

DER ALCHEMYST

Original: DSA4 Abenteuer E1 der Spielstein-Kampagne für 3-5 Einsteiger-Helden, Florian Don-Schauen 2002/2010
hier: DSA5 für 3-5 Helden mit 1100AP

Rollenspiel

- ihr spielt eure Charaktere; ihr könnt (fast) alles machen; sagt es einfach
- wenn ihr etwas Schwieriges tut, müsst ihr würfeln, ob es klappt
- euer Charakter kann manche Sachen besser oder schlechter, das wird mit den Zahlen und Beschreibungen auf eurem Charakterblatt festgelegt
- ihr sucht euch euren Charakter selbst aus den angebotenen Archetypen aus
- eure Charaktere sollten letztlich immer zusammenarbeiten: ihr dürft auch streiten, aber wenn ihr nicht kooperiert werdet ihr scheitern und es macht auch weniger Spaß
- Ihr seid Abenteurer und wollt Heldenaten vollbringen und den Schwachen helfen

DSA5

- * **Welt:** Spätmittelalter mit Zauberern, Drachen und echten Hexen
- * nicht Superhelden, sondern kompetente Leute die Helden werden wollen
- * ihr müsst die **Regeln** nicht kennen, ich werd euch sagen was ihr würfeln sollt
- * 8 Attribute: Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Geschick, Kondition, Körperkraft
- * Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteile, evtl. Zaubersprüche
- * 59 Fertigkeiten/Talente: 3 Attribute (farbige w20) & Fertigkeitswert (schwarz)
- * niedrig würfeln!
- * kämpfen: w20 niedrig, einen oder zwei w6 hoch
- * Ausrüstung & Geld

Eure Charaktere (Archetypen)

Krieger: starke Kämpfer, Ehrenkodex, adlige Gesellschaft, Recht fast überall Waffen tragen

Leomara/Leonmar Bärenherz

Zwerge: Kämpfer & Handwerker, lieben Bier & hassen Drachen, zu schwer zum Schwimmen

Romoxosch/Romoxoscha

Streuner: Stadtmenschen, zwielichtig, mit Kunststücken Geld verdienen

Angra/Angrond Fuxfell

Elfen: natürliche Zauberer, leben oft in der Natur – aber auch bei Menschen, kennen kein Geld oder Eigentum, vertragen keinen Alkohol, brauchen kaum Schlaf, oft sehr weltfremd

Valariel/Valandriel Sternenpfeil

Hexen: zaubern, mit Besen oder Stab fliegen, haben Vertrautentier: Katze oder Kröte, Hexenverbrennungen eigentlich verboten, kommen sie doch vor → zaubern heimlich

Morla Grabensalb

Magier sehr gelehrte Zauberer, Akademie, Robe & Tätowierung ihrer Gilde

Hesindian/Hesine Schlangentreu

Einleitung

Ihr fahrt auf der **Lastengaleere Miros Treu**. Die Fahrt geht den **Großen Fluss** herauf von **Elevina** nach **Albenhus**. Da es im unwirtlichen Gebiet um den **Eisenwald** keinen Treidelpfad gibt, muss gerudert werden. Die Fahrt als Passagier kostet **6 Dukaten**, nichts wenn ihr mit **rudert** und wenn ihr **wehrhaft** seid und Nachtwache haltet gibt es abends Braten, denn hier gibt es auch **Flusspiraten**. Das 12 Schritt lange Schiff hat **Stoffballen** geladen und **Käptn Dongrimm Aslivson** kommandiert **14 Ruderer** sowie seinen Bruder **Bardor Aslivson** als Steuermann, die Schiffsköchin **Cunia** und den Schiffsjungen **Minko**. Ihr seid bereits 7 Tage unterwegs und habt auch die **Opferschlucht** passiert, wo ihr dem **Flussvater** einen Hammel geopfert habt.

Großer Fluss: Ange/Breite → Angbar → Ferdok → **Albenhus** → **[Opferschlucht]** → **Elevina** → Kyndoch → Havena → Meer der sieben Winde

Gebirge **Eisenwald** (südlich): Dorf **Appelquell**, Bergfreiheit Eisenwald/Isnatosch, Waldschrate, Orks, Goblins, Trolle, Berg/Höhlendrache Totengletscher

Elevina (12000): Hauptstadt Nordmarken, Handelsstadt, Kriegerakademie, zwergische Waffenschmiede, Magieverbot, Akademie der Herrschaft (weiß), Praios & Levthan Tempel

Albenhus (3500): viele Zwerge, Koschbasalt

Nachtwache an den Anlegestellen: Bärenüberfall (Rationen), Baumdrache (Glitzerndes)

Warum seid ihr hier unterwegs?

Habt ihr bezahlt oder rudert ihr?

Was habt ihr dabei gemacht?

Mit wem habt ihr euch angefreundet?

A Rettungsschwimmer

B Burg Sturzenstein

Die Wette

Corfanaë Purpurwurm Generalin

Archon Megalon Druide

Pog sein Meckerdrache

Besatzung der **Miros Treu**:

Kapitän Dongrimm Aslivson

Steuermann Bardor Aslivson

Schiffsköchin Cunia

Schiffsjunge Minko

Gunor

Kaja

Melincka

Rondrenlieb

Storko

Alrik Blondchen

Alrik der Held

Alrik Schreiberling

Alrike

Tomko

Ulixe

Gunor

Portho

Dorfbewohner:

Hana

Stalljunge Airic

Schmied Oisin

Bladued

Finnla

Nargud Greifenfurter

Finn Greifenfurter

Tiana Greifenfurter

Maglad Greifenfurter

Ork Archo

Ork Grunck

Ork Zodac

Burg Sturzenstein:

Edler Hagol von Sturzenstein

Haranon Lederer der Alchimist

Nalia Lederer

Haushofmeister Ardach

Weibelin Igrana Tainar

Knecht Callnair

Knecht Jast

Knecht Luan

Magd Aill

Magd Albhe

Magd Raike

Magd Yanna

Magd Phexla

Koch Callan

Ysilt

Vermisste Kinder:

Brinwen

Torwin

Mara

Dinah

Olric

Arinya

Tjimo

Comwynn

Weitere NSC:

Vogt Kalman von Nilsitz

A Rettungsschwimmer

Es ist Mittags, auf beiden Seiten des Großen Flusses steht ihr dichten Wald bis an das felsige Ufer heranreichen. **Sinnesschärfe** In der Nähe des Südufers kommt euch ein **großer Ast** entgegengetrieben, aber da bewegt sich etwas: ein **kleines Mädchen** klammert sich an den Ast und ruft mit **schwacher Stimme** „*Hilfe! Bitte helft mir.*“ Doch schon droht der Ast am Schiff vorbeizutreiben. Waffen wegwerfen? Rüstung ausziehen (n Runden)?

Zum Kind: **4+n Felder entfernt schwimmen-RS**/Runde: 2 Felder | 1 Feld | -w3 LeP

Mit Kind zurück: **? Felder entfernt schwimmen-RS-1**/Runde: 2 Felder | 1 Feld | -w3 LeP

Brinwen (9) ist völlig erschöpft, trägt einfache, zerrissene Kleidung, hat kleinere Wunden, auf dem Rücken Wunden von **Peitschenschlägen**, verstört,

„*ich bin aus Appelquell*“, „*mein kleiner Bruder Tjimo und ich, wir haben am Bach gespielt, da kamen Männer und Orks und haben uns gepackt und uns Säcke über den Kopf gezogen*“, „*sie haben uns getragen und dann in einen Keller gesperrt, da waren noch mehr Kinder*“, „*dann kam ein Mann mit einer Robe und hat immer ein Kind mitgenommen und als er sie zurück gebracht hat ging es ihnen ganz schlecht*“, „*und dann hat der Mann auf mich gezeigt, und er hat mir etwas ekliges zu trinken gegeben und als ich nicht wollte hat er mich geschlagen bis ich es doch gemacht habe, aber mir wurde davon ganz schlecht*“,

„*er hat da gesessen und in ein Buch geschrieben, aber dann musste ich wieder in den Keller*“, „*als sie mich wieder geholt haben bin ihnen durch geflutscht und ganz schnell gerannt, raus aus dem großen Haus und durch die Büsche*“,

„*sie haben mich gesucht, aber ich bin einfach immer weiter gerannt bis ich nicht mehr konnte aber sie haben mich doch gefunden, da bin ich einfach in den Fluss gesprungen und hab mich am Ast festgehalten*“, „*es war ein großer schwarzer Felsen von dem ich gesprungen bin*“

Käptn Aslivson: „*so eine Sauerei, aber hier in der Wildnis kümmert sich niemand*“, „*bis Albenhus sind es noch mehrere Tage und ich habe Terminware geladen*“, „*ich nehm die Kleine mit nach Albenhus zu einer guten Freundin, bringt ihr die Schurken zur Strecke und findet die Eltern*“

Brinwen zeigt den schwarzen Felsen (Nachmittag)

Fährtensuchen Fußspuren von Stiefeln (6 Leute: 4x gestiefelt, 1x kleine nackte Füße)

Spur folgen: abgebrochene Äste, eindeutige Spuren, nach einiger Zeit **Verzweigung**

Fährtensuchen links Rückweg (einfacher, 1 Std.) anders als rechts Hinweg (schwerer, 3 Std.)

schleichen? Nachtlager?

→ Weg **Fährtensuchen** oder **Orientierung**

links zu einer Anlegestelle (1 Stunde)

rechts zur Burg (1 Stunde)

Sinnesschärfe Geräusche (klappern, rufen, Holz hacken, ...)

abends bei der Burg: singende Frauenstimme

150 Schritt gerodet, Bach, Wiese mit Obstbäumen, kleine Felder, andere 3 Seiten Berghänge, Ziegen Gänse, Schafe, Hühner

Burg mit Turm auf kleinem Hügel, Siedlung umgeben von begehbarer Palisade,

8 Häuser, Brunnen, 2 Tore (groß & klein), großes Tor tagsüber offen

Palisade: **Klettern-1**, mit Hilfe **Klettern**

D Das Dorf

Lichtung 150 Schritt, Bach, Obstwiese, kleine Felder, andere 3 Seiten Berghänge, Ziegen Gänse, Schafe, Hühner

Burg mit Turm auf kleinem Hügel, Siedlung umgeben von **Palisade**, 8 Häuser, **Backofen**, **2 Tore** (groß & klein), großes Tor tagsüber offen

Palisade: 3 Schritt hoch, begehbar, **Klettern-1**, mit Hilfe **Klettern**

nachts: 2 Wachen patrouillieren, evtl. Kräuterfrau Hana sammelt im Wald

D1 Schuppen

Haublock & Holzscheite davor, fensterlos, quietschende Tür, allerlei Werkzeug, Leiterwagen

D2 Hanas Hütte

gemauerter Kamin, fast blinde Kräuterfrau Hana, Kupferkessel, allerlei Kräuter, Salben oft im Wald, wenig Kontakt, mag keine Orks

D3 Stall

2 Stockwerke, 4 Pferde (2 Lasten, 2 Reiten), Sättel, 4 Schweine, 8 Gänse, 12 Hühner, oben Heuboden, Stalljunge Airic (10, Waise) schläft hier, ängstlich, abends Singen aus Burg, Kinder wurden gebracht, darf Burg nicht betreten

D4 Schmiede

gemauert, vorne offen, Oisin der Schmied, Knecht Wulf, Stalljunge Airic, Rohlinge, Werkzeug, Holzkohle im Nebenraum, Wohnraum Oisin, wortkarg, gehorcht dem Herrn

D5 Haus von Bladved & Finnla (Jäger, ca. 35 Jahre)

Blockhaus, davor aufgespanntes Bärenfell, innen Felle & Trophäen, Schnitzereien Bladved hat Brinwens Fährte gesucht, Finnla besorgt, mag gelehrt Herrn nicht, Schreie

D6 Hütte der Greifenfurter

Nargud, Finn, Maglad (Wachen) & Tiana (Haushalt), dahinter Holzverschlag mit Werkzeug

D7 Hütte von Knecht Albhe & Magd Lvan

verheiratet, viele Schnitzereien, aber Koboldgesichter verstörend aus, **Kobold** wohnt hier

D8 Ork-Hütte – Archo, Grunck & Zodac

Strohlager, Feuerstelle in der Mitte, Truhe: 173 Silbertaler, 7 Heller, Söldner, abergläubisch

D9 Backofen für Brot

B Burg Sturzenstein

Edle von Sturzenstein (Offiziere kaiserliche Armee) Gräfliche Vogtei/Baronie Nilsitz

(Grafschaft Isenhag), Vogt Kalman von Nilsitz

Hagol von Sturzenstein, Gattin durchgebrannt, Bein gebrochen → hinkt, schwer getroffen sucht Wunderheiler, trifft Boronhilf, kauft immer wieder teuer einen wirksamen Trank, Trank einmal vergessen → wieder alt → erschlägt Boronhilf

Haranon Lederer aus Harben gilt als berühmter Alchimist, kann aber nicht helfen → entführt Schwester Nalia und verlangt um jeden Preis neuen Trank, seit 2 Jahren → verzweifelt verlangt Lederer Kinder → seit 4 Wochen Experimente

Rückseite Burg (felsig): Außentreppe zum Ausguck des Turms

abends nahe Burg: singende Frauenstimme

nachts Eingangstür verriegelt, Schießscharten zu schmal, nur Ausguck bemannt, evtl. Abort

B1 Burgrampe 20 Schritt lang, Schießscharten, eisenbeschlagene Tür, tagsüber offen

B2 Eingangshalle – 1. Etage

Zwielicht, 2 Truhen, 3 alte Rüstungen, alte Hellebarden, 2 Steinsäulen, Wandteppiche, Bilder Holztreppe hoch, Doppelflügige Tür → B3

B3 Inneres Treppenhaus – 1. Etage immer unbeleuchtet, Türen, Treppen

B4 Waschraum – 1. Etage

Holzzuber, Wannen, Eimer, Schüsseln, Seife, Tücher, Herd, Brennholz, Holzluke → B8

B5 Alchimistenlabor – 1. Etage

großer Raum, 2 Holzsäulen, scharfer Geruch, großer Tisch, Schreibtisch, Regale, Bücher, Gerätschaften, Käfige, Papagei „*Nimm das, du Schurke! Friss Stahl!*“ „*Alarm! Räuber!*“

Tisch: fast 2x3 Schritt, Lederriemen, Eisenringe

Schreibtisch: **Buch**, Papier, Tinte, Feder, „*Subjekt 9 Flucht wg. Unachtsamkeit, ertrunken*“
Satinav Zahn, Unerbittlichkeit des Alterns, Die Weisheit des Alters im Dienste der Menschen, Langlebigkeit der Geschreie und Langohren, Die sechs Körperflüssigkeiten

Regale: gelbes Pulver (Schwefel), schwarze Paste (Teer), silbrig Pulver (Drachenschuppe), 3 Phiolen (Alk, Aqua Distillata), graues Pulver (Eichenasche), lange blonde Haare (Jungfrau), dicke weiße Haare (Yeti), Fingerknochen Affe, Schädel,

1. Truhe: **Schlossknacken Edelsteine für 75 Dukaten**, 2. Truhe: **Schlossknacken-1 Säure**

3. Truhe: **Schlossknacken-2 4 Phiolen** (2x w6 LeP, w20 AsP, Antidot), **Goldfolie** (2 Dukaten)

Schrank: Schlossknacken ausgestopfte Eule **Mut** oder Panik

Käfige: 1 Riesenschildkröte Loch in Panzer 2 **Arinya** (8) betäubt 3 versteckt 2 Vogelspinne

4 Waldspinne 5 Papagei 6 mit Tuch: **Ikanaria (Selbstbeherrschung** -w6 KL, 2. Probe lähmt)

2 Vogelspinnen

INI 10+w6 AT 12 PA 0 LE 7 RS 0 GW 3

TP w6+1 (Biss) + Gift Wundschwelle 2 MR 15

Wenn Biss Rüstung durchdringt, zusätzliche w20 SP

Junge Waldspinne, 30cm Körper, 70 cm Beine

INI 8+w6 AT 7 PA 0 LE 12 RS 1

TP w6+1 Wundschwelle 4 MR 7 GW 3

B6 Schlafraum des Alchimisten – 1. Etage

Bett, Kommode, Schrank (Seidenrobe), Tisch, 2 Stühle, Teppich

Sinneschärfe Bodenluke → B11 Verlies

Deckenluke → B20 Schlafraum Ritter

B7 Treppe – Keller

steile Holztreppe, an der Wand **Schlüsselbund** mit 4 Schlüsseln (alle Kellerräume)

B8 Brunnenraum – Keller

Ziehbrunnen mit Kette und Eimer, 30 Schritt tief, Deckenluke (3,5 Schritt hoch)

B9 Vorratsraum – Keller

Fässer (Bier, Wein, Essig, Sauerkraut), Regale, Krüge (Öl, Früchte), Brennholz, Säcke (Mehl), von der Decke hängen Würste & Schinken, hinter Säcken Geheimtür → B11 Verlies

B10 Zellen – Keller

6 verschlossene Zellen: Torwin, Mara, Dinah, Olric, Tjimo, Comwynn (weißes Haar), Eisengitter, Stroh, Fäkalienheimer, zentral Öllampe

B11 Verlies – Keller

5 Schritt hoch, Deckenluke, vermodertes Stroh, (niedriges Eisengitter in Bodennähe → B9)

B12 Treppe – 2. Etage

1,5 Schritt breit, Kerzenleuchter, nicht für Gesinde

B13 Flur – 2. Etage

B14 Saal – 2. Etage

Glasfenster, Tafel für 12, hoher Stuhl, Bildteppiche, Jagdtrophäen, Hirschgeweih, Tür Galerie

B15 Gesindetreppe – 2. Etage schmale Treppe

B16 Kapelle – 2. Etage

bunte Fenster, Weihrauch, 3 kleine Altäre mit Statuetten: Rondra, Travia, Peraine

B17 Gästezimmer – 2. Etage

Himmelbett, Kommode, Wäschetruhe, Tisch, 2 Stühle, **Holzladen**

B18 Arbeitszimmer – 2. Etage

großer Schreibtisch, Regal mit Büchern, Schreibtisch mit Feder & Tinte, *Ardach ist oft hier*

B19 Ankleideraum – 2. Etage

2 Wäschetruhen, Schrank, Sessel, **Schuppenpanzer, Bastardschwert** an der Wand

Schuppenpanzer	RS 5	BE2	GS -1, INI -1	18 Stein	400 S
Bastardschwert (2H)	w6+6	KK 13	AT±0/PA-2	mittel	3 Stein

B20 Schlafraum Ritter – 2. Etage

Himmelbett mit Schnitzereien, dicker Teppich, kleine Truhe, Nachttisch, Waschschüssel

Bodenluke → B6 Schlafraum des Alchimisten, Deckenluke → B34 Schlafraum Naila Lederer

B21 Küche – 2. Etage

Kamin, Töpfe, Pfannen, 2 Arbeitstische, Besteck, Kräuter, Kannen, Krüge, *Callan & Ysilt*

B22 Galerie – 2. Etage

rund um Gebäude, Abort, 4 Türen, Fenster, Außentreppe hoch → **B34 Schlafraum Naila L.**

B23 Abort – 2. Etage

B24 Flur & Essraum – Dachgeschoss

Essraum fürs Gesinde, großer Tisch mit Stühlen, viele Türen, schmale Treppe

B25 Zimmer von Kochs Callan & Ysilt – Dachgeschoss

Doppelbett, Tisch, 2 Schränke, 2 Truhen, Kräuter, **17 Dukaten in Lederbeutel**

B26 Zimmer der Hauptfrau Igrana Tainar – Dachgeschoss

Bett, Schrank, Tisch, Stuhl, 3 Flaschen Almadaner, Tonkrug Schnaps, **Tagebuch, Prunksäbel**

B27 Soldatenunterkünfte – Dachgeschoss

2 Betten, 2 Spinde, Tisch, 2 Stühle

B28 Soldatenunterkünfte – Dachgeschoss

2 Betten, 2 Spinde, Tisch, 2 Stühle

B29 Raum des Haushofmeisters – Dachgeschoss

Bett, Schreibzeug, Truhe: **10 G, 17 S**

B30 Abstellraum – Dachgeschoss

Rumpelkammer

B31 Schlafraum des Knechts Jast – Dachgeschoss

2 Betten etc, nur eins benutzt

B32 Schlafraum der Mägde Raike, Yanna & Phexia – Dachgeschoss

4 Betten etc, 3 benutzt

B33 Schlafraum von Magd Ailill & Knecht Collnair – Dachgeschoss

Doppelbett etc

B34 Schlafraum von Naila Lederer – Dachgeschoss

Bett, 2 Truhen, Bilder, Schnitzereien, Laute, Leiter zu Deckenluke → **Ausguck** bemannt

Ende

Brinwen und **Kräuterfrau Ulixe** haben Appelquell verständigt

Vogt Kalman von Nilsitz kommt mit Gefolgsleuten und Appelqueller Dörflern

Käptn Dongrimm Aslivson, 2,04 Schritt, 36 Jahre, 2 dicke Zöpfe

INI 9+w6 AT 14 PA 9 w6+3 **Säbel** ____ w6+9 00000 00000 00000 00000
MR 5 RS 1 LE 39 Wundschwelle 7 00000 00000 00000 00000

Steuermann Bardor Aslivson, 2,07 Schritt, 38 Jahre, spricht wenig

INI 9+w6 AT 13 PA 9 w+7 **Kriegsbeil** ____ w6+9 00000 00000 00000 00000
MR 2 RS 1 LE 37 Wundschwelle 7 00000 00000 00000 00000

Schiffsköchin Cunia, Holzbein, mütterlich

1 Gunor *wieselig* 2 Kaja *pikiert* 3 Melinka *betört* 4 Travlieb *derb* 5 Dolf *Blondzopf drahtig*
6 Storko *Kraftklops* 7 Alrik *Heldenherz Macho* 8 Alrik *Federkiel weißhaarig* 9 Alrike *Dörflerin*
10 Tomko *Einzelgänger* 11 Ulixe *Kräuterfrau* 12 Gunor *Händler* 13 Portho *Böttcher*

Matrose, Kräuterfrau Ulixe

INI 9+w6 AT 11 PA 9 w6+3 **Säbel** ____ w6+9 00000 00000 00000 00000
MR 4 RS 1 LE 28 Wundschwelle 6 00000 000

Edler Hagol von Sturzenstein, 1,83 Schritt, 73 Jahre, hinkt, väterlich autoritär, weißes Haar

INI 9+w6 AT 14 PA 8 w6+4 **Schwert** ____ w6+9 00000 00000 00000 00000
MR 7 RS 1 LE 28 Wundschwelle 4 00000 000

Alchimist Haranon Lederer, 1,73 Schritt, 36 Jahre, nervös, blass, verunsichert

INI 8+w6 AT 8 PA 7 w6+1 **Dolch** ____ w6+8 00000 00000 00000 00000
MR 8 RS 0 LE 28 Wundschwelle 5 AsP 14 00000 000

Goldschmiedin Nalia Lederer, 1,71 Schritt, 29 Jahre, ängstlich, misstrauisch, lieb/naiv

INI 8+w6 AT 8 PA 7 w6+1 **Dolch** ____ w6+8 00000 00000 00000 00000
MR 5 RS 0 LE 26 Wundschwelle 5 00000 0

Weibelin Igrana Tainar, 1,92 Schritt, 35 Jahre, selbstbewusst, rücksichtslos, egoistisch

INI 10+w6 AT 14 PA 10 w6+4 **Schwert** ____ w6+10 00000 00000 00000 00000
MR 5 RS 3 LE 34 Wundschwelle 7 00000 00000 00000

7 Wachen, 1,92 Schritt, 35 Jahre, selbstbewusst, rücksichtslos, egoistisch

INI 8+w6 AT 10 PA 8 w6+4 **Schwert** ____ w6+8 00000 00000 00000 00000
MR 3 RS 2 LE 25 Wundschwelle 6 00000

Dorfbewohner

INI 9+w6 AT 9 PA 7 w6 **Messer** ____ w6+8 00000 00000 00000 00000
MR 3 RS 1 LE 24 Wundschwelle 6 0000

Bladued

INI 11+w6 AT 12 PA 10 w6+1 **Jagdmesser** ____ w6+11 00000 00000 00000 00000
MR 5 RS 2 LE 30 Wundschwelle 6 00000 00000

Finnla

INI 10+w6 AT 11 PA 10 w6+1 **Jagdmesser** ____ w6+10 00000 00000 00000 00000
MR 5 RS 2 LE 29 Wundschwelle 6 00000 00000

3 Orks, Archo, Grunck, Zodac

____ w6+8 00000 00000 00000 00000 000
INI 8+w6 AT 11 PA 8 w6+3 **Säbel** ____ w6+8 00000 00000 00000 00000 000
MR 3 RS 2 LE 23 Wundschwelle 9 ____ w6+8 00000 00000 00000 00000 000

Vogt Kalman von Nilsitz

Kinder, 1,31 Schritt, 8 Jahre

Torwin pummelig, fremdelt

Dinah rothaarig, ängstlich beobachtend, hat Stein

Arinya betäubt, Kopfschmerzen

Comwyn dünnes weißes Haar, schwächlich, versteckt Gesicht

Mara kl. Schwester, unbefangen, Spuren

Olric fröhlich, kräftig

Tjimo stottert, Brinwens kleiner Bruder

MU 12 KL 9 IN 10 CH 10 GE 11 FF 9 KK6 KO 9 LE 21 MR 1