

Das Labor des Orto Wirrtopf

Von Hauke Rehder

Ein Beitrag für den Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2016

Das Abenteuer ist für eine Gruppe mit einem Heldengrad 2 konzipiert.

Hintergrund

Orto Wirrtopf, ein gnomischer Alchemist (wirr, dickköpfig), der in Dakardsmyr als jemand mit aberwitzigen Ideen gilt, hat Jahre damit zugebracht einen magischen Speicher zu entwickeln. Sein letzter Versuch endete in einer Explosion, welche sein Labor, ihn und den Großteil seiner Laborausstattung mit sich riss.

Das Gebäude, in dem das Labor war, steht noch- wenn auch stark lädiert. Tatsächlich wurde bei dem Experiment sehr viel magische Energie freigesetzt, wodurch sich ein Tor in die Feenwelt öffnete und das Labor in einem Lichtblitz mit sich riss.

Während der Fokulentladung vibrierte der ganze Raum wie bei einem Erdbeben. Der Schlüssel zum Labor fiel aus dem Schloss und durch den Boden.

Während das Labor in die Feenwelt verschwand, blieben weitere Gegenstände, neben dem Schlüssel, im Diesseits zurück. Diese Gegenstände tragen seither seltsame Kräfte in sich. In Dakardsmyr wird seitdem von Orto als Wirrkopf gesprochen, der wegen abstruser Ideen sein Labor in die Luft jagte.

Die Artefakte

Die auftauchenden magischen Artefakte aus dem Labor verbreiteten sich in magischen Kreisen, allen voran der Schlüssel. Der Schlüssel kann an jeder Tür eingesetzt werden, die ein Schloss hat. Er öffnet ein Portal aus dem Diesseits in das, sich in der Feenwelt befindenden, Labor.

Aus dem Labor heraus lässt sich mit dem Schlüssel ein Portal zu jeder Tür im Diesseits öffnen, die der Nutzer persönlich kennt und die er visualisieren kann.

Die Aufgabe der Charaktere sollte es sein, sich sämtliche Gegenstände anzueignen, ob über Diebstahl, Verhandlungen oder durch Waffengewalt. Sobald die Artefakte in das Labor gebracht werden, wirkt auf diese ein seltsamer leichter Magnetismus, der sie an den Platz zieht, an dem sie zum Zeitpunkt des Experiments gewesen sind. Das fällt den Charakteren vermutlich zum ersten Mal beim Schlüssel auf, den es zur Innenseite der Labortür zieht.

Man kann die Jagd nach den Artefakten beliebig aufwendig oder einfach gestalten. Dies lässt sich am besten durch die Anzahl der Artefakte und der unterschiedlichen Besitzer regeln. Im Abenteuer sind deswegen nur eine kleine Anzahl an Parteien und Artefakten beschrieben.

Wenn die Charaktere den Schlüssel lieber für sich behalten wollen, statt dem Abenteuer zu folgen, ist der Schlüssel zu mächtig, um ihn ins reguläre Spiel einfließen zu lassen. Er könnte zu leicht andere Plots sprengen.

Andererseits kann dann auch eine Lorakis-weite Jagd auf die Charaktere eingeleitet werden, die dann äußerst bedrohlich wird und sie dazu bringen sollte, dem Spuk mit den Artefakten ein Ende zu bereiten.

Das Abenteuer ist aus o. g. Gründen deshalb nur grob beschrieben, mit nur einigen spezifischen Begegnungen und Eckpunkten.

Die Parteien

Derart mächtige Artefakte bleiben nicht unbemerkt, sodass mehrere Parteien versuchen ihrer habhaft zu werden. Es herrscht Krieg im Untergrund von Dakardsmyr: Jede Partei versucht mit allen Mitteln, sich die Artefakte anzueignen.

Die Gruppierung aus Anhängern der Lichten Göttin bestehend, auch „Schatten“ genannt, sammelt die Artefakte, um ihre Macht zu nutzen und die ihrer Herrin zu mehren.

Eine weitere Partei ist eine Delegation der Magier von Nuum, welche die Gegenstände sammelt, um durch diese Erkenntnisse aus dem Experiment zu erlangen und dieses ggf. zu wiederholen.

Ebenfalls zu erwähnen ist hier der *Sucher*: Ein Hehler, der die begehrten Artefakte sucht, um diese gewinnbringend zu verkaufen.

Spielabschnitte

Der folgende Spielabschnitt beschreibt, wie die Spieler durch Zufall an den Schlüssel gelangen.

Der Schlüssel

Ein paar Schläger und Unterhändler des Suchers treffen sich nachts in einem verlassenem Lagerhaus, um den Schlüssel an einen Käufer zu übergeben. Nachdem der Unterhändler dem Käufer demonstriert hat, dass der Schlüssel funktioniert, greifen die Käufer an. Die Käufer sind Mitglieder der „Schatten“. Der junge gnomische Unterhändler kann den Schlüssel gerade noch an sich nehmen, ihn benutzen und schwer verletzt durch das Labor entkommen.

Neue Mitspieler

Aus dem Labor öffnet er die Tür in das Gästezimmer der Gaststätte, in welcher er zuletzt untergekommen ist. Dabei stolpert über die Spieler oder einen der Spieler. Die Tür steht offen und zeigt den Durchgang ins Labor und nicht in den Flur der Gaststätte.

Der blutende Gnom bricht zusammen, den Schlüssel mit seiner Hand umklammernd und stammelt: „Sucht den Glasbläser, er kann euch helfen.“

Hinweise:

Mit einer Heilkunde-Probe gegen 20, kann man den Tod soweit hinauszögern, dass er ggf. noch weitere Fragen beantworten kann.

So kann er zum Beispiel erzählen,

- wie der Schlüssel funktioniert.
- dass die Angreifer Schattenmagie gewirkt haben.
- dass er als Unterhändler des *Suchers* das Artefakt verkaufen sollte.

Die Spieler können dem Hinweis mit dem *Glasbläser* folgen oder durch die Tür das Labor untersuchen.

Sollten sich die Spieler für die Suche nach dem *Glasbläser* entschieden, fahren Sie bitte mit dem Abschnitt „Angriff der Schatten“ fort.

Das Labor

Der Raum scheint eine kleine Dachkammer zu sein, eindeutig für einen Gnom ausgelegt und nicht für größere Wesen: Mit einer Größenklasse von 5 kann man sich nur geduckt fortbewegen und ab Größenklasse 6 muss man schon behände sein, [Akrobatik-Probe gegen 15] um nichts umzustoßen.

In den Raum gibt es nur eine Tür und ein Fenster an einer Dachschräge. Ein Blick aus dem Fenster gibt die Aussicht auf die Feenwelt frei, in der sich das Labor befindet. In dieser Welt ist durchgehend Nacht und draußen befindet sich ein verdorrter Wald, den durch das Fenster nicht deutlich erkennen kann.

Die Kammer gleicht mehr eines Studierzimmers eines zerstreuten Professors denn der Werkstatt eines erfahrenen Alchemisten. Alles ist sehr einfach, der Schreibtisch ist unaufgeräumt, es liegen zahlreiche lose Papiere darauf verstreut und einige Glaskolben und Gefäße mit Alchemika stehen ohne erkennbare Ordnung auf Regalen.

Im Schrank finden sich nur einige Kleidungsstücke in Gnomengröße. Neben einfacher Straßenkleidung befinden sich auch eine speckige Lederschürze und einige Mundtücher und Duftwässerchen im Schrank.

Hinweise:

Wenn ein Charakter sich umschaute [Wahrnehmung gegen 15], kann dieser- sofern er Basargnomisch lesen kann- in den verstreuten Papieren auf dem Schreibtisch den Namen „Orto Wirrtopf“ finden, sowie einen Schuldschein, ausgestellt von Willibert Gelbhorn, für den Erwerb von 11 Glaskolben. Sollten sich die Spieler entschließen die Feenwelt zu erkunden, fahren Sie mit dem Abschnitt "Außerhalb des Labors" fort. Wenn die Spielercharaktere nicht lesen können, können sie sich wie oben beschrieben immer noch nach dem „Glasbläser“ durchfragen. Sie wissen noch nicht, dass es sich dabei um dieselbe Person handelt.

Angriff der Schatten

Sobald die Spieler das Gästehaus verlassen, um sich auf die Suche nach dem Glasbläser zu machen, müssen sie eine Straßenkunde-Probe gegen 20 bestehen um die richtige Glashütte auszumachen. Wenn die Spieler den Hinweis auf Willibert Gelbhorn gefunden haben ist die Probe um 5 erleichtert. Auf dem Weg zum Glasbläser werden die Spielercharaktere von Jüngern der Lichten Herrin angegriffen. Die Schatten versuchen sie in einer engen Gasse abzufassen und fordern die Herausgabe des Schlüssels. Wird er nicht ausgehändigt, werden sie handgreiflich. Die Gruppe besteht aus drei Schlägern und einem Schattenmagier.

Mit einer Wahrnehmungsprobe gegen die Heimlichkeit der Schattenschläger können die Spieler bemerken, dass sie von anderen Personen beobachtet werden. In dem Fall geraten sie nicht in einen Hinterhalt sondern sind auf den Angriff vorbereitet.

Die Schatten haben das Zimmer des Gasthauses überwacht, in dem vor den Verhandlungen, die Dealer sich aufgehalten haben, dadurch haben sie gesehen, dass jemand mit dem Schlüssel in das Gasthaus entkommen ist.

Schläger der Schatten

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL
2	2	2	2	2	3	1	2
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	7	8	18	1	16	15

Waffen:	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale	Reichweite
Körper	6	1W6	5	8-1W6	Stumpf	
Langschwert	10	1W6+4	8	8-1W6	Scharf 2	
Dolch	10	1W6+1	6	8-1W6	Wurffähig	10m

Typus: Humanoider

Wichtige Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 9, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 13, Wahrnehmung 8, Zähigkeit 8; Schutzmagie 5

Wichtige Zauber: 0: Ausdauer stärken; II: Lebenskraft stärken

Merkmale: Feigling, Taktiker

Schattenmagier

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL
5	2	4	2	5	2	3	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	7	35	19	0	19	22

Waffen: Wert Schaden WGS INI Merkmale Reichweite

Körper 8 1W6 4 6-W6 Stumpf

Typus: Humanoider

Wichtige Fertigkeiten: Anführen 16, Arkane Kunde 14, Akrobatik 6, Athletik 9, Diplomatie 15, Empathie 11, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 10, Redegewandtheit 16, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 10, Beherrschungsmagie 13, Schattenmagie 18, Schicksalsmagie 16

Meisterschaften: Anführen (I: Schwerpunkt Einschüchtern), Arkane Kunde (I: Arkane Verteidigung I) Diplomatie (I: Diplomat), Redegewandtheit (I: Ablenken), Schattenmagie (I: Blick in die Dunkelheit, Schattenherr, Sparsamer Zauberer; II: Kind der Schatten), Schicksalsmagie (I: Vorahnung)

Wichtige Zauber: Beherrschung 0: Einstellung verbessern; I: Furcht

Schatten I: Katzenaugen, Dunkelheit; II: Schattenpfeil; III: Nachtsicht

Schicksal 0: Glück, Schützende Hand; I: Pech; II: Fluch der Schmerzen

Merkmale: Feigling, Konzentrationsstärke, Taktiker

Die Kämpfer der Schatten gehen sehr brutal und vehement zu Werke. Sind die Spieler den Schatten überlegen, werden sie versuchen sich zu retten, der Magier ist der erste der flieht, um vom Scheitern des Überfalls zu berichten.

Der Glasbläser

Willibert Gelbhorn (Gnom, *873 LZ, ruhig, gesellig) Werkstatt ist im Phiolen Viertel- einem kleinen Stadtteil, der bekannt ist für die Vielzahl von Handwerksbetrieben: Inmitten von Feinschmieden, die kleine Rädchen hämmern, Destillen, die beliebige Flüssigkeiten einkochen und Seilereien befindet sich die Glashütte des gesuchten Glasbläfers.

In der Werkstatt herrscht eine drückende Hitze. Der Gnom geht seinem Tageswerk nach, nur in kurzer Hose und dünnem ärmellosen Leinenhemd gekleidet. Sobald er die Charaktere bemerkt, wischt er sich die nasse Stirn und legt seine schwere Handwerksausrüstung zur Seite. Der Gnom ist erstaunlich muskulös. Er begrüßt die Spieler geradezu überschwänglich freundlich in der Hoffnung auf Kundschaft.

Sobald die Charaktere ihn auf den Schlüssel ansprechen wird er kurzangebunden und sagt er wisse nicht wovon sie sprächen. Bei Erfolg einer Überzeugen-Probe gegen seinen GW, räumt Willibert ein, von den Artefakten zu wissen. Er beschwört die Charaktere, die Finger davon zu lassen, da er die Artefakte für gefährlich hält, zumindest der Besitz oder die Kenntnis von den Artefakten kann die Spieler zu Zielpersonen machen. Die Erwähnung des Zwischenfalls mit den „Schatten“ bringt ihn zu derselben Reaktion.

Hinweise:

Wenn die Charaktere nachhaken erzählt er wie er ursprünglich hineingeraten war und dass er alle Artefakte, die er jemals besessen hatte, längst verkauft hat. Die Jagd nach diesen Artefakten hatte ihn so stark belastet, dass er kaum noch schlief und hinter jeder Ecke Schurken vermutete. Siehe hierzu auch: "Die Geschichte von Willibert Gelbhorn"

Als Käufer benennt er nach näherem Nachfragen seitens der Charaktere den *Sucher*.

Über die Artefakte weiß er folgendes zu berichten: Er erzählt vom Experiment von Orto Wirrtopf und dass er seitdem vermisst wird. Der Glasbläser besaß eine Zeit lang den Schlüssel und vermutete, dass Orto noch am Leben ist. Er hatte versucht alle Artefakte wieder ins Labor zu bringen, da er glaubte auf diese Weise seinen Freund zurück zu holen.

Auf den Schuldschein angesprochen muss er schmunzeln. Orto Bestand darauf, dass er ihn Schuldscheine ausstellte, obwohl er von ihm das Geld nie verlangen würde.

Wenn die Spieler anbieten zu versuchen, wie er die Artefakte zu sammeln, um Orto zurück zu bringen, bietet Willibert an ihnen Kontakt zum Sucher zu verschaffen. Er benötigt nur etwas Zeit ein Treffen zu arrangieren. Er bittet die Charaktere morgen wiederzukommen.

Die Geschichte von Willibert Gelbhorn:

"Ich bin schon seit vielen Jahren mit Orto befreundet. Er hatte immer viele Ideen davon, wie die Welt, die Magie und die Alchemie funktionieren würden, für die er in den Gilden verlacht wurde. Ich habe ihm immer gerne zugehört, wenn er darüber sprach, klang es immer so einfach und klar. Vorher habe ich einige Dinge über Alchemie nicht verstanden, bevor er sie mir leichter begreiflich machen konnte. Durch ihn konnte ich auch bessere Utensilien für Alchemisten herstellen. Ich habe Orto seine Bestellungen immer persönlich vorbei gebracht. Am Tag des Experiments war ich auch zu ihm unterwegs. Außerhalb des Hauses, in dem Ortos Labor war, war alles noch in Ordnung, doch dann gab es einen lauten Knall, wie bei einer Explosion. Ich ging die Treppe hinauf zu seiner Tür und da war sie einfach weg. Ich meine die Tür war einfach nicht mehr da. Ich stand im Flur und sah, dass der gesamte Raum verschwunden war. Vor meinen Füßen lag bloß der Schlüssel. Ich war schockiert, mechanisch hob ich ihn auf und ging. Draußen auf der Straße standen unzählige Neugierige, die ich damals nur als Schemen wahrnahm- auch die Brandwehr war schon da. Alle sprachen davon, dass er es jetzt wohl endlich geschafft hätte sich endgültig in die Luft zu jagen. Sie hielten es für eine Explosion, bei der Orto umgekommen sein muss und waren heilfroh, dass dabei kein Brand entstanden war, der auf die anderen Gebäude übergriff. Zuerst dachte ich es auch, ich hatte zwar Zweifel, da es nirgends Brandspuren gab, die eine Explosion definitiv hinterlassen hätte. Erst Monate später entdeckte ich durch Zufall, wie der Schlüssel funktioniert. Damals trank ich viel und kam einst stark betrunken nach Hause und habe versucht mit dem falschen Schlüssel die Haustür zu öffnen. Ich bemerkte es erst, nachdem ich meinen Rausch im Labor ausgeschlafen hatte. Dann war mir klar, dass, wenn das Labor unversehrt ist, dann auch Orto unversehrt sein könnte. In Dakardsmyr gingen da schon Gerüchte über magische Gegenstände um, die wie einfache Laborausrüstung aussahen. Einer besaß ein Siegel, das von Orto stammte. All diese Dinge waren aus dem Labor, also suchte ich nach allen. Nach einiger Zeit wurde ich ständig überfallen und ausgeraubt und gab dann die Suche nach den Artefakten auf. Dennoch bin ich immer noch der festen Überzeugung, dass mein Freund noch lebt. Wenn ihr selbst auf der Jagd seid, versucht ihr dann Orto zu finden? Ich wäre euch zutiefst verbunden."

Dieb in der Nacht

In diesem Abschnitt begegnen die Spieler der zweiten Partei, der Delegation der Magokratie Nuum.

Die Delegation von Nuum überwacht die Schatten, wodurch sie von den Charakteren erfahren und dass sie den Schlüssel besitzen. Sie folgen den Spielern und erfahren so, wo sie wohnen und planen den Schlüssel zu stehlen. Der Dieb wird in der Nacht zuschlagen, sofern die Spieler zurück in die Gaststätte gehen, um zu schlafen. Hier setzt der Dieb „Die Feile“ ein, um das Schloss zur Kammer der Spieler zu öffnen.

Wenn die Spieler den auf den Verfolger aufmerksam geworden sind [durch eine vergleichende Wahrnehmungsprobe gegen Heimlichkeit], können sie ihm eine Falle stellen, zum Beispiel sich schlafen stellen. Andere Spieler neigen vielleicht eher dazu den Verfolger zu jagen um ihn zu befragen. Ist dies der Fall, versucht der Dieb die Spieler mit dem Artefakt „Das Messer“ in Schlaf zu versetzen.

Wird der Dieb befragt, spricht er ungern [Redegewandtheitsprobe gegen seine GW] über die Delegation der Magier von Nuum und verspricht, wenn die Charaktere ihn laufen lassen, dass er ein Treffen organisiert und eine ehrliche Verhandlungen zu arrangieren. Sind die Spieler nicht bereit ihn gehen zu lassen, bietet er an, sie als Gefangener hinzuführen.

Wenn die Charaktere den Beobachter nicht bemerken, wird er nachts in der Gaststätte in ihr Zimmer eindringen um den Schlüssel zu stehlen. Hier besteht die nächste Möglichkeit den Dieb zu bemerken mit einer vergleichenden [Wahrnehmungsprobe gegen Heimlichkeit].

Gelingt dem Einbrecher der Diebstahl des Schlüssels, werden die Spieler dies am nächsten Morgen feststellen. Nun wird es schwieriger dahinterzukommen wer der Dieb ist.

Durch eine Wahrnehmungsprobe gegen 20 können die Hinweise entdecken um auf die Spur des Diebes zu kommen.

EG Ergebnisse:

1 Ein Obdachloser, der in einer Gasse nahe des Fensters, durch das der Dieb eingestiegen ist, schläft. Dieser lässt sich befragen und kann zumindest eine Richtung angeben in die gestern eine dunkel gekleidete Gestalt gelaufen ist.

2 Eine Spur aus morastigen abdrücken, nahe der Gaststätte, denen man mit einer Überlebenprobe gegen 25 bis zur Delegation von Nuum folgen kann.

3 Eine Fibel, die das Symbol der Delegation von Nuum erkennen lässt, die der Dieb beim Eindringen durch das Fenster verloren hat. Eine Probe gegen Länderkunde Schwierigkeit 15 zum Erkennen, dass es sich um ein Symbol von Nuum handelt.

Hier kann ggf. auch ein Gelehrter aufgesucht werden, um die Information zu erhalten.

Dieb der Delegation

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL
2	5	4	2	3	2	4	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	12	7	19	25	0	19	21

Waffen: Wert Schaden WGS INI Merkmale Reichweite

Typus: Humanider

Fertigkeiten: Akrobatik 18; Athletik 18; Empathie 8; Entschlossenheit 10; Heimlichkeit 20;

Redegewandtheit 10; Schlösser und Fallen 17; Wahrnehmung 13; Zähigkeit 11; Bewegungsmagie 20;

Zauber: Bewegung 0: Stoß; I: Sanfter Fall; Sprung; II: Schwerer Arm; III: Schloss öffnen

Meisterschaften: Akrobatik I: Ausweichen 1; Blitzreflexe; Athletik I: Flinker Verfolger; Sprinter; II:

Hindernisläufer; Entschlossenheit I: Kühler Kopf; Heimlichkeit I: Leisetreter; II: Überraschungsangriff

2;

Merkmale: Feigling, Taktiker

Treffen mit der Delegation

Der Dieb führt die Spieler zum Haus der Delegation. Dort werden sie durch reichgeschmückte Flure in einen Saal geführt. Numischer Prunk ist überall, darunter Gemälde, die darstellen wie Magier über das gemeine Volk regieren.

Als Ansprechpartnerin wird ihnen die Magierin Selira Larusso vorgestellt, welche sie freundlich begrüßt und sie persönlich in ihr Arbeitszimmer führt. Hier gibt es für jeden Charakter und die numische Magierin je einen Stuhl. Auf dem Tisch steht frisches Wasser und eine Schale mit trockenen und geschmacklosen Keksen. Selira bietet allen an, sich frei zu bedienen. Sie selbst schenkt sich von dem Wasser ein.

Die Magierin versucht das Gespräch sehr freundlich und sachlich zu führen. Sie entschuldigt sich für den Versuch den Schlüssel zu stehlen und versichert, dass das Mitglied der Delegation eigenmächtig und nicht im Auftrag gehandelt hat. Sie bekundet weiterhin offenes Interesse an dem Schlüssel und bietet an, ihn käuflich zu erwerben. Sollten die Charaktere dem Dieb "die Feile" und "das Messer" abgenommen haben, werden auch diese Gegenstand der Verhandlungen, als wären sie schon immer im Besitz der Charaktere gewesen.

Selira Larusso

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL
3	3	5	2	5	2	3	5
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	7	35	19	0	19	22

Waffen: Wert Schaden WGS INI Merkmale Reichweite
Körper 6 1W6 5 8-1W6 Stumpf

Typus: Humanoider

Wichtige Fertigkeiten: Arkane Kunde 14, Akrobatik 6, Athletik 9, Diplomatie 15, Empathie 11, Entschlossenheit 14, Heimlichkeit 10, Redegewandtheit 16, Wahrnehmung 12, Zähigkeit 10; Beherrschungsmagie 18, Erkenntnismagie 16

Wichtige Zauber: Beherrschung 0: Einstellung verbessern; I: Moral erhöhen, Verstummen;

II:Gedankenschutz; III: Beherrschung aufheben, Erinnerungslücke;

Erkenntnis 0: Magie erkennen; I: Wahrer Blick

Merkmale: Taktiker

Hinweise:

Wenn die Charaktere fragen weshalb die Delegation nach den Artefakten sucht, erklärt Selira, dass die Delegation ein rein wissenschaftliches Interesse an den Artefakten hat. Sie weiß vom Labor, wenn sie auch zugibt, es nie selbst betreten zu haben. Die Delegation will mehr über die Hintergründe des Experiments erfahren und es ggf. wiederholen.

Sie versucht die Charaktere dazu zu überreden der Delegation den Schlüssel zu überlassen oder ihn zu veräußern.

Wenn die Abenteurer der Delegation misstrauen, da sie versuchte, den Schlüssel zu stehlen, oder den Schlüssel aus Eigennutz oder um Ortos Willen nicht abgeben wollen, warnt Selira die Spieler von den Schatten.

Gehen die Spieler auf Seliras Angebot ein, erfahren sie am nächsten Tag durch eine aufgelöste Seliras, dass der Schlüssel und ein paar weitere Artefakte gestohlen wurden.

Hier besteht die Möglichkeit, eine weitere Gegenpartei einzuführen: „Der Wahrhaftige Zirkel zum Schutz gegen die Elemente des Feuers“. Diese sollte nur im Notfall eingesetzt werden, da ansonsten zu viele Parteien das Spiel unübersichtlich machen könnten. Diese Partei würde das Ziel verfolgen die Artefakte zu sammeln, um sie, zum Schutz der Stadt vor weiteren Schäden, zu vernichten.

Die Spieler könnten auch von der Delegation angeheuert werden die Artefakte zu finden. Das würde ihnen einen Lohn von 2 Lunare pro Tag einbringen. Weitere Auslagen wären Verhandlungssache. Es würde dazu führen, dass Selira mit den Abenteurern gemeinsam im Labor sein möchte, sobald scheinbar alle Gegenstände zusammen sind und nur noch Orto fehlt.

Der Sucher

Der Glasbläser trifft sich mit den Abenteurern, um sie zum *Sucher* zu führen. Hierzu bittet er kurz um den Schlüssel, sofern die Spieler ihn bei sich haben und ihn ihm aushändigen. Ist dies der Fall, betritt Willibert mit ihnen das Labor und öffnet danach die Labortür zur Zuflucht des Suchers.

Beim *Sucher* handelt es sich, um eine Albin mit vernarbtem Gesicht und einer abgetrennten Ohrspitze an ihrem linken Ohr. Ihr Versteck ist in einer gemauerten, unterirdischen Kaverne gelegen. Ein Großteil des Raumes steht unter Wasser und die Luft ist feucht und schwer.

Die Albin stellt sich selbst nur als Sucher vor, sie hat seit Jahren schon Erfahrung mit den Artefakten gesammelt, die in Bezug zum Labor stehen. Sie wird keine Informationen einfach so rausgeben, die ihr wertvoll erscheinen, sondern dafür durchaus einen oder zwei Lunare verlangen.

Sie handelt mit den Artefakten, derer sie habhaft werden kann. Sie kennt die Parteien, die auf der Jagd nach den Artefakten sind und kennt auch die Wirkung der Artefakte. Der Hintergrund, wie die Artefakte entstanden sind, ist ihr hingegen vollkommen egal. Solange keine Partei alle Artefakte hat, kann sie daran äußerst gut verdienen.

Der Sucher

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL
5	3	3	3	4	2	4	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	8	25	21	0	20	22

Waffen: Wert Schaden WGS INI Merkmale Reichweite
 Kurzsword 14 1W6+2 7 8-1W6

Typus: Humanoider

Wichtige Fertigkeiten: Akrobatik 9, Athletik 10, Diplomatie 12, Entschlossenheit 13, Heimlichkeit 10, Redekunst 10, Wahrnehmung 9, Zähigkeit 8; Erkenntnismagie 16; Schicksalsmagie 12

Wichtige Zauber: Erkenntnis 0: Magie erkennen, Magischer Kompass; I: Sicht verbessern, Text verschlüsseln

Schicksal 0: Glück; I: Sechster Sinn

Merkmale: Taktiker

Die Artefakte

Durch die intensive Jagd und den Austausch mit den Parteien, die an den Artefakten interessiert sind, hat die Albin recht umfassendes Wissen über die Artefakte und lässt sich dieses auch teuer bezahlen. Sie verlangt 10 Lunare, dafür erhalten die Charaktere eine Liste der Artefakte die noch nicht im Besitz

der Delegation und der Schatten sind. Gegen einen Aufpreis kann sie auch die Wirkungen der Artefakte mitteilen.

-Der Schlüssel:

Öffnet jede Tür die ein Schloss hat, wenn auch nur ins Labor in der Feenwelt. Aus dem Labor heraus lässt sich jede Tür öffnen, die der Schlüsselträger schon mal gesehen hat.

Alle übrigen Artefakte wirken regeltechnische Zauber.

Die Delegation		
Der Dieb	Die Feile	Schloss öffnen
Selira	Die Fibel	Aura der Kontramagie
	Die Linse	Magie Erkennen
Der Dieb	Das Messer	Schlaf
Die Schatten		
	Die Nadel	Stoß
	Das Siegel	Metall erhitzen
	Das Zündholz	Feuerball
Neutrale		
Ein Bettler	Die Atemmaske	Schattenmantel
Ein Schmied	Den Meißel	Reparatur

Es sind viele weitere Artefakte denkbar. Dem Spielleiter sind keine Grenzen gesetzt. Hier werden lediglich einige vorgestellt, mit denen das Abenteuer gut ausgefüllt und gestaltet werden kann. Zur Schaffung weiterer Artefakte sollte man bedenken, diese nicht zu mächtig zu machen, damit die Spieler nicht von den Parteien überrannt werden.

Es können auch Artefakte weggelassen werden. Lässt man "Die Atemmaske" und "Den Meißel" weg, bleiben nur noch die beiden Hauptparteien übrig.

Kooperieren die Spieler mit einem der Parteien, wird ihnen Zugang zu den Artefakten gewährt. Der Schlüssel ist bereits ein sehr mächtiges Artefakt und das einzige, welches bewusst mit nicht bekannter Magie ausgestattet ist.

Für die sieben, bzw. acht Artefakte müssen eigene Begegnungen kreiert werden. Diese könnten beispielsweise eine Verhandlung mit der Delegation oder ein Einbruch bei den Schatten sein. Diese können den Ideen und Vorlieben der Spielgruppen angepasst werden.

Außerhalb des Labors

Die Spieler können bevor sie sämtliche Artefakte gefunden haben, die Feenwelt untersuchen und dort auf Orto Wirrtopf stoßen, welcher ihnen alles haarklein erzählen kann und ihnen mitteilt, dass nach seinen Berechnungen das Labor ins Diesseits zurückkehrt, sobald wieder alle Dinge an ihrem Platz sind, die während des Experiments im Labor waren. Dies schließt Orto selbst mit ein.

Wenn die Charaktere erst versuchen, alle Artefakte zusammenzubekommen, wie es vom Glasbläser vorgeschlagen wurde, stellen sie fest, dass nichts passiert. Jetzt sollten die Spieler auf die Idee kommen, dass Orto Wirrtopf noch fehlt. Wenn die Spieler nicht von sich aus auf diese Idee kommen, könnte dies durch Die Delegation, den Sucher oder den Glasbläser angestoßen werden.

Orto hielt sich nach dem fehlgeschlagenen Experiment und der darauffolgenden Explosion nur kurz weiter im Labor auf und erkundete die neue Umgebung. Nachdem er festgestellt hat, dass er aus

eigener Kraft die Feenwelt nicht wieder verlassen konnte, entschloss er sich, diese weiter zu erkunden.

Die Feenwelt

Das Labor befindet sich in einer Feenwelt, in der ein magischer Effekt vorherrscht, welcher Schatten und Todesmagie verstärkt wirken lässt. Die übrigen Magieschulen versetzen den Anwender in den Zustand „angsterfüllt“.

Diese Feenwelt hat folgende Merkmale: Nacht, Verdorren, Stillstand

Aus dem Fenster des Labors sieht man jederzeit einen fremden Sternenhimmel, da es stets Nacht ist.

Der Dornenwald

Außerhalb des Labors ist der Weg mit trockenem und brüchigem Laub bedeckt. Knorrige Bäume und kahle Dornenhecken sind die einzige Vegetation, die zu entdecken ist.

Der Weg führt durch einen Dornenwald. Wenn die Charaktere die Dornenranken durchschlagen, werden sie von einem der Dornlinge angegriffen, die den Wald beschützen.

Sollten sie versuchen unversehrt hindurch zu gelangen und ohne die Äste abzuschlagen, ist eine Akrobatikprobe gegen 15 notwendig. Wem die Probe misslingt erhält 2 Schaden.

Mit einer Probe auf Arkane Kunde gegen 20 lässt sich der Glimmer durchschauen und man sieht, dass die Dornenranken gar nicht so dicht gewachsen sind und man diese einfach passieren kann. Der Weg durch das Dornenwäldchen führt auf eine Lichtung, auf der eine kleine Kapelle steht.

Die Kapelle

Das kleine Gebäude war einmal weiß verputzt, doch dieser blättert an vielen Stellen großflächig ab und gibt die grob behauenen Steine frei. Zwei marmorne Säulen flankieren die Tür, die aus schwarzem schwerem Holz gefertigt ist. Die Tür ist nicht verschlossen.

Selbst in dem Gemäuer liegt überall Laub und vertrocknetes totes Geäst. Zum Teil wachsen die knorrigen Zweige durch die bröckeligen Mauern.

In all dem Durcheinander hockt ein Gnom mit einem Notizbuch und schreibt vor sich hinmurmelnd.

Sobald sich die Charaktere bemerkbar machen, oder er sie entdeckt, ist Orto hochofren sie zu sehen und beantwortet gerne alle Frage, die die Charaktere vielleicht noch haben.

Orto kommt erst mit den Abenteurern ins Labor zurück, sobald die sämtliche Artefakte gesammelt haben, da ihm nicht klar ist, was dann mit ihm passieren würde. Er weiß nicht, ob die Auswirkungen des Experiments überhaupt rückgängig gemacht werden können.

Er weiß, welche Gegenstände seit dem Experiment im Labor fehlen und ist der Einzige, der eine vollständige Liste aller Artefakte erstellen kann, jedoch nicht um deren Wirkung weiß.

Ezmareen

Sobald die Charaktere einmal die Kapelle betreten haben, möchte der Herrscher dieser Sphäre die Spieler nicht mehr gehen lassen. Sobald sie sich doch zum Gehen wenden, stellt sich ihnen ein absonderliches Feenwesen in den Weg.

Das Wesen ist knapp 1,70m groß hat silbernes Haar und aschfahle Haut. Die Gesichtszüge sind eingefallen und aus tiefliegenden Höhlen blicken seine Augen auf die Abenteurer. Seine abgemagerten zerbrechlich wirkenden Hände reiben stetig aneinander. Das Geschlecht der Kreatur lässt sich nicht bestimmen, sofern es überhaupt ein Geschlecht besitzt. Die androgynen Züge sind meist ausdruckslos, während es mit den Charakteren spricht.

Es trägt eine graue Hose und eine Jacke, die streng zugeknöpft ist. Stoff und Schnitt lassen sich nichts bekanntem zuordnen. Die Kleidung und auch die ledernen Schuhe wirken alt und brüchig. Das Wesen stellt sich als Ezmareen vor. Es hat an Orto Gefallen gefunden, da er viele interessante Dinge zu erzählen hat. Es macht klar, dass niemand ohne seine Erlaubnis diese Sphäre wieder verlassen darf.

Wenn die Spieler versuchen mit Ezmareen zu reden, schlägt es einen Handel vor: Ezmareen bietet den Charakteren an die Kapelle verlassen zu dürfen, wenn sie sein Rätsel lösen.

Wie bei jedem Feenpakt ist hier auch Vorsicht geboten: Wenn die Spieler es nicht explizit betonen, wird Ezmareen Orto nicht als Bestandteil der Gruppe werten und ihm nicht gestatten zu gehen. Ebenso wenn die Spieler nicht erwähnen, die Feenwelt ohne Gefahren verlassen zu dürfen, werden sie im Wald von Dornlingen angegriffen (Anzahl der Dornlinge mindestens zwei bis zur Charakteranzahl je nach Gruppenstärke). Die SL kann entscheiden, ob Ezmareen das erste Wort eines Spielers als Antwort wertet.

Sollten die Spieler noch nicht alle Artefakte im Labor zusammenhaben, wird Ezmareen sie nur beim ersten Besuch mit einem Rätsel davon kommen lassen. Bei weiteren Besuchen wird er sich ihnen in den Weg stellen und sie gemeinsam mit den Dornlingen angreifen.

Das Rätsel

„Ich bin der Beginn von Ewigkeit.

Das Ende von Seele und Weite.

Der Anfang des Endes.

Und das Ende aller Wege.

-Sprecht. Wer bin ich.“

Lösung: Der Buchstabe E

Ezmareen

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL
4	3	3	2	5	2	3	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	8	7	37	22	0	22	22

Waffen: Wert Schaden WGS INI Merkmale Reichweite

Körper 7 1W6 3 6-1W6 Stumpf

Schattenschwert 13 1W6+5 7 7-1W6 Scharf 2

Typus: Feenwesen

Fertigkeiten: Akrobatik 5; Athletik 8; Empathie 10; Entschlossenheit 14; Heimlichkeit 10;

Redegewandtheit 13; Wahrnehmung 10; Zähigkeit 6; Schattenmagie 21; Todesmagie 18.

Zauber: Schatten: 0:Schattenspiele; I: Schattenmantel; II: Schattenpfeil; III: Schattenbeleben; IV: Schattenrüstzeug (Langschwert).

Tod: I: Schwächeanfall; II: Fluch der Schmerzen; III Lebensraub.

Meisterschaften: Entschlossenheit (I: Eiserner Wille); Schattenmagie (I: Blick in die Dunkelheit; III: Nachtsicht)

Merkmale: Taktiker

Dornlinge

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WILL
3	2	2	4	2	5	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	7	9	15	21	3	23	22

Waffen: Wert Schaden WGS INI Merkmale Reichweite
Dornklinge 16 2W6+2 9 8-1W6 Durchdringung 1
Scharf 2
Dornen 12 1W6+2 4 8-1W6 Durchdringung 1 5m

Typus: Feenwesen, Naturwesen, Pflanze

Fertigkeiten: Akrobatik 11; Athletik 13; Entschlossenheit 14; Heimlichkeit 10; Wahrnehmung 10; Zähigkeit 16; Naturmagie 14.

Zauber: Natur: I: Wachstum; II: Ranken; III: Rankenpfad

Meisterschaften: Klingenwaffen (I: Verwirrung; II Klingenwirbel;) Wurfwaffe (I: Scharfschütze; II: Mehrfachwurf;) Entschlossenheit (I: Eiserner Wille)

Merkmale: Taktiker

Das Experiment

Sobald alle übrigen Gegenstände beisammen sind und Orto das Labor wieder betritt, beginnt das Labor wieder zu erbeben. Orto geht selbstständig vor seinen Schreibtisch und der Raum scheint mit einem sphärischen Kreischen erfüllt zu werden. Wer ein besonders gutes Gehör hat, muss eine Probe auf Entschlossenheit gegen 25 bestehen um nicht vor Schmerz zusammenzubrechen. Auch für jeden anderen sind die nächsten Minuten, in denen das Labor schwersten Erschütterungen ausgesetzt ist, eine Qual.

Plötzlich stoppt alles. Es herrscht Stille und nichts rührt sich.

Ob sie zuerst aus dem Fenster sehen oder die Tür öffnen in jedem Fall befindet sich da Labor wieder in Dakardsmyr.

Das Ausprobieren der Artefakte zeigt, dass diese nun ihre Kraft verloren haben.

Willibert freut sich außerordentlich seinen besten Freund wieder unter den Lebenden zu wissen.

Sollten die Spieler für die Delegation gearbeitet haben, hat Orto dadurch Kontakt zu Selira. Ist dies nicht der Fall sucht Selira ihn später auf, um sich über das Experiment auszutauschen. Orto wird ihr dann erklären, dass das Experiment ein Fehlschlag gewesen ist und man nach seinen neusten Berechnungen keinen Speicher für Arkane Energie herstellen kann.

Belohnung

Die Abenteurer erhalten, abhängig davon wie umfangreich die Artefaktsuche bespielt wurde, mindestens 15 Erfahrungspunkte.

Sie erhalten die erspielten Bezahlungen und Orto Wirrtopf als Kontakt in Dakardsmyr.