

HOCHZEIT  
MIT  
HINDERNISSEN

D&D 3.5 ABENTEUER  
IN EBERRON  
FÜR 8. STUFE

## Hochzeit mit Hindernissen

### Abenteuersynopsis

Die Charaktere kommen auf die Hochzeit des Jahres in Wroat. Die junge und unglaublich hübsche Channa ir'Wynarn, eine Cousine 2. Grades des Königs von Brelands, soll Barlon ir'Barthel, einen Herzog aus Aundair heiraten. Neben dem König von Breland, sind auch Königin Aurala von Aundair und hunderte bedeutende Adelige aus ganz Khorvaire zugegen. Leider ist ein solcher Anlass auch Grund genug für alle Geheimdienstorganisationen ihre besten Leute zu schicken um sie auf dem schlüpfrigen Bankett der Spionage und der Diplomatie tanzen zu lassen. In diesen Hexenkessel tauchen die Charaktere ein, als sie beauftragt werden den Mordfall an einem hochrangigen Parlamentarier zu untersuchen. Neben der Tatsache, dass der Palast von jeglicher Magie abgeschirmt ist, machen auch die Gegenseitigen Beschuldigungen und die vielen Geheimnisse der Beteiligten jegliche Ermittlungsarbeit zu einer Schufferei.

Das Abenteuer ist für Charaktere aller Stufen geeignet, da es mit Ausnahme des Endkampfes ohne Würfel auskommt. In diesem Fall wurde der Endgegner auf eine Gruppe der 8. Stufe hin ausgerichtet.

### Abenteueraufhänger

Es gibt verschiedene Möglichkeiten für die Charaktere auf die Hochzeit zu kommen.

#### **Man kennt jemanden, der jemanden kennt...**

Es kann sein, dass die Charaktere einen mächtigen Adelingen kennen, der sie auf die Hochzeit einlädt. Vielleicht kennt auch ein Charakter aus der Gruppe die Braut oder den Bräutigam persönlich.

#### **Man ist bekannt...**

Gerade eine Gruppe, welche sich bereits im mittleren Stufenbereich befindet, könnte in Breland bereits für ihre Taten (gute, und keine Untaten) bekannt sein. Vielleicht hat man deshalb die Charaktere als Ehrengäste eingeladen.

### Abenteuerzusammenfassung

Im Südwesttrakt des Palastes in Wroat, der Hauptstadt von Breland, kommt es kurz vor einer bedeutenden Hochzeit zu einem Mordfall. Geschockt, dass trotz der Sicherheitsvorkehrungen so etwas möglich war, werden die Charaktere vom König persönlich beauftragt rasch den Mörder zu finden. Auf der Suche nach dem Mörder von Baron Baran ir'Samuul müssen sie sich durch einen Berg von Indizien graben. Mehrere Bewohner des Palasttraktes scheinen einen Grund zu haben, dem Baron nach dem Leben zu trachten. Doch dann kommt es zu einem weiteren Mord an einem weiteren Parlamentarier, Graf Emondav ir'Teusele. Nun stellt sich die Frage, ob dieser Mord in Zusammenhang mit dem ersten steht. Die Taktik scheint jedoch eine vollkommen andere zu sein und auch die möglichen Täter sind wieder andere. Beide Morde wurden von einem jungen Mitglied des Hauses Deneith verübt, der jedoch unter der Kontrolle der träumenden Finsternis und damit von Riedra steht. Zur völligen Überraschung von David d'Deneith und der Erleuchteten Olashtai, unter deren Kontrolle er steht, geschieht kurz darauf ein dritter Mord der in das System der ersten beiden passt, jedoch nicht von der träumenden Finsternis in Auftrag gegeben wurde. Dennoch deutet wieder alles auf David d'Deneith hin, der sich daraufhin der Gruppe in einem finalen Kampf stellt.

Die ersten beiden Opfer wurde von David d'Deneith, der unter Kontrolle der Träumenden Finsternis – dem Geheimdienst der Nation Riedra – ausgeführt. Der Deneith Kämpfer hat Zugang zu den Geheimgängen des Palastes, von denen heute sonst niemand mehr etwas weiß. Die Morde wurden dabei so ausgeführt, dass alle Verdächtigungen auf andere Bewohner des Wohntraktes fallen. Der letzte Mord jedoch wird von Bodinar Turenhart, einem Agenten aus

## Hochzeit mit Hindernissen

Zilargo und dessen rechten Hand Mithralklinge durchgeführt. Er nutzte die Situation, welche durch die beiden anderen Morde entstanden aus, um selbst eine alte Rechnung zu begleichen. Zugleich bringt er die Charaktere auf die Spur von David um damit seine Spuren zu verwischen. Ob sie ihm dennoch auf die Schliche kommen hängt vom Geschick der Charaktere ab.

## **Dramatis Personae**

### **Bodinar Turenhart**

Bodinar ist Eliteagent des Kartells von Zilargo. Als Tarnidentität dient ihm dabei sein Beruf als Schneider – den er nie erlernt hat; umso mehr erstaunt es ihn selbst immer wieder, dass seine etwas gewöhnungsbedürftige Mode bei den Schönen und Reichen von Breland so gut ankommt.

Bodinar ist als offizieller Repräsentant Zilargos zur Hochzeit gesandt. Außerdem ist der persönliche Hofschneider der Braut. Neben seiner offiziellen Eigenschaft als Tuchhändler und vorzüglicher Schneider, ist er zugleich auch noch Meisterspion des Kartells in Breland. Als solcher befindet er sich auch auf der Hochzeit. Wie immer, soll er so viele Informationen wie nur irgend möglich herausfinden, und sie dann dem Kartell zukommen lassen. Daneben befindet er sich aber auch noch in einer persönlichen Mission hier. Er hat die Kriegsgeschmiedete Mithralklinge mit sich in den Palast genommen und sie beauftragt Nahazia Jazeela zu ermorden. Dieser hat nämlich die wahre Identität Turenharts herausgefunden, und deren Offenlegung soll um jeden Preis verhindert werden. Aufgrund seiner Informationen weiß er, dass Olashtai der träumenden Finsternis angehört. Da er jedoch die Politik der Nichteinmischung pflegt, wird er diese Information erst Preis geben, wenn sich Verdachtsmomente gegen ihn oder Mithralklinge erhärten.

#### **Aussehen**

Das was offensichtlich ist, ist für das Auge unsichtbar. Unter diesem Motto ist Turenhart normalerweise unterwegs. Je schreiend bunter seine Kleidung ist, je mehr Verzierungen sich daran und je mehr Schmuck sich auf ihm selbst befindet, desto besser. Er selbst besitzt dunkles Haar und dunkle Augen, einen recht hellen Hauttyp. Meistens ist er mit Lippenstift, etwas rouge und Lidschatten geschminkt und verhält sich dann auch entsprechend so, als wäre er eine Frau in einem Männerkörper. Alles nur Show um seine Widersacher zu verwirren.

### **Mithralklinge**

Die Kriegsgeschmiedete mit dem Mithralkörper ist professionelle, freiberufliche Assassinin. Sie ist als persönliche Assistentin des Schneiders Bodinar Turenhart auf der Hochzeit. In Wahrheit hat sie von Turenhart Geld erhalten, um Nahazia Jazeela zu liquidieren. Dabei kommt es ihr sehr zu gute, dass David d'Deneith, unter Kontrolle der Träumenden Finsternis beginnt die Parlamentarier innerhalb des Palasts zu ermorden. Mithralklinge versucht ihren Beruf, zu dem sie auch erschaffen worden ist, vor allen anderen geheim zu halten. Sie ist nicht stolz auf das was sie macht, aber es ist das einzige, was sie wirklich gut kann.

Mithralklinge hat noch ein weiteres Geheimnis, welches sie aber gerne mit jedem anderen Kriegsgeschmiedeten teilt. Sie ist eine halbe Anhängerin des Klängenfürsten. Halb deshalb, da sie sich ihm nie angeschlossen hat und auch Probleme damit hat, alle seine Methoden gut zu finden. Anhängerin deshalb, als dass auch sie glaubt, dass eine eigene Nation für Kriegsgeschmiedete innerhalb des Klagelandes das Beste wäre, was ihrem Volk passieren könnte.

#### **Aussehen**

Mithralklinge ist für einen Kriegsgeschmiedeten sehr schlank und klein. Zudem besitzt sie ausgeprägte weibliche Formen. An ihrer Rechten Brust befindet sich ein poliertes Stück, wo sich früher eine römische II befand. Wie die meisten anderen Kriegsgeschmiedeten mit dieser speziellen Zeichnung, weiß sie nicht, was sie zu bedeuten hat. Gekleidet ist sie normalerweise, wenn die Umgebung nicht gerade etwas anderes erfordert, in einen dunklen Umhang mit Kapuze, der im Zwielflicht ganz gut ihre wahre Identität und Spezies verbirgt.

## **Oberst Algorthas Kasha**

Kasha ist Mitglied innerhalb der karnischen Armee. Er befindet sich als Sicherheitsbeauftragter der karnische Delegation der Hochzeit im Palast. Im Gegensatz zu den restlichen Angehörigen seiner Delegation, wurde er nicht im Nordosttrakt, sondern im Südwesttrakt untergebracht. Eine Tatsache, die ihm sauer aufstößt, da er dadurch seinen Aufgaben als Sicherheitsbeauftragter nicht gut nachgehen kann. Neben David d’Deneith ist er der einzige innerhalb des Traktes, dem es erlaubt ist eine Waffe zu tragen.

Kasha hat noch eine weitere Aufgabe auf der Hochzeit. Er ist als persönlicher Spion Kaius III., König von Karnath, auf der Hochzeit. Sein Auftrag lautet ganz einfach, Augen und Ohren offen zu halten. Zudem soll er, sollte sich die Gelegenheit dazu ergeben, die sich durch die Hochzeit verbessernden Beziehungen zwischen Breland und Aundair stören. Als lange zurückliegendes Ereignis wird ihm ein Zweikampf aus der Zeit des Letzten Krieges in diesen Mordfällen zum Verhängnis. Er kämpfte damals auf dem Schlachtfeld in Cyre gegen Graf Teusele und verlor. Jedoch ließ ihn der Baron mit dieser Schmach am Leben, was ihm Kasha immer noch nachträgt. Kasha macht auch keinen Hehl aus der Tatsache, dass er den Baron hasst und ihn am liebsten tot sehen würde.

### **Aussehen**

Kasha ist ein großer durchtrainierter Mensch mit kurzem braunem Haar und grünen Augen. Wenn er nicht gerade anonym unterwegs ist, trägt er seine schwarze Uniform oder sein schwarzes Kettenhemd, auf dem der rote Wolf von Karnath zu sehen ist. Immer jedoch, außer es lässt sich gar nicht vermeiden, trägt er seinen Rapier, den er von seinem Vater, ebenfalls einem Offizier, an dessen Sterbebett überreicht bekommen hat.

## **Olashtai**

Olashtai ist Botschafterin Riedras auf der Hochzeit. Sie ist die einzige Repräsentantin ihrer Nation auf der Hochzeit, da beide Seiten des Hochzeitspaares nicht viel davon halten, potentielle Telepathen zwischen all diesen Hoherwürdigen Personen herumspazieren zu lassen. Es waren zudem auch die Königs Schatten gegen Riedraner auf der Feier, da man sich nicht sicher war, ob die magischen Abschirmungen auch gegen alle Arten von Psi funktionieren würden. In der Tat hat sie keinen Zugriff auf ihre Kräfte. Dennoch kann sie den Gedankensamen, welcher in David d’Deneith schlummert immer noch befehligen und ihn so zu den Morden bewegen.

Olashtai versucht alle Hinweise darauf, dass sie etwas mit den Morden zu tun hat von sich abzuwenden, indem sie entweder zuvor den gesamten Trakt verlässt, oder sich durch die Gesellschaft anderer ein Alibi verschafft. Olashtai genießt als Angehörige der Träumenden Finsternis – des riedranischen Geheimdienstes – größte Autorität und wurde auch von oberster Stelle zu diesen Morden autorisiert. Olashtai ist jedoch etwas verwundert über den dritten Mord, da sie diesen gar nicht mehr geplant hatte, nachdem Jazeela zugestimmt hatte die Hetzjagd gegen Riedra fallen zu lassen.

### **Aussehen**

Olashtai ist eine große Frau, die dabei dennoch schlank ist und starke weibliche Rundungen aufweist. Sie besitzt blasse Haut, die in starkem Widerspruch zu ihren langen dunklen Haaren steht, die sie zumeist zu einem losen Knoten zusammengebunden hat. Sie hat auffallend weiße Zähne und ebenso auffallende violette Augen, welche sie eindeutig als Erleuchtete oder Kalashta ausweisen. Sie trägt weite violette Kleidung, die an den Hemdsärmeln und am Kragen mit blau-orangen Symbolen bestickt ist.

## **David d’Deneith**

David ist es als Angehörigem des Hauses Deneith und persönlichem Leibwächter von Eamané ir’Tinethele erlaubt eine Waffe innerhalb des Palastes zu tragen.

Wie so viele andere seines Hauses wurde er bereits von der träumenden Finsternis „angeworben“. Ein Gedankensamen schlummert in ihm, wodurch aus ihm ein Agent des riedranischen Reiches geworden ist. Man war der Ansicht, dass die Ermordung der beiden hochrangigen Parlamentarier die Opferung eines so mächtigen Angehörigen des Hauses Deneith rechtfertigen würde.

David ist nicht nur der Leibwächter von Eamané, sondern auch ihr geheimer Liebhaber, wodurch er von seiner Beschützerin zwar im Zweifelsfalle gute Unterstützung bekommt, jedoch manche Alibi nicht ausspielen darf, da sie gegen seine Berufsehre verraten würden. Nur wenn es absolut notwendig ist, rückt er heraus, dass er eine Affäre mit seiner Chefin hat.

### **Aussehen**

David ist ein Bär von einem Mann und überragt mit seinen 2 Metern beinahe jeden anderen Menschen in seiner Umgebung. Dabei ist er noch so breit gebaut wie ein Zwerg und seine Arme sind dicker als manch anderer Menschen Oberschenkel. Man trifft ihn praktisch immer in seiner Mithral-Brustplatte an, auf der das Zeichen des Hauses eingraviert ist. Zu offiziellen Anlässen trägt er über seiner Rüstung noch einen roten Waffenrock und einen Umgang aus Bärenpelz, der auf seine kalte Heimat Karrnath hinweist. Immer jedoch trägt er sein Bastardschwert mit dem Auge Deneiths. Und er würde es als persönlichen Angriff sehen, wenn man es ihm entwenden würde.

### **Eamané ir'Tinethele**

Die junge Halbfelfe ist Angehörige eines aufstrebenden Händlerhauses aus Sharn. Ihre Familie ist seit einigen Jahren Standardgast auf der Tain-Gala in Sharn und vor einem Jahr wurde ihr eine kleine Baroni zuerkannt. Die Einladung zu dieser speziellen Festivität stellt die Krönung dieses kometenhaften gesellschaftlichen Aufstieges dar. Ihr Vater Sorzian ir'Tinethele, der Patron der Familie und Führer der Gesellschaft, hat seine Tochter auf die Hochzeit geschickt, damit sie dort Erfahrungen sammeln und Kontakte knüpfen soll. Ganz nebenbei soll sie Baran Saruul schöne Augen machen, um mehr über das geplante Gesetz zur Erhöhung der Händlersteuer herauszufinden. Eine Aufgabe, die ihr ganz und gar nicht behagt und die sie auch nur widerwillig in Angriff nimmt, da Baran so gar nicht ihr Typ von Mann ist. Eamané vergnügt sich lieber mit anderen Männern auf der Hochzeit, vielleicht auch mit einem der Spielercharaktere.

### **Aussehen**

Eamané ist selbst für eine Halbfelfe relativ klein und zierlich. Ihre schwarz-violetten Haare trägt sie zumeist offen, so dass sie ihr bis über die Taille fallen. Für jene Männer, die sie nicht mit ihren großen grünen Augen und den langen Wimpern beeindrucken kann. Trägt sie zudem immer sehr freizügige farbenfrohe Kleider und teuren Schmuck.

### **Fraedus d'Orien**

Fraedus ist ein junger Magier, der erst vor kurzem seinen Abschluss an der Akademie in Arkanix gemacht hat. Kaum hatte er die Schule hinter sich, trat er in die Dienste seines Onkels als Vertreter des Hauses Orien am Hofe in Wroat. Zudem ist er ein guter Freund der Braut, welche ebenfalls mit ihm zusammen an der Akademie studierte. Da er ohnehin auf der Hochzeit war, sollte er ausloten, was nötig wäre Baron Baran ir'Samuul davon abzubringen, die Zuschüsse für die Blitzbahn zu streichen. Um die Sache noch zu verkomplizieren hat Fraedus eine Liebschaft mit der Braut, deren Hochzeit im Grunde keine Liebes-, sondern eine Vernunfttheirat ist.

### **Aussehen**

Fraedus ist mit seinen 170cm für einen Menschen relativ klein. Dabei ist er noch recht schlank und an der Grenze zum hageren. Dennoch machen ihn seine sanften grünen Augen und die wuscheligen kurzen braunen Haare zum Schwarm vieler Frauen. Denen zeigt er dann auch gerne einmal sein Drachenmal, welches er auf dem rechten Schulterblatt trägt. Trotz

seiner Verantwortungsvollen Position, die er mit seinen Jungen Jahren bereits inne hat, ist er ein rechter Draufgänger und für fast jede Dummheit zu haben. Wenn er in seiner offiziellen Tätigkeit unterwegs ist, trägt er die formelle Kleidung seines Hauses, privat jedoch bevorzugt er knallbunte, nicht zusammenpassende, legere Kleidung.

### **Baron Baran ir'Samuul**

Baran ist Mitglied des Oberhauses im Breländischen Parlament und hat dort den Vorsitz in der Wirtschaftskammer inne. Als hochrangiger Parlamentarier hat er Zugang zur Hochzeit erhalten, auf der er die Wirtschaftlichen Beziehungen zwischen Aundair und Breland festigen und vertiefen soll. Dies kommt ihm recht zupass, da er sich so ungestört mit seinen drei Kollegen treffen kann. Eigentlich sollten diese Treffen stattfinden um die Macht nach einem möglichen Abtreten König Boranels und eines Umschwenkens von einer Monarchie zu einer Demokratie aufzuteilen. Dabei entpuppte sich Balrak Lough jedoch als ausgesprochener Kronloyalist, der rasch den Kontakt mit den anderen unterbrach.

Eine weitere Verbindung mit Baron Teusele und Jazeela besteht in einer Art Geheimbund, der alle drei Angehören und von dem nur sie wissen. Dieser Geheimbund sollte den Einfluss Riedras auf Breland unterbinden und die Erleuchteten des Landes verweisen.

Es ist allgemein bekannt, dass Baran zwar grundsätzlich ein ehrlicher Parlamentarier ist, jedoch gegen Bestechung in entsprechend hohem Rahmen nichts einzuwenden hat. Ob es sich dabei um Geschmeide, Gold oder auch nur um exotische Mahlzeiten handelt, ist dabei ziemlich gleichgültig.

Ebenso bekannt ist, dass Baran an einer Gesetzesnovelle arbeitete, nach welcher die Steuern für Großhändler erhöht und die Beihilfen für den Ausbau der Blitzbahn gestrichen werden sollten. Mit dem dadurch gewonnenen Geld wollte Baran immer noch vorhandene Kriegsschäden beseitigen und Kriegsheimkehrer wieder in die Gesellschaft integrieren. Durch diese Novelle machte er sich im Haus Orien und unter den Händlergilden der Nation ebenso viele Feinde, wie unter den heimkehrenden Veteranen und dem einfachen Volk Freunde.

#### **Aussehen**

Baran Samuul liebt Essen und genauso sieht er aus. Dabei denkt er immer noch, dass er für das weibliche Geschlecht unwiderstehlich ist, was früher auch den Tatsachen entsprach. Mit den stechenden blauen Augen und dem dichten, langen, schwarzen Haar brach er die Herzen von Dutzenden Frauen. Nun jedoch weicht sein Haar an der Stirn bereits zurück und auch modische, weit geschnittene Kleidung kann nicht über die 20 Kilogramm zuviel hinwegtäuschen.

### **Graf Emondav ir'Teusele**

Graf Emondav ist Parlamentarier im Oberhaus des Breländischen Parlaments und hat den Vorsitz im Verteidigungskomitee inne. Diesen hat er sich hart verdient, diente er doch lange Jahre als Soldat an der Front in der Armee. Er beendete ihn mit dem Vertrag der Thronfeste als Major der Reiterei. Obwohl er nun nur mehr die Entscheidungen des Hofes bezüglich des Militärs an das Parlament weitergibt, besitzt seine Stimme bei hohen Militärs immer noch eine Menge Einfluss, weshalb er von Nahazia Jazeela in ihre kleine Verschwörung hinzugezogen wurde. Er sollte garantieren, dass das Militär letztendlich hinter der Entscheidung, Riedra aus Breland zu verbannen, stehen würde.

Emondav hat zudem ein altes Problem mit Oberst Kasha. Der Karnathi traf Jahre vor Ende des Krieges mit dem Grafen auf dem Schlachtfeld zusammen und unterlag ihm nach einem heftigen Kampf. Doch anstatt sein Gegenüber zu töten erwies sich Emondav als gnädig und ließ ihn am Leben. Unwissend, dass Kasha sein Leben lang mit dieser für einen Karnathi schweren Bürde würde leben müssen. Für Emondav ist die Angelegenheit längst vergessen und er versucht die alte Fehde in aller Freundschaft zu beenden.

#### **Aussehen**

Emandov sieht man an, dass er lange Jahre im Krieg gedient hat. Noch immer hält er seinen riesigen, fast zwei Meter hohen Körper topfit, so dass kein Gramm fett an ihm zu sehen ist. Der Graf hat sein dunkelblondes Haar kurz geschnitten und immer zu einem Seitenscheitel frisiert. Sein Gesicht ist durch die Jahre des Krieges hart geworden und der Blick der grauen Augen kalt. Zu fast jeder Kleidung, wenn es nicht gerade vollkommen unpassend ist, trägt er seinen blauen Ehrenumhang, den er als Major der Armee bei seinem Austritt erhalten hat.

### **Baronin Nahazia ir'Jazeela**

Die Elfe Nahazia ir'Jazeela ist Parlamentarierin im Oberhaus des Breländischen Parlaments. Dort hat sie zwar im Gegensatz zu ihren Freunden keinen Sitz in einem der Ausschüsse inne, jedoch hat sie durch ihr charismatisches Auftreten viele Freunde innerhalb und auch außerhalb des Parlaments gefunden. So etwa isst sie regelmäßig mit dem Bruder des Königs, Graf Kor ir'Wynarn, zu Abend; dieser kommandiert die Königszitadelle und gibt sehr viel auf die Meinung der hübschen Elfe. Durch ihn kommt sie auch an wertvolle Informationen, die sie in ihrem persönlichen Kampf gegen Riedra einsetzt; aber auch, um ihre Position im Parlament zu stärken.

Mittlerweile denkt sie, dass sie genügend Beweise gesammelt hat, um den König und das Parlament davon zu überzeugen, dass Beziehungen zu Riedra keinen Vorteil bringen. Bei diesem Nachrichtenaustausch mit Graf Kor erfuhr sie jedoch noch etwas völlig unerwartetes. Anscheinend war der bekannte und geachtete Schneider Bodinar Turenhart einer der wichtigsten Spione des zilargischen Kartells. Sie versuchte Turenhart mit ihrem Wissen zu erpressen. Als Gegenleistung für die Geheimhaltung seines Namens, wollte sie weitere Unterlagen aus den Archiven des Kartells zu den Plänen Riedras in Khorvaire.

Die Hochzeit wollte Nahazia nutzen, um sich mit ihren Verbündeten zu treffen und die weitere Vorgehensweise gegen die Riedraner zu besprechen.

#### **Aussehen**

Die Elfe ist im gesamten Parlament für ihre Schönheit bekannt. Ihre langen und dichten weißblonden Haare hat sie immer zu vielen unterschiedlich dicken Zöpfen zusammengebunden in die sie allerlei Schmuck einzuflechten pflegt. Ihre großen blauen Augen schaffen es immer wieder die Männer in Wroat um den Verstand zu bringen. Dabei betont sie ihren schönen Körper nicht einmal mit besonderer Kleidung, sondern trägt ganz im Gegenteil meisten sehr hochgeschlossene Strickjacken.

### **Balrak ir'Lough**

Balrak ist Mitglied im Oberhaus des Breländischen Parlaments. Den Halbelfen verbindet eine alte Feindschaft mit Graf Emondav, die bis auf die Zeit des Letzten Kriegs zurückgeht, in der beide Feldherren im Dienste Brelands standen. Doch während Emondav daraus als Sieger hervorging, wurde Balrak in den Jahren des Krieges nur verbittert und abgehärtet. Nach dem Ende des Krieges kehrte er zwar unverwundet nach Hause zurück, doch konnte er sich dort nicht mehr wirklich einleben. Seine Familie verließ ihn und es traf ihn hart, als seine Frau sich ausgerechnet Emondav als neuen Mann aussuchte. Damit nicht genug, bekam Emondav auch den Vorsitz über das Verteidigungskomitee und Balrak musste sich mit dem Posten des ersten Sekretärs zufrieden geben. Darüber hinaus zog er sich noch mehr von seiner Umwelt zurück, die ihm doch nur Undank entgegenbrachte.

Er hält nicht mit seiner Meinung hinter dem Berg, dass er Emondav lieber Tot als Lebendig sehen würde. Selbiges denkt er jedoch auch von allen thraneschen und aundairschen Staatsbürgern, sowie von allen Kriegsgeschmiedeten, die seiner Meinung nach alle nach dem Ende des Krieges zerstört hätten werden müssen. Er sieht in ihnen auch keine Lebewesen, denen man irgendwelche Rechte zusprechen müsste.

#### **Aussehen**



So wie Balrak seine Umwelt mittlerweile vollkommen egal ist, so ist es ihm auch sein Äußeres. Seine Haare sind verfilzt und speckig, so dass man seine schwarze Farbe meistens nur mehr erahnen kann. Auch seine Körperausdünstungen machen ihn zumeist zu einem unbeliebten Besucher. Seine rotbraunen Augen liegen Tief in den Höhlen und haben jeden Glanz verloren. Sein Gesicht ist von den Leiden des Krieges und der Nichtakzeptanz bei seiner Heimkehr geprägt und so blickt er mit einem verbitterten Ausdruck ins Leben. Dies und seine Vorliebe für dunkle Kleidung meistens zu einer sehr einschüchternden Gestalt.

### Unterschiedliche Meinungen

Befragt man die einzelnen Charaktere auf der Hochzeit nach ihren Meinungen zu den anderen Gästen, kann man folgende Antworten erhalten.

#### Algothas Kasha über...

**Balrak Lough:** „Ich kenne ihn nicht wirklich. Aber er wirkt sehr verbittert. Dennoch denke ich, dass uns etwas verbindet; was ihn mir doch recht sympathisch macht.“

**Baran ir'Samuul:** „Ich habe ihn erst auf der Hochzeit kennen gelernt. Prinzipiell mag ich keine Personen, die sich körperlich so gehen lassen und dekadent werden. Warum sollte ich ihm den Tod wünschen?“

**Bodinar Turenhart:** „Selbst für einen Gnom ist er sehr merkwürdig. Außerdem weiß er für meinen Geschmack zu viel über alle Dinge, die rund um ihn passieren.“

**David d'Deneith:** „Er sieht mir nach einem kompetenten Leibwächter aus.“

**Emanané ir'Tinethele:** „Eine sehr hübsche junge Dame, auch wenn sie mir etwas verwöhnt zu sein scheint.“

**Emondav ir'Teusele:** „Ich hasse den Grafen! Er hat praktisch mein Leben zerstört. Nein, ich werde nicht darüber reden! Auf seinen Tod werde ich heute noch anstoßen.“

**Fraedus d'Orien:** „Ein sehr ehrgeiziger Junger Mann wie mir scheint.“

**Mithralklinge:** „Alle Kriegsgeschmiedeten wurden für den Kampf erschaffen. Aber diese eine Konstruktion scheint mir besonders gefährlich zu sein. Ihr würde ich alles zutrauen.“

**Nahzira ir'Jazeela:** „Eine Frau mit ihren Ambitionen wird es sehr weit bringen, wenn sie nicht jemand eines Tages im Dunkeln ermordet.“

**Olashtai:** „Auch wenn Riedraner Karnaths Verbündete sind, ist mir ihr Spiel mit den Träumen nicht ganz geheuer. Olashtai passt da ganz gut in diese Kategorie.“

#### Balrak Lough über...

**Algothas Kasha:** „Ich weiß zwar nicht, warum er einen solchen Hass auf Graf Teusele hat. Aber das alleine macht ihn schon sehr sympathisch.“

**Baran ir'Samuul:** „Ein lustiger Kerl, immer für Feste gut. Es wundert mich, dass er ermordet wurde, da er doch dafür bekannt war, leicht käuflich zu sein.“

**Bodinar Turenhart:** Ich kenne den Händler nicht wirklich. Aber bis jetzt war er mir zu verrückt und zu aufdringlich. Er scheint alles wissen zu wollen.“

**David d'Deneith:** Er scheint seine Beschützerrolle sehr ernst zu nehmen. Ich frage mich, ob da nicht noch mehr dahinter steckt.“

**Emanané ir'Tinethele:** „Wenn sie nur halb so Ehrgeizig ist wie ihr Vater, dann wird die Familie bald eine der bedeutendsten von ganz Breland sein. Hoffentlich geht sie dabei nicht auch über Leichen wie ihr Herr Papa.“

**Emondav ir'Teusele:** „Über Vorgesetzte soll man nicht schlecht sprechen. Aber ich denke, es ist allgemein bekannt, dass wir miteinander nicht gut auskommen. Seine Ermordung stört mich nicht wirklich.“

**Fraedus d'Orien:** „Der Junge muss noch lernen, dass auch den Drachenmalhäusern nicht alles erlaubt ist.“

**Mithralklinge:** „Ich finde es gut zu sehen, dass eine als Mörderin ausgebildete Kriegsgeschmiedete es geschafft hat sich in das normale Leben nach dem Krieg zu integrieren.“

**Nahzira ir’Jazeela:** „Ein Niemand sollte seine Angelegenheit nicht in Dinge stecken, die einem zu groß sind.“

**Olashtai:** „Wir sollten die Riedraner nicht mit so offenen Armen empfangen und ihre Motive kritisch hinterfragen.“

### **Baran ir’Samuul über...**

**Algothas Kasha:** „Ein wahrer Kämpfer. Als Partygast wäre er mir jedoch etwas zu ernst.“

**Balrak Lough:** „Ich kenne wahrlich nur wenige, welche so verbittert durch das Leben gehen.“

**Bodinar Turenhart:** „Ein lustiger Kerl! Ich bin mir sicher, mit dem Botschafter kann man jede Menge Spaß haben.“

**David d’Deneith:** „Es ist sehr lobenswert, dass jemand seine Pflichten so ernst nimmt, aber manchmal fragt man sich doch, ob ihn das nicht auffrisst. Naja, die Dame wird ihn schon entsprechend entlohnen.“

**Emanané ir’Tinethele:** „Mit der würde ich gerne einmal zu Abend essen, wenn Ihr versteht was ich meine.“

**Emondav ir’Teusele:** „Wahrhaft ein guter Freund und ein enger Arbeitskollege. Er sollte nur etwas mehr Zeit mit seiner Familie verbringen.“

**Fraedus d’Orien:** „Der Junge soll ja nicht nur ein brillanter Geschäftsmann, sondern auch ein hervorragender Zauberer sein. Außerdem ist er ein enger Freund der Braut.“

**Mithralklinge:** „Ein Musterbeispiel an Integration nach dem Krieg. Wir brauchen dringend mehr Mittel um auch andere Kriegsgeschmiedete und Kriegsoffer dabei zu helfen.“

**Nahzira ir’Jazeela:** „Wunderschön diese Frau, nicht? Und dabei noch von dieser Aura des mysteriösen Umgeben.“

**Olashtai:** „Die Riedraner sollten allesamt aus Breland verbannt werden. Ihre Motive sind zwielichtig, das kann ich spüren.“

### **Bodinar Turenhart über...**

**Algothas Kasha:** „Eines Tages wird ihn sein Hass auf Teusele noch eine Dummheit begehen lassen. Warum? Das soll er euch am besten einer der beiden erzählen.“

**Balrak Lough:** „Ich denke, wenn mir die Familie nach dem Krieg weggelaufen wäre und mir Teusele noch den Posten vor der Nase davon geschnappt hätte, würde ich auch so mürrisch herumlaufen.“

**Baran ir’Samuul:** „Wie man mit soviel Naivität und Bestechlichkeit so weit kommen kann ist mir immer noch ein Rätsel. Warum er ermordet wurde? Vielleicht gefiel manchen Leuten nicht, dass er in den letzten Jahren seine Linie geändert hat und härter wurde.“

**David d’Deneith:** „Seinen Posten hätte ich auch gerne inne. Bei der guten und hübschen Bezahlung, die er hin und wieder einstreift.“

**Emanané ir’Tinethele:** „Die Junge Dame sorgt auf jeden Fall dafür, dass ihr Leibwächter ordentlich entlohnt wird. Für sie würde ich auch gerne einmal arbeiten.“

**Emondav ir’Teusele:** „Der Graf weiß eindeutig was er will, da kann man nichts sagen. Er sollte nur aufpassen, sich nicht noch mehr Feinde zu machen, als er schon hat.“

**Fraedus d’Orien:** „Er sollte bei seiner Gratwanderung zwischen den Pflichten seines Hauses und jenen gegenüber seinen Freunden etwas aufpassen. Es könnte ihm das Genick brechen.“

**Mithralklinge:** „Ich bin froh eine so begabte Assistentin wie sie zu haben.“

**Nahzira ir'Jazeela:** „Eine gerissene Frau. Von ihr kann sich so mancher Agent noch ein Scheibchen abschneiden. Leute, die sich gerne als Agenten ausgeben, werden nun mal manchmal ermordet.“

**Olashtai:** „Die Riedraner sind und Gnomen sehr ähnlich und Olashtai könnte vom Wesen her meine Schwester sein.“

### David d'Deneith über...

**Algothas Kasha:** „Er wäre ein würdiges Mitglied des Hauses Deneith, denke ich.“

**Balrak Lough:** „Soweit ich weiß, kämpfte er im Letzten Krieg. Jedoch wurden seine Leistungen weder von seiner Familie noch von seinen Vorgesetzten entsprechend gewürdigt.“

**Baran ir'Samuul:** „Meine Herrin sprach in letzter Zeit oft über ihn. Anscheinend wollte er die Steuersätze für die Händler erhöhen, was ihn bei den Gilden sehr unbeliebt machte. Aber ihn deswegen zu ermorden, ich weiß nicht.“

**Bodinar Turenhart:** „Gnome sind für ihre Gier nach Informationen bekannt. Aber dieser hier übertrifft alle, die ich bisher kennen gelernt habe.“

**Emanané ir'Tinethele:** „Ich bin froh, dass mich mein Haus dieser Herrin zugeteilt hat. Bei ihr kann ich viel lernen und sehe zugleich viel von der Welt.“

**Emondav ir'Teusele:** „Ich bewundere seinen Kampfgeist. Jedoch ist es nicht fein, jemand anderem die Familie wegzunehmen. Ich denke schon, dass ihm Herr Lough den Tod gewünscht hat.“

**Fraedus d'Orien:** „Ich hatte noch nicht viel mit ihm zu tun. Aber ich denke, dass er hier ist, um mit Baran Samuul über die Streichung der Zuschüsse für die Blitzbahn zu verhandeln.“

**Mithralklinge:** „Diesem Wesen möchte ich wahrhaftig nicht in der Nacht begegnen. Ich denke, sie könnte jeden ohne Probleme töten.“

**Nahzira ir'Jazeela:** „Ich habe noch nicht mit ihr gesprochen. Sie scheint mir aber eine sehr neugierige und freundliche Person zu sein.“

**Olashtai:** „Riedra bringt uns viel Unterstützung, vor allem auch für Haus Deneith. Wir sollten ihnen nicht mit so viel Abneigung begegnen.“

### Emanané ir'Tinethele über...

**Algothas Kasha:** „Ein prächtiger Kerl. Aber er hat leider nur seine Arbeit im Kopf.“

**Balrak Lough:** Mit ihm habe ich leider noch nicht gesprochen und ich habe ihn auch nur kurz gesehen.“

**Baran ir'Samuul:** Ich habe öfters mit ihm zu tun, da er der Vorsitzende des Handelsausschusses ist. Es ist merkwürdig, dass er im letzten Jahr seine Linie so sehr verändert hat. Ich denke, dass er sich damit viele Feinde geschafft hat.“

**Bodinar Turenhart:** „Irgendwie habe ich das Gefühl, dass er ein Auge auf mich geworfen hat.“

**David d'Deneith:** „Manchmal ist es lästig, immer von einem Fremden umgeben zu sein. Doch mittlerweile sind wir sehr gute Freunde geworden.“

**Emondav ir'Teusele:** „Ich hatte mit ihm noch nichts zu schaffen.“

**Fraedus d'Orien:** „Irgendwie ist er sehr langweilig. Er spricht nur über seine Arbeit, das Haus und die Braut. Er scheint sie sehr gut zu kennen.“

**Mithralklinge:** „Diese Frau verkörpert den wandelnden Tod.“

**Nahzira ir'Jazeela:** Soweit ich weiß, hat sie irgendeinen Posten im Parlament inne. Aber nichts Bedeutendes.“

**Olashtai:** „Ich würde gerne mit ihr sprechen. Handelsverbindungen nach Riedra wären sicher zu einem beiderseitigen Vorteil.“

### **Emondav ir'Teusele über...**

**Algorhas Kasha:** „Wie man einem Lebensretter nur so undankbar sein kann, werde ich nie verstehen.“

**Balrak Lough:** „Ich verstehe, dass er wütend ist, dass ich seine Exfrau geheiratet habe. Aber ich bin ja nicht dafür verantwortlich, dass sie ihn verlassen hat.“

**Baran ir'Samuul:** „Ein guter Freund und ich arbeite oft und gerne mit ihm zusammen. Vielleicht war es doch keine so gute Idee von ihm von leicht bestechlich auf unnahbar umzuschalten.“

**Bodinar Turenhart:** „Personen, die so aufdringlich sind wie dieser Gnom, sind mir zuwider. Ihnen würde ich alles zutrauen.“

**David d'Deneith:** „Es ist gut zu sehen, dass es junge Menschen gibt, die ihre Pflicht mit solcher Hingabe erfüllen.“

**Emanané ir'Tinethele:** „Ich hatte mit ihr noch nicht viel zu tun.“

**Fraedus d'Orien:** „Haus Orien war im Krieg ganz nützlich, aber jetzt sollten sie nicht denken, dass sie unentbehrlich sind und Forderungen stellen.“

**Mithralklinge:** „Kriegsgeschmiedete gehören auf das Schlachtfeld und in kein Büro.“

**Nahzira ir'Jazeela:** „Eine gute Freundin. Ich speise öfters mit ihr und dem Hauptmann der Zitadelle zu Abend.“

**Olashtai:** „Riedraner sollten in Breland nicht soviel Einfluss genießen, wie sie es im Moment tun.“

### **Fraedus d'Orien über...**

**Algorhas Kasha:** „Soweit ich weiß vertritt er inoffiziell König Kaius.“

**Balrak Lough:** „Ich hatte bis jetzt noch nicht viel mit ihm zu tun.“

**Baran ir'Samuul:** „Er ist einer derjenigen Parlamentarier, die glauben, die Regierung kann alles mit den Drachenmalhäusern machen! Ich müsste lügen, wenn ich sage, dass mir sein Tod leid täte.“

**Bodinar Turenhart:** „Ein merkwürdiger Gnom. Er wollte mich neu einkleiden.“

**David d'Deneith:** „Haus Deneith und Haus Orien verstehen sich normal sehr gut. Daher hab ich auch nichts gegen David.“

**Emanané ir'Tinethele:** „Ich kenne sie schon etwas länger und bewundere ihr Engagement und den Einsatz, den sie für ihre Handelsfamilie bringt.“

**Emondav ir'Teusele:** „Der Graf interessiert sich nur für den Krieg. Ziemlich beschränkt für einen Mann seines Kalibers. Er wird sich schon genug Feinde gemacht haben.“

**Mithralklinge:** „Eine Kriegsgeschmiedete wie jede andere auch.“

**Nahzira ir'Jazeela:** „Ich hatte mit ihr noch nicht viel zu tun.“

**Olashtai:** „Mit Riedranern und ihrer Nation habe ich prinzipiell nichts zu schaffen.“

### **Mithralklinge über...**

**Algorhas Kasha:** „Turenhart hat mir erzählt, dass er direkt König Kaius unterstellt ist.“

**Balrak Lough:** „Ich hatte bis jetzt mit ihm noch nichts zu tun.“

**Baran ir'Samuul:** „Ich hatte bis jetzt mit ihm noch nichts zu tun.“

**Bodinar Turenhart:** „Er ist ein etwas ungewöhnlicher Chef, aber wenn man sich daran gewöhnt hat, ist es angenehm mit ihm zu arbeiten.“

**David d'Deneith:** „Er verrichtet seine Aufgabe mit einer Hingabe, die man normalerweise nur von Kriegsgeschmiedeten kennt.“

**Emanané ir'Tinethele:** „Ich hatte bis jetzt mit ihm noch nichts zu tun.“

**Emondav ir'Teusele:** „Ich hatte bis jetzt mit ihm noch nichts zu tun.“

**Fraedus d'Orien:** „Ich hatte bis jetzt mit ihm noch nichts zu tun.“

**Nahzira ir'Jazeela:** „Ich hatte bis jetzt mit ihr noch nichts zu tun.“

**Olashtai:** „Soweit das möglich ist, verstehe ich sie noch weniger, als alle anderen Fleischlichen, die ich bis jetzt kennen gelernt habe.“

### **Nahzira ir’Jazeela über...**

**Algothas Kasha:** „Dieser Mann ist vielschichtiger, als er wirkt. Von wegen ein einfacher Oberst in der Armee.“

**Balrak Lough:** „Ich kann verstehen, dass er auf Teusele sauer ist. Wäre doch jeder, wenn man ihm Frau und Kinder wegnimmt. Ich denke jedoch nicht, dass er zu einem Mord in der Lage wäre.“

**Baran ir’Samuul:** „Ich mag ihn sehr gerne. Vor allem seit er es mit meiner Hilfe geschafft hat, seinen Stil in Sachen Parlamentarier zu verbessern. Unfassbar, dass das ihn jemand auf diese Art und Weise umbringen könnte, auch wenn er sich sicherlich bei Haus Orien und den Händlern in Breland nicht viele Freunde gemacht hat.“

**Bodinar Turenhart:** „Dieser kleine Gnom hat mehr Dreck am Stecken, als für seine Größe gut ist.“

**David d’Deneith:** „Manchmal frage ich mich, ob das Haus überlegt, welche Männer sie zur Bewachung welcher Personen einsetzt. David folgt seiner Herrin doch wie ein kleiner Hund.“

**Emanané ir’Tinethele:** „Sie ist eine typische Händlerin. Sie verlangt zuviel von unserem Staat und ist bereit viel zu wenig dafür herzugeben. Als ob sie am Verhungern wären.“

**Emondav ir’Teusele:** „Ich mag ihn sehr gerne, ebenso wie seine Familie. Er ist fachkompetent und er steht für seinen Beruf ein. Zudem hat er immer noch gute Kontakte zum Militär, die ihm in seiner Position sehr nützlich sind. Vielleicht Feinde aus dem Krieg? Mit Oberst Kasha steht er ja auch nicht auf sehr gutem Fuß.“

**Fraedus d’Oriem:** „Soweit ich weiß schwärmt er sehr für die junge Braut. Wobei ich mir nicht sicher bin, ob er sich dadurch Einfluss auf dem Hof erhofft, oder es wirkliche Gefühle sind.“

**Mithralklinge:** „Mich würde ja wirklich interessieren, bei was Mithralklinge Turenhart assistiert.“

**Olashtai:** „Von Wegen Botschafterin. Diese Riedraner sind doch nie das, was sie vorgeben zu sein. Schlimmer als alle Gnome.“

### **Olashtai**

**Algothas Kasha:** „Das Reich Riedra steht auf gutem Fuß mit Karnath und Oberst Kasha scheint ein ehrenwerter Mann zu sein.“

**Balrak Lough:** „Der Mann beschäftigt sich zu viel mit seiner Vergangenheit.“

**Baran ir’Samuul:** „Ich habe schon einige Zeit lang mit dem Baron in Punkto Handelsfragen zusammengearbeitet. Unverständlich, dass diesen fröhlichen Mann jemand umbringen will.“

**Bodinar Turenhart:** Ich denke unsere Antipathie beruht auf Gegenseitigkeit. Und ich nehme an, er wird sie ebenso wenig begründen können wie ich.“

**David d’Deneith:** „Er scheint mir sehr in seiner Aufgabe und seinem Ehrenkodex des Hauses aufzugehen.“

**Emanané ir’Tinethele:** „Ich hatte bis jetzt mit ihr noch nichts zu tun.“

**Emondav ir’Teusele:** „Ich hatte bis jetzt mit ihm noch nichts zu tun. Zum Glück, da er ja dem Verteidigungsausschuss angehört.“

**Fraedus d’Oriem:** „Ich hatte bis jetzt mit ihm noch nichts zu tun.“

**Mithralklinge:** „Kriegsgeschmiedete finde ich immer wieder fasziniert und mysteriös, da sie ja bei uns nicht vorkommen.“

**Nahzira ir’Jazeela:** „Ich weiß nicht warum, aber irgendetwas scheint diese Frau gegen mich zu haben.“

## Die Hochzeit

Auf der Hochzeit sind die Adelige[n] zweier Nationen geladen. Das heißt auch für die Charaktere, dass sie sich zum einen versuchen sollten anständig zu benehmen, zum anderen aber auch, dass sie hier die einmalige Möglichkeit haben eine Menge potentieller Sponsoren für weitere Abenteuer auf einem Fleck vorzufinden.

Aufgrund der großen Brisanz der Hochzeit und der Gefahr vor Anschlägen hat der Bräutigam die besten Magier aus Arkanix in die Zitadelle des Königs bringen lassen. Diese Magier woben in Tagelanger Vorbereitungszeit einen gewaltigen Schutzzauber über die gesamte Zitadelle, durch den es für jeden unmöglich sein würde jeden nur irgendwie gearteten Zauber in ihr zu wirken. Spieltechnisch bedeutet das, dass sämtlichen Zauberwirkenden Klassen ihre Kräfte entzogen werden, ebenso wie alle magischen Gegenstände ihre Wirkung verlieren, solange sie sich im Palast befinden. Auch magische Waffen verlieren ihre Verbesserungen. Es verschwinden auch alle zauberähnlichen Fähigkeiten und Psi-Kräfte.

Dies mag eine sehr große Einschränkung gegenüber den zauberwirkenden Klassen sein, jedoch sollte man bedenken, dass dieses Abenteuer ohnehin so gut wie keine Würfelwürfe erfordert.

In den Tagen zwischen den Morden gibt es zahlreiche kleinere Bälle und Festivitäten, sowie die letzten Vorbereitungen zur größten Hochzeit des Jahres in ganz Khorvaire. Dadurch ist es unter Tag auch schwierig die einzelnen Bewohner des Palasttraktes ausfindig zu machen. Nur abends kehren immer wieder alle in ihre Quartiere zurück. Sowohl König Boranel als auch Königin Aurala bestehen darauf, dass die Hochzeit so weit wie möglich genauso weiter läuft, wie geplant.

Wie detailliert die Szenen zwischen den Befragungen der Verdächtigen und den Untersuchungen der Mordschauplätze ausgespielt werden, liegt an der Gruppe und im speziellen am Spielleiter.

## 1. Mord

Das erste Mordopfer ist Baran ir'Samuul. Dabei wurde er von David d'Deneith mittels eines Streitkolbens erschlagen.

**Vor dem Mord:** Eamané kommt am frühen Abend überraschend mit einer Flasche Wein bei einem der Spielercharaktere vorbei. Wenn möglich sucht sie sich einen gutaussehenden Elfen aus, sie ist aber im Prinzip mit jedem gutaussehenden jungen Mann zufrieden. Sie beginnt sich mit ihm zu betrinken und versucht ihn auch ganz offen zu verführen. Olashtai lädt, um sich ein Alibi zu verschaffen die anderen Spielercharaktere zu einem gemeinsamen Abendessen ein. Während des Abends gibt sie sich betont freundlich und ist ehrlich an der Geschichte der Charaktere interessiert.

**Tathergang:** David kommt durch den Geheimeingang im Badezimmer in das Appartement von Baran, der sich bereits im Bett befindet. Er schlägt dem Baron den Kopf mit einem speziell geformten Streitkolben ein, der den Abdruck einer großen Metallfaust in seinem Gesicht hinterlässt. Es soll so aussehen, als ob ein Kriegsgeschmiedeter den Mord verübt hätte. Danach zieht David den Baron aus dem Bett und legt ihn mitten im Raum auf den Teppich. In eine der beiden Fäuste legt er noch ein Stück Mithral. Anschließend zerschlägt er die Scheibe der Balkontüre und verschwindet wieder durch das Bad. David geht bei diesem Mord sehr geschickt vor und hinterlässt keine Spuren, die auf ihn hindeuten. Den Streitkolben deponiert er neben seiner Schlafkammer in einem der geheimen Gänge.

**Während des Mordes:** Olashtai und alle bis auf einen Charakter befinden sich in ihrem Quartier. Öffnet dort jemand während des Abendessens die Balkontür, wird dort das Zerschlagen der Glasscheibe ohne Probleme vernommen. Turenhart und Mithralklinge befinden sich beide in dem Zimmer der Kriegsgeschmiedeten und planen die

Widerbeschaffung der Dokumente von Nahazia, möglichst auch, ohne, dass sie dabei zu Schaden kommt. Kasha, Balrak, Teusele, Jazeela und offiziell auch David, befinden sich alleine in ihren Quartieren. Eamané erinnert sich, kurz nachdem der Mord passiert ist daran, welchen Auftrag sie verfolgt, zieht sich rasch an (wenn sie ihren neuen Freund soweit verführt hat) und macht sich daran dem Baron einen Besuch abzustatten. Da er nicht öffnet, die Tür jedoch nicht versperrt ist, tritt sie ein. Völlig perplex bleibt sie unweit der Tür stehen und starrt auf die Leiche. Fraedus nutzt die nächtliche Stunde um der zukünftigen Braut noch einen Besuch abzustatten. Dabei kommt er an der offenen Tür des Barons vorbei. Als er die Leiche sieht stürzt er sofort hin um zu überprüfen, ob man den Baron noch retten kann. Dadurch ist er von oben bis unten mit Blut besudelt, als ihn die anderen, alarmiert durch Eamanés Schrei, der ihr in dem Moment entfährt, eintreffen. Nacheinander trudeln alle anderen Bewohner ein. Dabei sind Turenhart, Mithralklinge (welche noch ihre Pläne verstecken mussten) und David (der sich noch das Blut entfernte und seine Rüstung anzog) die letzten.

**Nach dem Mord:** Emanae gibt an, ein Geräusch gehört zu haben. Sie wollte nur nach dem Baron sehen. Fraedus gesteht natürlich nicht ein, die Braut besuchen zu wollen, sondern erzählt, dass er einen nächtlichen Rundgang durch den Palastgarten machen wollte.

*Die Leiche:* Heilkunde SG 10 – der Baron wurde durch einen einzelnen Schlag auf den Kopf getötet. Heilkunde SG 15 – er wurde im Schlaf ermordet. Heilkunde SG 20 – Der Schlag stammt nicht von der Faust eines Kriegsgeschmiedeten, sondern von einer Waffe. Suchen SG 10 – Der Baron hält ein Stück Mithral, wie aus einer Panzerung in der Hand; Handwerk (Schmied) oder Suchen SG 15 auf Mithralklinge ergibt jedoch, dass das Stück nicht von ihrer Panzerung stammt, jedoch das Teil von einem Kriegsgeschmiedeten stammt. Befragungen der Bewohner ergeben vor allem Informationen über den Baron und viele unsichere Angaben über die anderen Anwesenden.

**Der Auftrag:** König Boranel und Königin Aurala laden die Spielercharaktere noch in der gleichen Nacht zu sich in den Thronsaal. Durch den Ruf, den sich die Charaktere bisher erarbeitet haben, bitten sie sie den Mord aufzuklären. Und das am besten noch vor der Hochzeit.

## 2. Mord

Der zweite Ermordete ist Graf Emondav Teusele. Er wird von David d'Deneith mit dem Rapier von Algorthas Kasha, den er zuvor von diesem gestohlen hat, ermordet. Der Mord selbst passiert spät in der Nacht.

**Vor dem Mord:** Jeder der Bewohner des Traktes ist angespannt und verbringt seine Nacht alleine im Zimmer. Nur Oberst Kasha plagen andere Probleme. Im Laufe des Tages verschwand sein Rapier, den er von seinem Vater geschenkt bekam. Da er Graf Teusele im Verdacht hat sucht er diesen spät Nächts auf und stellt ihn zur Rede. Der Unschuldige angeklagte verteidigt sich und es entbrennt ein lauter Streit (In Raum 9 kann er mit einem Wurf auf Lauschen SG 28 gehört werden). Schließlich kehrt Kasha unverrichteter Dinge in sein Zimmer zurück und wirft zornig die Tür hinter sich zu. Um das zu hören ist in Raum 12 ein Wurf auf Lauschen SG 12 notwendig. Kurz darauf durchquert David den Geheimgang, holt das dort versteckte Rapier und sucht dann Teuseles Zimmer auf. Der Graf ist noch wach, jedoch unbewaffnet und vollkommen überrascht, dass jemand aus der Wand kommt. Er versucht sich noch zu verteidigen, wird jedoch inmitten seines Zimmers niedergemetzelt.

Sollten die Charaktere in der Nacht den Gang patrouillieren, so kehrt Kasha unverrichteter Dinge wieder in sein Quartier zurück und wartet auf einen Zeitpunkt, an dem der Gang frei ist, so dass er ungestört mit seinem Kontrahenten reden kann.

**Nach dem Mord:** Teusele wird entweder am nächsten Morgen gefunden, oder jemand geht noch nachsehen, nachdem man von dem Streit vernommen hat. Ein Wurf auf Heilkunde SG 15 ergibt, dass Teusele mit einer langen Klingenswaffe, wie einem Rapier getötet wurde.

Sobald David die Zeit hat, bringt er den Rapier in Kashas Zimmer zurück, egal ob dieses bereits durchsucht wurde oder nicht – sein erster großer Fehler. Es kann jedoch niemand, mit Ausnahme des Bewohners von Raum 12, wenn dieser den Streit gehört hat, bestätigen, dass Kasha glaubt, sein Rapier wurde gestohlen. Kashas bestes Alibi ist, dass dieser Mord nichts mit dem ersten gemeinsam zu haben scheint.

### 3. Mord

Die dritte ermordete Person ist Nahzira ir'Jazeela. Sie wurde von Mithralklinge mit dem Schwert von David d'Deneith ermordet. Dabei wurde der Mord jedoch so arrangiert, dass alle Hinweise auf David hindeuten.

**Vor dem Mord:** Jazeela, die bereits ahnt, wer hinter den beiden anderen Morden steht, bekommt es mit der Angst zu tun, wagt es jedoch nicht, mit ihren Vermutungen an die Öffentlichkeit zu gehen. Daher trifft sie sich heimlich mit Olashtai und teilt ihr mit, dass sie alle Untersuchungen bezüglich der Riedraner hier in Breland einstellen wird. Als Gegenleistung erwartet sie am Leben gelassen zu werden. Derweil planen Turenhart und Mithralklinge die Beseitigung von Jezeela. Dazu stiehlt die Kriegsgeschmiedete das Schwert von David d'Deneith. Da auch Turenhart die Geheimgänge bekannt sind, ist es nicht weiter schwer für ihn seine Gehilfin diesen Diebstahl arrangieren zu lassen. In der Nacht vor der Hochzeit schleicht sich die Kriegsgeschmiedete dann in das Quartier von Jezeela. Sie hat, da sie nicht schlafen muss, dafür die ganze Nacht Zeit. Zur Not kann sie mit dem Attentat auch bis nach der Hochzeit warten.

**Nach dem Mord:** Mithralklinge erwischt Jezeela schlafend und schneidet ihr mit einer schnellen Bewegung die Kehle auf. Ihr Opfer wacht dabei nicht einmal auf. Mithralklinge lässt das Schwert von David dann am Tatort zurück und zieht sich über die Geheimgänge in ihr Quartier zurück. Wenn die Charaktere in der Nacht die Quartiere nicht regelmäßig kontrollieren, wird der Leichnam mit der Tatwaffe am nächsten Morgen durch ein Zimmermädchen gefunden. Wird David mit der Waffe konfrontiert gibt er jede Tarnung auf und versucht sich seinen Weg aus dem Palast, an den Charakteren und den Wachen vorbei, durchzukämpfen. Ein hoffnungsloses Unterfangen, womit er jedoch auch seine Schuld eingesteht. Ob es den Charakteren gelingt Burenhart und Mithralklinge als die wahren Drahtzieher hinter dem letzten Mord zu erkennen, ist eine andere Frage.

### Befragung der Bewohner und Untersuchung des Palasts

Jeder einzelne Bewohner gibt, wenn er durch die Charaktere befragt wird, möglichst genaue Antworten, bezüglich darüber, wann er sich wo aufgehalten hat, doch nicht alle sagen die Wahrheit. Olashtai hat nichts zu verbergen und gibt freizügig an, wann sie sich wo aufgehalten hat. Jedoch ist mit einem Wurf auf Bluffen festzustellen, dass sie die Morde nicht besonders überraschen (immerhin hat sie sie in Auftrag gegeben). Es dürfte für die Charaktere aber praktisch unmöglich sein herauszufinden, dass sie und die Träumende Finsternis die wahren Auftraggeber sind. Kasha ist ebenfalls zu voller Zusammenarbeit bereit, gibt jedoch nicht an, dass er ebenfalls als Spion und Agent Provocateur auf der Hochzeit ist. Balrak Lough ist stets missmutig gelaunt und nicht sehr daran interessiert irgendwelche Auskünfte zu geben. Erst ein Wurf auf Diplomatie oder Einschüchtern SG 25 macht ihn kooperationsbereit. Turenhart neigt dazu alle Wahrheiten ein wenig zu verdrehen und es ist schwer herauszufinden, wann er die Wahrheit sagt (was nur selten der Fall ist). Wenn David d'Deneith nicht gerade an der Seite von Emanae zu finden ist, hält er sich fast immer im Zimmer auf. Da er keine Erinnerungen an seine Taten hat, kann er sich selbst auch nicht verraten. Eamanae und Emondav sind beide voll kooperationsbereit und beantworten alle an sie gerichteten Fragen mit voller Ehrlichkeit. Fraedus umgibt ein gefährliches Geheimnis, da die Affäre, welche er mit der Braut hat, ihn seine Karriere in Haus Orien und der Braut die



## Hochzeit mit Hindernissen

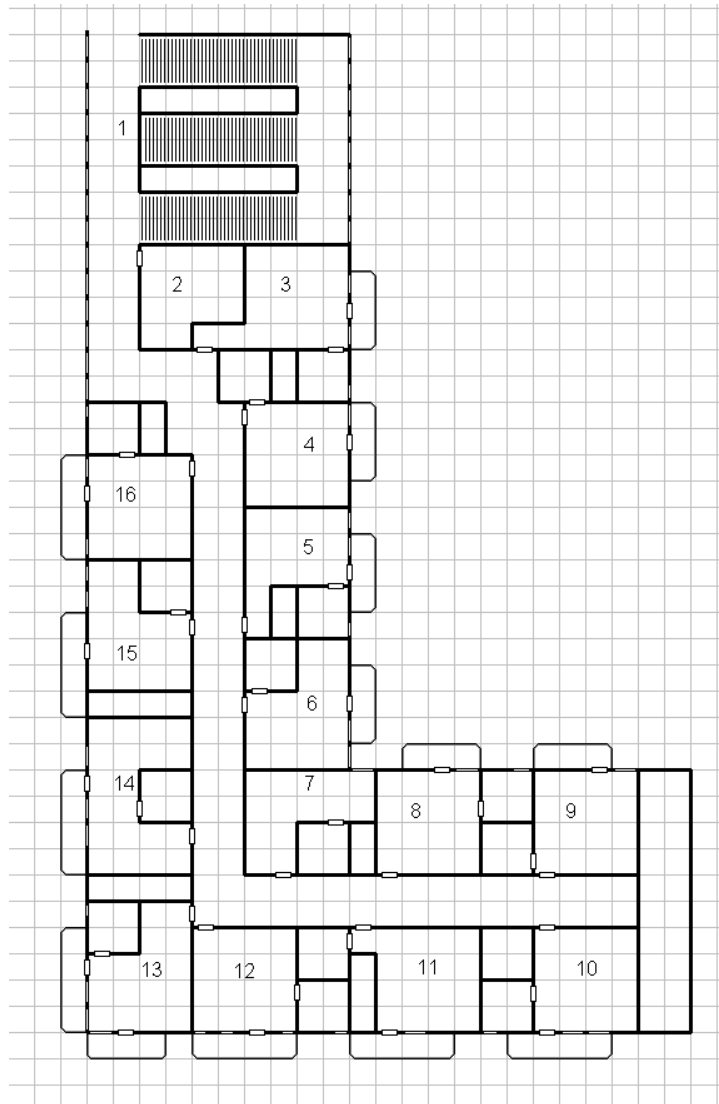
Hochzeit kosten kann. Er tut alles um dieses Geheimnis zu überspielen. Mithralklinge ist nicht besonders gut darin Lügen zu erfinden und so versucht Bodinar Turenhart stets an ihrer Seite zu sein, wenn sie befragt wird und an ihrer Stelle zu antworten. Nahzira ir'Jazeela vermutet nach dem zweiten Mord Olashtai zumindest als Auftraggeberin, getraut sich jedoch nicht, gegen sie vorzugehen. Nur wenn sie enorm unter Druck gesetzt wird, teilt sie ihre Vermutung mit, für die es jedoch keinen Beweis gibt.

Die Geheimgänge, von denen nur Olashtai, David, Turenhart und Mithralklinge wissen, können mit einem gezielten Untersuchen der Wände mit Suchen SG 40 gefunden werden.

## Anhang

### **Raumaufteilung**

- 01.) Treppenhaus und Zugang zum Nordwestflügel
- 02.) Zimmer der Wache. Zwei Soldaten der Palastgarde sind hier stationiert.
- 03.) Jazeela - III. Opfers.
- 04.) Quartier eines Spielercharakters
- 05.) Quartier von Bodinar Turenhart
- 06.) Quartier von Baran ir'Samuul - I. Opfer
- 07.) Quartier von Mithralklinge
- 08.) Quartier von Olashtai
- 09.) Quartier eines Spielercharakters
- 10.) Quartier von Baron Teusele - II. Opfer
- 11.) Quartier von Eamané ir'Tinethele
- 12.) Quartier von Oberst Kasha
- 13.) Quartier eines Spielercharakters
- 14.) Quartier von Fraedus d'Orien
- 15.) Quartier von Baron Balrak
- 16.) Quartier eines Spielercharakters



### **Konvertierungsleitfaden**

Das Abenteuer ist zwar auf der in der Kampagnenwelt Eberron angesiedelt, kann aber leicht in jede andere Welt konvertiert werden.

Grundsätzlich werden vier Reiche benötigt um Breland, Aundair, Karnath und Riedra zu ersetzen, sowie zwei Geheimdienste (das Kartell von Zilargo und die Träumende Finsternis von Riedra, wobei letztere nur wenig direkten Einfluss auf das Abenteuer hat) und Ersatz für Haus Oriens und Haus Deneith.

Die Hochzeit kann zwischen zwei beliebigen Königreichen stattfinden, welche sich nach langer Feindschaft versuchen anzunähern. Das Reich Riedra kann durch ein mysteriöses fernes Land mit zwielichtigen Absichten ersetzt werden.

Die Magier aus Arkanix, welche das schützende antimagische Feld weben, können durch einen anderen magischen Orden aus der Welt ersetzt werden.

Haus Deneith kann durch eine bekannte und mächtige Söldnergilde ersetzt werden. Haus Oriens durch eine Karawanengesellschaft. Am besten wäre es natürlich – um Fraedus Dilemma zu erklären -, dass es per Gesetz verboten ist, dass sich Adelige mit Bürgerlichen einlassen.

Mithralklinge als Kriesgeschmiedete sollte, wenn möglich so belassen werden. Natürlich kann man sie auch durch einen menschlichen Assassinen ersetzen, sollte sich dann jedoch Gedanken darüber machen, ob und wie man ein Indiz im ersten Mordfall einbaut, welches auf sie hindeutet.

### **Nichtspielercharaktere**

Bei der Ausrüstung der NSCs ist darauf zu achten, dass die meisten von ihnen ihre Waffen und Rüstungen bei der Palastwache abgeben mussten (ebenso wie die Charaktere). Nur David d'Deneith trägt seine Ausrüstung mit sich und Kasha seinen Rapier. Alle Gegenstände verlieren innerhalb des Palastes zudem ihre magischen Fähigkeiten.

### **Bodinar Turenhart HG 10**

Gnomischer Schurke 4 / Hexenmeister 3 / Meisterspion 3

RB Kleiner Humanoider

**INI** +4; **Wahrnehmung**: Dämmersicht, Lauschen +2, Entdecken +0

**Sprachen**: Handelssprache, Gnomisch, Goblinisch

**RK** 20 (+4 GE, +1 Größe, +4 Beschlagene Lederrüstung +1, +1 Schutzring +1)

**TP** 66 (10 TW)

**Immunitäten**: +2 auf Rettungswürfe gegen Illusionen

Reflex +12, Willen +5, Zähigkeit +6

BR 6m

**Nahkampf**: +11 / +6 Rapier +1 (1W4+1, 18-20/x2)

**Fernkampf**: +11 / +6 Leichte Armbrust +1 (1W6+1, 19-20/x2)

**GAB** +6 / +1

**Angriffsoptionen**: Waffenfinesse, +3W6 Hinterhältiger Angriff, Schnelles nachladen

**Kampfausrüstung**: Beschlagene Lederrüstung der Unscheinbarkeit +1, Rapier +1, Leichte Armbrust +1, Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Unsichtbarkeit, Trank: Katzenhafte Anmut, Trank: Dunkelheit, Trank: Fliegen, Schutzring +1, Zauberstab: Klopfen, 10 Giftbolzen (Zäh SG 13: Bewusstlos; Nach einer Minute: Zäh SG 13: 2W4 Stunden Bewusstlos)

**Zauberähnliche Fähigkeiten**: 1/Tag: Mit Tieren sprechen, Geisterhaftes Geräusch, Tanzende Lichter, Zaubertrick

**Zauber (6/5)**: 0. – Magie entdecken, Gift entdecken, Magie lesen, Licht, Benommenheit; 1. – Selbstverkleidung, Sprachen verstehen, Person bezaubern

**Attribute**: ST 10, GE 18, KO 17, IN 12, WE 10, CH 16

**Talente**: Fertigkeitensfokus: Bluffen, Waffenfinesse, Schnelles nachladen, Fertigkeitensfokus: Turnen

**Fertigkeiten**: Bluffen +14, Diplomatie +11, Einschüchtern +10, Fälschen +8, Informationen sammeln +11, Konzentration +9, Leise bewegen +11, Magischen Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +8, Turnen +7, Verkleiden +9, Verstecken +16, Wissen (Geographie) +7, Wissen (Adel und Königshäuser) +7, Wissen (Lokales) +7

## Hochzeit mit Hindernissen

**Spezielle Fähigkeiten:** SG von Illusionen wird um +1 erhöht, +1 AGB gegen Kobolde und Goblinode, +4 Ausweichbonus gegen Riesenartige, Schützende Identität, Schnelle Chance, Magische Aura

**Schützende Identität:** Der Meisterspion hat eine spezifische Identität. Solange er in dieser operiert erhält er einen +4 Bonus auf Verkleiden und einen +2 Bonus auf Bluffen und Informationen sammeln.

**Gesinnung verbergen:** Wie *Gesinnung verbergen*, aber dauerhaft

**Schnelle Chance:** Der Meisterdieb kann sich in 1W3 Minuten verstecken und seine Rüstung in der halben Zeit an oder ausziehen

**Magische Aura:** Der Meisterspion erhält Nystuls magische Aura mit der Zauberstufe gleich der Klassenstufe.

### Algorhas Kasha HG 7

Menschlicher Säbelrassler 5 / Kämpfer 2

RB Mittelgroßer Humanoider

**INI** +7; **Wahrnehmung:** Lauschen +0, Entdecken +0

**Sprachen:** Handelssprache, Zwergisch

**RK** 18 (+2 GE, +5 Kettenhemd, +1 Schutzring), Berührung 13, falscher Fuß 16

**TP** 46 (7TW)

**Immunitäten:** ---

Reflex +4, Willen +3, Zähigkeit +8

BR 9m

**Nahkampf:** +11 / +6 Rapier +1 (1W6+4, 18-20/x2)

**Fernkampf:** +10 Leichte Armbrust Meisterarbeit (1W8, 19-20/x2)

**GAB** +7 / +2

**Angriffsoptionen:** Waffenfinesse

**Kampfausrüstung:** Kettenhemd des kleinen Bollwerks +1, Rapier +1, Leichte Armbrust Meisterarbeit, Schutzring +1

**Attribute:** ST 15, GE 16, KO 12, IN 12, WE 10, CH 12

**Talente:** Fertigkeitfokus (Bluffen), Waffenfokus (Rapier), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Eiserner Wille, Ausweichen, Tänzler Angriff

**Fertigkeiten:** Balancieren +10, Bluffen, +12, Klettern +7, Diplomatie +8, Springen +10, Motiv erkennen +8, Turnen +10, Einschüchtern +6, Reiten +3

**Spezielle Fähigkeiten:** Täuschung +1, Anmut +1, Aufschlussreicher Schlag

**Täuschung:** Ein Säbelrassler ist darauf trainiert seine Verteidigung auf einen einzelnen Nahkampfangreifer zu fokussieren. Er erhält deshalb einen +1 Ausweichbonus auf die RK für einen bestimmten Nahkämpfer. In jeder seiner Aktionen kann er diesen Bonus auf einen anderen Angreifer anwenden. Wenn der Säbelrassler das Talent Ausweichen besitzt, kann er diesen Ausweichbonus auch auf einen anderen Angreifer anwenden.

**Anmut:** Der Säbelrassler erhält einen +1 Bonus auf Reflexwürfe.

**Aufschlussreicher Schlag:** Der Säbelrassler darf daher seinen IN-mod. auf den Schaden mit einer Leichten Waffe, oder einer anderen Waffe, bei der Waffenfinesse funktioniert, hinzurechnen. Bereits in die obigen Werte inkludiert.

### Balrak Lough HG 7

Halbfischer gefallener Paladin 2 / Kämpfer 4 / Adelliger 2

RN Mittelgroßer Humanoider

**INI** +; **Wahrnehmung:** Dämmersicht, Entdecken, Lauschen

**Sprachen:** Handelssprache, Elfish, Gnomisch

**RK** 24 (+1 GE, +9 Rüstung, +3 Schild, +1 Ring), Berührung 12, falscher Fuß 23

**TP** 59 (6W10+2W8+16)

**Immunitäten:** magische Schlafeffekte, +2 gegen Verzauberung

Reflex +1, Willen +4, Zähigkeit +7

BR 9m

**Nahkampf:** +12/+7 Langschwert +1 (1W8+6)

**GAB** +7/+1

**Kampfausrüstung:** Ritterrüstung +1, Schwerer Stahlschild +1, Langschwert +1, Schutzring +1, Trank: Hast

**Attribute:** ST 16, GE 13, KO 14, IN 12, WE 11, CH 8

**Talente:** Waffenfokus (Langschwert), Wachsamkeit, Verbesserter Schildstoß, Schildsturm, Waffenspezialisierung (Langschwert), Unterhändler

**Fertigkeiten:** Bluffen +3, Diplomatie +7, Einschüchtern +11, Entdecken +3, Klettern +5, Lauschen +3, Motiv erkennen +4, Schwimmen +5

## Hochzeit mit Hindernissen

### David d'Deneith HG 9

Menschlicher Kämpfer 4 / Schurke 1 / Deneith Wächter\* 4

\* Dragonmarked

RN Mittelgroßer Humanoide

**INI** +6; **Wahrnehmung**: Entdecken +3, Lauschen +6

**Sprachen**: Handelssprache, Quori, Riedran, Elfish

**RK** 21 (+2 GE, +1 Amulett, +1 Schutzring, +7 Brustplatte), Berührung 13, falscher Fuß 19

**TP** 84 (4W10+1W6+4W10+36)

Reflex +6, Willen +5, Zähigkeit +13

BR 9m

**Nahkampf**: +12/+7 Scharfes Bastardschwert +1 (1W8+6 17-20)

**GAB** +8/+3

**Kampfausrüstung**: Scharfes Bastardschwert +1, Brustpanzer +2, Amulett der natürlichen Rüstung +1, Schutzring +1

**Zauberähnliche Fähigkeiten** (SG 14+ Zaubergrad): 1/Tag: Anderen Schützen, Geringere Kugel der Unverwundbarkeit

**Attribute**: ST 14, GE 14, KO 16, IN 16, WE 17, CH 19

**Talente**: Schwächstes Drachenmal (Mal der Behütung), Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert), Waffenfokus (Bastardschwert), Verbesserte Abhärtung, Schwaches Drachenmal (Mal der Behütung), Waffenspezialisierung (Bastardschwert), Verbesserte Initiative, Fertigungsfokus (Bluffen), Städtisches Spurenlesen

**Fertigkeiten**: Bluffen +19, Diplomatie +19, Einschüchtern +19, Informationen sammeln +7, Lauschen +6, Mit Tieren umgehen +7, Motiv erkennen +12, Reiten +11, Springen +14, Wissen (Adel und Königshäuser) +10

Besondere Fähigkeiten: Spurenleser, Unterwerfender Schlag, Entrinnen, Hinterhältiger Angriff +1W6, Fallen finden,

**Mal des Erben**: Stufen als Deneith Wächter zählen zur Prestigeklasse des Drachenmalerbens, wenn es darum geht, die Zauberstufe des Drachenmals für diese Klasse festzustellen.

**Spurenleser**: Ein Deneith Wächter erhält das Talent Städtisches Spurenlesen (Eberron Kampagnensetting)

**Autorität des Wächters**: Du erhältst einen Bonus +3 auf Diplomatie, Einschüchtern und Informationen sammeln.

**Unterwerfender Schlag**: Ein Deneith Wächter kann mit einer Nahkampfwaffe nichttödlichen Schaden verursachen ohne dafür Mali beim Angriff in Kauf zu nehmen.

**Hingebungsvoller Gesetzeshüter**: Ein Deneith Wächter erhält einen Bonus +2 auf Bluffen, Lauschen, Motiv erkennen, Entdecken und Überlebenskunst gegen bekannte Kriminelle, Er erhält auch einen Bonus +2 auf Schadenwürfe gegen solche Gestalten.

**Entrinnen**: Ein Deneith Wächter enthält Entrinnen als Klassenfertigkeit.

### Emanaé ir'Tinethele HG 5

Weibliche Halbhelfe Adelige 6

NB Mittelgroßer Humanoider

**INI** +0; **Wahrnehmung**: Dämmerlicht, Entdecken +2, Lauschen +2

**Sprachen**: Handelssprache, Elfish, Gnomisch, Goblin, Zwergisch

**RK** 10

**TP** 29 (6W8+6)

Reflex +2, Willen +8, Zähigkeit +3

BR 9m

**Nahkampf**: +3 Unbewaffneter Schlag (1W3 -1)

**GAB** +4

**Attribute**: ST 8, GE 10, KO 12, IN 16, WE 13, CH 14

**Talente**: Unterhändler, Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Bluffen)

**Fertigkeiten**: Auftreten (Reden) +10, Bluffen +13, Diplomatie +14, Einschüchtern +6, Entdecken +2, Informationen sammeln +12, Lauschen +2, Motiv erkennen +12, Wissen (Adel und Königshäuser) +12, Wissen (Lokales) +7

### Emondav ir'Teusele

Männlicher Mensch Paladin 6 / Adelige 2

NB Mittelgroßer Humanoider

**INI** -1; **Wahrnehmung**: Entdecken +1, Lauschen +1

**Sprachen**: Handelssprache

**RK** 19 (-1 GE, +9 Ritterrüstung, Schutzring +1)

**TP** 68 (6W10+2W8+24)

Reflex +2, Willen +7, Zähigkeit +9

# Hochzeit mit Hindernissen

BR 9m

**Nahkampf:** +10/+4 Aufflammender Zweihänder +1 (2W6+4 +1W6 Feuer)

**Fernkampf:** +7/+1 Kompositlangbogen (1W8+2)

**GAB** +7/+1

**Kampfausrüstung:** Aufflammender Zweihänder +1, Kompositlangbogen +1 (ST+2), Mithral Ritterrüstung +1, Schutzring +1, Trank: Katzenhafte Anmut

**Zauber:** 1 Zauber Grad 1

**Attribute:** ST 14, GE 8, KO 16, IN 10, WE 12, CH 13

**Talente:** Berittener Kampf, Niederreiten, Verbundenheit mit Tieren

**Fertigkeiten:** Diplomatie +12, Mit Tieren umgehen +12, Motiv erkennen +6, Reiten +10

**Spezielle Fähigkeiten:** Aura des Guten, Böses entdecken, Göttliche Würde, Handauflegen (6 Punkte), Aura der Tapferkeit, Göttliche Gesundheit, Untote vertreiben (4x/Tag), Besonderes Reittier Reittier, Krankheit kurieren (1x/Woche)

## Fraedus d'Orien

Menschlicher Magier (Wandler) 3 / Schurke 1 / Adelige 2

NB Mittelgroßer Humanoider

**INI** +1; **Wahrnehmung:** Entdecken -1, Lauschen -1

**Sprachen:** Handelssprache, Drakonisch, Riesisch, Elfish

**RK** 12 (+1 GE, +1 Schutzring), Berührung 12, falscher Fuß 12

**TP** 22 (3W4+2W8+5)

Reflex +5, Willen +6, Zähigkeit +3

BR 9m

**Nahkampf:** +2 Dolch (1W4)

**GAB** +2

**Kampfausrüstung:** Zauberbuch (alle Zauber Grad 0, alle Verwandlungsauber Grad 1 und 2, +2 beliebige Zauber Grad 1 und 2), Schutzring +1, Stirnreif des Intellekts +2, Resistenzumhang +1

**Zauber** (4/3+1/2+1): Grad 0: Magie lesen, Magie entdecken, Magierhand, Zaubertrick; Grad 1: Magierrüstung, Unauffälliger Diener, Selbstverkleidung, Federfall; Grad 2: Gedanken wahrnehmen, Pracht des Adlers, Gestalt verändern

**Attribute:** ST 10, GE 13, KO 12, IN 18, WE 8, CH 14

**Talente:** Schriftrollen anfertigen, Zauberfokus (Verwandlung), Mächtiger Zauberfokus (Verwandlung), Unterhändler, Fertigkeitenfokus (Bluffen)

**Fertigkeiten:** Bluffen +16, Diplomatie +12, Konzentration +7, Motiv erkennen +12, Wissen (Adel und Königshäuser) +14, Zauberkunde +9

**Spezielle Fähigkeiten:** Vertrauter (zur Zeit keiner), Verbotene Schulen: Nekromantie und Verzauberung, Hinterhältiger Angriff +1W6, Fallen finden

## Mithralklinge HG 8

Kriegsgeschmiedete mit weiblicher Persönlichkeit; Schurke 5 / Assassine 3

NB Mittelgroßer Humanoider

**INI** +5; **Wahrnehmung:** Entdecken +7, Lauschen +7

**Sprachen:** Handelssprache, Goblinisch, Elfish

**RK** 21 (+5 GE, +6 Mithralrüstung der Zauberresistenz +1), Berührung 15, falscher Fuß 16

**TP** 50 (8W6+16)

**Immunitäten:** ZR 13

Reflex +12, Willen +1, Zähigkeit +4

BR 9m

**Nahkampf:** +11 Kurzsword des Verderbens (Menschen) +1 (1W6+1, 19-20/x2)

**Fernkampf:** +11 Langbogen MA (1W8, x3)

**GAB** +5

**Kampfausrüstung:** Geschicklichkeitshandschuhe +2, Ogerkraftgürtel +2, Mittelschwere Schäden beheben (2x), Kurzsword des Verderbens (Menschen) +1, Langbogen MA, 500 GM, Dunkelelfengift (2x)

**Zauber** (3/2): 1. Erscheinung verändern, Federfall, Zielsicherer Schlag; 2. Unsichtbarkeit, Spinnenklettern

**Attribute:** ST 12, GE 20, KO 14, IN 14, WE 8, CH 10

**Talente:** Mithralkörper, Geschmeidiger Mithralkörper, Waffenfinesse

**Fertigkeiten:** Balancieren +10, Bluffen +8, Klettern +8, Leise bewegen +14, Mechanismus ausschalten +12, Motiv erkennen +9, Schlösser öffnen +15, Verstecken +14

## Hochzeit mit Hindernissen

**Spezielle Fähigkeiten:** Fallen finden, Fallengespir +1, Entrinnen, Reflexbewegung, Verbesserte Reflexbewegung, Todesangriff, Gift einsetzen, Bonus bei Rettungswürfen gegen Gift +1, Hinterhältiger Angriff +5W6

### Nahzira ir'Jazeela

Weibliche Elfe Schurke 4 / Adelige 4

RN Mittelgroßer Humanoider

**INI** +2; **Wahrnehmung:** Dämmersicht, Entdecken +10, Lauschen +3

**Sprachen:** Handelssprache, Elfish, Gnomisch, Zwergisch, Halblingisch, Sahuagin, Riedran, Riesisch, Ork

**RK** 12 (+2 GE), Berührung 12, falscher Fuß 10

**TP** 23 (4W6+4W8-8)

Reflex +7, Willen +6, Zähigkeit +1

BR 9m

**Nahkampf:** +5/+0 Unbewaffneter Schlag (1W3-1)

**GAB** +6 /+1

**Attribute:** ST 8, GE 15, KO 8, IN 14, WE 12, CH 16

**Talente:** Unterhändler, Meister Linguist, Recherche

**Fertigkeiten:** Bluffen +14, Diplomatie +16, Einschüchtern +14, Entdecken +10, Fälschen +9, Informationen sammeln +14, Lauschen +3, Motiv erkennen +16, Schriftzeichen entschlüsseln +9, Suchen +10, Wissen (Adel und Königshäuser) +6, Wissen (Lokales) +9

**Spezielle Fähigkeiten:** Fallen finden, Reflexbewegung, Entrinnen, Hinterhältiger Angriff +2W6, Fallengespir +1

**Recherche:** Dieses Talent ermöglicht das Durchsuchen von Bibliotheken nach speziellem Wissen mit Hilfe von Wissenwürfen. Siehe Eberron – Kampagnensetting.

### Olashtai HG 10

Erleuchtete Telepathin 9 / Kämpferin 1

RB Mittelgroßer Humanoider

**INI** +6; **Wahrnehmung:** Lauschen +10, Entdecken +10

**Sprachen:** Handelssprache, Riedranisch, Elfish, Zwergisch, Quor

**RK** 12 (+2 GE), Berührung 12, falscher Fuß 10

**TP** 45 (10 TW)

Erleuchtete: Reflex +5, Willen +9, Zähigkeit +6

BR 9m

**Nahkampf:** +7 Unbewaffneter Schlag (1W3+2)

**GAB** +5

**Angriffsoptionen:** Kraftspezialisierung, Im Kampf manifestieren, Defensive Kampfweise, PSI-Schuss

**Zauberähnliche Fähigkeiten:** 3/Tag: Trägheitsrüstung, 1/Tag: Ätzende Waffe

**Zauber:** (95 Punkte / 19 bekannt) Beherrschung, Bezauberung, Bolzen, Ebenenwechsel, Ektoplasmawand, Energiebolzen, Energieexplosion, Energiemauer, Energiestoß, Energiestrahle, Gedankensamen, Hirnsperre, Körper stärken, Schützendes Kraftfeld, Schweben, Todeswunsch, Trägheitsrüstung, Unsichtbarkeit auslöschen, Weissagung

**Attribute:** ST 14, GE 15, KO 12, IN 16, WE 17, CH 19

**Talente:** Kraftspezialisierung, Waffenfokus (Strahl), Im Kampf manifestieren, Kernschuss, Defensive Kampfweise, Psionisch gestärkter Körper, PSI-Schuss, Verbesserte Initiative

**Fertigkeiten:** Bluffen +23, Diplomatie +16, Einschüchtern +6, Entdecken +10, Handwerk (Kristallschleifer) +3, Informationen sammeln +14, Konzentration +18, Lauschen +10, Motiv erkennen +20, Psikus +22, Selbsthypnose +12, Springen +6, Verkleiden +6, Wissen (Die Ebenen) +10, Wissen (Psionisches) +12

**Spezielle Fähigkeiten:** Psi-ähnliche Fähigkeiten, Dualer Geist (Fähigkeitsbonus, Kombinierte Fertigkeiten, Zweifacher Geist, Quori-Fähigkeiten, Reduzierter Schlaf), Natürlicher Psioniker