

ADJANAS ARCHIV DER ABENTEUER



Magier mögen's heiß

Ein Abenteuer für Abenteurer der Grade 5 bis 8 – je magischer, desto besser.

Spieldauer ca. 12 - 14 Stunden.

Ausgedacht mit Kreol dem Barden, mit Ideen von Sulvahir und einem Söldner von Akeem.

Personen

Coriandro von den Bewahrern des Silberschleiers, ein rechtschaffener Magier, der kürzlich mit einer magischen Droge in Berührung kam und jetzt in Schwierigkeiten steckt

Kastabal von der Gilde der Mondschwinge, ein Magier, der einem finsternen Drogenhandel auf der Spur ist

Diego el Negro, ein finsterner Geselle aus den Küstenstaaten, der mit magischen Drogen handelt und sich nicht gerne auf die Finger schauen lässt

Glaukos, ein alter Magier, der nicht gerne Besuch bekommt

Lokros, Mephistes, Spiros, Glastabal, Diegos Handlanger

Lebnor von den Bewahrern des Silberschleiers, ein ehrgeiziger Magie und Yuppie, dem der Ruf der Gilde am Herzen liegt

Marta, Coriandros Haushälterin

Marbos, Coriandros Freund und Kollege

Ikthobal, ein Tin-Prister

Roc, Ioc, Moc, Broc, Voc, Loc und Troc, sieben Gargylen aus Diegos Produktion

Wichtige Orte

die Gilde der Bewahrer des Silberschleiers in Candranor

„Zum fröhlichen Scholaren“, eine Kneipe in der Nähe der Gilde

Kastabals Haus in der Akazienstraße in Candranor

Kappho, ein kleiner Ort im valianischen Hinterland

Glaukos' Turm in der Nähe von Kappho

Hirudinas, eine Felseninsel südlich von Candranor

Die Vorgeschichte

Auf der kleinen Felsinsel Hirudinas in der Nähe von Candranor lebte vor Jahrhunderten ein Magier, der böse Experimente mit der Natur trieb. Der Magier selbst ist längst tot. Ein Überbleibsel seiner dunklen Kunst sind die Magieegel – finstere Würmer, die nur in einem See auf der Insel leben und, während sie sich am menschlichen Blut laben, magische Eigenschaften auf ihren Wirt übertragen. Da der See sehr versteckt liegt und die Insel nichts als ein unwirtlicher Felsen im Meer ist, vegetierten die magischen Egel dort lange Jahre unbehelligt vor sich hin.

Vor etlichen Jahren zog sich der valianische Magier Glaukos eine Magieallergie zu. Jegliche Magie verursacht ihm Schmerzen. Nach langen Nachforschungen stellte er fest, dass die Magieegel seine Rettung waren. Zwar war seine Krankheit schon zu stark, als dass sie gänzlich hätte geheilt werden

können, doch wenn er sich regelmäßig mit den Egeln behandelte, konnte er dennoch zaubern. Er ließ sich die Egel daher immer wieder von Hirudinas kommen. Der zwielichtige Magier Diego el Negro fand heraus, dass die Egel auf gesunde Menschen eine ähnliche Wirkung haben: Sie lassen einen mit geringerem AP-Verlust zaubern. Allerdings verursachen sie eine psychische Abhängigkeit – und rufen für etwa drei Tage nach der Einnahme eine finstere Aura hervor. Diego stellt aus den Egeln ein Pulver her, das er einerseits an Glaukos liefert, andererseits unter den Magiern von Candranor teuer verkauft.

Der valianische Magier Kastabal von der Gilde der Mondschnige ist diesem Drogenhandel seit einiger Zeit auf der Spur. Da er weiß, dass sein alter Freund Glaukos ebenfalls eine ähnliche merkwürdige Arznei nimmt, hat er diesen angeschrieben und danach befragt. Glaukos fühlt sich – wie so viele Süchtige – verärgert darüber, dass man ihn auf seine Gewohnheit anspricht. Er will darum seinen Freund ärgern: Er schickt ihm eine Probe des thaumaturgischen Staubs, der seine Allergie ausgelöst hat. Ernsthaft schaden möchte er Kastabal nicht. Er weiß, dass sich die Allergie mit einem einmaligen Einnehmen der Droge – und den geringen Entzugserscheinungen danach – heilen lässt. Allerdings hatte er das selbst leider zu spät herausgefunden. Seine Allergie und die damit verbundene Abhängigkeit sind chronisch. Bei seinen Nachforschungen ist Kastabal auch Diego schon sehr nahe gekommen. Der finstere lidralische Magier will nun ein Exempel statuieren.

Der Einstieg

Ein Freund der Abenteurer, der Magier Coriandro, sitzt in Candranor im Arrest: Er wird der Schwarzmagie bezichtigt, da er eine finstere Aura besitzt! Der Magier ist ein Mann mit gutem Leumund, der noch nie etwas verbochen hat – und selbst unter „Macht über Menschen“ bestätigt, dass er seines Wissens noch nie Schwarze Magie gewirkt hat. Daher konnte die Gilde der Bewahrer des Silberschleiers, der Coriandro angehört, bislang verhindern, dass dem Magier offiziell durch die Culsu-Priester der Prozess gemacht wird. Stattdessen steht Coriandro in der Gilde unter Arrest. Er bittet die Abenteurer,

Nachforschungen anzustellen, woher die Aura kommt.

Bei den Bewahrern des Silberschleiers

Coriandro berichtet Folgendes: Gemeinsam mit einem Freund und Kollegen, dem Magier Marbos, erforscht er zur Zeit die Magie des Fliegens. Die beiden haben es sich in den Kopf gesetzt, eine schnellere Methode zu finden, mit der man magisch fliegen kann. Um ihre Forschungen zu finanzieren, nehmen sie gelegentlich kleinere Aufträge an. Ein chyseiischer Händler brachte ihnen neulich ein altes scharidisches Zauberbuch und einen Ring mit merkwürdigen Schriftzeichen zur Identifikation. Das Buch stellte sich als Werk über Erkenntniszauber heraus. An dem Ring konnten sie trotz der Schriftzeichen nichts Magisches erkennen. Also brachten sie ihn, wie in solchen Fällen üblich, zu einem Priester. Der Tin-Priester Ikthobal ist ein Bekannter von Marbos. Er sprach in Gegenwart der beiden Magier ein „Erkennen der Aura“ und stellte so zufällig und zutiefst erschrocken die finstere Aura an Coriandro fest.

Seit zwei Tagen sitzt Coriandro nun in einer abgeschirmten Arrestkammer seiner Gilde, wo ihn die Abenteurer auch besuchen können, wenn sie vorher jegliche Waffen und alles magische Material ablegen. Er ist verzweifelt: Wird die Ursache der Aura nicht bald aufgeklärt, so muss die Gilde ihn früher oder später den Culsu-Priestern übergeben, die in Candranor für die Verfolgung schwarzer Magie zuständig sind. Diese machen bekanntlich kurzen Prozess.

Er selbst hat keine Ahnung, womit er sich die Aura zugezogen hat. (Tatsächlich resultiert sie aus der Einnahme der Egeldroge, die Coriandro in letzter Zeit zwei- oder dreimal genommen hat.) Da die Droge nicht legal erworben ist, spricht Coriandro nicht darüber – er bringt das harmlose magische Pulver aber auch nicht in Verbindung mit der Aura. Er kann lediglich berichten, dass er sich an seinem letzten Abend in Freiheit auf dem Heimweg von der Gilde zu seiner Wohnung irgendwie verfolgt gefühlt hat. Außerdem erinnert er sich, dass wiederum am Tag

davon jemand nachmittags bei ihm zuhause nach ihm gefragt hatte. Das hatte ihm seine Haushälterin Marta erzählt. Beide hatten dem Umstand zunächst wenig Bedeutung zugemessen, doch im Arrest fiel er ihm wieder ein. Sein Verfolger war natürlich Kastabal, der auf diese Weise an Diego heranzukommen hoffte.

Natürlich gibt es auch ein Gildemitglied, das mit der Aufklärung des Falles offiziell beauftragt wurde. Es handelt sich hierbei um Lebnor, einen ehrgeizigen und selbstbewussten jungen Magier, der das Problem auf seine Weise angeht. Seine erste Aufgabe waren die Verhandlungen mit den Culsu-Priestern, um etwas Zeit zu gewinnen. Lebnor ist zwar Coriandro durchaus wohlgesonnen, aber seine Loyalität gilt in erster Linie dem guten Ruf seiner Gilde. Er verhandelt im Moment mit den Culsu-Anhängern, was diese überhaupt als Unschuldsbeweis zulassen würden. Lebnor ist ein Diplomat und PR-Fachmann, kein Ermittler. Die Abenteurer können mit dem Yuppie-Magier ihre Untersuchungsergebnisse austauschen. Lebnor wird die Ergebnisse in jedem Fall so hindrehen, dass die Gilde darin nicht verwickelt ist.

Nachforschungen in Candranor

Es bieten sich mehrere Ansätze an, um mehr über Coriandros Aura herauszufinden. Coriandros Kollege Marbos kann von den aktuellen Flugforschungen (die noch nicht sehr weit fortgeschritten sind) und von dem Identifikationsauftrag berichten. Das zu identifizierende Zauberbuch wurde inzwischen von der Gildebibliothek aufgekauft. Der Ring war, wie Coriandro und er festgestellt hatten, zwar vermutlich früher magisch gewesen, aber längst ausgebrannt. Der Händler hat die übliche Summe für die Identifizierung gezahlt und den Ring wieder mitgenommen – immerhin hat er noch einen gewissen Materialwert. Das Buch befindet sich in der Bibliothek, der Händler ist am Vortag bereits wieder aus der Stadt abgereist. Diese Spur führt ins Leere.

Coriandros Haushälterin Marta kann den Mann beschreiben, der nach ihrem Herrn gefragt hatte: ein ordentlich gekleideter Herr um die fünfzig mit sauber gestutztem Bart und einem Emblem am Kragen, das die Abenteurer als Wappen der Gilde der Mondschwinge identifizieren können. Sie kann auch berichten, dass Coriandro manchmal nicht direkt

nach der Arbeit nach Hause kam, sondern noch im „Fröhlichen Scholaren“ einkehrte.

Im Gasthof „Zum fröhlichen Scholaren“ gegenüber der Silberschleier-Gilde lässt sich viel Gildentratsch auffangen. Hier erfahren die Abenteurer, dass ein anderer Magier, Kastabal, sich in letzter Zeit nach Coriandro erkundigt hat. Coriandro selbst wurde – das lässt sich mit Gassenwissen herausbringen – mit einem Lidralier gesehen, der dunkles Haar mit einer weißen Strähne über der Stirn hat (es handelt sich um Diego). Auch Gerüchte über eine Droge, die für Magier wie ein Aufputzmittel wirkt, können die Abenteurer aufschnappen. Eventuell können sie sogar beobachten, wie zwei Studenten unter der Hand das weiße Pülverchen weitergeben. In der Gilde der Mondschwinge ist Kastabal bekannt, auch wenn er sich nicht täglich dort aufhält. Hier lässt sich sein Wohnsitz in Erfahrung bringen, ein Haus in der Akazienstraße.

Kastabals Haus

Kastabal besitzt ein Atrium-Haus in einer der besseren Viertel Candranors. Seine Nachbarn können berichten, dass sie den Magier seit dem Tag nach Coriandros Inhaftierung nicht mehr gesehen haben. Nach Möglichkeit sollten die Abenteurer das Haus am späten Nachmittag oder Abend betreten (wegen der Gargylen, s.u.). In jedem Fall finden sie Kastabal tot in seinem Studierbereich im Säulengang um das Atrium auf. Er liegt auf dem Rücken und schaut starr himmelwärts. Ganz offensichtlich wurde ihm das Herz herausgerissen. Das Haus wurde untersucht - Diego wollte sichergehen, dass keine Aufzeichnungen von Kastabals Nachforschungen zurückbleiben.

Während die Abenteurer gerade das Haus betreten wollen, kommt ein ländlich gekleideter junger Bursche an die Tür und fragt, welcher von ihnen denn Kastabal sei. Er hat ein Paket abzugeben, das auf diese Weise hoffentlich in die Hände der Abenteurer gerät. In dem Paket befinden sich ein Brief und ein schlichtes, unverschlossenes Holzkästchen. Im Brief steht:

„Mein lieber Kastabal,

es hat mich gefreut, von dir zu hören! Es rührt mich, dass du um mein Wohlergehen besorgt bist. Danke, ich

befinde mich wohl! Bezüglich deiner Fragen habe ich dir etwas geschickt, das sie beantworten sollte. Auch wenn keine echte Gefahr davon ausgeht, sei behutsam damit! Wenn du weitere Fragen hast – wovon ich ausgehe - stehe ich dir gerne zur Verfügung.

Dein alter Freund

Glaukos“

Sobald ein Abenteurer das Kästchen öffnet, springt bunter Springteufel heraus. Mit ihm breitet sich rasch ein feiner Staub im Raum aus, und alle Anwesenden müssen niesen. Bei dem Staub handelt es sich um Igelpilzsporen, jenem thaumaturgischen Mittel, mit dem sich Glaukos seinerzeit die Magie-Allergie zuzog. Der Öffner des Kästchens leidet in jedem Fall unter der Allergie. Allen anderen Anwesenden steht ein Restistenzwurf gegen Umgebungsmagie +20 zu.

Auswirkungen der Magie-Allergie

- Ausschlag und Jucken beim Nutzen von magischen Waffen (-2 auf Angriff und Abwehr ab der zweiten Runde – auch mit Handschuhen!)
- schwerer Ausschlag bei magischen Rüstungen, Ringen oder Kleidungsstücken (- 2 auf Angriff, Abwehr, Zauber und Fertigkeiten)
- gegen das Zaubern wehrt sich der Körper, aktives Zaubern funktioniert nur, wenn ein PW WK/2+30 gelingt. Dann erhält der Zauberer 1 LP & AP Schaden. Misslingt der Wurf, werden auch keine AP verbraucht.
- werden magische Ringe oder Kleidungsstücke im Schlaf nicht abgelegt, so ist kein erholsames Schlafen möglich

Gelingt die Resistenz, kommt nur eine schwache Form der Allergie zur Auswirkung: Der Betroffene kann zaubern, verliert aber jeweils einen AP mehr, und bei Verwendung von magischen Waffen erhält der Betroffene lediglich eine -1 auf Angriff und Abwehr.

Noch im Haus werden die Abenteurer von drei Gargylen angegriffen, die Diego hier zurückgelassen hat – vorzugsweise kurz nach dem Öffnen des

Kästchens, so dass die Abenteurer Gelegenheit haben, ihre Nebenwirkungen zu erleben (alternativ kann hier auch ein anderer kleiner Kampf kommen, falls die Abenteurer tagsüber unterwegs sind). Die fiesen Wasserspeier kommen vom Dach des Säulengangs und stürzen sich auf die Abenteurer. Im Kampf zeigen sich rasch die Auswirkungen der Allergie. Die Gargylen hat Diego angewiesen, das Geschehen zu beobachten und irgendwann anzugreifen – als Abschreckung für diejenigen, die den Mord aufklären sollen.

Gargylen

Magische Wesen

Gr 5

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
17	29	PR	20/	100	60	m40	13	+14/16/12
36								

Angriff: Fausthieb +9 (1W6+3) oder Stangenwaffe +9 (SchB +4), im Handgemenge zusätzlich Biss +9 (1W6+1), Raufen +8 (1W6)

Bes.: Nachtsicht +10. Richtungssinn +12, Tarnen +12. Wahrnehmung +6, erstarrt im Sonnenlicht zu Stein

Wird das Haus durchsucht, können die Abenteurer neben etlichen Büchern über Magie in einem Geheimfach ein kleines Artefakt finden (zum Beispiel ein Monokel mit ABW 10, das gleichzeitig Sehen von Verborgenen und Sehen in Dunkelheit wirkt). In einem der Nebenräume findet sich die Leiche von Kastabals Hausmädchen, dem die Kehle durchgeschnitten wurde. Weitere Nachforschungen in der Nachbarschaft ergeben: Es gibt einen Zeugen, einen versoffenen Bettler, der Diego und seine Gefährten in das Haus hat gehen sehen. Er nennt als Diegos Merkmal seine auffällige weiße Locke.

Bei Glaukos

In einer der Gilden oder über den Burschen, der Glaukos' Paket überbracht hat, erfahren die Abenteurer, wo dieser wohnt: in einem Turm bei dem kleinen Ort Kappho im Hinterland von Candranor, etwa eine Tagesreise entfernt. Bereits im Dorf vor dem Magierturm gibt es Gerüchte, dass der böse alte Magier ungebetene Besucher in Kröten verwandelt.

Da es sich bei der Gegend um ein Hochmoor handelt, gibt es tatsächlich zahlreiche Kröten in der Gegend. Auf dem Weg zum Turm steht ein verwittertes Schild mit der Aufschrift "Weitergehen verboten!", an dem (für Analphabeten) dekorativ ein Skelett lehnt. Passiert man das Schild, werden die Sprüche Nebel wecken und Sumpfboden aktiviert, um eine angemessen gruselige Stimmung zu erzeugen.

Am Turm befindet sich eine geschlossene Tür mit Schloss und Türklopfer, das einzige Fenster mit einem verwitterten Fensterladen befindet sich auf neun Meter Höhe. Betätigt man den Türklopfer, ertönt die Zauberstimme "Kehrt um!" Wer das Schloss knacken will, löst Rost und Schmerzen aus. Berührt man den Fensterladen, wird Schrumpfen ausgelöst (unangenehm, wenn die eigene Kleidung auf einmal viel zu groß ist, während man klettert oder an einem Seil hängt).

Ist die Tür schließlich geöffnet (der Türklopfer lässt sich drehen), steht man in einer Zauberwirklichkeit und sieht den innen komplett leeren, staubigen Turm vor sich. Nur wer die Illusion durchschaut, erkennt, dass der untere Raum nur etwa zweieinhalb Meter hoch ist. Eine schmale Treppe am Rand des Turms führt schließlich nach oben in die bewohnten Bereiche. Im unteren Wohnraum empfängt Glaukos seine Besucher nicht unfreundlich – wer sich bis hierher durchgeschlagen hat, kann weder dumm noch ein Feigling sein. Dennoch rennt der wirre Alte dauernd quer durch das Wohnzimmer oder aber nach oben in den Raum darüber, der komplett mit Büchern, Hausrat und Gerümpel vollgestellt ist. Er kann nicht stillsitzen und auch nicht länger bei einem Gesprächsthema bleiben.

Glaukos ist ein konfuser und schwieriger alter Magier. Es ist nicht leicht, mit ihm über die Droge zu reden. Doch als er von Kastabals Tod erfährt, ist er ehrlich entsetzt. Warum Kastabal sterben musste, davon hat er keine Ahnung. Aber zur Allergie berichtet er alles, was er weiß: Er hat sich versehentlich mit den Igelpilzsporen infiziert und musste selbst jahrelang nachforschen, bis er auf die Egel als Gegenmittel kam. Am besten ist es, meint er, etwa eine halbe Stunde im Egelsee zu baden. Dieses Wissen, das für ihn zu spät kam, gibt er gerne an die Abenteurer weiter. Er selbst weiß nichts vom Schwarzmarkt und ist froh, dass er

jemanden kennt (Diego), der ihm gelegentlich seine Arznei verkauft.

Er ist sozusagen ein "Spiegeltrinker" und hat seine Sucht so im Griff. Allerdings muss er sich regelmäßig die Egeldroge beschaffen und hat konstant eine finstere Aura. Auch das ist ein Grund, warum er ungerne unter Menschen ist. Elfen meidet er natürlich wie die Pest! Da er selbst schon auf Hirudinas war, kann er den Weg dorthin und die Insel selbst beschreiben – allerdings weiß er nichts von Diegos Aktivitäten dort und will auch nicht wissen, wie dieser die Egel verarbeitet.

Überfahrt zur Insel Hirudinas

Die kleine Felseninsel Hirudinas, die etwa drei Stunden von Candranor entfernt liegt, gilt als verflucht und von Geistern heimgesucht – hier vermischen sich die Sagen vom alten Schwarzmagier mit den Gerüchten, die Diego selbst gestreut hat. Die Abenteurer können einen mutigen Fischer suchen, der sie übersetzt, oder aber selbst ein Boot dorthin steuern. Das Meer rund um die valianischen Inseln ist rau und von zahlreichen Unriefen und Felsriffen durchzogen.

Auf der Insel schmiegen sich ein halbes Dutzend Fischerhütten in eine winzige, düstere Bucht, dahinter ragen die Felswände ringsum jäh empor. Die Fischer, die allesamt auf der Gehaltsliste von Diego stehen, sind recht feindselig und versuchen, die Abenteurer abzuwimmeln. Vom Egelsee will keiner je gehört haben. Unter ihnen befindet sich auch Mephistes, der Assassine aus Diegos Truppe. Er gibt sich als Fischer aus und möchte herausfinden, was die Abenteurer hier wollen. Er sorgt dafür, dass die Gruppe zu einem Grog in eine der Hütten eingeladen wird. Heimlich gibt er in die Becher einige Tropfen eines Gifts, das die Alkoholwirkung sehr verstärkt und den Becher so stark wirken lässt wie die vierfache Menge. Gleichzeitig schickt er, wenn es möglich ist, einen Boten nach oben zu Diego, um ihn zu warnen.

Namen einiger Fischer: Adonibal, Horeb, Paltibal, Sakiar, Izevel

Ein gut getarnter Pfad führt die Klippe hinauf zum See. Der Zugang dazu ist ein Höhlengang, der in einer der

an den Fels gebauten Hütten beginnt. Der Zugang ist schwer zu finden, da die Fischer sicher nicht zulassen werden, dass die Abenteurer ihre Hütten durchsuchen. Vermutlich bleibt nur eine Kletterpartie, um auf die 80 Meter hohe Klippe zu kommen (der Aufstieg erfordert 4xPW Klettern, lediglich der erste ist um 2 erleichtert). Konnte Diego gewarnt werden, so schickt er den Abenteurern seine vier letzten Gargylen entgegen, sobald es dämmt. Oben auf der Klippe können die Gargylen der Gruppe leicht auflauern oder sie überfallen, wenn diese dort rastet.

Der Egelsee

Über eine felsige, zerklüftete Hocheben kommt die Gruppe schließlich zum Egelsee. In dem etwa 100 m durchmessenden schwarzen See spiegeln sich die düsteren Wolken. Auf der einen Seite befindet sich ein dunkler Turmstumpf. Auf der anderen steht ein kleines Steinhaus mit einem großen rauchenden Kamin, daneben ein stabiles Zelt. Hier stellt Diego seine Droge her. Mit Keschern werden die Egel gejagt, dann in Fässern gesammelt, zermahlen und zu dem Pulver getrocknet (daher der Kamin, der zu einer Art Trockenkammer gehört).

In Haus und Zelt befinden sich Diego, Lokros, Spiros und Glastabal sowie einige der Fischer, die die Egel fischen. Sie verteidigen den Ort und gehen dabei auch über Leichen, wenn die Abenteurer so weit gekommen sind. Diego schleudert Blitze, sobald er die Gruppe sehen kann. Wird es allzu eng, so versucht er zu fliehen, indem er Schwarze Zone spricht und dann Fliegen zaubert.

In der Hütte befinden sich Kessel mit Magieegelmateriale in verschiedenen Stadien – es stinkt erbärmlich. Eventuell finden die Abenteurer Diegos Geldkassette mit Edelsteinen im Wert von etwa 1.000 GS.

Diego el Negro und seine Gefährten

Diego

Magier

Gr 7

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
13	34	LR	24	61	98	88	+15	+19/19/15

Angriff: Magierstab +10 (1W6), Dolch +4 (1W6-1), Raufen +6 (1W6-3)

Diego ist groß und schlank und eine auffällige Persönlichkeit. Er hat schwarzes Haar und über der Stirn eine weiße Haarlocke. Er beherrscht Sagenkunde, Zauberkunde, Thaumographie sowie Lesen von Zauberschrift.

Zaubern +21: *Heranholen, Sehen von Verborgenen, Macht über die Sinne, Macht über das Selbst, Macht über die belebte Natur, Macht über Menschen, Schwarze Zone, Macht über Leben*

Zaubern +19: *Angst, Verwirren, Blitze schleudern, Zielsuche, Fliegen*

Lokros

Söldner

Gr 5

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
15	35	KR	24	80	75	62	13/16	+12/13/12

Angriff: Langschwert+13 (W6+4), leichte Armbrust +12 (W6), Dolch+12 (W6+2), Wloka+10 (W6), Streitact+12 (W6+4), gr. Schild+3, Beidhändiger Kampf +8

Mephistes

Assasin

Gr 3

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
13	23	LR	24	42	91	87	12	+10/11/12

Angriff: Dolch +9, Wurfmesser +9, Parierdolch +2

Meucheln +10 Schleichen +8 Tarnen +8 Verkleiden +15, Verbergen +8, Erste Hilfe +8 Kräuterkunde +6 Beschatten +8

Spiros und Glastabal

Spitzbuben

Gr 6

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
12	34	LR	24	49	88	81	+15	+14/15/15

Angriff: Wurfmesser +11, Kurzschwert +11, Werfen +11, Parierdolch +3, Raufen +8

Verbergen +10, Klettern +16, Schleichen +11, Geländelauf +15, Verkleiden +12, Verführen +10, Springen +13, Fallen entdecken +10, Fallenmechanik +8, Tarnen +6, Gassenwissen +8, Akrobatik +14

Das Ende

Zurück in Candranor, können die Abenteurer hoffentlich den Zusammenhang von Droge und Aura aufklären. Ob Coriandro damit aus dem Schneider ist, hängt von der Überzeugungskraft der Abenteurer ab. Wenn sie Diego womöglich lebend den Culsu-Priestern übergeben können, so ist die Aufmerksamkeit auf jeden Fall von den Schleierbewahrern abgelenkt, und Lebnor wird dafür sorgen, dass Coriandro still und ohne Aufsehen zu einem Auslandsstudienjahr nach Alba aufbricht. Coriandro ersetzt der Gruppe sämtliche Spesen. Lebnor honoriert jedwede Hilfe, die der Gilde zugute kam, mit kostenlosem Lernen für ein halbes Jahr (Zauber und Wissensfertigkeiten).