

Die Rückkehr des Chaos

In der Geschichte gehen die Abenteurer auf eine epische Reise. Der initiale Konflikt dreht sich um die Suche nach Anri, einem kleinen Mädchen das verschleppt wurde. Die Suche nach ihr deckt jedoch die Machenschaften des Rote Rings auf, einer Untergrundorganisation dessen Ziel die Wiederauferstehung ihres dunklen Herrschers, dem Dämon Aranaktu ist. Dazu opfern sie jährlich Mädchen auf einer unbekanntem Insel in der Ewigen See. Auf dem Weg zur Insel muss sich die Gruppe gegen Piraten und Seeungeheuer messen. Auf der Insel angekommen verhindern sie die Opferzeremonie in der Anri hingerichtet werden sollte doch der Dämon Aranaktu wird trotzdem freigesetzt und schleudert die Abenteurer in ein Portal das sie 20 Jahre in die Zukunft befördert. Dort treffen sie auf gealterte Versionen von bekannten Charakteren, einschließlich einer erwachsenen Anri welche ihnen mitteilt wie Aranaktu besiegt werden kann. Die Gruppe und Anri kehren in die Gegenwart zurück und besiegen den Herrn des Chaos. Doch die Anri der Zukunft absorbiert seine magische Kraft und wird zum wahren Endgegner. Im finalen Showdown hoch über den Wolken auf einer schwebenden Insel besiegen die Abenteurer die verdorbene Anri und somit das letzte Überbleibsel von Aranaktu in der Welt. Der Tag ist gerettet doch nicht ohne schwere Verluste.

Kapitel 1 startet mit der Einführung von Anri, Sunna und Gilmar, die Familie am Zentrum der Geschichte. Alles beginnt mit einer kleinen Nebengeschichte in der Anri krank wird und die Gruppe ein Monster besiegen muss um eine Heilung für Anri herzustellen. Anri ist geheilt. Doch kurz darauf verschwindet Anri und Sunna ersucht die Hilfe der Abenteurer. Alles deutet darauf hin, dass sie von einem wilden Tier verschleppt und gefressen wurde. Die Gruppe geht dem nach und findet heraus das Anri noch lebt. Die Abenteurer kehren zu Sunna zurück nur um sie tot aufzufinden. Kurz darauf erscheint die Stadtwache mit Gilmar und die Gruppe wird unter Verdacht des Mordes festgenommen.

Kapitel 2 beginnt mit den Abenteurern im Gefängnis. Gilmar verhört sie und die Gruppe muss ihre Unschuld beweisen. Ist Gilmar überzeugt gesteht er seine Involvierung in Anris Verschwinden. Das neue Ziel ist nun heraus zu finden wohin Anri verschleppt wurde. Die Suche führt zum Hauptquartier des Roten Ringes in Sarton, welches daraufhin infiltriert werden muss. Die Gruppe muss viele Hindernisse und Fallen überwinden und in einer finalen Konfrontation mit dem Hauptmann des Roten Rings müssen sie die Flucht vor dem einstürzenden Hauptquartier ergreifen. Die Information ist beschafft: Anri wurde auf einer unmarkierten Insel in der Ewigen See verschleppt.

In Kapitel 3 sind die Abenteurer auf der Reise zur Insel Mortis. Auf dem Schiff treffen sie den Captain und seinen ersten Maat Danny. Zusammen müssen sie die Gefahren des Meers überwinden. Einen Sturm bekämpfen, Piraten in die Flucht schlagen und ein verärgertes Seeungeheuer vertreiben. Doch die Reise fordert Opfer. Kurz vor der Insel müssen die Abenteurer ihr Können auf See unter Beweis stellen um einen Weg durch ein Feld aus spitzen Felsen zu durchqueren. Mit dem letzten Hindernis überwunden kommen die Abenteurer nun zum einzigen Hafen der einzigen Stadt auf der Insel an, Wisthaven.

In Kapitel 4 lernt die Gruppe die Einwohner von Wisthaven kennen, ein misstrauisches Volk das anscheinend nichts von den Machenschaften des Roten Rings weiß. Die Gruppe trifft auf eine Sympathisantin unter den Einwohnern, Sera. Sie hilft der Gruppe damit das versteckte Hauptquartier des Roten Ringes zu finden. Die Abenteurer finden schließlich den Roten Ring und Anri im Bauch eines schlafenden Vulcans. Dort vereitelt die Gruppe in einem epischen Kampf die Opferung von Anri und

vereint sie mit ihrem Adoptivvater Gilmar. Der Tag scheint gerettet doch da erhebt sich aus den Tiefen des Vulcans die gewaltige Form von Aranaktu dem Herrn des Chaos. Er macht kurzen Prozess mit den Abenteurern und schleudert sie, einschließlich Gilmar und Anri, in ein mysteriöses Portal.

In Kapitel 5 wird die Gruppe aus dem Schlund ausgespuckt und befinden sich jetzt in einer verwahrlosten dunklen Version von Sarton. Sie treffen kurz darauf auf eine ältere Version von Anri, nun 20 Jahre älter und eine ausgewachsene Heldin und Anführerin der Rebellion gegen Aranaktu. Zusammen treffen sie sich mit einem jetzt alten aber mächtigen Gilmar und finden heraus wie man Aranaktu besiegt. Derselbe Dolch der zur Opferung Anris benutzt wurde kann Aranaktu besiegen. Doch ist er in dieser Zeit zu stark da er seit Jahren die Lebensenergie von Tausenden Bewohnern von Lorakis aufgesogen hat und dadurch unvorstellbare Macht erlangt hat. Also macht sich die Gruppe auf den Weg zurück zum Portal. Doch Aranaktu hat von ihrer Präsenz Wind bekommen und ist ihnen auf der Spur. Sie schaffen es gerade so zum Eingang welcher von Sera bewacht wird die von Aranaktu in ein abscheuliches Monster verwandelt wurde. Sie schaffen es mit Mühe und Not noch zum Portal. Gerade als alle ins Portal springen erscheint Aranaktu und ersticht Gilmar.

Kapitel 6 beginnt damit das die Gruppe mit der erwachsenen Anri zusammen aus dem Portal geschleudert werden und sich wenige Momente nach dem ersten Sprung ins Portal wiederfinden. Aranaktu ist überrascht und beginnt sofort die Gruppe anzugreifen. Ein harter Kampf bricht aus doch die Abenteurer triumphieren. Aranaktu liegt besiegt am Boden und die Abenteurer nutzen den Dolch. Doch wie sich herausstellt wird die entweichende Energie von Zukunfts-Anri aufgesogen. Sie stellt sich als finaler Gegner heraus und nutzt ihre neuen Fähigkeiten um die Lebensenergie aller Abenteurer gleichzeitig zu entziehen. Die Situation scheint aussichtslos als die junge Anri den Dolch nimmt und die alte Anri in den Rücken sticht. Erzürnt wirft Anri alle in eine tiefe dunkle Kammer und zieht davon. Die Abenteurer sind am Boden, mit wenig Leben und in einer dunklen Kammer eingesperrt schein alles verloren. Aber der Kampfgeist überwiegt und die Gruppe schafft es aus dem Verlies heraus zu kommen. An der Oberfläche erwartet sie ein prächtiger Anblick. Die Insel fliegt auf direktem Weg Richtung Sarton. An der Spitze steht Anri die bereits die Bewohner der Insel ausgesaugt und zu Monstern mutiert die jetzt für sie Wache schieben. Alles gipfelt in einem finalen Showdown hoch über den Wolken. Die Abenteurer überwältigen Anris Monster und bringen Anri zu fall. Doch mit dem Tod von Anri beginnt die Insel zu fallen und die Abenteurer nutzen ein Boot und ein paar Segel um eine improvisiertes Fluggerät zu konstruieren mit dem sie die Insel verlassen und sicher zum Boden gleiten. Der Tag ist nun wahrlich gerettet. Doch nicht ohne Verluste da Gilmar und Sunna gestorben sind ist Anri jetzt eine Waise. Wird einer der Abenteurer sie unter ihre Fittiche nehmen?

Kapitel 1

Akt 1 – Stürmische Begegnungen

Kurzbeschreibung: Das Abenteuer startet mit einem aufregenden Kampf gegen ein starkes aber fragiles Monster und der Begegnung mit den Hauptcharakteren der Geschichte.

Schauplatz: Straße von Ultia Richtung Westen zur Küste, kurz vor einem größeren Wald

Ziele des Spielleiters: Einführung von Anri und Sunna und ihrer Beziehung

Ziele der Spieler: Ein furchterregendes Monster erlegen und einem schwer verletzten Kind helfen.

Unsere Geschichte beginnt an einem warmen Nachmittag im Spätsommer. Ihr reist durch das Reich Patalis auf einer einsamen Straße Richtung Westen. Die Straße ist in gutem Zustand und macht das wandern angenehm. Eine Frau und ein Kind überholen euch auf ihrem Pferd. Während die Frau euch keine große Aufmerksamkeit schenkt, sieht sich das kleine Mädchen interessiert nach euch um. Sie scheint fasziniert zu sein von eurem eindrucksvollen Aussehen und bäugt euch mit einem Leuchten in ihren Augen bis sie und ihre Mutter in den Wald vor euch einbiegen.

Da es bereits eine Weile her ist seid ihr das letzte Mal Rast gemacht habt entscheidet ihr euch am Rand der Straße kurz bevor die Straße in den Wald einbiegt. Ihr wollt es euch gerade bequem machen und essen als ihr das Geräusch von brechenden Ästen und umstürzenden Bäumen hört. Kurz darauf seht ihr in mittlerer Entfernung von euch ein kleines Mädchen aus dem Wald rennen und auf die Wiese davor stolpern. Sie schaut kurz in eure Richtung und ist kurz davor zu Sprechen als plötzlich hinter ihr ein monströser Bär mit weißen Augen und Schaum vorm Mund durch die Baumlinie bricht. Er fängt das kleine Mädchen in seinem gewaltigen Maul und beißt zu was ein Geräusch verursacht das euch die Haare am Nacken aufstehen lässt. Er schleudert ihren leblosen Körper hin und her bevor sein Blick auf euch landet. Er lässt das Mädchen aus seinem Maul fallen und mit einem mörderischen Gebrüll stürmt er auf euch zu.

Der Bär ist bereits angeschlagen von einem vorhergehenden Kampf, daher beginnt er mit nur 3 von 5 Gesundheitsstufen. Durch das Merkmal **Furchterregend** müssen die Abenteurer erst eine **Entschlossenheitsprobe** gegen **Schwierigkeit 20** ablegen um nicht den Zustand Angsterfüllt zu bekommen.

Nach dem Kampf:

Die Abenteurer haben das Ungetüm besiegt. Sein letztes Opfer jedoch liegt noch immer bewegungslos im Gras wo der Bär sie fallen gelassen hat. Ohne Proben kann man sehen das sie noch atmet. Wenn einer der Spieler mit ihr interagieren will kann sie unter Schmerzen reden ist jedoch permanent kurz davor in Tränen auszubrechen. Sie versucht tapfer zu sein und zeigen das ihr die Schmerzen nichts ausmachen aber sie ist trotzdem noch ein kleines Kind. Eine **Empathie Probe gegen 15** hilf um sie zu beruhigen. Ihr Name ist **Anri**.

Anris Dialog (Sie hat starke Schmerzen und jedes Wort schmerzt):

“Mama... Mama!... sie... ist... auf der... Straße.... im... Wald... sie... ist... verletzt... Mama... bitte... helft... Mama...”

Eine **Heilkunde Probe gegen 20** kann erbracht werden um Anris zustand zu stabilisieren. Heiltränke und Kräuter helfen auch. Eine **Heilkunde Probe gegen 30** gibt die Information das eine sich schnell ausbreitende Krankheit in ihrem Körper wütet und dass sie Professionelle Hilfe eines Heilers braucht.

Folgt die Gruppe der Straße in den Wald finden sie Anris Mutter:

Ihr folgt Anris bitte und geht die Straße in den Wald weiter und findet nach gut 500 Metern ein totes Pferd am Wegesrand. Darunter eingeklemmt findet ihr die Frau die euch zuvor auf der Straße überholt hat. Sie versucht vergeblich unter dem leblosen Körper des Pferdes herauszukommen doch es ist zu schwer für sie. Als sie euch sieht bittet sie euch um Hilfe.

Wenn alle Abenteurer zusammen zupacken kann die Frau unter dem Pferd herausschlüpfen. Sie dankt euch kurz.

Sunnas Dialog (sie ist noch etwas außer Atem und redet dementsprechend):

- ❖ Sie stellt sich vor als Sunna (und falls die Gruppe es noch nicht weiß stellt sie ihre Tochter als Anri vor)
- ❖ Sie fragt was mit Anri passiert ist
- ❖ Sie erzählt das sie und Anri gerade von einem Besuch bei ihrer Mutter in Ultia zurückkommen.
- ❖ Im Wald wurden sie dann plötzlich von diesem Monster angegriffen. Es riss das Pferd mit ihnen darauf um. Sunna wurde unter Pferd begraben und der Bär war kurz davor sie zu fressen als Anri ihn mit kleinen Steinen abwirft. Danach ist der Bär Anri hinterhergerannt und mehr weiß Sunna nicht mehr. Sie hat Anri zugerufen wegzulaufen aber Anri ist wie immer zu mutig für ihr Alter gewesen und wollte Sunna nicht zurücklassen.
- ❖ Sie dankt der Gruppe für ihre Hilfe und bittet sie ihr noch einmal zu helfen. Anri braucht einen Heiler und ihr Heimatsort Sarton ist nur einen Tag entfernt.

Tollwütiger Monströser Bär (3 von 5 Gesundheitsstufen):

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	0	4	11	0	15	0	3	10	20	22	6	4	1	34	15
Waffen		Wert		Schaden		WGS		INI		Merkmale					
Körper		25		2W6+9		9		6-1W6		Scharf 3					

Typus: Bärenartiger, Tier

Monstergrad: 4+/2

Fertigkeiten: Akrobatik 15, Athletik 23, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 0, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 24

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schw. 20], Vorstürmen)

Merkmale: Betäubungsimunität, Erschöpfungsresistenz 2, Kälteresistenz 2, Furchterregend (20), Schmerzimunität

Beute: Fell (20 Lunar; Jagdkunst gg. 20)

Akt 2 – Der Weg nach Sarton

Kurzbeschreibung: Die Gruppe wird in der Nacht von einem Pack Wölfe überfallen und muss sich verteidigen. Kurz darauf beginnt Anri durch zu drehen und muss beruhigt werden.

Schauplatz: Lichtung im Wald nahe der Küste zur Ewigen See

Ziele des Spielleiters: Den Spielern einen interessanten Überraschungskampf in der Nacht bieten und die ersten Anzeichen von Anri's fortschreitenden Krankheit zeigen.

Ziele der Spieler: Einen Überraschungsangriff mit limitierten Ressourcen überstehen und Anri beruhigen.

Die Straße durch den Wald ist in gutem Zustand, somit könnt ihr mehr Weg zurücklegen als gedacht, bevor die Nacht heranbricht habt ihr bereits den halben Weg nach Sarton zurückgelegt. Doch da ihr bereits den ganzen Tag unterwegs wahrt und der Umstand, dass ihr ein verletztes Kind bei euch habt, entscheidet ihr euch am Wegesrand Rast machen.

Dieses Nachtlager gibt der Gruppe mehr Möglichkeiten mit Sunna und Anri zu interagieren. Anri ist jetzt wieder zu sich gekommen und kann reden, jedoch noch mit ein bisschen Anstrengung. (Hintergrundgeschichte zu Anri und Sunna sind im Anhang zu finden).

In der Nacht:

Die Gruppe wird in dieser Nacht von einem Rudel von **acht** Wölfen angegriffen. Der Spielleiter wirft eine versteckte vergleichende **Heimlichkeitsprobe für die Wölfe gegen die Wahrnehmungen der Gruppe**. Wenn alle schlafen bekommt die Gruppe einen **Malus von -6**. Sollte die Gruppe einen oder mehrere **Wachen** aufstellen geht die Probe nur **gegen deren Wahrnehmung** (bei rotierenden Wachen kann der Spielleiter entscheiden bei welcher Wache die Wölfe angreifen).

Sollte die Heimlichkeitsprobe der Wölfe gelingen erhalten sie einen **taktischen Vorteil** gegenüber der Gruppe (siehe Regelwerk S.158). Falls die Gruppe im Schlaf überrascht wird sollten sie ihre Waffen und Ausrüstung nicht sofort zur Verfügung haben sondern müssen sich erst ausrüsten. Sunna und Anri nehmen nicht am Kampf Teil. Sunna wirft sich über Anris Körper um sie zu schützen. Falls nötig sind Sunnas Werte im Charakter Anhang zu finden.

Nach dem Kampf:

Das hungrige Wolfsrudel wurde in die Flucht geschlagen. Ihr senkt eure Waffen und beginnt den Lagerplatz auf zu räumen. Ihr habt das Gefühl das euch für den Rest der Nacht nichts mehr zu nahekommen wird. Doch als ihr bereit seid weiter zu schlafen hört ihr auf einmal einen ohrenbetäubenden Schrei. Ihr seht zu Sunna und Anri rüber und seht das Anri sich ihre Lungen aus dem Hals schreit. Ihr Gesicht ist vollkommen blass, Tränen laufen ihre Wangen herunter und sie versucht verzweifelt von ihrer Mutter wegzukriechen. Sunna versucht sie zu Umarmen und zu beruhigen doch das scheint es nur noch schlimmer zu machen. Anri schreit in voller Lautstärke "GEH WEG!" "LASS MICH!" "NEIN! NEIN!" "HILFE!".

Anri ist absolut verängstigt. Sie reagiert auf jeden Annäherungsversuch mit Geschrei und kriecht wimmernd davon. Eine erweiterte **Empathie Probe ist nötig um Anri einigermaßen zu beruhigen**.

Erweiterte Empathie Probe: Fortschrittspunkte 5, Schwierigkeit 20

- ❖ **Verheerend:** Du machst alle eure Anstrengungen Anri zu beruhigen zunichte. Du sagst oder tust etwas so Aggressives das Anri von nun an vollkommen unansprechbar ist. *Die Empathie Probe ist damit gescheitert und keine weiteren Proben sind erlaubt.*
- ❖ **Misslungen:** Dein Versucht Anri zu beruhigen macht alles schlimmer. *Ihr verliert 1FP und für jeden negativen EG einen mehr.*
- ❖ **Knapp misslungen:** Was du sagst hat keinen Einfluss auf Anri, weder positiv noch negativ.
- ❖ **Gelungen:** Du schaffst es Anri ein bisschen zu beruhigen. *Ihr bekommt 1FP und einen weiteren für jeden EG.*
- ❖ **Herausragend:** Du hast einen Draht zu Anri. Mit deiner Stimme und Körpersprache schaffst du es Anri ein Gefühl von Sicherheit zu vermitteln. Sie klammert sich an dich und lässt nicht mehr los. Sie reagiert noch ängstlich auf alles andere außer dich. *Die Empathie Probe ist damit erfolgreich beendet und keine weiteren Proben sind nötig.*

Anris Angstzustände stammen nicht von dem nächtlichen Überraschungsangriff der Wölfe, doch ist es für die Abenteurer eine plausible Erklärung. Eine **Heilkundeprobe gegen 30** lässt darauf schließen das Anris Zustand durch eine schnell wirkende Krankheit verursacht wird.

Sunna weiß selbst nicht was mit Anri los ist. Normalerweise ist Anri ein sehr aufgewecktes und fröhliches Kind. Sie hatte in der Vergangenheit sogar einen bissigen Hund mit einem Stock vertrieben, weil er kurz davor war eine von Anris Freundinnen anzugreifen.

Nachdem die Abenteurer es geschafft haben durch gutes Einreden Anri zu beruhigen ist Anri immer noch sehr nervös. Sie lässt immer noch keinen näher an sich heran (selbst ihre eigene Mutter), fängt aber nicht mehr an zu schreien. Sie setzt sich allein an den Rand des Lagers und beobachtet von dort alles. Sie ist sehr paranoid und das kleinste Geräusch lässt sie aufschrecken. Anri wird deshalb in dieser Nacht nicht mehr schlafen können.

Falls einer der Abenteurer ein **Herausragend** bei der Empathieprobe geschafft hat klammert sich Anri an diese Person. Sie reagiert trotzdem auf alles panisch und angsterfüllt mit Ausnahme dieses Abenteurers. Jedoch fühlt sie sich bei dieser Person sicher genug und kann in dieser Nacht sogar schlafen.

Falls einer der Abenteurer ein **Verheerend** bei der Empathieprobe geschafft hat verfällt Anri in einen katatonischen und unansprechbaren Zustand in dem sie nur am Boden sitzt und ihre Beine an sich klammert. Ihre Augen sind konstant weit aufgerissen und blickt paranoid hin und her. Im Fall das sich jemand ihr nun nähert fängt sie an zu hyperventilieren und wieder zu schreien (hört jedoch auf sobald man sich wieder entfernt). Anri wird deshalb in dieser Naht nicht mehr schlafen können.

Am nächsten Morgen:

Anri hat die ganze Nacht kein Auge zugetan doch ihre Paranoia und Angstzustände haben sich gelegt. Als Sunna sich ihr nähern möchte fängt sie nicht an zu schreien. Sunna ist erfreut und möchte sie in den Arm nehmen, doch da fängt Anri sie anzuschreien. Jedoch nicht wie letzte Nacht. Anri scheint zur Weißglut getrieben zu sein und springt ihre Mutter an also ob sie gerade versucht hatte sie umzubringen. Anri ist jetzt auf Sunna und beginnt sie zu würgen und Sunna ist zu verduzt um irgendetwas zu machen.

Die Gruppe sollte einschreiten und Anri von Sunna wegziehen. Anri wird sich versuchen dementsprechend zu wehren. Anri muss in irgendeiner Art von den Abenteurern bewegungsunfähig gemacht werden bevor die Reise weiter gehen kann da sie sonst alles und jeden angreifen würde.

Falls einer der Abenteurer ein Herausragend bei der Empathieprobe in der Nacht geschafft hat und Anri seitdem an deren Seite war wird Anri diese Person angreifen anstatt Sunna.

Falls die Gruppe zu lange braucht um einzugreifen wird Anri einen von Sunnas Fingern in ihrer Rage abbeißen.

Der Rest des Weges nach Sarton verläuft dann ohne weitere Vorkommnisse. Anri wird den ganzen Weg dahin Schimpfwörter schreien und die Abenteurer verfluchen.

Wölfe:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
1	4	5	2	0	3	1	1	4	14	6	2	20	0	18	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	13	1W6+4	7	5-1W6	Scharf 2

Typus: Hundertiger, Tier

Monstergrad: 1/0

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Athletik 11, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 15, Jagdkunst 14, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 8

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 17], Vorstürmen), Athletik (II: Flinker Verfolger), Heimlichkeit (I: Leisetreter)

Merkmale: Dämmersicht, Feigling, Kälteresistenz 1, Kreatur 4, Schwächlich

Beute: Fell (1 Lunar; Jagdkunst gg. 15)

Akt 3 – Ankunft und Aufbruch

Kurzbeschreibung: Die Gruppe erreicht das Haus der Familie und treffen Gilmar. Die Heilerin Yada kommt um Anri zu helfen. Yada braucht eine fehlende Zutat um einen Heiltrank zu brauen.

Schauplatz: Sarton - Haus der Familie

Ziele des Spielleiters: Gilmar und Yada einführen und ihre Beziehungen zu Anri und Sunna zeigen. Das Ausmaß von Anris Krankheit zeigen und die Gruppe auf eine Queste zur Heilung von Anri schicken.

Ziele der Spieler: Gilmar kennenlernen. Bereitmachen für die Suche nach dem Heilmittel.

Nach einem weiteren halben Tag Reise kommt ihr schließlich an den Westlichen Rand des Waldes und vor euch seht ihr eine kleine Stadt an der Küste zur Ewigen See. Doch entgegen eurer Erwartungen führt euch Sunna nicht in die Stadt, sondern biegt am Rand des Waldes ab und ihr wandert weiter Richtung Norden, bis ihr an einem einsam am Waldrand stehendem kleinen Holzhaus ankommt.

Noch bevor ihr ganz an der Tür seid öffnet sich diese schon und ein breitgebauter Mann, Mitte 40, der sich auf einen Gehstock stützt, kommt euch entgegen. Er scheint euch kommen gesehen zu haben und öffnet mit fragendem Blick seinen Mund um euch zu begrüßen, hält jedoch inne sobald seine Augen auf Sunna und Anri landen.

“Was ist passiert?!”

Der Mann der die Tür geöffnet hat ist Gilmar, Sunnas Lebensgefährte und Ersatzvater für Anri. Sunna stellt ihn kurz der Gruppe vor und bittet euch Anri in ihr Bett zu bringen während Sunna sich auf den Weg in die Stadt macht um einen Heiler zu holen. Die Gruppe kann sich nun im Haus etwas umsehen und mit Gilmar reden.

Gilmars Dialog (Gilmar hat eine sehr wohlklingende Stimme und drückt sich überraschend gehoben aus):

- ❖ Er bittet die Gruppe ihm einen Bericht zu geben was bisher geschehen ist.
- ❖ Er hat sich sein Bein vor zwei Tagen beim Jagen gebrochen
- ❖ Er und eine größere Gruppe waren einem monströsen Bären auf der Spur der seit Wochen zig Nutztiere gerissen hat.
- ❖ Der Bär war größer als gedacht und hat viele von seinen Mitstreitern ausgeschaltet. Er fühlt das er Glück hatte das er mit einem gebrochenen Bein davongekommen ist.
- ❖ Der Bär ist mittendrin auf und davon gemacht. Sie hatten ihn bereits gut angeschlagen doch auf einmal fing er an durchzudrehen und ist durch ihre Ränge geschlagen und war auf und davon.
- ❖ Sie mussten dann ihre Jagd aufgeben um die Verwundeten zurück in die Stadt zu bringen.
- ❖ Er ist von Beruf Jäger, deshalb lebt die Familie so nah am Wald.
- ❖ Früher war er in der Stadtgarde und hat da Kriminelle gejagt. Aber seit er Sunna kennengelernt hat, hat er sich entschieden ein friedvolleres Leben zu leben
- ❖ Er dankt den Abenteurern nochmal vielmals für eure Hilfe. Auch wenn Anri nicht seine leibliche Tochter ist liebt er sie doch wie sein eigen Fleisch und Blut.
 - Er bereut das all das zustande kam, weil er es nicht geschafft hat den Bären zu erlegen.

Während Sunnas Abwesenheit wacht Anri auf und beginnt zusammenhanglos zu brabbeln. Wenn sie Gilmar sieht fragt sie ihn wer er ist. Sie ist geistig abwesend und starrt ins Nichts oder verfolgt dinge die gar nicht da sind. Sie weiß nicht wo sie ist und fragt jede Person wer sie ist als ob sie sie noch nie gesehen hätte. Vereinzelt fängt sie an zu halluzinieren und gibt, dass mit einer sehr abgehobenen Stimme an alle anwesenden weiter

Anris halluzinierender Dialog (Freiraum für Improvisation):

- ❖ Papa deine Hasenohren sind soooooo flauschig...
- ❖ Warum ist da ein fliegendes Einhorn an der Decke?
- ❖ Mister [Abenteurers Name]! Kommen sie schnell ich muss ihnen was sagen!! <flüstert ins Ohr> Sie sind der flauschigste von allen! <umarmt den Abenteurer>
- ❖ Papa sag dem tanzenden Fisch er soll aufhören! Er macht mich ganz NASS!!

Nach zirka 20 Minuten kommt Sunna endlich zurück, mit einer Heilerin im Schlepptau. Die Zwergenfrau stellt sich euch als Yada vor und nimmt rasch an Anris Bett platz und fängt an sie zu untersuchen. Nach wenigen Minuten in denen sich keiner von euch zu bewegen vermag dreht sich Yada zu Sunna und Gilmar um: "Sunna es schmerzt mich das sagen zu müssen aber es sieht nicht gut aus. Anri leidet an einer schnell wirkenden Krankheit die selbst mein können übertrifft. Sie nennt sich '*Hilaris mors*' auch bekannt als '*der lachende Tod*'. Möglicherweise war dieser Bär krank und hat Anri infiziert. Aber ich kann nichts mehr für sie tun. Die Krankheit ist zu weit fortgeschritten. Ich fürchte Anri wird heute Nacht nicht mehr überstehen. Es tut mir leid."

Sunna kann es nicht glauben und fleht Yada an. "Es muss doch einen Weg geben! Bitte! Anri ist mein ein und alles! Oh Götter bitte ich flehe euch an!" Sie legt sich auf Anris Bett und weint bitterlich. Gilmar sitzt neben ihr und versucht sie zu trösten. Yada verlässt das Zimmer und nimmt im Wohnraum platz.

Die Gruppe kann nun mit Yada reden.

Yadas Dialog:

- ❖ Sie sieht einen kleinen Hoffnungsschimmer. Doch sie wollte Sunna keine falschen Hoffnungen machen da die Chancen sehr schlecht sind.
- ❖ Yada kennt einen alchemischen Trank der Anri helfen würde. Doch es fehlt ihr eine Zutat die sehr gefährlich zu beschaffen ist.
- ❖ Die Zutat ist Zähne eines Wogendrachsens. Eine gefährliche Bestie.
- ❖ Sie erzählt, dass es eine bekannte Höhle einige Wegstunden nördlich an der Küste gibt in der berichtet wird das ein Wogendrache dort sein Nest hat.
- ❖ Sie würde der Gruppe Pferde sowie eine Karte zur Verfügung stellen. Jede Stunde zählt.

Wenn die Abenteurer den Auftrag von Yada annehmen kommt Sunna aus Anris Zimmer und fällt einem der Abenteurer in die Arme und bedankt sich bei ihnen. Danach stürmt sie ins Schlafzimmer und kommt mit einem Kurzschwert, einem Langbogen und robuster Kleidung zurück. Sie will mitkommen und lässt sich von keinem davon abbringen. Sie sagt Gilmar dass er verletzt ist und das deshalb sie Anri retten wird. Sie würde es sich auch nicht verzeihen die Gruppe in die Gefahr zu schicken ohne selbst mitzukommen.

Damit läuft Yada in die Stadt um ihren Alchemiekoffer zu holen und kommt mit der nötigen Anzahl an Pferden zurück. Sie gibt Sunna eine Karte mit und die Gruppe reitet aus Richtung Norden um die Höhle des Wogendrachsens zu finden.

Akt 4 – In der Höhle des Wogendrachen

Kurzbeschreibung: Die Gruppe erreicht das Versteck des Wogendrachen welcher sich im Teich versteckt und werden von ihm überrascht.

Schauplatz: Höhle an der Küste zur Ewigen See nördlich von Sarton

Ziele des Spielleiters: Die Gruppe mit einem aufregenden Bosskampf herausfordern

Ziele der Spieler: Den Wogendrachen erlegen

Ihr reitet bis zum Abend durch in schnellem Tempo und kommt gerade bei Sonnenuntergang an der Höhle an. Ihr befestigt eure Pferde einige hundert Meter vom Eingang entfernt und begeben euch auf den Weg entlang der Küste zur Höhle.

Die Höhle liegt genau am Ufer der Ewigen See und obwohl der Eingang von großen Steinen gespickt ist fließt mit jeder Welle etwas Wasser ins Innere der Höhle. Ihr begeben euch Vorsichtig an den Rand des Eingangs.

Beschreibung der Höhle:

Die Höhle ist eiförmig, der Eingang ist das spitzere Ende des Eies. Sie ist ungefähr 50 Meter tief vom Eingang bis zur hinteren Höhlenwand. In der Mitte hat sich über die Jahre das Seewasser zu einem kleinen Tümpel angesammelt in dessen Mitte ein größerer Felsen hervor zeigt. Im Teich sind noch mehrere kleinere Felsen zu sehen. Es ist unklar wie tief genau der Teich ist. Die Lichtverhältnisse in der Höhle sind durch die späte Stunde schlecht und werden schlechter mit jeder vorschreitenden Stunde. Die Wände der Höhle sind fast bis zur Decke mit dichtem Moos überzogen. Der Boden der gesamten Höhle ist mit den Knochen von unzähligen Lebewesen bedeckt, manche haben noch verrottetes Fleisch an ihnen.

Lichtverhältnisse Stufe 3 - *Leichte Dunkelheit*

Sobald die Gruppe die Höhle betritt sollte der Spielleiter eine versteckte **vergleichende Heimlichkeitsprobe** für den Wogendrachen gegen die **Wahrnehmung der Spieler** durchführen. Der Wogendrache versucht sich als Fels in der Mitte des Teichs zu tarnen und die Gruppe zu überraschen. (Siehe Regel für Überraschungsangriffe S.158)

Im Kampf mit dem Wogendrachen wird Sunna die Gruppe mit Schutzzaubern und ihrem Langbogen unterstützen, wird aber auf Grund ihrer niedrigen Lebenspunkte versuchen auf Distanz zu bleiben. (Sunnas Werte siehe Charakter Anhang)

Nach dem Kampf:

Ihr habt es geschafft. Das Biest ist besiegt. Jetzt gilt es die Zähne einzusacken und dann auf schnellst möglichem Weg nach Sarton zurückzukehren. Jede Stunde zählt. Anris Leben steht auf dem Spiel.

Die Gruppe kann eine **Wahrnehmungsprobe gegen 25** ausführen um in der Höhle nach versteckten Schätzen zu suchen. Sollte jemand **spezifisch im Teich** nach Beute suchen bekommt er einen **+5 Bonus** auf seine Wahrnehmungsprobe. Zauber um die Sicht zu verbessern geben auch Bonuse.

Wahrnehmungsprobe:

- ❖ **Verheerend:** Du fällst in den Teich während du nach versteckten Schätzen suchst und ertrinkst beinahe. Deine Kumpane lachen herzlichst darüber. 1W6 Wasserschaden.
- ❖ **Misslungen:** Trotz deiner Bemühungen ist das wertvollste das du findest ein alter Schuh der noch am angenagten Bein eines Skelets hängt.
- ❖ **Knapp misslungen:** Du bemerkst etwas im Teich das seltsam schimmert. Du greifst ins Wasser und holst eine große Perle hoch (Wert 5L). Doch du hast das nagende Gefühl das der Teich noch mehr Schätze birgt. *Ein erneuter Versuch mit einem Malus von -3 ist erlaubt.*
- ❖ **Gelungen:** Du siehst mehrere glitzernde Schimmer in den Tiefen des Teiches. Du tauchst hinab und findest drei wunderschöne Perlen (Wert pro Perle 10L).
- ❖ **Herausragend:** Am tiefsten Grund des Teiches, dort wo der Wogendrache zuerst lauerte findest du eine alte mit Algen überzogene Schatztruhe. Der Wogendrache muss wohl einst ein Schiff attackiert und sich ein großes Souvenir mitgebracht haben. *(In der Truhe sind zu finden: 500L und vier (+1) Waffen nach Ermessen des Spielleiters)*

Wogendrache:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
1	4	3	7	3	8	2	3	8	10	15	17	27	3	29	18

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Biss	23	3W6+3	12	7-1W6	Durchdringung 1, Kritisch 1
Klauen	21	2W6+2	8	7-1W6	Kritisch 2

Typus: Monster, Nithalas

Monstergrad: 4/2

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 18, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 20, Wassermagie 19,

Meisterschaften: Handgemenge (I: Abdrängen, Umreißen [Schw. 26], Schmerzhafter Hieb), Wassermagie (II: Wassermeisterschaft)

Merkmale: Dämmerlicht, Furchtimmunität, Koloss 2 (Biss, Klauen), Taucher, Resistenz gegen Wasserschaden 5,

Kampfweise: Der Wogendrache versucht seine Opfer zu packen und unter Wasser zu ziehen.

Zauber: Wasser I: Nebelsicht; II: Eislanze, Kälteschild; III: Nebel rufen

Beute: Leder (20 Lunare; Jagdkunst gg. 25), Klauen (3 Lunare; Handwerk gg. 25)

Akt 5 – Anris Heilung

Kurzbeschreibung: Die Gruppe kehrt von ihrem kurzen Seitenabenteuer zurück und überreicht Yada die fehlende Zutat. Anri wird geheilt und die Gruppe bekommt eine kleine Verschnaufpause.

Schauplatz: Sarton - Haus der Familie

Ziele des Spielleiters: Anri's Heilungsprozess aufzeigen.

Ziele der Spieler: Anri den Trank einflößen.

Nach ein paar harten Stunden harten, von Stürmen gepeitschtem Reiten kommt ihr in der späten Nacht wieder in Sarton an. Ihr betretet das Haus und findet Yada am Kaminofen über einen großen Kessel gebückt und unbekannte Sprüche über das Gebräu zu sprechen. Gilmar sitzt am Kopfende des Bettes und singt Anri leise vor. Yada blickt bei eurem Eintreten auf und sieht sichtlich erleichtert das ihr es zurückgeschafft habt.

Gilmar nimmt Sunna in seine Arme und Yada spricht zu euch: "Oh Naraka sei Dank! Wir können keine Zeit mehr verlieren. Anris Zustand hat sich nur verschlimmert seid ihr weg wart. Ich habe mein bestes getan sie zu stabilisieren doch ich spüre ihre Lebenskraft dahinsiechen."

Yada zerstößt die Zähne mit einem Mörser und Stößel und gibt alles in das grün schimmernde Gebräu im Kessel. Sie spricht ein paar Zauberworte und der Kessel gibt eine Pilzförmige rote Wolke von sich und die Flüssigkeit nimmt ein helles schimmerndes Blau an. "Wir sind soweit." Yada nimmt einen Becher der Flüssigkeit und ist kurz davor es Anri einzuflößen als diese aufwacht. Sie sieht die Flüssigkeit auf sich zukommen und rastet vollkommen aus. Sie schmeißt die Flüssigkeit in Yadas Gesicht und beginnt um sich zu schlagen. Yada liegt von Schmerzen gekrümmt am Boden und ruft: "Ich bin blind! Haltet sie fest! Flößt ihr den Trank ein, SCHNELL!"

Ähnlich wie die Situation im Wald fängt Anri an um sich zu schlagen und jeden anzugreifen der ihr zu Nahe kommt. Die Krankheit hat sie in eine Raserei getrieben. Sie wird versuchen zu fliehen und keinerlei Rücksicht auf ihr eigenes Wohl dabei. Anri hat durch ihre Panik induziert die Stärke eines Erwachsenen Mannes.

Ziel der Gruppe ist Anri zu fangen und ihr den Trank einzuflößen. All das läuft wie ein Kampf ab. Anri hat den Zustand **Rasend** weshalb sie nur Risikowürfe ausführt. Um Anri **festzuhalten** ist eine **Athletik Probe gegen ihren KW** nötig. Den Trank ihr in den Mund zu zwingen benötigt eine **Fingerfertigungsprobe gegen 25**.

Anri (krank, rasend):

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW	INI	LP	FO	VTD	GW	KW
2	2	1	1	1	3	1	1	3	6	5	4	4	18	5	20

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Merkmale
Körper	12	1W6	6	Stumpf
Merkmale: Schwächlich,				

Nachdem die Gruppe es geschafft hat Anri einen Becher des Trankes einzufüllen erschläft ihr ganzer Körper und sie verliert das Bewusstsein. Yada sagt der Gruppe darauf hin, dass das ein Zeichen ist das der Trank wirkt. Jetzt kann nur noch abgewartet werden das Anris Körper den Kampf gegen die Krankheit gewinnt.

Sunna dankt der Gruppe dafür das sie Anri gerettet haben und lädt sie ein in einem Gasthaus in der Nähe zu bleiben, im Gasthaus zur fröhlichen Flunder. Die Besitzerin des Hauses ist eine gute Freundin von Sunna und wird der Gruppe für eine ganze Woche gratis Unterkunft und Verpflegung geben.

Anri ist geheilt:

Am nächsten Morgen kehrt ihr zum Haus der Familie zurück und seht das es Anri bereits bessergeht. Yada ist da und sie versichert euch, dass sie zwar noch eine Weile im Bett bleiben muss aber das sie sich auf dem Weg der Heilung befindet.

Natürlich besucht ihr Anri immer mal wieder im Laufe der nächsten Woche. Jedes Mal geht es ihr ein bisschen besser und ihr merkt wie ihr munteres, aufgewecktes Gemüt langsam wieder aufblüht. Sie bedankt sich bei jedem von euch zutiefst dafür, dass ihr sie gerettet habt und macht für jeden von euch eine kleine Stoffpuppe die so aussieht wie ihr. Sie findet das ihr ihre Vorbilder seid und das sie eines Tages auch einmal eine mutige Abenteurerin sein will.

Am siebten Tag ihrer Genesung fragt sie euch ob ihr alle zu ihrer Geburtstagsfeier am nächsten Tag kommen wollt. Sie will vor ihren kleinen Freunden mit ihren neuen großen Abenteurerfreunden angeben. Sunna und Gilmar sagen das sie verstehen würden wenn ihr ablehnt, weil ihr besseres zu tun habt aber es würde Anri sehr viel bedeuten, wenn ihr noch einmal vorbeischaut.

Die Gruppe kann diese Woche Freizeit nutzen wie sie wollen. Sei es ein Besuch beim Schmied, ein paar Trainingsstunden oder ein Trinkgelage, Sarton bietet einem Abenteurer viel das er in seiner Freizeit anstellen kann (für mehr Info siehe Anhang)

Akt 6 – In dunkelster Stunde

Kurzbeschreibung: Sunna kommt abends panisch zu der Gruppe und bittet sie um Hilfe.

Anri ist verschwunden und vielleicht tot.

Schauplatz: Gasthaus zur fröhlichen Flunder

Ziele des Spielleiters: Sunnas Panik und Angst um Anri darstellen und die Gruppe anspornen Anri zu finden.

Ziele der Spieler: Sunnas Bitte folgen

In der Nacht vor Anris Geburtstag sitzt ihr im Speiseraum des Gasthauses zur fröhlichen Flunder und ruht euch nach einem langen Tag aus. Katwa kommt an euren Tisch um eure Getränke nachzufüllen. Ihr kennt die Besitzerin des Gasthauses nun recht gut. Ihr speist, trinkt, redet, lacht und trinkt mehr.

So nähert sich der Abend seinem Ende. Fast alle anderen Gäste der Taverne sind bereits gegangen und ihr genießt die liebevolle Stimme der Bardin die gerade ihr letztes Lied für den Abend spielt. Doch eure gute Laune nimmt schlagartig ein Ende als die große Vordertür aufgeschlagen wird und ein starker Windstoß von draußen alle Lichter bis auf das große Kaminfeuer ausbläst und dem gesamten Raum wird in ein ominöses Rot getaucht. In der Tür steht eine vom Wind zerzauste Person die sich kurz umschaut bevor sie zu euch herüber strauchelt. Es ist Sunna, mit einem verzweifelten Gesichtsausdruck. Sie kann kaum stehen und stützt sich gegen die Schulter von [Abenteurer Name] um nicht umzufallen.

Nach kurzem Verschnaufen beginnt Sunna mit einer kratzigen, erschöpften, panischen Stimme zu reden: "Hilfe, Bitte! Anri! Sie...sie wurde...[hyperventiliert].... Sie ist ... ist weg. Irgendwas hat sie... g-getötet...ooo-oder v-v-vielleicht auch nur.... verschleppt. Oh Götter!... Bitte! ... keine Zeit... kommt!... bitte! Keine Zeit!"

Etwas Schlimmes ist passiert und Sunna möchte, dass die Gruppe ihr so schnell wie möglich folgt. Auf dem Weg zum Haus der Familie kann Sunna etwas genauere Auskunft geben falls die Abenteurer nachfragen sollten:

Sunnas Dialog:

- ❖ Sunna und Gilmar waren für den Abend ausgegangen. Sie hatten ein romantisches Rendezvous am Hafen. Es war Gilmars Idee, dass die beiden sich etwas gönnen sollten nach den Aufregungen der letzten Tage.
- ❖ Sunna hat Yada gebeten auf Anri derweilen aufzupassen.
- ❖ Als sie zum Haus zurückkamen waren Anri und Yada beide verschwunden und das Haus sah aus als ob ein wildes Tier beide getötet und in den Wald verschleppt hat. Sie will nicht in genauere Details eingehen.
- ❖ Gilmar hat Sunna gesagt da zu bleiben während er die Stadtgarde zur Hilfe holt aber Sunna konnte nicht einfach Tatenlos herumstehen weshalb sie gekommen ist um die Abenteurer zu holen.

Nach gut 10 Minuten kommt die Gruppe mit Sunna am Haus der Familie an.

Akt 7 – Am Ort des Verbrechens

Kurzbeschreibung: Die Gruppe kommt zum Haus der Familie und beginnt mit der Untersuchung der Spuren. Sunna nötigt die Gruppe im Wald nach Anri zu suchen.

Schauplatz: Sarton – Haus der Familie

Ziele des Spielleiters: Die Spieler mit dem Mysterium von Anris Verschwinden konfrontieren. Sunnas Verzweiflung widerspiegeln.

Ziele der Spieler: Herausfinden was im Haus vor sich gegangen ist.

Ihr gelangt an das Haus der Familie. Von weitem sieht alles normal aus doch als ihr zur Eingangstür kommt seht ihr den Grad der Zerstörung im Wohnzimmer. Ihr betretet den Raum über die am Boden liegenden Überreste der Tür. Der Tisch ist zertrümmert, das Bücherregal umgeschmissen und dessen Inhalt auf dem Boden verteilt. An den Wänden und am Boden findet ihr Kratzspuren. Ihr findet mehrere Blutspuren im Raum verteilt sowie eine prominente Blutspur die zu Anris Zimmer führt.

Dieses ist in keinem besseren Zustand. Ihr findet wieder mehrere Blutspuren die von der Tür zum Bett und dann zum zerstörten Fenster führen. Anris Bett wurde zerfetzt und zertrümmert. Kratzspuren, wie die vom Wohnzimmer sind auch hier am Bett, an den Wänden und am Boden zu finden. Zerfetzte, blutgetränkte Kleidung, wahrscheinlich von Anri, liegt überall verteilt. Das Fenster ist eingeschlagen und wenn ihr aus dem Fenster nach draußen schaut seht ihr dort Fußspuren, Blutflecken und Kratzspuren die einen Pfad in den Wald beschreiben.

Nachdem Sunna euch durch ihr zerstörtes Heim geführt hat setzt sie sich auf den letzten intakten Stuhl im Wohnzimmer und starrt ins Leere.

Die Gruppe hat jetzt die Möglichkeit die beiden Räume genauer zu untersuchen. Eine **generellere Wahrnehmungsprobe** im Wohnzimmer offenbart vorher ungesehene Beweisstücke. In Anris Raum bringt eine Wahrnehmungsprobe keine weiteren Beweisstücke zum Vorschein. Nach der initialen Wahrnehmungsprobe sollte der Spielleiter den Spielern **3 bis 4 Proben** zum Untersuchen machen lassen. Danach wird Sunna die Gruppe drängen den Spuren in den Wald zu folgen da sie noch die Hoffnung hat das Anri und Yada am leben sein könnten.

Im Wohnraum:

Wohnraum Wahrnehmungsprobe gg. 20:

- ❖ **Misslungen:** Du findest nur bereits offensichtlich zu sehen ist: Blutspuren, kaputte und umgeschmissene Möbel, Kratzspuren und die niedergebrochene Tür.
- ❖ **Knapp misslungen:** (zusätzlich zu *Misslungen*) Du hast jedoch das Gefühl das du etwas übersehen hast. *Erneuter sofortiger Versuch mit Malus -3.*
- ❖ **Gelungen:** (zusätzlich zu *Misslungen*) Du findest unter den Trümmern der Möbel noch ein paar Fußspuren und eine abgetrennte Hand und ein Bein.
- ❖ **Gut gelungen:** (zusätzlich zu *Gelungen* und *Misslungen*) Du findest auch noch mehrere kleine Löcher in der Wand gegenüber der Tür sowie zwei größere Löcher kurz über der Eingangstür.
- ❖ **Herausragend:** (zusätzlich zu *Gelungen*, *Misslungen* und *Gut gelungen*) Außerdem findest du in der Ecke des Raumes rechts von der Eingangstür einen Pfeil.

Nach dieser initialen Wahrnehmungsprobe kann die Gruppe die einzelnen Beweisstücke die sie gefunden hat genauer unter die Lupe nehmen.

Blutflecken: Wahrnehmung 25, Überleben 20, Heilkunde 20, Jagdkunst 20

Beschreibung: Blut bedeckt die Überreste des Tisches der in der Mitte des Wohnraumes stand. Ein langer streifen Blut führt vom Tisch zu Anris raum als ob etwas dorthin geschliffen wurde. Des Weiteren sind mehrere kleine Blutspritzer im ganzen Raum verteilt.

Probenergebnis:

- ❖ **Misslungen:** Du kannst keinen weiteren Schluss aus den Blutflecken ziehen außer das jemand auf dem Tisch viel Blut verloren hat und dann wohl zu Anris Tür geschliffen wurde.
- ❖ **Knapp misslungen:** Du siehst nichts Außerordentliches an den Blutspuren, doch dein Bauchgefühl sagt dir das da mehr dahintersteckt. *Eine weitere Probe mit Malus -3 kann sofort abgelegt werden.*
- ❖ **Gelungen:** Eine kleine Geschmacksprobe lässt dich wissen das Teile dieses Blutes weder zwergisch noch menschlich ist.
- ❖ **Herausragend:** Deinem herausragenden Geschmackssinn zu dank kannst du herauslesen das Teile dieses Blutes von einem Hirsch kommen. Außerdem findest du das die Art und Weiße wie das Blut im Zimmer verteilt ist verdächtig. Es ist ZU offensichtlich.

Die Wahrheit: Die Blutflecke und Spuren wurden absichtlich hier gelegt um es so aussehen zu lassen das ein Tier Yada und Anri getötet und verschleppt hat. Das Blut gehört Yada und einem Hirsch

Kratzspuren: Wahrnehmung 25, Jagdkunst 20

Beschreibung: Im ganzen Wohnraum sind Kratzspuren zu finden. Sie sind dichter um die Eingangstür, den Tisch und Anris Zimmertür.

Probenergebnis:

- ❖ **Misslungen:** Du schließt das die Kratzspuren von einem wilden Tier stammen das hier gewütet hat.
- ❖ **Knapp misslungen:** Du kannst nichts Außergewöhnliches an den Kratzspuren finden. Doch dein Bauchgefühl sagt dir das du etwas übersehen hast. *Eine weitere Probe mit Malus -3 kann sofort abgelegt werden.*
- ❖ **Gelungen:** Bei genauem Hinsehen erkennst du das die Kratzspuren eine einheitliche breite haben.
- ❖ **Herausragend:** Du merkst das jede Kratzspur die selbe Breite besitzt. Außerdem kommt dir die Art wie die Spuren verteilt sind zu offensichtlich vor. Es ist ZU offensichtlich.

Die Wahrheit: Die Kratzspuren wurden absichtlich mit Hilfe einer metallenen Kralle hinterlassen. Sie sollen das Bild eines wilden Wolfes stärken der hier gewütet haben soll.

Zerstörte Tür: Wahrnehmung 25, Handwerk 20, Schlösser und Fallen 20

Beschreibung: Die Vordertür des Hauses liegt nach innen eingeschlagen in Trümmern. Ein kleines Stück der Tür hängt noch in den Angeln aber der Rest liegt in großen Stücken am Boden verteilt.

Probenergebnis:

- ❖ **Alles unter Gut Gelingen:** Irgendetwas muss die Tür von außen niedergeschlagen haben. Die Tür war von recht guter Herstellung und robust. Es brauchte wohl viel Gewalt um sie so hinzurichten.
- ❖ **Gut Gelingen:** Du nimmst die Trümmerteile genauer unter die Lupe und bemerkst das ein großes Stück der Tür das ehemalige Schloss beinhaltet. Das komische ist das das Schloss an sich vollkommen in Takt ist.

Die Wahrheit: Die Entführer hatten einen Schlüssel zur Tür. Nach dem Kampf mit Yada haben sie die Tür dann im Nachhinein mit ihren Händen zertrümmert und so platziert das es aussieht als ob etwas Großes von draußen sie eingeschlagen hat.

Fußspuren: Wahrnehmung 25, Überleben 20, Jagdkunst 20

Beschreibung: Zwischen den Fußspuren die Sunna und Gilmar verursacht haben finden sich noch andere die nicht den beiden zuzuordnen sind.

Probenergebnis:

- ❖ **Misslungen:** Du schließt das die Fußspuren zu einem großen Hundartigen Tier gehören müssen.
- ❖ **Knapp misslungen:** Du schlussfolgerst das die Fußspuren wohl von Yada kommen müssen. Doch dein Bauchgefühl sagt dir das du etwas übersehen hast. *Eine weitere Probe mit Malus -3 kann sofort abgelegt werden.*
- ❖ **Gelingen:** Einige der Fußspuren kannst du Yada zuschreiben und ein Paar andere Spuren gehören eindeutig einem großen Wolf. Doch du findest noch andere schwer zu sehende Spuren die du nicht identifizieren kannst.
- ❖ **Gut gelungen:** Du findest Yadas Fußspuren sowie einige Spuren von einem großen Wolf. Doch du findest noch mehr Spuren die das Bild von zwei weiteren Personen zeichnet die hier gewesen sein müssen.
- ❖ **Herausragend:** Du findest Yadas Fußspuren sowie die Spuren von noch zwei weiteren Personen. Außerdem findest du Spuren von einem Wolf die dir aber sehr suspekt vorkommen. Sie sehen künstlich aus.

Die Wahrheit: Die Fußspuren wurden von den Entführern hinterlassen. Sie waren sehr sorgfältig beim bereinigen des Tatorts, haben aber einige Spuren übersehen.

Körperteile: Wahrnehmung 25, Heilkunde 20

Beschreibung: **Zwischen den Einzelteilen der Wohnzeimereinrichtung mach ihr einen grausigen Fund. Abgetrennte Körperteile, einen Unterarm und einen Unterschenkel.**

Probenergebnis:

- ❖ **Gelungen und niedriger:** An der Hand des abgetrennten Arms findest du einen Siegelring. Du zeigst ihn Sunna und sie kann erkennt ihn wieder. Er gehörte Yada.
- ❖ **Gut gelungen:** (zusätzlich zu Gelungen) Außerdem bemerkst du, dass das Ende des Armes und des Beines sehr gerade Schnitte sind. Als ob sie mit einer Klinge abgeschnitten wurden.

Die Wahrheit: Diese Körperteile gehören wirklich Yada. Die Entführer haben sie abgeschnitten um den Anschein zu hinterlassen das ein wildes Tier Yada angegriffen und dabei die Körperteile abgerissen hat.

Kleine Löcher: Wahrnehmung 25, Handwerk 20

Beschreibung: **In der Wand gegenüber der Eingangstür sind mehrere kleine Löcher in Wand, Boden und Möbel. Es sind insgesamt 5 Löcher. Sie sind nicht breiter als ein Finger und nicht sehr tief.**

Probenergebnis:

- ❖ **Misslungen:** Du hast keine Ahnung was diese Löcher verursacht haben könnte.
- ❖ **Knapp misslungen:** Du kannst dir nicht denken wie die Löcher entstanden sind doch dein Bauch sagt dir das du etwas übersehen hast. *Eine weitere Probe mit Malus -3 kann sofort abgelegt werden.*
- ❖ **Gelungen:** Nachdem du dir die Löcher genau angesehen hast kannst du schlussfolgern, dass sie durch Geschosse wie Pfeile oder Bolzen entstanden sind.
- ❖ **Herausragend:** Bei genauem Hinschauen findest du in einem der Löcher eine abgebrochene Pfeilspitze. Du kennst diese Art Pfeil. Es ist ein Kriegspfeil.

Die Wahrheit: Diese Löcher kommen von den Pfeilen der Entführer die sie auf Yada in ihrem Kampf abgefeuert haben. Sie haben beim Aufräumen die Pfeile entfernt doch eine Pfeilspitze blieb unbemerkt stecken.

Große Löcher: Wahrnehmung 25, Handwerk 20

Beschreibung: **Über dem Türrahmen sind zwei Löcher von der Größe eines Apfels zu finden. Diese Löcher gehen ein gutes Stück ins Holz und laufen nach hinten Spitz zu.**

Probenergebnis:

- ❖ **Misslungen:** Du kannst dir nichts vorstellen das diese Art Loch hinterlässt.
- ❖ **Knapp misslungen:** Du kannst nur schließen, dass es eine große Kraft brauchte um ein Geschoss so tief ins Holz zu jagen. Doch etwas nagt an dir das dir sagt du übersiehst etwas. *Eine weitere Probe mit Malus -3 kann sofort abgelegt werden.*
- ❖ **Gelungen:** Du bemerkst, dass das Innere der Löcher nass ist und dass eine Feuchte Spur von jedem Loch am Holz gerade nach unten läuft.
- ❖ **Gut gelungen:** (zusätzlich zu *Gelungen*) Du bemerkst auch einen hauch von Magie der noch in der Luft schwebt.
 - **Arkane Kunde Probe gegen 20:** Der Zauber der hier gewirkt wurde ist Eislanze.
- ❖ **Herausragend:** Du hast ähnliche Einschusslöcher schon einmal gesehen. Jemand hat mit dem Zauber Eislanze auf diese Wand gefeuert.

Die Wahrheit: Diese großen Einschusslöcher sind ein Überbleibsel von Yadas Kampf mit den Entführern. Sie hat sich mit Wassermagie gewehrt aber leider nicht getroffen.

Kriegspfeil:

Beschreibung: Der Pfeil ist ein besonderer Pfeil der im Krieg benutzt wird. Er hat eine breite Spitze und Widerhacken, die tiefe Wunden reißen und nur schwer entfernt werden können.

Es gibt nichts Besonderes an dem Pfeil zu finden, das einzige Besondere an ihm ist das er hier gefunden wurde. Falls die Gruppe Sunna fragt kann diese ihnen sagen das Yada keine Waffen bei sich trug als sie sie zuletzt gesehen hat und das Yada eher auf Magie im Kampf einsetzt.

Die Wahrheit: Der Pfeil ist ein Überbleibsel des Kampfes zwischen den Entführern und Yada. Die Entführer haben den Raum nach ihrem Verlassen gründlich von allen Beweisen die auf sie zurückführen könnten gereinigt. Doch sie haben diesen einen Pfeil übersehen.

In Anris Zimmer:

Die Gruppe muss keine initiale Wahrnehmungsprobe in Anris Zimmer durchführen. Die Beweisstücke hier sind sehr offensichtlich.

Blutflecken: Wahrnehmung 25, Überleben 20, Heilkunde 20, Jagdkunst 20

Beschreibung: Blutspuren führen von Anris Zimmertür zu ihrem Bett und dann zum eingeschlagenen Fenster. Anris Bett ist blutdurchtränkt und der Ort wo das meiste Blut zu finden ist.

Probenergebnis:

- ❖ **Misslungen:** Du kannst schlussfolgern das die Blutspuren das Bild eines Tieres vermitteln das Anri und Yada gerissen hat und dann mit ihren Körpern aus dem Fenster geflüchtet ist.
- ❖ **Knapp misslungen:** Soweit du sagen kannst gibt es nichts Außergewöhnliches an den Blutspuren. Doch dein Bauch sagt dir das du etwas übersehen hast. *Eine weitere Probe mit Malus -3 kann sofort abgelegt werden.*
- ❖ **Gelungen:** Du schmeckst das Blut und kannst sagen das Teil des Blutes weder menschlich noch zwergisch ist.
- ❖ **Herausragend:** Deinem herausragenden Geschmackssinn zu dank kannst du herauslesen das Teile dieses Blutes von einem Hirsch kommen. Außerdem findest du das die Art und Weiße wie das Blut im Zimmer verteilt ist verdächtig. Es ist ZU offensichtlich.

Die Wahrheit: Die Blutflecke und Spuren wurden absichtlich hier gelegt um es so aussehen zu lassen das ein Tier Yada und Anri getötet und verschleppt hat. Das Blut gehört Yada und einem Hirsch.

Kratzspuren: Wahrnehmung 25, Jagdkunst 20

Beschreibung: Im ganzen Raum verteilt sind Kratzspuren zu finden. Sie sind dichter um Anris Bett und das Fenster.

Probenergebnis:

- ❖ **Misslungen:** Du schließt das die Kratzspuren von einem wilden Tier stammen das hier wütete.
- ❖ **Knapp misslungen:** Du kannst nichts Außergewöhnliches an den Kratzspuren finden. Doch dein Bauchgefühl sagt dir das du etwas übersehen hast. *Eine weitere Probe mit Malus -3 kann sofort abgelegt werden.*
- ❖ **Gelungen:** Bei genauem Hinsehen erkennst du das die Kratzspuren eine einheitliche breite haben.
- ❖ **Herausragend:** Du merkst das jede Kratzspur die selbe Breite besitzt. Außerdem kommt dir die Art wie die Spuren verteilt sind zu offensichtlich vor. Es ist ZU offensichtlich.

Die Wahrheit: Die Kratzspuren wurden absichtlich mit Hilfe einer metallenen Kralle hinterlassen. Sie sollen das Bild eines wilden Wolfes stärken der hier gewütet haben soll.

Zerrissene Kleider: Wahrnehmung 25, Jagdkunst 20, Überleben 20

Beschreibung: In und neben Anris Bett finden sich die Überreste von Kleidern. Jetzt sind es nur noch blutgetränkte Fetzen.

Probenergebnis:

- ❖ **Misslungen:** Du schließt das diese Kleidungsstücke davon stammen als Anri von einer wilden Kreatur zerfleischt wurde.
- ❖ **Knapp misslungen:** Du kannst nichts Genaues aus den Kleidungsstücken herauslesen doch dein Bauch sagt dir das du etwas übersehen hast. *Eine weitere Probe mit Malus -3 kann sofort abgelegt werden*
- ❖ **Gelungen:** Bei genauerem Hinsehen bemerkst du das die Art und Weiße wie diese Fetzen zerrissen sind eher danach aussieht als ob sie per Hand zerrissen wurden, nicht von einer Klaue oder Klinge.
- ❖ **Herausragend:** (Zusätzlich zu Gelungen): Du schmeckst auch das das Blut an den Kleidern eigentlich Hirschblut ist.

Die Wahrheit: Die Entführer haben ein paar von Anris Kleidern genommen, sie zerrissen und danach in Blut getränkt um sie dann im Raum zu verteilen damit es so aussieht als ob ein wildes Tier Anri zerfetzt hat.

Nach einiger Zeit wird Sunna die Abenteurer immer dringender beten nach Anri im Wald zu suchen. Sie ist sehr besorgt, ihre Kniee zittern und sie ist fast am hyperventilieren. Sie macht sich Sorgen um Anri und hofft fest darauf das die Abenteurer sie noch retten können, wenn sie jetzt dem Pfad von Blutspuren in den Wald folgen. Sie kann selbst nicht mitkommen da sie sich stressbedingt nicht in der Lage sieht zu kämpfen. (Eine **Heilkundeprobe gegen 15** kann das bestätigen. Falls die Gruppe Hintergedanken bei Sunna vermutet kann eine **Empathieprobe gegen 15** aufzeigen das Sunna nicht lügt, sondern wirklich nur sehr besorgt um ihr Kind ist).

Falls die Gruppe Sunna ein paar Fragen stellen möchte:

Sunnas Dialog:

- ❖ Sie weiß das Yada keine Waffen dabei hatte als sie sie das letzte Mal sah bevor sie und Gilmar zu ihrer Verabredung aufgebrochen sind.
- ❖ Sie weiß auch das Yada generell eher auf Magie zurückgreift um sich zu verteidigen. Wenn überhaupt hat sie einen Dolch bei sich.
 - Ihre Spezialität ist Eismagie.

Was wirklich geschah: (nur Spielleiter)

Die wahre Geschichte von Anris Verschwinden beginnt vor vielen Jahren. Nach dem Tod von Gilmars Frau Saradra und seiner Tochter Nira ertränkte er seine Trauer in Alkohol und Glücksspielen. Dadurch hat er sich hohe Schulden bei vielen dubiosen Leuten eingehandelt. Er war kurz davor sein Leben zu beenden als er Sunna traf. Von da an fand er einen Grund zum Leben. Sunna. Doch als Jahre später seine dunkle Vergangenheit ihn wieder einholt und seine Schuldner ihm mit Sunnas Tod drohen fällt er wieder zurück in Depression und sieht keinen Ausweg. Bis er eines Abends einen Mann traf der behauptete alle seine Probleme lösen zu können. Alles was Gilmar tun musste war Anri an den Mann auszuhändigen und seine Schulden würden aufgelöst. Gilmar ging den Deal mit dem Mann welcher Teil des Roten Ringes war ein. Zusammen wurde ein Plan geschmiedet Anri zu entführen ohne dass Jemand Verdacht schöpft.

Am Tag von Anris Verschwinden ging Gilmar mit Sunna in die Stadt um einen romantischen Abend mit ihr zu verbringen und beiden ein Alibi zu verschaffen. Wären dessen brachen mehrere Roter Ring Mitglieder in das Haus der Familie ein. Gilmar hatte nicht mit Yada gerechnet und so brach ein kurzer Kampf zwischen den Entführern und Yada aus. Danach nahm einer der Männer Anri mit während die anderen den Tatort präparierten. Sie hinterließen falsche Spuren die auf einen Angriff durch ein wildes Tier hindeuten sollten, verwischten alle Spuren des Kampfes und begannen eine offensichtliche Spur in den Wald zu legen. Dort wurden, in einer Lichtung vor einer Höhle die bekanntlich das Zuhause einer Wolfsfamilie ist, die Überreste von Yada und einem vorbereiteten Hirsch aufgehäuft in der Hoffnung, dass die Wölfe sich daran satt fressen und jegliche Beweise vernichten. Nach getaner Arbeit kehrten die Männer dann zum Haus zurück um dann zu bemerken das die Abenteurer mit Sunna im und ums Haus herumschnüffelten. Die Männer warteten sie bis die Abenteurer den Pfad in den Wald folgten und schmiedeten einen Plan der die Abenteurer als Hauptverdächtige aussehen lassen würde. So warteten sie bis kurz bevor die Abenteurer zurückkehrten und ermordeten Sunna. Sie nutzen Illusionszauber um danach ungesehen zu entkommen.

Der Tod von Sunna war nicht Teil des Plans und Gilmar ist offensichtlich sehr mitgenommen davon. Um jedoch seine Beteiligung am Plan nicht zu verraten nutzen die Männer des Roten Rings einen letzten Zauber, Suggestion, um Gilmar die Idee einzupflanzen das die Abenteurer Sunna wirklich ermordet haben.

Akt 8 – Im dunklen Wald

Kurzbeschreibung: Die Gruppe folgt Spuren in den Wald und findet eine Gruppe Wölfe die an den vermutlichen Überresten von Anri und Yada nagen.

Schauplatz: Lichtung mit einer Höhle im Wald westlich von Sarton.

Ziele des Spielleiters: Den Spielern einen spannenden Kampf liefern

Ziele der Spieler: Herausfinden wer oder was in den Wald geschleppt und zerstückelt wurde.

Ihr verfolgt die Spuren aus Blut, Kratzspuren und Fußabdrücken tief in den Wald. Die Dunkelheit der späten Nacht macht euer Unterfangen nicht einfacher. Nach 20 Minuten endet die Fährte an einer kleinen kreisrunden Lichtung die vom Mondlicht beschienen wird. Die Lichtung fällt leicht ab und am gegenüberliegenden Ende von euch endet sie in einem Höhleneingang. Dort seht ihr kurz vor dem Höhleneingang eine Gruppe von vier Wolfsjungen die etwas fressen das ihr nicht ausmachen könnt. Die Jungen haben euch bisher noch nicht bemerkt, sie scheinen zu sehr auf ihr Mahl fokussiert zu sein.

Die Lichtverhältnisse werden durch das Mondlicht verbessert und gelten damit als **Stufe 3 – “Leichte Dunkelheit”**. Abenteurer mit guten Augen können schon von der ferne eine Wahrnehmungsprobe ablegen um zu sehen was die kleinen Wölfe fressen.

Wahrnehmungsprobe gegen 25:

- ❖ **Verheerend:** Du kannst erkennen, dass die Wölfe am toten Körper eines kleinen Kindes nagen.
- ❖ **Misslungen:** Du siehst nicht viel doch du kannst erkennen, dass die Wolfsjungen an einem kleinen schmal gebauten Körper nagen. Es könnte der eines kleinen Kindes sein.
- ❖ **Knapp misslungen:** Du kannst keinen guten Winkel finden um genau auszumachen woran die Wölfe sich ergötzen. *Eine weitere Probe mit Malus -3 kann sofort abgelegt werden*
- ❖ **Gelungen:** Selbst im Dämmerlicht kannst du erkennen, dass die Wölfe an einem Haufen Körperteilen nagen doch du kannst nichts Genaueres erkennen.
- ❖ **Gut gelungen:** Dank dem Mondlicht kannst du erkennen, dass die Wölfe an einem Haufen Körperteilen nagen. Manche davon sehen aus wie die einer zwergischen Frau.
- ❖ **Herausragend:** Deine Adleraugen durchdringen die Nacht und können genau erkennen, dass die Wölfe an einem Haufen Körperteilen fressen. Beim genaueren Hinsehen siehst du Teile einer Zwergin und eines Hirschs.

Den Wölfen näherkommen:

Heimliche Abenteurer können die obere Wahrnehmungsprobe erleichtern indem sie sich näher an die Gruppe heranschleichen. Eine **vergleichende Heimlichkeitsprobe gegen die Wahrnehmung der Wolfsjungen** muss dafür abgelegt werden. Sollte diese erfolgreich sein kommt der Abenteurer nah genug an die Gruppe heran um die **Wahrnehmungsprobe gegen 15** abzulegen. Sollte die Heimlichkeitsprobe fehlschlagen werden die Wölfe ihn bemerken und dann angreifen.

Kühne Abenteurer können eine **vergleichende Anführenprobe gegen die Entschlossenheit der Wolfsjungen** ablegen um diese einzuschüchtern und zur Flucht zu treiben. Sollte die Probe schief gehen greifen die Wolfsjungen an. Sollte die Probe gelingen fliehen die Wolfsjungen in den Wald auf der gegenüberliegenden Seite. Doch die Wölfe kommen nach 1 Minute mit der Wolfsmutter im Schlepptau zurück.

Kampf gegen die Wölfe:

Sobald eines der Wolfsjungen im Kampf verletzt oder getötet wird kommt die Wolfsmutter aus dem Wald und nimmt am Kampf teil. Die Abenteurer können zu jeder Zeit sich aus dem Kampf zurückziehen und die Wölfe werden sie nicht verfolgen. Die Abenteurer können versuchen eine **Wahrnehmungsprobe gegen 20** abzulegen um während dem Kampf die Überreste in der Mitte der Lichtung zu identifizieren. Doch eine erfolgreiche Probe sagt ihnen nur das es sich um einen Haufen Körperteile handelt. Es benötigt mehr Zeit um genaueres herauszufinden (mehrere Minuten).

Nach dem Kampf:

Geschafft. Ihr habt die Wölfe in die Flucht geschlagen. Die Stunde der Wahrheit ist gekommen. Ihr nähert euch dem Haufen in der Mitte der Lichtung. Es handelt sich um eine Anhäufung von Körperteilen. Ein makabrer Anblick. Und um genaueres herauszufinden habt ihr die noch makabrere Aufgabe euch durch den Haufen zu suchen und herauszufinden wer genau hier liegt.

Es braucht ein paar Minuten und ihr müsst euch öfters mal zusammenreißen um euch nicht zu übergeben doch ihr "sortiert" die Körperteile im Haufen und findet heraus das es sich hier um die Überreste eines Hirsches und einer Zwergischen Frau handelt. Ihr findet jedoch keinerlei Überreste eines menschlichen Kindes.

Während die Gruppe über ihre neuen Kenntnisse nachdenkt sollte der Spielleiter eine **versteckte Wahrnehmungsprobe gegen 30 für jeden in der Gruppe ablegen**. Sollte diese erfolgreich sein hat der betreffende Abenteurer das Gefühl das er beobachtet wird aber die betroffenen können nicht ausmachen von wo. Eine Suche nach Fußspuren in der nahen Umgebung der Lichtung bringt auch keine Resultate. Danach liegt es nahe das die Gruppe sich auf den Weg zurück zum Haus der Familie macht um Sunna die Neuigkeiten zu bringen.

In der Höhle:

Die Höhle ist nicht sehr tief, ungefähr 10 Meter. Der Boden der Höhle ist mit den knöchrigen Überresten von Tieren übersät. Ihr erblickt auch vereinzelt die Körper von Jägern und Waldläufern die der Wolfsmutter zum Opfer gefallen sind.

Wahrnehmungsprobe gg. 25:

- ❖ **Verheerend:** Beim durchforsten der Knochen stolperst du und landest unglücklich auf dem Brustkorb eines Skelets. Ein der Abgebrochenen Rippen bohrt sich in deine Seite. *2W6 Schaden*
- ❖ **Mislungen:** Das wertvollste das du finden konntest ist ein rostiger, modriger Speer. (Wert 1T, Jedoch wenn aufbereitet und von einem Schmid behandelt stellt sich heraus das die Speerspitze aus Damast Stahl ist und ein damit aufbereiteter Speer erhält einen +2 Bonus auf Schaden)
- ❖ **Knapp mislungen:** Du kannst nichts von Wert finden. Doch dein Gespür für Beute nagt an deinem Hinterkopf. *Ein erneuter Versuch mit einem Malus von -3 ist erlaubt.*

- ❖ **Gelungen:** Es ist schwer zu sehen doch in einer besonders dunklen Ecke der Höhle findest du die Überreste eines Abenteurers der wohl auf Suche nach Schätzen sich in diese Höhle geschlichen hat und ein grausiges Ende fand. Er trägt eine leichte Lederrüstung aus Schwarzleder (+1 auf Heimlichkeit). Er hat außerdem einen kleinen Beutel mit 15 Lunaren bei sich.
- ❖ **Herausragend:** Du gräbst dich durch einen Berg von Knochen und am Boden findest du einen sehr prächtigen Schild von höchster Qualität. Er ist mit Spitzen Dornen übersät und besitzt eine Halterung an der Innenseite für Fackeln oder Laternen.

Werte des Schildes:

Name	Wert	Last	Härte	VTD+	Behinderung	Tick+	Mindestattr.	Merkmale
Rundschild der Rosen	50L	3	3	+2	1	0	STÄ 2	Halterung, Dornen, Defensiv 2

Monströse Wolfsmutter:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
1	2	5	5	0	8	1	1	7	17	12	2	23	1	21	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	16	1W6+7	8	5-1W6	Scharf 2

Typus: Hundertiger, Tier, Monster

Monstergrad: 2/1

Fertigkeiten: Akrobatik 13, Athletik 17, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 11, Jagdkunst 14, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 14

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 17], Vorstürmen), Athletik (II: Flinker Verfolger), Heimlichkeit (I: Leisetreter)

Merkmale: Dämmerlicht, Kälteresistenz 1, Kreatur 4, Erschöpfungsresistenz 2, Schmerzresistent, Bluttausch (4/Tod eines Jungen)

Beute: Fell (1 Lunar; Jagdkunst gg. 15)

Wolf Jüngling:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
2	5	5	0	0	0	1	1	2	13	2	2	18	0	14	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Körper	10	1W6+2	7	5-1W6	Scharf 2

Typus: Hundertiger, Tier

Monstergrad: 1/0

Fertigkeiten: Akrobatik 8, Athletik 7, Entschlossenheit 4, Heimlichkeit 17, Jagdkunst 14, Wahrnehmung 13, Zähigkeit 4

Meisterschaften: Handgemenge (I: Umreißen [Schwierigkeit 17], Vorstürmen), Athletik (II: Flinker Verfolger), Heimlichkeit (I: Leisetreter)

Merkmale: Dämmerlicht, Feigling, Kälteresistenz 1, Kreatur 4, Schwächlich,

Beute: Fell (1 Lunar; Jagdkunst gg. 15)

Akt 9 – Ein unerwartetes Ende

Kurzbeschreibung: Die Gruppe kehrt aus dem Wald zurück mit dem Wissen das Anri noch leben könnte. Doch Sunna wird von einer verhüllten Gestalt ermordet. Kurz darauf trifft Gilmar mit der Stadtwache ein und nimmt die Gruppe auf Verdacht fest.

Schauplatz: Sarton – Haus der Familie

Ziele des Spielleiters: Die Spieler mit dem Tod von Sunna schocken. Ihnen erste Hinweise auf die Organisation hinter Anri's verschwinden geben.

Ziele der Spieler: Versuchen Sunna zu helfen. Ihre Mörder finden.

Ihr folgt dem Pfad den ihr gekommen seid zurück zum Haus der Familie um Sunna die hoffentlich freudige Nachricht zu bringen das ihre Tochter irgendwo noch am Leben ist. Ihr kommt an den Rand des Waldes und könnt in gut 500 Metern das Haus bereits erkennen. Zu eurer Überraschung seht ihr auf einmal eine dunkle verhüllte Gestalt aus der Eingangstür kommen. Ihr könnt gerade so den Schimmer einer Klinge sehen die schnell im Gewand der Person verschwindet. Bevor ihr reagieren könnt verschwindet die Gestalt rasch im Wald Richtung Norden und wie aus dem nichts zieht ein Sturm über dem Haus auf und es beginnt in Strömen zu regnen.

Ihr sprintet die letzten Meter bis zum Haus und gelangt an die Tür. Dort erwartet euch ein grausamer Anblick. Sunna liegt am Boden in der Mitte des Zimmers, eine frische Blutlache breitet sich unter ihr über den Boden aus. Sie hält sich mit einer Hand die klaffende Wunde an ihrem Hals zu. Als ihr durch die Tür steigt fokussieren sich ihre Augen noch auf euch und sie streckt ihre Hand nach euch aus doch dann sinkt ihre Hand und ihre Augen verlieren ihren Fokus. Sunna ist tot. Aus ihrer ausgeschreckten Hand fällt eine schimmernde Rote Brosche.

Die Gruppe hat jetzt ein paar Minuten Zeit für sich um etwa Sunnas Körper näher zu untersuchen, zu versuchen den Spuren der verhüllten Gestalt draußen zu folgen oder die Brosche genauer in Betracht zu nehmen.

Sunnas Körper:

Hier ist keine Probe erforderlich. Sollten die Abenteurer Sunnas Körper untersuchen finden sie in ihrer Tasche ein kleines Bild das Sunna, Gilmar und Anri zeigt.

Die Spuren der Gestalt:

Eine **Jagdkunstprobe gegen 30** kann abgelegt werden. Erfolg der Probe führt den Abenteurer ungefähr 200 Meter in den Wald bevor die Spuren auf einmal aufhören.

Es wäre eine interessante Gelegenheit die Gruppe hier zu trennen und ein, zwei Abenteurer die Spuren verfolgen zu lassen so, dass sie bei Gilmars Ankunft vom Wald aus zusehen wie ihre Freunde festgenommen werden. Somit können die noch freien Abenteurer später den anderen beim Ausbruch helfen.

Sollten alle Abenteurer den Spuren folgen werden sie alle sofort von Gilmar vor der Tür überrascht bevor sie die Spuren verfolgen können.

Die rote Brosche:

Die Brosche besteht aus einem Ring von 2cm Durchmesser und einem Bolzen in der Form eines Schwertes der sich quer über den Ring zieht. Diese Brosche wurde zum Befestigen eines Mantels benutzt und ein Fetzen eines Mantels hängt noch an der Brosche. Um den äußeren Umfang des Ringes sind Symbole eingraviert.

Eine erfolgreiche **Geschichte & Mythen Probe gegen 20** verrät den Abenteurern das die Zeichen auf der Brosche keiner bekannten Sprache angehören. Eine **Arkane Kunde Probe gegen 25** verrät den Abenteurern das Magie auf der Brosche wirkt.

Gilmars Ankunft:

Nicht lange nach eurer eigenen Ankunft hört die Straße heraufkommend, 12 schwer bewaffnete Gardisten der Stadtwache und Gilmar vorneweg humpelnd so schnell er kann. Als die Truppe am Haus ankommt erhellt sich Gilmars Miene zuerst beim Anblick von euch. Doch seine gute Stimmung sinkt schnell beim Anblick eurer trüben Gesichter. Als er dann das Haus betritt und sein Blick auf dem leblosen Körper seiner geliebten Sunna landet bricht er in Tränen aus. Er stürzt zu ihr herüber und nimmt ihren Kopf in seine Arme und fängt bitterlich an zu weinen. Nach einer Weile schaut er zu euch auf und fragt mit weinender Stimme: "Was....ist....passiert?"

Die Abenteurer sollten Gilmar berichten was passiert ist. Er hört ihnen dabei genau zu und glaubt ihnen auch. Am Ende der Erzählung der Gruppe wird Gilmar dann auf einmal ganz still und starrt einige Momente ins Leere, als ob er über etwas scharf nachdenkt. Ein Abenteurer mit guten Sinnen kann hier eine **Arkane Kunde Probe gegen 25** durchführen. Bei Gelingen erfährt der Abenteurer das Gilmar gerade von einem Zauber beeinflusst wurde. Danach passiert das folgende:

Gilmars bisher tief trauriger Gesichtsausdruck verändert sich auf einmal in einen Ausdruck von purem Zorn. Er blickt [Abenteurer] direkt ins Auge und ruft: "WACHEN! ERGREIFT SIE! SIE HABEN MEINE SUNNA ERMORDET!"

Euer gesunder Menschenverstand rät euch hier dem Willen der Wachen zu fügen da ihr einer Übermacht an gut ausgebildeten und schwer bewaffneten Soldaten bevorsteht. Ihr übergebt eure Waffen und werdet von den Wachen in die Stadtwache eskortiert wo ihr eingesperrt werdet. Zurück lasst ihr einen gebrochenen Gilmar der über Sunnas Körper gebeugt leise ein trauriges Lied singt.

Was nun?

Die Abenteurer sitzen im Gefängnis für ein Verbrechen das sie nicht begangen haben. Vielleicht hatte ein Teil der Gruppe Glück und war zu Gilmars Ankunft im Wald und planen jetzt wie sie ihre Freunde aus dem Gefängnis befreien können. Viele unbeantwortete Fragen stehen noch offen. Wo ist Anri? Wer ist Sunnas Mörder? Was hat es mit der Brosche auf sich?

Die Abenteurer erhalten alle für dieses Kapitel 15 Erfahrungspunkte.

Anhang

Sunna Tanari (Ende 30, 1.67m, 68kg, Mensch)

Hintergrund:

Sunna kommt aus einer Familie voller Gelehrten aus Ultia, Hauptstadt von Patalis. Doch Sunna hat sich seither von ihrer Familie distanziert da ihre Ansichten stark auseinandergehen. Während Sunnas Familie Wissen als ein Privileg ansehen das nur den höchsten in der Gesellschaft zukommen sollte findet Sunna das jeder Mensch, Zwerg, Varg, Gnom oder Alb es verdient eine Chance zu bekommen sich geistig weiter zu entwickeln unabhängig von dessen Vermögen, Rang oder Stand. Deshalb ist Sunna ausgezogen um in Sarton, einer kleinen Stadt an der Küste, eine Schule für jedermann zu eröffnen in der sie vorwiegend Lesen und Schreiben unterrichtet aber auch Fächer wie Mathematik oder Geschichte anbietet. Ihre Ambition ist es der nächsten Generation durch Bildung eine bessere Chance im Leben zu geben.

Einige Jahre nachdem sie nach Sarton gezogen ist traf sie einen charmanten Barden namens Arlan der gerade durch die Stadt zog. Es war Liebe auf den ersten Blick. Sunna liebte ihn innig und hatte bereits Heiratspläne.

Doch Sunna erkannte durch ihre rosarote Brille nicht was für ein Scharlatan Arlan war und in welche schmierige Gesellschaften er sie zog. Sie ging von aufrichtiger Lehrerin zu Dieb und Drogenabhängiger innerhalb weniger Monate. Als nach ein paar Monaten dann ihr Bauch begann zu wachsen und es offensichtlich wurde das sie Arlans Kind trägt tat er als wäre er überglücklich. Doch in der folgenden Nacht machte er sich mitsamt Sunnas Wertgegenständen aus dem Staub und ward von da an nie mehr gesehen.

Sunna war am Boden zerstört. Sie war allein, pleite und hatte ein Kind auf dem Weg. Doch Dank ihrer Freunde konnte sie dem Kriminellen Leben in den sie Arlan gezogen hatte entkommen und kam wieder auf ihre Beine. Doch nicht ohne bleibende Narben davon zu tragen. Seither hat sie es nicht zugelassen jemanden wieder zu lieben und konzentrierte sich nur noch auf ihre Arbeit und der Erziehung von Anri welche ihr mehr bedeutete als alles andere in der Welt.

Vor zwei Jahren jedoch traf sie auf zufällige Weise einen Mann namens Gilmar. Eines Abends kamen Anri und Sunna von einem Tag am Strand zurück und es war bereits dunkel. Sie kamen an den Klippen südlich der Stadt vorbei und hörten eine wunderschöne Stimme die ein trauriges Lied sang. Anri war bereits auf Sunnas Arm eingeschlafen und so entschloss sie sich der Stimme nachzugehen. Als sie den Klippen näher kam sah sie im Mondlicht eine Gestalt die nah am Rand mit gebeugtem Kopf stand und leise vor sich her sang. Als sie näher kam konnte sie sehen, dass es ein Mann war und dass ihm bittere Tränen über das Gesicht liefen. Der Mann bemerkte sie und drehte sich zu ihr. Sie sah, dass er einen großen Stein in der Hand hielt um den ein Seil gebunden war dessen anderes Ende um seinen Hals geschlungen war. Er sah sichtlich verwirrt aus und hatte wohl nicht damit gerechnet jemanden hier



anzutreffen. "Entschuldigung... Bitte singen sie weiter!.... Es ist wunderschön." sagte Sunna. Und so ohne ein weiteres Wort zu sprechen setzte sich Sunna zu Gilmar und er sang für sie und Anri die ganze Nacht lang bis der erste Sonnenstrahl über dem Horizont erschien. Aus diesem Abend entwickelte sich eine Beziehung die Sunna zuvor als unmöglich angesehen hatte. So haben sie dich vor einem Jahr entschieden zusammen in ein kleines Haus am Waldrand einzuziehen.

Persönlichkeit:

Sunna ist keine zerbrechliche, zarte Frau. Die harten Jahre haben sie gehärtet und aus ihr eine fähige, selbstbewusste, mutige, willensstarke und tapfere Frau gemacht. Vor allem wenn es um Anri geht würde sie sich vor einen wütenden Drachen stellen ohne mit der Wimper zu zucken.

Sunna besitzt alle Merkmale einer guten Mutter. Sie ist einfühlsam, gütig, fürsorglich, tolerant und liebevoll. Sie liebt ihre Tochter mehr als alles andere in der Welt und will das sie sicher und geborgen aufwächst.

Sunna ist eine sehr heitere Person. Sie lacht gerne und viel und erzählt gerne Witze und albert gerne stundenlang mit Anri herum. Die Geburt ihrer Tochter hat diese Seite von ihr noch verstärkt zum Ausdruck gebracht.

Sunna ist eine intelligente Frau. Als Lehrerin legt sie eine logische und rationale Denkweise an den Tag und dank ihrer Erziehung unter ihrer Familie von Gelehrten hat sie einen tiefen Wissensschatz aus dem sie schöpfen kann.

Doch auch Sunna hat ihre dunklen Stunden. Wenn sie sich zu später Stunde an ihre Vergangenheit zurückerinnert verdunkelt sich ihre Stimmung und die alten psychischen Wunden schmerzen wieder auf. Seit dem Tag an, an dem Anris Vater sie verlassen hat konnte sie nie jemanden mehr so lieben, mit der Ausnahme von Anri. Nicht mal Gilmar, mit dem sie zusammenlebt, kann sagen das Sie ihn wahrlich liebt.

Sunna Werte:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW	INI	LP	FO	VTD	GW	KW
2	5	4	2	2	3	3	3	5	7	6	7	25	20	18	17

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Merkmale
Langbogen	17	1W10+8	10	Durchdringung 1, Scharf 2, Zweihändig
Kurzschwert	12	1W6+2	7	-

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 10, Empathie 18, Entschlossenheit 15, Heimlichkeit 11, Redegewandtheit 10, Schwimmen 15, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 14, Klingenwaffen 12, Schusswaffen 17, Schutzmagie 13, Stärkungsmagie 11,

Meisterschaften: Schusswaffen I: Scharfschütze, Schnellschütze I; II: Zielschuss, Sehnenschneider; Klingenwaffen I: Rückzugsgefecht; Schutzmagie I: Hand des Zauberers, Sparsamer Zauberer.

Zauber: Schutzmagie: Magischer Panzer, Gleißender Schild, Eiserne Aura, Rindenhaut, Kleiner Magieschutz, Magische Rüstung,

Stärken: Literat

Gilmar Canto (Mitte 40, 1.82m, 101kg, Mensch)

Hintergrund:

Gilmar wurde in Sarton geboren. Seine Mutter starb bei seiner Geburt und so wurde er von seinem Vater und seinen ständig wechselnden Frauen großgezogen. Gilmar hat schon früh eine Liebe für die bildenden Künste gezeigt und er träumte von einer Karriere als Sänger in den großen Opernhäusern von Ultia. Doch sein eher einfach gestrickter Vater hasste Kunst und Gesang, er hielt es für Zeitverschwendung. Er nötigte Gilmar dazu zur Stadtwache zu gehen. Dank seines natürlichen Charismas und seiner Führungskraft stieg er schnell in den Rängen auf bis hin zum Stellvertreter des Kommandierenden Offiziers.



Sein Rang und Stand machten Gilmar damit zu einem geachteten Junggesellen und es dauerte nicht lange bis er seine große Liebe fand, Saradra. Sie lebten glücklich für mehrere Jahre zusammen.

Zu ihrer beider Freude wurde Saradra schwanger, doch auf Grund von Komplikationen bei der Geburt starb sie bei der Geburt. Am Boden zerstört hielt Gilmar seine Tochter Nira in den Armen. Doch selbst dieses Glück sollte ihm geraubt werden da Nira wenige Tage später starb. Gilmar kam mit dem Verlust nicht zurecht und ertränkte seinen Schmerz in Spirituosen und Glücksspielen. Er wurde unehrenhaft aus der Stadtwache entlassen und landete auf der Straße. Sein eigener Vater erklärte ihn in seinen Augen für tot. Gilmar war an der dunkelsten Stunde angekommen und sah nur noch einen Ausweg, den finalen Ausweg.

So ging er eines Abends mit einem Stein und einem Stück Seil zu den Klippen südlich der Stadt und war kurz davor seinem Leben ein Ende zu bereiten in den Tausenden Wellen der Ewigen See. So stand er da am Rand der Felsen und sah auf sein Leben zurück und während er nachdachte begann er zu singen, scheinbar ungewollt. Er sang eine Weile und nahm sich vor das er am Ende seines letzten Lieds seinen letzten Schritt tun würde. Doch kurz davor, er hatte bereits seinen Fuß gehoben hörte er von hinter sich jemanden näherkommen und er drehte sich um. Dort stehend sah er eine wunderschöne Frau mit einem schlafenden kleinen Mädchen im Arm. Sie kam ihm wie ein weißer Engel vor der die Dunkelheit um ihn herum mit ihrer bloßen Präsenz verscheuchte. Sie bat ihn weiter zu singen. Wie konnte er die Bitte eines Engels widerstehen. So saß er sich hin und sie saß sich neben ihn und er begann zu singen. Er sang die ganze Nacht hindurch bis zum ersten Sonnenschein. Von diesem Tag an begann ein neues Kapitel in Gilmars Leben. Er liebte Sunna über alles. Nicht lange dauerte es da zogen Gilmar, Sunna und Anri zusammen in ein kleines Haus am Waldrand und Gilmar nahm seine neue Tätigkeit als Jäger auf.

Und es ist die Liebe für Sunna die Gilmars Taten in der Geschichte lenkt. Gilmars dunkle Vergangenheit in Glücksspielerei hatte ihn eingeholt und schmierige Gestalten forderten seine Schulden ein. So verzweifelte Gilmar, ihm wurde angedroht das seine Familie zu Schaden kommen würde wenn er nicht zahlt. Eines Abends traf Gilmar dann mysteriösen Mann dessen Name er nicht kannte, der jedoch über Gilmars Situation bescheid wusste. Er machte ihm ein Angebot. Im Austausch für seine Schulden würde Gilmar seine Tochter Anri hergeben. Der Mysteriöse Mann sagte das er dem Roten Ring angehört und das Gilmar einige Tage Zeit hätte um zu entscheiden. Dann passieren die Ereignisse von Akt 1-5 in denen

Anri beinahe stirbt. Gilmar entscheidet sich das jetzt der geeignete Zeitpunkt wäre und stimmt dem Angebot des Roten Rings zu. Zusammen ersinnen sie einen Plan um Anris verschwinden wie einen Wolfsangriff aussehen zu lassen. Alles das tut Gilmar nur um das zu beschützen was ihm am wichtigsten ist im Leben. Sunna.

Persönlichkeit:

Gilmar besitzt eine starke, charismatische Persönlichkeit. Er war in seinen jungen Jahren gutaussehend und hat seit her nicht viel von seinem Charm verloren. Früher nutzte er sein gutes Aussehen um viele junge Mädchen um den Finger zu wickeln. Er war leidenschaftlich, nett und geistreich. Heutzutage versteckt er seine charmante, romantische Seite meistens, außer wenn er mit Sunna zusammen ist.

Gilmar ist ein Liebhaber der bildenden Künste. Vor allem Lieder und Opern haben es ihm angetan. Er hat selber eine ausgezeichnete Sing- und Redestimme. Gilmar ist gebildet, artistisch veranlagt und besitzt eine Sprachgewandtheit die ihres Gleichen sucht. Abgesehen von seinem Charm ist Gilmars Intellekt und Verstand einer der Gründe warum Sunna ihn so liebt.

Von Zeit zu Zeit blickt Gilmars arrogante, snobische Seite hervor. Speziell in deinen jungen Jahren kam es oft zu Streitigkeiten mit Leuten die Gilmar als nieder und unter ihm ansah.

Gilmar hat in seinem Leben viel durchmachen müssen. Nach dem Tod seiner Frau und Tochter fiel er in eine tiefe Depression. Und obwohl er dank Sunna wieder zum Licht zurückgefunden hat scheinen ab und zu, in dunkler Stunde die Erinnerungen durch und Gilmar wacht des Nachts schweißgebadet auf.

Durch seine Zeit als Offizier in der Stadtgarde hat Gilmar eine gewaltige Durchsetzungskraft entwickelt. Er ist dank seiner Präsenz ein natürlicher Anführer. Er ist sehr diszipliniert, mutig und ehrenvoll.

Gilmar Werte:

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL	GK	GSW	INI	LP	FO	VTD	GW	KW
3	5	4	3	1	4	2	1	5	10	3	9	4	23	15	16

Waffen	Wert	Schaden	WGS	Merkmale
Langbogen	18	1W10+8	10	Durchdringung 1, Scharf 2, Zweihändig
Speer	15	1W10+5	12	Lange Waffe, Scharf 3, Vielseitig
Streitkolben	15	1W6+5	9	-
Rüstung	VTD+	SR	Beh.	Tick+
Kettenpanzer mittel	+2	4	2	1

Fertigkeiten: Akrobatik 15, Anführen 16, Athletik 15, Empathie 8, Entschlossenheit 9, Heimlichkeit 9, Jagdkunst 14, Naturkunde 15, Redegewandtheit 19, Schwimmen 7, Überleben 13, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 10,

Meisterschaften: Hieb Waffen: Hammerschlag; Stangenwaffen: Rundumschlag, Vorstürmen, Sturm Lauf, Klingenswirbel; Schusswaffen: Scharfschütze, Zielschuss, Sehnenschneider

Stärken: Literat, Robust, Orientierungssinn, Entfernungssinn,

Anri Tanari

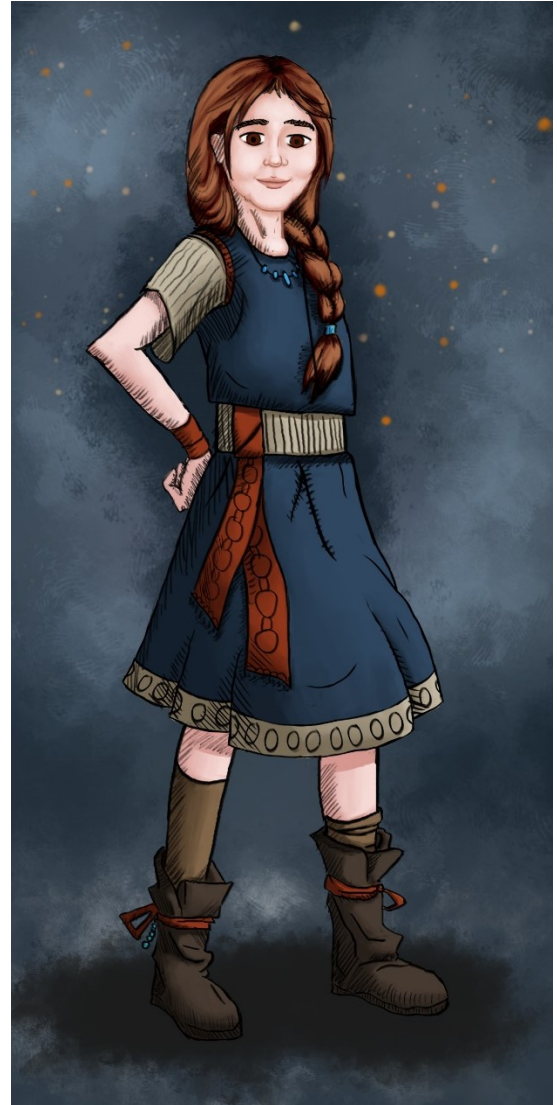
Anri musste den Großteil ihres Lebens ohne eine Vaterfigur auskommen. Ihr biologischer Vater verließ ihre Mutter bevor Anri geboren wurde. Doch Sunna hat alles getan um ihrer Tochter eine fröhliche, liebevolle und vollkommene Erziehung zu bieten. Aufgrund Sunnas Lehrerdasein kann Anri bereits Lesen und Schreiben und ist generell ein aufgewecktes und schlaues Kind.

Sie mag zwar erst 11 Jahre alt sein aber sie zeigt trotz ihrer kleinen Größe den Kampfgeist eines Kriegers. Als sie 8 war hat sie eine ihrer Freundinnen von einem bissigen Straßenköter gerettet indem sie ihn mit einem spitzen Stock vertrieb. Sie hat keine Skrupel sich gegen Rüpel zu wehren und ihren Freunden zu helfen und sie zu unterstützen.

Doch Anri ist wie jedes Kind launisch und emotional. Sie mag es vielleicht nicht zeigen aber vor allem verbale Hiebe gegen ihre Mutter gehen ihr ans Herz. Falls sie sich auf einem von ihren Abenteuern im Wald doch mal verletzt beißt sie die Zähne zusammen und schnauft die Tränen weg.

Anri kann von Zeit zu Zeit zu hitzköpfig sein. Es ist schon öfters vorgekommen das sie voreilig einen ihrer Kameraden nur auf Verdacht geschlagen hat.

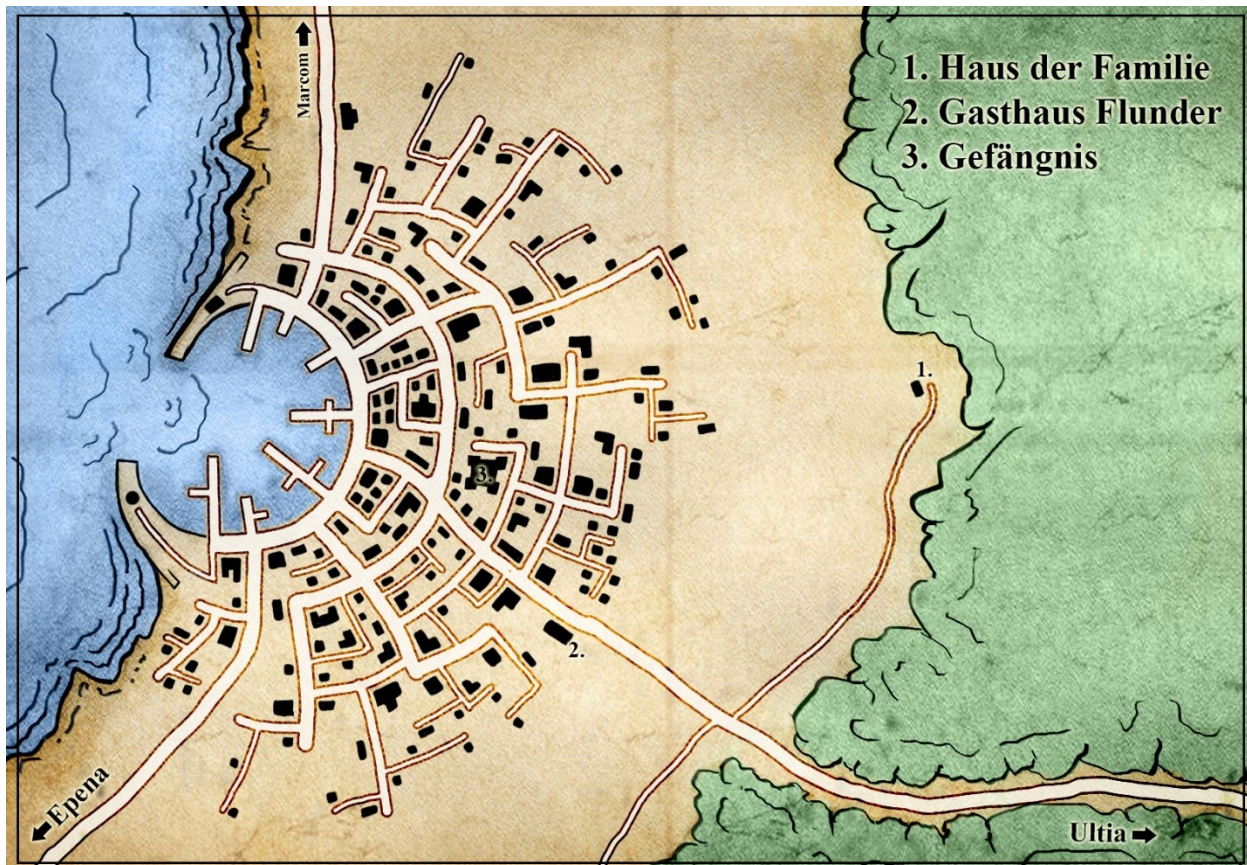
Sunna sagt oft über Anri: "Sie ist ein schlaues Kind aber manchmal weiß ich nicht ob ich sie knuddeln oder ihr eine überziehen soll."



Haus der Familie:



Sarton:



Sarton gilt mit seinen ca. 9.000 Einwohnern als Kleinstadt (siehe GRW S.181). Die kleine Hafenstadt liegt an der Westküste des Königreichs Patalis, geschützt durch den anliegenden Wald Darahorn.

Sie wurde ursprünglich von Fischern gegründet die die natürliche halbmondförmige Bucht als idealen Platz für einen Hafen ansahen. Die Rundung wurde durch Mauern und Befestigungen noch verstärkt bis sie ihre heutige Form erhalten hat mit einer recht schmalen Öffnung die für ruhiges Wasser innerhalb der Bucht sorgt.

Über die Jahre konnte sich die Stadt durch Fischfang, Seehandel und Jagd im anliegenden Wald gut erweitern und ist heute auf bestem Weg eine der bekannten Großstädte Patalis' zu werden.

