



FANWERK
SPLITTERMOND

UNERHÖRTE
FLÜCHE

Inhalt

Die Abenteurer decken eine Intrige in der Baronie Gustavsson in Nyrdfing auf und lüften das Geheimnis eines alten Fluches sowie eines Pavillons in dem unmögliche Ereignisse gehäuft auftreten. Das Brot hier fällt nie auf die Butterseite, Lunare bleiben immer auf der Seitenkante stehen und die Würfel fallen nur auf die eins und die sechs. Bald ist wieder Neumond damit die Baronin Hildegard endlich den Erben gebären kann, den sich der Baron Ceyarl von Gustavsson seit Jahrzehnten wünscht. Ceyarl heuert die Abenteurer an, um nach einer Ruine zu suchen und Indizien und eine Lösung für den Fluch zu finden, der auf Hildegard lastet. Ein Szenario, in dem Glück und Pech nur einen Münzwurf voneinander entfernt sind.

Kategorie: Mysterien/Intrige

Heldengrad: Veteran (derzeit nicht getestet)

Version 1.0

Inhalt

Inhalt	1
Impressum	2
Kurzaufbau	3
Vorgeschichte	3
Das Unglück von Hildegard	3
Das Spiel mit dem Glück	3
Ankunft im verfluchten Wygschayt	4
Anreise und Motivation	4
Der lunare Fluch	4
Der erste Tag in der Baronie	5
Schauplätze in Wygschayt	6
Kirche des Starrekynge	6
Schmiede	6
Wildnis und Ruine	7
Der Weg zur Ruine	7
Die Ruine Hildegards	8
Feenwelt	8
Säulenrätsel	9
Rückreise	10

In der Höhle der Löwin	11
Befragungen	11
Schauplätze im Pavillon	12
Bibliothek	12
Pavillon	12
Splitterneumondnacht	13
Eskalation	13
Finale	13
Anhang	15
Charaktere	15
Kassandra	15
Yennifer	15
Hildegard und die Ruine	16
Ceyarl Gustavsson	16
Cancan Kobchobch	16
Charlotte	16
Dracyana	17
Weitere Charaktere	17
Karten	18

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

universaldilettant
Mit Dank an SeldomFound und Olibino

Illustrationen

[Araniart](#) (Bild im Anhang), universaldilettant, Nomen Nescio
Titelbild: [MichaelGaida](#)

Layout

Daniel Bruxmeier, universaldilettant
basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Kurzablauf

Das Abenteuer ist offen aufgebaut, so dass das Dorf „Wygschayt“, eine Ruine mit ihrer zugehörigen Feenwelt und das Anwesen der Baronie Gustavsson in beliebiger Reihenfolge besucht werden können. Verfluchte Lunare müssen entdeckt und vernichtet werden, damit in Wygschayt wieder Frieden einkehrt. Es gilt einen alten Feenpakt aufzudecken. In der Ruine löst sich das Geheimnis des Paktes, der als Fluch der Kinderlosigkeit bekannt ist. In der Feenwelt können sie der Fee Cancan nach der Lösung eines Säulenrätsels Fragen stellen und

den legendären Spektraldolch finden. Die groteske Umverteilung von Glück und Unglück hat ihren Ursprung in der Schicksalsmagie, die in Ruine und dem Pavillon des Anwesens gewirkt wurde. Überall stecken Hinweise auf die Intrige von der mächtigen Schicksalszauberin Kassandrya, die mit dem Zauber „Zufall Bannen“ kurz vor der Schaffung einer Armee von adeligen Iosaris-Priesterinnen ist. Im Finale können die Helden Kassandrya überführen und verhindern, dass ein Blutbad das Haus der Gustavssons in den Abgrund reißt.

Vorgeschichte

Das Unglück von Hildegard

Baron Ceyarl von Gustavssen heiratet die verfluchte Hildegard, ohne anfangs von ihrem Fluch zu Wissen. Sie kann niemals Kinder bekommen. Wohlwissend lacht sie sich kurzerhand eine Schicksalsmagierin Kassandrya (in der Baronie wird sie meist Kyssa genannt) an, die ihr bei ihrem Vorhaben helfen soll, Nachfahren zu zeugen. Hildegard bringt auch sieben Töchter zur Welt (die älteste Charlotte Gustavsson), aber der ersehnte einzige Sohn und Nachfolger Ceyarls wird nie geboren. Nach einiger Zeit übernimmt die Schülerin Yennifer das Spiel mit dem Schicksal, weil Kassandrya ein schwerer Unfall unterlief. Baron Ceyarl möchte nun Abenteurer anheuern, die nach Hildegards Fluch suchen.

Der Fluch ist eigentlich ein glücklicher Pakt mit dem erratischen Cancan Kobchobch, der der Familie 200 Jahre Glück versprochen hat. Nach 200 Jahren sollen die Frauen keine Kinder bekommen, wo die Ursache des Fluchs vergessen werden soll. Sollten die Verfluchten jedoch keinen Wunsch mehr haben, Kinder zur Welt zu bringen, wird der Pakt gelöst.

Das Spiel mit dem Glück


Kassandrya (Albin, ca. 60) hat ein Netz aus Intrigen gesponnen und verfolgt ihre eigenen Ziele. Dass die Baronin Hildegard nur Mädchen zur Welt bringt, ist kein Zufall, sondern geschieht mittels magischer Manipulation. Zu Neumond ist der Pakt/Fluch so schwach, dass er mittels Schicksalsmagie zeitweilig gebrochen werden kann. Cancan ist mit der Situation auch insoweit zufried-

den, dass er nichts dagegen unternimmt. Die Intrige von Kassandrya hat also keinen Widerstand aus dem Feenreich zu erwarten.

Immer nur Mädchen

Kassandrya will möglichst viele Iosaris-Priesterinnen ausbilden. Deshalb beeinflusst sie das Schwangerschaftsritual mittels zwei aufeinanderfolgenden „Zufall Bannen“ (GRW 253). Der erste liefert das Würfelresultat [20], das sie braucht um die Schwangerschaft von einer entfernten Turmspitze zu beeinflussen, ohne dass sie jemand bemerkt. Mit dem zweiten Zufall Bannen beeinflusst sie den einen Wurf, der entscheidet, ob ein Junge oder ein Mädchen zur Welt kommt.

Yennifer, die keine Priesterin Iosaris ist, führt das Ritual mit einer Variante des „Fluch brechen“ (GRW 229) und mit „Hohe Segnung“ (GRW 233) durch, das im Pavillon unter dem Sternenhimmel durchgeführt wird. Dies ermöglicht Kassandrya freie Sichtlinie, die sie für den Zauber benötigt. Der Pavillon wurde von Kassandrya vorgeschlagen und hatte ursprünglich nur den Zweck, ihr die freie Sichtlinie zu ermöglichen. Durch die ständige Verwendung von Schicksalsmagie wurden im Bereich um den Pavillon Patzer und Triumpfe häufiger, so dass er nun tatsächlich ein besonders magischer Ort ist. Zuvor hat Kassandrya das Ritual alleine durchgeführt, doch dann kam die interessierte Schülerin Yennifer, die



die Kunst des Schicksals lernen wollte. Sie wurde nach einiger Zeit als Strohpuppe eingesetzt. Als sie den Zauber „Zufall bannen“ hörte, wurde sie so manipuliert, dass sie ihre arkane Kunde Probe verpatzte und den Zauber falsch identifizierte. Deswegen kennt auch niemand in der Baronie diesen Zauber, so dass Kassandrya ungestört im Hintergrund herrschen kann. Das Buch mit den hochstufigen Zaubern aus der Bibliothek versteckt sie vor der Familie Gustavsson.

Nachdem Kassandrya fast aufgefliegen ist, besorgte sie ein Artefakt und hat damit einen schweren Zauberpatzer vorgetäuscht. Seitdem fragt niemand mehr, warum sie sich nicht am Ritual zur Schwangerschaft beteiligt. Um Zwietracht zu säen, hat sie mehrere Dutzend verfluchte Lunare in einer verlassenen Schmiede hergestellt und in Wygschayt verteilt.

Ankunft im verfluchten Wygschayt

Anreise und Motivation

Die Hauptmotivation zur Anreise nach Nyrdfing könnte die Legende um die sogenannte Spektralklinge sein, die verschollen ist. Der Zirkel der Zinne oder will, dass nach diesem Artefakt gesucht wird. Auch könnten sie von Aethelfride ov Mersy höchstpersönlich beauftragt worden sein, in dieser Baronie nach dem Rechten zu sehen und den Fluch zu brechen. Die Helden könnten von der Kirche des Starrekyng geschickt worden sein, denn die erwartete Nachricht vom zuständigen Goden ist nicht übermittelt worden (Achtung: hier ändert sich die Szene „Der erste Tag in der Baronie“, da zuerst die Kirche aufgesucht wird).

Die Baronie Gustavsson ist eine kleine Baronie im Süden Nyrdfings, die generell gemieden wird. Eigentlich ist es keine Baronie, denn sie hat nur mehr das Dorf „Wygschayt“ unter ihrer Aufsicht. Im ehemals großen Dorf ist nur mehr die Hälfte der Hütten bewohnt. Die Bewohner sind misstrauisch und feindlich gestimmt (Einstellung ablehnend gegenüber Fremden (Probe -4, GRW. 145)). Die Preise sind überteuert (Normalpreis x4-x6), die Kirche besucht niemand mehr. Kaum jemand spricht untereinander. Das Dorf gilt als gottlos und gottverlassen. Die Menschen, die noch hier leben, können nicht weg.

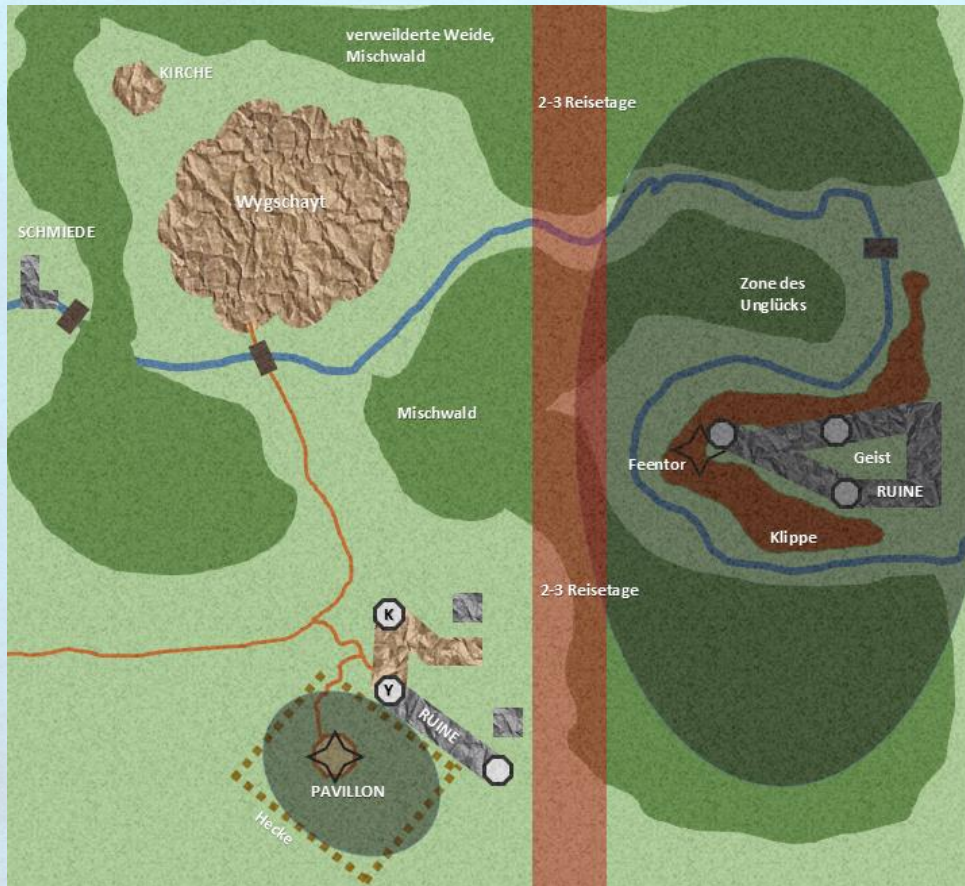
Die Abenteurer sollten zu Abend in das Dorf einreisen, so dass auf der Baronie kein Licht mehr brennt und sie einen Wirten aufsuchen müssen, der sie in der Nacht auch gleich um die Lunare bringen will.

Der lunare Fluch

Die Menschen waren einmal freundlich. Nur sind in diesem Dorf die verfluchte Lunare im Umlauf gebracht worden. Wenn ein Dorfbewohner einen verfluchten Lunar besitzt, dann ist jede Probe um 3 erschwert, außer es steht finstere Gründe hinter der Tat (Rache, Betrug, Herrschaft und Manipulation...), nur dann gibt es keine Erschwerung. Bei besonders bösen Taten (z.B. Ermordung des Vaters um zu erben) gibt es sogar – wenn auch sehr selten – einen Bonus von +3 auf die Probe. Es sind ca. 50-100 Lunare im Umlauf, die über einige Jahre hinweg die Menschen misstrauisch gemacht haben. Ehrliche Gesten scheitern in Wygschayt öfter, unehrliche Gesten sind öfter erfolgreich, so dass sich diese Grundstimmung im Dorf verankert hat. Wenn die Abenteurer Lunare aus Wygschayt ins Inventar aufnehmen, erhält man bei einem Spielleiter-Wurf von 20 einen verfluchten Lunar. Identifizierung der Lunare mittels Arkane Kunde und/oder Geschichte und Mythen gg. 35 (vgl. auch Meisterschaft Artefaktkunde, GRW 105) ist möglich. Hier würde sich eine Sammelprobe anbieten. Sollten die Spieler und Spielerinnen einen verfluchten Lunar erhalten, ist die Quelle der Erschwerung „unbekannt“.

Der erste Tag in der Baronie

Zum Vorlesen oder nacherzählen: Von weitem erblickt man Türme, aus denen man den umliegenden Wald überblicken kann. Vom Dorf kann man das verfallende Anwesen gut sehen. Spinnweben verdecken die einst sehr edel verzierten Fenster. So manche Scheibe ist eingeschlagen. Neben dem Anwesen ist eine hohe Hecke, vor der ein Soldat steht und argwöhnisch in eure Richtung blickt.



Die Baronie ist verarmt – zahlreiche Wunderheiler und Helden haben das letzte aus der Baronie gepresst, der Fluch macht die Gegend verrufen. Im Anwesen gibt es eine größere Bibliothek mit vorwiegend Literatur zur Schicksalsmagie, einen für die Abenteurer verschlossenen Gartenbereich und drei hohe Steintürme. Einen Turm bewohnt Kassandrya (in der Baronie meistens Kyssa), einen bewohnt ihre Adeptin Yennefer, der dritte steht leer. Im Gartenbereich steht ein Pavillon, in dem ein Bett unter freiem Sternenhimmel steht.

Die Helden werden vom Baron begrüßt, der gleich zur Sache kommt. Sie sollen den Ursachen des Fluchs von Hildegard untersuchen (sie bringt nur Mädchen zur Welt) und in die Ruine aufbrechen. Sie können Hilde-

gard befragen, die ihnen mehr sagen kann, am besten sollten sie gleich aufbrechen. Beim Abendmahl oder zur Mittagszeit sitzen Ceyarl, Hildegard, Yennifer, Kassandrya, Charlotte, Dracyana und die anderen Töchter Hildegard zu Tisch. Die Helden erfahren hier von der verfluchten Ruine, in der es spuken sollte. Bis zum nächsten Splitterneumond muss eine Lösung gefunden werden. Der Garten ist für die Besucher verboten. Auf

Nachfragen reagiert Ceyarl gereizt. Die anderen Personen verhalten sich nach einer Vorstellung wortkarg. Charlotte versucht das Thema auf die Einstellung der Helden zum Schicksal hin zu lenken, damit sie möglichst wenig über die Umstände des Auftrags erfahren.

Die eigentliche Intention von Ceyarl ist nicht die Lösung des Fluchs, sondern einen Beweis für Hildegards Verrat. Er vermutet schon seit längerem, dass Hildegard etwas Dunkles ausheckt und der Fluch von ihr willentlich verur-

sacht wurde. Er selbst hat Yennifer als Geliebte und hegt mehr und mehr den Wunsch seine Baroness Hildegard wegen Verrats zu verbannen. Diese Affäre vermutet sein Frau Hildegard bereits seit einiger Zeit. Auch hier ist durch den lunaren Fluch davon auszugehen, dass im Anwesen niemanden vertraut wird und hinter jeder Tat eine Intrige vermutet wird.

Ceyarl wird sie antreiben sich zu beeilen, da die Zeit drängt. In weniger als zehn Tagen ist Neumond und die Reise zur Ruine benötigt für Ungeübte ca. drei Tage. Nun steht den Abenteurern eine Auswahl an Schauplätzen zur Verfügung, die sie besuchen können. Sie können in der Ruine, im Dorf oder in der Baronie nach Hinweisen suchen.

Schauplätze in Wygschayt

Im Dorf gib es zwei wichtige Schauplätze. Die Kirche und die Schmiede von Kassandrya.

Kirche des Starrekynng

Die Kirche des Starrekynng liegt ein wenig abgelegen auf einem Hügel, der das Dorf überblickt. Der alte Goden Syrtaron ist vor mehreren Tagen an Altersschwäche verstorben. Sein Tod blieb bis auf eine Ausnahme unentdeckt – der Wirt hat die Kirche geplündert und den Leichnam liegen lassen. Halbverwest liegt er nun im Bett seiner Kammer. Bei Heilkunde gg. 30 erkennt man die natürliche Todesursache, ansonsten ist er bereits zu verwest um etwas festzustellen.

Bei der Untersuchung kann man den Wirten ausforschen (Straßenkunde, Spuren im Zimmer). Er hat das Tagebuch von Syrtaron gestohlen. Dieses gilt es nun zu besorgen. Der Wirt gibt alles schnell zu und gibt den

Helden, um sie zu beruhigen, das Tagebuch. Im Buch steht, dass Ceyarl Hildegard bezichtigt, ihm den Sohn zu verweigern. Syrtaron solle sie aus der Kirche verbannen, doch Syrtaron hat sich geweigert. Wenn nach Hinweisen zu Yennifer oder Kassandrya gesucht werden, dann findet man die Aussage, dass Yennifer vertrauenswürdig erscheint, weil sie dem unsäglichen Geld entsagt. Auch wird eine dunkle Intrige in diesem Ort vermutet.

Wird Ceyarl des Mordes verdächtigt, sinkt seine Einstellung um eine Stufe. Er gibt zu, dass er Hildegard verbannen möchte, aber niemals einen Goden töten würde. Außerdem habe Syrtaron in seiner Baronie nichts zu sagen und niemand habe sich für den Priester interessiert. Jemand anderes habe den Goden umgebracht. Wenn andere Leute anwesend sind, beschuldigen sie sich gegenseitig.

Schmiede

Vor den Abenteurern erstreckt sich ein verfallenes Haus. Wie viele andere Häuser ist es mit Brettern vernagelt, die bereits zu modern beginnen. Die Schmiede befindet sich etwas abgelegen vom Dorf und Anwesen. Ohne Hinweise können die Helden die Schmiede nicht finden. Der einfachste Weg zur Schmiede zu finden ist durch die Befragung der Dorfbewohner, ob sie eine dunkle Bedrohung fühlen. Ohne Probe verdächtigen alle Yennifer, einige auch Ceyarl oder das gesamte „Adelspack“. Kassandrya kennen sie nicht. Bei Straßenkunde gg. 25 fällt ihnen außerdem auf,

- 0 EG dass aus der Kirche ein fauliger Geruch kommt,
- 1 EG dass der Wirt vor kurzem in der Kirche war und sich verdächtig verhalten hat,
- 2 EG dass sie auch noch am Dorfrand Geräusche gehört haben,
- 3 EG dass sie den westlichen Teil am Dorfrand meiden, aber nicht wissen warum
- 4 EG dass sie glauben, Rauch aus der Schmiede gesehen zu haben,
- 5 EG dass sie dunkle Mächte fürchten, die in der Schmiede ihr Unwesen treiben

Sie können Kassandrya am Abend vor Neumond bzw. am Neumond verfolgen, wo sie in die Schmiede schleicht (hier müssen sie 30 Minuten schleichen bei einem kon-

kurrierenden Wahrnehmungswurf gegen 20). Werden sie entdeckt, geht sie einen Weg um das Dorf.

Wenn man die Schmiede näher betrachtet, kann man erkennen, dass hier jemand einen Eingang mit Brettern verdeckt hat (Wahrnehmung oder Schlösser und Fallen 20). Die Schmiede sieht zuerst völlig normal aus, doch befinden sich innerhalb der Decke allerlei obskure Gegenstände (Wahrnehmung 30 um einen Zwischenstock zu entdecken). im Zwischenstock können die Abenteurer kleine Gerätschaften finden und mit Edelmetallwerkzeuge identifizieren. Sie können sehr gute Schmiedewerkzeuge finden (Schmuckhandwerk +3). Außerdem können sie bei entsprechender Probe Insignien von Iosaris finden (Bücher, Amulette, Lunare) sowie eine Anleitung zur Herstellung von verfluchten Lunaren, die zuvor geprägt werden müssen. Die Helden sollten wissen, dass die Fälschung von Lunaren strengstens verboten ist (Länderkunde gg. 20).

Sollten die Helden Kassandrya verfolgen und sie hier enttarnen, dann wird sie sich erst wehren, wenn sie angegriffen wird. Wenn möglich, wird sie versuchen die Schuld auf Yennifer zu schieben. Sollte sie schon zu einem frühen Stadium enttarnt werden, muss noch der Pakt beendet werden, der Spektraldolch gefunden werden und die Lunare entschärft werden.

Wildnis und Ruine

In der Ruine kann die erhöhte Patzerwahrscheinlichkeit ergründet werden, der Geist von Hildegards Großvater

befragt und der Eingang in die Feenwelt gefunden werden kann.

Der Weg zur Ruine

Vor dem Aufbruch zur Ruine können sie von Kassandrya je 15 Lunare im Voraus pro Person erhalten, wenn ihr die Abenteurer als Gefahr erscheinen. Hier sind je zwei Lunare mit dem lunaren Fluch belegt.

Die Abenteurer suchen die verfluchten Ruinen auf, die leicht zu finden sind und in zwei bis drei Tagen erreicht werden können. Der Weg gestaltet sich schwierig und am ersten Reisetag werden sie von verunstalteten Wölfen angegriffen (Werte wie „Geisterwolf“, GRW 271). Sie haben entstellte Gliedmaßen, sind Albino-Wölfe, zu kleine Köpfe, blinde Wölfe, verwachsene Steinblöcke am Rücken, doppelköpfige Wölfe usw. Beim ersten Blick erkennt man: Die Geschöpfe hatten in ihrem Leben kein Glück.

Zum Vorlesen oder nacherzählen: *Je weiter ihr zur Ruine vordringt, desto unwirtlicher wird die Gegend. Die Vögel klingen unnatürlich, ihre Laute sind klirrend und erinnern nicht mehr an Zwitschern, der Nebel wird dicker, der Fluss bekommt allmählich eine helle grün-giftige Farbe. Krater, in denen kein Kraut mehr wächst, stechen aus dem Nebel heraus. Sie erinnern euch an die Geschichten, die ihr aus den verheerten Ländern gehört habt. Je weiter ihr durch den dichten Wald wandert, desto unklarer wird euer Blick – ihr könnt nicht mehr klar denken. Immer wieder seht ihr Bilder vor eurem geistigen Auge. Ihr seht euch selbst einen Meter weiter vorne stehen. Ihr seht euch selbst stolpern. Und im nächsten Moment passiert es. Ihr stolpert wirklich. Ihr spürt: Irgendetwas stimmt hier nicht. Die Bilder in euren Gedanken lassen sich nur schwer abschütteln.*

Ab diesem Moment beginnen die Patzerregeln. Bei der Überquerung der Brücke bricht die Brücke zusammen. Sie stürzen in den Bach, sollten sie keine Athletik-Probe gegen 15 schaffen. Der Bach ist weitgehend ungefährlich. Die Helden erleiden nur 1W6 Schadenspunkte.

Patzer- und Triumph

In der Zone vor der Ruine und im Pavillon gelten folgende besondere Regeln. Patzer und Triumph werden wahrscheinlicher. Bei der erhöhten Patzerwahrscheinlichkeit handelt es sich um eine stärkere Version des Zaubers Verhängnis (GRW 249). Es gibt drei Zonen.

- Zone um Ruine: „Ein Patzer gilt bei Würfelergbnis bis 7“
- In der Ruine: „Patzer bis Würfelergbnis 11“
- Pavillon: Patzer bis 7, Triumph gilt ab Würfelergbnis von 15.

Dadurch werden die extremen Schicksalsverhältnisse der Umgebung beschreiben. Im Spiel bedeutet dies, dass die Abenteurer immer Mikrovisionen (ca. eine halbe Sekunde bis einige Sekunden in der Zukunft) haben, die entweder verwirren oder – wie im Pavillon – helfen können. Sie dauern immer nur für einen kurzen Augenblick. Bei einem GW von 27 hat die Patzerregel generell keinen Effekt. Durch eine aktive Abwehr, die den GW auf 27 bringt, kann die erhöhte Patzer Wahrscheinlichkeit für 2 Minuten ausgesetzt werden (bei dieser Entschlossenheitsprobe gilt die Patzerregel nicht). Sicherheitswürfe gelten normal und können Pechstrahlen vermeiden (GRW 20).

Die Ruine Hildegards

Zum Vorlesen oder nacherzählen: Die Weg zur Ruine ist anstrengend und ihr versucht, euch nicht zu verletzen. Was unter normalen Umständen eine Leichtigkeit für euch ist, wird hier zur gefährlichen Mühsal. Als ihr den über letzten Klippenvorsprung blickt, seht ihr ein Gesicht, das zu einem wenigen Schritt hohen Baum gehört. Wütend läuft er auf euch zu und brüllt euch fremde Laute entgegen...

[Den Spielern kann man einige Ticks Zeit geben, sich vorzubereiten.]

Zum Vorlesen oder nacherzählen ... als das Wesen stolpert und sich in seinen eigenen Ästen verfängt. Bevor es zu Boden fällt reißt die Rinde ein. Aus seinen Gliedmaßen spritzt braunes dickflüssiges Gelee, das leicht als Harz zu erkennen ist. Das Wesen liegt am Boden und scheint sich zu krümmen.

Das Wesen ist ein Baumwandler (GRW 266) und will die Helden davon abhalten die Ruine zu betreten. Es hat beim Zaubern gepatzt. Sollten die Spieler einen Kampf beginnen, hat der Baumwandler allen Auswirkungen der Patzerstufe „bedrohlich“ (GRW 199). Ansonsten ist das Geschöpf vernunftbegabt und versteht das Anliegen, wenn man eine Sprache zur Verständigung findet.

Als die Ruine erreicht wird, kann man hier die entstellten Wölfe entdecken, die den Abenteuern anfangs begegnet sind (verwachsen mit vermoderten Möbeln oder unbeweglich an Steinmauern gefangen). Die Unglücksrabben patzen genauso oft, wie die Abenteurer (die, die überlebt haben, sind deshalb meist stärkere Wölfe). Den Abenteuern fallen im ruinösen Schloss entweder Teile

der Decke vor die Füße, tote Raben ins Gesicht oder brechen durch den Steinboden. Bei verpatzten Orientieren-Proben verirren sie sich. Sie sollen jedenfalls merken, dass auf dem Boden ein mächtiger Fluch lastet und jede Probe eine erhöhte Gefahr darstellt.

Die Abenteurer können mit dem verstorbenen Großvater reden und herausfinden, dass der Fluch von Hildegard Kinderlosigkeit ist, solange sie sich ein Kind sehnlichst wünscht. Dazu müssen sie in der Nacht nach Geistern suchen und einen geisterhaften Krieger besiegen oder überzeugen (GRW 271), und seine Wut bändigen. In einer Statue einer Fee (Cancan) ist anderenorts etwas kryptisch eingeschrieben: „Wünsche keine Kinder, so werden ...“. Der Rest, ...“sie kommen“ ist unleserlich.

Mit einigem Glück können sie in der Bibliothek - das sich von den anderen vermoderten Dingen abhebt - ein Zauberdokument finden. Hier sind hochstufige Niederschriften der Schicksalsmagie enthalten. So ist in dem Buch der zentrale Spruch „Zufall bannen“ enthalten. Dieses Buch fehlt in der Bibliothek des neuen Anwesens. Alles andere wurde kopiert und übertragen (wenn vorher recherchiert wurde, fällt auf, dass die Bibliothek den identischen Buchbestand hat). In einem weiteren Buch kann man Vermutungen finden, dass extensiver Gebrauch von Schicksalsmagie in der Nähe von Feenwelten, das Gefüge der Zeit aus dem Gleichgewicht bringen könnte. Außerdem kann man die Familiengeschichte nachlesen.

Feenwelt

Das Geisterwesen verrät den Abenteuern auch, dass es einen Zugang zur Feenwelt gibt. Sie müssen von dem höchsten Turm in einen tiefen Abgrund springen, dann gelangen sie in die Feenwelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Wagemutig springt ihr in den Abgrund und stürzt hinunter. Ihr werdet immer schneller. Als ihr eure geschlossenen Augen wieder öffnet, steht ihr auf grasweichem Boden, der Brausen des Windes aber bleibt. Ein zwei Schritt breiter goldener Weg neigt sich zur Seite und neigt sich hinunter und windet sich wieder in die Höhe. Dieses Muster wiederholt sich bis zum Horizont. Ein zweiter Weg scheint sich einige Meter ebenfalls mit dem gleichen Muster um eine gemeinsame Linie zu drehen. Wenn ihr einen Schritt macht, dann scheint sich die Umwelt zu drehen, aber ihr selbst dreht euch nicht. Am Horizont seht ihr, wie Vulkane wachsen und

vergehen, wie Ozeane entstehen und sterben, wie Wolken an Bergen zerschellen. Alles geschieht im Zeitraffer. Die Natur, die Entstehung der Welt scheint sich hier immer wieder zu wiederholen. Der Splittermond explodiert und setzt sich nach einigen Sekunden von selbst zusammen, nur um erneut zu explodieren. Eines ist gewiss: Ihr habt die Feenwelt erreicht.

Die Feenwelt hat **Schicksal** als Leitthema, die ständige Wiederholung von Naturereignissen hat keinen Zusammenhang zur tatsächlichen Geschichte von Lorakis. Die goldenen Wege sind als Doppelhelix angeordnet, wo die Schwerkraft nicht zu gelten scheint. Wer von einem Weg hinunterspringt, der landet weich auf dem anderen Weg. Wenn sich die Helden entfernen, dann sehen sie, wie das Gegenüber auf dem Weg entgegen der Schwerkraft auf dem Kopf steht. Nachdem die Abenteurer eini-

ge Minuten in eine Richtung gegangen sind, erscheint am Horizont eine größere Ebene aus geschwungenen Wegen, wo sie eine Fee am Randbereich der Rätslebene erwartet.

Sie können mit Cancan Kobchobch sprechen, die den Pakt geschlossen hat (200 Jahre Glück für die Familie, danach aber der „Fluch“). Die Fee ist sehr erratisch – die eine Sekunde ist sie gut drauf, dann ohne Grund – sogar im selben Satz noch, wird sie wütend oder traurig. Das Verhalten ist fast vollständig zufällig. Die Fee gibt ihnen ein Rätsel auf. Für jede zusätzlich erleuchtete Statue dürfen sie eine Frage stellen, die ehrlich, aber möglichst kurz beantwortet wird. Je besser sie beim Rätsel abschneiden, desto freundlicher wird die Fee.

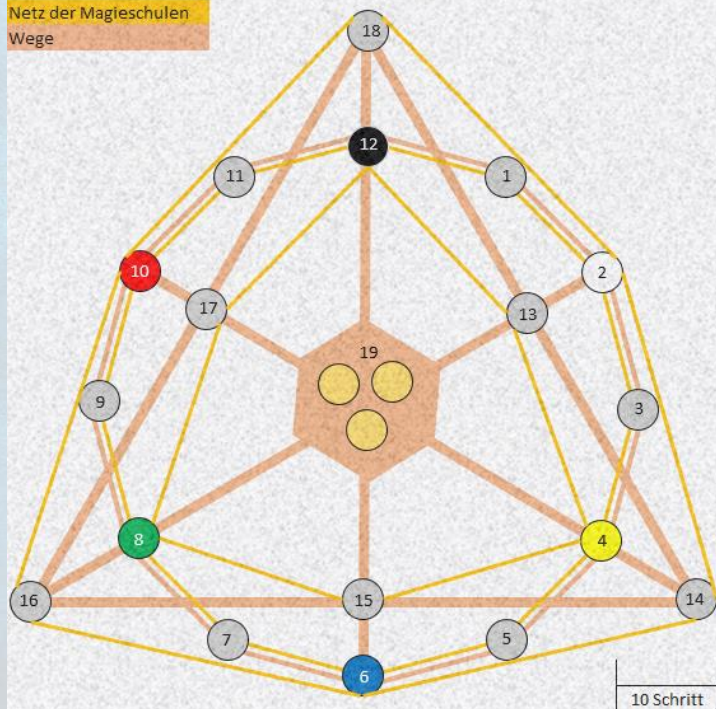
Wenn sie fragen, ob Kassandrya die Schuldige oder verantwortlich für die Kinderlosigkeit ist, wird die Fee mit „Nein“ antworten. Denn dies ist nach Ansicht der Fee der Pakt. Wenn sie fragen, wer die vielen weiblichen Geburten bewirkt, oder wer sich hier direkt einmischt, dann ist die Antwort bei Kassandrya und Yennifer „Ja“. Bei „Wie kann man den Fluch lösen?“ wird als Antwort „Nur Hildegard kann“ zurück geworfen. Als Spielleiter sollte man den genauen Wortlaut der Frage achten, denn die Fee ist sehr verschlagen. Bei guten Proben auf Empathie kann man Hinweise bekommen, warum die Fee so antwortet.

Säulenrätsel

In einem großen Gelände stehen 21 Säulen, die durch Wege miteinander verbunden sind (18 allein stehende und drei goldene, die gruppiert sind). 6 Säulen sind bereits aktiviert. Insgesamt gibt es 12 Säulen, die erleuchtet werden können. Daneben kann man ein zusätzliches Rätsel lösen. Cancan deutet im Laufe des Rätsels an, dass sie als Belohnung des Rätsels eine mächtige Ritualwaffe aushändigt (den Spektraldolch). Jede leuchtende Säule repräsentiert eine Magieschule und ist als Essenz transportierbar. Durch eine Arkane Kunde Probe erkennt man, dass die Essenzen mit einer Magieschule korrespondieren, bei einer zusätzlichen Probe wird die korrespondierende Magieschule erkannt.

Eine Person kann eine Essenz aufnehmen. Eine Säule, die aktiviert wurde, bleibt aktiviert. Wird die richtige Essenz auf das Podest der Säule gelegt, wird die Säule aktiviert. Man kann sie danach beliebig oft nehmen. Wenn von aktivierten Säulen eine Essenz genommen wird, erscheint sie nach mehreren Sekunden erneut. Wird die Essenz fallen gelassen, oder auf eine falsche Säule gelegt, erlischt sie. Wenn man sie auf den Horizont wirft, wird die Atmosphäre entsprechend der Magieschule geändert. Trägt man Wasser, sieht man die Umgebung als Meer, trägt man Wind befindet man sich in Wolken. Bei abstrakten Magieschulen (z.B. Bann) sieht man nur Farben (z.B. Fraktale).

Säulen
Netz der Magieschulen
Wege



Magieschule			Essenz	Essenz
1 Illusion	12	2	Schatten	Licht
2 Lichtmagie				
3 Erkenntnis	2	4	Licht	Wind
4 Windmagie				
5 Bewegung	4	6	Wind	Wasser
6 Wassermagie				
7 Natur	6	8	Wasser	Fels
8 Felsmagie				
9 Kampf	8	10	Fels	Feuer
10 Feuermagie				
11 Tod	10	12	Feuer	Schatten
12 Schattenmagie				
13 Beherrschung	12	4	Schatten	Wind
14 Heilung	2	6	Licht	Wasser
15 Verwandlung	4	8	Wind	Fels
16 Bann	6	10	Wasser	Feuer
17 Schutz	8	12	Fels	Schatten
18 Stärkung	10	2	Feuer	Licht
19 Schicksal				

In 2 Säulen werden je 2 Essenzen hinzugefügt
Die dritte Säule gibt ein Ergebnis aus
Für Schicksalsmagie müssen alle 6 Grundelemente in die Säulen eingefügt werden (z.B. mit 3,7,11 oder 1,5,9)

unmöglich	2	8	Licht	Fels
unmöglich	4	10	Wind	Feuer
unmöglich	6	12	Wasser	Schatten

Die goldenen Säulen in der Mitte sind besonders. Hier können zwei Essenzen miteinander kombiniert werden. Essenzen, die zwischen zwei anderen Essenzen auf der orangen Linien liegen, lassen sich erfolgreich kombinieren. Bei korrekter Kombination erscheint auf der dritten Säule die Lösung. Z.B. [Wasser] + [Wind] = [Bewegung], aber auch [Bewegung] + [Natur] = [Wasser]. Das Element kann beliebig oft genommen werden, wenn die Essenzen nicht entfernt werden. Bei ungültigen Kombinationen erscheint keine zusätzliche Essenz: Bsp.: [Wasser] + [Schatten] oder [Bewegung] + [Wasser] ergibt nichts.

Schicksalsmagie lässt sich aus Fragmenten aller sechs Grundelemente synthetisieren. In der Mitte müssen nun drei kombinierte Essenzen synthetisiert werden, damit man die letzte Schule erhält (z.B. [Erkenntnis] + [Natur] + [Tod] = [Schicksal] oder [Illusion] + [Bewegung] + [Kampf] = [Schicksal]). Bei der Lösung des Schicksalsmagie-Rätsels erhalten sie den Spektraldolch von Cancan.

Sollten drei Essenzen auf den goldenen Säulen abgelegt werden, die keine gültige Kombination abbilden, erlö-

schen alle drei Essenzen. Das Rätsel kann jederzeit beendet werden.

Spektraldolch

Der Spektraldolch (Wert 500 Lunare) ist ein verloren gegangenes Artefakt, das die Macht von 6 Elementen in sich trägt. Er ist durchsichtig und schimmert in allen Farben des Regenbogens. Obwohl er unzerstörbar ist (Relikt 6), ist es als Waffe ungeeignet. Stattdessen ist der Dolch ein Strukturgeber, der je einen Grad 1 Zauber der Elemente Fels, Feuer, Licht, Schatten, Wasser und Wind in sich trägt.

- Felsgeschoss (GRW 228)
- Flammende Waffe (GRW 229)
- Lichtkugel (GRW 236)
- Dunkelheit (GRW 225)
- Wasser finden (GRW 251)
- Leichtigkeit (GRW 236)

Rückreise

Am Ende werden die Helden gefragt, ob sie wieder zurück in das Schloss der Baronin wollen, oder ob sie im verfluchten Teil landen wollen. Wenn sie die Ruine wählen, kommen sie vor der Ruine unversehrt heraus, jedoch verlieren sie zwei bis drei Tage an Rückreisezeit, ansonsten stürzen sie auf das Pavillon.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Cancan bewegt seine Hand emotionslos hin und her. Als ihr das nächste Mal die Augen öffnet, könnt ihr gute vier Schritt unter euch einen Pavillon sehen. Ihr seid in der Luft und befindet euch im freien Fall. In kleinen Visionen seht ihr, wie ihr entweder im Bett, auf dem Pavillon oder auf dem Boden landet. So wie ihr in die Feenwelt gekommen seid, so verlasst ihr sie auch wieder: In der Luft und in Todesangst.

Die Helden stürzen von ca. 5 Metern Höhe auf das Pavillon (Sturzschaden vgl. GRW 174). Jedem steht eine Akrobatik-Probe gg. 20 zu, um sich auf das sichere Bett zubewegen. Man beachte, dass im Bereich des Pavillons immer noch die Regeln für Patzer und Triumph gelten (besondere Regel: Pavillon Patzer gelten bei 2-7; Triumphe bei 13-20).

Bei...

- einem Patzer erleiden sie Sturzschaden der Stufe 3.
- misslingen sowie Verzicht auf eine Probe erleiden sie Sturzschaden 3W6+9, sowie Verwundet 1 und Blutend 1.
- 0 EG landen sie auf dem Dach des Pavillons und erleiden einmal den Sturzschaden der Stufe 2, danach fallen sie auf dem Boden und erleiden Sturzschaden der Stufe 1.
- 1 EG ist es Sturzschaden der Stufe 2. Sie können sich am Balken des Pavillons halten und hinunterklettern.
- 2 EG landen sie auf dem Bett mit Sturzschaden der Stufe 1.
- 3 EG erleiden sie keinen Schaden.
- einem Triumph können sie einen Mitstreiter auffangen (deren Ergebnis verbessert sich um eine Stufe).

Als Spielleiter kann man z.B. Yennifer oder eine Wache zu Hilfe kommen lassen, sollte die Gruppe stark verletzt sein. Kein Charakter sollte bei diese Szene sterben. Sollte jemand unter die Stufe „totgeweiht“ kommen, verliert die ganze Gruppe einen ganzen Tag, der für Regeneration und Heilung aufgewendet werden muss.

In der Höhle der Löwin

Neben dem Besuch der Dorf oder der Ruine steht es den Abenteurern frei, im Anwesen nach Hinweisen zu suchen. Sie können die Bibliothek aufsuchen, den Pavillon durchsuchen und die anwesenden Charaktere befragen.

Ein Einbruch in die Zimmer von Yennifer oder Kassandrya ist möglich. In Yennifer Zimmer finden sie kaum Besitztümer. In Kassandryas Zimmer finden sie 25 verfluchte Lunare. Alternativ kann man über das Dach des Anwesens einbrechen.

Befragungen

Bei Befragungen sind den Helden ausnahmslos alle Personen nicht wohlgesonnen (-4 bis manchmal sogar -6 als Reaktion, GRW 145), da Kassandrya erfolgreich Zwietracht gesät hat. Yennifer (nur -2 auf Proben) ist ein wenig positiver gesinnt, da sie Geld ablehnt und demnach auch keine Lunare besitzt. Bei geschicktem Verhalten kann sich die Reaktion der Charaktere wesentlich verbessern. Pro Tag sollten insgesamt 8 soziale Proben pro Abenteurer als Richtwert genügen.

Bei Befragung der umliegenden Bevölkerung oder der Dienerschaft können sie ähnliches erfahren (auch von Gerüchten über einen Fluch, der auf der Baronin lastet). Allerdings sind sie schlecht informiert und machen Feen, Untote, die Nachbarn, die eigene Familie, oder die Götter dafür verantwortlich, die sie verlassen haben. Außerdem wissen sie einiges über Ruine – z.B. dass dort eine Abenteurergruppe verstorben ist, weil ihr Magier sie gezaubert hat.

Von Hildegard Gustavsson erfahren sie:

- Sie leidet an einen Fluch
- Sie kann keine Kinder bekommen
- Ihre Hofmagierin hilft, dass der Fluch zumindest zeitweilig gebannt wird
- Sie hat Angst, dass sie bald verbannt wird
- Yennifer ist Schicksalsmagierin
- Kassandrya ist Schicksalsmagierin
- Sie hat von dem Spektraldolch gehört; er ist tatsächlich in ihrer Baronie verschwunden
- Bei sehr guter Probe/gutem Geschick wird verraten, dass sie vermutet, dass eine Intrige von Yennifer gegen sie gesponnen wird
- Kassandrya zaubert schon lange nicht mehr und lebt zurückgezogen

Von Kassandrya erfahren sie:

- Wenn die Abenteurer über Kassandrya diskutieren, fallen ihnen einige Details nicht ein und ihre Gedanken werden unklar, so als ob sie vergessen würden, was sie gesagt hat. Auch andere scheinen sich nicht an sie zu erinnern. Wenn sie Kassandrya ansprechen, wird sie sagen, dass es ihre Bürde als Seherin ist, dass alle um sie herum, sie und ihre Taten vergessen.
- Während man mit ihr redet, wirft sie einen Lunar mit dem Daumen in die Höhe, der auf ihrer anderen Hand landet. Egal ob beim Essen, oder beim Ritual. Die Münze wird ständig in die Höhe geworfen. Bei Nachfrage erfährt man, dass es ihr Glückslunar ist.
- Ceyarl will Hildegard verbannen
- Ceyarl hat ein Verhältnis
- Hildegard sollte Charlotte zur Baronin ernennen
- Lüge: Sie will den Helden helfen und ist wirklich dankbar
- Sie hatte einen magischen Patzer vor Jahren, der ihr Gesicht entstellte. Seitdem ist Yennifer Hofmagierin.

Von Yennifer erfahren sie:

- Kassandrya ist ihre Lehrmeisterin
- Sie erläutert bei Nachfrage den Fluch der Kinderlosigkeit
- Sie gibt einen Abriss des Rituals (Fluch brechen, Segen, Neumondnacht unter freiem Himmel)
- Es gab vor Jahren einen Unfall von Kassandrya, die seitdem zurückgezogen lebt
- Dem Pavillon werden magische Kräfte nachgesagt (extremen Ergebnissen sind gehäuft)
- In den letzten Zeit(seit einige Jahre) erscheint ihr die Magie des Pavillons immer mächtiger
- Bei sehr guter Probe verrät sie, dass sie ein Verhältnis mit Ceyarl hat
- Wird sie angesprochen, ob sie Priesterin Iosaris ist, verneint sie verwundert

Von Ceyarl Gustavssen erfahren sie:

- Hildegard verheimlicht etwas. Er vermutet, dass Hildegard eine Intrige plant.
- Er weiß zwar vom Fluch, aber nichts Genaues.
- Er plant Hildegard zu verbannen, und er gegen den Wunsch des Goden Sytaron handeln wird (Auf die Kirche hält er nicht allzu viel)
- Wird er des Mordes an Sytaron beschuldigt, sinkt seine Reaktion um 1.
- Man bekommt eine Genehmigung die Gemächer zu durchsuchen
- Bei sehr guter Probe: Yennifer ist die Affäre, er liebt sie nicht, sie kann aber Jungen zeugen
- Wenn ihm Informationen zugetragen werden, die eine Person belasten, sagt er nur, er wird sich etwas überlegen, nachdem die Helden von der Ruine zurückkommen.

Von Charlotte erfahren sie:

- Sie haben hier nichts verloren und sollten besser gehen
- Schicksalsmagie ist hier überall; selbst sie ist eine Adeptin von Kassandrya
- Sie will Nachfolgerin und Baronin werden
- Gründe warum Ceyarl einen Sohn will
- Bei sehr guter Probe/Argumenten erfährt man, dass sie Priesterin des Iosaris ist, sie es aber wegen den vielen Neidern geheim hält
- Auch andere Töchter sind Priesterinnen

Schauplätze im Pavillon

Bibliothek

Den Abenteurern steht es frei in der Bibliothek zu recherchieren. Sie ist neben dem Speissaal der einzige Raum, der nicht vernachlässigt wurde. Man kann Informationen über arkane Schicksalsmagie, dem verrückten Feenwesen Cancan, schicksalhafter Gotteswirken, der Geschichte der Baronie und Mythen über die Spektakelringe finden. Identische Kopien aller Bücher finden sich in der Ruine. Die Originale in der Ruine gelten als verflucht (bei Nachfrage kann Hildegard das bestätigen). Wenn explizit im Fachbereich Schicksalsmagie nach fehlender Literatur gesucht wird, kann mit einer Probe gg. 20 erfahren werden, dass ein Buch fehlt. Von der vierbändigen Enzyklopädie „des Messers Schneide – Glück, Schicksal und Vorsehung“ fehlt der dritte Band, in dem alle Grad 5 Zauber der Schicksalsmagie eingetragen sind. Der vierte Band befasst sich mit den Konsequenzen und philosophischen Problemstellungen von der Manipulation der Zukunft, wie Hellseherei usw. Das fehlende Buch kann als wichtiger Hinweis gelten, dass hier von innen heraus etwas manipuliert wurde.

Pavillon

Der Pavillon ist in der Nacht unbewacht, so dass sie die besonderen Patzerregelungen untersuchen können. Da auch im Pavillon Schicksalsmagie gewirkt wurde, hat sich auch hier eine intensive Verbindung zur Feenwelt entwickelt, die bezogen auf Glück und Pech, in beide Richtungen wirkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: Als ihr den verbotenen Garten betretet, könnt ihr ein Pavillon erkennen, in dem in der Mitte ein reich verziertes Bett steht. Die Dachkonstruktion besteht nur aus einigen Brettern, ihr könnt durch das Dach in den Himmel blicken. Als ihr euch nähert beginnt euer Blick unklar zu werden – ihr könnt fast nicht mehr klar denken. Immer wieder seht ihr Bilder vor eurem geistigen Auge. Manchmal sind es triumphale Erfolge, manchmal grausame Misserfolge. [Heldennamen] fällt eine Münze aus der Tasche. Sie rollt in Richtung Bett und bleibt auf der Seitenkante stehen. Ihr spürt eine besondere Aura dieses Ortes, aber auch eine unnatürliche Gefahr, die sich ausbreitet.

Je nachdem welche Proben sie würfeln, können sie zum Beispiel ein Versteck mit hundert Lunaren finden, das Bett mit der glühenden Kohle am Boden eines Feuerplatzes ansengen, eine Vase zerstören, sich plötzlich an fern vergangene Dinge erinnern, wertvolle Kräuter in der Nähe finden, stolpern etc. (Patzer 2-7; Triumph 15-20)

Splitterneumondnacht

Der letzte Teil des Abenteuers spielt sich in der Baronie ab, wo die Situation für die beteiligten eskaliert, sollten die Helden nicht eingreifen. Die Abenteurer haben bis

zu 6 Tage bis Neumond Zeit, im schlechtesten Fall haben sie keine Zeit bis zur Neumondnacht mehr.

Eskalation

Am Tag der Abreise zur Ruine wird Kassandrya aktiv, je nachdem wie erfolgreich die Abenteurer waren, die Rätsel zu lüften, und wie offen sie Kassandrya gegenüber sind. Sie wird jedenfalls versuchen, einen Skandal hervorzurufen, während die Helden abwesend sind.

Bei der Ankunft – vor allem durch die Manipulation von Kassandrya – macht Ceyarl in Anwesenheit der Beteiligten die Liebelei mit Yennifer öffentlich und macht bekannt, dass er Hildegard sofort verbannen wird. Wenn die Helden über die Feenwelt gekommen sind, müssen sie sich außerdem einigen unangenehmen Fragen stellen, warum sie im verbotenen Garten aus der Luft gefallen sind.

Ceyarl will Nägel mit Köpfen machen Ein Sohn muss her! Er dankt den Abenteuern und sieht seine Augen geöffnet, dass er nicht länger warten kann. Er werde Hildegard des Hochverrats überführen (ohne Beweise

natürlich). Je nach Wissen der Abenteurer und ihrem Verhalten gegenüber Ceyarl, können sie ihn überzeugen, Hildegard noch eine Chance zu geben, einen Jungen zur Welt zu bringen. Wenn Ceyarl kein Vertrauen zu den Abenteuern hat, macht er seine Ankündigung ohne die Anwesenheit der Abenteurer.

Hildegard kommt in der Nacht zu den Helden und fragt sie um Hilfe. Yennifer habe Ceyarl verhext und es müsse etwas gegen Yennifer unternommen werden. Sie muss unschädlich gemacht werden. Die Helden können Yennifer konfrontieren, die nichts von dem Outing von Ceyarl wusste, und ein schlechtes Gewissen wegen der Affäre mit ihm hat. Bei höflicher Verhaltensweise Yennifer den Helden zu helfen. Auf der anderen Seite können sie aber auch Yennifer zur Feindin haben, die den Anschuldigungen von Ceyarl Glauben schenken könnte.

Finale

Je nach Zeitfenster können noch weitere Nachforschungen angestellt werden. Zu Splitterneumond können die Abenteurer die Intrige vollends aufdecken. Yennifer schlägt am Tag des Rituals vor, dass es (am besten verdeckt) von den Abenteuern überwacht wird, wenn die Helden mit ihr kooperieren. Einige Stunden vor Mitternacht beginnt Yennifer das Ritual, um die Schwangerschaft zu fördern. Kassandrya versteckt sich auf ihrem Turm und führt im Geheimen ihren Ritus durch, wo sie natürlich entdeckt werden kann.

Folgende Ergebnisse sind möglich:

- Die Helden schaffen es nicht Ceyarl zu überzeugen können Kassandrya nicht überführen.

In diesem Fall wird das Ritual normal durchgeführt, nur Yennifer ist die Bettgespielin. Nach dem Ritual der Neumondnacht schleicht sich Hildegard in den Pavillon und tötet Yennifer, sollten die Helden nicht zur Stelle sein. Hildegard wird verbannt, Ceyarl stirbt einige Monate später an ungeklärten Umständen. Ein mächtiger Iosaris-Kult in Wygshayt entsteht.

- Die Helden überzeugen Ceyarl, Kassandrya wird nicht überführt:

Das Ritual findet normal statt. Eine weitere Tochter wird geboren. Die Ehe von Ceyarl und Hildegard zerbricht werden der Affäre, aber niemand wird verbannt. Eine Keimzelle Iosaris entsteht, die jedoch kleiner ist.

- Kassandrya wird auf frischer Tat ertappt, an der Problematik des Kinderwunsches ändert sich nichts. Hildegard darf bleiben, auch wenn Yennifer nun die neue Partnerin von Ceyarl ist.
- Hildegard wird überzeugt, dass sie den Pakt von sich aus lösen kann, Kassandrya bleibt unentdeckt. Es wird ein weiteres Mädchen geboren. Yennifer und Kassandrya werden verbannt.
- Der Pakt wird gelöst, Kassandrya wird als Schicksalsmagierein enttarnt. Ein Sohn wird geboren, aber die Tochter erhält die Agenden, da der Sohn viel zu spät geboren wird.

Wenn sie Kassandrya enttarnen, können sie sie entweder bekämpfen (um es spannender zu machen unterstützen sie die Töchter Hildegards oder einige Geisterwesen). Oder, um es eleganter zu lösen können sie Kassandryas Glückslunar wegnehmen und sie überzeugen, dass diese Intrige kein gangbarer Weg ist. Ob sie endgültig mit ihrem Wirken aufhört, liegt in der Hand des Spielleiters, da Iosaris sicher Wege findet, eine wichtige Priesterin zu schützen und in Sicherheit zu bringen.

Zusätzlich können Helden die verfluchten Lunare aus der Stadt schaffen und vernichten. Eine schwierige Aufgabe, weil es davon abhängt, wie die anderen Bausteine gelöst wurden. Niemand würde freiwillig Lunare herschenken, wenn die Situation so feindselig wie in Wygschayt ist. Sollten die Abenteurer weiterhin verfluchte Lunare mittragen, so hält der Effekt einige Wochen an, weil sie die Lunare irgendwann einmal auf ihrer Heldenreise ausgeben. Unter einigen Gelehrten erzählt man sich auch, dass die Kräfte der Lunare schwächer werden, sollten sie aus dem Einflussgebiet Iosaris gelangen.

Belohnungen

- **Intrige** (maximal 6 EP)
2 EP Basisbelohnung, je. 15 Lunare p.P.
1 EP wenn Mord an Yennifer von Hildegard verhindert wird
3 EP Belohnung bei Enttarnung von Kassandrya, + leerstehende Schmiede, die von Kassandrya im Geheimen benützt wurde (Zuflucht 4)
- **Lunarer Fluch** (maximal 3 EP)
1 EP bei Identifizierung des lunaren Fluchs
3 EP bei Beseitigung des lunaren Fluchs
+Fest
+Ansehen +1 p.P.
- **Pakt** (maximal. 3 EP)
1 EP bei Besuch der Feenwelt
3 EP wenn der Pakt gelöst wird
+ 50 Lunare p.P. (bei 20 ist ein verfluchter Lunar dabei, falls die Lunare nicht beseitigt wurden)
+ Spektraldolch, falls das Rätsel komplett gelöst wurde



Kassandryas Traum ihrer eigenen Iosaris-Sekte (Autor: [Araniart](#); Quelle: [deviantart.com](#); unverändert)

Anhang

Charaktere

Kassandrya

Kassandrya (Albin, ca. 60 Jahre, wunderschön, vernarbt, verbittert, Priesterin Iosaris) hat trägt einen silbrig glänzenden Umhang und spielt ständig mit ihrem Grlückslunar. Sie stammt aus dem mertalischen Städtebund. Man sah in ihr das Talent für das Schicksal, so dass sie in den Künsten der Schicksalsmagie unterrichtet wurde. Sie kannte *Divina Banat* (WELT 217) seit Jahren. Ihre Gabe als Seherin war gleichzeitig ihr Fluch. Soviel sie redete und prophezeite – sie wurde nicht gehört und oft vergaß man sogar ihren Namen. So wollte sich aber in die Belange der Menschheit einmischen. Anders als Divina akzeptierte sie ihr Schicksal nicht. In der Mediatorengilde (WELT 215), wo sie Jahrelang wirkte, kennt sie heute niemand mehr (auch Divinia kann sich nicht an Kassandrya erinnern). Von ihrem Schicksal frustriert, wollte sie nach Tir Durghachan um sich als Geisterseherin zu verdingen. Auf der Durchreise zu Nyrdfing änderten sich ihre Ziele, als sie den Iosaris-Kult kennen lernte (Aspekte: Herrschaft, Rache, Licht/Dunkel), der in weiten Teilen Dragoreas verboten ist. Seitdem glaubt sie, dass die Göttin Iosaris Kassandrya Gehör verschaffen kann. Doch auch im Kult wurde sie ignoriert, so dass sie den Kult im Streit verließ.

In ihrer Zeit im Iosaris-Kult hat sie von der verfluchten Hildegard erfahren. Seitdem will sie hier ihre adeligen Adeptinnen ausbilden. Diese sollen ihre Macht vergrößern, denn dem Adel stehen alle Türen offen. Kassandrya ist nur blass in Erinnerung geblieben, sie wird ständig vergessen und niemand glaubt ihren Prophezeiungen. Durch ihre schicksalsmagischen Kräfte und der Gabe Iosaris kann sie nun in ihrem Interesse Intrigen schmieden um ihre Ideen zu verbreiten.

Die Baronie von Gustavsson dient ihr also als Ausgangspunkt, wo sie den Fluch der Kinderlosigkeit ausnutzt und durch Schicksalsmagie die Geburt von Männern verhindert und ihre zukünftigen Priesterinnen ausbildet. Sie besitzt ein Artefakt (+3 auf Schicksalsmagie) – ein Lunar, der Iosaris geweiht ist und der als Vorlage der verfluchten Lunare gilt. Kassandrya ist geschickte Schmiedin, so dass es gelernt hat, Lunare zu fälschen. Sie besitzt ebenfalls einen Ring, der ihr ermöglicht einen Feuerzauber zu sprechen, den sie bisher nur einmal angewendet hat, um einen Zauberpatzer zu simulieren („Feuerball“ GRW 228).

Kassandrya

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
8	3	5	1	8	3	4	6
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	8	6	53	24	0	25	30

Waffen	Wert	Schaden	WGS	INI	Merkmale
Dolch	14	1W6+1	5 Ticks	5–1W6	–
Schattenpfeil	22	2W10	7+3 Ticks	5–1W6	Scharf 3, Durchdringung 2

Typus: Humanoider

Monstergrad: 3/2

Fertigkeiten: Schicksal 31+3 (Lunar), Bann 17, Tod 19, Beherrschung 20, Erkenntnis 21, Schatten 22, Arkane Kunde 22, Diplomatie 18, Redegewandtheit 19, Wahrnehmung 20 und 24 (Hören), Zähigkeit 15, Entschlossenheit 24, Athletik 7, Akrobatik 11,

Zauber: Zufall Bannen, Verhängnis, Hohe Segnung, Verhüllung, Schattenpfeil, Suggestion, Einstellung spüren und weitere

Meisterschaften: Schicksal (Hand des Zauberers, Sparsamer Zauberer, Segen(3), Großmeister), Arkane Kunde(Wahrsager) und weitere

Merkmale: Taktiker, Priester, Zielstrebig, Gutes Gedächtnis und weitere


Beute: Ring (Strukturgeber 6, Feuerball)

Besonderheiten: Man kann sich schwer an Kassandrya erinnern

Wenn ihr der Glückslunar abgenommen werden kann, dann zerbricht die Verbindung zu ihrer Gottheit vielleicht kurzfristig und sie kann von ihrem Plan abgehalten werden. **Achtung:** Kassandrya kann mit Schicksal [34] Zauber bis zu Grad 2 ohne Geste und Formel (vgl. GRW 198) durchführen, bei einem Wurf von mind. [2] auch Grad 3 Zauber. Ihre Fähigkeiten wie der Zauber „Segnung“ (GRW 244) oder ihre Meisterschaft Wahrsager (GRW 106) sind nicht eingerechnet.

Yennifer

Yennifer (um die 30 Jahre) ließ sich hier nieder, weil hier Kassandrya lebt, die – so sagt man – mit ihrer Magie den Lauf der Zeit ändern kann. Seit fast 20 Jahren bewohnt sie den Hof der Gustavssons und ist Stütze für Kassandrya und der Baronie. Ihr Talent zur magischen Heilung hat sie vernachlässigt, stattdessen hat sie sich den



Künsten der Schicksalsmagie verschrieben. Für Kassandrya ist Yennifer keine gute Adeptin, da sie mit Iosaris inkompatibel ist und auch sonst eine wenig gelehrige Schicksalsmagierin ist, da sie Skrupel hat, das Schicksal anderer Menschen zu manipulieren.

Am Hof hält sie die Liebe zu Ceyarl, aber vor allem eine dunkle Vorahnung, dass etwas geschehen könnte, sollte sie gehen. Diese Vorahnung wurde von Kassandrya eingeflößt [Zauber Suggestion GRW 247], so dass sie nach jahrelanger Manipulation von sich aus daran glaubt. Würde Yennifer gehen, würde Ceyarl bemerken, dass Kassandrya nichts Relevantes für die Baronie tut, und sie verbannen. Nachdem Yennifer die Adeptin Kassandrya ist, sehen Ceyarl und keinen Grund Kassandrya zu verbannen. Wenn nicht gerade grundlose Beschuldigungen in ihrer Gegenwart ausgesprochen werden, ist Yennifer sehr freundlich.

Hildegard und die Ruine

Vor zwei Generationen hat die Familie Hildegards aus dem verfluchten Ruinen begonnen ein zweites Anwesen zu bauen. 200 Jahre Glück vermochten es, dass die Feenwelt in die Umgebung der Ruine hineinwirkte. Da diese Feenwelt das Grundprinzip vom Ausgleich zwischen Glück und Pech hat, wurde die Ruine in eine magische Aura gehüllt, die das Glück von Hildegards Familie aufhob und verkehrte. Als die Familie in das zweite Anwesen geflohen ist (Hildegard war gerade einmal 4), mussten sie nicht mehr vom Unglück auf den Ruinen leiden. Jedoch wurde der Pakt der Kinderlosigkeit schlagend, der im Zuge der Umsiedlung vergessen wurde. Hildegard (um die 40) konnte herausfinden, dass ein Fluch der Kinderlosigkeit auf ihr lastet, aber nicht, warum er erst in ihrer Generation wirkt und wie er gebrochen werden kann. Ihre Motivation ist, einen Sohn zu bekommen und endlich ihren Fluch abzuschütteln. Sie glaubt, dass man alles mit Magie lösen kann und hofft auf den großen Durchbruch der arkanen Forschungen von Yennifer. Zum anderen hat sie aber Angst, dass Hildegard von Yennifer betrogen wird.

Ceyarl Gustavsson

Die Familie Gustavsson hatte absolute Loyalität zum König. Der König war die Machtbasis für die Familie. Jedoch schätzte kein wichtigen Adelshaus oder die Kirche die Familie. Als König Eradin IV. verschwand, war Ceyarl (Mensch, 55 Jahre, buschige Augenbrauen) noch nicht einmal geboren. Die Baronie nach Jahren der Intrige von der Kirche beansprucht. Ceyarl musste mit ei-

nem kleinen Tross fliehen und sich verstecken. Seine Schwester, die nicht fliehen musste und in eine andere Baronie einheiratete, hatte es besser. Sie konnte ihren Namen verbergen und ein neues Leben anfangen. Der Kontakt zu Ceyarl besteht, ist aber eingeschränkt.

Durch die Heirat mit Hildegard konnte er diesem Schicksal entfliehen und hat sich eine kleine Baronie im südlichen Grenzland sichern können. Seitdem herrscht er als Baron über ein größeres Dorf, das zunehmend verfällt. Durch die Kränkung, dass seine Schwester besser gestellt ist als er, will er den Namen seiner Linie weiterführen und einen Sohn zur Welt bringen. Dabei ist ihm fast jedes Mittel recht.

Cancan Kobchobch

Eine koboldartige Gestalt, die keinen festen Willen zu besitzen scheint und vom Zufall bestimmt ist. Als Herrscher der Feenwelt kann er seine Subdomäne dann ausbreiten, wenn Mengen an Schicksalsmagie gewirkt werden, so zum Beispiel in der Ruine und in Pavillon. Er selbst hat den Spektraldolch gefunden, tauscht ihn aber für die Lösung des Rätsels. Er ist nicht Herr der Zeit obwohl seine Domäne eindeutig vom Schicksal berührt wurde. Menschen, gerade auch Hildegard belustigen ihn, so dass er sich wenig in lorakische Belange einmischt. Zu Neumond wird die Verbindung zum Feenreich schwächer, so dass die Macht des Feenreichs nachlässt. Generell wird von der Feenwelt der Manipulation des Schicksals entgegen gewirkt, indem sich entweder ein dauerhafter Fluch oder Segen in dem Gebiet ausbreitet. Das Schicksal kann in der Baronie Wygschayt nicht nachhaltig verändert und manipuliert werden kann.

Charlotte

Als erste ungewollte Tochter (19) hatte sie das Glück verhätschelt zu werden, da ihre Geburt den Erfolg der Schicksalsmagie von Kassandrya bestätigte. Später aber, nachdem nur Mädchen zur Welt kamen, wurde sie vernachlässigt. Sie will die Nachfolge der Baronie antreten, doch weder Vater noch Mutter wollen eine Baronin. Still und heimlich hofft sie auf die Nachfolge, sollte der Sohn ausbleiben. Deshalb versucht sie zu verhindern, dass die Helden den Fluch brechen, denn ein Sohn wäre das Ende ihrer Hoffnungen. Mit ein bisschen Schicksalsmagie möchte sie ihrem Glück ein wenig auf die Sprünge helfen (sie ist Schülerin Kassandryas).



Dracyana

Sie ist die zweite Tochter Hildegards (17), die gerne mit schicksalsmagischen Zaubern spielt, wenn sie sich un beobachtet fühlt. Sie ist sehr schweigsam, aber auch sehr naiv. Bei ihr bekommt man das Gefühl, dass ihre Blicke Menschen durchbohren und ihre Seele durchleuchten. Sie will die sagenumwobene Schwester von Ceyarl finden und sucht nach Hinweisen, indem sie zu anderen Adelshäusern Kontakte aufbaut. Sie wird aber von Charlotte und Hildegard hier gehalten, denn ihre Aufgabe ist es, in Zukunft den Sohn groß zu ziehen. Auch habe die Adelsfamilie der Gustavssons einen schlechten Ruf, so dass sie die Baronie nicht verlassen darf. Wenn sie die Baronie verlassen würde, würde das unbekümmerte Leben enden, denn jemand könnte die Baronie der Gustavssons in Anspruch nehmen. Weil sie aber Weg will, hat sie im Geheimen bei Kassandrya begonnen Schicksalsmagie zu lernen.

Weitere Charaktere

Tiw, Yonia und Ingassia: Die drei weiteren Töchter Hildegards die zwischen 8 und 15 Jahren alt sind, können frei ausgestaltet werden. Sie können z.B. auf einem Botengang nach Campden geschickt worden sein.

Hrodwyn und Aethelin: Zwillingsskinder (5), die gerne in den vernagelten Ruinenteil „Gespenst“ spielen und auch die Helden erschrecken. Bei Durchsuchung haben sie eine Kette von Iosaris mit sich.

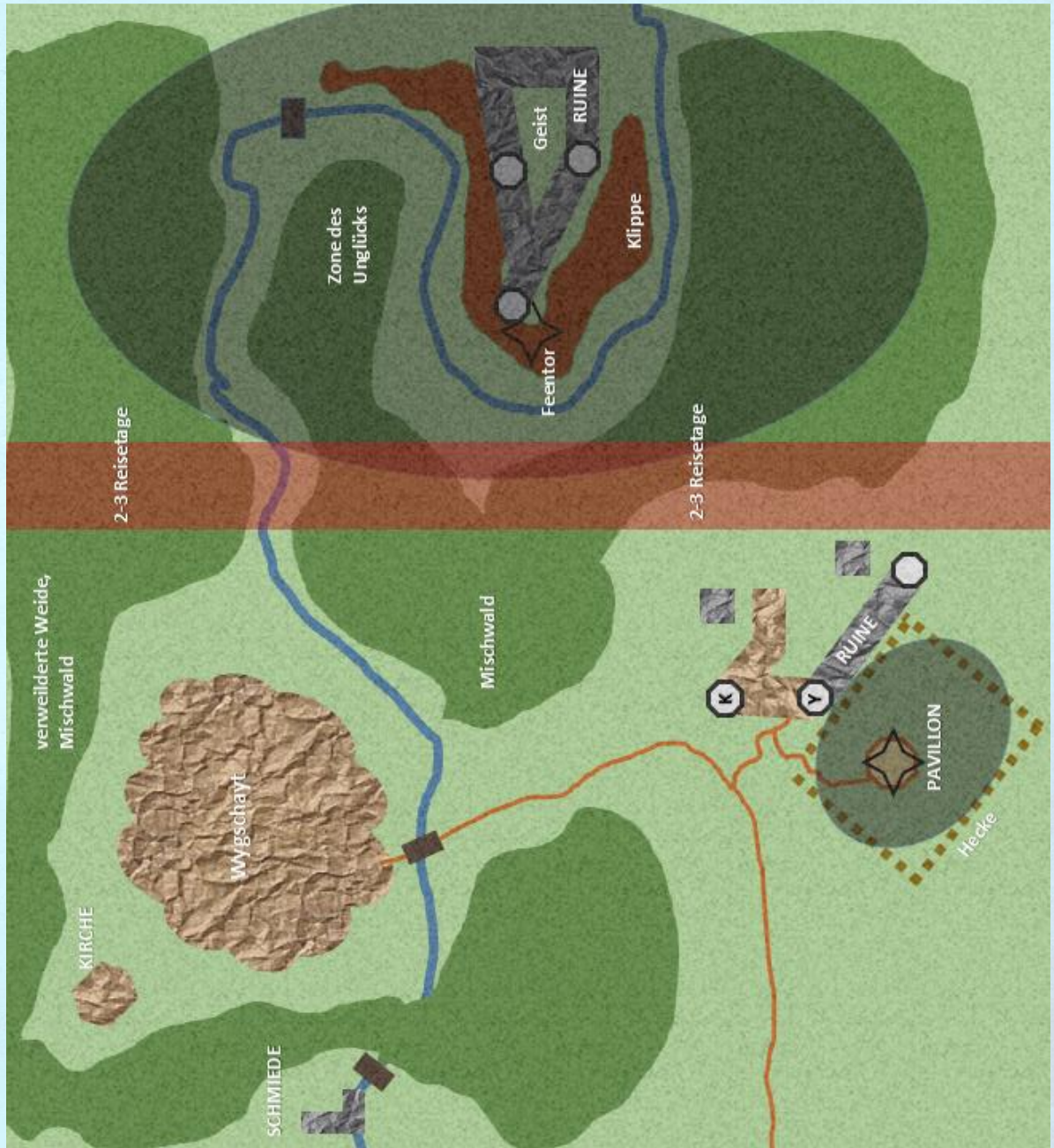
Syrtaron: Der Goden liegt seit Tagen tot in der Kirche.

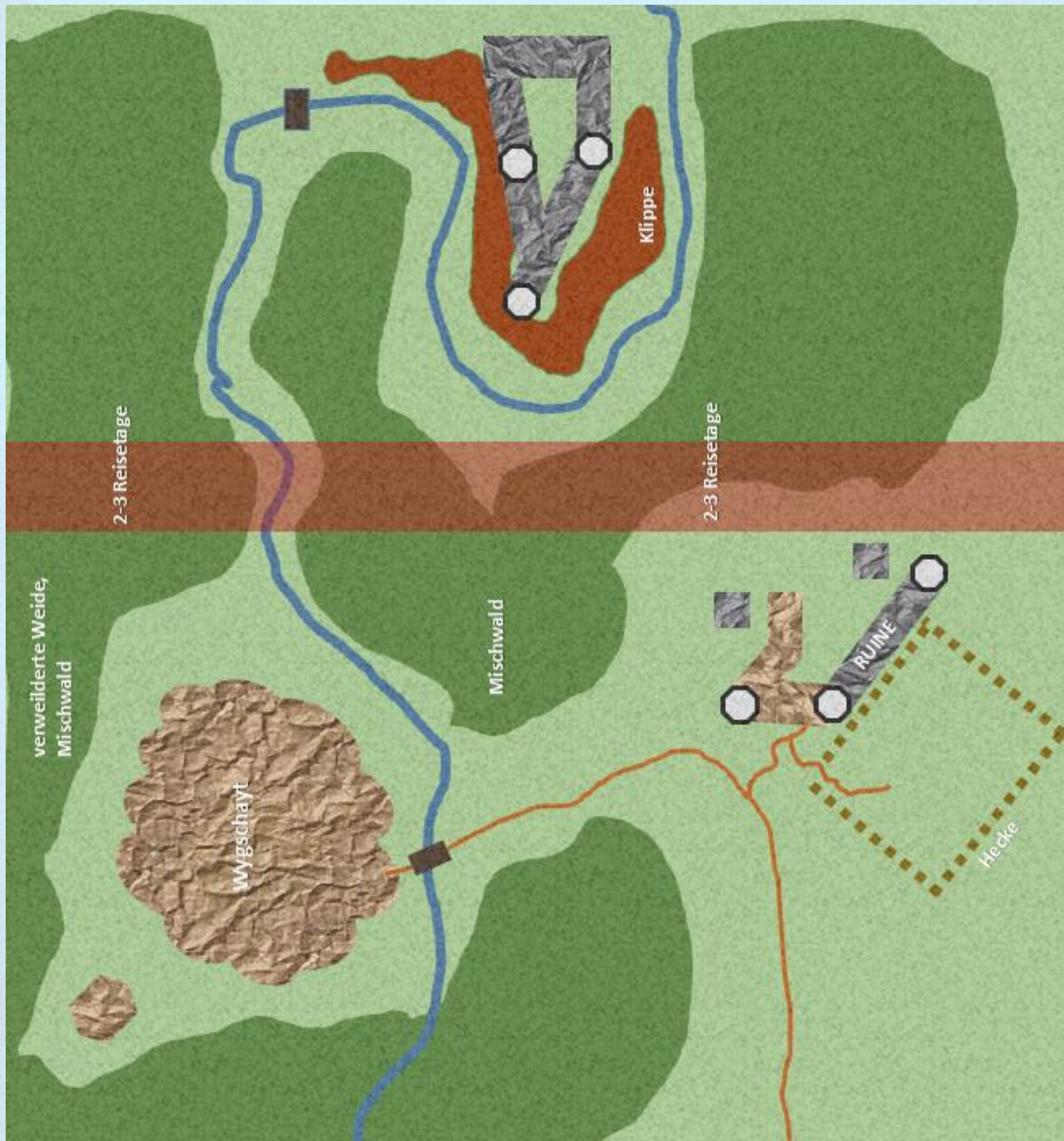
Wirt: Der Wirt besitzt das Tagebuch von Syrtaron

Gärtner: 2 Gärtner/Wächter bewohnen das Anwesen der Baronie und bewachen hauptsächlich den Pavillon

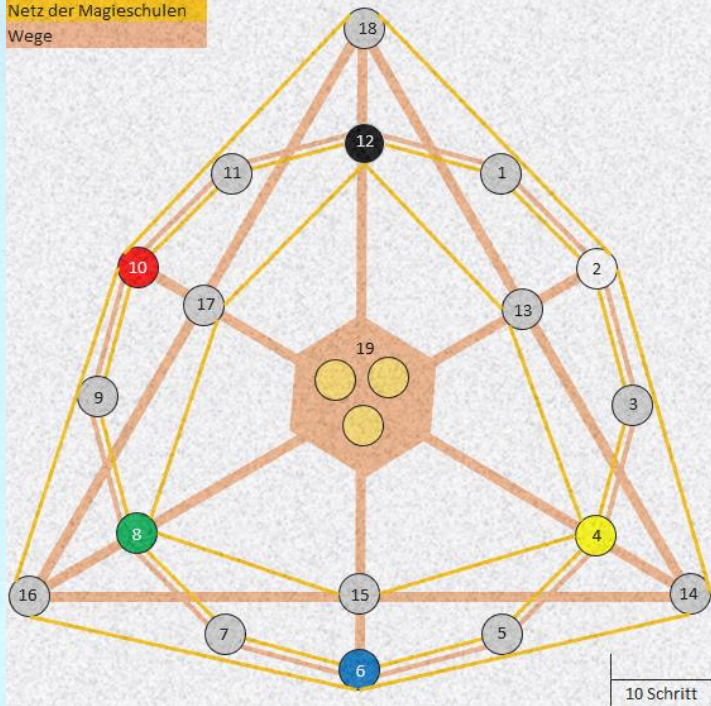
Geist in der Ruine: Der Großvater Hildegards hat seine Herkunft vergessen

Karten





Säulen
Netz der Magieschulen
Wege



Magieschule	Essenz	Essenz
1 Illusion	12 2	Schatten Licht
2 Lichtmagie		
3 Erkenntnis	2 4	Licht Wind
4 Windmagie		
5 Bewegung	4 6	Wind Wasser
6 Wassermagie		
7 Natur	6 8	Wasser Fels
8 Felsmagie		
9 Kampf	8 10	Fels Feuer
10 Feuermagie		
11 Tod	10 12	Feuer Schatten
12 Schattenmagie		
13 Beherrschung	12 4	Schatten Wind
14 Heilung	2 6	Licht Wasser
15 Verwandlung	4 8	Wind Fels
16 Bann	6 10	Wasser Feuer
17 Schutz	8 12	Fels Schatten
18 Stärkung	10 2	Feuer Licht
19 Schicksal		

In 2 Säulen werden je 2 Essenzen hinzugefügt
Die dritte Säule gibt ein Ergebnis aus
Für Schicksalsmagie müssen alle 6 Grundelemente in die Säulen eingefügt werden (z.B. mit 3,7,11 oder 1,5,9)
unmöglich 2 8 Licht Fels
unmöglich 4 10 Wind Feuer
unmöglich 6 12 Wasser Schatten

Säulen
Wege

