

Logres 23 / Ein neuer König

Midgard-Regeln, 3. Edition



Worrying Wardun

Der neue König Cynewulf stirbt unter mysteriösen Umständen; seiner Bruder Dreodig besteigt den Thron, die Dunkle Adeptin Morgwyn wird Beraterin. Prinzessin Florindel soll Morcarl Harcild heiraten. Prinz Edsig Ylfeting wird von Dreodig für vogelfrei erklärt. Der Erzbischof weigert sich, Dreodig zu krönen.

Die Abenteurer verbringen unbeschwerte Tage in Worrying Wardun. Prinz Cynewulf wurde inzwischen in Cordwell vom Erzbischof zum König gekrönt. Es geht das Gerücht um, dass er seinen Bruder Dreodig vom Amt des Markgrafen der Middanmearc abberufen will. Die Abenteurer sind am Abend im Gasthof „Tor zur Welt“ versammelt, als Geschrei auf der Straße zu hören ist; kurz darauf stürzt Editha zur Tür herein und ruft: „Der König ist tot!“ Überall herrscht Betroffenheit. Bereits eine Stunde später erscheint ein Page aus der Burg. Graf Sigeward lässt bitten! Dort angekommen, bittet Sigeward die Abenteurer, nach Harcild Halla zu eilen, um den Gegner auszuspionieren. Sie erhalten jeder im voraus 100 GS und Pferde. Mehr kann er ihnen nicht geben. Die Pferde dürfen sie behalten. Dreodig versammelt seine Verbündeten bei Harcild Halla.

Der Weg

Die Reise nach Harcild Halla dauert zwei Wochen. Der Weg führt über eine schmale Straße durch den Scorwold in die Hauptstadt von Tunark, Dolvenbearn; von dort aus folgt man der Straße nach Cordwell und gelangt so nach Harcild Halla.

Folgende Zufallsereignisse können auf dem Weg auftreten:

Wildnis:

1W6+5 Räuber In:m50
Grad 1 LP13 AP8 Res+10/12/11 TR RW60 HGW70 B24 Abwehr+11
Angriff: Keule+5 (1W6+1)
Bes.: Fallen stellen+5

2 Oger In:m20
Grad 4 LP16 AP26 Res+12/14/12 LR RW35 HGW100 B24 Abwehr+13
Angriff: Keule+8 (1W6+6), Faust+8 (1W6+2)

Dorf:

12 Söldner auf dem Weg nach Harcild Halla, die Streit suchen

12 Söldner aus Rodina und Töndermanlan In: m50
Grad 2 LP13 AP12 Res+11/13/11 KR RW60 HGE80 B20 Abwehr+12
Angriff: Langschwert+7 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), Wurfaxt+7 (1W6+1), großer Schild+2
Bes.: Kampf in Schlachtreihe

Stadt:

3 Söldnerwerber mit K.O.-Tropfen

3 Söldnerwerber

In:m55

Grad 3 LP13 AP18 Res+12/14/12 KR RW70 HGW70 B20 Abwehr+12

Angriff: Langschwert+8 (1W6+2)

Bes.: K.O.-Tropfen

Auf dem Weg können die Abenteurer folgendes aufschnappen:

- Prinz Dreodig wirbt Söldner.
- Der zukünftige König ist unbeliebt.
- Erzbischof Sulbricius will den Tod König Cynewulfs untersuchen, bevor er Dreodig zum König salbt.
- Die Harcilds erheben Anspruch auf Tunark.
- Die Fehde zwischen den Penbrocs und den Falaghors ist unentschieden ausgegangen und beide haben große Verluste erlitten.
- Der Herzog von Tunark (Lord Brandwyn Falaghor) ist ein Gegner der Harcilds.
- Der Herzog von Tunark ist auf dem Weg nach Harcild Halla.
- Bei Harcild Halla sammelt sich ein Heer.
- Prinzessin Florindel ist auf dem Weg nach Harcild Halla

Die Abenteurer überholen auf ihrem Weg nach Harcild Halla wiederholt andere Menschen auf dem Weg dahin. Darunter befinden sich zahlreiche Söldner, insbesondere aus Töndermanlan, aber auch aus Rodina, Busztavar, dem Märkischen Bund und aus Benelano. Es kommen ihnen aber auch einige entgegen, insbesondere Bauern aus der Umgebung von Harcild Halla, die vor den Drangsalierungen der Söldner fliehen. Auf befragen geben sie folgendermaßen Auskunft:

Über Morgwyn Harcild, die Herrin von Harcild Halla und ihren Zwillingsbruder Morcarl wissen sie nichts Gutes zu berichten. Morgwyn gilt als skrupellos, Morcarl als verschlagen. In letzter Zeit soll auf der Burg Unheimliches vorgegangen sein. Man konnte nachts flackerndes grünes Licht sehen und unheimliche Besucher sollen ein- und ausgegangen sein.

Nur auf Nachfragen: Außerdem sind ständig Brieftauben hin- und hergegangen.

Harcild Halla

Bereits von weitem hört und sieht man das Feldlager rings um die düstere Burg, die sich über dem Tal erhebt. Es ist eine große Burg mit zahlreichen Türmen und hohen Steinmauern. Im Feldlager haben sich zahlreiche Söldner, aber auch einige Adlige mit ihren Herdtruppen versammelt.

1. Tag:

Folgendes lässt sich im Lager herausbekommen:

- Der Sold ist überdurchschnittlich. Es gab reichlich Handgeld (2 - 12 GS).
- Der Auftrag ist unbekannt
- Der Eingang zur Burg wird von sechs Huscarls gut bewacht. Nur Befugte dürfen die Burg betreten.
- Befugt sind nur die anwesenden Lords und Morgwyns Burgbedienstete.

2. Tag

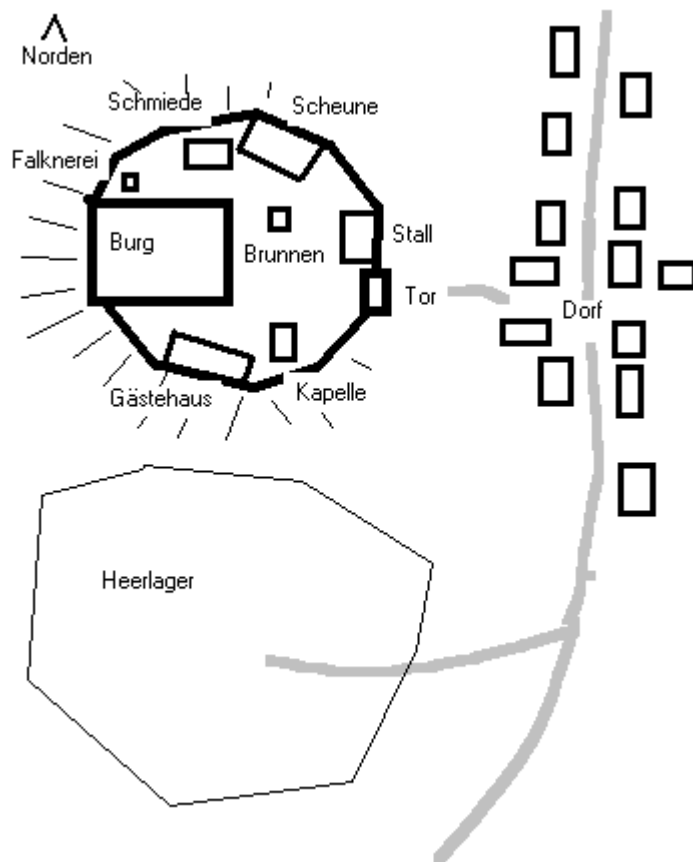
- Eine Kutsche mit dem Wappen von Prinzessin Florindel fährt in die Burg.
- Nachts bewegen sich 3 Kapuzenträger lautlos durch das Lager und verschwinden in der Burg (Schwarzelnben).

3. Tag

- Die Schwarzelnben verlassen heimlich die Burg.

4. Tag

Das Heer bricht nach Bredeburgh auf. (Eigentliches Ziel ist jedoch Cordwell, wo der Erzbischof zur Abdankung gezwungen werden soll).



Das Dorf

Die Dorfbewohner sind verängstigt. Einige sind schon fortgezogen oder sitzen im Kerker der Burg. Der Gastwirt Cedwin ist ein Spitzel von Blandine.

Das Heerlager

- Zelte des Lords Brandwyn Falaghor (Lord Falaghor macht keinen glücklichen Eindruck; sein Sohn wird als Geisel gehalten)
- Zelte der Söldner (unruhig und aggressiv)
- Zelte der Huscarls (verabscheuen die Söldner und sind loyal zu ihren Lords)
- Zelte der Marketender

Die Burg Harcild Halla

Die Burg steht auf einer Klippe und ist von drei Seiten von einer 5 m hohen steinernen Mauer umgeben. Ein besonders gesichertes Tor führt auf den Burghof, auf dem mehrere kleinere Gebäude stehen (Stall, Schmiede, Gästehaus, Brunnenhaus, Kapelle, Scheune, Falknerei). Das Gästehaus ist von Rittern und ihrem Gefolge belegt; insbesondere halten sich dort die „Verschwörer“ auf (Prinz Dreodig, Lord Aelmer Corwyn, die Lords Blacpol, Beorsun, Hwitulf). Die Kapelle macht einen vernachlässigten Eindruck. Einen Kaplan gibt es nicht auf der Burg.

Die Burg hat vier Geschosse, aber keinen Keller. Die Grundmauern bestehen aus Naturstein, Zwischenmauern aus Ziegeln. Die Gänge und Räume haben eine Höhe von je 3,5 m. Die Gänge sind jeweils ca. 2 m breit, die Räume 6 oder 8 m. In den vier Ecktürmen führen Treppen nach oben und unten. Außerdem liegen dort geheime Treppen, die nur den Geschwistern Harcild und der Zofe Blandine bekannt sind. Die Zugänge liegen an verschiedenen Stellen (siehe Karte) und sind mit Wahrnehmung+2 zu finden. Sie lassen sich durch das Ziehen an einem Fackelhalter (25%), das Drehen eines Fackelhalters (25%), das Drücken eines Ziegels (25%) oder das Verschieben eines Ziegels (25 %) zu öffnen. Die Geheimmechanismen kann man mit Wahrnehmung+4 entdecken, wenn man die Geheimtür entdeckt hat. Auf dem Boden der Räume liegt eine ca. 30 cm dicke Strohschicht. alle Wohnräume haben Kamine. Auf den Ecktürmen und dem Dach sind Plattformen. Die meisten Räume haben nur Schießscharten oder Lichtschächte, weswegen überall Fackelhalter mit Fackeln auch tagsüber blaken. Im Winter sind die Schießscharten mit gewachstem Tuch verstopft. Nur das dritte Geschoss hat kleine Fenster, die im Winter mit geölten Häuten verschlossen sind.

In der Burg bewegen sich 20 Diener, 12 Huscarls, 20 Bogenschützen, der Majordomus, der Burghauptmann, die Geschwister Harcild und die Zofe Blandine. Bei Betreten eines Raumes oder Ganges, einer Plattform und des Innenhofes wird gewürfelt, welche Personen sich dort aufhalten:

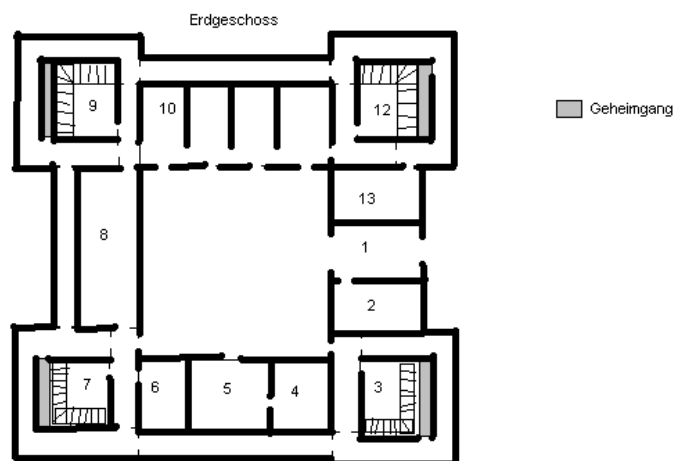
Bewohner: 90%

Diener: 25%

Huscarl: 10%

Bogenschütze: 10%

Persönlichkeiten: 5% (1: Morgwyn, 2: Morcarl, 3: Blandine, 4: Majordomus, 5: Burghauptmann, 6: noch mal würfeln)



1. Eingangportal

Der Bereich ist durch zwei Tore, zwei Fallgitter und Schießscharten aus den angrenzenden Räumen sowie Pechaugen aus den darüber liegenden Räumen gesichert. Zu Raum 2 führt eine schwere Eichtür, die von innen gesichert werden kann. Hier halten stets 2 Huscarls Wache. Das Tor wird bei Einbruch der Dunkelheit geschlossen.

2. Wachraum

Der Raum kann von innen verriegelt werden. Hier befinden sich stets zwei Huscarls. In der Wachstube befinden sich ein Tisch mit zwei Schemeln, einem Krug Wasser, vier Becher sowie Waffen für vier Huscarls in einem Gestell.

3. Südöstlicher Turm

Im Turm befinden sich Fässer mit einfachem Wein und Bier.

4. Schlafraum der Huscarls

In dem Raum stehen acht benutzte Pritschen für die Wachen; in kleinen Säcken oder Truhen befinden sich die Habseligkeiten der Huscarls (Kleidung, Krimskrams, Geld i.W.v. 1W20 GS).

5. Schlaf- und Wohnraum der Huscarls

In dem Raum befinden sich hinter einem Vorhang, der an einer Leine hängt, Pritschen für vier Huscarls. In dem Raum steht ein großer Tisch, eine Reihe von Schemeln, diverse Krüge mit Bier und einfachem Wein sowie einige Lebensmittel, Würfelbecher; Kleidung ist zum Trocknen aufgehängt; ein noch unvollständiges Kettenhemd hängt an einem Gestell. Die Tür ist massiv und kann von innen verriegelt werden.

6. Rüstkammer

In dem Raum stehen, liegen oder hängen zahlreiche Rüstungen, Schilde und Waffen, die typisch für Huscarls sind. Die Tür ist verschlossen, Schlüssel haben der Burghauptmann, Lord Morcarl und der Majordomus.

7. Südwestlicher Turm

In gut verpackten Behältern befinden sich Lebensmittel.

8. Schlafraum der Bogenschützen

Hier befinden sich Pritschen für rund 20 Bogenschützen sowie Tische, Schemel und Kisten und Säcke mit den Habseligkeiten der Schützen (je 1W6 GS).

9. Nordwestlicher Turm

Hier wird Pferdefutter gelagert.

10. Ställe

10 Schlachtrösser und 10 Reitpferde, darunter zwei edle Pferde der Geschwister Harcild (Wertx2). Die Tore zum Innenhof sind massiv und können von innen verriegelt werden.

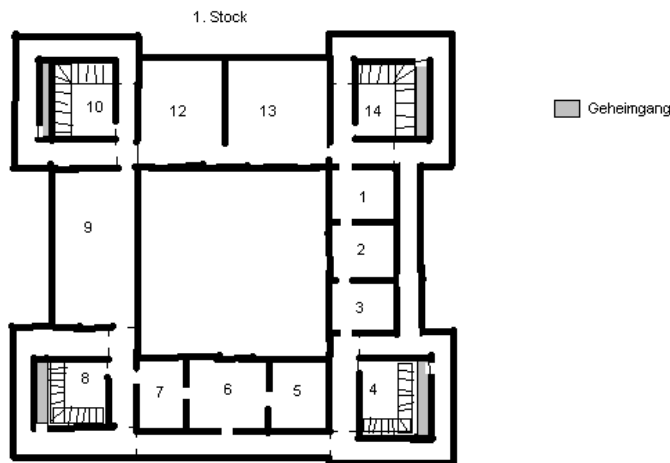
11.

12. Nordöstlicher Turm

Hier wird Brennholz gelagert.

13. Wachraum

Hier sind ständig zwei Bogenschützen als Wachen stationiert, die durch Schießscharten das Eingangportal übersehen können.



1. Schreib- und Wohnraum des Majordomus

Tisch, Schemel, Regal mit Schriftrollen (Verwaltungsangelegenheiten). Bett, Tisch, Schemel, Truhe (Verschlossen, Schlüssel beim Majordomus, Kleidung, z.T. Frauenkleidung, Schminksachen, Spiegel, Krimskrams, Geld: 80 GS).

2. Schatzkammer

Die Kammer ist verschlossen, Schlüssel haben die Geschwister Harcild, der Majordomus und der Burghauptmann. Es sind zwei Schlösser, die gleichzeitig geöffnet werden müssen. Darin befinden sich eine Truhe mit Geld (12.000 GS), edler Wein (Flasche je 8 GS), das Tafelsilber (1.000 GS) sowie eine Kiste mit wichtigen Papieren (Titel, Privilegien, Testamente, Familienbuch).

3. Wohnraum des Burghauptmanns

Bett, Tisch, Schemel, Truhe (verschlossen, Schlüssel beim Burghauptmann, Kleidung, magische Streitaxt +1/0, ABW 5%, Geldbörse mit 35 GS), Gestell mit Vollrüstung

4. Südöstlicher Eckturm

Arbeitsgeräte (Schaufeln, Beile, Sensen, etc).

5. Schlafraum des Gesindes

Pritschen und Habseligkeiten von 10 Dienern.

6. Wohn- und Schlafraum des Gesindes

Pritschen und Habseligkeiten von 2 Dienern hinter einem Vorhang, Tisch, zahlreiche Schemel.

7. Schlafraum des Gesindes

Pritschen und Habseligkeiten von 8 Dienern.

8. Südwestlicher Eckturm

Bögen und Pfeile.

9. Rittersaal

Lange Tafel, zahlreiche Stühle, wertvolle Wandvorhänge, Felle, Waffen (stumpf, WM-2 auf Schaden) und Schilde an den Wänden.

10. Nordwestlicher Eckturm

Bänke, Stühle und andere Gegenstände für Küche und Rittersaal.

11. Küche

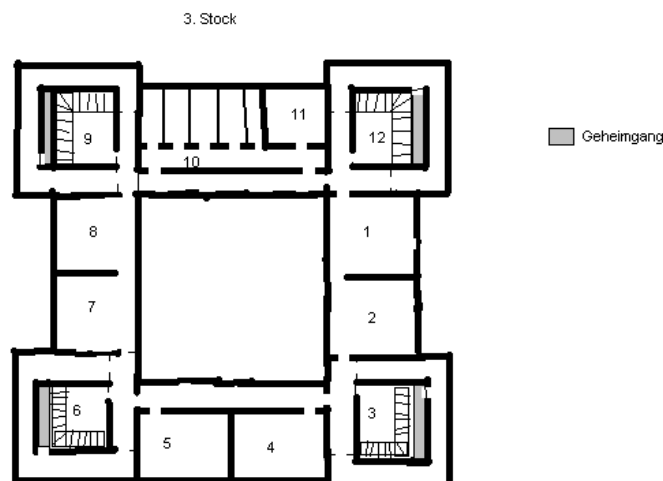
Küchenmöbel und -geräte.

12. Bäckerei/Brauerei

Küchenmöbel und -geräte.

13. Nordöstlicher Eckturm

Lebensmittel und Getränke sowie andere Dinge des täglichen Bedarfs.



1. Wohnraum von Lord Morcarl

Hier und in Raum Nr. 2 halten sich 3 Wachhunde auf. Wohnraum von Lord Morcarl. In dem Raum stehen Tisch, Stühle und Kisten. Eine verschlossene Kiste enthält Schmuck i.W.v. 80 GS, ein mag. Langschwert +0/+1 (ABW 3%), ein mag. Helm (*Dämonischer Schutz vor Magie*, schwarzmagisch, ABW 2%).

2. Wohnraum von Lord Morcarl

Schlafgemach mit großer Badewanne. In einem Geheimfach des Bettes liegt eine Ampulle ohne Beschriftung (Aphrodisiakum). In einer verschlossenen Truhe liegt der Schriftverkehr von Lord Morcarl, insbesondere zahlreiche Briefe in einer Geheimschrift, die die Siegel der

„Verschwörer“ tragen. Außerdem finden sich zwei Listen mit der Überschrift „Feinde“, bzw. „Verbündete“ (siehe Handout).

3. Südöstlicher Eckturm

Hier stehen ein einfacher Tisch und zwei Schemel. In dem Raum befinden sich zu jeder Stunde zwei Diener.

4. Wohnraum von Blandine

Die Tür ist mit einem Großen Siegel (*Angst*) gesichert. Der Raum ist behaglich mit Bett, Tisch, Stühlen, Wandbehängen, Fellen, etc. eingerichtet. In einer offenen Kiste liegen bessere Kleidung und Schmuck i.W.v. 120 GS. Eine kleine verschlossene Kiste mit Giftorn (Geheimmechanismen öffnen +5) enthält eine Schriftrolle (*Dschinni-Ohr*) sowie einen Liebestrank (ohne Beschriftung) und 2 Giftampullen (ohne Beschriftung, 2W6 LP und AP).

5. Hexenküche

Die Tür ist mit einem Großen Siegel (*Lähmung*) gesichert. Hier stehen Tische, Schemel und Regale mit einem Alchimie-Labor. Die vorhandenen Stoffe sind 1000 GS wert, davon ist jedoch ein guter Teil schwarzmagisch (200 GS). Ein verschlossener Schrank enthält diverse Zauberbücher und magische Schriftrollen. Der Schrank ist mit einem großen Siegel (Feuerkugel) sowie einer leicht zerbrechlichen Amphore Zauberöl gesichert, die innerhalb des Schrankes zündet. Wird das Labor verwüstet, kann man aus den Trümmern nur ein Zauberbuch („Ysruna“, +50 ZEP für alle ZAU & WM+1 auf alle Eiszauber), zwei Schriftrollen (*Deckmantel*, *Fesselbann*) und Zutaten im Wert von 150 GS retten.

6. Südwestlicher Eckturm

Hier befinden sich mehrere Käfige mit Brieftauben.

7. Wohnraum von Lady Morgwyn

Die Tür ist mit einem Großen Siegel (*Angst*) gesichert. Behaglich und teuer ausgestatteter Wohnraum mit großer Badewanne.

8. Wohnraum von Lady Morgwyn

Die Tür ist mit einem Großen Siegel (*Lähmung*) gesichert. Schlafgemach mit offenen Truhen (wertvolle Frauenkleidung (darunter eine *Drachenrobe* (Arkanum S. 240), Schmuck i.W.v. 300 GS, einem magischen Dolch+1/+1 (ABW 3%), der Wunden hinterlässt, die sich nicht schließen (schwarzmagisch, Heilen von Wunden wirkt nur nach erfolgreichem Bannen von Finsterwerk). Auf dem Tisch liegen zwei Schriftrollen. Im Kamin liegen verkohlte Papierreste, auf zweien kann man entziffern (logisch/cagoritisch):

- „... bin wohlbehalten angekommen und genieße die Gastfreundschaft von Ulfred Irnagl, werde mich danach zur Gnömemark begeben, wo ich dem Meist...“
- „... Herugor ist ungehalten. Die Fremden im Dienst Sigewards...“

9. Nordwestlicher Eckturm

Hier wird etwas Brennholz gelagert.

10. Kerker

In den fünf Zellen befinden sich rund 50 Gefangene, die allermeisten in schlechtem gesundheitlichen Zustand (6 LP, 0 AP). Darunter befindet sich der Sohn von Lord Falaghor. Die anderen Gefangenen sind arme Schlucker, die unschuldig oder wegen geringfügiger Delikte einsitzen.

11. Folterraum

Die üblichen Foltergeräte inkl. Blutflecken.

12. Nordöstlicher Eckturm

In einem Metallkäfig befindet sich ein kräftiger Mann. Der Schlüssel ist bei Lord Morcarl. Es ist der stumme und wahnsinnige Folterknecht Berhtwulf. Er sitzt autistisch in seinem Käfig herum und ist nicht ansprechbar. Wir der Käfig geöffnet, greift er mit bloßen Händen an.

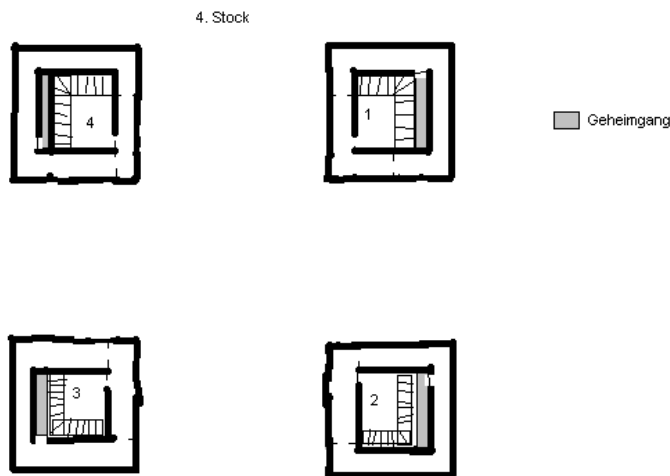
Foltermeister

In:m10

Grad 4 LP14 AP30 Res+7/13/10 B24 RW80 HGW90 OR Abwehr+10

Angriff: Faust+6 (1W6), Biss+4 (1W6-1)

Bes.: kämpft auch bei 0 AP weiter



1. Nordöstlicher Eckturm

Hier lagern Reisig, Pech und Seile

2. Südöstlicher Eckturm

Hier lagern Holzkisten mit Steinen.

3. Südwestlicher Eckturm

Hier steht ausrangiertes und nicht benötigte s Gerümpel. In einem Versteck befinden sich die Schlaflager der drei Schwarzelben, wenn sie sich in der Burg befinden.

4. Nordwestlicher Eckturm

Der Raum ist leer. Nach Betreten des Raumes und längerem Aufenthalt (1 min) hier oder darüber materialisiert sich ein Schemen (?). Es ist der Geist von Lady Igraine Harcild. Lady Igraine war eine fromme Frau, die sich aus Gram von diesem Turm in den Tod stürzte. Sie war eine Falaghor und hasste die groben und heidnischen Harcilds. Da Selbstmord jedoch eine Sünde ist, spukt sie seitdem hier im Turm. Sie wird den Abenteurern versuchen zu helfen, kann aber diesen Bereich der Burg nicht verlassen.

In der Burg können sie vom Burgpersonal erfahren, dass:

- Prinzessin Florindel in einer Kemenate festgehalten wird und dass sie Aelmer Corwyn oder Morcarl Harcild heiraten soll; die beiden sind sich darüber jedoch nicht einig. Florindel ist nicht freiwillig hier.
- Ein Adliger wird im Kerker gefangengehalten (Sohn des Lord Falaghor).
- Der Kerker ist seit längerer Zeit überfüllt.
- Das Personal hat Angst vor der Burgherrin.
- Drei unheimliche Besucher bewohnen ein Turmgemach (ab dem dritten Tag).
- Morgwyn und Morcarl haben ein inzestuöses Verhältnis.
- Morgwyn ist eine Hexe.
- Die Privatgemächer von Morgwyn dürfen nur die wenigsten besuchen.
- Die Privatgemächer von Morgwyn sind ungewöhnlich groß.
- Morgwyns Zofe Blandine ist auch eine Hexe
- Das Heer zieht nicht nach Bredeburgh, sondern nach Cordwell, um den Erzbischof zu zwingen, Prinz Dreodig zu krönen.
- Es gibt ein Burgespenst, dass von den Geschwistern in den nordwestlichen Turm verbannt wurde.

Diener	In:m45
Grad 0 LP10 AP5 Res+10/10/10 OR TR RW50 HGW40 B24 Abwehr+10	
Angriff: Faust+4 (1W6-4)	

Wachhund	In:t60
Grad1 LP9 AP8 Res+10/12/10 TR RW60 HGW50 B30 Abwehr+11	

Huscarl	In:m55
Grad 3 LP13 AP18 Res+12/14/12 KR RW70 HGW70 B20 Abwehr+12	
Angriff: Langschwert+8 (1W6+2), Schlachtbeil+8 (1W6+4), großer Schild+4	

Bogenschütze	In:m50
Grad 2 LP12 AP10 Res+11/13/11 LR RW70 HGW60 B24 Abwehr+12	
Angriff: Bogen+7 (1W6), Dolch+7 (1W6)	

Schwarzelnb	In:m80
Grad 3 LP14 AP20 Res+14/16/14 LR RW80 HGW60 B28 Abwehr+14	
Angriff: Kurzschwert+10 (1W6+), Wurfpeil+10 (1W6-1 & Gift 1W6 LP/AP)	
Bes.: Wahrnehmung+4, Schleichen+10, Tarnen+9, Nachtsicht;	
mag. Kurzschwert+1/+1 (ABW 5%)	

Söldner	In:m50
Grad 2 LP14 AP16 Res+11/13/12 LR RW70 HGW70 B24 abwehr+12	
Angriff: Streitaxt+7 (1W6+2), Stoßspeer+7 (1W6+1), kleiner Schild+2, leichte Armbrust+7 (1W6)	

Lord Morcarl Harcild	In:m75
wie Ritter + Hexer Grad 2	
Zaubern+15: Angst/Böser Blick/Schmerzen, Zwiesprache (mit Morgwyn)/Hauch der Verwesung/Rost	

Ritter In:m60

Grad 5 LP13 AP35 Res+12/14/13 VR RW50 HGW60 B16 Abwehr+12

Angriff: Langschwert+10 (1W6+2), Stoßspeer+10 (1W6+1), Bogen+7 (1W6), fast alle Waffen+8

Blandine (Au ++, pA ++)

In:m80

Grad 3 LP10 AP20 Res+15/14/14 TR RW70 HGW40 B22 Abwehr+11

Angriff: -

Zaubern+14: Angst /Anziehen /Beeinflussen /Böser Blick /Fesselbann /Liebeszauber /Zauberauge /Zwiesprache (mit Morgwyn)

Bes.: Verführen+11

Lady Morgwyn Harcild

In: m90

Hx Grad 7 LP13 AP35 Res+17/17/17 RW80 HGW50 OR B20 Abwehr+12

Angriff: Dolch+8 (1W6-2 & Gift, Wd: 1 min, 2W6)

Bes.: Meucheln+8, Schleichen+6, Giftmischen+12; Amulett der Verschleierung („Wolfskopf“) (neutralisiert Aura, Wert: 200 GS; ABW 1%), 3x Liebestrank (BdR, S. 60, Wert: 50 GS); 3x Trunk der Macht über Menschen (BdR S. 61, Wert: 100 GS); 3x Trunk der Unsichtbarkeit (BdR S. 61, Wert: 200 GS); 3x Trunk der Verwandlung (BdR. S. 61 (Eule), Wert: 250 GS)

Zaubern+17: Angst, Anziehen, Verwirren, Böser Blick, Schmerzen, Beeinflussen, Verdorren, Tiersprache, Zauberhand, Dämonenfeuer, Wahnsinn, Blendwerk, Liebeszauber

Ende

Die Abenteurer können und sollen Prinzessin Florindel (50 AEP) und den Sohn von Lord Falaghor befreien (50 AEP), Informationen sammeln (Zug nach Cordwell (25 AEP), Liste der Verschwörer (10 AEP)) und den Erzbischof warnen (25 AEP).

Handout

Verbündete:

Prinz Dreodig Ylfeting
Lord Aelmer Corwyn
Lord Morcarl Harcild
Lady Morgwyn Harcild
Lord Sigeferd Beorgsun
Lord Aethelric Blacpol
Lord Britric Hwitulf
Lady Rowena Lynxaed (neu)
Lord Brandwyn Falaghor (neu)
Bischof Wycleof von Worryng Wardun

Feinde:

Cyng Cynaelf Ylfeting (gestrichen)
Prinz Cynewulf Ylfeting (gestrichen)
Prinz Edsig Ylfeting
Prinzessin Florindel Ylfeting
Lord Borred Bilvert
Lord und Lady Gyldenhart
Lady Higoring
Lord Oswy Orfor
Lord Hasumar Lynxaed (gestrichen)
Erzbischof Sulbricius
Bischof Mordricius von Byscopstan
Bischof Edhelwyc von Farnestead
Lord Roderic Seolftring (neu)
Sigeward Seolftring (neu)