

Plotübersicht

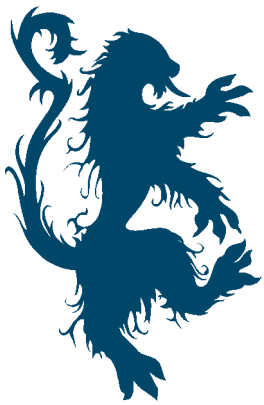
von Karl-Heinz Zapf
und der Leuenhall LIVE-Orga



Taros, erwache!

Das Geheimnis von Burg Leuenfels

Leuenhall Live-Rollenspiel vom 27. bis 29. November 2009



Plotübersicht

Taros, erwache!

Das Geheimnis von Burg Leuenfels

Wir befinden uns in der **Leuenmark** im **Jahre 759** nach Solis' Erscheinen. Die trutzige Festung **Burg Leuenfels** ist der Ort des Geschehens. Der Herr der gesamten Anlage und der Umgebung ist Truchsess **Richard von Leuenfels**, der hier viele Gäste aus nah und fern geladen hat, die Fertigstellung dieser Burg mit ihm zu begehen und dabei erste diplomatische Gespräche zu führen. Doch werden diese Tage nicht nur von neuen Freunden erhellt, sondern auch von Feinden der Vergangenheit überschattet werden ...



Was bisher geschah ...

Nach den erbitterten Kämpfen bei der ersten Siedlung Greifenhain in der Leuenmark (siehe „Die Entdeckung der Leuenmark und die Schlacht um den Greifenhain“) entschied sich der später von der Familie von Hohenwang geadelte Richard Solingen dazu, rasch ein wehrhafteres und besser zu verteidigendes Bauwerk errichten zu lassen, um den neuen Siedlern und Bewohnern der Leuenmark mehr Schutz und eine gute Ausgangslage zu gewährleisten. Nachdem Kundschafter die Ruine einer uralten Burganlage in den sogenannten Kulter Bergen entdeckt hatten – in nur drei Tagesreisen Entfernung von der Siedlung Greifenhain und nahe dem einzigen gut nutzbaren Weg durch die fast die gesamte Leuenmark umfassende Bergkette – begannen hier die Aufbauarbeiten. In dieser Zeit begannen die Kundschafter des Burgherrn ebenfalls damit, die Umgebung und somit die gesamte Leuenmark weiter zu erforschen; viele von ihnen kehrten nicht zurück. Innerhalb kürzester Zeit aber entdeckten die neuen Siedler einen alten und eingestürzten Minenstollen und konnten ihr Glück kaum fassen – sie hatten eine Goldmine entdeckt, und dies sozusagen direkt vor der Haustüre!

**in-time-
Wissen!**

Somit war die Finanzierung des aufwändigen Baus gesichert ... Kurz vor der Fertigstellung der Festung schließlich erreichte eine frohe Kunde die Bewohner der Burg: Die Familie derer zu Hohenwang hatte Richard Solingen in den Adelsstand erhoben: Von nun an führte er den Titel Richard von Leuenfels und durfte sich Truchsess der Leuenmark nennen! Daraufhin entsandte er Boten nach fern und nah, um Botschafter, Diplomaten und eventuell zukünftige Verbündete sowie nicht zuletzt weitere Siedler in das neu entdeckte Land zu holen, wo nun auf Burg Leuenfels eine große Zusammenkunft geplant war ...

Doch ohne dass es die Menschen in der Leuenmark ahnten, brauten sich bereits wieder dunkle Wolken über ihnen zusammen: Denn obwohl der Rote Gott schläft, so sind seine überall verstreut lebenden Anhänger doch unermüdlich in ihrem Tun. Sie hörten ebenfalls von einem neuen Land und einer bevorstehenden Burg-einweihung und ihr machtvollster Priester Berthold Blutschwur – der bereits bei den Kämpfen am Sumpf Vulpespfuhl siegreich gewesen

war und dort drei Tränen der Xaria erlangen konnte – sah seine kühnsten Träume wahr werden: Ein ganzes Land unter dem Banner des Herrn der Skorpione. Sogleich setzten sich mehrere Gruppen von Taros-Anhängern – unter ihnen fähige Meuchelmörder und Rote Priester – in Bewegung, um die Burg Leuenfels in ihren Besitz zu bringen. Sie werden in den kommenden Stunden alles daran setzen, ihren Herrn und Meister zufriedenzustellen. Außerdem hat Berthold Blutschwur in alten Schriften von einem seltsamen Material erfahren, das angeblich unermessliche Macht verleihen soll, sofern man vermag, es zu meistern. Damit ist natürlich das Aurenglast gemeint, wenn auch der Rote Priester dies noch nicht weiß. Aber er ist der festen Überzeugung, damit den Herrn der Skorpione wieder erwecken zu können ...

Aber damit nicht genug: Das noch weit größere Übel befindet sich bereits in der Burg, wenn auch in einer außerweltlichen Sphäre in todesähnlichem Schlummer gefangen! Es ist die bereits gottgleiche Pan'Althea, eine Angehörige des Volks der Pan, die sich nach den Ahnenkriegen von ihrem Volk losgesagt und es sogar bekämpft hat. Die Pan sahen keine andere Möglichkeit, als die immens machtvolle Halbgöttin durch eine List und mit Hilfe ihrer Diener und des Aurenglast unterhalb des wuchtigen Turmes einzusperren und aus diesem Dasein zu verbannen. So lange keine magischen Energien in der Umgebung freigesetzt werden, kann Pan'Althea nie mehr wieder erwachen und Unheil über diese Welt bringen.

Nun aber erscheinen allerlei Zauberkundige auf Burg Leuenfels und das Aurenglast – das bisher nur als merkwürdiges, unnützes Kristall gilt, das als Abfallprodukt in der Goldmine vor der Festung wahrgenommen wurde und dort überall unbeachtet umherliegt – beginnt auf deren arkane Energien zu reagieren! Pan'Althea regt sich in ihrem Gefängnis und beginnt zu erwachen und wird daran gehen, die ihr noch unbekannten Geschöpfe durch Visionen zu manipulieren, damit sie ihr helfen, sich schließlich wieder in dieser Welt materialisieren zu können. Falls ihr dies gelingt wäre ihr Zorn und ihre Rache fürchterlich ...

Auf der Burg selbst ist leider auch nicht jeder das, was er zu sein vorgibt: Einer der anwesenden Uru-Mönche beging bei seiner Anreise den gewaltigen Fehler, neben den Büchern und Schriftrollen seines Klosters auch ein verbotenes Werk mitzubringen, das er sich auf dubiosen Wegen beschafft hatte: Das Buch des Taros! Der bedauernswerte Mönch – der sich der Wahrung des Wissens und der Wahrheit verschrieben hatte – handelte aus guten Motiven, wollte er doch diesen Folianten studieren und dann sein so gewonnenes Wissen im Kampf gegen die verblendeten Anhänger des Herrn der Skorpione weitergeben. Doch natürlich fiel er bei der Lektüre unter den mächtigen Einfluss des Buches, der Rote Gott sah ihn und suchte ihn in seinen Träumen heim und nun ist der Uru-Mönch davon überzeugt, dass er es war, der stets verblendet gewesen ist und nur der alleinige Glaube an Taros das Heil bringen kann! Da einige Personen in der Burg ihn im Verdacht haben bzw. zu viel über ihn wissen, werden einige grausame Morde geschehen, die es rasch aufzuklären gilt, ehe der Mönch die Tore öffnen und die fanatischen Taros-Kultisten einlassen kann oder er versucht, den Truchsess von Burg Leuenfels zu töten...

**out-time-
Wissen!**

Die Entdeckung der Leuenmark und die Schlacht um den Greifenhain

Im offiziellen Auftrag der Krone Löwentors brach der Adlige Karl-Konstantin von Kulter im Spätherbst des Jahres 756 nach Solis' Erscheinen auf, um eine neue Provinz für das Königreich in Besitz zu nehmen und zu besiedeln. Diese Reisegesellschaft wurde im Fürstentum Hohenwang ausgerüstet. Zunächst verlief die Expedition erfolgreich – auch wenn das Fürstentum Kaltenherz seine Kerker leerte und die hier inhaftierten Gefangenen mit auf den Weg schickte – und der Adlige nahm ein scheinbar unbesiedeltes und fruchtbares Stück Land in Besitz, das er die Leuenmark nannte. Die erste Ansiedlung erhielt den Namen Greifenhain. In unregelmäßigen Abständen entsandte der Freiherr dann Brieftauben mit Nachrichten in seine Heimat, doch in seinem letzten, blutbesudelten Schreiben war von einer Belagerung und Attacken durch dämonische Kreaturen die Rede, danach brach unvermittelt jeder Kontakt zum Greifenhain und seinen Bewohnern vollständig ab! Was war geschehen?

Die Gruppe um den Freiherrn kam nach langer und beschwerlicher Reise tatsächlich in einem offenbar unbesiedelten Land an, das Karl-Konstantin von Kulter im Namen der Krone in Besitz nahm; doch bereits nach Beginn der Errichtung der kleinen Siedlung Greifenhain – auf den bereits an dieser Stelle vorhandenen Ruinen alter und fremdartiger Bauwerke – begannen die Schwierigkeiten. Zunächst griffen nur die Blutkappen und einige umherwandernde Trolle und Minotauren die Neuankömmlinge an, dann jedoch tauchten einige menschliche Ureinwohner – die Kodros – auf und boten den Siedlern ihre Hilfe und Unterstützung an. Da die Angriffe der Blutkappen schlagartig aufhörten nahmen die Gefolgsleute des Adligen und der Freiherr selbst deren Angebot dankend an. Wie sich aber herausstellte, hatten sie nur ein Übel gegen ein anderes, weit größeres Übel eingetauscht: Bei den Kodros handelt es sich um nomadischen Kannibalen, die dämonische Götzen anbeten und eine ihrer alten Prophezeiungen besagte das Eintreffen der neuen Siedler, deren Anführer sie opfern sollten. Außerdem verlangte ihr Dämonengötze von diesem Stamm der Kodros, ihm ein Artefakt zu beschaffen, das in der alten Mine beim Greifenhain verloren gegangen war. In den nun folgenden Kämpfen gegen die Kodros und die von ihnen beschworenen Dämonen unterlagen die Verteidiger des Greifenhains schließlich und wurden in alle Winde versprengt, sofern sie nicht bei diesem erbitterten Kampf ums Leben kamen ... Vom Freiherrn Karl-Konstantin von Kulter fehlt seither jede Spur.

Die besorgte Adelsfamilie Hohenwang – allen voran die einst von Karl-Konstantin von Kulter aus den Klauen der Hexe Annegret Todleben gerettete Konstanze von Hohenwang – wandte sich nach Erhalt des letzten Schreibens des Freiherrn mit der Bitte um rasche Hilfe und die Entsendung eines Rettungstrupps sofort an das Königshaus Löwentors, doch durch den Einfluss machtvoller Feinde des Hauses derer von Kulter und deren Intrigen wurde die Angelegenheit immer wieder aufgeschoben! So sah sich das Haus von Hohenwang schließlich dazu gezwungen, selbst und inoffiziell zu handeln und fragte bei Freunden um Rat und Hilfe – Konstanze von Hohenwang schickte Briefe nach nah und fern und ersuchte schließlich den treuen Recken Richard Solingen darum, eine zusammengewürfelte Gruppe von Abenteurern in die Leuenmark zu führen, um dort das Schicksal von Karl-Konstantin von Kulter und seinen Gefolgsleuten aufzuklären! Dieser zauderte nicht und sammelte einen bunten Trupp von freiwilligen Streitern um sich, die bald schon aufbrachen und am verlassenen Greifenhain ankamen. Hier war von den einstigen Siedlern nichts mehr zu sehen, dafür machten allerdings Untote die Gegend unsicher. Der Nekromant Viktor von Verblichen hatte diese ausgesandt, um die Siedlung unter seine Kontrolle zu bringen, wollte er doch die Träne der Xaria an sich bringen, die Karl-Konstantin von Kulter ohne es zu wissen mit in die Leuenmark gebracht hatte! Dieses verfluchte Relikt war ihm als „Geschenk“ von der Fürstin Tanja-Tamara von Kaltenherz zusammen mit den Gefangenen mit auf den Weg gegeben worden.

In den nun folgenden Kämpfen sahen sich die Truppen unter Richard Solingen von Kodros, Blutkappen und Untoten bedrängt und machten außerdem die Bekanntschaft mit den gefühllosen und trotz ihres menschlichen Aussehens fremdartigen Pan. Auch schattenartige Wesen tauchten bei Nacht auf, welche sich die „Dunklen Brüder“ nannten und offenbar das genaue Gegenteil von dem wollten, was die Pan verlangt hatten. Nach und nach konnten die Neuankömmlinge aber mit Hilfe des Tagebuchs von Karl-Konstantin von Kulter, den Aufzeichnungen der Novizin Kunigunde Klagewohl, eigenen Beobachtungen und nicht zuletzt einem der letzten Überlebenden, dem wirren Wilhelm, das Rätsel um das Verschwinden der Siedler aufklären und die Attacken der Angreifer abwehren!

Die Siedlung Greifenhain wurde wieder in Besitz genommen und wird heute bewohnt von menschlichen Siedlern. Nachdem Richard Solingen die Träne der Xaria zurück ins Königreich Löwentor gebracht hatte, kehrte er in die Leuenmark zurück und widmete sich dort dem Bau der Burg Leuenfels und dem Schutz der stetig eintreffenden Siedler ...

Hilfe erhält der verblendete Mönch dabei von einer der Burg-Wachen, die ebenfalls diesem verruchten Glauben anhängt, dies allerdings von Beginn an aus freien Stücken.

Während der Zusammenkunft und der Einweihung der Burg Leuenfels werden außerdem noch viele andere Ereignisse stattfinden, die sich der Kontrolle des Burgherrn Richard von Leuenfels leider entziehen: So wird unter anderem der gefürchtete Nekromant Albrecht Aschenhand zusammen mit seinen untoten Schergen erscheinen, der hier auf der Suche nach seiner Tochter ist und sich von der Leuenmark einen festen Ausgangspunkt für seine Armee der Untoten erhofft. Und eine Priesterin der Göttin Xaria wird ganz offiziell darum bitten, den Glauben an die Königin der Schlangen in diesem Reich wieder ausüben zu dürfen ...

Aber es gibt nicht nur schlechte Neuigkeiten: Sowohl Abgesandte der Pan, wie auch des Volkes der Silenis, der Gorgoros, der Rorax und des Bergvolkes der Hordakki aus Löwentor werden die Zusammenkunft nutzen, um aus völlig unterschiedlichen Beweggründen hier vorzusprechen. Ob dies der Burg und ihren Bewohnern zum Vorteil gereicht hängt aber sehr von deren Reaktionen auf die Botschafter ab.

Niemand vermag zu sagen, was die kommenden Stunden bringen mögen und ob das Schicksal der Leuenmark und ihres tapferen Truchsesses nicht hier auf Burg Leuenfels bereits entschieden und besiegelt wird ...

Zeitablauf des Lives

Diese Zeitangaben sind **völlig variabel** und sollten natürlich nur als ungefähre Anhaltspunkt gesehen werden, zu welcher Zeit welcher Handlungsstrang beginnen sollte; der Ablauf sowie teilweise auch der Inhalt sind absolut flexibel werden sich während des Lives bestimmt noch öfters ändern.

Größere Improvisationen bitte nur nach vorheriger Absprache mit der Plot-SL!



FR, 21.00 Uhr, time-in: Die Spieler reisen in einem großen Tross unter der Führung eines Soldaten und eines weggkundigen Kundschafters an. Bereits auf dem beschwerli-

chen und langen Weg in Richtung der mächtigen Burg Leuenfels können sie allerlei Begegnungen erleben ...

1) Der tote Nekromanten-Lehrling: Mitten auf dem Weg ertönt wildes Kampfgetümmel, das kurz vor dem Eintreffen der Reisegruppe abbricht. Mehrere Blutkappen haben hier einen Schüler von Albrecht Aschenhand getötet, der reglos am Boden liegt – fest umklammert hält er die „Schwarzen Schriften“. Einige ebenfalls niedergemachte Untote liegen um ihn herum. Die Blutkappen würden sich gerne an dem toten Schwarzmagier zu schaffen machen und in aller Ruhe genüsslich verspeisen, werden aber nach kurzem Widerstand ins Dunkel fliehen ... Die herumliegenden Untoten (sofern man ihnen nicht die Köpfe abschlägt) werden nach einiger Zeit langsam und stöhnend wieder aufzustehen versuchen und torkeln dann ziellos durch die Gegend, da sie nun nicht mehr kontrolliert werden. Je nachdem, wer das verbotene Buch an sich nimmt, wird spätestens in der Burg ernste Schwierigkeiten bekommen! Denn die Schwarzen Schriften sind natürlich ein Werk des Bösen und müssen zerstört werden (was aber mit normalen Mitteln leider nicht möglich ist) ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 5-8 NSCs (Blutkappen, Untote)

→ **Fundus-Bedarf:** Blutkappen-Masken, Untoten-Masken, Nekromanten-Kutte, Schwarze Schriften-Buch

2) Achtung! Personen-Kontrolle: Einige Soldaten in unbekannten Wappenröcken halten den Trupp auf und machen Anstalten, allen weiblichen Personen mit Hilfe eines Pergaments und Laternen ins Gesicht zu leuchten und diese zu kontrollieren. Sie sind auf der Suche nach jemandem und werden nötigenfalls mit bis in die Burg kommen, wenn der Tross sich nicht lange aufhalten und sofort weiterziehen möchte. Finden sie die Gesuchte, so werden sie diese in jedem Fall augenblicklich mitnehmen wollen, was zu einigen Problemen führen könnte ...

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 3-4 NSCs (Soldaten)

→ **Fundus-Bedarf:** Wappenröcke, Pergamente mit Zeichnung, Laternen

3) Händlerin in Not: Hilferufe ertönen aus dem nahen Wald. Dort steckt der Wagen einer Fellhändlerin fest und sie ist fest davon überzeugt, dass etwas sich ganz in der Nähe in der Dunkelheit an sie herangeschlichen hat! Dies sind natürlich erneut die Blutkappen, die in ihr eine leichte Beute sehen! Als Dank für ihre Rettung verspricht die Fellhändlerin ganz besonders niedrige Preise und wird dann in der Burg ihre Felle auch sogleich lautstark anpreisen und verkaufen ...

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 5-8 NSCs (Fellhändlerin, Blutkappen)

→ **Fundus-Bedarf:** Kleiner Karren, Felle, Blutkappen-Masken, Leuenmark-Münzen

4) Patrouille der Burg Leuenfels: Dem Tross kommen mehrere Personen in Wappenröcken und mit Laternen entgegen. Es handelt sich um einige Soldaten der Burg, die hier wie üblich Patrouille laufen. Sie bieten sich an, die Reisenden bis zum Burgtor zu geleiten.

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 2 NSCs (Leuenmark-Soldaten)

→ **Fundus-Bedarf:** Leuenmark-Wappenröcke, Laternen

5) Aurenglast: Bei der Goldmine ist ein geheimnisvolles, grünliches Leuchten zu sehen. Dies geht vom Aurenglast aus, das auf die Nähe von Zauberkundigen bereits zu reagieren beginnt! Falls es mitgenommen wird, werden bereits kurze Zeit später die ersten Magier ernste Schwierigkeiten bekommen. Eventuell kann man – bei entsprechender Beleuchtung – ein wenig Gold zwischen den Steinen glänzen sehen ... Nehmen Zauberkundige die grünen Kristalle an sich, so wird ihnen bald schon übel und sie fühlen sich sehr schwach.

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** –

→ **Fundus-Bedarf:** Grüne Knicklichter, grüne Dekokristalle, Dekogold

6) Die weiße Frau: Dicht an der Burg steht eine ganz in weiß gewandete und totenbleiche Gestalt gerade noch in Sichtweite am Wegesrand. Es ist der Geist von Annemarie Bleichherz. Sie macht keine Anstalten, sich dem Tross zu nähern, sondern wird einfach nur beobachten und sich nach einiger Zeit spurlos auflösen. Jene Personen, die jetzt bereits versuchen, mit ihr Kontakt aufzunehmen, wird sie später in der Burg heimsuchen ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Klagegeist)

→ **Fundus-Bedarf:** Klagegeist-Kleid



FR, 22.00 Uhr, Ankunft an der Burg: Der große Tross

kommt am wichtigen Burgtor an und wird von den dort stehenden Wachen begrüßt und aufgehalten, die sofort nach dem Hauptmann schicken werden, ehe sie jemanden in die Burg lassen. Der Hauptmann wird mit Hilfe von Steckbriefen die Neuankömmlinge überprüfen und sie dann nach und nach in den Burghof schicken. Er drängt auf Eile, da die Tore eigentlich bereits seit Einbruch der Dunkelheit geschlossen sein sollten und sie nur noch auf die reisende Fellhändlerin gewartet hatten ...

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 3 NSCs

→ **Fundus-Bedarf:** Hauptmann-Wappenrock, Leuenmark-Wappenröcke, Steckbriefe, Laternen, Banner



FR, 23.00 Uhr, Burgleben: Im Innern der Burg ange-

langt können die Neuankömmlinge sich zunächst einmal umsehen und haben hier einige erste Möglichkeiten, sich zu informieren und mit dem Ort vertraut zu machen.

1) Begrüßung durch die Novizin: Gleich nach dem Eintreten der ersten Gäste wird die Elia-Novizin Johanna Immertreu diese herzlich willkommen heißen und sie darum bitten, den Segen Elias zu empfangen. Hierzu besprenkelt sie die Gäste mit Wasser aus einer Schüssel mit Blütenblättern und spricht ein kurzes Gebet. Auch nachdem alle Besucher der Burg angekommen sind, wird sich die Novizin sehr um diese bemühen und ihnen gerne alles zeigen oder etwas über den Ort und seine Bewohner erzählen ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Novizin)

→ **Fundus-Bedarf:** Novizinnen-Kutte, Schale mit Wasser, Blütenblätter, Gebetspergamente (Elia)

2) Die Zigeunermädchen: Einige Zigeuner lagern im Burghof und kommen neugierig herbei, um die vielen Gäste zu begutachten. Vor allem die Mädchen machen „starken“, aber vor allem wohlhabend aussehenden Männern hübsche Augen und suchen relativ aufreizend deren Kontakt. Vor allem Valentina sticht hierbei ganz besonders hervor ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 2-3 NSCs (Zigeuner)

→ **Fundus-Bedarf:** Zigeuner-Kleidung, Schellenbänder

3) Vorsprache beim Burgherrn: Natürlich wird der Burgherr Richard von Leuenfels seine Besucher nacheinander empfangen. Die Soldaten vor dem Rittersaal werden aber immer nur eine kleine Anzahl an Gästen einlassen. Hierfür wird auch Burgvogt Fredegard von Freientann Sorge tragen, der dann namentlich die Besucher ankündigt (oder zumindest deren jeweiligen Sprecher). Ein Schreiber zeichnet Name, Stand, Profession und Grund des Besuches auf. Im Rittersaal können erste Gespräche geführt werden, wobei diese wegen der unerwartet hohen Anzahl an Gästen vom Burgherrn relativ knapp gehalten werden. Erste Vereinbarungen für ausführlichere Gespräche werden getroffen ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 6 NSCs (Burgvogt, Schreiber, Leibgarde, Soldaten)

Die Burg Leuenfels und ihre Bewohner ...

Auf der neu errichteten Burg hat sich im Laufe der Zeit allerlei buntes Volk eingefunden, aber natürlich leben und arbeiten hier mittlerweile viele Untergebene, Freunde und Diener des Burgherrn Richard von Leuenfels. Nicht alle dieser Neuankömmlinge sind das, was sie zu sein scheinen und einige verfolgen durchaus eigene Pläne ... Wir haben hier ganz bewusst keine Fähigkeiten oder Werte angegeben, der reine Spielspaß und eine schöne Darstellung stehen dabei voll im Vordergrund.

Truchsess Richard von Leuenfels*: Dieser aufrechte und tapfere Mann trägt eine große Verantwortung auf seinen Schultern, denn er ist es, dem die Leuenmark als Lehen verliehen worden ist. Bisher hat er sich als überaus loyal gegenüber der Krone und dem Volke des Königreiches erwiesen, vor allem aber liegen ihm seine Freunde und Gefährten am Herzen ...

Burgvogt Fredegar von Freientann: Der Burgvogt ist ein eher grimmiger und bitterer Mann, der im Gefolge von Richard von Leuenfels hierher gekommen ist. Er ist andere Höfe von weit größerem Prunk und Pracht aus Hohenwang gewöhnt, hat sich aber mit dem Leben hier mittlerweile einigermaßen abgefunden.

Hauptmann Gimbald Hartenschlag*: Der alte Haudegen ist ein erfahrener Kommandant und weiß seine Männer zu führen. Zur Zeit denkt er allerdings über den Ruhestand nach, da ihn bereits so manches Alterszipperlein zu plagen beginnt. Er vermutet, dass es innerhalb der Wachmannschaft jemanden gibt, der nicht mit offenen Karten spielt ...

Herold/Schreiber Blasius von Bommel: Der noch recht junge Herold des Burgherrn dient ihm treu und ergeben. Seine Dienste als Schreiber werden gerne auch von den Uru-Mönchen in Anspruch genommen und er weiß daher so einiges über die Schriftstücke in der Schreibstube ...

Solis-Inquisitor Dietrich Weidenhammer*: Zum Glück ist dieser Inquisitor nicht ganz so fanatisch wie die meisten seiner Gefährten aus dem Königreich Löwentor, dennoch grenzt sein Misstrauen fast schon an Paranoia. Er ist erst vor kurzer Zeit gemeinsam mit dem Hexenjäger hier angekommen und untersucht – bisher ohne Ergebnis – die Geistererscheinungen auf der Burg. Er wird ein waches Auge auf alle Gäste haben, die auf Burg Leuenfels angekommen sind und wird nicht davor zurückschrecken, ihm verdächtige Personen in der Wachstube einsperren zu lassen und diese peinlichst zu befragen ...

Hexenjäger Albert Angermann*: Dieser Hexenjäger ist überaus loyal und ein wortkarger Geselle. Er folgt den Befehlen des Inquisitors aufs Wort und macht sich auch „die Hände schmutzig“, wenn dies sein muss ...

Hofmagier Regimius von Reitzenstein*: Dieser junge Zauberkundige aus der berühmten Akademie Leuenhall hat auch erst vor relativ kurzer Zeit sein Domizil im Turm bezogen. Er ist im Besitz des „Lexikons der arkanen Künste“ und zieht dieses eigentlich immer zu Rate, wenn ein magisches Dilemma auftritt. Er ist wissbegierig, aber dennoch sehr höflich und zurückhaltend. Die andauernde Schwäche und Übelkeit konnte er sich bisher noch nicht erklären, weiß aber, dass eindeutig eine Störung im Fluss der magischen Energien vorliegen muss, die er gerne näher untersuchen möchte ...

Uru-Mönch Bruder Gernot*: Dieser einst fromme und treue Diener der Göttin Uru fiel von seinem Glauben ab, als er in guter Absicht in einem verbotenen „Buch des Taros“ las. Seither hört er Stimmen in seinem Kopf, die ihm zuraunen, was er tun muss, um dem Herrn der Skorpione gefällig zu sein! In seinem Wahn wird er die Elia-Novizin Johanna Immertreu töten, die ihm ihre Reliquie der Göttin Elia nicht geben will. Danach muss die Zigeunerin Valentina sterben, die ihn bei der schändlichen Tat beobachtet hat. Und schlussendlich wird er sogar versuchen, den Truchsess zu ermorden, falls ihm vorher nicht das Handwerk gelegt wird ...

Elia-Novizin Johanna Immertreu: Diese liebenswerte Novizin hat eine wichtige Aufgabe und eine der Göttin Elia geweihte Reliquie von ihrer Ordensoberin erhalten, doch bevor sie ihren Auftrag in die Tat umsetzen kann wird sie vom fanatischen Bruder Gernot ermordet ...

Alchimistin Wilhelma Weisenstein*: Die Hofalchimistin ist beim berühmten Bernd-Bertram von Bunsen in die Lehre der Alchimie gegangen und ist sehr glücklich darüber, dass sie hier in der Burg ein neues Betätigungsfeld gefunden hat. Sie ist überaus begierig darauf, die vielen noch weitgehend unbekannten Kräuter und Pflanzen zu analysieren und damit allerlei Experimente anzustellen! Wilhelma ist sehr hilfsbereit und eine gutmütige und freundliche Person, die in der ganzen Burg beliebt ist ...

Leuenmark-Leibgardisten*: Die Leibgarde des Burgherrn Richard von Leuenfels sind kampferprobte Recken, die ihm bereits in seiner Heimat treu gedient haben und auf die er sich wegen der im Laufe der Zeit entstandenen Freundschaft stets verlassen kann. Verrat käme ihnen nicht in den Sinn und sie werden ihren Lehnsherrn tapfer beschützen und verteidigen ...

Leuenmark-Soldaten: Nicht alle der Soldaten in der Burg stammen aus dem einstigen Gefolge des Truchsesses, einige unter ihnen haben auch erst wegen der stets herrschenden Knappheit an Wachpersonal hier ihren Dienst begonnen. Entsprechend unterschiedlich ist die Motivation und Tapferkeit der hier ihren Dienst versiehenden Frauen und Männer, die den Wappenrock der Leuenmark tragen ...

Soldat Martin Rotemund*: Bei diesem Soldaten handelt es sich um einen treuen Anhänger des Herrn der Skorpione. Er wird insgeheim versuchen, die Feinde der Burgbewohner zu unterstützen, wo immer es ihm möglich ist, ohne dabei entdeckt zu werden ...

Ariun-Priesterin Schwester Sigrun*: Diese getreue Priesterin der Göttin Ariun hat sich vorgenommen, ihrer Herrin der schwarzen Schwingen auch hier in diesem neuen Lande den Weg zu ebnen. Zusammen mit dem stets mürrischen Totengräber Arnulf sorgt sie dafür, dass die Toten ordentlich gesegnet und in geweihter Erde bestattet werden ...

Totengräber Arnulf Albdruk: Arnulf ist ein ganz und gar unglücklicher Geselle. In seiner alten Heimat konnte er sich nebenzu so manche Münze durch Grabschändung und den Verkauf der Leichen an dubiose Gestalten verdienen und lebte ganz gut damit. Auch hier hatte er gehofft, nach den ersten Monaten einen neuen Auftraggeber zu finden – dies aber wurde durch die unerwartete Ankunft der Ariun-Priesterin vereitelt. Und da nun auch noch ein Inquisitor anwesend ist wird der gute Arnulf zunehmend nervöser und befürchtet, seine wenig legalen Tätigkeiten könnten doch noch ans Tageslicht kommen ...

Nachtwächter Franz-Gernot Gelichter: Bei Franz-Gernot handelt es sich um einen sehr gutmütigen Burschen, der nur leider dem Alkohol und dem Weibsvolk sehr zugetan ist. Er versucht zwar, seine Laster einigermaßen im Zaum zu halten, bisher ist aber bei Nacht – sieht man mal von dem weinerlichen Wehklagen ab, an das er sich mittlerweile schon fast gewöhnt hat – noch nie etwas passiert und so lullt er sich in falsche Sicherheit. Er ist nicht so aufmerksam und zuverlässig, wie er dies vielleicht sein sollte und ab und zu auch einmal betrunken im

Hintergrundinfo zu „Taros, erwache! Das Geheimnis von Burg Leuenfels“

Dienst unterwegs, was er natürlich niemals zugeben würde. Franz-Gernot ist aber an sich ein aufrechter Mann, der sich nur bisweilen ganz einfach tödlich langweilt. Er ist mit den meisten Burgwachen gut befreundet ...

Zigeunerin Valentina: Unter den in der Burg lagernden Zigeunern ist auch die lieb- und aufreizende Valentina, die ihrem Leben aus Armut endlich entfliehen möchte und sich daher rasch an die neuen und feinen Gäste heranmacht, was dem Rest ihrer Familie gar nicht gefällt. Ihre Gier nach Gold und damit einer lange erhofften Flucht aus der Armut wird ihr vermutlich zum Verhängnis ...

Wahrsagerin Svetlana: Dieses alte Mütterlein hat tatsächlich echte Gaben der Prohezeiung und Weissagung und kann den Gästen für ein paar klingende Münzen daher durchaus wichtige Informationen zukommen lassen, was die merkwürdigen Vorkommnisse angeht. Allerdings „kommt und geht“ diese Gabe und Svetlana wird auch keinen Hehl daraus machen, dass sie dieses „Geschenk der Götter“ keineswegs unter Kontrolle hat ...

Tavernen-Wirt Willibald Dünnebie: Der gemütliche Wirt der Wandertaverne hat eigens sein Lager in der Siedlung Greifenhain abgebrochen und ist hierher auf die Burg gekommen, weil er weiß, dass in den kommenden Tagen auf der Zusammenkunft gutes Geld zu machen ist. Falls jemand mal sein Bier nicht zahlen kann drückt Willibald schon mal ein Auge zu; wenn sich jemand an seine Tochter Dietlinda ranmachen möchte sieht der Fall aber schon anders aus ...

Schankmaid Dietlinda Dünnebie: Die süße Dietlinda träumt von einem Leben außerhalb der Taverne ihres Vaters und macht dem Soldaten Theodor schöne Augen, in den sie tatsächlich ein klein wenig verliebt ist. Sollte er um ihre Hand anhalten könnte sie ihr Glück kaum fassen ...

Soldat Theodor Tasseninck: Dieser bis über beide Ohren verliebte Wachsoldat würde alles dafür tun, um endlich mit einer großen Liebe Dietlinda vor den Altar treten zu dürfen – und Liebe macht manchmal bekanntlich blind ...

Magister Melchior von Morcheln: Ein wahrer Meister seiner Kunst, ein großer Redner und ein Zauberer mit Tränken und Mixturen, das ist der einstige Löwentor Adlige Melchior von Morcheln. Da sein „mystisches“ Gebräu dummerweise nicht immer den gewünschten Effekt erzielte, musste er aus seiner Heimat fliehen und versucht nun „in der Fremde“ sein Glück. Seine Tränke sind tatsächlich wirksam, allerdings besitzt seine „Wundertinktur“ leider fast nie die erhoffte und geplante Wirkung – immerhin sind diese Mixturen günstig und in der Not kann ein Kunde ja auch einmal ein Auge zudrücken ...

Annemarie Bleichherz: Der auf Burg Leuenfels umherspukende Klagegeist Annemarie wurde von ihrem Mann Berthold während eines eigentlich belanglosen Streits im Wald erschlagen und dort liegen immer noch ihre Gebeine in ungeweihter Erde. Sie klammert sich an die Reste ihres einstigen Lebens und kann nicht in Ariuns Reich einkehren, solange ihr Gerippe nicht ordentlich bestattet worden ist ...

Berthold Bleichherz: Der jämmerliche Mordbube Berthold lebt seit dem Mord an seiner Frau auf großem Fuß, denn schließlich konnte er so ihr gemeinsam Ersparnis für Alkohol und sonstige Vergnügungen ausgeben. Hatte er nach der Tat noch Angst vor der Entdeckung – er hat damals behauptet, die Blutkappen hätten Annemarie entführt – so denkt er mittlerweile, er käme ungeschoren davon. Er weiß nicht, dass es sich bei dem Geist der Burg um seine ermordete Frau handelt, denn sonst würde er sich vielleicht größere Sorgen machen und versuchen, diesen Ort so rasch als möglich zu verlassen ...

Ottokar: Keiner in der Burg weiß so ganz genau, womit dieser dreiste Bursche eigentlich sein Geld verdient, auffällig ist jedoch, dass er verdächtig oft beim Glücksspiel gewinnt, zu dem er immer wieder gerne auffordert. Der Hauptmann der Wache hat ein Auge auf ihn und daher versucht Ottokar ihm aus dem Wege zu gehen. Natürlich handelt es sich bei ihm um einen berufsmäßigen Falschspieler und kleinen Gauner, der allerdings gute Kontakte zu allerlei dubiosen Gesellen hat, die ab und an Burg Leuenfels aufsuchen. Er ist auf jeden Fall der richtige Ansprechpartner, falls man vorhat, ein eher zwielichtiges Geschäft zu tätigen ...

Xantalya Natternhold, eine Xaria-Priesterin: Diese Priesterin ist eine demütige Dienerin der Königin der Schlangen. Sie nimmt ihre Aufgabe – nämlich den Glauben an Xaria in der Leuenmark zu etablieren – überaus ernst und weiß, was ein Erfolg für ihren Orden bedeuten würde. Sie trägt die „Chroniken der Schlange“ bei sich, aus denen sie gerne und oft vorliest, um auf die Missverständnisse aufmerksam zu machen, die ihrer Meinung nach geschehen sind. Xantalya ist hilfsbereit und erstaunlich mutig und geschickt im Kampfgetümmel ...

→ **Fundus-Bedarf:** Leuenmark-Wappenröcke, Leuenmark-Schilde, Schreiberbedarf, Gong, Ambiente-Fundus Rittersaal

4) Die Mönche: Nach einiger Zeit erscheinen die Mönche der Burg Leuenfels, beginnen Gespräche mit den Neuankömmlingen und laden sie dazu ein, die Burg-Bibliothek und die Schreibstube zu besuchen, sofern sie an Wissen interessiert sind ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 2-3 NSCs (Mönche)

→ **Fundus-Bedarf:** Mönchs-Kutten, Schriftrollen, Bücher

5) Der Solis-Inquisitor: Ebenfalls auf dem Burghof hält sich der Inquisitor Dietmar Weidenhammer auf, bei ihm ist der Hexenjäger Albert Angermann. Beide suchen keine Gespräche, betrachten aber die Neuankömmlinge relativ misstrauisch und werden nötigenfalls bei allzu „seltsamen Gästen“ diese ausfragen und sie darauf hinweisen, dass sie sie „im Auge behalten werden“ ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 2 NSCs (Solis-Inquisitor, Hexenjäger)

→ **Fundus-Bedarf:** Solis-Kutte, Kutschermantel, Hexenjäger-Hut

6) Der Schmied: Im Burghof befindet sich eine kleine Schmiede. Der Schmied fragt die Gäste der Burg, ob sie eventuell Reparaturen an ihren Rüstungen benötigen oder sich seine wohlfeilen Waren einmal betrachten möchten...

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Schmied)

→ **Fundus-Bedarf:** Schmiede

7) Magister Melchior von Morcheln: Der gute Magister preist aus tiefster Überzeugung sein Wundermittel an, das er in allerlei kleinen Fläschchen verkauft. „Egal, welches Leiden, Magister Melchior von Morcheln's Magisches Mirakulum heilt alles und jeden!“ Tatsächlich wirken 50% der bunten Tränke, haben aber dummerweise immer andere und unvorhersehbare Effekte ...

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Magister)

→ **Fundus-Bedarf:** Trankfläschchen, Lebensmittelfarbe

8) Der Tavernen-Wirt: Wirt Willibald Dünnebie aus der Wandertaverne des Greifenhains lässt es sich nicht nehmen, die neu angekommenen Gäste höchstpersönlich im Burghof zu begrüßen und

in seine wunderbare Gewölbetaverne zu bitten. Hier sollen sie sich erst einmal von den Strapazen der Reise ausruhen ... Bereits in der Taverne ist auch der Falschspieler Ottokar, der die Neuankömmlinge sogleich ganz begeistert zu einem Spielchen auffordert ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 1 NSC
- **Fundus-Bedarf:** Wirts-Gewandung, Tavernen-Spiele

9) Der Gefangene: In der Wachstube befindet sich ein gefangener Wegelagerer aus Wildenhausen in einem der beiden Gefängnis-Käfige. Bei ihm ist ein gelangweilter Soldat, der darauf hinweist, dass der Gefangene „Abschaum aus Wildenhausen“ ist, mit dem man sich gar nicht abgeben sollte. Der Gefangene heißt Oswald und ist ein bärbeißiger Bursche, der nicht viele Worte macht. Er verlässt sich darauf, dass Söldnerin Sandra Silberlieb oder deren rechte Hand Agila Eberwolf ihn „raushauen“ wird. Er wurde bei einem Überfall auf Minenarbeiter aufgegriffen und seine Gerichtsverhandlung ist für den morgigen Tag angesetzt ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Wegelagerer)
- **Fundus-Bedarf:** Einfache Gewandung

10) Die Rache der Blutkappen: Nachdem der Großteil der Reisenden bereits eingelassen worden ist, erscheinen plötzlich mehrere Blutkappen und rächen sich durch einen hinterhältigen Angriff vor dem Burgtor für die Vertreibung im Wald ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 8-15 NSCs (Blutkappen)
- **Fundus-Bedarf:** Blutkappen-Masken, (zerfetzte) einfache Gewänder, Felle

11) Die Zeitung ist da: Wie bei uns obligatorisch wird auch auf Burg Leuenfels lautstark die „Greifenfeder“ angepriesen, das Zeitungsblatt aus der nahen Siedlung Greifenhain. Ein Exemplar kostet nur 1 schlappes Kupferstück ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Zeitungsbote)
- **Fundus-Bedarf:** Greifenfeder, Münzen

Ab nun kann das allgemeine Burgleben ablaufen; hierbei sollte immer auf eine „lebendige“ Burg geachtet werden.

Beginn der ausgearbeiteten Charakterplots – über den Abend und die Nacht verteilt!



FR, 23.00 Uhr, Die Störung im Äther: Hofmagier Regimius von Reitzenstein sucht einige der machtvolleren Magier auf und teilt ihnen mit, dass die Anwendung von Zauberei in der Burg sehr kräftezehrend ist. Außerdem treten fast immer gewisse Nebeneffekte auf; da er noch nicht allzu lange hier ist – er ist eigens aus der Akademie zu Leuenhall etwas früher zur Eröffnung der Burg Leuenfels angereist, um hier als Berater den Truchsess in magischen Angelegenheiten zu unterstützen – hat er den Grund für diese Störung des Äthers leider noch nicht genau herausfinden können (dies wird natürlich durch das große Aurenglast-Vorkommen in der Mine verursacht). Er weiß allerdings, dass es umso schwerer wird, je näher man dem großen Turm und der Goldmine kommt und rät allen Magiern davon ab, mächtige Magie zu wirken, da dies auf sie extrem schwächend wirkt und mit unabsehbaren Nebenwirkungen verbunden sein könnte. Er möchte gerne mit einigen neu angekommenen Zauberkundigen weitere Untersuchungen anstellen und bittet um deren Mithilfe. Die leichte Übelkeit, welche die Magier verspüren – umso stärker, je machtvoller sie sind – hängt auch mit dieser Störung im Äther und im Fluss der Essenz zusammen.

Personen-Plot | Schädel des Xorm: Vor einigen Tagen konnten Soldaten der Burg einen kleinen Trupp der Kodros abfangen und besiegen, die scheinbar ganz in der Nähe eine Art von unheiligem Ritual abhalten wollten! Bei sich hatten sie eine große und schwere Truhe,

die seitdem in der Kammer des Hofmagiers steht. Er hat diese noch nicht geöffnet und bittet andere (vertrauenswürdige) Zauberkundige, ihm dabei zu helfen, da er ja nicht weiß, was diese Truhe beinhaltet und bei den Kodros stets Vorsicht angebracht ist. In der Truhe befindet sich ein Artefakt der kannibalischen Kodros, nämlich der Schädel des Xorm, eines Höheren Dämons! Dieser Schädel besitzt nach wie vor viel von der Intelligenz und Macht des Dämons und wird sich anbieten, den Neuankömmlingen zu helfen, aber in Wahrheit natürlich versuchen, diese zu korrumpieren. Er kann die Kontrolle über einzelne Personen übernehmen und wird dies dazu nutzen, seine Ziele zu erreichen und schlussendlich wieder zurück zu den Kodros zu gelangen.

Den Schädel zu zerstören ist auf normalem Wege nicht möglich – hier ist der Einfallsreichtum der anwesenden Zauberkundigen gefragt ...

- **Plotrelevanz:** hoch
- **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Hofmagier)
- **Fundus-Bedarf:** Dämonenschädel, Ambiente-Fundus für Magierkammer, Lexikon der arkanen Künste, Schriftrollen



FR, 23.00 Uhr, Audienz beim Truchsess: Je nachdem, wie wichtig das Anliegen der Personen ist, die sich beim Truchsess Richard von Leuenfels vorgestellt und was sie dabei vorgetragen haben, können diese nun ihre Anliegen vorbringen und vertiefende Gespräche im Rittersaal führen ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 2-5 NSCs
- **Fundus-Bedarf:** Leuenmark-Wappenröcke, Leuenmark-Schilde, Schreiberbedarf, Gong, Ambiente-Fundus Rittersaal



FR, 23.00 Uhr, Segnung des Solis*: Der Solis-Inquisitor Dietrich Weidenhammer wird die Gäste der Burg dazu auffordern, sich in der kleinen Kapelle im Namen des Solis von ihm segnen zu lassen. Hiermit möchte er auch gleich feststellen, wer sich in seinen Augen und vor dem Antlitz seines Gottes als würdig erweist, weitere Gespräche zu führen ...

Personen-Plot | Der Geist im Gemäuer: Offiziell ist der Solis-Inquisitor hier, weil er den Geistererscheinungen nachgehen soll, die sich in letzter Zeit immer stärker manifestiert haben. Inoffiziell sieht er aber an jeder Ecke mögliche Anhänger des Herrn der Skorpione (womit er ja auch gar nicht so unrecht hat)! Er wird die in seinen Augen besonders gläubigen Teilnehmer der Zeremonie unter vier Augen darum bitten, sich umzusehen, ob sie bezüglich der Geistererscheinungen, aber auch bezüglich möglicher Ketzer innerhalb der Burgmauern etwas in Erfahrung bringen können. „Es soll Euer Schanden auch nicht sein ...“

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 2 NSCs (Inquisitor, Hexenjäger)
- **Fundus-Bedarf:** Inquisitor-Gewandung, Hexenjäger-Kutschermantel, Fundus-Material Kapelle, Götterbuch



FR, 23.30 Uhr, Spinnenplage: Die Alchimistin Wilhelma Weisenstein wird wieder einmal von Spinnen geplagt, die sich scheinbar hoch oben auf dem alten Turm festgesetzt haben. Im Gegenzug für den einen oder anderen Trank oder ihre Hilfe bittet sie die Neuankömmlinge – vorzugsweise „mächtige“ Krieger – darum, die Spinnen ein für allemal zu beseitigen. Sie weist darauf hin, dass es wohl irgendwo dort oben ein Muttertier geben muss, denn die Soldaten der Burg haben bereits sehr viele relativ große Spinnen getötet, was aber leider zu keiner endgültigen Lösung geführt hat ... In den oberen Bereichen des Turmes sind auch tatsächlich zahlreiche Spinnennetze zu finden sowie viele kleinere und größere Spinnen (die kleinsten von ihnen schlüpfen ins Haar und unter die Kleidung), es dauert jedoch geraume Zeit, bis tatsächlich eine besonders gewaltige Spinne erscheint ... In den Netzen hängen kleinere Schmuckstücke verfangen.

Personen-Plot | Suche nach der Pflanze: Auf Bitten des Hofmagiers hin versucht die Alchimistin, einen Trank herzustellen, der die

Übelkeit und Schwäche der Zauberkundigen bekämpft und vielleicht sogar ganz aufhebt. Hierfür benötigt sie aber unbedingt einige Exemplare des seltenen „Grünen Ätherlings“; sie weist auf die unangenehmen Eigenschaften dieser Pflanze in Hinsicht auf Zauberkundige hin, die diese eventuell pflücken möchten ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 1-2 SLs, 1 NSC (Alchimistin)
- **Fundus-Bedarf:** Diverse Spinnen, Spinnennetze, kleinerer Schmuck, Fundus-Material Alchimistenkammer, Schriftrollen



FR, 24.00 Uhr, Der Homunkulus: Der Nekromant Albrecht Aschenhand – ein „alter Bekannter“ aus vergangenen Tagen – ist schon ganz in der Nähe der Burg Leuenfels und entsendet einen seiner loyalen Späher, einen Homunkulus, um vor Ort die Lage auszuspähen. Dieser wird lautlos im Burghof umherfliegen und die erste Beobachtungen anstellen. Es ist für ihn absolut kein Problem, über die Dächer und bis hinauf zur Turmplattform zu fliegen ...

Wird er angegriffen – was natürlich nur mit Fernkampfwaffen und Zaubersprüchen möglich ist – so versucht er sofort wild kreischend zu fliehen und fliegt zu seinem Herrn und Meister zurück. Falls er gefangen werden sollte, so wird er mit seiner krächzenden hohen Stimme alle verfluchen und erzählen, „ihr werdet es bereuen, wenn mein Meister hier ist – er ist bald schon daaa!“ ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 1 SL
- **Fundus-Bedarf:** Latex-Homunkulus



SA, 1.00 Uhr, Wer klopft denn da?: Der Rote Priester Berthold Blutschwur steht mit seinen Gefolgsleuten vor den Toren der Burg und verlangt Einlass! Er möchte mit dem Truchsess sprechen und verweist dabei höhnisch auf den ausgerufenen Burgfrieden, der es ja jedem von „rechtem Sinn“ gestattet, die Festung zu betreten. Wird er abgewiesen, so überschüttet er den Truchsess und dessen Gefolge mit Spott und Hohn, denn sie „machen noch die selben dummen Fehler und hängen noch den selben Irrtümern an wie einst in Löwentor“ ...

Der Rote Priester kommt recht schnell zur Sache: Er verlangt, dass die Burg geräumt und ihm sofort übergeben wird! Berthold Blutschwur hat vor, hier eine stabile Ausgangsbasis für seinen Glauben zu schaffen, ungestört von alten Feinden in der Heimat. Hier kann der Herr der Skorpione endlich wieder erstarken und durch regelmäßige Rituale mit jener Substanz, die nur in der Leuenmark zu finden ist, wird seine Erweckung sicherlich gelingen! Weitere Informationen gibt der Rote Priester nicht preis. Sofern binnen einer Stunde die Burg geräumt wird verspricht er dem Truchsess und seinen Leuten freies Geleit (daran würde er sich tatsächlich halten). Falls Blutschwur abgewiesen wird, so hat er nur Hohn und Spott für die Burgbewohner übrig: Er verhängt vor dem Tor den „Fluch des Skorpions“ über die gesamte Festung und kündigt an, dass nun niemand mehr lebend in seiner Heimat ankommen wird.

Außerdem verkündet er „Fürchtet die dunklen Schatten der Nacht, ihr Kinder des Solis. Denn die Nacht hat tausend Augen und tausend Klängen und die giftigen Klängen des Taros sind bereits unter euch!“ (damit spielt er ganz offen auf die bevorstehenden Attentate auf den Truchsess an) ...

- **Plotrelevanz:** hoch
- **NSC-Bedarf:** 20-30 NSCs
- **Fundus-Bedarf:** Taros-Wappenröcke, Schilde der Taros-Leibgarde, Banner



SA, 1.00 Uhr, Bibliotheks-Abschriften*: Die frommen Brüder Urus bitten einige gelehrt wirkende Gäste der Burg darum, sie bei den Abschriften der Pergamentrollen in der Bibliothek zu unterstützen. Gerne können sie sich dort dann selbst Abschriften zum Eigenbedarf anfertigen und die Mönche wären sogar dazu bereit, ihnen ein Kupferstück pro Abschrift zu bezahlen (ihr Kinkelbeutel ist leider eher spärlich gefüllt) ...

Während ihrer Anwesenheit in der Bibliothek haben die Gäste natürlich die Möglichkeit, sich durch die verschiedenen Bücher und Schriftrollen zu arbeiten. Im Normalfall sollte immer ein Mönch anwesend sein, wenn Burgbesucher die Bibliothek betreten ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Mönch)
- **Fundus-Bedarf:** Mönchs-Kutte, Schriftrollen, Bücher



SA, 1.00 Uhr, Die Wahrsagerin: Die alte Svetlana bietet den Gästen der Burg an, ihnen die Runen zu werfen oder die Karten zu lesen. Natürlich kommen dabei allerlei ominöse Andeutungen zu Tage („Ihr seid in großer Gefahr, eine große Alte wird sich erheben, wir sind alle verdammt!“ u. ä.) und natürlich kann sie durchaus auch einige plotrelevante Informationen preisgeben („Es ist ein Mörder unter uns ...

Jemand in der Burg ist nicht das, was er zu sein vorgibt.“) und ähnliche Dinge mehr. Irgendwann einmal erstarrt die Zigeunerin, beginnt zu zittern und schreit: „Er sieht mich! Der Rote Gott sieht mich ...“ und bricht dann ohnmächtig zusammen!

- **Plotrelevanz:** mittel
- **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Zigeunerin)
- **Fundus-Bedarf:** Zigeuner-Kleidung, Runensteine, Tarot-Karten (auch spezielle Karten!)



SA, 1.30 Uhr, Der Klagegeist: Inmitten der Burg wird urplötzlich wie aus dem Nichts der halb durchsichtige Geist von Annemarie Bleichherz erscheinen und klagend durch das Gemäuer schreiten. Sie ist auf der Suche nach Zusprache und Hilfe und nicht zuletzt der Rettung aus diesem Unleben! Dummerweise kann sie sich nur durch Weinen und Wehklagen verständlich machen, wird aber immer wieder die Burgbesucher flehentlich anblicken und ihnen ihre Hand entgegenstrecken.

Wird diese Hand ergriffen, so wird der betreffenden Person plötzlich eisig kalt und sie hat das Gefühl, ihr entweicht jegliche Lebenskraft (verliert sofort 1 LP)! Wer auch immer den Kontakt dann nicht abbricht, verliert nach einiger Zeit wieder Lebenskraft, kann in seinem Kopf aber vage ein Gerippe erkennen, das irgendwo tief im Wald liegt (und verliert dabei noch 1 LP), ehe er ohnmächtig niedersinkt. Der Klagegeist verschwindet, nur um einige Zeit später wieder zu erscheinen und dieses Verhalten fortzusetzen. Alle Personen, die den Geist berührt haben, sind durch ein unsichtbares Band an ihn gebunden und werden in der kommenden Nacht wieder aufgesucht, damit die Gebeine der von ihrem Mann Berthold getöteten Annemarie zur Ruhe gebettet werden können ...

- **Plotrelevanz:** mittel
- **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Klagegeist)
- **Fundus-Bedarf:** Klagegeist-Gewandung



SA, 1.30 Uhr, Der Bote des Nekromanten: Ein einsamer Bote mit auffallend bleicher Haut und in schwarzen Gewändern bittet am Burgtor um Einlass. Er hat den dringenden Auftrag, die Tochter von Albrecht Aschenhand zu einem kleinen Treffen außerhalb der Burg zu geleiten; es spielt dabei keine Rolle, ob einige ihrer Freunde sie begleiten. Dort wartet bereits der berühmterbekannte Nekromant und freut sich außerordentlich, seine Tochter endlich wieder gefunden zu haben. Es folgen die üblichen Gespräche unter Familienmitgliedern und die Hoffnung des Schwarzmagiers, seine Tochter möge ihm nun endlich auf den Pfad der Asche folgen.

Außerdem bittet er sie darum, ihm doch sein Eigentum – die Schwarzen Schriften – wieder auszuhändigen, die einer seiner schussligen Schüler leider auf dem Weg hierher verloren hat. So oder so lässt er seiner Tochter bis zur nächsten Nacht Bedenkzeit, um sich zu entscheiden. Er weist sie aber darauf hin, dass er sie notfalls eben „zu ihrem Glück zwingen“ würde (sollte sie seine Pläne von Anfang an ablehnen) ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 5-10 NSCs (Untote)

Die Ahnenkriege der Pan - die Entstehung des „Makels“ ...

Die Geschichte der ungeheuerlichen Ahnenkriege der Pan liegt weitestgehend im Dunkel der Äonen verborgen und nur die Pan selbst sind alt genug, um noch wahrheitsgetreu über diesen kolossalen Kataklysmus zu berichten, der das Gebiet der heutigen Leuenmark erschütterte und dabei das Land fast völlig verwüstete und einen Großteil der Lebewesen vernichtete oder im Laufe der Zeit veränderte. Die Pan der Vorzeit waren ebenfalls Geschöpfe von großer Macht, doch brannte in ihnen das Feuer der Leidenschaft heiß und ungehemmt und sie waren über ihrem Bestreben, sich selbst in einen gottähnlichen Status zu erheben, völlig enthemmt und skrupellos! Diese Pan führten damals in ihrer unermesslichen Gier nach grenzenloser Macht erbitterte Kriege gegeneinander und erschufen sich hierfür ganze Heerscharen der emotional instabilen Nyx, die sich für sie die Hände mit dem Blut ihrer Feinde schmutzig machen mussten. Denn die Pan selbst legten großen Wert darauf, nur durch den Einsatz ihrer Magie den Gegner zu vernichten, was oft zu tage- und wochenlangen Zweikämpfen führte, bei denen die Erde erbebt und die pure Essenz des Äthers das Land überflutete.

Bei diesen Schlachten kannten die Pan keinerlei Skrupel und öffneten gewaltige Portale in andere Sphären, durch die wahre Dämonenherden herbeibeschworen wurden und in die Schlacht zogen. Es dauerte nicht allzu lange und herren- und führerlose Dämonen machten das Land unsicher. Das menschliche Volk der Kodros — das auch von den Pan für die niedrigsten Dienste während der Ahnenkriege herangezogen wurde und fürchterlich leiden musste — erkannte bereits früh, dass es gegen diese dämonischen Mächte nichts ausrichten konnte und paktierte schlussendlich mit den machtvollen Dämonenherrschern, die durch die Portale herbeigerufen worden waren. Diese werden bis zum heutigen Tage von den einzelnen Kodros-Stämmen als Götter angebetet ...

Die Silenis aber — ein Volk wilder Waldelfen — stemmten sich mit aller Macht gegen die Pan und ihre dämonischen Verbündeten und suchte den Schutz der tiefen und dichten Wälder, um den Krieg zu überdauern. Sie brachten schreckliche Opfer dar und auch ihre Frauen wurden von Dämonen gefangen und geschändet, so dass das Blut der Silenis im Laufe der Zeit korumpiert wurde. Im Gegensatz zu den Kodros aber sind sie auch heute noch ein stolzes und aufrechtes Volk, das stets nach einem Weg sucht, sich wieder reinzuwaschen vom dämonischen Blut und beständig gegen das Dunkle in ihrem Herzen ankämpft ...

Irgendwann mussten die Pan schließlich erkennen, dass dies ein nicht enden wollender Krieg ohne Sieger war und sie sich dadurch vor allem mehr und mehr von ihrem Wunsch entfernten, sich zu Göttern zu erheben.

Daher wurde ein Pakt geschlossen und alle Pan erklärten sich dazu bereit, ihre unglaubliche Macht zu bündeln und sich in einem gewaltigen Ritual von ihren Emotionen zu trennen, die so viel Leid gebracht hatten. Doch einige der machtvollsten Pan blieben diesem Ritual fern, unter ihnen jene Pan, die unter Burg Leuenfels schläft, und der Eremit Hsiandaloor ... In all' ihrer Weisheit hatten die Pan jedoch nicht bedacht, dass sie ihre Emotionen nicht einfach negieren und vernichten konnten — und so entstanden die „Dunklen Brüder“, die Schatten-Pan, als schreckliches Resultat dieses eigentlich wohlmeinenden Rituals; und so hat bis zum heutigen Tage jeder Pan auch einen dunklen Bruder, der stets unsichtbar um ihn ist und bei Finsternis hervortreten und sich materialisieren kann ...

Die Pan sind sich ihrer früheren Fehler schamvoll bewusst, auch wenn sie dies anderen Völkern gegenüber niemals zugeben oder gar zeigen würden — sie nennen das Ergebnis ihres großen und zumindest teilweise fehlgeschlagenen Rituals nur den „Makel“.

→ **Fundus-Bedarf:** Nekromanten-Gewänder, Zauberstab, Untoten-Masken



SA, 1.30 Uhr, Assassinen des Taros: Der Rote Priester macht seinen Schwur wahr und entsendet für den Rest der Nacht immer wieder seine geschulten Meuchelmörder, um den Truchsess heimtückisch zu ermorden. Die Klingen der Assassinen sind vergiftet, was sie umso gefährlicher macht! Falls sie entdeckt werden, kämpfen sie fanatisch bis zum Tode. Ihr erklärtes Ziel ist aber natürlich der Truchsess Richard von Leuenfels ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 1-2 NSCs (Assassinen)

→ **Fundus-Bedarf:** Assassinen-Gewänder & -rüstungen (Leder), Taros-Wappenrock



SA, 1.30 Uhr, Das Ding im Dunkel*: Vor dem geschlossenen Seitenportal der Burg wird plötzlich eine schwarz bepelzte und brüllende Kreatur gesichtet, die versucht, sich Einlass zu verschaffen. Hierbei handelt es sich um einen in der Dunkelheit kaum zu sehenden, riesigen Vorlock der Leuenmark-Wälder! Die Bestie wird vergeblich an dem Portal rütteln (dabei aber die Gitterstäbe bedrohlich verbiegen) und sich dort einige Zeit lautstark zu schaffen machen, ehe sie in der Finsternis verschwindet ...

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Vorlock)

→ **Fundus-Bedarf:** Buckelflips-Kostüm, Buckelflips-Maske



SA, 1.30 Uhr, Der Fall des Martin Rotemund: Grimbold Hartenschlag, der Hauptmann der Wache, spricht einige ihm vertrauenswürdig erscheinende Gäste an und bittet sie darum, ein Auge auf die Wachen zu haben, vor allem aber auf Martin Rotemund. Dieser übernimmt in letzter Zeit sehr oft die Wache an der Seitenpforte oder am Burgtor und verlässt ab und zu seinen Po-

sten aus noch unbekannten Gründen (er trifft sich mit einigen Taros-Anhängern im nahen Wald). Da Martin die Wachablösung und die übrigen Burgbewohner sehr gut kennt, ist es für diese schwer, ihn unauffällig zu verfolgen. Vielleicht fällt es den Neuankömmlingen ja leichter? Der Hauptmann würde auch ein paar Münzen springen lassen, falls er erfährt, was der Wachsoldat so treibt ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 2 NSCs (Hauptmann, Soldat)

→ **Fundus-Bedarf:** Hauptmann-Wappenrock, Leuenmark-Wappenrock



SA, 1.30 Uhr, Visionen aus Äonen: Die Pan-Halbgöttin Pan'Althea beginnt sich zu regen und nimmt ihre Umgebung nach und nach immer besser wahr. Sie sendet den Personen in der Burg leichte Visionen, dringt in deren Geist ein und beschafft sich dadurch dringend nötige Informationen. Urplötzlich bleiben Personen — vorzugsweise Zauberkundige — wie gelähmt an Ort und Stelle stehen, blicken ins Leere und sind völlig weggetreten. Alle Versuche, sie wieder aufzuwecken, sind zum Scheitern verurteilt, so machtvoll ist der Griff der Pan nach dem Geist ihrer Opfer!

Diese Personen erhalten eine Vision der Pan, in der diese sie ausfragt und sie mit dem Versprechen nach unermesslicher magischer Macht und Unsterblichkeit an sich zu binden versucht. Sie wird berichten, sie sei einst von ihren Gefährten zu Unrecht verbannt worden und sei nun an diesen Ort gefesselt. Das Aurenglast — auch sie spricht es aus wie einen Fluch — hindert sie daran, ihre Magie zu wirken, um wieder in diese Sphäre hinüberwechseln zu können. Pan'Althea fragt die Personen in ihrer Vision, ob sie dazu bereit sind, ein großes Unrecht ungeschehen zu machen und ihr zu helfen, sich zu befreien und damit wieder Gerechtigkeit herbeizuführen. Nach der Vision kommen die erstarrten Personen mit extrem starken Kopfschmerzen wieder zu sich (sie haben so viele MP verloren, wie

sie Zauber in Stufen beherrschen – beherrscht ein Magier also Zauber bis zum 3. Grad, so verliert er 3 MP) ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 1 NSC

→ **Fundus-Bedarf:** Pan-Gewandung, Pan-Perücke (schwarz-weiß), Pan-Hörner, Pan-Schmuck



SA, 2.00 Uhr, Das Rote Ritual: Bei der Goldmine hält ein Roter Priester ein Ritual zu Ehren von Taros ab, das dessen Einfluss hier in der Gegend stärken soll. Da es sich um klerikale Magie handelt, reagiert das Aurenglast in der Mine nicht. Mit lauter Stimme zitiert der Priester dabei Passagen aus dem verderbten Buch des Taros.

In jedem Falle werden die Burgbesucher nach diesem Ritual von hochgiftigen Skorpionen heimgesucht, die sich nun auf einmal überall innerhalb der Burg befinden und die noch dazu extrem aggressiv sind! Sie verbergen sich in den Betten und in der Kleidung und wird man von ihnen gestochen, so unterliegt man einem schleichenden und schmerzhaften Gift, das noch dazu durch Blutmagie verstärkt worden ist! Es äußert sich in den Anfangsstadien mit heftigen Schmerzwellen, die eine Person zitternd und hilflos zusammenbrechen lassen. Über kurz oder lang führt dieses Gift zum Tode ... Da ist guter Rat teuer!

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 15-25 NSCs (Taros-Kultisten & -priester)

→ **Fundus-Bedarf:** Taros-Wappenröcke, Taros-Banner, Priesterkuten, Buch des Taros, rotes Bengalfeuher, Plastik-Skorpione



SA, 2.00 Uhr, Der Schwarze Mann*: Nach seinem Homunkulus entsendet der Nekromant Albrecht Aschenhand seinen getreuen Schwarzen Mann, der sich aus tiefster Schwärze materialisiert und von Schatten zu Schatten durch die Burganlage schleicht. Dabei murmelt er immer wieder den Namen der Tochter des Schwarzmagiers, die er hier zu finden versucht. Der Schwarze Mann wird nicht angreifen, sondern sich im Falle einer Attacke einfach in der Dunkelheit auflösen.

Wird er angesprochen, so zischt er nur immer wieder den besagten Namen. Sobald er die Gesuchte aber gefunden hat, wird er ihr mitteilen: „Dein Vater ist auf dem Weg zu dir – er ist schon ganz naaah!“ und dann spurlos verschwinden ...

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Schwarzer Mann)

→ **Fundus-Bedarf:** Schwarzer Mann-Kutten, Latex-Krallen, Gesichtsmaske



SA, 2.00 Uhr, Die tote Novizin: Blutüberströmt torkelt die Elia-Novizin Johanna über den Burghof und bricht schließlich tot zusammen. Sie kann nur noch „Sie sind hier. Sie sind bereits in der Burg“ stöhnen, ehe sie stirbt. Sie wurde von Bruder Gernot getötet, der sie wutentbrannt mit einem Kerzenleuchter erschlagen hat, da sie sich geweigert hatte, ihm eine Reliquie der Göttin Elia auszuhändigen (ein kleines Kästchen in ihrer Truhe). Unter den Fingernägeln der Novizin ist Blut zu sehen, sie hat ihren Angreifer gekratzt (Gernot verbirgt die Kratzwunden an seinen Armen durch einen blutigen Verband und sein Mönchsgewand). Wird die unglückselige Johanna untersucht, so kann man bei ihr einige Schriftstücke finden, andere befinden sich in ihrer kleinen Truhe in der Bibliothek der Burg ...

Die Ariun-Priesterin Sigrun wird nach einiger Zeit eine kleine Bestattungs-Zeremonie abhalten (möglichst in der Kapelle).

Ab diesem Zeitpunkt läuft dieser Plot relativ frei ab. Je nachdem, wie schnell der Mörder gefunden wird schließt sich eine Gerichtsverhandlung daran an ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Novizin)

→ **Fundus-Bedarf:** Novizinnen-Kutten, Briefe, Elia-Reliquie



SA, 2.30 Uhr, Angriff bei Nacht: Der Wachsoldat Martin Rotemund – der am Seitenportal der Burg Wache

schiebt – öffnet dieses Portal heimlich und lässt die Kultisten des Roten Gottes ein, die daraufhin die Gäste im Innenhof attackieren und versuchen werden, sich den Weg zum Truchsess freizukämpfen. Nach dem Kampf wird der Soldat behaupten, die Kultisten hätten ihn überlistet und ihn betäubt (tatsächlich hat er eine große Beule am Kopf, die er sich aber selbst zugefügt hat) ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 15-20 NSCs (Taros-Kultisten)

→ **Fundus-Bedarf:** Taros-Wappenröcke



SA, 2.30 Uhr, Göttliche Visionen: Die Göttin Ariun erscheint den Bewohnern der Burg, in erster Linie Kämpfern und Priestern. Sie berichtet von einem großen Übel, das hier geschehen ist und einem armen, verirrtten Geist, der nicht in ihr Reich hinüberwechseln kann (sie deutet auf die reglose Annemarie Bleichherz). Dies bedauert Ariun sehr und bittet um Hilfe. Außerdem weist sie darauf hin, dass bald schon die Toten wieder ins Leben zurückkehren würden und dies nicht ihrem Willen entspricht. Ein Kind des Lebens soll verdorben werden von ihrem Vater, der die Gesetze des Todes mit Füßen tritt (und ähnliche orakelhafte Sprüche – natürlich meint sie damit Albrecht Aschenhand). Menschen würden von Mörderhand gewaltsam in ihr Reich geschickt, dies müsse ein Ende finden! Ariun sagt weiterhin, dass das Auge des Herrn der Skorpione auf der Burg ruht und alle gemeinsam diesem uralten Übel trotzen müssen! „Vieles ist in diesen Mauern nicht so, wie es den Anschein hat“ ...

Personen-Plot | Bruder Malachias: Eine spezielle Vision hat auch der Truchsess: Ihm erscheint die Göttin Ariun und teilt ihm mit, dass seine Queste bald schon zu Ende sein werde und sein Ziel greifbar nahe ist. Sie zeigt ihm den Seuchenmönch Malachias, der im Hexenhain sein Lager aufgeschlagen hat und dort durch schwarze Magie und den Ahnenfluch erneut plant, seine tote Gemahlin zurück ins Leben zu rufen. Ariun warnt den Truchsess vor der Macht von Malachias und meint zweideutig: „Um das Böse zu bekämpfen, ist es manchmal ratsam, sich mit dem Bösen zu vereinen. Sucht Hilfe und Rat bei jenen, die den Pfad der Asche beschritten haben und lasst sie wissen, dass ein gemeinsamer Feind sich aufgemacht hat, alles Leben ins Verderben zu stürzen“ ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 3 NSCs

→ **Fundus-Bedarf:** Flügel, Ariun-Gewand, Latex-Mumie, Malachias-Maske & Gewandung, Aurenglast, Klagegeist-Gewandung



SA, 3.00 Uhr, Späte Gäste*: Erneut wird an das große Burgtor geklopft und „lieber“ Besuch steht vor der Tür: Es ist niemand anderes als der Nekromant Albrecht Aschenhand, der diesmal ganz „inoffiziell“ hier ist, um nach seiner verschollenen Tochter zu suchen! Ganz anders als sonst wird sich der Nekromant daher bemüht freundlich – wenn auch zynisch und sarkastisch, Nekromanten sind nun einmal so – verhalten und darum bitten, seine Tochter mitnehmen zu dürfen. Albrecht Aschenhand möchte in der Leuenmark eine feste Basis für seine diversen Studien errichten und bietet dafür wichtige Informationen (über den Seuchenmönch Malachias) und natürlich seine unschätzbare Hilfe in magischen Belangen an (er spürt ebenfalls das Aurenglast und ahnt bereits die immensen Kräfte, die in diesem Material stecken). Gerne möchte er sich mit dem Truchsess im Rittersaal in Ruhe unterhalten.

Wird er abgewiesen, so zeigt er sich sehr enttäuscht und traurig über die „Dummheit unreifer Kinder“ und zieht vorerst von dannen, weist aber auf seine bevorstehende Rückkehr hin ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 5-10 NSCs (Untote)

→ **Fundus-Bedarf:** Nekromanten-Gewänder, Zauberstab, Untoten-Masken



SA, 3.00 Uhr, Gehetztes Gespräch: Aufmerksame Burgbesucher können beobachten, wie Bruder Gernot von den Uru-Mönchen und die Zigeunerin Valentina sich aufgeregt

und wild gestikulierend unterhalten. Die beiden sind ein sehr seltsames Paar und nach einiger Zeit gehen sie wütend auseinander. Vorher hat Bruder Gernot der Zigeunerin aber „heimlich“ noch einen kleinen Beutel mit Münzen gegeben! Werden sie nach dem Streit gefragt, so wiegeln beide unwirsch ab und verschwinden ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 2 NSCs (Mönch, Zigeunerin)

→ **Fundus-Bedarf:** Mönchs-Kutte, Zigeuner-Kleidung, Beutel mit Münzen



SA, 3.00 Uhr, Die Harpyie: Die Gäste der Burg haben sehr lebensechte Träume von einer Harpyie, die sie in ihren Träumen heimsucht, um neugierig mehr über die Neuankömmlinge auf der Burg zu erfahren. Die Harpyie ist sehr mächtig und lebt seit sie sich erinnern kann im Gebiet der Leuenmark. Sie spricht sehr orakelhaft und stellt weit mehr Fragen, als sie bereit ist, Informationen preiszugeben. Allerdings bietet sie den Träumenden an, ihnen im Gegenzug zu lieb gewonnenen Erinnerungen Informationen über dieses Reich und seine Vergangenheit zu vermitteln! Lassen sich die Träumer darauf ein, so „stiehlt“ ihnen die Harpyie eine Erinnerung (dies könnte z. B. durchaus auch eine Fähigkeit oder ein Zauber sein) und vermittelt je nach Relevanz dieser Erinnerung auch mehr oder weniger relevante Informationen über die Leuenmark. Die Harpyie kann keinerlei Infos zu den aktuellen Geschehnissen auf der Burg geben, da sie diese selbst nicht miterlebt hat. Allerdings ist sie ein wahrer Hort des Wissens, was die Geschichte und Vergangenheit der Völker dieses Landstrichs angeht ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Harpyie)

→ **Fundus-Bedarf:** Harpyien-Gewand



SA, 3.00 Uhr, Träume sind Schäume?: Ab jetzt laufen weitere Träume im Visionenraum an, welche teilweise mit den Geschehnissen auf der Burg oder dem Landeshintergrund zu tun haben ... Unter anderem können die Träumer eine dramatische Szene erleben, in der die Pan durch die Anwesenheit des Aurenglast sichtlich geschwächt werden und sogar zusammenbrechen.

→ **Plotrelevanz:** variabel

→ **NSC-Bedarf:** 2-5 NSCs (variabel)

→ **Fundus-Bedarf:** variabel

* = optional

Ab ca. 3.00 Uhr laufen die begonnenen Plots für diese Nacht langsam aus ...

Fortführung der ausgearbeiteten Charakterplots gleich nach dem Frühstück über den ganzen Tag/die Nacht verteilt!



SA, 10.00 Uhr, Ritual im Morgengrauen: Die nimmermüden Taros-Kultisten haben sich erneut bei der Mine versammelt, um hier wieder eine Zeremonie zu Ehren ihres Herrn und Meisters abzuhalten. Außerdem haben sie damit begonnen, den grünen Kristall aus der Mine zu sammeln und wollen diesen scheinbar in großen Kisten abtransportieren – zu welchem Zweck auch immer! Erstaunlicherweise bleibt das relativ offen umherliegende Gold von ihnen unangetastet liegen.

Wird dieses Ritual nicht vereitelt, so spitzt sich die Plage der Skorpione in der Burg dramatisch zu und durch das in großen Mengen entfernte Aurenglast erstarkt die Pan-Halbgöttin nun so sehr, dass sie im Laufe dieses Tages wieder feste Form annehmen kann ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 15 NSCs (Taros-Kultisten & -Priester)

→ **Fundus-Bedarf:** Taros-Waffenröcke, Raucherzeuger, Holzkisten, Aurenglast, Gold



SA, 10.30 Uhr, Der zweite Mord: In einer Ecke des Hofes liegt die tote Zigeunerin Valentina. Auch sie wurde

von Bruder Gernot ermordet, denn sie hatte den Mord an der Novizin beobachtet und begonnen, ihn damit zu erpressen. In ihrer Hand hält sie fest umklammert das Amulett, das gestern noch am Hals des frommen Bruders Gernot hing! Dieser wird natürlich alles abstreiten und steif und fest behaupten, sein Amulett sei ihm gestern im Laufe der Nacht gestohlen worden (je nach der Beweisführung der Ankläger findet dann eine Gerichtsverhandlung gegen Bruder Gernot statt oder nicht).

Wird Bruder Gernot untersucht, so finden sich bei ihm belastende Schriftstücke, die relativ klar belegen, dass er dem Buch des Taros und somit dem Herrn der Skorpione heillos verfallen ist ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 2 NSCs (Zigeunerin, Mönch)

→ **Fundus-Bedarf:** Amulett, Beutel mit Münzen, Mönch-Aufzeichnungen, Buch des Taros



SA, 10.30 Uhr, Die Minotauren*: Wilde Alarmrufe gelten vom Burgtor her, wo mehrere ungestüm brüllende Minotauren die Wachen überwältigt haben und sich nun im Blut- rausch in den Burghof stürzen, um dort alles anzugreifen, was sich bewegt. Die schnaubenden Bestien kämpfen bis zum Tode. Werden sie bezwungen, so sollten sich die Retter schnellstmöglich um die schwer verletzten Torwachen kümmern ...

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 3 NSCs (Minotauren)

→ **Fundus-Bedarf:** Minotauren-Masken, Felle, Zweihandwaffen



SA, 11.00 Uhr, Jagd auf den Schatz: Auf der Burg verstreut gibt es drei Kartenteile zu finden. Das erste Kartenteil hat einer der Uru-Mönche in der Bibliothek auf seinem Lesepult liegen. Er hat es kürzlich erst außerhalb der Burgmauern gefunden. Das Papier scheint besonders zu sein, da es nicht verrotten ist. Er ist gewillt es den Besuchern zu überlassen (bzw. sie dürfen sich eine Anschrift davon anfertigen, da er das Fragment selbst als wertvolle erachtet und daher in der Bibliothek behalten will). Im Gegenzug müssen die Spieler die restlichen Fragmente finden (er vermutet, es müsste noch zwei weitere Teile geben) und ihm aushändigen. Selbstverständlich überlässt er ihnen dafür den Schatz – sofern es wirklich einen geben sollte. Weitere Schriftstücke aus aller Welt für die Bibliothek sind ihm auch willkommen (zur Erweiterung).

Das zweite Fragment befindet sich zwischen den Schriftrollen, die das sogenannte „Buch der Pan“ bilden. Diese Pergamente sind die Originale aus dem Greifenhain, die Richard damals von dort mitgebracht hat. Kunigunde Klagewohl fand einst bei der Expedition ein Kartenteil nahe der Siedlung und legte es in das Buch der Pan mit einer kurzen Notiz: „Gefunden beim Aufbau von Greifenhain. Das Papier scheint sehr beständig zu sein. Ich bin nicht sicher, ob es überhaupt normales Papier ist. Die Zeichnung darauf scheint eine Karte zu sein.“ Diese Schriftrollen liegen unangetastet im Rittersaal, da sie seit der Schlacht am Greifenhain zu den persönlichen Habe- seligkeiten der Burgherrn gehören ...

Das letzte Fragment trägt ein Taros-Kultist bei sich. Es befindet sich in einer Tasche an seinem Gürtel und muss ihm natürlich abgenommen werden. Die (zusammengesetzte) Karte führt zu einem relativ gut erreichbaren Punkt außerhalb der Burg. Dort ist ein kleines Kistchen vergraben. Es enthält diverse Dinge, zum Teil wertlos, allerdings auch das eine oder andere Schmuckstück und kleine Edelsteine sowie schwach magische Gegenstände ...

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 2 NSCs (Mönch, Kultist)

→ **Fundus-Bedarf:** Schatzkarte, Truhe mit Schatz



SA, 11.00 Uhr, Die Dienerin der Schlange: Diesen etwas ungünstigen Zeitpunkt wählt Xantalya Natternhold – eine Priesterin der Xaria, der Königin der Schlangen – um auf der Burg vorzusprechen. Sie wünscht den Truchsess zu sehen, legt ihm ihre Beweggründe dar und überreicht ihm das Schreiben der Oberpriesterin. Dummerweise bekommt der Solis-Inquisitor Wind von der

Sache und wittert Verrat! Die Xaria-Priesterin wäre ein durchaus guter Sündenbock, sofern der Mörder der Novizin und der Zigeunerin nicht gefunden werden kann. Und auch ansonsten ist der Solis-Inquisitor nur wenig begeistert davon, hier eine Priesterin der Königin der Schlangen anzutreffen. Möge der theologische Disput beginnen! Natürlich wird Xantalya Natternhold auch versuchen, die anderen anwesenden Burgbewohner und Gäste von der Wichtigkeit und Aufrichtigkeit ihrer Mission zu überzeugen – immerhin hängt von ihr ab, ob in der Leuenmark die Göttin Xaria vielleicht wieder offen angebetet werden darf ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 2 NSCs (Priesterin, Inquisitor)

→ **Fundus-Bedarf:** Priesterin-Gewand, Schreiben, Inquisitor-Gewand



SA, 11.30 Uhr, Ankunft der Gorgoros: Kurze Zeit später tauchen vor den Burgtoren die schlangenartigen Gorgoros zusammen mit einem ihrer Schamanen auf. Bei ihnen ist ebenfalls eine riesige Schlange. Die Gorgoros sind erstaunlich zurückhaltend und vorsichtig und zischeln sich in ihrer unverständlichen Sprache immer wieder etwas zu. Der Schamane namens Sessil ist der Sprecher der kleinen Gruppe und wird in sehr gebrochener Sprache immer wieder nach einer „Herrin“ verlangen. Die Gruppe gibt keine Ruhe, so lange sie nicht die „Herrin“ gesehen und gesprochen hat. Tatsächlich handelt es sich bei der ominösen Herrin natürlich um niemand anderes als die Xaria-Priesterin Xantalya Natternhold, die von den Gorgoros vor einiger Zeit im Tiefengrund angegriffen worden ist, durch ihre Göttin aber mit Hilfe von wahren Schlangenscharen entkommen konnte.

Nun glauben die Gorgoros – die eine Göttin namens San'sa'Siray anbeten, was übersetzt wohl soviel heißt wie „die große Schlange“, dass diese Menschenfrau ihnen von ihrer Göttin als eine Art Botschafterin zwischen den Völkern gesandt worden ist. Da Schlangen den Gorgoros überaus heilig sind und sie diese sogar als Haustiere halten, sind sie sicher, dass sie die unbekannte Frau schützen müssen und suchen daher den Kontakt zu den anderen Menschen auf der Burg, die sie bisher bestenfalls als Nahrungsquelle angesehen haben! Sie werden vor der Xaria-Priesterin niederknien und aufgeregt zischeln, sobald sie diese sehen. Danach weichen sie ihr nicht mehr von der Seite, bis sie die Schlangenwesen schließlich irgendwann wieder fortschickt. Dies könnte interessante Gespräche mit den Burgbewohnern und -gästen mit sich bringen, denn die Gorgoros sind überaus neugierig, schließlich lebten sie viele Jahre lang völlig zurückgezogen in den tiefen Sümpfen dieses Landes ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 7 NSCs (Priesterin, Gorgoros)

→ **Fundus-Bedarf:** Schlangen-Masken, Latexschlange



SA, 12.00 Uhr, Fliegen-Pilze*: Mehrere Fliegen-Pilze schweben durch das Tor und über die Burgmauern und machen hier den Burghof unsicher. Diese seltsamen Pflanzen greifen zwar nicht an, reagieren aber auf Körperwärme und schweben daher langsam immer näher auf die Spieler zu! Bei Berührung platzen die Fliegen-Pilze und schleudern ihre Samenkörner (Reis) in alle Richtungen. Bei Berührung können die Pilzsamen die unterschiedlichsten Reaktionen hervorrufen (wie gleichnamige Gifte, z. B. Schlafgift, Übelkeitgift, Lähmungsgift, Blindheitsgift).

Die Alchimistin wird aufgeregt darum bitten, ihr einen solchen Fliegen-Pilz zu fangen (wie auch immer) oder ihr zumindest möglichst viele der verschleuderten Samenkörner einzusammeln und zu Studienzwecken zu bringen ...

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 1-2 SL

→ **Fundus-Bedarf:** Fliegen-Pilze, Reis, Münzen, Tränke



SA, 12.00 Uhr, Liebe oder Hiebe?* Einer der Wachsoldaten – ein gewisser Theodor – ist heillos in die Schankmaid Dietlinda verliebt, deren Vater Willibald Dünnebie

missbilligt aber diese Beziehung mit einem „armen Schlucker“. Der Soldat bittet einige der (einflussreicheren) Gäste, den Wirt dahingehend zu überreden, dass er sich endlich einmal wieder mit seiner Geliebten treffen kann (und dafür ist er sogar bereit, einen Teil seines mühsam ersparten Solds abzugeben). Wirt Willibald ist anfangs keineswegs zu überzeugen, einem solchen Treffen zuzustimmen und erwartet in jedem Falle, dass ihm die ehrenwerten Absichten des Soldaten nachgewiesen werden, indem dieser seine Tochter ehelicht! Dies führt wiederum dazu, dass der Soldat zusammen mit seinen „Helfern“ bei Richard von Leuenfels wegen einer Sold-Erhöhung vorstellig wird, da er mit seinem jetzigen Sold keine Familie ernähren könnte.

Stimmt der Truchsess dem zu, so können die Hochzeitsvorbereitungen anlaufen, es können Gäste eingeladen und alles mit dem Priester abgesprochen werden! Am Ende dieses Nebenplots steht hoffentlich eine schöne und feierliche Hochzeit ...

→ **Plotrelevanz:** niedrig

→ **NSC-Bedarf:** 3 NSCs (Wirt, Tochter, Soldat)

→ **Fundus-Bedarf:** Leuenmark-Wappenrock



SA, 12.00 Uhr, Botschafter der Silenis: Neue Gäste kommen zur Burg, die bisher nur aus Geschichten bekannt sind oder bestenfalls von den menschlichen Kundschaftern der Leuenmark aus den Augenwinkeln wahrgenommen wurden: Das scheue Volk der Silenis! Diese geheimnisvollen Wildelfen sehen durchaus beunruhigend aus: Dornen wachsen aus ihrer blutenden Haut, die sie mit merkwürdigen Malereien verziert haben. Sie sind allesamt sehr zierlich und es handelt sich nur um Frauen. Die Silenis sprechen gebrochen die Sprache der Menschen und möchten mit der „Führerin des hier lebenden Stammes“ sprechen. Sie werden relativ enttäuscht sein, dass es sich dabei um einen Mann handelt ... Dennoch suchen sie das Gespräch mit dem Truchsess und den hier anwesenden Gästen, sie schauen sich neugierig überall um und sind durchaus dazu bereit, etwas von sich und ihrem Leben und ihrer bewegten Vergangenheit zu berichten ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 3 NSCs (Silenis)

→ **Fundus-Bedarf:** Silenis-Gewandungen, Silenis-Ohren, Latex-Dornen, Schminke



SA, 13.00 Uhr, Das Gegengift: Die Alchimistin Wilhelma Weisenstein sucht die kräuter- und trankkundigen Besucher der Burg auf und teilt ihnen mit, dass das Gift der Skorpione durch finstere Magie verseucht ist und über kurz oder lang zu einem entsetzlichen und schmerzvollen Tod führen wird. Sie ist mit ihrem Wissen am Ende und bittet die Besucher darum, das Gespräch mit einer Kreatur des Waldes zu suchen, die angeblich hier in der Nähe der Burg bereits öfter erspäht worden ist. Außerdem vermutet sie, dass die Silenis bei einem solchen Gespräch von großem Nutzen sein könnten ...

Bei der genannten Kreatur handelt sich um einen Kelpie, der mit Sicherheit Hilfe und Rat weiß, sofern man ihn denn „besänftigen“ und „beschenken“ kann. Kelpies sind extrem machtvolle Naturgeister, die es nicht gerne sehen, wenn sterbliche Wesen in ihre Domäne eindringen! Jedoch ein Geschenk aus Honig, Milch und dem Blut derjenigen Person, die mit ihm verhandelt, sollte eigentlich ausreichen, um ihm die nötigen Informationen zu entlocken. Mit Sicherheit kennt er ein heilsames Kraut, das die Wirkung des Giftes verlangsamen oder sogar aufheben kann. Tatsächlich weiß der Kelpie guten Rat, verlangt aber nach zähen Verhandlungen von mindestens 5 Personen, einen Pakt mit ihm zu schließen. Auch hier wäre es sinnvoll, wenn die Silenis ihn zumindest anfangs beruhigen und besänftigen würden; offenbar kennen diese sich gut mit solchen Geschöpfen aus. Nach den Verhandlungen sagt der Kelpie jenen Personen, mit denen er einen Pakt geschlossen hat, er würde ihnen Hilfe in die Burg entsenden. Diese erscheint tatsächlich wenig später in Form einer fetten Kröte, deren über Drüsen an der Haut ausgeschiedenes Körpersekret das Gift der Skorpione des Taros aufheben kann. Die-

Das Aurenglast - der Ahnenfluch ...

Während der epochalen Umwälzungen, die mit den Ahnenkriegen einhergingen, entstand auch das Material Aurenglast. „Aurenglast“ ist ein Begriff aus der Sprache der Pan und kann nicht wörtlich übersetzt werden; grob bedeutet es etwa so viel wie „Ahnenfluch“ und es wird von den Pan auch scheinbar unter Schmerzen ausgesprochen, wenn sie den Begriff überhaupt verwenden. Meist sprechen sie nicht darüber ...

Bei den kolossalen magischen Schlachten der Pan sättigte sich ein nicht überall in der Leuenmark anzutreffendes kristallines Gestein (das meist in der unmittelbaren Nähe von Goldvorkommen zu finden ist) mit der durch die Zaubersprüche freigesetzten Essenz des Äthers an und dadurch entstand ein sehr instabiles Material, das sich bei der Anwendung von Zauberei fast wie ein lebendiges Wesen — nämlich ein todbringender Parasit — verhält.

Aurenglast schwächt Magiekundige in seiner unmittelbaren Umgebung und entzieht ihnen ihre Essenz. Die Pan hassen und fürchten es wie die Pest, ist es doch nahezu das Einzige, was ihnen wirklich den Tod bringen kann; und noch dazu einen Tod in Schimpf und Schande, jeglicher Macht und Würde beraubt und nackt vor dem Antlitz der Pan-Götter ...

Je näher ein Pan dem Aurenglast kommt, desto schwächer wird er — dies kann bis hin zur Besinnungslosigkeit und sogar dem Tode führen. In einem weit geringeren Maße gilt dies auch für alle anderen (arkanen) Zauberkundigen und fatalerweise wird dieser Effekt umso extremer, je mehr magische Energie der Magier in sich vereint! Beschäftigt sich ein Magiekundiger zu sehr mit Aurenglast — was eigentlich naheliegender ist, denn es ist prinzipiell ein immenser Energie- und Spruchspeicher — kann er an einer echten Krankheit erkranken, er „glastet“.

Dabei verschmilzt der gefährliche Kristall langsam und permanent mit seiner Haut und nährt sich von seiner magischen Essenz sowie seiner Lebenskraft, was am Ende den unausweichlichen Tod des Zauberkundigen zur Folge hat. Dennoch ist dieses beeindruckende Material für viele Magier durchaus interessant, denn ein so potenter Spruch- und Magiespeicher wäre von großem Nutzen; außerdem könnte man z. B. durch die Verarbeitung des Aurenglast in Rüstungen den Träger ja geradezu immun gegen Zauberei machen. Doch weit gefehlt! Da Aurenglast dummerweise völlig unberechenbar und instabil ist, was die Menge der in ihm angereicherten Energie und Sprüche angeht, kann es durch die Anwendung von Zauberei in seiner Nähe oder bereits die Anwesenheit von machtvollen Magiern schlagartig seine gebündelten Energien entladen, was meist fatale Konsequenzen auf alle Lebewesen in seinem Umkreis hat — danach ist es völlig wertlos und zerfällt zu Kristallsplittern ...

Während ihrer Anwesenheit auf der Burg und in der unmittelbaren Umgebung fühlen sich alle Zauberkundigen extrem schwach — dieser Effekt bezieht sich nicht auf Priester — und verspüren eine Übelkeit, die umso stärker ist, je hochrangiger der jeweilige Magier ist! Anwendung von Zauberei zehrt Zauberer förmlich aus und kostet sie deutlich mehr MP, vor allem aber haben sie das Gefühl, körperlich geschwächt zu werden (was tatsächlich stimmt, da das Aurenglast auch ihre Lebensenergie entzieht)!

ses Körpersekret muss zwar erst noch von der Alchimistin mit Hilfe anderer Mittel zu einem wirksamen Gebräu zusammengemischt werden, danach aber können die ersten Opfer von Skorpionstichen behandelt werden ...

- **Plotrelevanz:** hoch
- **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Kelpie)
- **Fundus-Bedarf:** Kelpie-Kostüm, Kröte



SA, 14.00 Uhr, Ein Adliger aus Löwentor: Ein Adliger namens Kurt-Karlfried von Kessler aus dem Königreich Löwentor erscheint auf der Burg und wird voller Arroganz und Stolz den Truchsess zu sprechen verlangen. Dieser Mann ist voller Standsdünkel und sieht die Leuenmark und deren Bewohner als minderwertig und bestenfalls als Strafkolonie von ehemaligen Haderlumpen, Halsabschneidern und Mordbuben an. Entsprechend wird er sich auch gegenüber den Burgbewohnern verhalten ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Adliger)
- **Fundus-Bedarf:** Vornehme Kleidung



SA, 14.30 Uhr, Panische Pan: Einige Angehörige der Pan erscheinen vor dem Burgtor und bitten um eine dringende Unterredung mit dem Truchsess und den Gästen der Burg Leuenfels. Sie sind — zumindest für ihre Verhältnisse, schließlich sind sie völlig emotionslos — erstaunlich unruhig und wirken angespannt! Sie weisen alle Personen in der Burg darauf hin, dass ihres Wissens nach ein uraltes Übel nach den Ahnenkriegen in dieser Burg eingeschlossen wurde und die Neuankömmlinge dieses Übel nun scheinbar nach und nach erwecken würden.

Wie üblich versuchen sie dabei, sich so ungenau und orakelhaft wie nur irgendwie möglich auszudrücken, schließlich sprechen sie gar nicht gerne über dieses dunkle Kapitel ihrer Geschichte. Auf gar keinen Fall werden sie sich der Goldmine oder dem Turm nähern, dies erzeugt bei ihnen geradezu körperliche Schmerzen und sie begin-

nen zu „welken“! Falls sie von jemandem wirklich überzeugt werden können, dass das von ihnen erwähnte Übel nicht in die Welt gelassen wird, so sind sie dazu bereit, mehr über den Ahnenfluch und die Ahnenkriege preiszugeben ...

- **Plotrelevanz:** hoch
- **NSC-Bedarf:** 3-5 NSCs (Pan)
- **Fundus-Bedarf:** Pan-Gewänder, Pan-Perücken, Pan-Hörner, Pan-Schmuck

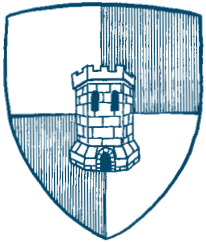


SA, 15.00 Uhr, Die Gerichtsverhandlung*: Gegen den Wegelagerer Oswald aus Wildenhausen wird zu Gericht gesessen. Ihm wird Wegelagererei, Raub und Totschlag zur Last gelegt. Erstaunlicherweise erscheint vor der Burg ein Trupp aus Wildenhausen, der von Agila Eberwolf angeführt wird. Er bittet im Rahmen des Burgfriedens um eine Unterredung mit dem Truchsess, da vergangene „Missverständnisse“ nicht den Grundstein für zukünftige Beziehungen trüben sollen (in Wahrheit wird Wildenhausen schwer von den Kodros bedrängt und daher sucht Sandra Silberlieb nun Unterstützung). Wie die Verhandlungen verlaufen bleibt völlig offen ...

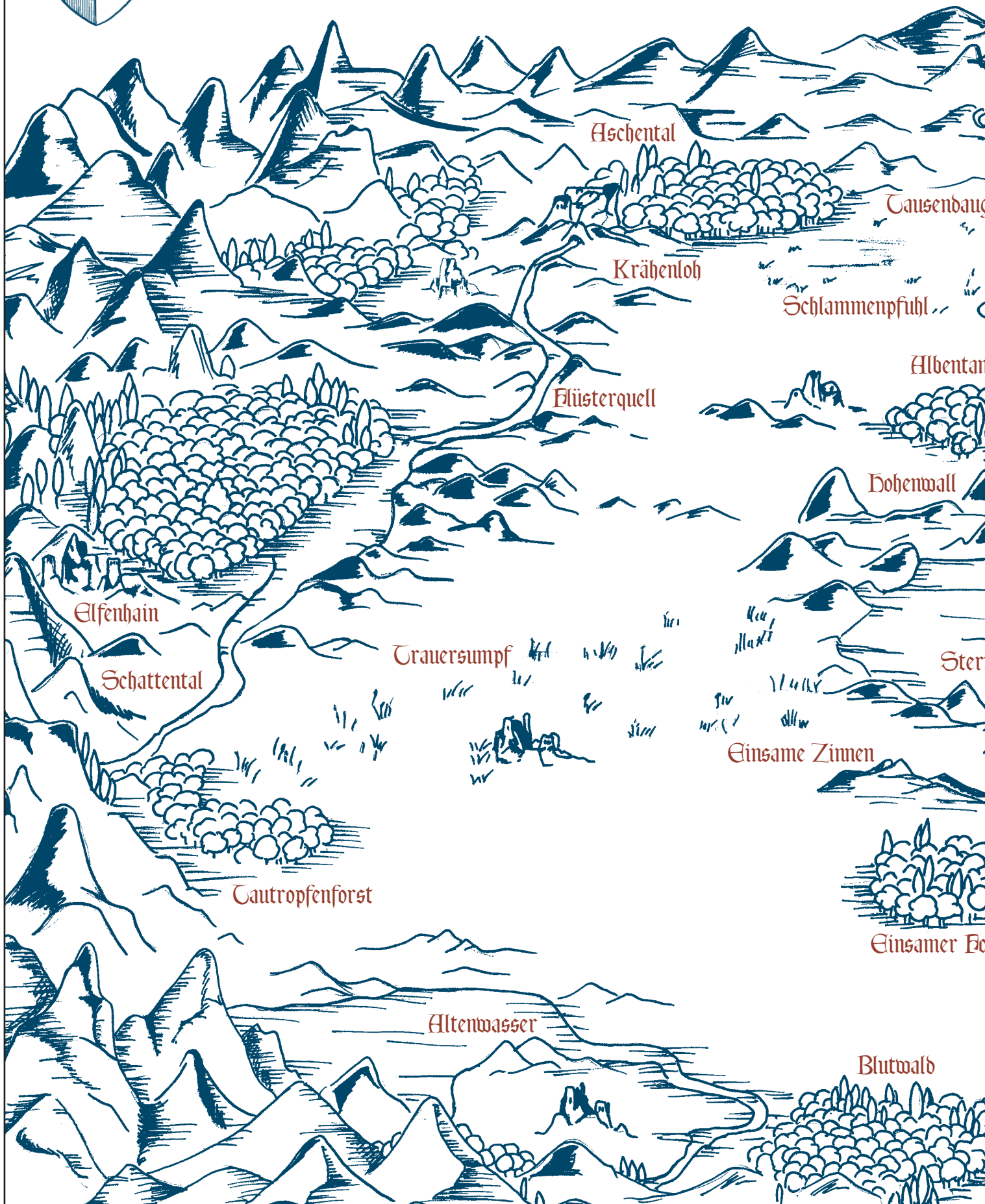
- **Plotrelevanz:** mittel
- **NSC-Bedarf:** 5-10 NSCs (Wegelagerer)
- **Fundus-Bedarf:** Einfache Kleidung, Bögen



SA, 15.30 Uhr, Die Entführung: Ein blutbesudelter Mann erscheint in der Burg, der lauthals um Hilfe ruft. Blutkappen haben seine Frau geraubt und er befürchtet das Schlimmste! „... sie haben ... einen ... Troll.“ Die Blutkappen haben sich bei ihrem kleinen „Schrein“ versammelt (dort hängen noch die Gerippe ihrer früheren Opfer von den Bäumen herab) und möchten dort gerne in aller Ruhe die entführte Frau ausbluten lassen — höchste Eile ist also angeraten ... Dummerweise haben die Blutkappen tatsächlich einen der Leuenmark-Trolle bei sich, der sich schon auf saftiges Menschenfleisch freut!



Die Lande der Leuenmark im Jahr



Aschental

Causenbaug

Krähenloh

Schlammenpflu

Elbenterquell

Albentam

Hohenwall

Elfenhain

Schattental

Trauersumpf

Ster

Einsame Zinnen

Tautropfenforst

Einsamer Bo

Altenwasser

Blutwalb

Kulter Berge

Prätzenhügel

Greifenhain

Burg Leuensfels

Greifenforst

Tiefengrund

Zwielfichthain

Elinkenwasser

Spinnwebwald

Schlundschucht

Waisenwald

Grenzwall-Gebirge

Die stillen Brüder

Totenmoor

Hensensee

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 10-15 NSCs (Blutkappen, Bäuerin)
- **Fundus-Bedarf:** Blutkappen-Masken, Latex-Gerippe, Seile



SA, 15.30 Uhr, Erneute Visionen: Die Halbgöttin der Pan erscheint Zauberkundigen wieder in Visionen und wird nun deutlich barscher und im Befehlston verlangen, dass diese entweder das ganze Aurenglast fortschaffen oder – noch weit besser – ein großes Ritual durchführen, um das Aurenglast zu neutralisieren (eine Lüge, denn schließlich weiß sie, dass dies nur zur explosionsartigen Entladung aller magischen Energien im Kristall führt und sie dadurch endlich freikommt).

Das Leben der anderen Geschöpfe auf der Burg bedeutet ihr nichts. Sie weiß, dass ihre untreuen Schwestern hier waren und die Burgbewohner warnen wollten. Voller Zorn macht sie klar, dass sie nötigenfalls die „dunklen Brüder“ darum bitten wird, sie zu befreien (die ebenfalls teuflisch grinsend in dieser Vision vorkommen), was überaus schreckliche Konsequenzen nach sich ziehen würde ...

- **Plotrelevanz:** hoch
- **NSC-Bedarf:** 1-3 NSCs (Pan-Halbgöttin, Schatten-Pan)
- **Fundus-Bedarf:** Pan-Gewandung, Pan-Perücke (schwarz-weiß), Pan-Hörner, Pan-Schmuck, Pan-Gewandung (Schatten-Pan), Pan-Perücken (schwarz), Pan-Hörner (schwarz)



SA, 16.00 Uhr, Rattenplage*: Große Ratten machen urplötzlich die Mine unsicher und die Minenarbeiter wagen es nicht, weiter nach Gold zu suchen. Vielleicht finden sich in der Burg ja ein paar „Rattenfänger“ ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 1-2 SLs
- **Fundus-Bedarf:** Latex-Ratten



SA, 16.00 Uhr, Das Bergvolk Löwentors: Einige Botschafter des wilden Bergvolks aus Löwentor – der Hordakki – kommen auf der Burg an und verlangen den Stammesführer zu sprechen. Sie werden sich mit niemand anderem zufriedengeben als mit dem Truchsess, diesem gegenüber aber – zumindest für ihre Verhältnisse – relativ höflich und respektvoll auftreten.

Ihr Auftrag lautet, mehrere Stämme der Hordakki aus Löwentor fortzuführen und ganz offiziell in der Leuenmark siedeln zu dürfen. Keine ganz leichte Aufgabe, denn schließlich kämpft im Königreich das Volk der Ebenen immer wieder gegen das Bergvolk! Da die Hordakki wissen, dass ihr Volk in Löwentor dem sicheren Untergang geweiht ist, suchen sie eine neue Heimat und bieten natürlich auch an, ihren Teil zu Besiedlung der Leuenmark beizutragen und beim Kampf gegen innere und äußere Feinde zu helfen.

Nach der Unterredung mit dem Truchsess nutzen sie das Gastrecht, um sich auf der Burg umzusehen und nach tapferen und starken Kämpfern Ausschau zu halten, die sie zu ihren wilden Kampfspielen und -ritualen herausfordern können. Allerdings werden sie den Anweisungen der Gefolgsleute des Burgherrn Folge leisten, sollten sie dabei übermäßig rüpelhaft gegenüber seinen Gästen vorgehen. Ihr Auftrag ist ganz einfach zu wichtig, als dass sie ihn durch solche „Späße“ aufs Spiel setzen würden ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 2-3 NSCs (variabel)
- **Fundus-Bedarf:** Felle, Lederrüstungen, Babyöl



SA, 17.00 Uhr, Rückkehr der Pan: Die Pan kehren in die Burg zurück, wenn auch nur widerwillig. Bei sich tragen sie ein „Allwissendes Auge“. Mit dessen Hilfe können sie erkennen, wer das „alte Übel“ ist, welches hier in der Burg weilt: Die Halbgöttin Pan'Althea!

Daraufhin werden die Pan absolut entsetzt sein und die Burgbewohner rasch über die Geschichte der mächtigen Pan aufklären. Sollten sie erfahren, dass Pan'Althea sich der dunklen Brüder bedienen möchte, um sich zu befreien, so beratschlagen sie mit dem Truchsess und allen anwesenden Magiern, wie dies zu verhindern sei ...

- **Plotrelevanz:** hoch

- **NSC-Bedarf:** 3-5 NSCs (Pan)
- **Fundus-Bedarf:** Pan-Gewänder, Pan-Perücken, Pan-Hörner, Pan-Schmuck, Glaskugel, (großes weißes) Knicklicht



SA, 17.30 Uhr, Rorax, Rorax!: Die vogelartigen Rorax erscheinen vor der Burg und scheinen ziemlich aufgeregt zu sein. Kein Wunder, haben doch Minotauren ihr Lager verwüstet und machen nun vermutlich Anstalten, sich über die verbliebenen Eier dieser Kreaturen herzumachen. Neben ihrem immensen Interesse an allen Gegenständen der Burgbewohner, die glänzen und glitzern, bitten sie diese inständig, ihnen beim Kampf gegen die „Hornträger“ zu helfen; auch die Rorax sprechen die menschliche Sprache nur höchst bruchstückhaft, immer wieder unterbrochen von „Rorax, Rorax“-Rufen und ihrem unruhigen Kopfbucken.

Sollten die Burgbewohner den Rorax helfen, so sind diese überaus dankbar und kehren nach dem Kampf gegen die Minotauren noch für einige Zeit in die Burg zurück, um dort Gespräche zu führen und natürlich nach „Glitzersachen“ Ausschau zu halten ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 2-5 NSCs (Rorax, Minotauren)
- **Fundus-Bedarf:** Rorax-Kostüme, Straußeneier, Minotauren-Masken, Felle, „Glitzersachen“



SA, 18.00 Uhr, Ein bunter Haufen: Der „Bunte Haufen“ wird beim Truchsess vorstellig, um hier auf Burg Leuenfels das erste freie Fähnchen der Leuenmark zu stellen ...

- **Plotrelevanz:** niedrig
- **NSC-Bedarf:** 5-8 (Mitglieder des „Bunten Haufens“)
- **Fundus-Bedarf:** –



SA, 19.00 Uhr, Der Mönch des Roten Gottes: Dieispernden Stimmen in seinem Kopf bringen den armen Bruder Gernot nun endgültig dazu, den Verstand zu verlieren und er unternimmt einen stümperhaften Mordversuch auf den Truchsess der Burg. Danach wird er mit Schaum vor dem Mund zusammenbrechen und alle seine Taten gestehen: „Die Stimmen, die Stimmen. Das Buch ist es, es spricht zu mir in meinen Träumen. Oh Taros, mein Herr und Meister, ich habe versagt.“ ...

- **Plotrelevanz:** hoch
- **NSC-Bedarf:** 1 NSC (Mönch)
- **Fundus-Bedarf:** Mönchs-Kutte, Mönch-Aufzeichnungen, Buch des Taros



SA, 19.30 Uhr, Das Ritual des Roten Gottes: Erneut entsendet Berthold Blutschwur seine Helfershelfer in großer Zahl, um die Burg zu belagern und ein letztes Mal deren Übergabe zu fordern. Geschieht dies nicht, so wird umgehend ein Ritual an der Goldmine vorbereitet, während Taros-Kultisten die Ausgänge der Burg besetzen.

Mit diesem Ritual soll ein Blutdämon des Taros beschworen werden, der in der Burg schrecklich wüten und den Widerstand der Verteidiger eventuell brechen soll!

Sofern dieses Ritual gestört und der Priester endlich besiegt wird, ist die Gefahr durch diese Taros-Anhänger zumindest vorübergehend gebannt...

- **Plotrelevanz:** hoch
- **NSC-Bedarf:** 20-30 NSCs
- **Fundus-Bedarf:** Taros-Wappenröcke, Schilde der Taros-Leibgarde, Taros-Banner, rotes Bengalf Feuer, Dämonen-Maske



SA, 21.00 Uhr, Botschaft des Nekromanten: Einige Untote – deutlich stärker durch die verruchten Schwarzen Siegel – stehen zusammen mit einem Schüler des Schwarzmagiers mit einer verdreckten weißen Fahne vor dem Tor und verlangen die Herausgabe der Tochter des Nekromanten. Albrecht Aschenhand ist des Wartens nun überdrüssig und möchte seine Tochter von den Vorteilen des Pfads der Asche überzeugen, an dessen Ende der Knochenthron wartet. Werden die Boten abgewiesen, so erscheint wenig später eine deutlich größere Streitmacht und

greift die Burg direkt an ... Dies dient aber lediglich als Ablenkung, denn in der Zwischenzeit erscheint der Schwarze Mann in der Burg und sucht dort im Schatten nach der Tochter von Albrecht Aschenhand – sofern er sie ergreifen und einige Zeit festhalten kann, zieht er sie mit in die Schatten und kehrt dann mit ihr zum Nekromanten zurück. Gelingt dies nicht beim ersten Anlauf, so löst sich der Schwarze Mann in den Schatten auf und erscheint die Nacht über immer wieder auf der Suche und greift dabei alle gnadenlos an, die ihm im Wege stehen ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 10-30 NSCs (Untote, Schwarzer Mann)

→ **Fundus-Bedarf:** Untoten-Masken, Schwarzer Mann-Gewandung, Latex-Krallen, Gesichtsmaske



SA, 21.30 Uhr, Der Klagegeist kehrt zurück: Der Geist von Annemarie Bleichherz kehrt zurück, noch klägernder als jemals zuvor. Sie wird wiederum jene Personen aufsuchen, die sie schon einmal um Hilfe gebeten hat und erneut hilfesuchend die Hand ausstrecken. Diesmal jedoch erhält die jeweilige Person – sofern sie bereits vorher berührt worden ist – keinen Schaden und der Geist wird hinaus in den Wald schweben und den Weg zu seiner letzten Ruhestätte weisen. Wird dort das Gerippe geborgen, gesegnet und zur letzten Ruhe gebettet, so fällt eine große Last vom Geist ab und Annemarie kann nun auch wieder sprechen. Somit können die Burgbewohner erfahren, dass Annemarie von ihrem Ehemann Berthold getötet worden ist!

Als Beweis wird sie ihnen sagen, dass er nach wie vor ihr Amulett in Form eines silbernen Herzens bei sich trägt (dass es ihr Amulett war können einige Burgbewohner bestätigen, Berthold hatte stets behauptet, seine Frau sei von Blutkappen verschleppt worden). Als Dank für ihre Rettung wird sie in dieser Nacht – ehe sie in Ariuns Reich eingeht – die Tochter des Nekromanten vor dem Schwarzen Mann beschützen ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 2 NSCs (Klagegeist, Ehemann)

→ **Fundus-Bedarf:** Klagegeist-Gewand, silbernes Amulett



SA, 22.00 Uhr, Die Schatten-Pan: Mehrere dunkle Brüder erscheinen aus den Schatten des Burghofs und verlangen von den anwesenden Magiern die Durchführung eines großen Rituals zur Befreiung von Pan'Althea! Sobald sie erscheinen brechen die Pan völlig entkräftet zusammen. Die dunklen Brüder sind nicht zimperlich in der Wahl ihrer Mittel und werden alles daran setzen, die Burgbewohner zu manipulieren und zum Ritual zu zwingen. Falls diese sich nicht darauf einlassen, werden die Schatten-Pan ihnen klar machen, dass sie ihren eigenen Untergang herbeigeführt haben und erst einmal spurlos verschwinden.

Dann beginnen sie an der Mine mit all ihren immensen magischen Energien zu zaubern, so dass sich nach einiger Zeit das Aurenglast entladen wird und die Pan-Halbgöttin sich befreien kann. Tatsächlich ist sie bereits schemenhaft am Ritualplatz zu erkennen und nimmt mehr und mehr Gestalt an! Verhindern die Burgbewohner dieses Ritual nicht, so kommt die alte Halbgöttin frei und wird sich bitterlich an den Bewohnern der Leuenmark und vor allem den Pan rächen (aber das ist eine andere Geschichte und soll ein anderes Mal erzählt werden) Werden die Schatten-Pan jedoch vertrieben (z. B. durch den Einsatz von magischem Licht) – wobei die Pan tatkräftig helfen, was so weit gehen kann, dass sie „verwelken“ – so wird Pan'Althea wieder durchsichtig und körperlos, natürlich nicht ohne ihre furchtbare Rache anzukündigen ...

In jedem Fall wird ein Teil des Aurenglast hier so stark mit Magie angereichert, dass eine magische Entladung entsteht, die alle Zauberkundigen sofort ohnmächtig werden lässt (Verlust aller MP und von 1 LP). Die beteiligten Pan sind danach dem Tode nahe und benötigen magische „Lebenskraft“, sonst welken sie vollständig dahin und zerfallen schließlich zu Staub ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 6 NSCs (Pan-Halbgöttin, Schatten-Pan)

→ **Fundus-Bedarf:** Pan-Gewandung, Pan-Perücke (schwarz-weiß), Pan-Hörner, Pan-Schmuck, Pan-Gewandung (Schatten-Pan), Pan-Perücken (schwarz), Pan-Hörner (schwarz)



SA, 23.00 Uhr, Assassinen des Taros: Die verbleibenden Kultisten und Assassinen werden alles daran setzen, die Schmach und Schande in den Augen ihres Herrn wieder gut zu machen und versuchen erneut, den Truchsess mit allen Mitteln zu töten ...

→ **Plotrelevanz:** hoch

→ **NSC-Bedarf:** 1-2 NSCs (Assassinen)

→ **Fundus-Bedarf:** Assassinen-Gewänder & -rüstungen (Leder), Taros-Wappenrock



SA, 23.00 Uhr, Der Rat tagt: Nach diesen gefährlichen Geschehnissen bittet der Truchsess – sofern er noch lebt – seine Gäste in den Rittersaal, um sich hier zu beraten und deren Meinung zu hören. Auch die überlebenden Pan sind anwesend und geloben, dem neuen Volk in ihrer Mitte nunmehr mit Rat und Tat zur Seite zu stehen ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 5-7 NSCs (Leuenmark-Gardisten, Pan)

→ **Fundus-Bedarf:** Gardisten-Waffenröcke, Gardisten-Schilde, Pan-Gewänder, Pan-Perücken, Pan-Hörner, Pan-Schmuck



SA, 23.00 Uhr, Die Shi'ir: Letzte späte Gäste pochen an das Portal und diesmal bringen sie frohe Kunde: Es sind zwei Angehörige des stolzen und edlen Volkes der Shi'ir, die ein Bündnis mit dem Volk der Menschen suchen. Bei ihnen ist niemand anderes als Karl-Konstantin von Kulter, der von den Tiernmenschen sicher hierher geleitet worden ist und viel zu erzählen hat. Als Zeichen ihres guten Willens überreichen die Shi'ir dem Truchsess einen goldenen Kelch, der ihrem Volke heilig ist – den Kelch des Shi'Shir; ihm wohnen mystische Kräfte inne ...

→ **Plotrelevanz:** mittel

→ **NSC-Bedarf:** 3 NSCs (Shi'ir, Freiherr)

→ **Fundus-Bedarf:** Freiherrn-Gewandung & -rüstung, Löwenmasken, Felle

* = optional

Nach 23.00 Uhr laufen die verschiedenen Handlungsstränge der Veranstaltung langsam aus ...

Die Völker ...

Auch diese Angaben dienen lediglich der groben Orientierung für die NSCs des Lives und werden bei Bedarf noch entsprechend angepasst... Auch Fähigkeiten oder Eigenschaften der hier aufgelisteten Völker haben nur Beispielcharakter! Konstruktive Ideen werden **nach Absprache** mit der Spielleitung gerne angenommen und sind auch ausdrücklich erwünscht! Alle Angaben sind daher wirklich nur als Vorschläge zu verstehen.

Unsere Festrollen-NSCs legen ihre Fähigkeiten, Zaubersprüche usw. zusammen persönlich mit der NSC- und Plot-SL fest!

Die Pan

Das „Volk der Sterne und des Nebels“, wie es sich selbst gerne nennt, stammt ursprünglich nicht von dieser Welt, allerdings ist es schwer, sie über ihre Heimat zu befragen. Die Pan wirken durch ihre schlohweißen Haare, die Hörner und ihre weiße Kleidung sehr majestätisch, aber auch unnahbar. Die Pan zeichnen sich vor allem durch ihr völlig emotionsloses Verhalten aus! Man sieht sie nicht lächeln oder gar lachen, weinen oder Mitleid empfinden — sie haben

diese Gefühle vor langer Zeit — nach den sogenannten „Ahnenkriegen“ — völlig abgelegt. Ein Pan ist ruhig, besonnen und überaus weise; allerdings fühlen sie sich von ihren Göttern dazu berufen (die übrigens einst selbst Pan waren), alle anderen und in ihren Augen minderwertigen Völker sozusagen „an die Hand zu nehmen“, was sie extrem arrogant wirken lässt.

Pan hüten viele Geheimnisse und werden daher nicht auf alle Fragen, die sie gestellt bekommen, antworten oder nur orakelhafte und ausweichende Antworten geben!

Obwohl die Pan nicht unsterblich sind, leben sie extrem lange, was den Eindruck von Unsterblichkeit erwecken mag. Alle Pan lehnen körperliche Gewalt völlig ab und schützen bzw. verteidigen sich mit ihrer immens machtvollen Magie, die ihnen sozusagen im Blut liegt. Daher sind sie vor allem für Zauberkundige wichtige Gesprächspartner, auch wenn ihre Form der Magie eher der Zauberei des Feenvolks ähnelt und sie z. B. keinerlei Komponenten benötigen, sondern ihre Sprüche eher intuitiv wirken.

Sollte ein Pan z. B. einem Kampf oder anderen zu großem emotionalen Stress ausgesetzt werden, so „welkt“ er dahin und die vielen Jahre seines Lebens holen ihn ein, so dass dies durchaus zum Tode führen kann!

Bei den „Ahnenkriegen“ handelt es sich um ein dunkles Geheimnis in der Vergangenheit der Pan, in dem sie einen schrecklichen Bruderkrieg geführt haben, in den auch ihre damals wichtigsten Untergebenen — man könnte sie auch als Sklaven bezeichnen — die sogenannten Nyx verwickelt waren und während der gewaltigen Schlachten dieser Zeit entstand die Landschaft der Leuenmark, wie sie auch heute noch besteht. Während dieses Krieges wurden auch Portale aufgestoßen, um Dämonen zur Hilfe der verschiedenen Kriegsparteien zur Hilfe zu holen, die bis heute in diesen Landstrichen hausen und die vom menschlichen Volk der Kodros angebetet werden. Ein Umstand, auf den die heutigen Pan ganz und gar nicht stolz sind! Die Ahnen der Pan waren daher der Meinung, dass Gefühle ein großer Makel sind in ihrem ewigen Streben nach Perfektion und Vollkommenheit und um den Krieg zu beenden, verbannten sie alle ihre Gefühle in einem großen Ritual, genannt das Ahnen- oder Altvorderen-Ritual. Seid dieser Zeit ist das Volk der Pan auch an unzählige, sogenannte „Eherne Eide“ gebunden, um nicht wieder Gefahr zu laufen, die alten Zeiten erneut heraufzubeschwören.

Das Ahnen-Ritual beendete die schrecklichen Ahnenkriege tatsächlich, aber zugleich nahmen die abgelegten, negativen Emotionen der Pan durch die Magie des Rituals körperliche Form an und bildeten die „Dunklen Brüder“ der Pan, die Schatten-Pan!

Wo auch immer die Pan sich nun aufhalten, sind diese dunklen Abbilder ihrer selbst unsichtbar bei ihnen und können immer dann eine feste Form annehmen, wenn starke Gefühle — auch von anderen Lebewesen — existieren (dies ist auch ein Grund dafür, warum die Pan sich eigentlich von anderen und gefühlsbetonten Wesen fernhalten). Bei den Pan wird die Existenz ihrer „Dunklen Brüder“ nur als der „Makel“ bezeichnet!

Allerdings sind nicht alle Pan in ihrem Verhalten völlig gleich: Es gibt auch unter ihnen durchaus solche, die eher Gefühle entwickeln können oder sich für andere Geschöpfe interessieren (unter anderem die Pan namens Madaya, die nahe dem Greifenhain lebt) — sie sind aber dann meist eher Ausgestoßene in ihrem eigenen Volk ... Der Glaube der Pan basiert auf einem Götter-Dreigestirn, nämlich dem Gott des Mondes, der Parain genannt wird, der Göttin der Sonne namens Cassaria und Sintharis, der Gottheit der Sterne. Diese drei Gottheiten waren selbst früher einmal Pan, ehe ihre völlige Vergeistigung, ihr unerschütterlicher Glaube und ihre Meisterschaft in den magischen Künsten es ihnen ermöglicht hat, in den Status von gottgleichen Wesen aufzusteigen!

Was wollen die Pan? Jene Pan, die nahe der Burg leben, werden die Gäste zur Vorsicht zu mahnen und sie warnen. Sie werden es vermeiden, die Burg zu betreten, da ihnen dies — je nach der Nähe zum Aurenglast — körperliche Schmerzen bereitet und sie dem Tode nahe bringt, auch wenn sie dies nicht zeigen werden. Sie fühlen tatsächlich so etwas wie Angst in der Umgebung der Burganlage und wissen, dass hier einst eine Pan von großer Macht nach den Ahnenkriegen besiegt und niedergeworfen worden ist ... Auf keinen Fall sollen die Burgbewohner sich mit dem Aurenglast befassen oder den Ahnenfluch in die Welt tragen!

■ **Fundus-Bedarf:** Pan-Kostüme, (weiße) Hörner, (weiße) Perücken, Pan-Schmuck

→ **SPIELTIPP:** Bei den Pan handelt es sich um in gewisser Art der Welt entrückte Wesen und dies sollte auch bei ihrem Auftreten so dargestellt werden. Die kleinlichen Sorgen und Nöte anderer Geschöpfe können sie zum größten Teil gar nicht begreifen bzw. ganz einfach nicht nachvollziehen. Sie sind selbst fast schon körperlose Wesen, die in ihrer Essenz aus reiner Magie bestehen. Außerdem sind sie ja extrem emotionslos und verhalten sich auch entsprechend, sie zeigen keinerlei Gefühle!

Pan sprechen langsam und mit großem Bedacht, als würden sie mit kleinen Kindern reden und sie bewegen sich anmutig und mit majestätischer Würde. Es gibt nur sehr wenige Dinge, die ihnen wirklich wichtig sind und um die sie sich sorgen: Dazu gehören u. a. ihre wenigen heiligen Stätten und gewisse Reliquien und Artefakte, die seit Jahrhunderten in ihrem Besitz sind.



Die Schatten-Pan („Dunkle Brüder“)

Bei den Schatten-Pan — die von den Pan schamvoll als „Dunkle Brüder“ oder „der Makel“ bezeichnet werden — handelt es sich um die Manifestation der negativen Emotionen der Pan, die bei einem gewaltigen magischen Ritual am Ende der sogenannten Ahnenkriege entstanden sind. Diese schattenhafte Geschöpfe wirken an dunklen Stellen und in der Nacht körperlich durchaus real, sind aber keine wirklichen Lebewesen an sich und können dadurch natürlich auf normalem Wege nicht verletzt oder gar getötet werden. So lange „sein“ Pan lebt wird auch der dunkle Bruder existieren ... Schatten-Pan erscheinen immer dort, wo die Pan sich aufhalten und starke Emotionen frei werden — also meistens dann, wenn die Pan sich mit anderen Geschöpfen abgeben.

Ebenso wie die Pan sind ihre dunklen Brüder überaus intelligent und von großer magischer Macht erfüllt, alles in ihrem korrumpierten Wesen dürstet aber nach Zerstörung, Tod und Verfall! Helles Licht wirkt immens abschreckend auf diese körperlosen Kreaturen, die durchaus dazu in der Lage sind, sich zu artikulieren und alles daran setzen werden, ihren Erschaffern oder anderen Lebewesen über kurz oder lang zu schaden ...

Was wollen die Schatten-Pan? Prinzipiell handeln die Schatten-Pan nach dem Grundsatz, all das zum Scheitern zu bringen, was die Pan anzustreben trachten. Sie werden also die Ereignisse auf der Burg beobachten und versuchen, die arglosen Besucher der Burg dazu zu bringen, so viel als nur irgendwie möglich mit Aurenglast zu experimentieren. Fatalerweise teilen die dunklen Brüder die Schwäche ihrer lichten Schwestern, was diesen Kristall angeht und so werden auch sie versuchen, sich dem Turm fernzuhalten. Sie werden ihre Schwäche und Schmerzen aber durchaus deutlich zeigen, sollten sie einmal die Burg betreten müssen, um ihre Ziele zu erreichen ...

Die Götter der Leuenmark

In der Leuenmark werden von den menschlichen Siedlern zum größten Teil die selben Gottheiten angebetet, die sie aus dem Königreich Löwentor mitgebracht haben. Es ist aber natürlich durchaus möglich, dass sich im Laufe der Zeit andere Götterkulte bilden – wie im Falle von Talis bereits geschehen – und sogar alte, verbotene Götter wieder angebetet werden ...

Solis: Oberster Gott der Leuenmark, der Löwengott, der goldene Leu, Gott des Lichtes; steht für Tapferkeit, Gerechtigkeit, Mut und Stärke. Solis ist der Gemahl von Gora.

Elia: Urgöttin, die große Mutter, Göttin der Fruchtbarkeit und des lebensspendenden Wassers, Herrin der blühenden Felder; ihr Zeichen ist der Baum und das ihr geweihte Tier ist die Taube.

Gora: Die Schutzgöttin der Familie, Beschützerin des heimischen Herdes, die Heilerin, die helfende Hand; erscheint oft in Katzensgestalt, ihr Symbol ist die wärmende Flamme des Herdfeuers.

Furo: Der Heimliche, Meister der tausend Tricks, Schutzgott der Diebe; sein Symbol ist der listige Fuchs. Dieser Gott ist der Bruder von Uru und Aramus.

Uru: Die Bewahrerin des Wissens, die Weise, die Herrin der Träume; ihr heiliges Tier ist die Eule.

Ariun: Die Göttin der Nachwelt, Todesgöttin, unsere Herrin der Schwarzen Schwinge, die gütige Herrin; das Symbol und ihr zugeordnete Tier ist der Rabe. Ariun ist die Tochter von Solis und Gora.

Aramus: Der Meister der Magie, der Hüter des Zaubers, der Seher; dieser Gott ist der Bruder von Uru und sein Symbol ist die Mondsichel, sein Tier der Wolf.

Xaria: Die Unberechenbare, die Furie, die launische Göttin, die Königin der Schlangen; ehemalige Gefährtin von Taros und offiziell nicht mehr anerkannte Göttin. Ihre Verehrung ist in Löwentor verboten. Xaria ist angeblich die zweite Tochter von Solis und Gora.

Taros: Der rote Gott, Herr der Skorpione, der Träumende Gott, der große Feind, der Zerstörer; er wurde von den anderen Göttern in einen Zauberschlaf verbannt, der zugleich auch sein Gefängnis darstellt.

Xorassa: Eine fast unbekannte Gottheit, die angeblich aus der Vereinigung von Taros und Xaria hervorgegangen sein soll; sie wird von ihren wenigen Anhängern als die „Herrin der ewigen Finsternis und des Chaos“ bezeichnet.

Talis: Ein neuer Götterkult hat sich um Talis gebildet, den „wahren Gott“, den „einsamen Pilger“, den „großen Mantikor“; dieser Kult ist bisher nur in der Leuenmark tätig. Grundlage des Glaubens ist die Vorstellung, Solis und Taros wären ein- und derselbe Gott.

- **LP:** 5 ■ **MP:** beliebig ■ **RK:** 2 (magische/geweihte Waffen)
- **Vorteile:** Schmerzunempfindlich ■ **Nachteile:** Lichtempfindlich
- **Fähigkeiten:** beliebig (vor allem Wissensfähigkeiten)
- **Waffenfähigkeiten:** beliebig ■ **Zaubersprüche:** beliebig
- **Besondere Eigenschaften:** Körper der Schatten (ein Schatten-Pan kann nur von magischen oder geweihten Waffen getroffen werden und kann jederzeit mit der Finsternis verschmelzen); Essenz der Magie (Schatten-Pan wirken Zauberei ohne Komponenten)
- **Fundus-Bedarf:** Pan-Kostüme (schwarz), (schwarze) Perücken, (schwarze) Hörner

→ **SPIELTIPP:** Die Schatten-Pan sind leider tatsächlich meist körperlose Wesen voller negativer Emotionen, die keinerlei guten oder positiven Wesenszüge an sich haben. Zu gründlich haben die Pan dafür das große Ritual vollzogen! Vielleicht gibt es irgendwo auch Wesen, die nur aus den guten Gefühlen des alten Volkes bestehen, aber diese sind dann leider noch nicht in Erscheinung getreten ...

Schatten-Pan können sich in völliger Dunkelheit auflösen und an anderer Stelle nach Belieben wieder erscheinen! Ihre Schatten-gestalt ist nahezu unverletzlich und nimmt nur durch magische und geweihte Waffen Schaden hin. Da die dunklen Brüder nur aus negativen Gefühlen bestehen, sind sie stets auf der Suche nach Hass, Zorn, Neid, Wut und ähnlichen Emotionen, zu denen es sie hinzieht wie Motten an das Licht. Im Gegensatz zu Motten aber fürchten und scheuen die Schatten-Pan das Tageslicht und andere helle Lichtquellen und gehen diesen aus dem Weg. Wie ihre „lichten Schwestern“ sind sie von immenser magischer Macht erfüllt, können ihre Zauberkunst aber nur zum Schaden und zur Zerstörung einsetzen!

Die Silenis

Dieses Volk von wilden und scheuen Elfen der dichten Wälder der Leuenmark hat einen langen Leidensweg hinter sich. Während der schrecklichen Ahnenkriege zogen sie sich aus dem gemeinsamen Leben mit den anderen Völkern in die scheinbare Sicherheit ihrer Wälder zurück und wirkten dort große Zauber der Naturmagie, um ihre Heimat vor den Blicken ihrer Feinde zu verbergen. Das Volk der Silenis – von den menschlichen Bewohnern der Leuenmark als Blut- oder Dornenelfen bezeichnet – litt furchtbar unter dem Joch des Krieges, denn es gelang einigen der mächtigeren und von den Pan als Sklaven beschworenen Dämonenherrschern schließlich, die versteckten Silenis aufzuspüren und begannen damit, die Elfen zu versklaven.

Da es sich bei den Silenis seit jeher um ein stolzes und aufrechtes Volk handelt, begannen sie damit, aus dem Untergrund gegen ihre Feinde zu kämpfen, was wiederum schreckliche Vergeltungsmaßnahmen nach sich zog: Mord und Totschlag, Brandschatzung, Vergewaltigung, Folter und andere furchtbare Konsequenzen waren über lange Jahrzehnte an der Tagesordnung und die Dörfer des Silenis wurden zum permanenten Aufenthaltsort vieler dämonischen Kreaturen. Da die Silenis es einfach nicht über sich brachten, Angehörige ihres eigenen Volkes zu töten, fließt bis zum heutigen Tage teilweise dämonisches Blut in ihren Adern und ihr eigentlich scheues und friedvolles Wesen hat sich ebenfalls gewandelt: Viele Silenis sind heutzutage unbeherrscht und jähzornig, auch wenn sie dies natürlich im Zaum zu halten versuchen. Als äußeres Anzeichen ihrer innerlichen Korruption durch die dämonischen Mächte wachsen Dornen aus ihrer Haut, die an diesen Stellen ständig blutet; ihre eigene Naturmagie wendete sich schlussendlich gegen sie, als sie wieder einmal versuchten, mit Hilfe von Magie gegen die Dämonen vorzugehen. Ständige Schmerzen begleiten dieses ungewöhnliche und verstörende Erscheinungsbild ...

Nachdem die Pan schließlich ihr großes Ahnen-Ritual vollzogen und die meisten der von ihnen gerufenen Dämonen vernichtet hatten,

gingen die Silenis an ihren großen Rachefeldzug! Zunächst jagten und töteten sie ihre verbliebenen dämonischen Peiniger, danach wandten sie sich gegen die Pan und es gelang ihnen sogar mit geeinten Kräften, einige dieser Geschöpfe schwer zu verletzen, ehe die übrigen Pan sich der Gefahr bewusst wurden. Bis zum heutigen Tage hassen und verabscheuen die Silenis die Pan aus tiefstem Herzen, wissen aber, dass sie diese ohne fremde Hilfe niemals für das bestrafen können, was sie ihrem Volk während der Ahnenkriege angetan haben. Silenis sind erbitterte Feinde des Volks der Kodros, die im Gegensatz zu ihnen – die bis zuletzt gegen die Dämonen gekämpft hatten – deren Überlegenheit anerkannten und sich sogar mit ihnen verbündeten!

Silenis sind filigrane, fast zerbrechlich wirkende Geschöpfe mit langen, spitzen Ohren und Dornen, die ihnen aus der blutenden Haut wachsen. Viele der Silenis versuchen diese Dornen – und damit das deutliche Anzeichen ihres verseuchten Blutes – mit geschwungenen Hautmalereien zu verbergen, vor allem dann, wenn sie den Kontakt eines anderen Volkes suchen (was aber so gut wie nie vorkommt). Ihr Volk wird von Frauen regiert und geführt, die in den meist kleinen Stammesverbänden die Befehlsgewalt innehaben. Nur noch wenige Kinder werden den Silenis geboren und Mütter stehen bei ihnen in hohen Ehren. Nur Frauen können zaubern und gebieten über machtvolle Naturmagie, die durch ihr dämonisches Blut nur noch zerstörerischer geworden ist. Die Männer dieses Volkes betätigen sich als Jäger und Krieger.

Was wollen die Silenis? Die Silenis, die bei Burg Leuenfels vorsprechen, suchen die Hilfe, den Schutz und die Unterstützung des ihnen noch fremden Volkes. Sie sind misstrauisch und unsicher, denn bisher haben sie mit Menschen nur schlechte Erfahrungen gemacht. Allerdings wissen sie, dass vor einiger Zeit offenbar diese Menschen den ihnen verhassten Kodros eine empfindliche Niederlage beigebracht und obendrein ein Artefakt eines der Dämonenherrscher zerstört haben! Sie sind verzweifelt und benötigen jede Hilfe, um zu überleben und suchen daher den Kontakt zu allen, die sie unterstützen können...

→ **SPIELTIPP:** Die Silenis sind ein von der Geschichte sehr in Mitleidenschaft gezogenes Volk und daher zu Recht sehr verbittert. Dennoch sind sie stolz und ehrenvoll und kämpfen ständig gegen die lauernde Dunkelheit in ihrem Innern an! Oft kann man die Silenis dabei sehen, wie sie in ihrer Sprache leise vor sich himurmeln und sich stark konzentrieren, damit sie nicht die Kontrolle über sich verlieren. Silenis können auch herrisch und jähzornig sein, dies ist ein Vermächtnis des dämonischen Blutes in ihren Adern; meist aber sind sie besonnen und klar im Geist. Silenis bewegen sich stets irgendwie absolut leise, graziös und wie im Tanz, dies liegt ihrem Volk einfach im Blut. Ihre Bewegungen sind ebenso wie ihre Sprache von einer unnachahmlichen Eleganz.



Die Shi'ir

Die Shi'ir sind Tiermenschen, welche in der Leuenmark ihre Heimat haben. Eigentlich waren sie einst strenge Einzelgänger, die sich nur in kleinen Gruppen zusammengeschlossen haben, wenn Gefahr drohte oder sie ihre Kinder beschützen mussten. Sie waren vor den Ahnenkriegen die wahren Herrscher der weiten Ebenen der Leuenmark und sind geborene Jäger. Als die Ahnenkriege der Pan und damit die kolossalen Umwälzungen begannen, welche das heutige Gebiet der Leuenmark erschütterten, sahen sich die Shi'ir dazu gezwungen, sich in alle Himmelsrichtungen zu verstreuen, um somit dem Krieg und der drohenden Knechtschaft zu entgehen. Während des Kriegs gingen sie in die Legenden und Geschichten ein und nur

die Silenis wissen heute noch, dass die langlebigen Shi'ir keineswegs ausgelöscht worden sind, sondern ganz im Gegenteil nur darauf gewartet haben, aus dem schützenden Zwielficht wieder hervorzutreten, in das sie einst verschwunden waren.

Bei den Shi'ir gibt es – ähnlich wie bei den Kodros – eine uralte Prophezeiung, welche die Ankunft eines fremden Volkes ankündigt, das den Urahn aller Shi'ir anbetet! Nicht zuletzt deswegen werden einige Abgesandte dieses stolzen, tapferen und ehrenhaften Volkes von Tiernmenschen auch einen ersten Kontakt zu jenen Menschen herstellen, die in der Burg ihr festes Lager aufgeschlagen haben.

Bei den Shi'ir handelt es sich um katzenartige Geschöpfe, die auch viele Eigenschaften dieser perfekten Jäger in sich vereinen; sie sind absolut lautlos, wenn sie dies wünschen und können in Wäldern geradezu unsichtbar werden. Sie sind während der Ahnenkriege als einziges Volk nicht so sehr durch Feinde in Mitleidenschaft gezogen worden, allerdings ging ihre Zahl in dieser Zeit stark zurück, da sie es nicht wagten, sich in größeren Verbänden zu treffen und Familien zu gründen. Mit den Silenis verbindet sie ein freundschaftliches Verhältnis, welches vom Volk der Dornenelfen geteilt wird.

Den Pan gegenüber verhalten die Shi'ir sich allerdings im Gegensatz zu den Silenis eher abwartend: Sie ahnen, dass die Pan das große Unheil wieder irgendwie ungeschehen machen möchten, dazu aufgrund ihrer ehernen Eide aber nicht in der Lage sind.

Was wollen die Shi'ir? Diese Tiernmenschen wissen durch ihre alte Prophezeiung von einem jungen Volk, das eines Tages in ihrer Heimat ankommen wird und den Urahn aller Shi'ir anbetet. Die Prophezeiung besagt, dass die Shi'ir gemeinsam mit diesem Volk zu alter Größe zurückkehren werden und endlich Frieden in diesen Landstrichen herrschen wird. Nun möchten sie herausfinden, ob die Neuankömmlinge wirklich jenes Volk sind, das ihnen prophezeit worden ist und suchen daher das Gespräch ...

→ **SPIELTIPP:** Die Shi'ir haben wirklich sehr viel mit den Tieren gemein, dessen Aussehen sie zumindest zu einem Teil besitzen. Sie sind von katzenartiger Anmut und Lautlosigkeit, sofern sie dies wünschen. Ihre geschmeidigen Bewegungen sind ebenfalls fast schon katzenhaft, sie gleiten förmlich dahin und hinterlassen dabei keine Spuren.

Shi'ir sind keine großen Redner, sie beobachten lieber lange und genau und urteilen dann mit großer Weisheit. Ihre oft starren Blicke können andere Lebewesen durchaus verstören. Haben die Shi'ir erst einmal Freundschaft mit jemandem geschlossen, so sind sie treu bis in den Tod ...



Die Rorax

Auch die Rorax sind Tierwesen, allerdings besitzen sie eine eher beschränkte Intelligenz und wurden daher von den Ahnenkriegen so gut wie gar nicht betroffen, da sie einfach zu naiv und einfältig waren, um damals versklavt und nützlich eingesetzt zu werden. So wurden sie kurzerhand von allen Kriegsparteien ignoriert ... Dennoch litten natürlich auch die Rorax unter den Veränderungen, die mit dem Ahnenkrieg einhergingen und so passten ihre Lebensweise im Laufe der Zeit entsprechend an. Auch die Rorax sind einzelgängerische Geschöpfe, allerdings in ganz extremem Maße. Sie finden sich nur zusammen, um Kinder zu zeugen und diese für eine gewisse Zeit großzuziehen und daher wird man kaum mehr als zwei dieser Geschöpfe gemeinsam antreffen.

Aus diesen gefiederten, vogelartigen Kreaturen wurden während der Ahnenkriege Aasfresser und Diebe und ihre große Neugier wird ihn seit jeher immer wieder zum Verhängnis. Ein Rorax liebt alles was glitzert und glänzt und er wird seine angeborene Vorsicht sofort fahren lassen, wenn er an so einen Gegenstand herankommen kann –

„persönliches Eigentum“ oder „Besitz“ sind Konzepte, die den Rorax dummerweise völlig unbekannt sind. Prinzipiell gehört alles, was glänzt, ihnen und sie verwenden diese Dinge (völlig gleichgültig, ob es wirklich von Wert oder nur schnöder Tand ist) dazu, die Weibchen ihres Volkes anzulocken und ihnen zu gefallen. Die Rorax haben aus dem Schutz der Bäume die Tätigkeiten an der verfallenen Burg mit großem Interesse verfolgt und beobachtet und dabei schon so manches schöne „Glitzerding“ gesehen. Es ist daher nur eine Frage der Zeit, bis sie hier auftauchen ...

Ihren eigentümlichen Namen haben sie übrigens von den ersten Siedlern erhalten, die hier erschienen sind: Denn sie stoßen immer wieder solche „Rorax“-Rufe aus, wenn sie auf sich aufmerksam machen wollen.

Was wollen die Rorax? Weitergehende Planung eines Zusammentreffens zwischen ihnen und den Neuankömmlingen kennen die Rorax nicht – sie leben nur für den Augenblick. Gespräche mit ihnen sind relativ sinnlos, da ihr Interesse sich immer wieder um irgendeinen glänzenden Gegenstand drehen wird, den sie entdeckt haben. Allerdings wissen die Rorax viel von dem Geschehen rings um die Burg und und die gesamte Umgebung und könnten daher nützliche Informanten sein (wenn man sie nur dazu bringen könnte, sich ein paar Minuten auf ein Thema zu konzentrieren) ...

→ **SPIELTIPP:** Die Rorax sind ein Volk von einfachem Gemüt und haben eher durch reinen Zufall und Glück die großen Umwälzungen in diesem Land überstanden. Betrachtet man sie sich etwas länger wird dies auch sofort offenkundig! Sie bewegen sich im ruckartigen, abgehackten Bewegungen, wobei vor allem der stets umherzuckende Kopf auffällt, der ständig nach glänzenden und glitzernden Dingen Ausschau hält. Außer für solche „Schätze“ – wobei ein Rorax keinerlei Gespür für den echten Wert eines Gegenstands hat – interessieren sich die meisten Rorax eigentlich nur für ihr Nest und ihre Nachkommenschaft, die aus ausgebrüteten Eiern ausschlüpft. Allerdings gibt es hier auch durchaus Ausnahmen, denn einige wenige Angehörige dieses seltsamen Volkes – nämlich jene, die mit einem besonders langen Leben gesegnet sind – erlangen über die Zeit eine deutlich höhere Intelligenz und sogar begrenzte magische Fähigkeiten. Diese Rorax bewegen sich mit mehr Würde und sind auch bei weitem nicht mehr so extrem versessen auf „Glitzersachen“ wie ihre jüngeren und gierigen Artgenossen ...



Die Gorgoros

In den unerforschten Weiten der Leuenmark leben noch manche bisher vor den Augen der Kundschafter verborgene Völker und hierunter fallen auch die schlangenartigen Gorgoros, die nur in den tiefsten Tiefen der ausgedehnten Sümpfe und Moore dieses Reiches anzutreffen sind. Daher wurden sie bisher auch noch nicht entdeckt, denn kaum jemand wagt sich in den tückischen Morast und Schlick dieser Gegenden hinein.

Seit jeher leben die Gorgoros nun bereits in diesen Landstrichen und bei ihnen handelt es sich um geborene Krieger und Kämpfer. Nur sie konnten sich während der Ahnenkriege den Dämonen entgegenstellen und diese tatsächlich aus ihren Sümpfen fernhalten, wenn auch nur unter immensen Verlusten. Die lebensfeindliche Umwelt, welche die Gorgoros geschickt zu ihrem Vorteil ausnutzen, macht sie zu tödlichen Gegnern auf dem ihnen vertrauten Grund und Boden. Gorgoros sind annähernd menschenähnlich, besitzen allerdings eine geschuppte und widerstandsfähige Haut und Schlangenköpfe, was die Kommunikation mit ihnen relativ schwierig macht, da ihre Sprache vor allem von Zischlauten dominiert wird.

Gorgoros haben die Jahrhunderte durch eine selbst auferlegte Isolation überdauert und sehen auch keinerlei Grund dazu, dies zu ändern. Da sie Fleischfresser sind und keine Unterscheidung zwischen einem Wildschwein und einem Menschen sehen, was ihre nächste Mahlzeit angeht, stellen sie für alle Reisenden in der Leuenmark durchaus eine gewisse Bedrohung dar.

Vor einiger Zeit aber haben sie eine furchtlos durch die Sümpfe wandernde Frau gefangen genommen, der aber sofort sämtliche Schlangen aus der umliegenden Gegend zur Hilfe geeilt waren, was die Gorgoros mit Unglauben, Erstaunen und Ehrfurcht erfüllt hat! Daraufhin haben sie entschieden, diese Frau – dies war natürlich die Xaria-Priesterin Xantalya Natternhold – sofort wieder freizulassen und diese hat den Schlangenwesen etwas über ihre Herrin (die Königin der Schlangen) und ihren Auftrag hier erzählt.

Nachdem sie dann weitergezogen war gab es eine große Zusammenkunft der Gorgoros-Ältesten des Sumpfes Tiefengrund, die beschlossen, in Zukunft keine Angehörigen dieses Volkes mehr zu jagen, so lange man nicht mehr über sie wüsste. Ein kleiner Trupp der Gorgoros-Krieger wurde ausgeschiedt, um mehr über dieses Volk, seine Götter und vor allem die Xaria-Priesterin zu erfahren ...

Was wollen die Gorgoros? Langsam dämmert es den eher schwerfälligen Gorgoros, dass sie die Zeichen der Zeit in ihrer Isolation verschlafen haben. Die Schamanen des Stammes im Tiefengrund ahnen, dass wieder einmal große Veränderungen bevorstehen, die allerdings ihrem Volk vielleicht von Vorteil sein könnten. Daher werden die Gorgoros versuchen, so viel als möglich über die Neuankömmlinge in Erfahrung zu bringen und erneut den Kontakt zur Xaria-Priesterin in der Burg bzw. auch dem Truchsess suchen ...

→ **SPIELTIPP:** Bei den Gorgoros handelt es sich um ein Volk, das den Wandel der Zeiten im wahrsten Sinne des Wortes verschlafen hat. Sie sind völlig weltfremd und wissen sich unter anderen Geschöpfen auch nicht wirklich zu benehmen – schließlich haben sie die Jahrhunderte in völliger Isolation in ihren Mooren und Sümpfen verbracht und dabei stets gegen alle Geschöpfe gekämpft, die ihr Gebiet betreten haben. Gorgoros bewegen sich langsam und zischeln ständig vor sich hin. Ihre Bewegungen sind fließend wie die einer Schlange und ihr starrer Blick wirkt entnervend. Falls ihnen eine Maus oder Ratte in die Hände fällt, werden sie diese mit großem Genuss vor den Augen anderer verspeisen! Diese Schlangenwesen sind zwar nicht leicht zu reizen, ist dies aber erst einmal geschehen, so werden sie kaltblütig angreifen und jeden außer Gefecht setzen, der sie gereizt hat; Gorgoros machen keinen Unterschied, ob sie nun ein Tier töten und fressen oder einen Menschen. Wieso auch?

Der Stamm der Gorgoros auf Burg Leuenfels ist aus seinem Schlummer erwacht und seine Angehörigen haben beschlossen, ihre Isolation aufzugeben und den Kontakt anderer Geschöpfe zu suchen – auch wenn ihnen dies noch deutlich schwer fällt, da sie an solche friedfertigen Begegnungen nicht gewöhnt sind.



Die Blutkappen

Die Blutkappen sind einheimische, blutrünstige Geschöpfe der Leuenmark, die ihre zerlumpten (und bestialisch stinkenden) Gewänder gerne im Blute ihrer erschlagenen Feinde baden! Offenbar leben die Blutkappen – auch ab und zu als Rotkappen bezeichnet – schon lange Zeit in diesen Ländern und die dichten Wälder wimmeln geradezu von diesen heimtückischen Geschöpfen. Blutkappen besitzen eine merkwürdige Resistenz gegenüber herkömmlichen Waffen und weisen daher eine erstaunliche Widerstandskraft auf. Diese Geschöpfe sind hinterlistig und sadistisch und schrecken

nicht davor zurück, auch eine überlegen scheinende Feindesschar zu attackieren. Wirklich gefährlich werden die Blutkappen aber immer dann, wenn sie einen oder mehrere der in der Leuenmark häufig anzutreffenden Trolle davon überzeugen können, mit ihnen in die Schlacht zu ziehen! Es handelt sich bei ihnen um listenreiche, überaus verschlagene Kreaturen. Blutkappen sind überall in den Wäldern anzutreffen und machen diese dadurch zu einem gefährlichen Ort, durch den man sich nur in großer Zahl bewegen sollte... Viele Blutkappen sind auch für ihren listenreichen Einsatz verschiedener Gifte bekannt! Die Blutkappen nahe der Burg Leuenfels haben sich bisher verborgen gehalten, aber sie werden immer unruhiger und möchten endlich das Blut der menschlichen Bewohner trinken – allerdings sind sie intelligent genug zu wissen, dass sie die Burgmauern nicht überwinden können und lauern daher fast ständig nahe der Handelsstraße, die zur Burganlage führt ...

Was wollen die Blutkappen? Blutkappen sind bestialische Bestien, deren einziger Daseinszweck wohl wirklich im Leid anderer Geschöpfe besteht. Respekt zollen sie nur ihren hässlichen Götzen und ihren „heiligen“ Stätten, an denen sie sich zu abseulichen Ritualen voller Grausamkeit zusammenfinden ...

- **LP:** 5 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** 2 (natürlich/auch gegen Zauber)
 - **Vorteile:** Schmerzunempfindlich, Schnelle Heilung
 - **Nachteile:** –
 - **Fähigkeiten:** Fallen stellen/entschärfen 1-4, Feuer machen, Giftkunde, Giftimmunität (alle Stufen), Magieresistenz (alle Zauber der 1.-2. Stufe), Wissen um Magie (Beispiele)
 - **Waffenfähigkeiten:** beliebig ■ **Zaubersprüche:** –
 - **Besondere Eigenschaften:** –
 - **Fundus-Bedarf:** Blutkappen-Masken, Felle
- **SPIELTIPP:** Blutkappen ziehen es vor, aus dem Hinterhalt überraschend anzugreifen, und bewegen sich auch ansonsten meistens leicht gebückt, wobei sie sich in ihrer zischenden, grausam klingenden Sprache stets etwas zuflüstern. Blutkappen nehmen durch herkömmliche Waffen fast keinen Schaden hin und daher sind sie natürlich äußerst rücksichtslos im Kampfgetümmel. Es kommt auch häufig vor, dass Blutkappen Gefangene machen, diese über einen langen Zeitraum zu ihrem reinen Vergnügen quälen und erst zu einem späteren Zeitpunkt bei einem großen, blutigen Fest langsam verbluten lassen, um damit ihre Gewänder zu färben. Diese Kreaturen sind nahezu furchtlos, gehen aber den Kodros aus dem Weg, da selbst sie deren Dämonenherrscher fürchten, und sie verabscheuen die Pan wegen deren magischer Macht, weswegen sie einen gewaltigen Bogen um dieses für sie allzu übermächtige Volk machen ...



Die Hordakki

Das Bergvolk der rauen Bergketten des Königreiches Löwentor und vor allem dem Gebiet des sogenannten Löwenklamms sind ein harter, von Wind und Wetter und zahlreichen Entbehrungen gezeichneter Menschenschlag. Sie leben geradezu dafür, sich im Kampfe zu beweisen, sind dabei auf der anderen Seite aber schrecklich abergläubisch, so dass sie einst den Versprechungen der Roten Priester des Taros auf den Leim gegangen sind – seither verachten und verabscheuen viele Stämme der Hordakki die Anhänger des Herrn der Skorpione! Lange schon haust das Bergvolk nun in den abgelegenen und unwirtlichen Regionen der Berge Löwentors und diese harte Umgebung hat auch sie hart und unnachgiebig werden lassen. Sie leben in kleinen Stammesverbänden, die jeweils von einem Häuptling und einem Schamanen geleitet werden. Nur der stärkste Krieger kann Häuptling werden und auch der Zauberer

muss zumindest ein beeindruckendes Spektakel an den Tag legen, ehe er den Stamm mit anführen darf. Das Bergvolk betet einen eigenen Gott namens Korokk-Taltan (genannt der „Herr der Felsen und des tiefs Gesteins“) und dessen Gefährtin Azzar-Karra an (die „Herrin der Wolken und des Windes“). Die meisten Stämme liegen untereinander ständig im Streit und kleineren Fehden, doch zur Zeit ruhen bei vielen Hordakki die Waffen, da fast alle von ihnen ahnen, dass ihnen große Veränderungen bevorstehen und sie vielleicht endlich die Aussicht auf eine glorreiche Zukunft in einem anderen Land haben, sofern ihre Botschafter Erfolg haben sollten ...

Was wollen die Hordakki? Dieses barbarische, aber dennoch stolze Volk der rauen Berge ist verzweifelt auf der Suche nach einem Platz, an dem es endlich in Frieden siedeln kann. Jahrzehnte des Kriege haben die Hordakki geprägt, aber nun sind selbst die wildesten Krieger der Kämpfe müde und können das Leid ihres Volkes nicht mehr ertragen. Sie werden alles daran setzen, in der Leuenmark eine neue Heimat zu finden ...

- **LP:** 5 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** wie Rüstung
 - **Vorteile:** Schmerzunempfindlich
 - **Nachteile:** Abergläubisch
 - **Fähigkeiten:** Fallen stellen/entschärfen 1-3, Feuer machen, Orientierung, Pflanzenkunde, Rüstung reparieren Leder/Holz, Spuren lesen, Waffen schmieden, Zähigkeit 1+2
 - **Waffenfähigkeiten:** beliebig (erfahrene Krieger)
 - **Zaubersprüche:** –
 - **Besondere Eigenschaften:** Angehörige des Bergvolks reagieren auf die Anwendung von mächtiger Magie zumeist sehr furchtsam und werden daher höherrangigen Zauberkundigen möglichst aus dem Wege gehen
 - **Fundus-Bedarf:** Rüstungen aller Art (vorwiegend Lederrüstungen), Felle
- **SPIELTIPP:** Die Angehörigen des wilden Bergvolks der Hordakki sind Barbaren und ein Menschenschlag, der nichts zu verlieren hat. Seit Jahren schon müssen sie zahlreiche Entbehrungen erdulden und träumen davon, die fruchtbaren Täler und Ebenen Löwentors zu erobern oder endlich ein Land zu finden, in dem sie ohne ständige Beutezüge leben können. Es handelt sich bei ihnen um furchtlose Krieger in ledernen Rüstungen und Fellen, die beim Kampf lauthals ihre Götter anrufen und lediglich bei mächtiger Zauberei Furcht empfinden. Sie sind nicht gebildet, aber auch nicht dumm und da sie in ihren Augen der Tod für ihren Stamm und im Kampfgetümmel überaus ehrenhaft ist, werden sie nur umso verbissener kämpfen.



Die Nyx

Die Nyx sind eigentlich bedauernswerte Geschöpfe, die von den Pan während der furchtbaren Ahnenkriege aus ihrem eigenen Fleisch und Blut und durch den Einsatz von Zauberei erschaffen worden sind, um ihnen im Kampf beizustehen. Nyx sehen zwar so ähnlich wie Pan aus (sieht man einmal von den deutlich kleineren und spitzen Hörnern ab), sind aber emotional immens instabil, so dass sie permanent unter der geistigen Kontrolle der Pan gehalten werden müssen, damit sie nicht beim geringsten Anlass Amok laufen! Immerhin haben viele der Pan einen oder mehrere Nyx als Leibwächter mit dabei, denn falls sie wirklich einmal angegriffen werden sollten, dann müssen sie nur die Kontrolle lösen oder lockern, und diese kaltblütige Kampfmaschine erledigt für sie die Schmutzarbeit (**die Nyx werden erst auf zukünftigen Veranstaltungen von Leuenhall LIVE erscheinen**) ...

Die Personen ...

Auch die Infos zu den wichtigsten Personen dienen nur als Orientierung für die NSCs und werden bei Bedarf gerne entsprechend angepasst! Fähigkeiten oder Eigenschaften der hier aufgelisteten Personen haben nur Beispielcharakter. Konstruktive Ideen werden **nach Absprache** mit der Spielleitung gerne angenommen und sind auch ausdrücklich erwünscht! Alle Angaben sind daher wirklich nur als Vorschläge zu verstehen.

Unsere Festrollen-NSCs legen ihre Fähigkeiten, Zaubersprüche usw. zusammen persönlich mit der NSC- und Plot-SL fest!

Pan'Althea, eine Halbgöttin der Pan

Ebenso wie der Pan-Eremit Hsiandaloor hat Pan'Althea sich nach den Ahnenkriegen von ihrem Volk abgewandt. Im Gegensatz zu Hsiandaloor aber begann sie sogleich damit, gegen ihre einstigen Freunde weiterhin Krieg zu führen, da sie die Vorstellung abstoßend und widerwärtig fand, sich von ihren Emotionen zu lösen.

Diese Pan ging sogar so weit, sich offen gegen ihr eigenes Volk aufzulehnen und da sie eine der wenigen Pan war, die tatsächlich nahe am Gottstatus angelangt war, entbrannten wiederum heftige Kämpfe nahe der heutigen Burg Leuenfels, die einstmals eine Heimstatt dieses Volkes gewesen ist ... Die Pan — nach dem Ahnen-Ritual ihrer Emotionen beraubt — wollten ihresgleichen nie mehr wieder töten und so bannten sie die Abtrünnige mit Hilfe ihrer Verbündeten und unter Einsatz des hier reichlich vorkommenden Aurenglast in ein Gewölbe unterhalb der durch den Ahnenkrieg verfallenen Mauern.

Seither haben sich alle Pan von diesem Ort fern gehalten, denn auch wenn die meisten von ihnen gar nicht wissen, was hier in einem todesähnlichen Schlaf gefangen liegt, so spüren sie doch neben dem Aurenglast auch noch eine andere, ebenso tödliche Bedrohung!

Pan'Althea indessen wird in ihrem Gefängnis unruhig werden, als die ersten Magiekundigen seit langer, langer Zeit hier auf der Burg erscheinen und nach und nach wieder zu Bewusstsein kommen ...

Zuerst kann sie den Neuankömmlingen nur in Visionen und Träumen erscheinen, ihnen aber unendliche Macht und Unsterblichkeit versprechen, wenn diese sie befreien und ihr loyal zu Diensten sind (was übrigens durchaus in ihrer Macht liegen würde). Allerdings sind die Lebewesen, derer sie sich bedient, nicht viel mehr als nützliche Insekten oder bestenfalls Sklaven in den Augen dieser Pan und beim kleinsten Widerwort wird sie ihr wahres Gesicht einer herrschen und völlig unbeherrschten Furie zeigen (obwohl sie dies zu Anfang tunlichst in Zaum zu halten versuchen wird). Pan'Althea weiß nichts von den aktuellen Entwicklungen in der Leuenmark und auf der Burg, immerhin hat sie die letzten Jahrhunderte „verschlafen“; sie wird aber versuchen, diesen Nachteil durch Fragen so rasch als möglich wettzumachen.

Für ihre endgültige Befreiung ist es nötig, das Aurenglast in der Mine nahe der Burg entweder komplett fortzuschaffen (was aber lange Zeit in Anspruch und den raschen und großangelegten Ausbau dieser Goldmine bedeuten würde), oder — was für sie noch weit besser und angenehmer wäre — es durch den hemmungslosen Einsatz von Zauberei dazu zu bringen, sich in einer gewaltigen Entladung von Essenz aufzulösen, in welchem Falle die Pan schlagartig frei und wieder im Vollbesitz ihrer gesamten Kräfte wäre! Und natürlich wird sie ihren Befreiern alles hierfür versprechen, was diese sich nur in ihren kühnsten Träumen wünschen können; allerdings wird sie natürlich nicht erwähnen, dass es durchaus den Tod allen Lebens in der Umgebung bedeuten könnte, wird das große Ritual durchgeführt, das sie plant, um das Aurenglast zu übersättigen ... Diese Pan ist voller Zorn und Hass auf ihre Schwestern, die sie besiegt und in Schande zurückgelassen haben; gefangen durch das Aurenglast in Mauern, die sie eigentlich mit einem bloßen Blick zerschmettern könnte, in einem tödlichen und ewigen Schlaf, all ihrer Würde und einstigen Macht beraubt!

Falls sie freikommen sollte und ihr Plan aufgeht, wären die Folgen für die anderen Pan und die ganze Leuenmark und die dort lebenden Völker sicherlich unabsehbar ...

Was will Pan'Althea? Diese wahre Halbgöttin ist durch ihren langen Schlummer und ihre Gefangenschaft über alle Maßen rachsüchtig und erzürnt. In ihr lodert das Feuer der Pan-Ahnen und sie will nur noch aus ihrem unwürdigen Gefängnis entfliehen. Skrupel kennt Pan'Althea nicht, andere Lebewesen sind für sie wie Insekten. Manche von ihnen können nützlich sein, die meisten sind es jedoch nicht ...

Diese Pan will furchtbare Rache an ihrem Volke nehmen und sich zur Herrin dieses Landstrichs aufschwingen — als tyrannische Herrscherin über alles Leben könnte sie dann daran gehen, sich endgültig in den Gottstatus zu erheben.

■ **Fundus-Bedarf:** Pan-Gewandung, schwarz-weiße Perücke, Pan-Hörner

→ **SPIELTIPP:** Pan'Althea ist eine Person, die sich ihrer immensen Machtfülle durchaus bewusst ist, umso mehr ist sie erzürnt über ihre lange Gefangenschaft. Sie wird zu Beginn jenen Personen „Honig ums Maul schmieren“, von denen sie annimmt, sie könnten ihr von Nutzen sein, um ihre Pläne zu erreichen. Sie kann sehr überzeugend sein und ist eine eloquente Gesprächspartnerin, wenn sie dies wünscht. Ihr Wissen ist allerdings lückenhaft, da sie die letzten Jahrhunderte seit den Ahnenkriegen „verschlafen“ hat und ist daher sehr an aktuellem Wissen interessiert! Allerdings ist Pan'Althea sehr, sehr ungeduldig und ungestüm und wird rasch die Maske der Freundlichkeit fallen lassen, sofern ihre „Sklaven“ erste Fehler machen oder ihr nicht so zu Diensten sind, wie sie sich dies vorstellt. Die Halbgöttin ist unfassbar arrogant und macht auch keinen Hehl daraus, dass andere Geschöpfe für sie minderwertig sind. Im besten Falle benutzt sie diese und wirft sie dann achtlos fort ...



Albrecht Aschenhand, ein Dekromant

Bei diesem verruchten Schwarzmagier handelt es sich um einen wahren Ausbund an Boshaftigkeit und Skrupellosigkeit! Er würde für die Erreichung seiner Ziele buchstäblich über Leichen gehen — und diese wieder zu erwecken, damit sie ihm sklavisch dienen, ist ihm zu einer zweiten Natur geworden. Albrecht Aschenhand war einer der besten Schüler des berühmt-berüchtigten Nekromanten Nikodemus Schwartz und ebenso wie dieser versucht er, den Knoenthron zu besteigen, um damit eine Herrschaft des Todes unter seiner ehernen Knute über ganz Löwentor und die Lande darüber hinaus zu errichten! Diesmal ist der Schwarzmagier aber tatsächlich sozusagen in familiären Angelegenheiten unterwegs. Er hat nach langen Nachforschungen endlich erfahren, wo seine verloren geglaubte Tochter abgeblieben ist, die ihm vor vielen Jahren von Häschern der Priesterschaft geraubt wurde. Nun wird er versuchen, sein Kind auf den „richtigen Weg“ zu bringen und ihr die Künste zu lehren, an deren Ende der bleiche Knoenthron wartet ...

Was will Albrecht Aschenhand? Sein Ziel in der Leuenmark ist klar umrissen: Seine Tochter finden und in die Kunst der Nekromantie einweihen und eine feste Basis für seine schwarzmagischen Studien schaffen! Und es wäre für alle Beteiligten besser, wenn er bekommen würde, was er verlangt ...

■ **Fundus-Bedarf:** Nekromanten-Kutte, Nekromanten-Stab, Zauberutensilien, diverse Leichenteile

→ **SPIELTIPP:** Albrecht Aschenhand ist wie alle jene Menschen, die über unbeschreibliche Fähigkeiten verfügen, von Größenwahn und Machtgier förmlich zerfressen! Er kennt keine Skrupel, wenn es um die Erreichung seiner Ziele geht, ist aber auch vorsichtig und überaus misstrauisch. Im Moment hat er ein Ziel klar vor Augen: Gemeinsam mit seiner Tochter — die er dazu benutzen möchte, noch mehr Macht zu erlangen — den Knoenthron zu besteigen.

gen und sie dafür in die Künste des Nikodemus Schwartzten einzuweihen. Außerdem möchte er sich in der Leuenmark fest niederlassen, um ohne die lästige Verfolgung durch Inquisitoren oder Hexenjäger seine Studien weiterführen zu können. Der Nekromant verfügt über ein gewaltiges Wissen in der finsternen Magie, kein Wunder, war er doch einer der wenigen Schüler von Nikodemus Schwartzten, welche die Lehrzeit auch überlebt haben! Da er hier ein fast unbegrenztes Potenzial an Leichnamen zur Verfügung hat – die teilweise noch aus den Ahnenkriegen stammen oder die Überreste der Kodros-Stämme sind, die von anderen Stämmen besiegt wurden – glaubt er sich fast schon am Ziel seiner Wünsche ...



Berthold Blutschwur, ein Taros-Priester

Dieser fanatische Anhänger des Roten Gottes Taros ist wahrlich kein Unbekannter: Immerhin gelang es ihm doch tatsächlich bei den Kämpfen am Sumpf Vulpespfuhl drei der Tränen der Xaria in seinen Besitz zu bringen und die damalige Oberpriesterin der Königin der Schlangen dabei zu töten. Unnötig zu sagen, dass er hierdurch in der Hierarchie des Taros-Kultes weit emporgestiegen ist und nun einen der ranghöchsten Priester darstellt, die den Herrn der Skorpione verehren! Der Name Berthold Blutschwur hat großes Gewicht innerhalb des Kultes und die starrenden Augen des Träumenden Gottes ruhen voller Wohlgefallen auf seinem treuen Diener – dies kann sogar so weit gehen, dass Taros selbst eingreift, um den Priester zu retten! Dieser neue Auftrag ist für die Taros-Gläubigen extrem wichtig, denn schließlich haben sie bisher in Löwentor bis auf den großen Sieg am Vulpespfuhl stets nur empfindliche Niederlagen hinnehmen können. Umso wichtiger also, ein so unberührtes und noch instabiles Land in Besitz zu nehmen und hier endlich ein Reich des Roten Gottes zu errichten ...

Was will Berthold Blutschwur? Der Rote Priester weiß genau, was er möchte: Ein Land, in dem sein Gott ungehindert angebetet wird und durch die Macht dieser Anbetung so vieler Menschen endlich wieder erwachen wird. Und eine Trutzburg, von wo aus er mit seinen willigen Schergen die Eroberung der Leuenmark beginnen kann – und hierzu muss der störende Truchsess sterben!

■ **Fundus-Bedarf:** Priester-Robe, diverse Priester-Utensilien, Buch des Taros

→ **SPIELTIPP:** Berthold Blutschwur hat – wie alle fanatischen Priester des Herrn der Skorpione – einen entscheidenden Charakterfehler: Er unterschätzt immer wieder seine (zahlreichen) Gegner! Daher unterliegt er auch dieses Mal der fälschlichen Annahme, dass durch Einschüchterung und die Zurschaustellung von Gewalt und Härte die Burgbewohner sicherlich nachgeben und sie ihm letzten Endes völlig gebrochen unterliegen werden. Nötigenfalls wird er seine machtvollen Blutmagie-Rituale und seine willigen Helfershelfer dazu einsetzen, seine Feinde in die Knie zu zwingen. Vorher aber wird er alle Möglichkeiten ausnutzen, um zu versuchen, die Burgbewohner einzuschüchtern und von der Sinnlosigkeit ihres Tuns zu überzeugen. Der Rote Priester verfügt über die Gabe der furchtbaren Blutmagie, die er auch skrupellos dazu einsetzen wird, seine Feinde niederzuwerfen ...



Die Wegelagerer aus Wildenhausen

Schon seit vielen Monaten werden die wenigen Dörfer, Straßen und Gehöfte in der Leuenmark von einer Bande von Wegelagerern un-

ter Befehl der Söldnerin Sandra Silberlieb unsicher gemacht. Dies sind eigentlich bedauernswerte Haderlumpen, die sich durch ihre Raubzüge mehr schlecht als recht durchs Leben schlagen. Da die meisten von ihnen seit der Schlacht am Greifenhain die Gegend um das Wehrdorf Wildenhausen wie ihre Westentasche kennengelernt haben, kennen sie sich auch hervorragend aus und nutzen die unzähligen Verstecke im tiefen Wald, um ihren Verfolgern so immer wieder zu entzählen. Außerdem hat der Truchsess Richard von Leuenfels einfach noch nicht genügend Soldaten, um diese Bedrohung ein für allemal ausschalten zu können!

Diese Banditen sind zum größten Teil keine Mörder und Totschläger, sie versuchen in diesem wilden Land nur zu überleben, sind aber natürlich dennoch eine ständige Gefahr für die arglosen neuen Siedler und Reisenden durch diese Gegend ...

Was wollen die Wegelagerer? Zunächst einmal steht bei diesen Banditen das tägliche Überleben im Vordergrund und daher haben sie keinerlei Skrupel, andere auszurauben. In letzter Zeit aber werden sie von den Blutkappen nahe Wildenhausen immer mehr bedrängt und verlieren stetig Leute, so dass Sandra Silberlieb sich dazu gezwungen sieht, das Gespräch mit dem Herrn der Burg zu suchen und ein Bündnis anbieten wird ...

■ **LP:** 3 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** wie Rüstung

■ **Vorteile:** – ■ **Nachteile:** –

■ **Fähigkeiten:** Bewusstlos schlagen, Fallen stellen/entschärfen 1+2, Feuer machen, Orientierung, Pflanzenkunde, Spuren lesen

■ **Waffenfähigkeiten:** Nach Belieben (vor allem Einhandwaffen, Schilde und Bögen)

■ **Zaubersprüche:** –

■ **Besondere Eigenschaften:** –

■ **Fundus-Bedarf:** Rüstungen und Waffen aller Art

→ **SPIELTIPP:** Die wirt zusammengewürfelte Räuberbande besteht aus Frauen und Männern aus dem einfachen Volk, die irgendwann einmal mit dem Gesetz in Konflikt geraten sind. Die meisten von ihnen stammen aus Kaltenherz, wo sie aus den Kerkern entlassen wurden, um sich ihrer zu entledigen. Unfreiwillig gingen sie mit Karl-Konstantin von Kulter auf den Weg in eine ungewisse Zukunft, nutzten aber die Kämpfe am Greifenhain sogleich dazu, sich abzusetzen. Nicht alle haben überlebt, aber die Hartgesottesten haben sich in einer wehrhaften Siedlung zusammengefunden, wo sie nun von der einstigen Söldnerin Sandra Silberlieb befehligt werden. Sie alle haben unterschiedliche Fähigkeiten, Charakterzüge und Schicksale. Sie schrecken vor Mord zurück und sind auch nicht besonders heldenhaft, wenn es um ihre eigene Haut geht ...



Die Taros-Kultisten des Roten Mondes

Die vor der Burg lagernden Kultisten und Priester des Herrn der Skorpione sind absolut loyal ihrem Gott, ihren Anführern und ihrer „gerechten“ Sache gegenüber und werden ihr Leben willig und freudig hingeben, um ihr Ziel zu erreichen. Sie alle hoffen auf die Wiederkehr ihres Herrn und Gebieters Taros, unter dessen Herrschaft sie dann die bestehende Ordnung hinwegfegen werden! Ihr unmittelbarer Plan ist es aber, hier auf Burg Leuenfels im Namen ihres Gottes die Leuenmark in Besitz zu nehmen und ihm sozusagen als Opfer darzubringen. In diesen noch ungeeinten Landstrichen glauben sie leichtes Spiel zu haben! Sofern es ihnen gelingt, den Truchsess auszuschalten, können sie vermutlich tatsächlich relativ rasch die Kontrolle über die Festung erlangen. Wie bei diesen heilloosen Fanatikern üblich, sind sie dabei von ihrer Mission völlig überzeugt und agieren als völlig verblendete Menschen, die vor keinem noch so abscheulichen Verbrechen zurückschrecken werden...

Was wollen die Taros-Kultisten? Sie gehorchen den Befehlen ihrer Roten Priester absolut loyal und werden in deren Auftrag ihr Leben hingeben, um die Burg in Besitz zu nehmen und den Truchsess zu töten ...

Kultisten

- **LP:** 3 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** wie Rüstung
- **Vorteile:** Schmerzunempfindlich
- **Nachteile:** Fanatisch
- **Fähigkeiten:** Bewusstlos schlagen, Feuer machen, Giftkunde, Magieresistenz (Angst, Verwirrung, Schlaf), Meucheln, Rüstung reparieren (Leder + Kette), Spuren lesen
- **Waffenfähigkeiten:** beliebig (vor allem Dolche, Einhandwaffen, Schilde & Schusswaffen)
- **Zaubersprüche:** –
- **Besondere Eigenschaften:** –
- **Fundus-Bedarf:** Taros-Waffenröcke, Taros-Banner, rote und schwarze Gugeln, Taros-Schilde

Rote Priester

- **LP:** 2 ■ **MP:** 25 ■ **RK:** 0
 - **Vorteile:** Schmerzunempfindlich, Schnelle Heilung
 - **Nachteile:** Fanatisch
 - **Fähigkeiten:** Alchimie, Giftkunde (alle Gifte der Stufen 1-3), Immunität (alle Gifte der Stufen 1-3), Legenden und Geschichten, Lesen/Schreiben, Magieresistenz (gegen Angst, Verwirrung, Lähmung, Schlaf, Blindheit und Schmerz), Meditation, Pflanzenkunde, Ritualwissen/Zeremonien, Trankkunde (alle Tränke der Stufen 1-3), Wissen um Magie
 - **Waffenfähigkeiten:** beliebig (keine schweren Waffen)
 - **Zaubersprüche:** Alle Sprüche der Stufe 1 (außer Kampf und Heilung), Angstzauber, Magisches Geschoss 1-3, Verwirrung, Windstoß, Lähmung, Rüstung 1-2, Schlaf, Blindheit, Schmerz
 - **Besondere Eigenschaften:** Verfügen über spezielle Blutmagie-Zauber und -rituale, die dem Roten Gott Taros zugeordnet sind
 - **Fundus-Bedarf:** Priesterkutte, Trankfläschchen, diverse Spruchkomponenten
- **SPIELTIPP:** Die Anhänger des Roten Gottes sind fanatische und völlig verblendete Menschen, die willig ihr Leben geben, um einen Gegner zu bezwingen! Sie sind normalen Argumenten gegenüber nicht zugänglich und werden lieber sterben, als sich gefangen nehmen zu lassen. Im Kampf geben sie der Heimtücke den Vorzug vor einer offenen Konfrontation. Wo immer es möglich ist, handeln sie im Verborgenen, um nicht zu früh die Aufmerksamkeit auf sich zu lenken – nur in dringenden Fällen (wie bei der geplanten Inbesitznahme der Burg und der Ermordung von Richard von Leuenfels) werden sie so offen in Erscheinung treten!

Die Kreaturen ...

Hier im Reich der Leuenmark gibt es so manche schreckliche Bestie und so manches garstige Monstrum, das in den Wäldern und Sümpfen gierig auf arglose Wanderer lauert. Und einige davon sollen hier zur Warnung aufgelistet werden ...

Vorlocks, blutgierige Schrecken des Dunkels

Bei diesen hünenhaften Bestien der Wälder der Leuenmark handelt es sich um widernatürliche Kreaturen, die das helle Tageslicht meiden und nur bei Nacht auf die Jagd gehen. Ihre bevorzugte Beute waren bisher tatsächlich Minotauren und Trolle, doch seit der Ankunft der menschlichen Siedler haben die Vorlocks eine fatale Neigung für den süßen Geschmack von Menschenfleisch entwickelt. Vorlocks sind gewaltige, dicht schwarz bepelzte und bucklige Wesen, die fast immer gebückt durch die Walder streifen und dadurch

ihre wahre Größe verbergen – richtet sich ein solches Ungetüm jedoch auf, so überragt es selbst die Leuenmark-Trolle!

Diese Bestien sind abstoßend hässlich, ihr Kopf besitzt riesige, spitze Ohren und eine tierische Schnauze mit langen Zähnen, mit denen sie ihren Opfern das Blut aus dem Leibe saugen, ehe sie diese genüsslich verspeisen. Vorlocks sind fast blind, allerdings verfügen sie über ein ausgezeichnetes Gehör und einen sehr guten Geruchssinn. Dies ist insofern sehr unangenehm, da einmal vergossenes Blut fast unweigerlich andere Vorlocks anlocken wird und oft kämpfen diese Bestien lautstark um ihre Beute. Helles Licht blendet sie und macht sie zumindest vorübergehend unsicher. Wie so viele andere Lebewesen der Leuenmark sind die einzelgängerischen Vorlock während der schrecklichen Ahnenkriege entstanden und nur hierdurch erklärt sich ihre unfassbare Stärke und Widerstandskraft. Ein einzelner Vorlock kann ohne Probleme eine kleine Gruppe Bewaffneter in leichten Rüstungen vollständig auslöschen – zum Glück sind diese Kreaturen nicht allzu schnell und Flucht ist eine sinnvolle Alternative ... Hinzu kommt ihre erstaunliche Immunität gegen Zauberei, die wohl daher stammt, dass sie fast ausschließlich in der Gegend von großen Aurenglast-Vorkommen hausen – bei nicht allen Vorlocks ist diese Magieimmunität allerdings gleich stark ausgeprägt! Vorlocks haben in der Leuenmark keinerlei natürlichen Feinde und stellen eine stete Gefahr für alle anderen Lebewesen dar.

- **LP:** 10 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** 2 (natürlich/auch gegen Zauberei)
- **Vorteile:** Trollstärke (+2 SP), Schmerzunempfindlich
- **Nachteile:** Lichtempfindlich
- **Fähigkeiten:** Magieresistenz (gegen alle Arten der Kampfmagie)
- **Waffenfähigkeiten:** beliebig (Zweihandwaffen, z. B. Keulen)
- **Zaubersprüche:** –
- **Besondere Eigenschaften:** Bluttrinker (trinkt ein Vorlock frisches Blut, so schließen sich seine Wunden und erhält LP zurück); Fratze der Furcht (der Vorlock ist so grässlich anzusehen, dass man ihn ohne Furchtimmunität nicht im Nahkampf attackieren kann); Unparierbare Attacke (ein Vorlock schlägt mit so immenser Wucht zu, dass es nicht möglich ist, seine Schläge ohne Knochenbrüche abzuwehren – nichtmagische Schilde werden sofort zerstört)
- **Fundus-Bedarf:** Buckelflips-Kostüm, Buckelflips-Maske

→ **SPIELTIPP:** Beim Vorlock handelt es sich um eine tierhafte Bestie, die auch von tierischen Instinkten und Trieben geleitet wird. Hat ein Vorlock Hunger, so greift er stumpfsinnig die nächste Kreatur an, derer er habhaft werden kann – in der Leuenmark waren dies bisher vor allem Trolle und Minotauren, da diese nicht so intelligent sind wie die anderen hier lebenden Völker, die gelernt haben, diesem Nachtjäger aus dem Weg zu gehen. Ein Vorlock spürt Schmerz nicht wie ein normales Lebewesen und der Geruch seines eigenen Blutes steigert nur noch die immense Wut und den ewigen Hunger dieses Geschöpfes.



Kelpies, bizarre Geschöpfe der Anderswelt

Ein Kelpie ist eine annähernd menschenähnliche Kreatur der Feenwelt, aber leider der dunkelsten, abscheulichsten und niederträchtigsten Aspekte davon. Auf dem gewaltigen Leib eines solchen Sumpfwesens ruht der Schädel eines albastrumhaften Pferdes und allein der Anblick dieses unglaublich machtvollen Albs reicht oft schon aus, um Menschen vor Schreck sterben zu lassen!

Wie alle Geschöpfe der Feenwelt ist ein Kelpie unsterblich und sein größtes Vergnügen ist es, arglose Wanderer in den Sumpf zu locken, wo diese jämmerlich umkommen, wobei er auch gerne mit seinen mächtigen Pranken nachhilft. So lange ein Kelpie sich auf Sumpfboden aufhält, ist er nahezu unverwundbar und seine Stärke gleicht der von zehn sterblichen Männern! Außerdem verfügt er über eine schrecklich verzerrte und korruptierte Art von Naturmagie und

es wimmeln immer zahllose Sumpftiere um ihn herum – Schlangen, Kröten, Echsen und Spinnen – die auf seinen Befehl hin seine Gegner attackieren werden!

Glücklicherweise sind nicht alle Kelpies durch und durch bössartig und die Naturgeister der Leuenmark scheinen den sterblichen Wesen gegenüber eher milde gesinnt zu sein – was allerdings nicht heißen sollte, dass man sie unterschätzen darf.

■ **LP:** 10 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** 1

■ **Vorteile:** gegen Magie und Gifte immun

■ **Nachteile:** –

■ **Fähigkeiten:** beliebig (Beispiele: Kann auf Wunsch „Angst“ erzeugen, kann Sumpftiere zu seiner Hilfe herbeirufen, regeneriert sich auf Sumpfboden ununterbrochen)

■ **Waffenfähigkeiten:** beliebig

■ **Zaubersprüche:** beliebig (vor allem Naturmagie)

■ **Besondere Eigenschaften:** Körper der Anderswelt (kann nur von magischen Waffen getroffen werden und nur jeder zweite Treffer verursacht Schaden); Magie der Anderswelt (kann Zauber ohne Gesten und Komponenten wirken – vor allem Naturmagie)

■ **Mögliche Zaubereffekte:** Illusionen (man greift die eigenen Freunde an, verirrt sich im Sumpf, Wahnsinn, Blindheit, Verwurzelung, Versinken, Angst etc.)

■ **Fundus-Bedarf:** Kelpie-Maske, Fellhose, schwere Waffe, Stab, Umhang/Poncho, Pferdeschweif

→ **SPIELTIPP:** *Kelpies sind wahre Geschöpfe der Feenwelt und daher in ihren Reaktionen und Verhaltensweisen so gut wie unmöglich einzuschätzen. Immerhin reagieren sie auf gewisse Geschöpfe – in der Leuenmark vor allem die Silenis – mehr oder weniger freundlich und können durch entsprechende Geschenke besänftigt werden. Es gibt kaum etwas, was sich dem Wissen eines Kelpies entziehen würde, sofern es seine Heimat, die Anderswelt oder die Natur um ihn herum betrifft – dieses Wissen gibt er aber nur ungern preis. Immerhin sind diese Wesen unsterblich und haben alle Zeit der Welt, um so allwissend zu werden! Allerdings kann ein solcher Naturgeist ein fürchterlicher Gegner sein, sofern erst einmal sein Unmut erregt wurde; und dies kann bei einem Kelpie sehr schnell geschehen ...*



Der Schwarze Mann, Albtraum der Nacht

Ein lebendig gewordener Alptraum – ein schrecklicher Fluch, der Gestalt angenommen hat – das ist es, was der Schwarze Mann verkörpert! Erschaffen aus reinster Finsternis und schwärzester Zauberkunst vom mächtigsten Nekromanten Löwentors – Nikodemus Schwarzen – als dieser vor vielen Jahren in den Tiefen des Sumpfes Vulpespfuhl sein Domizil aufgeschlagen hatte, um dort ungestört von seinen vielen Verfolgern – wie Hexenjägern und Inquisitoren des Solis – seine finsternen Forschungen betreiben zu können. Bei einem dieser schwarzmagischen Experimente entstand sozusagen als eigentlich unerwünschtes „Nebenprodukt“ dieses schrecklichen Geschöpf! Der Schwarze Mann ist eine Kreatur aus den dunkelsten und negativsten Emotionen der vielen Menschen, die jemals im Vulpespfuhl zu Tode gekommen sind, und sein Dasein ist gewebt aus den Ängsten, dem Leid und der Verzweiflung all jener unglückseligen Opfer, die der Sumpf im Laufe der Jahrhunderte gefordert hat! Es ist ein Wesen, das eigentlich nicht existieren dürfte und solange es Furcht, Hass und Leid gibt, wird es auch den Schwarzen Mann geben – auf seine Weise ist er also wirklich unsterblich.

Zunächst wollte Nikodemus Schwarzen dieses von ihm unwillentlich erschaffene Wesen wieder vernichten, da es sich seiner Kontrolle entzog, dann aber fand er eine grimmige Freude daran, es auf die sterblichen Menschen loszulassen, die es nur umso stärker werden ließen, je mehr Angst sie vor ihm hatten! Doch nachdem der Nekromant den Sumpf schließlich wieder verlassen hatte, tauchte der

Schwarze Mann viele Jahre kaum auf, denn er wird nur angezogen vom gewaltsamen Tod und schwarzer Zauberkunst sowie den niedrigsten Gefühlen der Menschen, so dass er fast schon in Vergessenheit geriet und die Menschen ihn für eine Schauergestalt aus einem Märchen hielten.

Nun dient der Schwarze Mann mehr oder weniger jenen Nekromanten, die sich als besonders mächtig herausstellen, allerdings scheint relativ klar zu sein, dass dieses Geschöpf aus schwarzer Magie immer selbstständiger wird und offenbar in der Vergangenheit auch bereits eigene und unsagbare Pläne verfolgt hat ...

■ **LP:** 5 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** 2 (natürlich/auch gegen Zauber)

■ **Vorteile:** – ■ **Nachteile:** –

■ **Fähigkeiten:** Magieresistenz (gegen alle geistesbeeinflussenden Zauber)

■ **Waffenfähigkeiten:** Krallen ■ **Zaubersprüche:** –

■ **Besondere Eigenschaften:** Körper der Schatten (der Schwarze Mann kann nur von geweihten Waffen getroffen werden und kann jederzeit mit der Finsternis verschmelzen); Heilende Finsternis (der Schwarze Mann regeneriert sich sofort wieder, wenn er sich körperlos in der Dunkelheit aufhält); Krallen der Nacht (die Krallenhände des Schwarzen Mannes ignorieren jegliche Rüstung, auch magischer Art); Furchteinflößend (der Schwarze Mann erzeugt eine Aura um sich herum, die wie ein permanenter Angstzauber wirkt)

■ **Fundus-Bedarf:** Schwarze Kutte, Krallenhände, Gesichtsmaske

→ **SPIELTIPP:** *Der Schwarze Mann ist ein untoter, unsterblicher Schrecken, den der irrsinnige Nekromant Nikodemus Schwarzen einst auf das Volk Löwentors losgelassen hat. Diese untote Kreatur aus Nacht und Schwärze und unstillbarem Hass auf alles Lebende taucht immer dort auf, wo man sie am wenigsten vermutet, niemals jedoch bei hellem Tageslicht, sondern immer nur in tiefster Nacht! Der Schwarze Mann ist eine schreckliche Kreatur, die zur Zeit offenbar den Befehlen des Nekromanten Albrecht Aschenhand gehorcht – aber ist dies wirklich der Fall?*



Der Aschenhand-Homunkulus

Ein loyaler und überaus nützlicher Gehilfe für jeden Schwarzmagier, so wird der kleine Homunkulus von Albrecht Aschenhand heimlich immer wieder die Burg ausspionieren. Es ist überaus schwer, das winzige fliegende Geschöpf zu entdecken, wenn es nicht gerade mit seiner krächzenden Stimme vor sich hin kichert. Geistig ist der Nekromant dabei stets mit seinem Diener verbunden, er sieht, was dieser sieht und hört, was dieser hört... Der Homunkulus ist zwar absolut keine Kämpfernaut, allerdings kann Albrecht Aschenhand alle seine Zaubersprüche auch durch dieses Geschöpf wirken, das ja nicht umsonst durch ein machtvolleres schwarzmagisches Ritual und einen Teil der eigenen Lebenskraft des Nekromanten erschaffen wurde!

■ **LP:** 2 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** 2 (natürlich/auch gegen Zauber)

■ **Vorteile:** Flugfähigkeit, Gesteigerte Sinne, Schmerzunempfindlich

■ **Nachteile:** –

■ **Fähigkeiten:** Orientierung, Spuren lesen

■ **Waffenfähigkeiten:** –

■ **Zaubersprüche:** –

■ **Besondere Eigenschaften:** Vertrauter (ein Zauberer kann durch den Homunkulus sehen, hören und riechen und sogar seine Zaubere wirken); Konstrukt (der Homunkulus ist kein lebendes Wesen an sich und somit immun gegen alle geistesbeeinflussenden Zauber; er nimmt immer minimalen Schaden durch direkte Angriffszauber hin)

■ **Fundus-Bedarf:** Latex-Homunkulus, Reis, Softbälle

→ **SPIELTIPP:** Der Homunkulus besitzt eine fast ebenso große Intelligenz wie sein Meister, bewegt sich aber größtenteils von diesem unabhängig. Es ist eine kleine, verschlagene Kreatur, die jedem Kampf aus dem Wege gehen und dann einfach davonfliegen wird. Im Falle einer Konfrontation wird der Nekromant dann nötigenfalls völlig überraschend vernichtende Zauber gegen seine Feinde durch den Homunkulus wirken!



Leuenmark-Trolle, tumbe Monstrositäten

Diese gewaltigen, massigen Ungetüme sind die zeitweisen Verbündeten der Blutkappen, einheimische Kreaturen der Leuenmark und fürchterliche Gegner im Kampfe. Wie fast alle Trolle können sie ihre Verletzungen rasch regenerieren und besitzen eine geradezu unnatürliche Stärke und Lebenskraft!

Das dicke und zottige Fell der Leuenmark-Trolle macht sie außerdem nahezu unverletzlich gegenüber den herkömmlichen Attacken ihrer Feinde...

■ **LP:** 8 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** 3

■ **Vorteile:** Trollstärke (+2 SP), Schmerzunempfindlich

■ **Nachteile:** Einfältig

■ **Fähigkeiten:** beliebig (fast nur Kampffähigkeiten)

■ **Waffenfähigkeiten:** beliebig (Zweihandwaffen)

■ **Zaubersprüche:** –

■ **Besondere Eigenschaften:** Trollfell (zählt wie RK 3 auf jedem Körperteil), Regeneration (heilt pro Minute 1 LP)

■ **Fundus-Bedarf:** Troll-Kostüm, Troll-Maske

→ **SPIELTIPP:** Der Leuenmark-Troll ist eine große, stupide und zottige Kampfmaschine, die scheinbar eine sehr große Freude an allen Kämpfen hat. Stur wird der Troll daher geradewegs brüllend auf seine Gegner losmarschieren und dabei keinerlei Kampfaktionen irgendeiner Art verwenden!



Leuenmark-Minotauren, schnaubende Bestien

Leider findet man in der relativ unberührten Wildnis der Leuenmark diese gewaltigen und furchteinflößenden Bestien wesentlich öfter als im sicheren Löwentor und vor ihrer unnatürlichen Stärke und dem schrecklichen Blutausch während eines Kampfes müssen sich daher selbst erfahrene Kämpfer vorsehen, wenn sie nicht eines raschen Todes sterben wollen...

■ **LP:** 7 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** 1

■ **Vorteile:** Ogerstärke (+1 SP), Schmerzunempfindlich

■ **Nachteile:** –

■ **Fähigkeiten:** beliebig (fast nur Kampffähigkeiten)

■ **Waffenfähigkeiten:** beliebig (Zweihandwaffen)

■ **Zaubersprüche:** –

■ **Besondere Eigenschaften:** Berserkerrausch (für die Dauer des Kampfes doppelt so viele Verwundungen wie normal, Kampf kann nicht vorzeitig beendet werden)

■ **Fundus-Bedarf:** Minotauren-Maske, Felle, Zweihandwaffen

→ **SPIELTIPP:** Im Gegensatz zum eher einfältigen Troll dieses Landes sind Minotauren keineswegs dumm und werden daher immer versuchen, ihre Gegner durch ihre überlegene Kraft und Ausdauer zu bezwingen. Ihr einigermaßen kluges Vorgehen gegen ihre Feinde ändert sich jedoch rasch, sobald sie eine Verletzung hinnehmen mussten, denn dann gewinnt die Bestie in ihnen die Oberhand und sie stürmen blindlings schnaubend und brüllend wie die wilden Stiere auf ihre Gegner los...

Hintergrundinfo zur Leuenmark

Die Schwarzen Siegel

Erschauere, oh Sterblicher! Erbebe bis ins Mark und erblicke voller Furcht und Schrecken die fürchterlichen Siegel, die dereinst der Nekromant Nikodemus Schwarzen schuf:



Xarr-toth, das Siegel des unheiligen Geistes (verleiht Untoten mehr Intelligenz)



Eberonn, das Siegel der unheiligen Stärke (verleiht Untoten unnatürliche Stärke)



Zorr-Kazhuul, das Siegel der unheiligen Zauberei (gibt Untoten Zauberkraft)



Malkoth, das Siegel der unheiligen Bewegung (macht Untote schneller)



Lughbash, das Siegel des unheiligen Leibes (macht Untote widerstandsfähiger)

Nachfolgend die für schwarzmagische Rituale und Zeremonien üblichen Nekromantie-Siegel laut den Schwarzen Schriften:



Zorasch, das Siegel der Furcht



Lakkbesch, das Siegel des Schmerzes



Kalakh-thar, das Siegel des Schutzes



Zonn-than-le, das Siegel des Verfalls



Zarkoss, das Siegel der Macht



Xarem, das Siegel des Todes



Sir-Zoth, das Siegel der Kontrolle



Kaloth, das Siegel der Herbeirufung



Senthall, das Siegel der Verbannung



Salak-Zarr, das Siegel des Willens



Nakromm, die Schwarze Rune

Waldschräte, die ewigen Hüter der Bäume

Die mit borkiger und widerstandsfähiger Haut bedeckten Waldschräte sind in der Leuenmark relativ häufig anzutreffen, wenn sie sich auch meistens geschickt tarnen und im Waldesinnern so wieso kaum zu entdecken sind. Bisher verliefen eigentlich alle Begegnungen mit solchen Waldschräten relativ friedfertig, allerdings kann ein erzürnter Schrat – zum Beispiel, weil man „seine“ Bäume abgeholzt hat – ein furchteinflößender Gegner sein, denn er verfügt über nicht unerhebliche Fähigkeiten ...

■ **LP:** 5 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** 4 (natürlich/auch gegen Zauber)

■ **Vorteile:** Ogerstärke (+1 SP), Schnelle Heilung (nur im Wald)

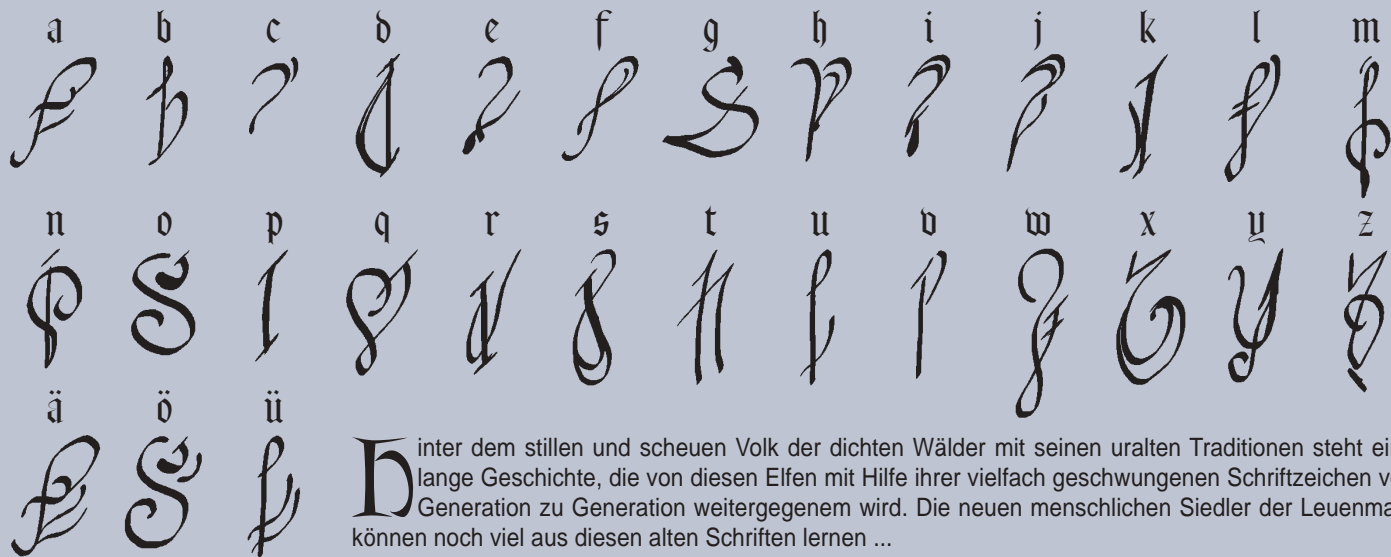
■ **Nachteile:** –

■ **Fähigkeiten:** Giftimmunität (Gifte aller Stufen), Orientierung, Pflanzenkunde

■ **Waffenfähigkeiten:** beliebig (erbeutete Waffen, Keulen)

■ **Zaubersprüche:** beliebig (nur Naturzauber)

Die Schriftzeichen der Silenis



■ **Besondere Eigenschaften:** Borkenhaut (wirkt wie RK 4 auf jeden Körperteil, auch gegen Angriffszauber); Geschöpf der Natur (kann mit Tieren und Pflanzen kommunizieren, wird daher im Wald niemals überrascht); Geborener Magier (der Waldschrat kann seine Zauberei ohne Komponenten, Gestik oder Spruch wirken – allerdings ist dies rein auf Naturzauber begrenzt)

■ **Fundus-Bedarf:** Waldschrat-Maske, Waldschrat-Overall

→ **SPIELTIPP:** Waldschrate sind stille und aufmerksame Beobachter und zum großen Glück nicht allzu rasch erzürnt – immerhin sind sie nahezu unsterblich und daher von großer Gleichmut. Ihnen liegen wachsende Dinge und vor allem „ihr“ Wald am Herzen, weltliche Dinge interessieren einen Waldschrat nicht. Gegen kleine Gefälligkeiten von sterblichen Geschöpfen führt er diese auch gerne zu für ihn uninteressanten und verloren gegangenen Dingen aus Metall im Wald – zum Beispiel alten Schätzen! Waldschrate sprechen sehr, sehr langsam, denken mindestens ebenso lange nach und Hast ist ein absolutes Fremdwort für sie ...



Riesenspinnen, stille Weber des Todes

In den düsteren Tiefen der Leuenmark-Wälder verbergen sich zahllose große und kleine Spinnen, die ein sehr starkes Gift besitzen, mit dem sie ihre Beute lähmen oder sogar töten können. Ihr harter Außenpanzer macht sie für gewöhnliche Gegner schier unverwundbar und sie sind unaufhaltsam, wenn sie erst einmal damit begonnen haben, ihre Netze um ihr erwähltes Opfer zu spinnen, dem sie dann später genüsslich das Blut aussaugen... Zum Glück sind nur die voll ausgewachsenen Exemplare so überaus gefährlich, kleinere Spinnen verfügen nicht über deren tödliche Eigenschaften! Auf Burg Leuenfels haben sich ebenfalls einige dieser vielbeinigen Kreaturen eingenistet ...

■ **LP:** 4 ■ **MP:** 0 ■ **RK:** 3 (natürlich/auch gegen Zauber)

■ **Vorteile:** Ogerstärke (+1 SP), Schmerzunempfindlich

■ **Nachteile:** –

■ **Fähigkeiten:** –

■ **Waffenfähigkeiten:** – ■ **Zaubersprüche:** –

■ **Besondere Eigenschaften:** Spinnengift (kann Gift spucken, verursacht 1 SP direkt und Blindheit); Körperpanzer (wirkt wie RK 3 auf allen Gliedmaßen); Spinnennetz (kann Gegner einspinnen, wirkt wie Lähmung)

■ **Fundus-Bedarf:** Latex-Riesenspinne, Latex-Spinnen, Spinnweben, Softbälle, Reis

→ **SPIELTIPP:** Diese riesigen und aufgeblähten Spinnen sind schnelle und durch ihre speziellen Fähigkeiten gefährliche Gegner, die bevorzugt einzelne Personen angreifen und lähmen werden. Sie vermeiden möglichst den Nahkampf, sondern werden versuchen, ihre Opfer zunächst zu blenden, um sie dann mit ihrem unzerreißbaren Netz bewegungsunfähig zu machen

Zur Fundus-Benutzung

Bitte behandelt den verwendeten Fundus unbedingt pfleglich und sorgfältig! Wir haben unter anderem Material des „Augsburger SpieleSpieler e.V.“, des „Einhorn e. V.“, diverses private Live-Material und natürlich unseren eigenen Leuenhall-Fundus mit dabei und es wäre schön, wenn alles ohne größere Beschädigungen und komplett nach dem Live wieder auffindbar wäre! Bringt deshalb bitte **alle** entliehenen Gegenstände nach der Benutzung so bald wie möglich wieder in den Fundusraum zurück und **gibt es dort wieder bei der Fundus-SL ab.**

Wird etwas beschädigt oder verschmutzt, so ist dies umgehend dem Orga-Team bzw. der Fundus-SL zu melden!

Der Kopf kommt nicht runter, aber zehn Hiebe auf den nackten Hintern sind mehr als angebracht...

Vielen Dank!

Falls Dir etwas beim Durchlesen dieser Plotübersicht auffällt, was irgendwie keinen Sinn macht oder Du einen Logik- oder sonstigen Fehler entdeckst, dann wende Dich bitte ruhig an die SL und kläre etwaige Fragen rechtzeitig ab!

Sollte Dir auch im Verlauf des Lives etwas unklar sein, dann frage uns einfach in einem ruhigen Moment – falls Du einen erwischen solltest – und wir sorgen dann dafür, dass das Problem möglichst schnell geklärt und beseitigt wird.

Im Zweifelsfall gilt: Einfach immer die Haupt-SL fragen!

Und nun viel Spaß beim zweiten Leuenhall-Live!