

# Garriks Elite

Schatten-NSCs auf Symburn IV

Briefing der Festrollen

Westphal, Thomas  
Tharon@mysticforest.de  
0179 / 111 2508

Version 1.0  
vom 8. Oktober 2002.

# 1 Allgemeines

Dieses Dokument ist nur für die Festrollen-NSCs von Symburn IV gedacht, die Schatten spielen. Es enthält viel Informationen zum Hintergrund, die vor allem vor und während des Cons nicht nach draußen dringen sollten. Das Dokument ist ähnlich aufgebaut, wie der PlayersGuide zu Alaron, den Ihr zuerst lesen solltet.

Schwarze Textpassagen dürft Ihr jedem erzählen, der sich ein wenig anstrengt sie zu erfahren. Generell seid Ihr mehr daran interessiert Informationen zu erhalten, als sie herauszurücken.

Mit **blauen** Informationen geht Ihr bitte sehr, sehr sparsam um. Erstens weiß nicht jeder von Euch alles davon und zweitens soll es eine Leistung sein, sich ein genaues Bild über *mehrere* Cons zu erspielen.

**Grün** gekennzeichnete Abschnitte würdet Ihr nur unter Folter oder starker Magie verraten und auch dann nur was unbedingt notwendig ist. Damit meine ich vor allem Wahrheitszauber, die ein oder zwei Magiepunkte kosten, es gehört zu Eurem Wesen solches Wissen geheimzuhalten. Ohne Ritual geht da gar nix oder nur sehr wenig. Dieses Wissen besprecht Ihr bitte ohne zwingenden Grund noch nicht einmal untereinander und wenn es doch sein muß in Andeutungen und Rätseln.

**Rote** Passagen sind rein Outtime, sie dienen nur Eurem besseren Verständnis. Diese Informationen sind **nicht** dazu gedacht weitergegeben zu werden.

Auf dem Con ist Euer SL-Ansprechpartner Marc Feddersen, der auch den Baron Garrik von Hohenstein spielt oder Thomas Westphal, der irgendwo als Outtime-SL herumgeistert.

Bei Fragen, Unklarheiten oder Anregungen vor dem Con wendet Ihr Euch bitte an mich:

Thomas Westphal  
Tharon@mysticforest.de  
0179 / 111 2508

## 2 Hintergrund

Zum besseren Verständnis des Cons hier noch einmal kurz worum es auf *Symburn IV - Rückkehr nach Invyra* geht (was Ihr für einzelne Rollen zusätzlich wissen müsst sagen Euch die NSC-Koordinatoren auf dem Con).

Der ehemalige Baron der Provinz Alaron, Luthor de Invyra (*Henseke, Nick*), schon zu Lebzeiten grausam und unbarmherzig, ist als Vampir zurückgekehrt. Einst war er ein mächtiger Nekromant, nun ist er eine untote Kreatur mit noch mehr Macht.

Luthor ist kein gewöhnlicher Vampir, sondern hat die meisten Schwächen eines Vampirs schon hinter sich gelassen. Sein Herz schlägt nicht mehr in seiner Brust, sondern liegt gut verwahrt an einem geheimen Ort. Um ihn zu zerstören muß man erst einmal sein Herz finden und vernichten.

Da es in Alaron nur eine Handvoll Leute gibt, die sich Luthor direkt in den Weg stellen würden und die meisten von ihnen verrückt sind, mußte sich Garrik etwas einfallen lassen.

Luthor und seine Vampire sind seit Jahrhunderten das Schreckgespenst der Einheimischen (*Wenn Du nicht brav bist Klein-Klaus, dann holt Dich heute Nacht Luthor.*) und alle Bemühungen die Furcht zu zerstreuen oder in Haß umzuwandeln waren erfolglos.

Garrik nutzte einen Streit mit den Kerfrekern (*Symburn II*) und verlieh einem der Krefreker ein Lehen in Alaron. In Mitten der Ländereien von Schenkenhain (nicht zu verwechseln mit Neu-Schenkenhain oder der Kneipe Schenkenheim) liegt unglücklicherweise Invyra und damit Luthors Wohnsitz.

Mit Hilfe der Kerfreker und Söldlingen hofft Garrik die Vampire vertreiben zu können. *Wie man die Kerfreker wieder vertreibt? Das wird ja wohl nicht wirklich ein Problem sein...*

Zu Lebzeiten musste Luthor de Invyra aus der Feste Invyra fliehen, als die anderen Barone Symburns die Burg stürmten und niederbrannten. Er und seine zweite Frau Sybill entkamen. Auf seiner Flucht wurde er zum Vampir. Lange, lange Zeit später kehrte er zurück.

Zu diesem Zeitpunkt machte er sich die Familie Deryn, die der Familie Invyra ohnehin nie sehr gewogen war, zum Erzfeind, denn Luthor vergriff sich an der jüngsten Tochter des Larantalas Deryn von Eloyn, die aber gerade noch gerettet werden konnte. Auch ihren Bruder, Lion, hätte er fast in seine Gewalt bekommen, aber auch dieser konnte befreit werden (*Symburn I*).

Seit Garrik die Geschicke Alarons leitet, gelang es ihm die Wälder ein wenig von den Untoten zu befreien. Kluges Paktieren mit verschiedenen Verbündeten und ständige Patrollien machten dies möglich. Darunter auch die berühmte Südpatrollie... Zu vertreiben waren die Untoten aber dadurch nicht.

Im Laufe der nächsten Jahre baute Luthor mittels Magie seine Burg wieder auf, machte aus den Ruinen wieder die stolze Feste, die sie einst war (das weiß aber noch niemand, alle erwarten noch die Ruine von Symburn I vorzufinden, zeigt also bei der Ankunft entsprechendes Erstaunen und vor allem auch Grauen darüber, daß Ihr vor einer intakten Burg steht).

Doch die Barone Symburns, nicht zuletzt der neue Baron von Alaron, Garrik von Hohenstein (*Feddersen, Marc*) und der Sprecher des *Hohen Rates der 10* (des Drachenrates) Lion Deryn von Eloyn (*Bichler, Achim*) beschlossen ihm nun endgültig das Handwerk zu legen.

Die Kämpfe um Invyra beginnen. Überall kämpfen Garriks Truppen und so manches Söldnerbanner gegen die untoten Horden Luthors. Eine kleine Gruppe von Helden, geführt durch Garrik und Lion wagt nun den Vorstoß in die Burg um Luthor zu vernichten und dem bösen Spiel ein Ende zu machen. Garrik versprach gute Bezahlung und dem, der sich besonders hervortut, sogar Land und Titel in Alaron.

Unter den Helden sind auch die Träger zweier Artefakte, die von drei Brüdern geschaffen wurden um Luthor zu vernichten. Das *Amulett des Friedens* befindet sich in der Hand des Söldners Kash, eines Mitgliedes der Roten Krallen. Edmund McBoarstone, der Sohn des Sir Angus McBoarstone aus Kerfrek, besitzt *Rosendorn*, das Holzsword. Wenn Ihr über Edmund redet, sprecht von ihm als Maulwurf (*er hat ein ganzes Congelände umgegraben um an das Schwert zu kommen*). Ein drittes Artefakt, dass bei der Vernichtung Luthors hätte helfen können wurde von Dunklen zerstört (*Kneipe I*).

Es ist Euch allen klar, daß die Allianz mit den Kerfrekern halten wird, bis Luthor besiegt oder sicher besiegt ist. Danach ist doppelte Vorsicht angebracht. Es ist nie klar, was diese Trunkenbolde aus Kerfrek als nächstes vorhaben. Da Garrik in ihnen aber mächtige Verbündete im Kampf gegen größere Armeen sieht, muß der erste Verrat von ihnen ausgehen. Ihr wollt nur sichergehen, daß sie dabei verlieren, nicht Alaron.

Die Kerfreker spielen im Hintergrund der Schatten eine wichtige Rolle. Nicht nur, daß Tharon sie nicht mag, da er von Angus zu einem Duell gezwungen wurde (für dieses mußte er quer durch Trawonien reisen und hat es mit einigen Wunden überlebt). Sie haben sich auch einige Spione eingefangen und sogar Sprich- und Schimpfwörter geprägt. *Du kannst noch nicht mal einem Kerfreker was klauen!* Ist eine typische Beleidigung. Schatten, die für Einsätze im Ausland vorbereitet werden sollen, werden erst einmal nach Kerfrek geschickt, zum üben...

### 3 Rolle

Ihr seid Alaroner Schatten, eine Mischung aus Armee und Geheimdienst des Landes Alaron. Die Schatten gibt es nicht, zumindestens nach draußen hin. Ihr redet am besten das ganze Con nicht darüber, die Gefahr belauscht zu werden ist viel zu groß.

Der einzige Ort, an dem frei gesprochen wird ist in Waldenburg und dort auch nur in der Zentrale, wo sich nur Schatten aufhalten. Befehligt wird diese Zentrale von Tharon von Waldenburg, der rechten Hand Garriks und sie liegt in der Nähe der großen Bibliothek und des Palastes im Zentrum von Waldenburg.

Tharon ist Euer direkter Chef und für seine schlechte Laune und seine hinterhältige Art bekannt. Er ist der erste Ritter Alarons (was auch immer dieser Titel bedeuten mag) und Schatzmeister des Barons.

Baron Garrik von Hohenstein ist der Herrscher Alarons. Ihm gilt Eure Loyalität genauso wie Tharon. Mit Garrik habt Ihr für gewöhnlich wenig zu tun, da er zu sehr im Rampenlicht steht um sich viel mit den Schatten abzugeben. Er kümmert sich mehr um das politische Intrigengeschinnst Alarons.

Adelstitel und Macht sind in Alaron selten Dinge die vererbt werden. Garrik ist Baron und führt die politischen Geschicke, weil er der größte Verbrecher von allen ist. Tharon führt die Schatten, weil er der verschlagenste ist. Wenn sich innerhalb Eurer Truppe jemand als absolut unfähig erweist, wird er zurückgestuft, von jetzt auf gleich.

Die Kommandostrukturen in Alaron sind sehr flach. Auf dem Con wird es nur vier Schatten geben, die über Euch stehen. Garrik, Tharon, Simona und Euer Hauptmann (*Brenner, Bastian*). Diskussionen darüber wer jetzt das sagen hat sollten vermieden werden, wechselt Euch mit dem Anführen ab, wenn etwas getan werden muß wird es getan. Im Zweifelsfall immer einen Euerer Chefs fragen.

Loyalität und Ehre ist in Alaron etwas anders aufzufassen, als in den meisten mittelländischen Ländern. Niemand würde sich vor Garrik hinknien oder erwarten, daß er Tharon nicht direkt ansprechen darf.

Garrik und Tharon spricht Ihr mit Baron oder Sir an, oder auch mit Garrik und Tharon, das könnt Ihr ruhig durchwürfeln. Formulierungen wie *Eure Lordschaft, Sire* oder ähnliches sind Euch fremd. Ihr seht auch keinen Grund Baron Hohenstein zu sagen, wenn doch nur ein Baron anwesend ist. Bei ausländischen Würdenträgern verfährt Ihr ähnlich, laßt sie (unterschwellig) ruhig spühren, daß Ihr sie nicht ernst nehmt.

Wenn Euch jemand darauf anspricht, dann seid Ihr sogar stolz darauf und erklärt ihm, daß Ihr keine kriechenden Händler aus Demerge seid. Aber Ihr

laßt Euch wegen sowas auf keinen Streit ein, wenn er unbedingt will, dann heißt er halt seine überaus durchlauchtigste Hoheit aus dem fernen irgendwas. Spöttischer Unterton eingeschloßen.

Die Macht, die Garrik, Tharon und andere hochrangige Alaroner umgibt zeigt sich in anderen Dingen, wie zum Beispiel Gehorsam. Der Gehorsam ist zwar nicht widerspruchslös, aber doch sehr strikt, denn meistens ist der Gegener nicht so schlimm wie der Vorgesetzte.

Was die Ehre angeht schließt eine Tätigkeit als Schatten auch sehr unangenehme Dinge ein (etwa ein Jahr als Knecht zu dienen um einer bestimmten Person näher zu kommen), ist also recht biegsam.

Garrik weiß, daß die Mission nach Invyra mehr als gefährlich ist, deshalb nimmt er die besten seiner Leute mit, die Elite der Schatten. Leider gibt es da ein kleines Problem. Die Leute in Alaron sind sehr abergläubisch und haben wahnsinnige Angst vor Vampiren und anderen Untoten.

Ihr gehört zu den wenigen guten Schatten, die nicht in Alaron geboren sind oder die ihre Angst vor den Untoten niederringen können. Es ist sehr ungewöhnlich, daß Garrik so viele Leibwächter mitnimmt, normalerweise erlaubt er nicht mehr als zwei oder drei um sich herum.

Ihr habt vor Eurer Mission ein umfangreiches Briefing von Tharon erhalten, dabei wurden vor allem folgende Punkte besprochen:

- Ihr sollt vor allen Dingen Garrik bewachen. Er hat sehr viele Feinde und neigt zu absoluten Selbstmordaktionen. Egal was er macht Ihr werdet in seiner Nähe bleiben. In seinem Rücken muß sich immer mindestens ein Schatten aufhalten, niemand anderes darf sich dort befinden. Was Garrik sieht, darauf kann er selbst aufpassen.  
Ihr müßt auf alles achten, Diebe, Meuchler, Gift, Magie und Überfälle. Am besten schafft Ihr immer ein Umfeld, wo Ihr die Gegner solange aufhalten könnt, bis Garrik in Sicherheit ist.
- Besonders Kerfrek ist ein Kandidat für einen Angriff auf Garrik. Laßt Euch ruhig mit ihnen ein und freundet Euch mit ihnen an. Je mehr Ihr über sie wisst, desto besser könnt Ihr einschätzen, ob Gefahr droht. Achtung, die saufen Euch wahrscheinlich unter den Tisch, also sparsam trinken (auch Giftattacken möglich).  
Ihr wisst, daß die Kerfreker irgendetwas planen. Tharon war zwei Wochen vor Eurem Aufbruch sehr guter Laune und hat die Schlachtpläne umgestellt, Ihr wisst aber nicht warum.
- **Baron Malvenaris Silberstern wird auf dem Con anwesend sein. Marc (also Garrik) wird Euch sagen, daß Ihr ihn nicht einfach umschneiden sollt, sondern, daß er etwas besonderes mit ihm vorhat.**

Auf Malvenaris ist ein Kopfgeld von 3 Gold ausgesetzt (reicht um in Waldenburg drei oder vier Jahre sehr gut zu leben, zusammen mit dem Hinweis, daß er extrem gefährlich ist und nur in einer gut geplanten Aktion, die keine Risiken beinhaltet aus dem Weg zu schaffen ist. Es ist **kein Ein-Mann-Job!**, besser sind vier Mann.

- Frau Wirtin wird anwesend sein. Sie ist Euch allen bekannt, da sie eine der hochrangigen Schatten ist. Die von ihr geführten Kneipen waren bis jetzt immer ein Umschlagplatz für Informationen, Personen und Wahren.  
Seit drei Monaten allerdings darf sie niemand von Euch mit irgendetwas das mit Schatten zu tun hat in Verbindung bringen! Sie hat eine Stelle als Haushofmeisterin eines hochrangigen Kerfrekers angenommen. Nichts darf ihre Stellung dort gefährden.  
Einer von Euch wird so tun, als kenne er sie aus ihrer Kneipe Schenkenheim näher, wo er als Söldner öfter vorbeikam. Er wird sich mit ihr normal und interessiert darüber unterhalten, was sie denn jetzt so macht und warum sie nicht mehr in dieser Kneipe arbeitet. Das soll stattfinden, wenn es mindestens zwei hochrangige Kerfreker hören. Es soll sich ein wenig so anhören, als wolle er mit ihr anbandeln.
- Der Großteil der Alaroner und zahlreiche Verbündete führen eine groß angelegte Offensive gegen die Truppen und Stellungen von Luthor um dem Komandounternehmen die Möglichkeit zu geben bis zur Burg vorzudringen. Dies soll auch viel von Luthors Aufmerksamkeit binden.  
Ihr wisst, daß eine große Truppe sich weiter im Süden im Wald eingräbt und Hinterhalte legt. Euch ist nicht genau klar warum, eventuell glaubt Tharon an eine Flucht Luthors nach Xanadien.
- Die Elfen werden nicht gereizt oder verärgert! Garrik ist froh, daß sie endlich wieder mit ihm reden. Tharon war in diesem Punkt sehr ausführlich was er mit Leuten macht, die dieser Anweisung zu wieder handeln. Es reizt Euch trotzdem...
- Den Rosenmönchen darf man vertrauen.  
Die Rosenmönche möchten von Garrik die Anerkennung als Staatsreligion und ein unabhängiges Lehen um den Rosensee. Wenn sich irgendein Grund ergibt, warum man ihnen nicht mehr trauen kann, dann ist das **sofort** an Garrik und Tharon weiterzuleiten!
- Wenn es dieser verblödete Haufen Ausländer nicht schafft Luthor zu töten, dann ist es an Euch! Es ist übrigens egal wie viele von den Söldlingen draufgehen, benutzt sie ruhig als Kanonenfutter.

- Jeder von Euch muß sich eine Deckidentität besorgen und einen Grund haben in Garriks Diensten zu stehen. Einige von Euch werden auch als Söldner aus anderen Ländern ausgehen und nach außen hin von Garrik wenig begeistert sein. Diese Personen sollten die jeweilige Sprache perfekt beherrschen. Garrik wird Euch sogar einigen Umgehorsam und Unachtsamkeiten durchgehen lassen.  
Ideal wäre es, wenn Ihr durch so eine Identität Zugang zu Garriks Feinden erhalten könntet. Aber Vorsicht! Nicht alle Kerfreker sind so dumm wie sie tun. Wenn Ihr es übertreibt, fällt Ihr auf.
- Tharon weiß, daß Mercutio (*Hanemann, Joachim*) zaubern kann. Er ist sich dieser Gefahr bewußt, aber dummerweise ist Mercutio der **einzige**, der sich in der Bibliothek wirklich auskennt! Deshalb paßt auf ihn auf! und vor allem auch auf die Schriften.  
Ach ja, wenn sich die Möglichkeit bietet weitere Schriften zu beschaffen, dann nutzt sie! Wissen ist Macht.

Noch ein paar Worte zu Euren Charakteren. Prinzipiell steht es Euch frei, ob Ihr einen freundlichen, verschlagenen, offenen oder brutalen Charakter spielen wollt. Allerdings gibt es in Alaron einen Durchschnittstypen. Seht es als Vorschlag. Dieser ist:

- Neutral: Gut und Böse wird ersetzt durch für oder gegen Alaron.
- Paranoid: Stellt Euch vor Ihr lebt in einer Welt voller Diebe und Halsabschneider. Jede dunkle Ecke kann der Tod sein.
- Ein sehr zynischer Humor.
- Nicht wirklich blutrünstig.
- Geldgierig wie ein Drache mit dem Rechtsempfinden eines Kenders.
- Ihr liebt Alaron und seine Wälder.

Einige von Euren Rollen sind etwas besonderes, Ihr werdet von uns noch extra gebrieft. Bitte setzt Euch alle bald möglichst mit uns in Verbindung, damit wir den anderen schon mal Eure Namen und Eure Rolle zukommen lassen können. Es wäre schön, wenn Ihr gleich als Gruppe losspielen könntet. Wenn Ihr fragen habt oder irgendetwas unklar ist, kontaktiert mich bitte, entweder per Email [Tharon@mysticforest.de](mailto:Tharon@mysticforest.de) oder per Handy 0179 / 111 2508.



## 4 Aufgabe

Bitte denkt daran, für ein Con seid Ihr, die Festrollen-NSCs, mit das wichtigste. Ihr könnt mit stimmigen Spiel und konsequentem Intime dafür sorgen, daß auch weniger gute Spieler mitgerissen werden. Da die Schatten seit Symburn II auch von vielen Spielern bespielt werden, ist Euch mit dieser Rolle besonders viel Verantwortung auferlegt. ;-)

Eure Hauptaufgabe auf diesem Con ist es ein stimmiges Alaronspiel zu zeigen und unseren NSC Garrik am Leben zu halten (ist jetzt das siebte Con dieses Charakters). Das wird aufgrund der vielen Feinde, die er inzwischen hat alles andere als einfach werden.

Deshalb Augen auf und niemanden zu sehr vertrauen. Achtet zum Beispiel darauf, daß nicht auf einmal mehr Vertreter einer Gruppe anwesend sind als normal oder sie betont unauffällig sind. Informationen bekommt man nur, wenn man sich unter das Volk mischt und das solltet Ihr tun, wenn es möglich ist ohne Garrik zu gefährden.

Paßt bitte auch auf die Schriften auf, die wir für dieses Con bereitstellen. Die über hundert Schriften, die wir mitnehmen werden machen mehr als nur ein wenig Arbeit. Wir spielen gerne Gegenstände an Spieler aus, aber unsere gesamte Bibliothek gehört nicht dazu! Bei der Gelegenheit könnt Ihr auch den Bibliothekar am Leben halten.

Wir werden uns bemühen Euch vor Time-In oder im Laufenden Spiel ein wenig Personenschutz zu vermitteln. Hängt leider davon ab, wie gut wir in der Zeit liegen und ob wir da einen Fachmann finden werden, der sich damit auskennt.

Da Ihr alles Schatten seid, werdet Ihr für einigen Wirbel sorgen. Ein wenig dieben ist immer drinnen, nur solltet Ihr Euch dieses Mal bei Waffen und Rüstungen zurückhalten, denn die Truppe soll ja kampffähig bleiben. Schriften dagegen werden belohnt. **Gediebte Gegenstände sind *sofort* bei der SL abzugeben!**

Eventuell werdet Ihr auch als letztes Steuerelement eingesetzt, wenn die Spieler zu stark dezimiert werden. Dann werdet ihr mithelfen Luthor zu töten und andere Gegner zu vertreiben oder zu erschlagen.

Es herrscht das Kriegsrecht, daß heißt keine Duelle, keine Raufereien. Garriks Wort ist Gesetz und niemand möchte allein nach Waldenburg zurückreisen müssen.

Allerdings, Kerfreker darf man ruhig ein wenig quälen und reizen. Natürlich gilt das für den Typ Spieler. Also alles was großmäulig und aggressiv auftritt wird gerne verarscht.

Bitte bemüht Euch um stimmiges Spiel und saubere, faire Kämpfe.

## 5 Charaktererschaffung

Bei der Erschaffung Eures Charakters wollen wir Euch weitgehend freie Hand lassen, nur einige Punkte müßt Ihr bitte übernehmen, damit es ins Gesamtbild paßt:

- **Absolut** loyal gegenüber Garrik und Tharon.
- Ihr lebt seit vielen Jahren in Alaron.
- Eure Angst vor Untoten hält sich in Grenzen, da Ihr bereits gegen sie gekämpft habt oder einen besonderen Haß gegen sie hegt.
- Ihr habt einen normalen Beruf wie Heilkundiger, Leibwächter oder Söldner und einen *ehrbaren* Beruf wie Spion, Meuchler, Giftmischer oder Dieb.
- Ein wenig von einem Dieb steckt in jedem von Euch.

Die Charaktere erstellt Ihr nach That's Live 9. Auflage. Wenn es dabei Probleme geben sollte meldet Euch bitte. Es stehen Euch 80 bis 100 Punkte zur Verfügung. Einige von Euch haben besondere Rollen (Bibliothekar, Alchemist und Hauptmann), Ihr sprecht Eure Rolle bitte direkt mit Danny (siehe unten) ab. Bitte achtet darauf ein wenig die Schattentalente zu bevorzugen:

- Bewusstlosschlagen und Meucheln
- Giftkunde und Trankkunde
- Sprachen und Legenden/Geschichten
- Fallen stellen/entschärfen und Fesseln/Entfesseln
- Lesen/Schreiben und Karten zeichnen.
- Wenn möglich wählt Mißtrauen gegen Magie, genauere Erklärung im PlayersGuide zu Alaron.

Bitte schickt uns Eure Charaktere so schnell wie möglich. Wir möchten Euch, wenn es geht noch vor dem Con, einen Kurzen Überblick geben, wer was spielt und was Ihr von ihm haltet. Das geht aber nur, wenn wir Eure Charaktere haben. Bei Fragen sprecht mit Thomas Westphal, den Charakter schickt Ihr bitte an [orga@mysticforest.de](mailto:orga@mysticforest.de) oder per Post an Danny (Schmatz, Daniela; Isarstraße 67; 93057 Regensburg; 0171/212 6589).

## 6 Ausrüstung

Auch wenn es jeder weiß, im Oktober kann es verdammt kalt werden, vor allem nachts. Auch wenn wir auf gutes Wetter hoffen (T’Nuudh ritualisiert schon seit einigen Wochen), kann es die ganze Zeit über schiffen. Also packt bitte ausreichend warmes Zeug ein und auch genug zum wechseln.

Ihr werdet mit den Spielern zusammen durch den Wald anreisen, schon deshalb bitte warme Sachen mitnehmen und einen Teil Eurer IT-Gegenstände so verstauen, daß Ihr sie auf der Anreise dabei haben könnt. Im Gegensatz zu den SCs könnt Ihr Eure Zimmer bereits vor Time-In beziehen. Weitere IT-Gegenstände können durchaus in den Zimmern gelassen werden, denn Euer Versorgungstroß kommt ja nach.

Die Kleidung eines Alaroners reicht von bäuerlich-ärmlich bis protzig-dekadent, sollte aber kein fremdes Wappen tragen und möglichst praktisch sein... Wir wären Euch sehr dankbar, wenn Ihr Euch Rüstungen, Waffen und Ausrüstung (Fläschchen für den Giftmischer, Schreibzeug für den Gelehrten, der Hammer für den Schmied, ...) mitbringen würdet, da diese Dinge im Fundus nicht in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen.

Ansonsten dürft Ihr alles mitnehmen, von dem ihr denkt, daß es zu Eurer Rolle paßt. Dabei denkt bitte an folgendes:

- Dies ist eine Kommandooperation. Schnell rein, harter Kampf und schnell wieder raus. Also nehmt nicht zu vieles und sperriges mit (Ausnahmen sind zum Beispiel der Bibliothekar und die Alchemistin). Achtet auf gute Bewaffnung und Rüstung, Ihr wollt überleben.
- Ihr seid Schatten, also nehmt ruhig an Meucheldolchen, Armbrüsten und Giftphiolen mit, was Ihr braucht. Ein Schatten, der etwas auf sich hält hat mindestens zwei Dolche an seinem Körper versteckt. Ihr seid zwar nicht arm, aber Geld für golddurchwirkte Stoffe, ausgefallenen teuren Schmuck und Edelstein besetzte Schwerter habt Ihr nicht. Ein einzelnes solches Stück dagegen ist sehr stimmig, wenn Ihr eine Geschichte dazu habt, wem Ihr es geklaut habt (und vor allem wie).
- Nehmt bitte ein Trinkhorn, einen Holzbecher oder etwas ähnliches für die Taverne mit. Sollte mindestens einen halben Liter fassen, da in der Taverne aus Flaschen ausgeschenkt wird.
- Ein Schriftstück mit einem Testament und einem Brief an Hinterbliebene wäre nett. Wer sich hier Mühe gibt bekommt eine hübsche Beerdigung im Warmen. ;-)
- Keiner von Euch hat viel Geld dabei. Euch widerstrebt der Gedanke, daß es nach Eurem Tod in die falschen Hände geraten könnte.

## 7 Unterbringung

Untergebracht seid Ihr mit den anderen Festrollen-NSCs und der SL in der Vorburg, dem Seminargebäude. Obwohl wir uns in einer Jugendherberge befinden werden erwarten Euch Zimmer mit Hotelstandart (maximal vier Betten je Zimmer, eigene Nasszelle, gute Betten). Bettbezüge bitte mitbringen, nur ein Schlafsack reicht nicht, wer im Schlafsack schlafen will muß zumindest ein Laken über das Bett legen.

Symburn IV ist ein Vollverpflegercon, Ihr als Festrollen-NSCs werdet mit den SCs essen. Damit das alles reibungsfrei klappt bitten wir Euch gut auf die Anweisungen Eurer IT-SL (*Feddersen, Marc*) zu hören. Bitte ein IT-taugliches Trinkgefäß mit mindestens 0,5 l Inhalt mitnehmen. Die Getränke sind im Conpreis nicht inbegriffen, wer will kann sich seine Getränke natürlich auch selbst mitbringen.

In der Vorburg sind Rüstungen und Schminke nicht gerne gesehen. Bitte achtet hier besonders auf die Einrichtung. Der Schlaftrakt ist OT, IT wird er durch einen entsprechenden Zauber des Sir Lion so abgeschirmt, daß nur die Synoria-Hochelfen, die Truppe von Garrik und die allseits beliebten Rosenmönche ihn betreten können. Diese Maßnahme ist leider nötig um Kampfhandlungen aus der Vorburg herauszuhalten, bitte habt Verständnis dafür. Ihr solltet darauf achten damit entsprechend umzugehen, also in den outtime Bereich nur zum Schlafen zu gehen, oder wenn sich Garrik dorthin zurückzieht.

Kleine Snacks für zwischendruck (Wache schieben) solltet Ihr selbst mitnehmen. Falls noch irgendetwas unklar sein sollte einfach fragen.