dieser Ring magisch ist (ein Rüstungsschutzring), kann auch so keine Fälschung ausgemacht werden, nachdem die Gaukler den Ring vertauschten.

Auf der Feier gibt sich Acha immer fröhlich und unterhält sich ständig mit den wichtigsten Leuten, wie es von ihr erwartet wird. Dabei sind natürlich die Gespräche von Belang, bei denen sie den Reif übergibt oder neue Aufträge vergibt. Sind die Charaktere in Tidford angesehen oder wichtig oder haben sie sie gerettet wird Acha auch einmal mit ihnen sprechen.

Sollte es zu einem Kampf kommen ist Tolric das Risiko zu groß, das Acha sterben könnte – er braucht sie noch, um Geschäfte in der Stadt zu erledigen und sie hat gute Beziehungen zu den Mächtigen Tidfords. Deshalb lässt er das vampirische *Macht über Menschen* fallen und schüchtert sie stattdessen ein (*Angst*).

Acha NiRochall (Magierin) **Gr 3**

Adel, Dheis Albi (Vana) - mittel (175 cm), schlank - 22 Jahre

St 47, Gs 68, Gw 74, Ko 49, In 59, Zt 80, Au 87, pA 75, Wk 67 - B 24

13 LP, 18 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB+1

Angriff: - – Abwehr+12, Resistenz+14/14

Schreiben (Albisch) +11, Albisch +15, Comentang +11, Etikette +12, Landeskunde (Alba) +8, Twyneddish +8, Erainnisch +8, Erste Hilfe +8, Tierkunde +8, Beredsamkeit +8, Lesen von Zauberschrift +8, Zauberkunde +8

Zaubern +12: *Anziehen, Schlummer, Besänftigen, Dinge wiederfinden, Sehen in Dunkelheit*

Acha trägt einen Schlüsselbund mit Schlüsseln zu allen Türen im Schloss, ebenso Tolric.

2. **Tolric MacTuron**

Tolric gibt sich als Achas Großvater aus, obwohl er in Wahrheit ein Vampir und Urgroßvater Achas ist. Tolric wird vorgeben stark geschwächt zu sein, um seine Blässe zu erklären und damit er sich nicht allzu oft zeigen muss. Stattdessen beobachtet er die Halle immer, wenn er nicht da ist in der Gestalt einer Fledermaus. Er kommt als Mensch durch die Tür hinter dem Podium,

setzt sich, ist ein wenig, geht von seiner Tochter gestützt hinaus und flattert dann – verwandelt – die Treppe hoch zur Empore.

Tolric trägt schlichte, aber gute Kleider in den Farben der Turons. Die Zofe Edlyn half dabei ihn älter aussehen zu lassen – später soll sie noch seinen Hunger stillen und liegt jetzt in den Zellen.

Tolric MacTuron (Vampir) Gr 25

Adel - mittel (173 cm), schlank - 243 Jahre

St 110, Gs 65, Gw 70, Ko 49, In 94, Zt 83, Au 80, pA 99, Wk 84 - B 24/48

69 LP, ∞AP - OR

Angriff: Hand+11 (1W6+2), gegen im Handgemenge festgehaltene Opfer Biss (3 LP & AP pro Runde) - Raufen+9 (1W6+2) - Abwehr+15, Resistenz+18/18

Bes.: nur mit magischen Waffen oder Feuer zu verletzen; *Nachtsicht+4*; *Schleichen+18*;

EW:Resistenz gegen *Namenloses Grauen* (bis 4. Grad bei Anblick des Aussaugens)

»**Zaubern+18:**« *Macht über Menschen* (-4 auf WW:Resistenz bei Opfern anderen Geschlechts), *Verwandlung* (sich selbst, s. S. 132), *Bannen von Licht*, *Erwecken*
Schutzamulett gegen arkanes Spüren (ABW 8)

Gäste

Podium

1. **Laird Seanrod MacRochall, O10**

Das Oberhaupt des Clans der MacRochalls ist ein mürrischer, alter Mann und Vater Hererics, somit also seit zwei Jahren Schwiegervater Achas. Normalerweise entscheidet er von seinem Wohnsitz aus über die Geschicke der Familie – und somit auch oft der Stadt, denn schließlich ist seine Familie gemeinsam mit den Rivalen Wealdan die einflussreichste Tidfords. Seine graue Mähne und die harten Züge verleihen ihm ein ruppiges Aussehen.

Heute trägt er seinen besten Kilt in Clanfarben, einen Dolch und sonst keine Waffen. Allerdings besitzt er noch zwei andere nützliche Gegenstände (siehe unten).

Auch auf einer so heiteren Feier wie der heutigen ändert Seanrod nichts an seiner griesgrämigen Art. Er unterhält sich kaum mit jemandem, und wenn er unbedingt muss, dann antwortet er nur knapp auf Fragen und bedient sich kurzen Höflichkeitsformeln.

Laird Seanrod MacRochall (Krieger) Gr 3

Adel, Dheis Albi (Xan) - mittel (178 cm), normal - 63 Jahre

St 56, Gs 45, Gw 48, Ko 49, In 84, Zt 53, Au 36, pA 29, Wk 84 - B 22

16 LP, 24 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 0

Angriff: Dolch+5 (1W6-1) - Abwehr+12, Resistenz+13/13

Schreiben (Albisch) +10, Albisch +14, Comentang +11, Etikette +9, Geschäftssinn +9, Anführen +8, Menschenkenntnis +10, Landeskunde (Alba) +13

Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW 2), Unsichtbarkeitsring (ABW 20)

2. **Hereric MacRochall, Mann Achas, O10**

Im Gegensatz zu seinem Vater ist der junge Mann Achas fröhlich und voller Energie. Gerne prahlt er mit seinen Abenteuerfahrten als Seefahrer oder verteilt großzügig Komplimente – wobei er selbst auf welche hofft.

Hereric hat braune Haare, ist recht muskulös und trägt auch einen Säbel bei sich – eine ungewöhnliche Waffe für einen Albai, die er auf einer seiner Fahrten kennen gelernt hat und mit der er durchaus umzugehen weiß.

Hereric unterhält sich viel und gerne, wobei schnell deutlich wird, dass er es am liebsten hat, wenn er redet, ab und an auch seine Frau, die man häufig an seiner Seite findet – außer er hat sich mal wieder in seine Geschichten vertieft und schweift ab. Tatsächlich hat Hereric eine

angenehme Stimme und weiß sie auf die verschiedensten Arten zu benutzen – für seinen Vater ist er Dolmetscher, denn auf seinen Reisen hat er viele Sprachen gelernt, darunter auch Neu-Vallinga, Erainnisch, Scharidisch und Chryseisch.

Hereric MacRochall (Krieger) Gr 6

Adel, Dheis Albi (Dwyllan) – groß (186 cm), normal - 32 Jahre

St 85, Gs 65, Gw 71, Ko 69, In 84, Zt 33, Au 66, pA 71, Wk 60 - B 24

17 LP, 32 AP - LR – AbB 0, AnB 0, SchB +3

Angriff: Säbel+12 (1W6+3) - Abwehr+12, Resistenz+13/13

3. **Laird Geolian MacWealdan, O11**

Der Laird der Wealdans hat zwar auch bereits ergrautes Haar, doch ist er noch etwas munterer als sein Rivale Seanrod MacRochall. Auch wenn er unter den Gastgebern keine Verwandten – eher Erzfeinde – hat, wurde er natürlich eingeladen, denn schließlich ist er einer der mächtigsten, wenn nicht sogar der mächtigsten Mann in Tidford.

Geolian trägt wie immer seinen Kilt, ein Kurzschwert und seinen Armreif des Rüstungsschutzes, der im Laufe des Abenteuers ersetzt werden wird. Zudem ziert ein Amulett seinen Hals.

Geolian sucht viele Unterhaltungen, vor Allem mit den wichtigen Leuten Tidford und tritt stets freundlich und herzlich, aber auch stark und sicher auf. Insgesamt ergibt sich der Eindruck eines freundlichen, aber todernten und sehr auf seine Ehre bedachten Anführers, der weiß wie man eine Feder, ein Kontor, aber sicher auch ein Heer oder ein Claymore führt.

Laird Geolian MacWealdan (Krieger) Gr 19

Adel, Dheis Albi (Xan) - groß (183 cm), normal - 48 Jahre

St 56, Gs 87, Gw 82, Ko 50, In 81, Zt 32, Au 76, pA 89, Wk 44 - B 24

15 LP, 41 AP - KR – AbB 1, AnB 2, SchB 1

Angriff: Kurzschwert+18 (1W6+3) - Abwehr+16, Resistenz+16/16

Schutzamulett gegen Lauscher und Beobachter (ABW 2), Kurzschwert* (+2/+2),

Rüstungsschutzring -1

4. **Margye NiWealdan, O11**

Die stämmige Frau Geolians wurde im rauen Weald geboren und ist von gefürchtetem Gemüt, auch wenn sie sich bei der Feier häufig nur im Schatten ihres Mannes befindet und mehr beobachtet und lauscht, als zu reden und in den Vordergrund zu treten – genau so, wie es Geolian von seiner Frau erwartet. Sie hat sich am heutigen Abend für ein grünes Kleid entschieden, dass von dünnen, schwarzen Linien durchzogen wird und so kariert ist.

Margye NiWealdan Gr 0

Adel, Dheis Albi (Vana) - mittel (174 cm), normal - 43 Jahre

St 73, Gs 58, Gw 34, Ko 69, In 66, Zt 51, Au 53, pA 49, Wk 81 - B 22

14 LP, 12 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB +1

Angriff: - - Abwehr+10, Resistenz+10/10

Schreiben (Albisch) +8, Albisch +13, Comentang +8, Etikette +8, Menschenkenntnis +12,

Landeskunde (Alba) +14, Beredsamkeit +8

Tafel

1. **Sherloc MacConuilh, O16**

Der intelligente Verwalter des Fürsten hat ein Gesicht wie ein Ratte und schleicht sich ebenso durch die Menge auf der Suche nach einem guten Bissen Klatsch und Tratsch, von dem er hofft, dass er etwas findet, dass er gegen einen der beiden großen Clans verwenden kann – am besten gegen beide, denn er hofft, dass keiner einen großen Einfluss gewinnt, erst recht nicht, dass eine der beiden zerstrittenen Parteien die Oberhand behält. So hört auch er lieber zu und redet kaum.

Äußerlich ist er ebenso unscheinbar: Langsam ergrauende, ehemals braune Haare, die strähnig über sein Gesicht fallen und ein schlichtes, braunes Wams. Er ist nur mit einem Dolch bewaffnet, weiß aber kaum damit umzugehen und wird ihn auch nur zur Abschreckung ziehen.

Sherloc MacConuilh Gr 0

14 LP, 13 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB +1

Angriff: Dolch+4 (1W6) - Abwehr+10, Resistenz+10/10

Schreiben (Albisch) +14, Albisch +16, Comentang +13, Etikette +12, Geschäftssinn +10, Anführen +8, Menschenkenntnis +11, Landeskunde (Alba) +14, Beredsamkeit +8, Verstellen +8, Verhören +8, Zauberkunde +10, Erainnisch +11, Schreiben (Erainnisch) +10, Landeskunde (Erainn) +10

2. **Theros Agobar, O7**

Der aus Argyra stammende Theros repräsentiert in Tidford die gleichnamige Handelsgesellschaft aus seiner Heimatstadt. Zu ihm schauen die meisten mit einer Art kühlem Respekt auf, der klar Neid über seinen Reichtum ausdrückt. Theros dröhnende Stimme übertönt die meisten Anderen, wobei man meistens etwas über Handelsverträge, Schiffe oder Geld hören kann, doch dabei dreht er sich auch des Öfteren nervös um und überblickt den Raum nach möglichen Gefahren. Theros trägt keinen Kilt, dafür eine kostbare, mit Goldstickereien verzierte, rote (zu seinem Bedauern nicht purpurne) Chlamys und darunter wollenen Klamotten. Zudem trägt er kniehohle Lederstiefel und viel Schmuck.

Theros Agobar (Krieger) Gr 4

16 LP, 26 AP - OR – AbB 1, AnB 0, SchB 2

Angriff: -, Abwehr+13, Resistenz+13/12

Schreiben (Chryseisch) +12, Schreiben (Albisch) +9, Chryseisch +14, Albisch +12, Comentang +13, Geschäftssinn +13, Etikette +10, Landeskunde (Alba) +(6), Beredsamkeit +10, Zauberkunde +9, Bootfahren +13, Schwimmen +12, Balancieren +13

3. **Calina Agobar, O7**

Sie ist die Frau des chryseischen Händlers und sticht nur durch ihre auffällige Unauffälligkeit auf. Sie ist gut gekleidet, doch weder spricht sie viel noch wenig, ist nicht unhöflich, aber auch nicht freundlich, nicht hässlich, doch auch nicht schön, nicht groß, nicht klein, schlichtweg normal.

Calina Agobar Gr 0

15 LP, 13 AP - OR – AbB 0, AnB 1, SchB 1

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+11/10

Schreiben (Chryseisch) +12, Chryseisch +14, Albisch +10, Comentang +13, Etikette +9

4. **Ceorl MacConuilh, P6**

Der selbstausgebildet Baumeister hat sich kurz vor dem Fest endlich einmal wieder ordentliche Kleidung leisten können, nachdem er durch die Restaurierung, die er leitete, von Acha eine Menge Geld bekam. Stolz stellt er sie nun zu Schau und betrachtet zufrieden sein Werk. Wenn er sich unterhält, dann versucht er dauernd neue Aufträge zu erhalten, indem er über sein gelungenes Werk und die Schönheit der Halle redet. Auf Fragen, wieso denn der Rest des Gebäudes noch nicht betreten werden könne, murmelt er nur etwas von noch nicht fertig, was man mit seiner Unzufriedenheit erklären kann. Tatsächlich jedoch rührt es von seiner Nervosität her, denn Tolric hatte ihm eingeschärft, ja nichts darüber zu erzählen – und Ceorl ist kein guter Lügner, was er selbst weiß.

Ceorl MacConuilh Gr 0

12 LP, 11 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 0

Angriff: Dolch +5 (1W6-1), Abwehr+10, Resistenz+12/10

Schreiben (Albisch) +14, Albisch +14, Comentang +14, Geschäftssinn +13, Zauberkunde +10, Gerätekunde +15

5. **Malcom MacMurdil**, größter Bootsbauer Tidfords, Q9

Der größte Bootsbauer Tidfords wurde selbstverständlich auch eingeladen. Er genießt das Essen, beteiligt sich an dem einen oder anderen Gespräch und würde dann gerne schon kurz nach dem Leuchttheater wieder gehen – doch an der Tür lassen ihn die Wachen nicht durch und weisen ihn darauf hin, dass dies höchst unhöflich wäre. Daraufhin setzt er sich widerwillig wieder und schweigt den restlichen Abend – wenn die Abenteurer Misserfolg haben, vielleicht für den Rest seines Lebens!

Malcom MacMurdil Gr 0

12 LP, 12 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 2

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+10/11

Schreiben (Albisch) +8, Albisch +12, Comentang +12, Erainnisch +12, Bootfahren +15, Schwimmen +13, Balancieren +13, Gerätekunde +11, Seilkunst +13

6. **Relrod**, Xan-Priester, L4

Auch wenn es nur widerwillig geschah, konnte Tolric keine plausible Ausrede finden, den Hohepriester Xans nicht einzuladen. Die braunen Augen des gutaussehenden Mannes von durchschnittlicher Körpergröße und Gewicht strahlen unverkennbar Intelligenz aus, seine ebenfalls braunen Haaren fallen in Locken neben dem faltenfreien Gesicht herab. Seine freundliche Stimme hat schon viele zu eifrigen Anhängern des Dheis Albi gemacht und auch heute diskutiert er gerne Religionsfragen und preist seinen Gott der Sonne. Er trägt eine gelbe Robe und ein goldenes Diadem, sowie einen großen Stab, der die Form eines Blitzes oder Sonnenstrahles zu haben scheint.

Relrod (Priester B) Gr 15

Adel, Dheis Albi (Xan) - groß (178 cm), normal - 48 Jahre

St 62, Gs 43, Gw 49, Ko 50, In 88, Zt 78, Au 82, pA 100, Wk 91 - B 24

14 LP, 44 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 1

Angriff: Dolch+10 (1W6) - Abwehr+15, Resistenz+18/17

Stab der Blitze, Ring der wundersamen Heilung, Diadem der Macht über Menschen

Zaubern+17: *Allheilung, Anziehen, Austreibung des Bösen, Bannen von Finsterwerk, Bannen von Kälte, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Zauberwerk, Beruhigen, Blaue Bannsphäre, Blenden, Brot und Wasser, Deckmantel, Erholung, Erkennen der Aura, Erkennen von Besessenheit, Erkennen von Krankheit, Erkennen von Leben, Erkennen von Zauberei, Erscheinungen, Feuerkugel, Flammenklinge, Flammenkreis, Freundesauge, Geistesschild, Goldene Sphäre, Goldene Wehr, Gottesgabe, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Heiliges Wort, Heranholen, Hitzeschutz, Kälteschutz, Schlummer, Seelenheilung, Sehen in Dunkelheit, Waffensegen, Waffenwirbel, Wahrsehen, Zauberschild, Zwiesprache*

7. **Eanfrid**, Dwyllan-Priester, L4

Gemeinsam mit Relrod kam – ohne Einladung, aber man wagte es auch nicht, den Begleiter des Hohepriesters wegzuschicken – dessen Liebling Eanfrid, der Priester des Dwyllan, wie immer in wallendem blauen Umhang und in blauen Schuhen, die – wie man sich erzählt – ihren Träger über Wasser wandeln ließen.

Eanfrid (Priester B) Gr 2

Mittelschicht, Dheis Albi (Dwyllan) - mittel (166 cm), normal - 48 Jahre

St 38, Gs 67, Gw 45, Ko 32, In 79, Zt 77, Au 45, pA 75, Wk 61 - B 23

12 LP, 15 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 0

Angriff: Dolch+6 (1W6) - Abwehr+12, Resistenz+12/12

Schuhe des Wasserwandeln

Zaubern+12: *Bannen von Dunkelheit, Erkennen von Besessenheit, Göttlicher Schutz vor dem Bösen, Handauflegen, Segnen*

8. **Healdon MacCeata**, Stadtvogt, E1

Der Stadtvogt Healdon MacCeata ein großer, sonnengebräunter Mann mit grauem Haar, befehligt die Stadtwache und ist in Krisenzeiten Befehlshaber der Stadt. Er trägt sein großes Langschwert, welches durch einen Drachenkopf als Knauf verziert wurde sowie einen blauen Kilt mit Tartanmuster.

Healdon unterhält sich mit den großen Lords und allen, die er als Krieger versteht – für Magier und Priester hat er nichts übrig, auch wenn er die Dheis Albi verehrt.

Stadtvogt Healdon MacCeata (Krieger) Gr 20

Adel, Dheis Albi (Irindar) - groß (188 cm), normal - 53 Jahre

St 87, Gs 58, Gw 49, Ko 77, In 92, Zt 44, Au 50, pA 81, Wk 67 - B 24

17 LP, 52 AP - KR – AbB 0, AnB 0, SchB 2

Angriff: Langschwert+17 (1W6+6) - Abwehr+16, Resistenz+16/16

Drachenklaue: Drachenklaue ist seit Generation in der Familie des Stadtvogts vererbt worden und gebührt dem „Obersten Verteidiger Tidfords“. Die Waffe ist ein magischer Bihänder (+3/+3), welches Drachen in Furcht versetzt (wie der Zauber *Namenloses Grauen*).

9. **Scarmian NiCaeta**, E1

Die Frau des Stadtvogts ist ein zurückhaltende Albai mittleren Alters.

Scarmian NiCaeta Gr 0

12 LP, 11 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 1

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+10/10

Albisch +12, Comentang +12, Etikette +9

10. **Hunan MacRochall**, E2

Sein Reichtum hat dem Geldverleiher Hunan auch hier Einlass beschert. Der große, beleibte Mann ist stets in Sorge um seine Reichtümer, weshalb er sie lieber im Versteck in seinem Haus ließ, wo seine beiden Söhne sie bewachen.

Hunan lacht und isst viel, sonst sitzt er nur herum und trinkt sein Ale. Im Laufe des Abends wird sein Kopf im röter, sein Lachen immer dröhnender und sein Gürtel immer enger werden.

Hunan MacRochall Gr 0

13 LP, 10 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 1

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+10/10

Albisch +14, Schreiben (Albisch) +12, Comentang +13, Etikette +8, Geschäftssinn +16

11. **Thorhammer**, G2

Der Händler und Schmied Thorhammer, ein schlanker Krieger mit verfilztem, rotem Bart hat eigentlich nicht viel Reichtümer, außer dem magischen Kriegshammer, den er immer bei sich trägt – auch heute. Allerdings ist er ihm zu wichtig, als dass er ihn verkaufen würde. Die Charaktere können hören, wie sich zwei Gäste darüber wundern, was für ein teures Schmuckstück Thorhammer heute trägt – denn so viel Geld hat er ja eigentlich gar nicht (siehe Hintergründe).

Thorhammer redet und isst wenig, dafür trinkt er so viel wie drei Männer.

Thorhammer (Krieger) Gr 8

18 LP, 31 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 4

Angriff: Kriegshammer +11, Abwehr+14, Resistenz+14/14

12. **Myrrdin MacBeorn**, G8

Der gedrungene, wichtigtuerische Bürgermeister Tidfords führt dank seines Amtes selbstverständlich viele politische Gespräche mit den wichtigen Personen der Stadt, doch

meist langweilt er sein Gegenüber und des Öfteren auch seine Frau, die ständig an seiner Seite ist.

Myrrdin MacBeorn Gr 0

12 LP, 12 AP - OR – AbB 0, AnB 1, SchB 2

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+11/10

Albisch +14, Chryseisch +9, Erainnisch +12, Comentang +9, Schreiben (Albisch) +14, Schreiben (Erainnisch) +9, Schreiben (Chryseisch) +12, Etikette +9, Geschäftssinn +9

13. **Elanor NiBeorn, G8**

Myrrdins Frau Elanor, eine nur etwas jüngere Frau als er – seine zweite – trägt zur Feier des Tages, ein wunderschönes, mit komplizierten Stickereien verziertes Seidenkleid, das den Bürgermeister sicherlich ein Vermögen gekostet haben muss. Außer durch das teure Kleid fällt sie allerdings kaum auf.

Elanor NiBeorn Gr 0

12 LP, 11 AP - OR – AbB 0, AnB 1, SchB 0

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+10/10

14. **Meardic, I2**

Warum der ehemalige Waldläufer Meardic, ein ungepflegter, bärtiger Mann von vielleicht 40 Jahren eine Einladung bekommen hat, weiß niemand – er muss Hereric oder so einer Frau wohl einen großen Gefallen getan haben (er hat Hereric tatsächlich vor vielen Jahren, als dieser noch ein Kind war, vor Wölfen gerettet). Der jetzige Pfeilmacher ist ein kleiner, unauffälliger Mann, dem man seine Stärke und seine Gefährlichkeit nicht ansieht. Er hat sich den hintersten Platz an der Tafel ausgesucht, um möglichst den ganz Raum überblicken zu können und wenn es die Höflichkeit nicht anders verlangt, zieht er sich weiter in die Schatten zurück und wirft sich die graue Kapuze seines gesprenkelten Umhangs über die Schulter. Er trinkt und isst kaum etwas und reden wird er mit niemandem – außer vielleicht den wichtigsten Leuten, den Gastgeber (aus Gründen der Höflichkeit) – oder einem möglicherweise anwesenden Elfen. Seinen Bogen hat er in der Garderobe, er trägt ein silbernes Messer bei sich.

Meardic (Waldläufer) Gr 22

15 LP, 68 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 3

Angriff: Dolch +14 (1W6+2), Langbogen +16 (1W6+1), Abwehr+16, Resistenz+16/18

15. **Sean MacRochall, R2**

Der Walker Sean wurde aufgrund seiner Tätigkeit als Gildenvorsitzender der Handwerker (I2) eingeladen. Er versucht dort Kontakte zu knüpfen und seine Stoffe zu empfehlen und vor allem den Gastgebern aufzufallen – ein wenig Geld in Form von alten, wertvollen Hochzeitsgeschenken könnte er gut gebrauchen.

Sean MacRochall Gr 0

12 LP, 12 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 2

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+10/10

16. **Graefton, J5**

Der fette Graefton stellt sich als Geschäftsmann vor und tatsächlich führt er einige kleine Geschäfte und Handel, die allerdings nicht seinen Reichtum erklären können. Tatsächlich ist er ein Sklavenhändler. Tolric plant ihn zu verschonen, wenn er ihm dafür regelmäßig neue Opfer liefert.

Graefton Gr 0

14 LP, 9 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 3

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+10/10

Geschäftssinn +13, Albisch +12, Comentang +12, Chryseisch +12, Schreiben (Albisch) +12, Schreiben (Chryseisch) +12

17. **Seath MacBeorn**, J2

Als zweifellos reichster Mann in Tidford und Umgebung ist Seath einflussreich und fast auf allen Feiern der Stadt anzutreffen – jeder hofft etwas von seinem Reichtum abzukriegen. So ist der eigentlich bescheidene und recht freundliche Mann ständig von Speichelleckern umgeben, denen er zu entkommen versucht. Ein paar Abenteurer könnten ihm da eine unterhaltsame Abwechslung sein.

Doch er ist auch ein misstrauischer Mann und so hat er zu seiner Sicherheit zwei Wachen mitgebracht, auch wenn er kaum Geld mit sich führt. Er trägt auch nur einen einfachen Kilt, wenngleich er sich gute Stiefel leistet.

Seath MacBeorn Gr 0

10 LP, 10 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 0

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+12/10

Geschäftssinn +13

18. **Herwald MacConuilh**, K14

Der in aufwendig gefertigte und sicherlich sehr teure Kleidung gewandete Bankier Herwald versucht sich mit allen gut zu stellen -was ihm vor Allem bei den beiden rivalisierenden Clans Wealdan und Rochall schwerfällt. Er versucht immer bei einem der beiden abzubleiben und sie in Gespräche über Finanzen zu wickeln, ihnen Kredite und Hilfe anzubieten, doch möglichst, wenn der jeweils andere Laird nicht zugegen ist.

Herwald MacConuilh Gr 0

13 LP, 14 AP - OR – AbB 1, AnB 1, SchB 3

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+10/10

19. **Bernesse NiConuilh**, K14

Herwalds Frau hilft ihrem Mann in seiner Zwickmühle des Öfteren, indem sie nicht an seiner Seite, sondern bei anderen wichtigen Leuten steht und versucht diese auf die *Erste Bank Tidfords* aufmerksam zu machen, wobei die junge Frau sich sehr gut macht.

Bernesse NiConuilh Gr 0

10 LP, 14 AP - OR – AbB 0, AnB 1, SchB 1

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+11/10

Verführen +11

20. **Wealcer MacGrimm**, Alchemist & Thaumaturg, H9

Der Thaumaturg ist hier eingeladen, da er bei der Fertigung des Armreifes half – und aus dem Weg geräumt werden soll. Der nervöse, junge Mann beobachtet immer misstrauisch sein Getränk, denn er ahnt, dass es jemand auf ihn abgesehen haben könnte (wobei er nicht an seine Gastgeber denkt, sondern eher an deren Feinde, die sie mit Hilfe des Reifes gefügig machen wollen) und weiß als fähiger Alchemist sehr wohl über Gifte und die Wirkung anderer, magischer Trünke Bescheid und hofft, sie zu erkennen, bevor es zu spät sein sollte.

Er hat sein eigenes Trinkhorn mitgebracht, welches – wie er selbst stolz jedem erzählt der es hören möchte (oder auch nicht) – eines der Hochzeitgeschenke und das Horn eines Drachen ist. Es hat Goldfassungen und ist auch sonst verziert.

Wealcer MacGrimm Gr 0

12 LP, 12 AP - OR – AbB 0, AnB 0, SchB 2

Angriff: -, Abwehr+10, Resistenz+10/10

Alchimie +17, Geschäftssinn +11

21. **Abenteurer**

22. **Abenteurer**

23. **Abenteurer**

24. **Abenteurer**

Auch die Abenteurer haben ihren Platz auf dem Fest.

Schausteller

1. Ronya Aydru, Bardin

Die hübsche Bardin Ronya wurde von Acha hauptsächlich eingeladen, um für eine Ablenkung zu sorgen oder unliebsame Gäste zu bezaubern. Sie hat eine magische Laute, welche sie immer bei sich trägt und beherrscht auch einige Zauberslieder.

Ronya Aydru (Bardin) Gr 8

Mittelschicht, Nathir - mittel (171 cm), schlank - 28 Jahre

St 33, Gs 96, Gw 54, Ko 42, In 64, Zt 86, Au 91, pA 94, Wk 51 - B 22

15 LP, 32 AP - OR – AbB 0, AnB 2, SchB +1

Angriff: Dolch +10 - Abwehr+13, Resistenz+13/13

Erainnisch +13, Schreiben (Erainnisch) +12, Albisch +13, Comentang +9, Etikette +8,

Menschenkenntnis +14, Musizieren +15, Landeskunde (Erainn) +14, Landeskunde (Alba) +12,

Beredsamkeit +10, Verstellen +11, Verführen +11

Magische Laute, Dolch

2. Gaukler

Gaukler (Spitzbube) Gr 2

12 LP, 19 AP - OR – AbB 2, AnB 2, SchB 2

Angriff: Wurfkeule +11, Abwehr+13, Resistenz+11/11

Gaukeln +16

3. Gaukler

4. Gaukler

Bedienstete

Dienerschaft

1. Bedienstete

Für die Ernährung seiner Opfer hat Tolric über Acha Bedienstete angestellt. Sie bereiten das Essen für das Fest zu, servieren es, schenken Getränke aus und sollen sich danach um das leibliche „Wohlergehen“ der Opfer kümmern. Er plant, sie zu Blutsaugern zu machen, doch will er dies erst nach dem Fest tun, da im das Risiko zu groß ist, diese auf dem Fest herumlaufen zu lassen. Dementsprechend dürfen auch die Bediensteten nichts von seiner Existenz wissen und haben keine Schlüssel.

2. Wachen

In den oberen Gängen lässt Tolric in jedem Flügel je einen von ihm erschaffenen Zombie patrouillieren.

Zombie (Untoter) Gr 2

LP 9 - AP ∞ - TR

St 90 - Gw 30 - In - t20 - B 18

Angriff: Klaue+5 (1W6+1) oder Nahkampfwanne+5 (SchB+2) - Raufen+6 (1W6–2) -

Abwehr+12- Resistenz+11/13

Außerdem sind die beiden Wachen vor dem Doppelportal zur großen Halle Blutsauger, die er ebenfalls erschaffen hat. Sie haben den Befehl niemanden aus dem Schloss hinaus zu lassen. (Werte siehe 4. Lange Halle)

Andere Bedienstete

1. Wache, J2

Die beiden Wachen Seaths folgen ihm normalerweise auf Schritt und Tritt, heute hat er ihnen jedoch lediglich befohlen, immer ein Auge auf ihn und seine Umgebung zu werfen. So schauen sich die beiden in Kettenhemden gerüsteten, muskelbepackten Männern andauern misstrauisch um und beobachten ihren Herren.

Wache (Krieger) Gr 3

17 LP, 25 AP - KR – AbB 1, AnB 1, SchB 3

Angriff: Langschwert +11 (1W6+4), Abwehr+14, Resistenz+11/10

Menschenkenntnis +10

2. Wache, J2

Handouts

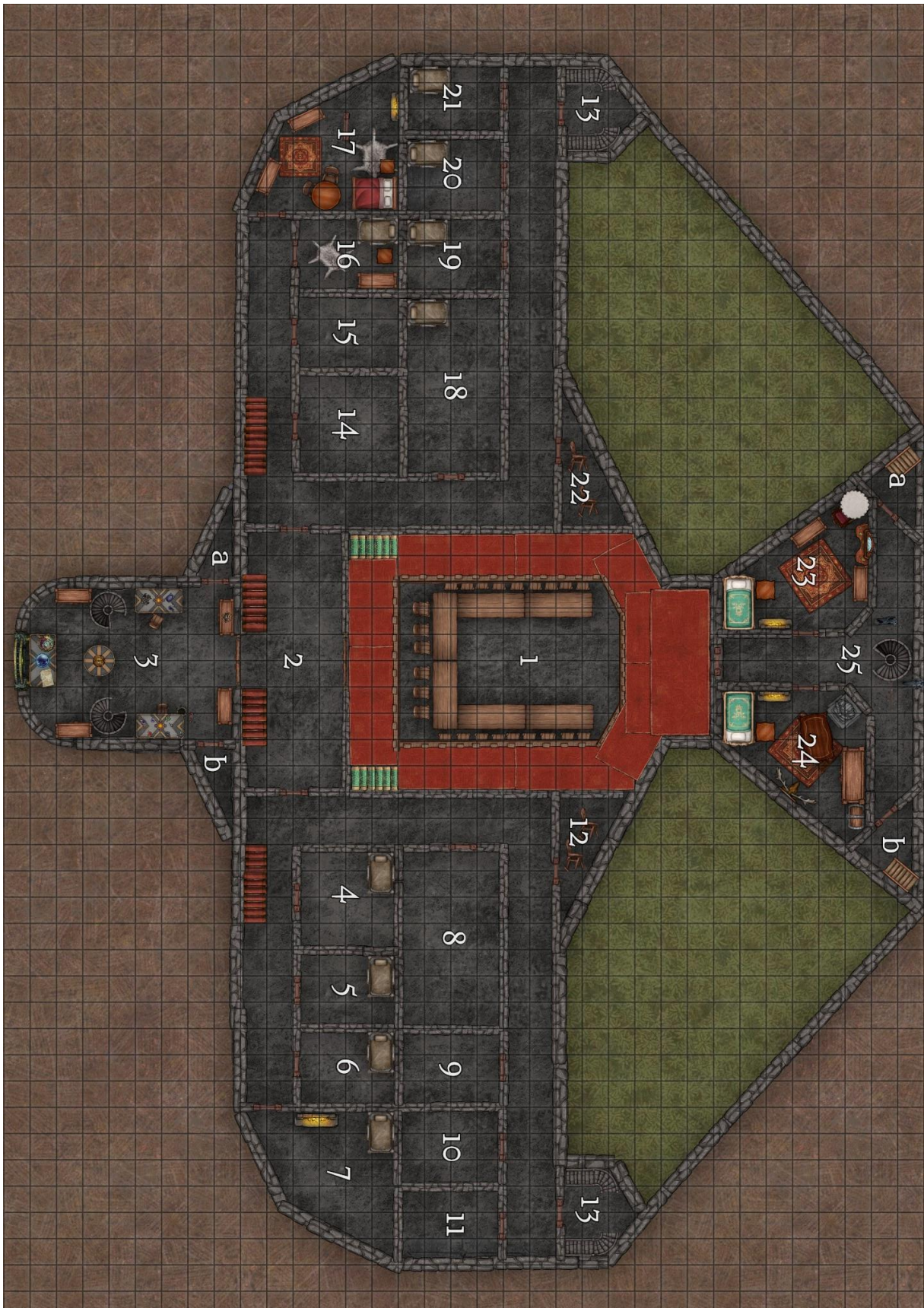
Die Karten

Erdgeschoss



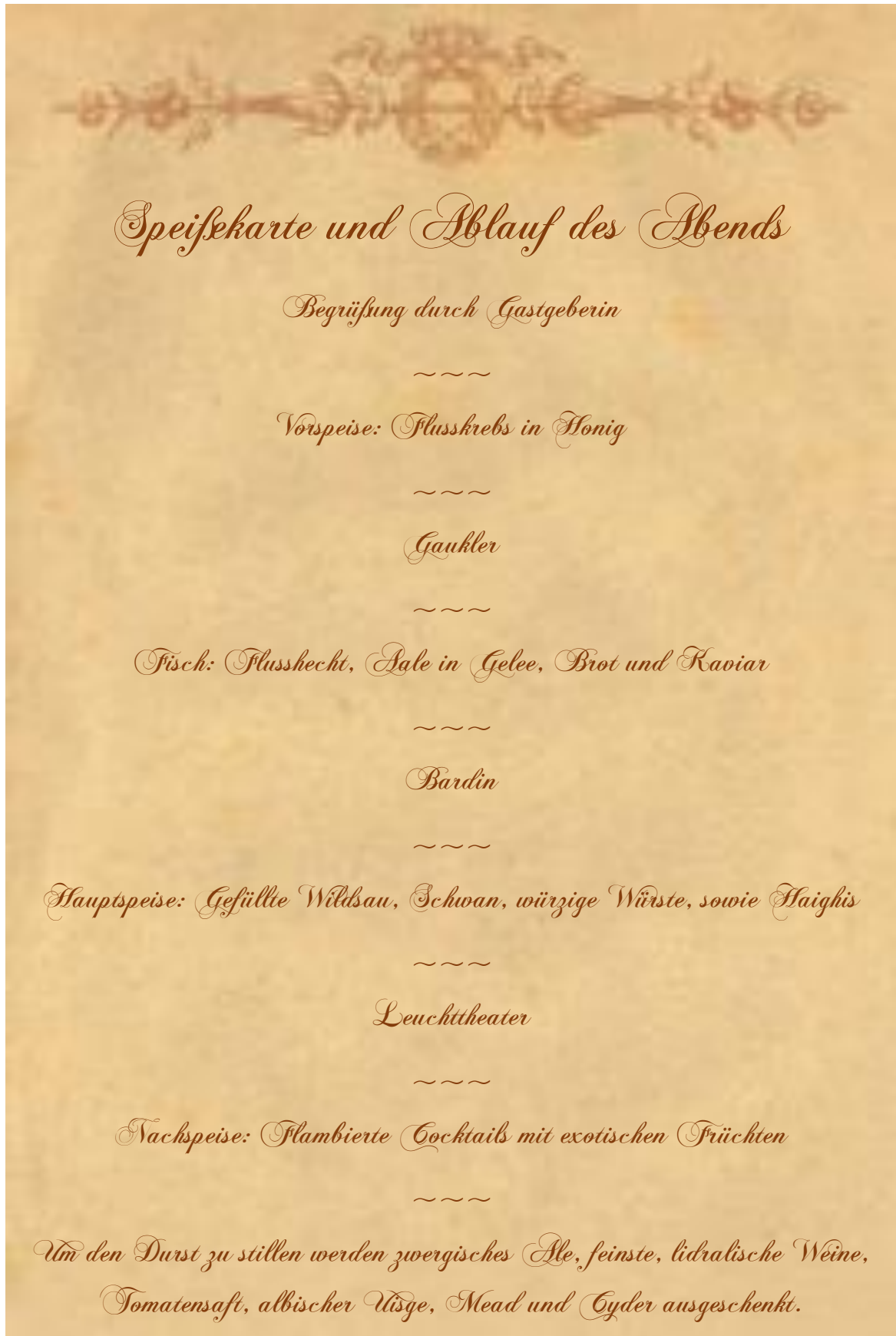
Fest auf dem alten Schloss

Obergeschoss



Die Speisekarten

Die Neue





Speisekarte und Ablauf des Hochzeitsabends

Begrüßung durch das Hochzeitspaar

~ ~ ~

Vorspeise: Flusskreb in Honig

~ ~ ~

Gaukler

~ ~ ~

Fisch: Flusshecht, Aale in Gelee, Brot und Kaviar

~ ~ ~

Hauptspeise: Gefüllte Wildsau, Schwan, würzige Würste, sowie Haighis

~ ~ ~

Barde

~ ~ ~

Leuchttheater

~ ~ ~

Nachspeise: Flambierte Cocktails mit exotischen Früchten

~ ~ ~

Um den Durst zu stillen werden zwergisches Ale, feinste, lidralische Weine,
Tomatensaft, albischer Uisge, Mead und Cyder ausgedenkt.