

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Das Panhumoricum

Autor: Dominic Hladek, ladidadi@onlinehome.de

Stufe: Einsteiger bis erfahren. Ort/Zeit: Punin, in einem beliebigen Sommer

Dieses Abenteuer erreichte Platz 2

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2006 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

DAS PAPHUMORICUM

Ein Gruppenabenteuer für 2-6 Helden niedriger bis mittlerer Erfahrungsstufen



Dominic Hladek

Steigstr. 3

88709 Meersburg

Ladidadi@onlinehome.de

Mit Illustrationen von

Stefanie Rebhan

INHALTSVERZEICHNIS

Abenteuerhintergrund	1
Einleitung	1
Das Abenteuer	2
Ankunft in Punin	3
Eine Trauergestalt I	3
Eine Trauergestalt II	4
Folletto, der Kobold	6
Jäger des verlorenen Scherzes	8
Die Heptahumorarchen	8
Juano Clisa, Geweihter des Boron	11
Khunchomer Antiquitäten- und Artefakte von Raschid al Rashid	14
„Der Mime,,	18
Maestro Regentau, Intendant der Yaquirbühne	21
Servando Ragazza, Eleve der Magie	26
Bettler Cirano „Der Vinsalter“	31
Leirix von Punin, Ritter von Unsinn und Schwachfug	34
Ein Beispielverlauf	36
Begegnungen in Punin	37
Finale: Die Rückkehr der guten Laune	38
Ende	39
Ausklang	39
Das Ende des (AP)enteuers	39

ABENTEUERHINTERGRUND

Das Abenteuer im Überblick

Spieler: 1 Spielleiter und 2 bis 6 Spieler

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

Erfahrung (Helden): niedrig bis mittel

Anforderungen (Spieler und Helden): Humor, Interaktion, Detektivischer Spürsinn

Ort und Zeit: Punin zu einem beliebigen Zeitpunkt während der warmen Monate

EINLEITUNG

Gnädige Dunkelheit verhüllt die Gestalt in der Mitte der kleinen Erdhöhle. Nur ein wenig Mondlicht scheint durch das Fenster und gibt Konturen preis, die besser im Verborgenen hätten bleiben sollen. Ein verkrümmter Körper und ein Kopf, gekrönt von einem Gebilde, dessen Winkel mehr als 360 Grad zu haben scheinen.

Ein stetig anschwellendes Knistern wie von enormer astraler Macht ist zu hören. Die Energien sind förmlich spürbar und würden bei einem Besucher dieses bizarren Schauspiels die Körperhärchen aufstellen. Erste Entladungen magischer Kraft sind nun sichtbar. Ein blauer Blitz erhellt die Gestalt für Sekundenbruchteile, kurz darauf ein zweiter, doch immer noch zu kurz, um mehr als einen flüchtigen Eindruck der verzerrten Mimik der Gestalt zu erhalten. Plötzlich erscheint ein kleines Flämmchen mit einem böartigen Gesicht wie aus dem Nichts: ein Mindergeist, geformt durch pure, ungebändigte Zauberkraft. Weitere Geister erscheinen und huschen nun durch den Raum, lachen dabei hässlich wie kleine böartige Dämonen und verschwinden so schnell wie sie gekommen sind auch wieder im Nichts. Immer mehr Blitze zucken über die Gestalt in der Mitte und geben einen immer präziseren Eindruck ihrer Form.

Ein weiteres Geräusch mischt sich unter die Schreie der Geistererscheinungen, die im ganzen Raum ein niederhöllisches Tohuwabohu (wie die Waldmenschen es nennen würden) veranstalten. Auch dieses Geräusch wird lauter und höher. Ein Kichern zunächst, bald anschwellend zu einem lauten, anhaltenden Lachen. Es dringt aus einer Ecke der Höhle hervor. Eine bisher nicht wahrgenommene, kleine, verschrumpelte Gestalt, ihr Haupt nicht mehr als einen Schritt über dem Boden, tritt aus dem schützenden Dunkel der Ecke heraus. Das Mondlicht erhellt die verzerrte Fratze des Wesens. Die Mundwinkel sind steil nach oben gezogen, die Wangen aufgeplustert. Die Gestalt hebt eine Hand und deutet lachend auf das unförmige Etwas auf dem Kopf dieser seltsamen, immer noch in der Mitte des Raums stehenden Person.

Plötzlich: „Was bei allen...?!“ entfährt es dieser Person, verduzt auf ihren eigenen Kopf schielend. „Heiß, heißheißheißheiß!“ Mit einem beherzten Griff krallt sie das seltsame Ding auf ihrem Kopf fest und reißt es sich herunter: Eine Krone! Der darin festsitzende und die Kopfbedeckung erhitzende Feuergeist gibt Laute von sich, die sich mit dem Lachen des nun vollständig aus der Ecke getretenen Kobolds zu einer Kakophonie des Gelächters vermischen. Der Schein der glühenden Krone erhellt den Raum nun genug, um keinen Zweifel mehr über die Beschaffenheit des grotesken Wesens in der Mitte zu lassen. Bei allen Niederhöhlen! Ein Schelm!

Der Kobold kringelt sich vor Lachen. „Dein Kopf ist einfach zu unförmig für die Krone! Aber so ist es noch viel lustiger!“ Wieder bricht der Kobold in schallendes Gelächter aus und kann nur unter Mühe weiter sprechen, immer wieder unterbrochenen von Lachanfällen. „Du... hättest Dein... Dein Gesicht sehen sollen! Komm... Lach einfach... Lach einfach mit!“

Der Schelm blickt kurz nachdenklich, zuckt dann mit den Achseln und beginnt ein Lächeln anzudeuten, das sofort wieder erschlafft. In seinem Kopf scheint etwas zu arbeiten, sein Gesicht zeigt den entsetzten Ausdruck eines Menschen, der eine grauenhafte Wahrheit zu verstehen beginnt. Er greift sich an den Mund, seine Augen stehen weit offen. „Neiiiiiiiiin!“

DAS ABENTEUER

Den Schelm Leirix beschäftigt ein unglaublich ernsthaftes Problem: Vor etwa einer Woche besuchte Leirix seinen alten Freund Folletto, einen Kobold, der in einem Wäldchen nahe Punin lebt. Der Besuch war eigentlich nur zum Spaß gedacht. Man zauberte ein wenig miteinander, zeigte sich die neuesten scherzhaften Zaubertricks, erzählte sich lustige Geschichten, Anekdoten und Witze und stachelte sich gegenseitig zu immer derberen Späßen an.

Dann kam der Moment, der Leirix veränderte: Gerade hatte man sich über einen Scherz von Leirix fast überschlagen vor Lachen, da holte Folletto etwas hervor, das angeblich noch lustiger sei als das eben. In Händen hielt er eine völlig windschiefe Krone aus Metallsplintern, die Folletto das „Panhumoricum“ nannte. Er sagte, es sei ein koboldisches Artefakt, das seinen Träger mit einem Witz erfülle, der keines gleichen kennt. Leirix habe die Ehre sie ausprobieren.

Im Vertrauen auf den Kobold und im Lachfieber setzte sich Leirix die Krone auf. Während sich Folletto weiter kugelte vor Lachen, begann sich die Magie der Krone zu entfalten. Mindergeister erschienen, schwirrten durch die Höhle, Leirix fühlte die Magie, die ihn durchströmte und ihm wurde langsam etwas mulmig bei der Sache. Als Leirix sie deshalb und weil ein Mindergeist sie erhitzt hatte, endlich abnahm und auf den Boden warf, zersplitterte die Krone und der Spuk hatte ein Ende. Der Kobold fand das ganze sehr lustig, Leirix jedoch merkte in diesem Moment, dass er seinen Humor verloren hatte. Weg. Finito (wie man in Almada sagt). Nichts mehr davon übrig.

Seitdem sitzt der Schelm hier und dort und trauert. Der Kobold hat sich nicht gerade als hilfreich erwiesen und findet das ganze wahrscheinlich sehr lustig – worüber Leirix sich auch nicht beklagt; Kobolde sind so. Man würde schließlich auch kein Erdbeben dafür anklagen, dass es eines ist.

Die Helden werden in Punin auf Leirix treffen. Da ein Schelm ohne seinen Humor vergleichbar mit einem Krieger ohne AT-Basiswert ist, werden die Helden ihm hoffentlich helfen.

Von Folletto erfahren sie, dass der Humor keineswegs verloren ist, sondern in der Kappe gefangen blieb. Der amüsierte Kobold hat sie in Einzelteilen in der Stadt verteilt, ist aber weiter keine große Hilfe und gibt lediglich im Gelächter einige Hinweise auf Personen, die solche Teile von ihm erhalten haben.

Die Helden begeben sich nun in der ganzen Stadt auf die Suche, gehen Hinweisen nach und finden nach und nach die Träger der Artefaktsplitter, sozusagen die Heptarchen des geborstenen Panhumoricums, die „Heptahumorarchen“. Durch die starke Koboldmagie der Splitter ist jeder von ihnen durch einen einzelnen Aspekt des schelmischen Humors geprägt; und genauso wird jeder beeinflusst, der mit ihnen in näheren Kontakt tritt, also auch die Helden. In vielen witzigen Szenen mit immer neuen Herausforderungen müssen sie die Einzelteile der Kappe wiederbeschaffen und werden dabei einer Parodie eines finsternen Schwarzmagiers, einem Artefakthändler mit recht seltsamen Gedankengängen, einem Borongeweihten voll schwarzem Humor, einem wahrhaft bedauernswerten Einbrecher, einem Bettler mit erstaunlich hohem horasischem Witz, einem etwas derben Direktor einer Theaterbühne und einem von Selbstironie und Zynismus verbitterten Mann begegnen.

Sind alle Teile des Artefakts vereint, kann der Kobold dem Schelm seinen Humor zurückgeben und die Helden haben es sich verdient.

Das Abenteuer lebt von seinen absurden Situationen, der Fähigkeit des Meisters sie umzusetzen (wobei er durch zahlreiche Tipps unterstützt wird) und nicht zuletzt von Spielern, die diesen Spaß auch gerne mitmachen und ihren eigenen Humor einbringen. Trotzdem kommt die Spannung nicht zu kurz, denn die Helden werden detektivische Fähigkeiten und Interaktion benötigen.

Zwar mag es schwer fallen, den eigenen Helden einmal nicht ganz so ernst zu nehmen, doch sei auch gesagt, dass ein Blick auf ihn aus einer anderen Perspektive das Rollenspiel auch in Zukunft bereichern kann.

ANKUNFT IN PUNIN

Beginnen können Sie dieses Abenteuer - wenn Sie wollen - bereits mit dem Vorlesen des Einleitungstextes, obwohl die Helden natürlich nicht anwesend sind.

Lesen Sie den Einleitungstext bei Dunkelheit oder Kerzenschein in langsamem Tempo und mit sonorer Stimme vor, so dass Ihre Helden vermuten müssen, dass das Abenteuer ein ganz grauenhaftes und unheimliches werden wird. Ändern sie das gegen Ende des Textes. Die Spieler sollen dann ruhig verdutzt gucken und vermuten, dass sie wohl falsch lagen und das Abenteuer unter einem anderen Stern steht.

Wie und warum die Helden Punin erreichen, ist im Prinzip egal, aber angesichts der Bedeutung der Stadt lassen sich schnell Gründe finden: Nachforschungen in der Akademie, zur Durchreise zwischen zentralem Mittelreich und Horasreich bzw. Mhanadistan. Mehr zur zeitlichen Einordnung finden Sie im nächsten Kapitel. Sinnvoll wäre aber, dass die Helden von Süden her die Stadt erreichen, so dass die folgende Szene im Süden der Stadt auf dem Weg zum Totenfeld (**Das Königreich Almada** S.48; Nr. 108; M6 X) stattfinden kann.

Sollte Ihre Gruppe im Aventurien aktueller Zeitrechnung spielen, so hat sich nach dem Jahr des Feuers Selindian Hal im Machtkampf mit seiner Schwester gerade in Punin zum Kaiser aufrufen zu lassen (s. **AB 119**). Seine Krönung ist ein passender Anlass für die Helden, sich nach Punin zu begeben. Die auf die Krönung folgenden Feierlichkeiten sind außerdem die perfekte Kulisse für dieses Abenteuer, denn die Stadt bietet ein sehr fröhliches und positives Bild, das die Stimmung des Abenteuers nur zu gut unterstreicht.

In diesem Fall wäre der Zeitpunkt für das Abenteuer am besten Ende Praios oder Anfang Rondra im Jahre 1029 BF anzusetzen (am 15. Praios findet die Krönung Selindian Hals statt).

EINE TRAVERGESTALT I

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Von Süden her erreicht ihr Punin, den Schmelztiegel der Kulturen inmitten Almadass. Ihr seid noch außerhalb der Mauern im Stadtteil Unter-Punin, dem Elendsviertel der Stadt voller zweifelhafter Spelunken. Die schlecht verputzten Häuserwände sind zuplakatiert mit Steckbriefen von Dieben und Einbrechern. Hier seht ihr, dass ein böse aussehender „Schräger Alrik“ gesucht wird, dort der so genannte „Mime“.

Während ihr damit beschäftigt seid, eure Augen offen zu halten, um nicht selbst Opfer eines solchen Verbrechers zu werden, entgeht euch beinahe, dass die Leute vor euch zur Seite zu weichen.

Gerade noch merkt ihr, dass man offenbar respektvollen Abstand nimmt, als ein Trauerzug von schwarz gekleideten Boronis mit ebenso schwarzen, spitzen und nur die Augen offen lassenden Kopfbedeckungen sich einen hölzernen Sarg tragend seinen Weg bahnt, dahinter ein Zug von Trauernden. Der Boronglaube ist in Almada weit verbreitet, schließlich hat der „Puniner Ritus“ hier auch seinen Haupttempel. Die meisten Menschen sind respektvoll gegenüber den Geweihten, offenbar selbst das Bettler- und Verbrechervolk Unter-Punins.

Auch ihr weicht zur Seite. Als der Sarg an euch vorbei getragen wird, merkt <Name des Helden mit der höchsten Sinnenschärfe> plötzlich ein Geräusch. War das nicht ein lang gezogenes Stöhnen und Klopfen, das da *aus dem Sarg heraus* an seine Ohren drang?!

Die Helden werden hier mit dem ersten der Heptahumorarchen konfrontiert ohne es zu ahnen. Im Sarg befindet sich der Borongeweihte Juano Clisa, der sich einen makabren Scherz erlaubt. Machen die Helden die Borongeweihten auf die Geräusche aufmerksam, wird man das überprüfen, den Sarg öffnen und zum Erschrecken aller Anwesenden (einige Frauen im Trauerzug werden sogar in Ohnmacht fallen) darin einen jungen Geweihten finden, der mit einem „Buh“ aus dem Sarg schnell und sich dann schier totlacht. Zusammen mit zwei Geweihten wird er zurück in den Tempel geleitet und wird dabei den ganzen Weg über nicht mehr aus dem Lachen herauskommen. Es wäre sehr freundlich und ist 10 AP wert, wenn sich die Helden für die beiden ausgefallenen Sargträger als Ersatz anbieten, denn im Sarg ist ein ziemlich übergewichtiger Händler untergebracht. Sie werden dann an einer Trauerfeier auf dem Totenfeld Punins teilnehmen, die von ritualisiertem Geklage dominiert sein wird.

Nachforschungen wegen des seltsamen Verhaltens des Borongeweihten im Sarg zu diesem Zeitpunkt werden vorerst an der Schweigsamkeit der Boronis scheitern, die sich dieses Problems selbst annehmen wollen. Im besten Fall wird man den Namen (Juano Clisa) erfahren und gebeten werden, später wiederzukommen, wenn die Lage analysiert wurde. Aber auch nur, wenn die Helden einen kompetenten Eindruck gemacht hat. Noioniten, Borongeweihte, Austreibungsmagier aus Perricum oder ähnliches würden z.B. als für dieses Problem kompetent eingestuft werden.

Die Helden werden nun Punin betreten und wohl erst einmal einen kräftigen Schluck Wein trinken. Lassen Sie die Helden erledigen, was sie erledigen möchten. Fragen sie sich nach guten Tavernen rum, empfiehlt man ihnen, sich im Stadtteil Sereno umzusehen und Ausschau nach den kleinen Tavernen mit vielen Einheimischen zu halten, dort führt man den besten Wein.

EINE TRAVERGESTALT II

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Für den heutigen Abend habt ihr euch ein kleines, idyllisches Weinlokal ausgesucht. In der Taverne „zur Ulme“ trifft sich die Einheimische Bevölkerung des Stadtteils Sereno. Fremde wie ihr sind durchaus willkommen, nur finden sie selten hierher in die kleinen Lokale, wo die Wirtin Arita und ihr ebenso fauler wie voluminöser Sohn Federigo mit Worten in tiefstem almadanischen Dialekt Weinkrüge unter die Stammgäste verteilen. Einige Tische sind draußen aufgebaut, denn es ist angenehm warm. Viele Handwerker und Händler sitzen hier beisammen und berichten sich von ihren Erlebnissen. Im Innenraum des Lokals jedoch fällt euch an einem der Tische ein Mann auf, der auf gewisse Weise drollig wirkt. Er trägt bunte Kleidung in völlig durcheinander gewürfelten Farben, die jedem Vinsalter Schneider für Wochen Alpträume bereiten würde. Sein Gesicht jedoch ist eine traurige Miene, die in starkem Gegensatz zu seiner lebensfrohen Kleidung steht.

Fragen die Helden nach, können sie erfahren, dass sich es sich um den Schelm Leirix handelt, ein echter Volksheld in Punin! Es ist eine Angewohnheit der Almadaner, sich in jedes Gespräch schnell einzumischen, wenn es um etwas geht, das ihrer Meinung nach „alle etwas angeht“. Deshalb wird kurz nach dem Erkundigen nach Leirix oder zu Beginn eines Gesprächs mit ihm selbst bald fast jeder der Anwesenden sich in das Gespräch einmischen und seinen Senf dazu abgeben. Unterbrechen Sie also ruhig immer wieder jedes Gespräch durch Zwischenrufe vom Nachbartisch oder eines vorbeigehenden Gasts, der eine lustige Anekdote über Leirix und seine Furcht- und Respektlosigkeit vor den hohen Herren beisteuern möchte oder ähnliches.

SORGE UM LEIRIX

Es wird bei den Gesprächen schnell klar, dass sich im Moment alle ein wenig um Leirix sorgen. Seit mehreren Tagen schon ist er einfach nicht mehr der alte und sitzt nur noch trauernd in den Weinlokalen der Stadt herum. Bisher konnte ihn niemand zum Lachen bringen. Sollten sich Gaukler, Scharlatane, Schelme oder sonst irgendwie lustig aussehende Helden in der Gruppe befinden, werden die Gäste evtl. auch selbst auf sie zutreten und sie bitten, es zu versuchen, Leirix wieder zu Lachen zu bringen. Außerdem sollten solche Helden dies als Herausforderung sehen. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Etikette* +5, *Magiekunde*+7 oder *Sagen/Legenden* kennen auch die Helden Leirix als Spötter des Adels, als bekannten Erzschem oder einfach als berühmten Spaßmacher.

Die Helden werden es an diesem Abend nicht schaffen, Leirix zum Lachen zu bringen, allerdings wird er ihnen erzählen, wie es zu seiner Situation gekommen ist. Sie können den Helden nun durch Leirix die Informationen aus dem Kapitel „Das Abenteuer“ geben, nämlich dass Leirix seinen alten Freund Folletto besucht hat und dann das Unglück mit dieser Krone, dem Panhumoricum, passiert ist. Leirix hat seitdem nicht gelacht oder fand irgendetwas auch nur komisch. Er glaubt fest, dass er seinen Humor endgültig verloren hat und alles zu Ende geht. Lassen sie Leirix den Helden gegenüber also ruhig unbewusst eine Menge Zynismus und Sarkasmus an den Tag legen. Er kann den Helden den Weg zur Erdhöhle des Kobolds beschreiben, wird aber selbst weder jetzt noch irgendwann aktiv in das Abenteuer eingreifen. Er ist innerlich viel zu sehr in Sinnfragen verstrickt und am Ende mit seiner Kraft, um den Helden irgendwie zu helfen. Genauso genommen wird er sie nicht einmal bitten, ihm zu helfen, sondern nur eine so herzerweichend traurige Miene machen, dass die Helden entweder selbst auf die Idee kommen, ihn aufzumuntern oder die Gäste in der Taverne das anregen.



FOLLETTO, DER KOBOLD

Der Kobold lebt in einer Erdhöhle südwestlich Punins. Bis dorthin sind es zu Fuß nur wenige Stunden Reise. Da der Kobold vorerst praktisch die einzige Spur der Helden ist, ist es sinnvoll, ihn bald aufzusuchen. Der Höhleneingang liegt am Fuße eines Baums. Hinter der Holztür in Zwergengröße führen gewundene Stufen nach unten und scheinen durch ein Feuerchen erhellt. Nach etwa drei Schritten fällt der vorangehende Held vornüber in etwa 1 Meter Tiefe, denn die Stufen waren eine Illusion (statt sich nach unten zu winden, enden sie abrupt in 1 Meter Höhe). Außer blauen Flecken (W3 TP) macht das nichts, allerdings wird unten in einer annähernd runden Erdhöhle ein Kobold herzlich lachend den Eindringling begrüßen.

DAS GESPRÄCH MIT FOLLETTO

Ein Gespräch mit einem Kobold ist das zweitanstrengendste, das ein Held in seinem Leben auf sich nehmen kann. Sie sollten dabei in erster Linie darauf achten, dass der Kobold unter keinen Umständen die Helden die Führung des Gesprächs übernehmen lassen wird. Er wird jeden Satz der Helden nach Lust und Laune mit witzigen Bemerkungen kommentieren, ohne sich um Anstand oder Höflichkeit zu scheren. Treiben Sie Ihre Helden in die Weißglut, Sie dürfen! Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt einer der Helden sichtbar wütend werden oder sogar eine Waffe ziehen, ist das Gespräch beendet. Folletto wird die Helden mittels einem „Aufgeblasen-Effekt“ aus seiner Höhle heraus pusten, woraufhin sie sich draußen irgendwo in den Bäumen verfangen, bis nach einigen Minuten der Effekt mehr oder weniger sanft endet (W6 TP). Daraufhin werden sie den Eingang zur Koboldbehausung nicht mehr finden.

Erdulden die Helden dagegen Follettos Späße und Schelmereien (sämtliche Effekte von Schelmenzaubern sind erlaubt) dann werden sie während seines Gelächters auch einige wertvolle Informationen erhalten, so wenig hilfsbereit Folletto auch sein mag.

FOLLETTOS HINWEISE

Sie können zu Beginn des Abenteuers bzw. jederzeit in dessen Verlauf, wenn die Helden auf ihrer Suche im Dunkeln tappen sollten, in Person des Kobolds den Helden genauso viele oder wenige Hinweise auf die Heptahumorarchen geben wie Sie wollen. Anfangs finden die Helden ihn nur in seiner Erdhöhle, bei Bedarf kann er später aber auch irgendwo in Punin in der Nähe eines Heptahumorarchen auftauchen, da er ja schließlich auch die „Früchte seiner Arbeit“ genießen will. Er ist zwar nicht sehr hilfsbereit, legt aber auch keinen besonderen Wert auf Geheimhaltung. Wenn es nach ihm geht, wird der Spaß genau solange dauern wie er noch lustig ist. Und sollten die Helden die Heptahumorarchen wieder zu dem machen was sie früher einmal waren, dann wird er sich einfach dem nächsten Spaß widmen und letztlich auch nicht nachtragend sein. Folgende Informationen könnte er preisgeben:

<Gelächter> „Wo der Humor hin ist?“ <Gekicher> „Och ich weiß gar nicht.“
<Gekicher> „In ganz Pups-nin hab ich ihn verteilt.“ <Ein lauter Furz beim Namen der Stadt, dann hemmungsloses Gelächter>

(Allgemeiner Hinweis auf den verteilten Humor)

„Wie? Wie ich den Humor verteilt habe?“ <zeigt mit zwei Fingern die ungefähre Größe eines Splitters an> „Na, in diesen kleinen Blechstücken da.“ <Prustet los> „Die Leute nehmen einfach alles, was man ihnen gibt, in die Hand!“

(Hinweis darauf, dass der Humor in Form von Splittern der Krone verteilt wurde)

<Tiefrotes Gesicht, brüllendes Lachen> „Und der Boroni! Habt ihr den Pfaffen gesehen?“ <Ohne eine Antwort abzuwarten Grimassen und ein ernstes Gesicht nachahmend und dabei laut lachend> „Ich kann nicht mehr, ich kann nicht mehr....“ <Erneuter Lachanfall>

(Hinweis auf den Borongeweihten Juano Clisa, der schwer unter dem Einfluss des schwarzen Humors steht.)

„Der... der Tulamide...“ <Gelächter> „Der Arme weiß gar nicht, was er da redet!“ <Kopfschüttelndes Gelächter>

(Hinweis auf den tulamidischen Artefakthändler Raschid als Rashid, der einen ihm selbst völlig unbegreiflichen Humor entwickelt hat.)

„Und dann dieser...“ <Gelächter> „...dieser komische Stumme!“ <Lachanfall> „Tritt in wirklich jedes Fettnäpfchen. Der wird nicht mehr lange sein Handwerk ausüben!“

(Ein Hinweis auf den „Mime“, den zurzeit berühmtesten Einbrecher Almadas, der schwer unter schmerzhaften Slapstick-Effekten zu leiden hat.)

„Und die Premiere...“ <kugelt sich vor Lachen auf dem Boden> „...die darf ich nicht verpassen. Das wird... das wird... das müsst ihr euch auch ansehen!“

(Maestro Regentau und sein neues Theaterstück „Der Schwertkönig“, das unter dem Einfluss seines Splitters zu einer derben Farce zu verkommen droht, ist hier gemeint.)

„Aber... aber...“ <Lachen> „der Junge, dieser...“ <macht ein paar Zaubergesten> „...dieser Zauberjunge tut mir ja fast schon leid!“ <Lachanfall> „Wenn ihr ihm begegnet, bitte sucht ihm..., sucht ihm eine richtige Frau.“ <Erneuter Lachanfall> „Das ist ja nicht mehr mit anzusehen!“

(Hier meint Folletto Servando Ragazza, den streberhaften Möchtegern-Schwarzmagier, der zu einer Parodie eines Magiers geworden ist und versucht, sich eine „Dämonin für gewissen Stunden“ herbei zu beschwören.)

„Der Bettler ist das Beste!“ <ihm stehen Tränen in den Augen> „So hab ich noch nie jemanden reden hören!“ <Gelächter, dann eine gehobene, nasale Stimme imitierend> „Wohlan, mein Freund. Wenngleich mir widerstrebt zu blasen einen Wind aus meinem Horasteil, so zwingt das Linsengericht, das sich mir vorhin geziemte zu verspeisen, mich in diesem Casus den Anstand zu vergessen!“ <Sehr lautes Furzgeräusch mit den Backen imitierend, dann folgt minutenlanges Gelächter voller Tränen und am Boden kugeln>

(Der so genannte „Vinsalter“ ist hier gemeint, der unter dem Einfluss des Splitters Gefallen am hohen horasischen Humor gefunden hat.)

Wenn Sie finden, dass der Kobold genug gesagt hat, schicken Sie die Helden einfach wieder weg, indem der Kobold in minutenlangen Lachanfällen kein vernünftiges Wort mehr rauskriegt, durch einen Zauber plötzlich verschwindet, die Helden aus seiner Hütte herauszaubert, sie völlig ignoriert... Wer weiß schon, was in den Köpfen von Kobolden vorgeht?

JÄGER DES VERLORENEN SCHERZES

DIE HEPTAHUMORARCHEN

Nun erwartet die Helden ihre eigentliche Aufgabe in diesem Abenteuer: Leirix hat seinen Humor eingebüßt. Dieser ist aber nicht endgültig verloren, sondern nur gefangen in den sieben magischen Splittern des „Panhumoricum“. Diese sieben Bruchstücke hat Folletto zum Spaß unter die Leute verteilt. Die einzige Spur der Helden sind einige Hinweise aus den Lachpausen des Kobolds sowie die vage Vermutung, dass die Humorsplitter mit ihren Trägern (wie etwa mit dem Borongeweiheten vom Anfang) etwas anrichten, das ein Kobold sehr komisch finden dürfte. Was beim nochmaligen Durchlesen des vorangehenden Satzes eigentlich keine Einschränkung ist...

Es gibt sieben Splitter, auf die jeweils eine bestimmte Art des Humors übertragen wurde:

- 1) Der Schwarze oder Galgenhumor
- 2) Eine spezielle Art des „Meta“-Humors
- 3) Die Schadenfreude bzw. der Slapstick-Humor
- 4) Der Hohe Horasische Witz
- 5) Der Derbe und Anzügliche Humor
- 6) Die Parodie und Persiflage
- 7) die Selbstironie und der Zynismus

Jeder Träger eines der Splitters, Heptahumorarch genannt, sowie sein unmittelbares Umfeld sind ohne es zu merken ständig einer der jeweiligen Arten des Humors unterworfen; auch die Helden selbst, sobald sie in die Nähe des Trägers kommen. Sobald sie dem Träger seinen Splitter auf die eine oder andere Weise abnehmen konnten, wird er wirkungslos, sobald man ihn in einen beliebigen Behälter steckt.

Mit Hilfe des Kobolds kann am Ende die Krone wieder vervollständigt werden und Leirix seinen (kompletten) Humor wiedererhalten.

Dieser Teil des Abenteuers ist bewusst flexibel gehalten. Statt eine lineare Vorgehensweise vorzugeben, werden nun im Einzelnen die sieben Heptahumorarchen und deren jeweilige Situation beschrieben: Wie die Helden auf sie treffen können, wie der Splitter das Verhalten des Trägers beeinflusst und wie das Dilemma des Trägers zu lösen ist und man den Splitter erhalten kann.

Stellen Sie sich statt eines linearen Weges einfach mehrere einzelne Inseln vor, zwischen denen sich Ihre Helden frei bewegen können. Die Reihenfolge und das Tempo der Szenen hängen vom Vorgehen der Spieler und natürlich von Ihnen ab.

Sie können auch einige der Heptahumorarchen ganz weglassen und das Spiel damit abkürzen, sei es aus Zeitgründen, weil Ihrer Gruppe der Humor eines Heptahumorarchen vorrausichtlich nicht zusagt oder weil die Heptahumorarchen als Schwertfutter missbraucht werden. Achten Sie aber darauf, dass die Anzahl und der Begriff der Heptahumorarchen dann nicht fallen, so dass Ihre Helden nicht genau wissen, wie viele Splitter sie denn nun eigentlich finden müssen.

DAS PANHUMORICUM

Beschreibung: In einem Stück sieht das Panhumoricum aus wie eine grotesk geformte Krone, die so wirkt, als müsste sie dem Träger jeden Moment eigentlich vom Kopf fallen. Sie ist aus einem grauen Metall gefertigt, das optisch wie die dreckigen Reste von Eisen aussieht, die ein Schmied nach dem Fertigen seines eigentlichen Handwerksstückes nicht mehr brauchte und in die Ecke geworfen hat. Bei genauerem Hinsehen erkennt man, dass sie komplett mit Reliefs bedeckt ist, die in relativ primitiven Abbildungen (als Strichmännchen angedeutete Personen) diverse humorvolle Szenen darstellen.

Die Spieler werden die Krone als Ganzes erst am Ende des Abenteuers betrachten können. Während des Spiels werden sie nur die einzelnen Splitter dieses Artefakts erhalten. Die 7 Splitter ergeben zusammengesetzt diese Krone. Jeder von ihnen weist Reliefs von Szenen auf, die zu der entsprechenden Art des Humors passen. Die genauen Beschreibungen entnehmen Sie bitte dem Kapitel des jeweiligen Splitterträgers.

Wirkung: Die Krone versorgt seinen Träger solange er sie trägt mit einem nicht versiegenden Schatz an witzigen Ideen, Witzen, Anekdoten, Scherzen, Gedankengängen und ähnlichen Einfällen. In Feenglobulen funktioniert das einwandfrei, in der Welt der Menschen ist es bislang nur durch Leirix getestet worden, der aber feststellen musste, dass in der dritten Sphäre die Wirkung nicht die erhoffte war, sondern dazu geführt hatte, dass sein gesamter Humor in die Krone aufgesogen wurde. Die Wirkungen der einzelnen Splitter entnehmen Sie ebenfalls bitte dem grauen Kasten im jeweiligen Kapitel des Splitterträgers.

Um sich gegen die Wirkung eines Splitters zu wehren, haben betroffene Personen zunächst eine IN-Probe frei, um überhaupt zu spüren, dass etwas nicht stimmt und sie beeinflusst werden. Bei Gelingen können sie sich bewusst mit *Selbstbeherrschung* wehren. Pro Spielrunde Aufenthalt in der Nähe eines Splitters muss erneut eine Probe gewürfelt werden, die jedes Mal um 1 erschwert wird, bis sie misslingt und man von da an unter dem direkten Einfluss des Splitters steht.

Einmal vom Splitter beeinflusst, kann man mittels *Einfluss bannen* oder *Beherrschungen brechen* je + 9 die Wirkung aufheben. Sie endet ebenfalls, sobald man sich um einige Meter vom Splitter entfernt oder der Splitter in einen beliebigen Behälter gesteckt wird. Auch bereits entzauberte Personen können wieder von der Wirkung des Splitters betroffen werden.

Wert: 5H/bis zu 100 Dukaten (Analysemagier) oder sogar bis 300 Dukaten (Koboldfreund)

Hintergrund: Es handelt sich um ein koboldisches Artefakt aus einer Feenglobule, das von Folletto von dort in die Welt der Menschen gebracht wurde. Offenbar wurde es einzig und allein zum Zweck hergestellt, den Träger mit soviel Witzigen Ideen und Blödeleien wie möglich zu versorgen und hat keinerlei ernsthaften Hintergrund.

Kategorie: permanenter Spruchspeicher (INFINITUM?)

Typ und Ursprung: Einfluss, Eigenschaften / koboldisch (ähnlich dem schelmischen)

Auslöser: Die Krone wird durch Aufsetzen auf den Kopf aktiviert.

Astralenergie: 112/12

Thesis: völlig unbekannt

Komplexität: ?

Wirkende Sprüche: Koboldische Sprüche ähnlich *Attributo*, *Memorabilis*, *Schelmenlaune* und *Reversalis* zuzüglich mehrere weitere Effekte je nach Splitter, unter anderem *Ängste Lindern*, *Lach Dich Gesund*, *Blick aufs Wesen*, *Armatrutz*, *Murks und Patz*, *Klickeradomns*, *Holterdipolter*, *Lachkrampf*, *Harmlose Gestalt*, *Impersona*, *Accuratum*, *Aureolus*, *Weihrauchwolke*, *Dichter und Denker* und *Eigne Ängste*. Genauere Beschreibung der einzelnen Sprüche auf den Splittern finden Sie im jeweiligen Kapitel

ERGEBNIS DER MAGISCHEN ANALYSE

(Wir gehen hier von einer Analyse der einzelnen Splitter aus)

Odem Arcanum Senserei oder *Oculus Astralis* (hier reichen auch je 3 ZfP* weniger); „Mal sehen... das zu analysierende Artefakt wirkt wie ein Bruchstück eines kruden, dunklen Metallgegenstands mit primitiven Reliefs darauf. Zeitliche Epoche der Zeichnungen, nun... ich würde sagen... frühpubertär.“

0 ZfP*: „Odem Arcanum! In der Tat, kein schwacher Magieträger, soviel steht fest.“

8 ZfP*: „Aha, da ist noch etwas. Die Ekliptischen Kraftfäden winden sich im herkömmlichen Modus Astralis um das Artefakt, scheinen aber mit großer Vehementia zu reißen. Oder werden sie terminiert? Mysteriös...“

15 ZfP*: „Bei Hesinde, beides! Dieses Artefakt ist der Subpartus eines Omnipluralen Artefaktes, soviel steht fest! Eine äußerst rare Erscheinung. Meine Conclusio ist, dass die magischen Fäden an pluralen Stellen unterbrochen sind, ja ja. Es ist davon auszugehen, dass die Matrices der übrigen Partes des Gegenstandes eine Einheitsmatrix, eine Matrix completa, bilden. Trotz allem terminieren einige der Fäden schlicht im Limbus. Wie war noch jene Theorie des großen Temetrion? Ja, ich erinnere mich: Eine interglobulare Connectio zu einer Kraftquelle in einer anderen Sphäre oder Globule. Limbische transsphärische Energieströme. Das könnte sein.“

Analys Arcanstruktur

Misslungen: „Es ist... es ist... also eindeutig... anthrazitfarben.“

0 ZfP*: „Pötzblitz, kein Arcanovi-Cantus erkennbar! Und ohnehin, die Strukturen deuten vielmehr auf einen infiniten Cantus von magica nonstructurata, vulgo „wilder“ oder freier Magie hin. Der Ursprung weißt trotz allem unverkennbare Ähnlichkeiten zu der Magie der Koboldskinder auf. Die hier wirkenden Kräfte nehmen *Einfluss* auf den Träger und seine *Eigenschaften*. Gefährlich? Gut denkbar...“

5 ZfP*: „Eindeutig koboldischen Ursprungs! Das erste Artefakt dieser Wesen, das mir je vorlag. Interessant, aber schwierig zu analysieren. Man müsste die übrigen Teile des ganzen haben. Die primäre, strukturelle Matrix wird durchzogen von tangierenden Leitmatrices. Spuren verschiedener magischer Merkmale scheinen mir erkennbar, alles chaotisch und ein wildes Durcheinander aus Fäden ähnlich dem almadanischen Nudelgericht, das ich heute Mittag verspeist habe. Aha, interessant, hier erkenne ich gewöhnliche Attributo-Canti sowie eine Form des... (*Zauber je nach Splitter; s. im jeweiligen Kapitel*). Und eine gar seltsame Version des Memorabilis in koboldischer Repräsentation... gefiltert nach einer mir unerklärlichen Methode.“

10 ZfP*: Der Memorabilis filtert nach bestimmten Gedankenmustern. Das ist genial! Die Gedankenwelt füttern mit dem, das die Canti vorgeben. Fast wirkt es so als würden diese conjugativen Schwingungen auf einer Wellenlänge sinusartig gleich der zuvor erwähnten limbischen Schwingungen verlaufen, vulgo: Die Gedanken werden über den Kraftstrom aus dem Limbus respektive der Globule dahinter noch gleichsam mit übertragen!

15 ZfP*: Der Effekt ist offenbar gar noch transferierend auf personae alienae durch einen Cantus ähnlich dem wenig verbreiteten Schelmenlaune-Spruch. Eine Rarität fürwahr. Personen in der Umgebung des Trägers werden vom selben Effekt betroffen wie er selbst.

JUANO CLISA, GEWEIHTER DES BORON

„So kommt doch zur Vernunft, Bruder Juano. Wenn ihr sagt, man kann über alles lachen, kann man dann auch... über Boron... lachen?“

Zunächst Stille. Ein leises Kichern ertönt, wird langsam lauter, dann ein prustendes Lachen:

„Ihr müsst zugeben, Bruder, all dieses <verstellte, tiefe Stimme> ,meine Farbe ist schwarz, ich schweige wie ein Grab, denn ich bin der Herr des Todes... ' ist doch eigentlich zum Brüllen!“

„Blasphemie! Schickt nach den Noioniten!“

DER SCHOCKIEREND SCHAUDERHAFTE SCHWARZE SCHRECKEISSPLITTER

Die Reliefs zeigen Figuren, die lächelnd am Galgen hängen oder in sonstigen Sterbeszenen verwickelt sind. Ein Gehängter scheint einen Kopflosen auszulachen, der verwirrt umherstolpert, während sein eigener auf dem Boden liegender Kopf noch lacht.

Der Effekt des Splitters besteht darin, seinem Träger und der Umgebung einen scharfen, schwarzen Humor zu verleihen. Er wird den Tod, auch den seinigen, nicht mehr ernst nehmen und ihn wo es geht verspotten. Alles schlimme das ihm oder anderen widerfährt, findet er sehr amüsant und er erlaubt sich zutiefst gerne Scherze, die sein Gegenüber schockieren.

WIRKUNDE ZAUBER (zusätzlich zur Memorabilis-Variante und Schelmenlaune)

Koboldische Effekte ähnlich *Attributo*, *Reversalis Attributo*, *Ängste Lindern* (Die Angst vor dem Tod wird genommen), *Lach Dich gesund* (Der Humor hilft über jeden Schmerz hinweg)

Effekte

MU + 3 (man nimmt alles irgendwie leichter...), CH – 3 (...aber die anderen beunruhigt das offenbar); die gegebenenfalls vorhandenen Vor-/Nachteile *Totenangst* und *Soziale Anpassungsfähigkeit* verschwinden.

IM VORFELD (DER TRAUERZUG)

Auf die erste Spur zu Juano Clisa sind die Helden bereits im Einstieg des Abenteuers gestoßen. Das seltsame Verhalten des Borongeweihten beim Trauerzug war das Resultat des Schwarzen Galgensplitters, den Juano als Talisman bei sich trägt. Nachdem die Helden danach mit Folletto und Leirix geredet haben, werfen deren Informationen ein anderes Licht auf die Geschehnisse beim Trauerzug.

Hintergrund

Der junge Geweihte Juano, der im Borontempel Punins (im Stadtteil Tempelhof, Das Königreich Almada S.45; Nr. 76; H9 O) seinen frommen Dienst verrichtet, war stets ein selbstbeherrschter, gläubiger Geweihter, dessen Eltern ihn aufgrund ihrer Unfähigkeit, ein weiteres Kind zu ernähren und aus ihrem tiefen Glauben heraus bei der Boronkirche ins Noviziat schickten. Juano fand das schwarze Stück Stein, das annähernd die Form eines gebrochenen Rades hat, „zufällig“ auf einem Spaziergang. Natürlich hatte Folletto es so platziert, dass Juano es finden musste. Als ein Zeichen Borons nahm er den Stein auf und wurde von diesem Moment an in seinen Ansichten völlig verändert. Durch den Effekt des Splitters fiel er unter den Boronis schnell negativ auf. Nachdem er den anfangs von den Helden beobachteten Trauerzug mit seinem Humor untermalt hatte, sahen sie vorerst keine andere Lösung als ihren Mitbruder in seiner Zelle einzusperren und nach den Noioniten schicken zu lassen. Wenn die Helden sich nach ihm erkundigen, fristet er dort momentan sein Dasein, mit dem er sich durch seinen Galgenhumor aber recht gut abfinden kann.

Juano wirkt vital und in seinem jetzigen Zustand auch recht fröhlich und freundlich. Sein volles dunkles Haar und seine wachen Augen lassen darauf schließen, dass er von Natur aus so auch so ist.

IM BORONTempel

Eine Beschreibung des Tempels finden Sie in Das Königreich Almada S.45; Nr. 76; H9 O. Über die öffentlichen Gebetshallen hinaus zu den Zellen der Geweihten vorgelassen zu werden, ist nicht ohne weiteres möglich, außer sie wirken kompetent (ideal wären natürlich Borongeweihte, Noioniten, diverse Magier oder zur Not auch exotischere Geistheiler oder Geweihte anderer Orden). Sollten die Helden sich aber originelle Ideen, gute Argumente oder eine geschickte Täuschung ausdenken, geben Sie Ihnen den Erfolg. Ansonsten werden die Helden zunächst abgelehnt. Allerdings wird das Verhalten Juanos immer schlimmer, während die erhoffte Noionitendelegation auf sich warten lässt. Womöglich haben hartnäckige Helden also auch später noch einmal eine Chance, die immer verzweifelteren Borongeweihten zu überreden.

II DER ZELLE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Der uralte und halbblinde Geweihte mit den milchigen Augen führt euch würdigen, sprich unglaublich langsamen Schrittes zu einer Mönchszelle. Davor angekommen kramt er mit der Ruhe eines Mannes, der die Ewigkeit Zeit hat, einen Schlüsselbund aus seinem Gewand hervor. Minuten später...„

Erschreckt nicht und lasst nach mir schicken, denn es mag ein finstrier Dämon der Herrin der Alpträume sein, der ihm diese Gedanken einflößt. Oh bei allen Zwölfen, dass ich in meinem Alter so etwas noch erleben muss. Können die Noioniten nichts für ihn tun und ist es kein Dämon, der aus ihm spricht, droht ihm wohl... <flüsternd> *der Tod*.“

Das habe ich gehört!“ hört ihr es aus der Zelle kommen, „Aber ist schon gut, dann muss ich mir wenigstens nicht mehr euer ständiges Gerede anhören.“

Die Helden werden schließlich zu Juano vor- und mit ihm allein gelassen. Die Zelle ist fast stockfinster und sehr kärglich eingerichtet: Ein Tisch mit ein paar Kerzen, ein hartes Bett, heilige Symbole an den Wänden. In einer Ecke seiner dunklen Zelle sitzt er auf dem Bett. Er ist nur in Umrissen zu erkennen. Als die Helden auf ihn zutreten, streckt er ihnen eine Hand entgegen. Erst als der erste Held sie zur Begrüßung berührt, fühlt er kalten, harten Knochen. Erschrickt er oder ergreift irgendwelche Maßnahmen, wird Juano aus dem Schatten herauskommen und einige Kerzen entzünden. Er ist keineswegs skelettiert, sondern hat dem Helden die Hühnerknochen seiner letzten Mahlzeit entgegengehalten. Er amüsiert sich köstlich über diesen Spaß. Für ein Gespräch ist er erstaunlich offen.

IVANIOS WERTE

Alter: 23 Größe: 1,82 Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun

Rasse: Mittelländer

Kultur: Yaquirien (Almada)

Profession: Geweihter(Boron)

MU 14(17) **KL** 12 **IN** 11 **CH** 14(11)

FF 11 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12

LE 28 **AU** 29 **RS** 1 **MR** 5 **Stufe** 1 **Ausweichen** 9

Waffenlos: **INI** 10+2W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W **DK** H

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 6; Menschenkenntnis 8, Überzeugen 7; Götter und Kulte 10; Heilkunde Seele 6,

Vorteile: Geweiht (Boron)

Nachteile: Moralkodex (Boronkirche), Neugier (7)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Nandusgefälliges Wissen

Liturgien: Zwölfgöttliche Segnungen

JUANO'S HUMOR: IM GESPRÄCH MIT DEM GEWEIHTEN

Juano trift vor schwarzem Humor. Er macht zu gerne Scherze über den Tod, sogar über seinen eigenen. Ganz irdisch können Sie bei der Darstellung Juanos an den typisch englischen schwarzen Humor denken und ihn auf Aventurien übertragen. Einige Szenen, die sich ergeben könnten:

Juano imitiert gerne Untote. Er könnte mit den Helden „Spiele“ spielen, bei denen er oder einer Helden einen Untoten nachahmt und die anderen raten müssen, um was für ein Wesen es sich genau handelt. Bedenken Sie, dass durch die Wirkung des Splitters auch die Helden so ein Spiel zumindest teilweise sogar für eine gute Idee halten könnten....

Er beginnt von den „schönsten Begräbnissen“ seiner Laufbahn zu sprechen: Ein Ritter, der nach einem Kampf gegen einen Drachen in Einzelteilen beerdigt werden musste, ein Ertrunkener, der vor seinem Ableben eine Bestattung zur See gewünscht hatte (Juano liebt diese Ironie) etc.

Hinweise darauf, dass er wegen seines Verhaltens in ernste Gefahr kommen könnte, nimmt er mit schwarzem Humor auf und kommentiert sie mit Sätzen wie „immerhin besser tot als untot“ oder „besser als der Geschwätz der Pfaffen hier ertragen zu müssen“.

LÖSUNGSMÖGLICHKEITEN

Lassen Sie die Helden bereits früh im Abenteuer auf Juano treffen, am besten als erstes. Sie wissen dann noch nicht genau, was genau der Schlüssel für seine Befreiung ist. Wie bei allen Heptarchen werden die Helden nach einiger Zeit in Anwesenheit von Juano ebenfalls von seinem Humor ergriffen werden, das sollte sich vorerst aber nur schwach erahnen lassen. Geben Sie den Helden leichte Hinweise, wie sie auf bestimmte Scherze reagieren: dass sie sie zwar geschmacklos, aber lustig finden bzw. später dann nur noch lustig. Als nächsten Schritt wollen sie dann selber etwas Scherzhaftes über verstorbene Personen aus der Vergangenheit des Helden hinzufügen wie z.B. dass ein Gruppenmitglied aus vergangenen Zeiten ihnen ja eigentlich noch Geld schuldet oder als Untoter in den schwarzen Landen nun wenigstens nicht mehr ganz so hässlich aussieht... Sie sollen langsam, schleichend, während des Gesprächs von seinem Humor ergriffen werden. Sie dürfen das durchaus spüren und unwohl darauf reagieren. Verwenden Sie dazu die beim Panhumoricum angegebenen Regeln.

Um Juano aus seinem Zustand zu befreien gibt es viele Möglichkeiten. Gerade bei ihm als ersten der Heptahumorarchen sollte es den Helden selbst überlassen sein, die Ursache seines Zustandes zu ergründen und ihn davon zu befreien. Nach etwas Nachbohren wird er zwar nichts von irgendeinem Kobold wissen, da dieser ja nie mit ihm in Verbindung getreten ist, kann ihnen aber den Splitter in Form des gebrochenen Rades zeigen. Auch Antimagie oder der geschickte Einsatz von Talenten wie z.B. *Heilkunde Seele* oder *Überzeugen* kann hier Wirkung zeigen. Lassen Sie die Helden ruhig erfinderisch werden und die Aufgabe auf ihre Weise lösen, und gönnen sie ihnen dann einen ersten Erfolg.

DANACH...

Wenn die Helden Juano seinen Splitter abschwatzen und sicher verstauen konnten, wird er schockiert sein über das, was er in letzter Zeit von sich gegeben hat. Haben die Helden eine zufrieden stellende Erklärung abgegeben und ist ersichtlich, dass alles wieder in Ordnung ist mit dem Geweihten, wird er jede Strafe über sich ergehen lassen und für mindestens einen Götterlauf ein Schweigegelübde einhalten, denn seine Frömmigkeit obsiegt wieder.

ΚΗΥΠΧΟΜΕΡ ΑΠΤΙΟΥΙΤÄΤΕΠ- VΠD ΑΡΤΕΦΑΚΤΕ VOP ΡΑΣΧΙD ΑL ΡΑΣΗΙD

„Sagt, was kostet jener Ring und wozu ist er gut?“

„Ah, ein wahrhaft schönes Stück! Das ist ein Armatrutz-Ring. Er verleiht euch insgesamt 3 mal 5 RS-Punkte...“

„Hmmm, aber wirkt das auch kumulativ zu meinem Hartholzharisch und dem Fellumhang?“

„Ah, ein Kenner wie ich sehe. Lasst mich Euch doch meine ganze Sammlung zeigen...“

DAS ΑΛΜΑDΑΠΙΣΧ-ΑΠDERSWELΤΙΧΕ VΠD ΑΒΕΠΤΕΥΕΡΤΙΧΕ ΑΒΒΡΥΧΣΤÜCK

Die Reliefs dieses Splitters zeigen außerordentlich viele Zahlen, Tabellen und Formeln sowie angedeutete, seltsame geometrische Formen mit ebenfalls Zahlen darauf...

Der Splitter bewirkt seltsames Verständnis für die regeltechnische Wirkung von Gegenständen, Zaubern und Personen sowie für alle Regelmechanismen. Für Sie als Spielleiter bedeutet das kein mysteriöses Getue, nein, diesmal haben Sie es leicht: Alle Artefakte und Ausrüstungsgegenstände lassen sich knallhart in Werten ausdrücken und genau das tut Raschid auch. Auch die Attribute und Talente der Helden, ihre Vor- und Nachteile, ihre Ausrüstung... die Beeinflussten durchschauen sofort alles und fassen es in Regelsprache. Sie haben also nun endlich einmal die Möglichkeit, ganz offen über diese Dinge zu reden und müssen sich nicht mit Ausflüchten wie „du kannst derzeit 13 Steine heben, durch den Kraftgürtel dürftest Du bis zu 18 Steine heben können“ um die Werte herumdrücken.

WIRKENDE ΖΑΥΒΕΡ (zusätzlich zur Memorabilis-Variante und Schelmenlaune)

Koboldische Effekte ähnlich dem *Blick aufs Wesen*, jedoch deutlich präziser und auch auf Objekte wirksam (man erkennt all das regeltechnische, das hinter dem Objekt oder Subjekt steckt), zudem Beeinflussungswirkungen, die dazu bewegen, die Effektivität zu schätzen und maximale Vorteile herauszuholen.

ΕΦΕΚΤΕ

Magiekunde, *Rechtskunde* (zusätzlich *Spezialisierung* Regelkenntnis), Kryptographie (zusätzlich *Spezialisierung* Rollenspielerische Abkürzungen), *Schätzen*, *Menschenkenntnis* je + 5.; *Nachteil Spieler-Weltsicht* (der Held sieht die Welt wie sein Spieler es tut; ihm fallen Regellücken auf, er denkt in Begriffen wie Effektivität, „Werten“ und „unnützen Talenten und Professionen“ usw.), Nachteile *Arkanophobie* und *Aberglaube* verschwinden, während gegebenenfalls *Goldgier* und *Neugier* und *Geiz* und *Neid* um 2 steigen.

ΗΠΠΤΕΡΓΡΥΠD

Auf dem Großen Basar (Das Königreich Almada S.39; Nr. 18; I11 O) im Stadtteil Yaquirhafen hat Raschid al Rashid, ein Khunchomer Magus nach Phexens Schlag und ein sehr guter Artefakthersteller, einen festen Laden. Zum Basar hin hat er einen mit Tüchern vor der Sonne geschützten Stand, wo er einige Amulette und andere magische Gegenstände ausstellt. Bei weitem mehr und wertvollere finden sich in dem unglaublich engen und zugestellten Laden, in dem an kaum einer Stelle zwei ausgewachsene Menschen aneinander vorbeilaufen können, geschweige denn der recht wohlbeleibte Raschid selbst (konfrontieren Sie ruhig die Heldengruppe nach einem typischen „wir gehen rein“ mit einem mittelgroßen Verkehrsstau, dem man nur mit *Körperbeherrschung* entkommen kann). Der Laden riecht nach muffigen fliegenden Teppichen, nach seltenen Paraphernalia, Duft- und Räucherstäben, schweren Parfüms und den Gewürzen von Raschids deftigem Mittagmahl. Auf gefühlten 5 Quadratmetern hat Raschid in und auf Regalen, die sich in dem hohen Laden 4 Schritt in die Höhe erheben, eine enorme

Auswahl an Artefakten und Sammlerstücken. Von Alabaster-Amuletten über Moha-Messer bis hin zu Zwergen-Zwieback (exzellente Wurfwanne) bietet sein Laden alles.

Raschid macht sowohl mit der magischen Kundschaft, die die Akademie in der Stadt mit sich bringt, als auch mit dem abergläubischen Tulamiden- und Zahorivolk sehr gute Geschäfte. Die einen kaufen zu günstigen Preisen die Perlen seiner Artefaktsammlung und bestellen kostspielige Sonderanfertigungen, die anderen sind eben Punier Magier...

Raschid ist ein kleiner Tulamide mit einem gewaltigen Bauchumfang und dicken Oberarmen und Beinen. Raschid hat funkelnde, kleine Augen, die stets phexische Gier widerspiegeln. Er unterstützt seine Worte beim Feilschen und jeder anderen Tätigkeit mit vielen Gesten und streut immer wieder tulamidische Ausrufe in seine wohl gewählten, schmeichelnden Worte.

Vor kurzem fand Raschid neben seinem Bett einen der Splitter von Folletto und war schnell begeistert. Bald verstand er die größeren Zusammenhänge seiner Artefakte und Zauber und machte sich so schnell es ging an weitere, regeleffiziente Erfindungen...

Die erste Begegnung mit Raschid

Diese Begegnung können Sie jederzeit, wenn die Helden am Großen Basar sind, stattfinden lassen. Sei es, dass sie gezielt nach einem Laden mit magischen Artefakten suchen oder dass sie einfach zufällig an daran vorbeilaufen und plötzlich überlegen, weshalb sie eigentlich damals bei der Heldenerschaffung *nicht* die 100 möglichen GP für die Eigenschaften ausgegeben haben (genießen Sie dabei ruhig die verdutzten Gesichter der Spieler).

RASCHID'S WERTE

Alter: 45 Größe: 1,60 Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun

Rasse: Tulamide

Kultur: Tulamidische Stadtstaaten

Profession: Magier (Khunchom) / Händler (Basarhändler)

MU 11 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 14

FF 11 **GE** 10 **KO** 9 **KK** 10

LE 23 **AU** 13 **RS** 1 **MR** 7 **Stufe** 7 **Ausweichen** 7

Magierstab: **INI** 10+2W6 **AT** 11 **PA** 15 **TP** 1W+2 **DK** S

Herausragende Talente: Sinnenschärfe 10; Betören 7, Gassenwissen 9, Menschenkenntnis 11(16), Überreden 15, Überzeugen 10; Kryptographie 5(10; *Spezialisierung* Rollenspielerische Abkürzungen), Magiekunde 13(18), Rechnen 14, Rechtskunde 7(12; *Spezialisierung* Regelkenntnis), Sagen & Legenden 8, Schätzen 14(19)

Vorteile: Akademische Ausbildung (Magier), Breitgefächerte Bildung, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vollzauberer, Magiegespür 9

Nachteile: Aberglaube 5(0), Fettleibigkeit, Geiz 7(9), Goldgier 7(9), Kurzatmig 2, Neid 5(7), Neugier 6(8), Spieler-Weltsicht

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Gildenmagische Repräsentation, Grosse Meditation, Kraftspeicher, Matrixgeber, Regeneration I + II, Ritualkenntnis Gildenmagie, Semipermanenz I + II, Stapeleffekt, Tanz der Mada, Vielfache Ladungen

Stabzauber: Bindung des Stabes, Fackel, Kraftfokus, Modifikationsfokus, Seil, Stabverlängerung, Zauberspeicher

Wichtige Zauber: Analys 10, Animatio 12, Applicatus 13, Arcanovi 15, Armatrutz 10, Attributo 9, Axxeleratus 8, Destructibo 7, Duplicatus 6, Flim Flam 8, Fulminictus 6, Gardianum 10, Motoricus 8, Odem 14, Psychostabilis 9, Visibili 6

RASCHIDS HUMOR

Der hier beschriebene Humor, von dem auf jeden Fall auch die Helden so schnell wie möglich „angesteckt“ werden sollten, ist einfach zu beschreiben: Geben Sie Ihren Spielern die Anweisung, ihre Helden so darzustellen als wüssten sie über ihre höchst eigenen Werte, die DSA4 regeln und überhaupt Hintergründe wie „Talentproben“, Lebensenergie, AT-Würfe kennen. Wenn Ihre Gruppe nicht sowieso eigentlich immer auf diese Art spielt („red Du mal lieber mit dem, ich hab nur Charisma 11 und Überreden auf 0“), dann hat sie jetzt die Möglichkeit, sich in dieser Hinsicht richtig auszutoben.

Ihre Helden werden ab dem Zeitpunkt, wo sie sich die Auslage vor dem Laden anschauen, genau so sicher mit den Regeln auskennen wie Raschid. Hauchen Sie zu diesem Zeitpunkt den Spielern ein, dass ihre Helden plötzlich alles regeltechnische genau so verstehen wie die Spieler selbst. Sie dürfen im Gespräch mit Raschid einmal all die blöden Bemerkungen loswerden, die sonst immer das Spiel stören. All die seltsamen Ideen, die Spieler sonst haben, besonders jene, die die Regeln bis zu den Grenzen dehnen und ausnutzen, wie nie endende Balsam-Effekte mittels Blutmagie, werden wahre Begeisterungstürme bei Raschid auslösen.

Er selbst wird seinerseits immer wieder Kommentare abgeben, beispielsweise „Wofür sollen Kerzen schon sein? Was denkt ihr denn? Sie erleichtern Beschwörungsproben. Fragt dieser Unwissende Sohn eines Kamels mich doch, wofür Kerzen sind...“ oder „Ihr da drüben schweigt! In diesem Regelsystem gibt es sowieso keinen Bonus auf die Probe, wenn Ihr ihm beim Überzeugen(Feilschen) helft“ und einer schönen Heldin wird er mit den Worten „Euer Charisma-Wert ist annähernd so hoch wie der von Rahja selbst. Ihr müsst gesegnet gewesen sein mit genug GP für eine Herausragende Eigenschaft...“.

DIE QUESTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen: „

Ah, ich sehe, jener von euch mit der höchsten *Sinnenschärfe* hat etwas Besonderes entdeckt. Dieser Splitter dort hat es euch angetan, wie mir meine *Menschenkenntnis* verrät. Nun gut, das ist etwas anderes. Dieser Gegenstand steht nicht zum Verkauf. Es handelt sich um einen für das Abenteuer entscheidenden Gegenstand, den kriegt ihr nicht für Geld. Aber eine Queste wäre angebracht...“

Der Splitter liegt so auffällig unauffällig in einem Regal, dass er bald einem Spieler auffallen muss. Raschid erkennt sofort die Lage und wird sich eine Aufgabe für die Helden überlegen. Nicht, dass ihm das unbedingt etwas nutzen muss, aber es gehört sich in seinem Denken nun einmal so, dass man für einen wichtigen Gegenstand eine Gegenleistung erbringen muss.

Sollte den Spielern selbst nichts Passendes einfallen, wird er ihnen etwas anbieten. Eine Möglichkeit wäre die, dass er mit ihnen über Servando Ragazza redet und auch berichtet, dass der junge Magier bei ihm etwas wertvolles, nämlich ein Buch mit Beschwörungsformeln, geklaut hat, nämlich „77 Wege zu rufen dero Gezucht aus den Niederhöllen“, in dem „eigentlich nur die Invocatio Minor und Invocatio Maior drinsteht, keine Ahnung warum das 77 Wege heißt...“. So wird die ohnehin noch durchzuführende Teilaufgabe der Helden, Servandos Splitter zu holen, gleich mit dieser hier verbunden.

Eine andere Möglichkeit wäre eine beabsichtigt klischeehafte Aufgabe, nämlich seinen Keller von Ratten zu säubern. Die Helden werden nach einem Abstieg über die unglaublich steile Treppe aus dem Laden in den Keller in einen dunklen Raum gebracht, in dem Sie nach Belieben magische Utensilien, vor allem spieltechnisch wenig wertvolle, in verstaubten Regalen liegen lassen können. Beim Durchsuchen des Raums werden die Helden ein hunds großes Loch in der Wand finden. Hindurchgezwängt (*Körperbeherrschung*, um sich hindurchzuzwängen, beim Nachteil *Fettleibigkeit* um 5 erschwert, als *Schlangemensch* um 3 erleichtert) gerät man in eine kleine Höhle mit Durchgang zur Kanalisation, wo man auch gleich von 3W20+20 Hausratten angegriffen.

Werte der Ratten:

INI 9+2W6	PA 0	LeP 4	RS 1	KO 9
Biss:	DK H	AT 5	TP 1W-3*	
GS 4	AuP 20	MR 0	GW 1	

Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

*Bei mehr als 5 SP durch Rattenbisse infiziert man sich bei 20 auf W20 mit einer Krankheit (noch mal W20: 1-5 Lutanias, 6-8 Sumpffieber, 9-11 Schlachtfeldfieber, 12-15 Rascher Wahn, 16-17 Zorganpocken, 18-19 Tollwut, 20 Jahresfieber). Ob die Krankheit zum Ausbruch kommt, hängt vom Gelingen der KO-Probe ab.

HINWEISE AUF WEITERE HEPHAIMORARCHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„...die schlimmsten Kunden sind diese Eleven von der Akademie. Besonders ein junger, pickliger Mann, der immer schwarze Magiergewänder und weißen Puder im Gesicht trägt. Er und seine Clique kaufen diese Rashduler „Taschendschinn™“-Kugeln dort drüben. Kennt ihr sie? Man aktiviert sie mit dem Aussprechen eines bestimmten Namens, woraufhin der Dschinn erscheint und gegen die gerufenen Geister der anderen Eleven antritt. Die Eleven kämpfen damit Turniere vor der Stadt, bei der alten Abtei und in ihrer gemeinsamen Wohnstube, das muss irgendwo im Theaterviertel sein. Ist aber im Vertrauen gesagt alles Schwindel: Echte Dschinne sind selten, in den meisten Kugeln sind nur Mindergeister oder Elementargeister gebannt. Und man wirbt sogar damit, dass es einzelne seltene Kugeln mit Elementaren Meistern gäbe! Dass ich nicht lache! Aber die jungen Magierschüler glauben so etwas und geben ihr ganzes Geld für diese unnützen Taschendschinne™ aus. Ansonsten kauft er immer mal diverse Paraphernalia für Beschwörungsrituale, aber das ist denke ich nur Show. Oder sie brauchen das für ihre komischen Spiele, die sie in ihrer Wohnstube spielen. Er hat mir das mal erklärt, aber so richtig habe ich es nicht verstanden. Jedenfalls hat er mehrmals darauf hingewiesen, dass sie keine Dämonenbeschwörer sind.

Wie auch immer, sie könnten stattdessen mit meinen Memorabilis-Brillen spielend ihr Studium schaffen und damit den Schulden-Nachteil um hunderte Dukaten senken und ihrer Freizeit mal ein Mädchen treffen... oder wenigstens anschauen, ich habe ja schließlich auch Penetrizzel-Brillen! Aber bei solchen Vorschlägen kichern sie nur und werden rot. Sie sind irgendwie seltsam...

Übrigens, wollt ihr eine von den Brillen haben? Ich mache euch einen guten Preis.“

DAHACH...

Nachdem die Helden Raschid seinen Splitter durch das Erfüllen der Queste abkaufen konnten, wird der Zauber relativ schnell von ihm fallen. Er wird sich daraufhin ständig fragen, was seine sorgsam an die Artefakte gehängten Merkblätter zu bedeuten haben und was er in letzter Zeit für unverständliches, seltsames Zeug geredet hat. Langsam wird sein Verstand einen borongefälligen Mantel des Vergessens über ihn legen und er wird seinen Laden normal weiterführen.

„DER MIME„

„Man sagt, er spricht nicht ein Wort und bewegt sich wie einer jener stummen Mimen, die man auf den Jahrmärkten ab und an sieht.“

„Oh, kann er auch das mit der unsichtbaren Wand? Das finde ich so toll!“

DER SCHÄNDLICH SCHADENFROHE SCHALKSPLITTER

Den Figuren des Reliefs passieren diverse Missgeschicke (sie fallen hin, haben Torten im Gesicht, hängen fest, stolpern...)

Der Träger des Splitters wird das Ziel von unwahrscheinlich vielen Missgeschicken. Wo es geht fallen ihm Sachen in den Weg oder direkt auf ihn, er rutscht aus, fällt unter lautem Getöse hin, bleibt aber trotz allem meist relativ unverletzt.

WIRKENDE ZAUBER (zusätzlich zur *Memorabilis*-Variante und *Schelmenlaune*)

Koboldische Effekte ähnlich dem *Reversalis Attributo*, *Armatrutz* (man kommt nie ernsthaft zu Schaden), *Murks und Patz* (alles geht schief, man patzt öfter), *Holterdipolter* und *Klickeradomns* (um den Betroffenen herum geht Diverses zu Bruch, fällt runter usw.), *Fortifex* (durch Handbewegungen, die wie das Abtasten einer unsichtbaren Mauer aussehen, kann der Betroffene eine ebensolche erschaffen)

EFFEKTE

GE, FF – 3 (Man wird ungeschickt), RS + 4 (durch den *Armatrutz*); Talente *Klettern*, *Schleichen*, *Körperbeherrschung*, *Schwimmen*, *Sich Verstecken*, *Akrobatik* -5 *Gaukeleien* (ungewollt) + 5; Nachteil *Pechmagnet*, *Tollpatsch*; Vorteile *Balance* und *Herausragende Balance*, *Beidhändig* und *Glück* verschwinden.

HINTERGRUND

Der Mime ist ein armer, stummer Straßenkünstler, der es lange erfolglos versucht hat, mit seiner Pantomimenkunst sein Dasein zu fristen. Irgendwann entschloss er sich, stattdessen Häuser auszurauben, zunächst aus Verzweiflung, dann aus Leidenschaft. Mittlerweile ist er ein in ganz Punin gesuchter Einbrecher.

Ohne seine schwarze Kleidung ist der Mime ein absolutes allerderisches Gesicht, das unter der Menge kaum auffällt. Seine Haut ist eher etwas blass im Vergleich zu anderen Almadanern und er ist zurückhaltend und unauffällig. Seine Figur ist hager und durchschnittlich groß.

SPURENSUCHE

Die Stadt ist relativ voll von Steckbriefen zum Mimen. Die Belohnung liegt bei 200 Dukaten, tot oder lebendig. Fragt man bei der Stadtwache nach, wird man an den zuständigen Büttel Jacopo Carabiniero verwiesen, einen untersetzten, bulligen Mann in der Offiziersuniform der „Grünröcke“, der sich selbst und seine Aufgabe unglaublich ernst nimmt. Man kann von ihm erfahren, dass es sich bei dem „Subjekt, das als Mime bezeichnet wird“, um einen Einbrecher handelt, der bevorzugt Kunst und Wertgegenstände sowie Geld aus den Villen der wohlhabenden Bürger stiehlt. Schon beinahe ein Dutzend Häuser wurden überfallen, natürlich immer nachts und ohne dass jemand etwas gemerkt hätte. In den letzten Tagen ist es etwas ruhiger um ihn geworden, aber gerade vor kurzem wiederum hatte eine Nachtwache ihn beobachtet und hätte ihn beinahe geschnappt, wäre sie nicht so ungeschickt gewesen (ein eisiger Blick Carabinieros streift dabei einen sichtlich verschämten und rot anlaufenden Kollegen). Carabiniero wird mühsam berichten: Aus Versehen ist der Nachtwächter in einen Pecheimer getreten und hat sich völlig damit bekleckert, woraufhin er durch einen Hühnerstall hindurch mitten in einen Wagen voller Heu gerannt sei. Er war von oben bis unten voll geklebt mit Federn und Stroh und fiel anschließend noch in den Fluss, wo er fast ertrank. Der Mime konnte entkommen.

FALLE ODER ZUFALL?

Die Helden können dem armen Mann in jedem gehobenen Viertel des nächtlichen Punins begegnen und ihm natürlich auch gezielt eine Falle stellen. In beiden Fällen liegt es an Ihnen, wann die Helden Erfolg haben und eine mehr oder weniger gewandte Gestalt über die Dächer Punins schwingen und davon herunterfallen sehen.

DIE VERFOLGUNGSJAGD

Der Mime und seine Umgebung sind völlig der Schadenfreude, den amüsanten Ungeschicklichkeiten und eben dem so genannten Slapstick unterworfen. Was immer er angeht, geht irgendwie schief oder endet in nicht enden wollenden Ungeschicklichkeiten und peinlichkeiten, die so manchen blauen Fleck kosten, jedoch durch unglaubliches Glück nie ernstere Schäden nach sich ziehen. Nachdem die Helden dem Mimen ausfindig gemacht haben, werden sie unter denselben Folgen leiden. Geben Sie ihnen also das Kommando, sich so ungeschickt wie möglich zu verhalten und in jedes Fettnäpfchen zu treten.

Bei der Verfolgung können Sie ganz spontan wie und wo sie wollen die unmöglichsten Hindernisse auftauchen lassen (auch das bewirkt die räumliche Nähe des Splitters), jedoch ist es sinnvoll, sich einen ungefähren Weg für die Verfolgung und einige Ereignisse vorher zurechtzulegen, um nicht völlig improvisieren zu müssen. Hier eine mögliche Route für die Jagd und einige Ereignisse, die sie verwenden können:

Die Verfolgung beginnt bei einer Villa eines wohlhabenden Bürgers im Stadtteil Tiefenbrunn. Der Mime taucht hier auf und versucht sich mit Wurfhaken über die Mauer und anschließend auf das Dach zu befördern. Beobachten die Helden das lange genug, werden sie feststellen, dass er dabei so ziemlich jeden Fehler macht, den man machen kann: Mit lautem Geräusch fallen ihm erst mehrmals die Wurfhaken herunter, dann sogar in seinen Fuß. Sobald die Helden ihn unterbrechen, beginnt die Verfolgungsjagd.

Durch ein Fenster geht es in die Mada-Thermen direkt in ein kaltes Becken hinein, wo man die Badenden verschreckt. Durch mehrere Räume hindurch, nämlich durch ein nebliges Dampfbad, wo man mehrere Male wegen der schlechten Sicht umeinander herumrennt, durch einen Massageraum hindurch und dabei nacheinander über den Rücken des armen auf dem Bauch liegenden Patienten hinüber und durch einen Schwitzraum hinweg, wo man auf dem glatten Boden ausrutscht, bis man wieder einen Ausgang aus der Therme entdeckt.

Über Häuserdächer und durch viele Gassen flieht der Mime nach Süden in das Stadtteil Sereno. Wechseln Sie kurz die Szene und beschreiben Sie wie im Zunfthaus der Conditores ein dicker Konditormeister gerade seinem Lehrling erklärt, welch großes Kunstwerk er dort vor sich sieht: „Dies, mein junger Alrigo, ist wohl die erlesenste und wunderschönste Zusammenstellung an Torten und süßen Schlemmereien, die du in deinem Leben je sehen wirst. Solch ein Fest wie die Hochzeit des Galandi-Jungen wirst Du wohl zu Lebzeit nie mehr sehen.“ Blenden Sie wieder zurück und beschreiben dann, wie bei der Flucht über die Dächer der Mime plötzlich in eine Häuserdecke einbricht. Folgen die Helden dem kurz benommenen Mimen, finden Sie sich in der wohl erlesensten und wunderschönsten Zusammenstellung an Torten und süßen Schlemmereien wieder, die sie in ihrem Leben je sehen werden. Und der Mime beginnt mit den Torten zu werfen, so dass das „Tortenmassaker von Sereno“ in die Annalen der Konditorenzunft als schwarzer Tag eingehen wird, während der fassungslose Konditormeister sein Leben an sich vorbeiziehen sieht.

Nun klettert und springt der Mime auf die Mauer um das Pentagrammaton der Puniner Magierakademie. Wieder ist es Zeit für einen kurzen Szenenwechsel: In einem Raum der Magierakademie steht ein mit scharfkantigen, unangenehmen Gesichtszügen militärisch gerade neben einigen Scholaren. „Und nun ist es an der Zeit, diese Thesis in der Praxis auszuprobieren. Ich werde bis 3 zählen. Bei der eins nehmt ihr wie beschrieben eure hand auf die Schulter, bei 2 sammelt ihr die magischen Energien und bei drei möchte ich mit einem lauten ‚Ignifaxius‘, dass ihr die Feuerhölle rauslasst! Ist das verstanden?“ Während die Helden auf der Mauer rennen, zählen Sie: 1! (beschreiben Sie einige Begebenheiten auf der Mauer) 2! (und noch einmal) 3! Flammenstrahlen schießen nacheinander und unregelmäßig aus einigen nebeneinander liegenden Fenstern des Pentagrammatons.

Lassen Sie Ihre Helden mehrmals *Ausweichen*, wobei sie im schlimmsten Fall von der Mauer fallen. Zuletzt kommen statt eines Flammenstrahls (beeinflusst durch die Magie des Splitters) drei blökende, fliegende Schafe aus dem Fenster heraus, worauf eine tobende Stimme zu hören ist „Flammenstrahl! Ich sagte Flammenstrahl, nicht Hammelstrahl! Das wirst Du bis in die Nacht üben!“ Noch bis in den späten Abend werden am Pentagrammaton immer wieder einzelne kleine Flammenstrahlen aus einem Fenster schießen.

Kommen die Helden ihm an einer Stelle zu nahe, dreht er sich um, hält ihnen wortlos die Hand entgegen wie zu einem Stopp. Dann tastet er eine unsichtbare Mauer ab und rennt weiter. Folgen ihm die Helden direkt, rennen sie gegen die Fortifex-Wand, die er erstellt hat und müssen sie zum Weiterkommen überwinden (abtasten, Antimagie...).

Schließlich geht es weiter über den großen Basar ins Stadtteil Yaquirhafen. Auf dem Platz des Basars wird sich bei der Flucht eine wilde „Schießerei“ mit Obst und Gemüse aller Art geliefert. Der Mime wird seine Verfolger durch gezielte Würfe mit Wasser- und Honigmelonen, Äpfel und Arangen aufzuhalten. Auch ausgerollte Stoffballen, Teppiche, usw. dienen als improvisierte Waffe.

Die Verfolgung endet am Hafen (Das Königreich Almada S.39; Nr. 19; I12 V), wo gerade ein Schiff seine Ladung an Bord lädt. Über einen Flaschenzug und mit der Kraft mehrerer Matrosen wird ein schwerer Stahlschrank mit dem Emblem A&I (Ein echter Argasch und Irgasch und damit beste Zwergenarbeit) an Deck gehoben. Als der Mime sich dieser Stelle in blinder Flucht nähert, geschieht das Unvermeidliche: Die vom Zauber des Splitters plötzlich betroffenen Matrosen rutschen aus und stehen sich gegenseitig im Weg, so dass sie in genau dem Moment das Seil loslassen, als der Mime unter dem Stahlschrank hindurch läuft. Die Helden werden nur noch einen Arm unter dem Haufen Stahl hervorlugen sehen, in dessen geöffneter Hand sich der Splitter befindet.

WERTE DES MIMEN

Alter: 27 Größe: 1,78 Haarfarbe: dunkelbraun Augenfarbe: braun

Rasse: Mittelländer

Kultur: Yaquirien (Almada)

Profession: Einbrecher

MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 9

FF 14(11) **GE** 13(10) **KO** 11 **KK** 11

LE 27 **AU** 29 **RS** 1(5) **MR** 3 **Stufe** 5 **Ausweichen** 16

Waffenlos: **INI** 10+2W6 **AT** 13 **PA** 15 **TP** 1W **DK** H

Herausragende Talente: Akrobatik 5(0), Gaukeleien 2(7), Klettern 11(6), Körperbeherrschung 8(3), Schleichen 9(4), Schwimmen 3(-2), Sich Verstecken 8(3), Sinnenschärfe 6; Gassenwissen 8; Schlösser Knacken 9

Vorteile: Entfernungssinn, Gefahreninstinkt 8, Herausragender Tastsinn, Ortskenntnis (Punin)

Nachteile: Gesucht I, (Pechmagnet), Stumm, (Tollpatsch)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I + II, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Improvisierte Waffe, Meister der Improvisation, Meisterparade

DANACH...

Ist der Mime unter dem Geldschrank begraben und der Splitter geborgen, ist für ihn das Abenteuerleben zu ende. Trösten Sie sich: Unter einem original Argasch & Irgasch Geldschrank begraben zu sein, ist das höchste für einen Einbrecher. Die Helden können sich die 200 Dukaten Belohnung im Rathaus abholen bzw. noch rund 50 nach Abzug der Schadensersatzforderungen, die sie auf ihrer Verfolgungsjagd hinterlassen haben. Und es mag sein, dass der ein oder andere Konditor, der bei den hohen Herren in Ungnade gefallen ist, auf Rache sinnt... („Die Rache der Bäckermeister“ wäre dann allerdings ein anderes Abenteuer).

MAESTRO REGENTAU, INTENDANT DER YAQUIRBÜHNE

„Raidri tut was mit der Ferdoker Reiterin?!“

DER FEUCHTFRÖHLICHE, FRIVOLE FERKELEIENSPLITTER DER FARCE

Die Strichmännchen zeigen ihren Hintern oder haben übergroß angedeutete primäre und sekundäre Geschlechtsmerkmale.

Der Splitter pflanzt seinem Träger einen äußerst derben und anzüglichen Humor ein. Er empfindet die primitivsten Zoten und die albernsten Scherze als äußerst witzig und kann minutenlang in Lachanfalle über solche Dinge verfallen.

WIRKENDE ZAUBER (zusätzlich zur *Memorabilis*-Variante und *Schelmenlaune*)

Koboldische Effekte ähnlich dem *Reversalis Attributo* und *Lachkrampf* (man kommt vor Albernheiten kaum aus dem Lachen heraus).

EFFEKTE

CH – 3 (Die Umwelt reagiert eher abgestoßen); Talente *Selbstbeherrschung*, *Etikette*, *Galanterie*, *Betören* sinken um 5; Nachteil *Lüsternheit* (die sanftere Version der *Brünstigkeit*) auf Wert 8.

HINTERGRUND

Maestro Regentau ist der Intendant des Theaterspielhauses „Yaquirbühne“ (Das Königreich Almada S.40; Nr. 29; I8 O) im Stadtteil Theaterviertel. Mit seinen einzigartigen, kreativen Fähigkeiten ist er einer der größten lebenden Legenden in aventurischen Kulturkreisen. Er hat seinen Splitter von Folletto des Nachts, während er auf dem Schreibtisch bei offenem Fenster mal wieder über einem unvollendeten Stück eingeschlafen war, zugesteckt bekommen. Als er morgens erwachte, war der Einfluss auf ihn bereits so groß, dass er sofort anfang, die derben Späße niederzuschreiben, die ihm eingefallen waren. Er änderte sein als pompöse Tragödie geplantes Stück „Der Schwertkönig“ so ab, dass es zu einem albernem Klamauk wurde. Mehrere seiner Schauspieler sind aufgrund dessen ausgestiegen und weigern sich, bei der Premiere auf der Bühne zu stehen, so dass Regentau in arge Bedrängnis kommt.

DIE SCHAUSPIELGRUPPE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Eine Farce hat er daraus gemacht! Einen billigen Klamauk, überquellend vor Obszönitäten und derben Schweinereien. Stellt euch vor, Raidri selbst nennt er nur noch mit einem Kichern den „Schwertkönig“ und meint damit sicher nicht seine Waffe. Nun, in gewisser Weise wohl schon. Es grenzt an Blasphemie, diesen Helden so zu entweihen! Seine Rache wird regentau bestimm noch aus Rondras Hallen heraus treffen! Dieser verfluchte Elf muss wahnsinnig geworden sein!“ In solch einer Schimpftirade und in lautem Ton hört ihr eine klare Männerstimme das halbe Viertel zusammenbrüllen. Die Beschimpfungen scheinen aus einer Taverne zu kommen und eure Neugier hat wieder einmal gesiegt. Ihr geht der Quelle nach, was nicht weiter schwer fällt und entdeckt eine Gruppe von bunt gekleideten Leuten, von denen sich einer, liebevoll gestützt von den mitleidig dreinblickenden übrigen, lauthals einen ganzen Seelenschmerz von sich redet. „Es ist traurig! Nein, fürchterlich! Nein, ein Skandal! Ja, ein echter Skandal!“



Omer Shadif

Die Helden begegnen Maestro Regentaus abgesprungenen Schauspielern, allen voran dem berühmten, aber alternden Omer Shadif, der mit dem Darstellen Raidri Conchobairs noch einmal *die* Rolle seines Leben verkörpern wollte. Entsprechend aufbrausend und wütend wird Omer auch in einem beliebigen Lokal nur wenige Stunden vor der Premiere zu finden sein, da er erkennen musste, dass Maestro Regentau wohl völlig übergeschnappt sein muss. Aus dem Heldenepos mit dem Heldentod in der Dämonenschlacht hat Regentau eine Farce, einen vor derbem Humor überquellenden Klamauk gemacht. Omer ist zusammen mit einigen gleich gesinnten Schauspielern deshalb ausgestiegen.

Die Schauspielgruppe wird in einem Gespräch offen für Vorschläge sein, den Maestro seinen Unfug auszutreiben, sie vermuten aber, dass ein Zauber, vielleicht eines Konkurrenten, auf ihm liegt und trauen höchstens einem Magiekundigen zu, den Elf umstimmen zu können. Sie haben aber im Prinzip damit abgeschlossen, dass sie noch in diesem Stück auftreten werden.

DAS VORSPRECHEN BEI REGENTAU

Zum Maestro vorgelassen, treten die Helden in sein Arbeitszimmer, in dem sie in an und für sich biederer und edler Atmosphäre einen äußerst aufgedrehten Elfen vorfinden, Regentau. Ein großer Schreibtisch nimmt den Hauptteil des Zimmers ein, das ansonsten mit Theaterutensilien wie Masken, Kostümteilen und Theaterwaffen ausgehängt ist. Auf dem Tisch ist deutlich sichtbar neben Schreibfeder und Tintenfass sein Panhumoricum-Splitter zu sehen, den die Helden auch als solchen erkennen, sofern es nicht der erste ist, den sie sehen.

Regentaus Äußeres paart die eleganten Bewegungen und die Zartgliedrigkeit eines Elfen mit dem Stolz und der Bildung eines almadanischen Stadtbewohners. Er ist groß gewachsen und hat zartblondes Haar. Seine Kleidung ist sittsam und bürgerlich und seine Nase zierte eine kleine Sehhilfe aus Draht und Gläsern, die einen aufladbaren Xenographus-Zauber innehat, so dass er bequem fremde Schriften lesen kann. Regentau ist ein Quell von Kreativität, der Splitter lenkt sie lediglich in eine völlig andere Richtung. Er wirkt etwas eitel und arrogant wegen seiner großen Leistungen und er scheint stets in Gedanken bei neuen Theaterstücken oder Gedichten versunken. Oft notiert er sich aus heiterem Himmel heraus seitenweise etwas oder geht stundenlang vor sich hin brummelnd im Raum auf und ab. Man tut gut daran, ihn in solchen Momenten nicht zu unterbrechen, denn er kann dann recht jähzornig werden, was man ihm dank seiner Genialität aber schnell verzeiht.

Er ist frivol, anzüglich und lässt keine Gelegenheit für eine derbe Zote aus. Es ist schwierig mit ihm zu reden in diesem Zustand, allerdings wird er immer wieder auf sein neues „geniales“ Stück zu sprechen kommen. Irgendwann wird er, wenn die Helden das nicht von selbst anbieten, sie zu überreden, als Schauspieler in seinem Stück aufzutreten und wäre durchaus bereit, seinen neuen Glücksbringer (den Splitter) dafür als Bezahlung herzugeben. Er bewundert das heldenhafte Äußere der Männer und bei den Frauen... suchen Sie sich einfach irgendein hervorstechendes Merkmal aus, das die Heldin attraktiv erscheinen lässt, und wenn es die wohl platzierte Hexenwarze („welch wundervoller Schönheitsfleck“) oder die kräftige Statur („Ah, gebärfreudiges Becken, so etwas wollen die Menschen sehen“). Wenn Sie es wünschen, können Sie ihn die Helden erstmal vorsprechen lassen, um die Rollen zu kriegen. Eine gute Gelegenheit, Talente wie *Schauspielerei* und *Sich Verkleiden* zum Einsatz zu bringen. Er wird sich in jedem Fall begeistert zeigen, entweder von der Fähigkeit oder der Unfähigkeit der Helden und sie für eine Rolle engagieren. Die Premiere ist sehr, sehr bald, womöglich noch an diesem Abend, Zeit zum Proben, Üben und auswendig Lernen des Textes bleibt deshalb kaum.

MAESTRO REGENIAUS WERTE

Alter: > 300 Größe: 1,95 Haarfarbe: hellblond Augenfarbe: grün

Rasse: Auelf **Kultur:** Yaquirien (Almada) **Profession:** Legendensänger / Schriftsteller

MU 13 **KL** 17 **IN** 17 **CH** 15(12)

FF 14 **GE** 16 **KO** 11 **KK** 11

LE 22 **AU** 33 **RS** 1 **MR** 10 **Stufe** 11 **Ausweichen** 15

Stockdeggen: **INI** 10+2W6 **AT** 15 **PA** 17 **TP** 1W+2 **DK** N

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 3(-2), Singen 10, Sinnenschärfe 13; Betören 9(4), Etikette 8(3), Galanterie 7(2), Menschenkenntnis 9, Schriftlicher Ausdruck 17, Sich Verkleiden 8, Überreden 12; Geschichtswissen 15, Magiekunde 11; Malen/Zeichnen 9, Musizieren 9

Vorteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Altersresistenz, Begabung (Gesellschaftliche Talente), Dämmerungssicht, Gebildet 5, Gutes Aussehen, Gutes Gedächtnis, Resistenz (Krankheiten), Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen (viele und wichtige in ganz Punin), Vollzauberer, Wohlklang

Nachteile: Arroganz 7, Eitelkeit 7, Jähzorn 5, Krankhafte Reinlichkeit 5, (Lüsternheit 8), Randgruppe (Elf), Sensibler Geruchssinn 5, Sippenlosigkeit, Speisegebote (Vegetarier), Verpflichtungen (dem Theater gegenüber), Weltfremd 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I + II, Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Linkhand, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Nandusgefälliges Wissen, Parierwaffe I + II, Schnellziehen, Waffe zerbrechen; Elfische Repräsentation, Erinnerungsmelodie, Friedenslied

Wichtige Zauber: Armatrutz 9, Attributo 8, Axxeleratus 8, Balsam 9, Bannbaladin 16, Blick aufs Wesen 9, Blitz Dich find 12, Odem 15, Seidenzunge 14, Sensibar 9, Silentium 9, Visibili 13



DIE AUFFÜHRUNG

Schon von vornherein war klar, dass er sich bei dem Stück „Der Schwertkönig“ ein Höchstmaß an künstlerischer Freiheit nehmen würde. Es mussten Stellen gekürzt, zusammengefasst, dramatisiert und übertrieben werden. Am Ende hatte er ein Epos vollendet, dessen Randdaten durchaus noch Ähnlichkeit mit dem eigentlichen Leben Raidris zu tun hatten.

Unter dem Einfluss des Splitters jedoch hat er das alles *noch einmal* umgeschrieben und einen gigantischen Klamauk voller obszöner Anspielungen, frivoler Texte und geradezu empörender Zurschaustellungen der Akteure daraus gemacht.

Nun herrscht Premierenstimmung. Alles was Rang und Namen hat, hat eine der begehrten Einlasskarten ergattert und ist nach einem Empfang mit Bosparanjer und Almadanischem Wein gespannt auf die Vorführung. Niemand im Publikum ahnt, was sie erwartet, man rechnet mit einer tragischen Heldensaga. Während der ganzen Aufführung wird Regentau dicht hinter der Bühne stehen, wodurch sowohl alle Schauspieler einschließlich der Helden als auch das Publikum langsam unter den Einfluss des Splitters geraten. Anfangs werden viele Leute noch schockiert sein, aber nach einigen Minuten des Stückes wird es bei einigen der derben Späße schon vereinzelt Lacher aus dem Publikum geben, bis letztendlich die gesamte Menge nicht mehr aus dem Lachen herauskommt und das Stück bejubelt.

Es ist kaum möglich, mit Ihren Helden das gesamte Stück durchzuspielen. Maestro Regentau hat sie ohnehin nur für einzelne Szenen vorgesehen. Deshalb erzählen Sie ihnen einfach, während sie sich hinter der Bühne in die Kostüme quetschen, dass sie von der Menge immer lauterer Gelächter vernehmen, bis sie schließlich selbst in ihrer Rolle auf der Bühne stehen. Der Maestro wird sie mit ein paar Worten zur Szene und einem „improvisiert einfach“ auf die Bühne schicken.

DIE SZEENEN

Sowohl Regentau als auch die Menge, die es sich nicht nehmen lässt, ständig Kommentare zur Bühne zu rufen, wünschen Improvisation seitens der Akteure. Für alle Fälle befindet sich ein Souffleur (das sind Sie) bei der Bühne, der den Helden Text zuflüstert. Talente wie *Schauspielerei* können ebenfalls verwendet werden. Für den fehlenden Raidri hat Regentau den neuen Stern am Puniner Theaterhimmel, Eslamo Gaudez, vorgesehen. Ansonsten sind die kursiv gedruckten Namen von den Helden zu besetzen. Jeden Held können Sie bei ein oder mehreren Szenen auftreten lassen.

Arzuch, der Riesenoger und die *Kunga Suula* werden von Raidri in einem theatralischen Kampf besiegt, wobei Prinzessin *Walderia von Weiden* gerettet wird und sich anschließend Raidri hingibt. Sie will von da an, wie sie in ihrem abschließenden Dialog dem Publikum vorträgt, keinen anderen Mann mehr.

Eine Maraskanexpedition mit *Rakorium Muntagonus*, Spektabilität der Festumer Akademie, einem verwirrten, alten Mann, der jedem Rock hinterher schaut. Hier trifft Raidri auf die beiden *Blutzwillinge* und besiegt sie in einem Wettstreit darüber, wer das längere Schwert hat.

Das Donnersturmrennen, in dem er gegen die komplette leicht bekleidete *Ferdoker Garde* antritt (eine nur aus Frauen bestehende Reitereinheit) und gewinnt. Er verlebt eine Liebesnacht mit allen.

In Warunk heuert *Throndwig von Bregelsaum*, ein friedlicher Pflanzenliebhaber, Raidri an, den *Nachtdämon* zu besiegen, der des Nachts umgeht. Stattdessen überredet *Rakorium Muntagonus* ihn, lieber selbst die Stadt unsicher zu machen. Sie gehen auf eine wilde feuchtfrohliche Tour durch die Tavernen, bis sie im Suff endlich auf den Nachtdämon treffen und diesen durch Zufall besiegen.

Die Dämonenschlacht mit dem Kampf gegen unzählige *Dämonen* und einem finalen Schwertvergleich mit *Borbarad*, woraufhin dieser als Unterlegener vor Wut seine Krone zerschmettert.

ДАНACH...

Ist die Aufführung vorbei, wird gigantischer Jubel ausbrechen, wozu die Helden als Mitwirkende zusammen mit allen Schauspielern auf die Bühne treten. Man liebt den derben Humor, den Regentau mit diesem Stück erstmals an den Tag gelegt hat. Die Helden erhalten den Splitter, woraufhin Regentau nach einigen Tagen des Zurückziehens in seine Stadtvilla voller Scham langsam wieder in die Öffentlichkeit geht und die abgesprungenen Schauspieler um Omer Shadif wieder dazu überredet, die ursprüngliche, tragische Fassung des Stücks aufzuführen. Das Stück wird zwar für die ganze Saison erfolgreich weiter laufen, jedoch nie wieder solch einen Beifall wie bei der Uraufführung ernten.

SERVANDO RAGAZZA, ELEVE DER MAGIE

DER PARODISTISCHE PERSIFLAGEISPLITTER

Die Figuren des Reliefs wirken besonders dick, dünn, klein, groß, haben übertrieben große Waffen...

Wer im Einfluss dieses Splitters steht, wird zur Parodie seiner selbst. Jedes herausstechende Merkmal an ihm wirkt lächerlich oder übertrieben.

WIRKENDE ZAUBER (zusätzlich zur *Memorabilis*-Variante und *Schelmenlaune*)

Koboldische Effekte ähnlich dem *Reversalis Attributo*, *Harmlose Gestalt* und *Impersona* (man wirkt einfach nicht mehr zum ernst nehmen).

EFFEKTE

Alle Eigenschaften unter Wert 11 je – 3 (die kleinen Fehler fallen besonders auf); Alle *Schlechten Eigenschaften* steigen um 2; Nachteile: Es entstehen die Nachteile *Unfähigkeit* für Talentgruppen, in denen der Träger besonders gut oder schlecht ist.

HINTERGRUND

Servando ist ein streberhafter Eleve der Magie an der Akademie zu Punin. Er ist mittlerweile in einem Alter, in dem er sich auch für das andere Geschlecht interessiert, dieses wiederum ihn aber weitgehend ignoriert mit höchstens noch mit angewiderten Blicken versieht. Bisher hat er sich mit einigen Eleven mit ähnlichen Problemen zusammengeschlossen und war damit annähernd zufrieden, auch wenn das Sich Umgeben mit Gleichgesinnten dazu geführt hat, dass er umso stiller und exzentrischer wurde. Er nahm sich auf der Suche nach Vorbildern die Magier der Schwarzen Gilde zum Idol, allen voran die Fasarer Spektabilität Thomeg Atherion. Mit heller Schminke und Puder versucht Servando die Kraterlandschaft in seinem Gesicht zu bedecken und sich ein blasses Äußeres - wie man es von Mitgliedern der Bruderschaft der Wissenden kennt - zu geben. Durch den Splitter wurde dieses Verhalten immer schlimmer: Er wurde praktisch eine Parodie eines Schwarzmagiers, dessen größter Traum es ist, dass eine Fasarer E Levin ihm ihr Akademiesiegel zeigt (wenn Sie verstehen, was ich meine...). Der Ausweichplan dafür ist die Beschwörung des Laraan, bei der ihn die Helden schließlich antreffen.

SERVANDOS WERTE

Alter: 16 Größe: 1,78 Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun

Rasse: Mittelländer **Kultur:** Yaquirien (Almada) **Profession:** Magier (Punin I)

MU 12 **KL** 14 **IN** 12 **CH** 12

FF 11 **GE** 10(8) **KO** 10(8) **KK** 12

LE 26(24) **AU** 26(25) **RS** 1 **MR** 15 **Stufe** 1 **Ausweichen** 11

Magierstab: **INI** 9+2W6 **AT** 10 **PA** 11 **TP** 1W+2 **DK** S

Herausragende Talente: Lehren 4, Schriftlicher Ausdruck 5; Geschichtswissen 5, Götter und Kulte 7, Magiekunde 9, Pflanzenkunde 6, Rechnen 8; Alchimie 8, Malen/Zeichnen 7

Vorteile: Affinität zu Dämonen, Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer, Wesen der Nacht II

Nachteile: Arroganz 7(9), Fluch der Finsternis II, Lichtscheu, Lüsternheit 6(8), Neugier 7(9), Schulden (1500 D), Stubenhocker, (Unfähigkeit: Körperliche Talente), Verpflichtungen (Akademie), Weltfremd (gesellschaftliches Leben, Verhältnis zum Geld),

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bannschwert, Dämonenbindung I, Eiserner Wille I, Gildenmagische Repräsentation, Große Meditation, Ritualkenntnis Gildenmagie, Regeneration I, Verbotene Pforten; Aufmerksamkeit, Ausweichen I

Wichtige Zaubere: Analys 7, Claudibus 5, Dschinnenruf 7, Elementarer Diener 7, Gardianum 8, Fulminictus 4, Geisterruf 7, Geisterbann 4, Invocatio Maior 8, Invocatio Minor 9, Memorans 5, Oculus 4, Odem 6, Pentagramma 8, Reversalis 7, Unitatio 5

SPUREN ZU SERVANDO

Raschid als Rashid kann einiges über seinen Stammkunden und seine komischen Freunde erzählen (s. im dortigen Kapitel). Auch die Professoren der Akademie könnten ein seltsames Verhalten bei Servando festgestellt haben.

DIE WOHNSTUBE DER ELEVEN

Eine Wohnstube, die nach Al'Anfaner Rauschkraut riecht. Hier wohnt eine Gruppe von einem halben Dutzend Eleven der Puniner Akademie. Sie sind alle relativ ruhige, strebsame Studenten, die neben dem Genuss von Rauschkraut keine größeren Laster haben. Die Helden treffen Sie teilweise gerade beim Lernen von magischen Thesen oder beim Üben von Zaubern an, wobei sie nicht gestört werden wollen und nur ziemlich abgehackte Informationen abgeben, denn sie sind sehr introvertiert.

Vier Eleven befinden sich im Gemeinschaftsraum, wo sie ein Spiel oder improvisiertes Theater spielen, bei dem es um Vampire gehen muss. Die Helden werden nicht verstehen, was das soll (zumindest hier in diesem Gebäude; im Laden Raschid als Rashids hätten sie eine Chance...). Sie können aber erfahren, dass Servando nicht mehr mitspielt und offenbar etwas Besseres zu tun hat. Sie glauben, er hat eine Freundin (das Wort spucken sie in etwa so aus wie andere das Wort „Galotta“ oder „Borbarad“). Er sei in seinem Zimmer.

Während die Helden sich durch die Wohngemeinschaft fragen, beginnt der Splitter auf sie zu wirken. Geben Sie Ihren Spielern nun die Anweisung, eine Parodie ihrer selbst zu spielen. Noch besser ist es, wenn jeder sein Heldendokument an seinen Nebenmann weitergibt und dieser den nun vor sich liegenden Helden parodieren soll, das ist einfacher, kann aber auch zu beleidigten Spielern und bösem Blut in der Gruppe führen.

DAS ZIMMER SERVANDOS

Servando ist nicht anwesend. Der kleine Raum ist voller Abbildungen von magischen Symbolen, Utensilien und einer Menge magischer Bücher, die alle der Bibliothek Punins entliehen sind. Titel sind unter anderem „Das Arcanum“ und „Hermetisch und Occulte Verschluesze und Sicherungen“. Alles wirkt unaufgeräumt, chaotisch und schlampig, außerdem recht düster. *Magiekunde* zeigt, dass die meisten Symbole sich auf Beschwörungen beziehen, was bei Puniner Schülern aber nicht unbedingt ungewöhnlich ist, da ein Zweig der Schule sich diesem Thema widmet.

Unter einem Teppich kann man mit *Sinnenschärfe* oder einer ausführlichen Suche eine Falltüre nach unten entdecken. Horcht man daran, wird man Beschwörungsformeln murmeln hören. Servando hat diese Tür gesichert. Versucht man deshalb vergeblich, die verschlossene Tür zu öffnen (*Schlösser Knacken* +6 oder KK+3), entlädt sich einmalig ein ziemlich lauter Fulminictus mit 2W6 + 3 SP, der Servando in jedem Fall warnt. Das gestohlene Buch von Raschid ist nicht zu finden (es ist unten bei Servando).

Die Beschwörung

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter der Falltür blickt ihr in einen düsteren Raum mit einer Leiter. Geruch von Schwefel und Duftkerzen (euch irritiert der Rosenduft ein wenig) liegt in der von Schwaden durchzogenen Luft. Vorsichtig klettert ihr runter, gefasst auf alles was da kommen mag. Von hinten erkennt ihr eine Gestalt in tiefschwarzen Gewändern. Langsam dreht sie sich zu euch. Ein von eitrigen Pickeln überzogenes Gesicht eines Heranwachsenden grinst euch an und lässt euch vor Ekel und Mitleid erstarren.

Bizarre, schräge Töne kommen aus dem Schlund dieses Mannes im Stimmbruch: „Ich habe euch bereits erwartet!“ Die Stimmlage lässt euch schmerzhaft erzittern und ihr hofft innig, dass er keine weiteren Worte spricht. Doch dem ist nicht so. „Aber es ist zu spät! Mein Werk ist beinahe getan... Oh Meisterin deiner Brut, Verderberin von Fleisch und Geist, Dienerin der alleinigen Herrin, erscheine, ja erscheine, Laraan! Erscheine!“ Sein Gesicht wendet sich ab von euch und in die andere Ecke des Raumes. In einem Heptagramm bilden sich Nebelschwaden langsam zu einer Form.

Dieser Junge wird tatsächlich einen Dämon beschwören. Während ihr eure Waffen zieht und Zauber vorbereitet, wohl gefasst auf jedes widerliche Monster, das den Niederhöllen auch entfahren mag, und bereits die Anzahl Hörner zählen wollt, merkt ihr, dass das, was sich dort formt, nicht widerwärtig wirkt, sondern vielmehr... diese Formen bilden einen Frauenkörper, und was für einen! Binnen Sekunden bildet sich die Gestalt einer wunderschönen Frau mit langem, schwarzem Haar. Ihre Stimme ist betörend. „Wenigstens mal einer, der sich noch an meinen Namen erinnert“ kommentiert die dämonische Wesenheit ihre eigene Beschwörung durch den Zauberschüler. Beim Anblick Servandos wirkt sie verwirrt, wohl auch aufgrund der eigenen Worte, die sie da eben hervorgebracht hat. „Ähm, solltest Du nicht längst im Bett sein, Kleiner? Und wer seid ihr Hübschen denn...? Moment, ich komme gleich zu euch, aber zuerst muss ich diesem Bengel hier noch austreiben, einen Laraan zum eigenen Vergnügen zu rufen!“

Servando übermannt in diesem Moment die Angst und er versucht sich in eine Ecke zu flüchten. Die Helden sollten ihm möglichst helfen, wobei der Laraan sich wehr und Krallen ausfährt. Während des Kampfes liegt es an den Helden, möglichst ihre Parodie auszuspielen, während die Dämonin ihrerseits von schmutzigen Tricks bis zu roher Gewalt zu allen Mitteln greift.



Werte des Laraan:

INI 12+2W6	PA 6	LeP 40	RS 4
Krallen	DK N	AT 14	TP 1W+2
GS 8	MR 12	GW 10	

2 Aktionen pro KR, Folgeschaden (Mutation), Regeneration I, Schreckgestalt I, Tarnung, Verschleierung, Würgegriff bei einer guten Attacke: 2W20 SP(A)

DANACH...

An den Ohren sollten die Helden ihn zur Akademie ziehen und sie die Bestrafung vornehmen lassen, womöglich werden sie ihn aber auch gnädig nur einen Denkwort verpassen und ihn ziehen lassen. Schließlich ist er ohne den Splitter auch keine Gefahr mehr. Bald wird er dann wieder streberhaft in den Vorlesungen sitzen, jede Zaubermatrix mitzeichnen, jede These fleißig notieren und jedes Wort der Magister auswendig lernen.

BETTLER CIRANO „DER VINSALTER“

„Habt Ihr schon von diesem Vinsalter gehört? Wisst ihr, wer oder was er ist?“

„Hmmm, sind das nicht jene... Behältnisse aus Schafsdarm, derer sich Herzog Cusimo bedient?“

DER HOHE HORASISCHE HUMORSPLITTER

Die Figuren wirken gestelzt und hochnäsiger.

Die Wirkung dieses Splitters lässt den Träger ein besonderes Gespür für Wortspiele auf hohem Niveau, gestelztes Reden und den hohen horasischen Humor verspüren. Keiner kann mit Worten so vortrefflich umgehen und Beleidigungen so geschickt und geistreich kontern wie der Träger dieses Splitters.

WIRKENDE ZAUBER (zusätzlich zur *Memorabilis*-Variante und *Schelmenlaune*)

Koboldische Effekte ähnlich dem *Attributo* sowie dem *Accuratum*, *Aureolus* und *Weihrauchwolke* (die Kleidung sitzt, das Äußere stimmt voll und ganz). Ein Zauber ähnlich dem *Dichter und Denker* lässt den Betroffenen in gestelzten Worten reden, die sich zwar reimen können, aber es nicht unbedingt müssen, wenn sie nur blumig genug klingen.

EFFEKTE

CH + 3, KL + 3, IN + 3 (man wird durchweg charmanter und geistreicher); Talente *Betören*, *Etikette*, *Galanterie*, *Sich Verkleiden*, *Schriftlicher Ausdruck*, *Überreden*, *Überzeugen*, steigen um je + 5; Vorteile: *Begabung*; *Gesellschaftliche Talente*, *Soziale Anpassungsfähigkeit*; Nachteile *Eitelkeit* und *Arroganz* steigen um 2 bzw. entstehen auf Wert 8.

HINTERGRUND

Cirano war Zeit seines Lebens ein armer Bettler, der obdachlos in Unter-Punin hauste und von der Hand in den Mund lebte. Für eine Verbrecherlaufbahn war der Waisenjunge zu gutmütig und selbst als Bettler brachte er es aufgrund seiner Schüchternheit und seiner Untalentiertheit für das Betteln zu keiner großen Bekanntheit. Er machte die typische Karriere von jemandem seines Berufsstandes; es wurde alles nur immer schlimmer. Mittlerweile alternd, einäugig und mit einem Buckel.

Als er eines Morgens einen ungemütlichen Steinsplitter unter seinem improvisierten Schlafplatz fand, änderte sich das. Der Splitter verlieh ihm eine Leichtigkeit mit Worten, die er vorher nie gekannt hatte. Plötzlich sprach er gewählt und voller geistreichem Witz und konnte auf diese Weise schon so manchem amüsierten Reisenden gar Silbertaler und Dukaten entlocken, waren sie doch entzückt von seinem Charme. Auch die übrigen Bettler begannen in ihm einen amüsanten und charismatischen Leidensgenossen zu sehen, dem sie bald wie einem Anführer folgten.

Durch den Einfluss des Splitters hat er es tatsächlich geschafft, durch Improvisation die Kleidung fast wie die eines horasischen Adligen aussehen zu lassen, nur eben komplett aus Lumpen bestehend. Seine Seite zierte ein „Florett“ aus zurechtgebogenem Draht, seinen Kopf ein Hut mit Taubenfedern, seinen Hals ein Kragen, der aus den Resten einer Ziehharmonika zu bestehen scheint. Ihm fehlen viele Zähne und er riecht fürchterlich aus dem Mund, doch gibt ihm der Splitter ein neues, beinahe attraktives Selbstbewusstsein, das ihn durch geschickte Worte und einen nie gekannten Charme sehr charismatisch macht.

GERÜCHTE ÜBER DEN VINSALTER

Die Suche nach dem Vinsalter beginnt mit Gerüchten. Gerade in den ärmeren Gebieten Punins wie z.B. Unter-Punin hören die Helden immer wieder von Bettlern, in Tavernen oder einfach von Passanten den Namen „Der Vinsalter“ fallen. Die meisten von diesen Leuten fragen sich selbst, wer er ist und können den Helden nur zahlreiche Gerüchte weitergeben. Hier einige:

Der Vinsalter...

...ist ein horasischer Adelsspross, der um sein Erbe betrogen wurde und nun in Punin bettelt. (-)

...hat bereits eine große Gefolgschaft (+), er will damit eine Armee zusammenstellen und Punin erobern. (-)

...ist der größte Liebhaber Deres (+/-). Man sagt, er sei nach einem Verhütungsmittel aus Schafsdarm benannt. (-)

...ist ein nächtlicher Schatten, ein gebildeter Mann, der ein Ziel verfolgt (+/-). Womöglich will er seine Familienehre wiederherstellen, eine blutige Tat rächen oder einen Feind töten (-).

...ist nichts als ein gewöhnlicher Bettler, aus dem die anderen einen Held gemacht haben. Unter den Blinden ist der Einäugige König. (+/-)

...ist ein Geist/Wiedergänger/Untoter/Vampir. (-)

...hat früher sein Unwesen unter der Oper Vinsalts getrieben, wo er hauste und den Klängen lauschte. Er ist entstellt und durch die Schönheit der vielen Musik halb wahnsinnig geworden (-) (und keine Ahnung, woher die Leute solche Geschichten haben...)

...ist ein Mörder aus dem Horasreich, der mit Dämonen paktiert und Blut trinkt (-).

...residiert an der alten Abtei außerhalb der Stadt (+) und feiert dort wilde Feste (+/-)

WERTE DES VINSALTERS

Alter: 32 Größe: 1,73 Haarfarbe: schmutzig-braun Augenfarbe: braun

Rasse: Mittelländer

Kultur: Yaquirien (Almada)

Profession: Bettler

MU 14 **KL** 10(13) **IN** 12(15) **CH** 10(13)

FF 12 **GE** 10 **KO** 9 **KK** 10

LE 24 **AU** 27 **RS** 1 **MR** 3 **Stufe** 6 **Ausweichen** 16

„Degen“: **INI** 11+2W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W+1 **DK** N

Herausragende Talente: Betören 3(8), Etikette 1(6), Galanterie 0(5), Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 8, Schriftlicher Ausdruck 0(5), Sich Verkleiden 7(12), Überreden 9(14), Überzeugen 3(8)

Vorteile: (Begabung Gesellschaftliche Talente), Ortskenntnis, (Soziale Anpassungsfähigkeit)

Nachteile: (Arroganz 8), Einäugig, (Eitelkeit 8), Goldgier 5, Neugier 7, Randgruppe (Bettler), Übler Geruch, Ungebildet 2,

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I + II, Binden, Entwaffnen, Finte, Improvisierte Waffe, Defensiver Kampfstil, Meister der Improvisation, Meisterparade

DER HOHE HORASISCHE HUMOR CIRANOS

Cirano hat den hohen horasischen Humor voller Spitzfindigkeiten, vornehm klingender Beleidigungen und geistreicher Bemerkungen über die Schwächen des Gegenübers durch seinen Splitter vervollkommen. Er drückt sich gewählt aus und verwendet gerne gehobene Ausdrücke aus der horasischen Kunst des Parlierens (eine sehr geeignete Spielhilfe hierzu steht auf der Website www.wolkenturm.de kostenlos zur Verfügung).

Weitere Ideen zur Darstellung von Ciranos Humor finden Sie beispielsweise im Sketch „Duell bei Hanau“ des hessischen Comedyduos „Badesalz“ sowie in den Komödien Shakespeares oder bei Cyrano de Bergerac (jeweils auch in diversen Verfilmungen erhältlich).

Beim Ausspielen Ciranos können Sie neben den besagten horasischen Ausdrücken auch immer wieder ein gekünsteltes Lachen erklingen lassen, die Anrede *er* bzw. *sie* oder zumindest *Ihr* gegenüber einem Helden verwenden und scharfzüngig auf die Schwächen der Helden eingehen. Sätze Ciranos könnten dann etwa so klingen:

„Ha, ha, ha, halb so vergnüglich, mein Reitersfreund! Bedecke er besser sein Haupt mit einem Grabtuch der Boronis, und das seiner schiefäugigen Kampfgefährtin mit dem weizengelben Haar und Kopfinhalt gleich mit, auf dass kein Kind sich in den Straßen Punins vor ihm und ihr geradezu bragguös erschreckt!“

„Bis er sich einen Scherz erdacht, werde ich mir genehmigen zu ruhen. Wecke mich jemand, wenn sein geistiger Erguss wert ist, dass ich mir auch nur ein Lächeln abgewinnen kann.“

„Eure lange Waffe zeigt mir zugleich, dass ihr erfahren seid im schändlichen Kampfe, der doch nur eine Kapitulation an sich darstellt, und zugleich zeigt sie mir, welch große Furcht euch treiben muss, dass ihr es nötig habt, den Feinde so weit fern von euch zu halten.“

„Zaubern kann er also! Ha ha ha, etwas Hokusfokus und die ein oder andere kulminante Formel mag euch helfen gegen den leicht zu beeindruckenden Schwarzipelz, doch fehlte euch jeglicher Charme, ein Weib auch nur ein wenig zu verzaubern.“

DIE ALTE ABTEI: AM „HOFE“ DES VINSALTERS

Früher oder später sollten die Helden durch ihre Fragen entweder auffallen oder sich zum „Hof“ des Vinsalters durchgefragt haben. Im ersten Fall werden sie damit rechnen müssen, mehr oder minder freundlich irgendwann von einigen Bettlern eingeladen zu werden, im zweiten Fall werden sie irgendwann selbst auf die alte Abtei außerhalb der Stadt Bettlers (Das Königreich Almada S.48; Nr. 110; ca. 1 Meile westlich der Stadt) als Treffpunkt aufmerksam, sei es durch das Nachgehen von Gerüchten oder dem Verfolgen eines. Hier hat der Vinsalter seinen „Hofstaat“ in Form von Bettlern versammelt. Fremde wie die Helden fallen früher oder später auf, wodurch es zu folgendem Ereignis kommt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid mit einem mal umringt von einem bunten, bizarren Volk, das sich überall auf den Mauerresten der alten Abtei niedergelassen hat. Neugierig werdet ihr aus zahlreichen Augen angestarrt, aber man hält respektvollen Abstand von euch.

„Wohlan, mir ist nicht ganz gewahr, ob ich einem Freunde gegenüberstehe oder ob doch feindliches Blut sich eingeschlichen hat, zu unterbinden meinen Ruhm. Den Vinsalter nennt man mich, doch das dürfte eure Schnüffelei wohl schon zutage gefördert haben. Nun, ihr, die ihr mir hinterher geschnüffelt habt, sagt an, ist euer übersteigertes Interesse nun etwas gutes oder gar zutiefst... haffaxiös?“ Bei den letzten Worten macht der Mann, der offenbar zu euch spricht, eine rhetorische Pause. Erst nach der Aussprache des letzten Wortes ziehen alle Bettler scharf die Luft an. Bei der Gestalt, die gerade zu euch gesprochen hat, handelt es sich um die wohl skurrilste Figur dieses Bettlerhaufens. Wie auf einem Thron sitzt sie in einem großen Spitzbogen am Stirnende der Abtei. Sie trägt einen großen Hut mit Taubenfedern darauf. Die Kleidung ist aus Lumpen zusammengesetzt, wirkt jedoch tatsächlich vom Schnitt her wie das modische Gewand eines horasischen Adligen. Ein Umhang aus unzähligen bunten Stoffstücken liegt auf den Schultern des Mannes und an seiner Seite hängt eine Art Degen aus gebogenem Draht. Als ihr euch den Hut näher betrachtet, erkennt ihr daran ein auffälliges, metallenes Objekt, einen der Splitter.

Offenbar hat euch dieser Vinsalter eine Frage gestellt und alles wartet auf eine Antwort.

Der Vinsalter ist unter dem Einfluss des Splitters ein zivilisierter Mann, der es nicht dulden wird, dass Blut vergossen wird. Er sammelt in der Abtei buntes Bettlervolk um sich. Des Abends feiert man hier mit zusammengetragenen Essensresten täglich „Empfänge“, bei denen die Bettler unter sich wie an einem Adelshof tanzen, singen und prassen. Dahinter steckt nichts böses, es geht dem Vinsalter lediglich darum, sich zur Schau zu stellen, sich im Wortgefecht mit anderen zu messen und seine Arroganz ein wenig auszuleben. Auch die anderen Bettler stehen unter dem Einfluss des Splitters.

Die Helden werden sicherlich auf die ein oder andere Art enttarnt (verlangen Sie z.B. erschwerte *Etikette*-Proben, um an diesem seltsamen Hof nicht in ein Fettnäpfchen zu treten), falls sie nicht ohnehin offen auftreten oder eingeladen wurden.

Der Vinsalter wird sie ausfragen und ihren Fragen seinerseits begegnen, wobei er stets probieren wird, mit Wortwitz entgegenzuhalten. Sollte das Gespräch irgendwann auf den Splitter zu sprechen kommen, ist er bereit, ihn als Preis herzugeben, wenn man ihm im Wortduell schlägt. Allerdings sollten die Helden eine entsprechende Gegenleistung bei einer Niederlage aufbringen: ein schöner Ausrüstungsgegenstand, die Verpflichtung, die Bettler den ganzen Abend zu bedienen oder etwas ähnliches.

DAS DUELL

Diese ritualisierte Form eines geistreichen Gesprächs scheint für die Bettler ein großes und interessantes Ereignis zu sein. Die Regeln sind einfach: Der Herausforderer beginnt mit einer amüsanten und geistreichen Bemerkung über sein Gegenüber, worauf dieser so geschickt er es kann in gleicher Manier kontert. Jedes mal geben die Umstehenden Bettler verhaltenen oder lauten Applaus. Dies geschieht solange, bis sich ein Sieger herauskristallisiert, weil eine Bemerkung so lustig ist oder ein Teilnehmer sein Gegenüber so wortlos dastehen lässt, dass er nichts mehr zu sagen hat. Sie als Spielleiter legen also das Ende und den Sieger fest. Im Prinzip treten nur zwei Personen gegeneinander an, jedoch wird der recht siegessichere Vinsalter auch gegen die ganze Heldengruppe antreten, wenn sie es wünscht, schließlich will er nicht als Feigling dastehen. Zwischenrufe oder ähnliches sind aber nicht gestattet.

Sie haben vier Möglichkeiten, dieses Duell durchzuführen:

1) Sie halten es bei einem reinen Rededuell zwischen Ihnen als Vinsalter und einem der Spieler. Legen Sie anhand der Entgegnungen des Helden fest, wann einer der beiden gewonnen hat.

2) Sie handeln das Duell rein über Proben ab, indem Sie bei jeder Entgegnung den Spieler eine Probe auf *Überreden* würfeln lassen. Die TaP* erschweren die Probe Ciranos, seine TaP* dann wiederum die des Helden usw. Sobald eine Probe fehlschlägt oder eine Probe mit mehr als 10 TaP* bzw. mit zwei Einsern auf W20 gelingt, merken sie sich das. Bei drei Fehlschlägen hat das Gegenüber gewonnen, eine auf diese Art gelungene Probe macht einen Fehlschlag wieder wett.

3) Sie kombinieren beide Möglichkeiten. Lassen Sie den Helden eine Bemerkung sagen und verwenden Sie dann die Regeln der zweiten Möglichkeit. Modifizieren Sie die Probe nochmals um +/-5, je nachdem wie einfallsreich die Bemerkung des Helden war. Seien Sie aber fair und machen Sie das bei sich selbst auch.

4) Die Spieler duellieren sich tatsächlich mit Waffen und geben dazu bei jeder Attacke und Parade Bemerkungen über den Gegner ab. Die AT und PA wird vom Spielleiter je nach Einfallsreichtum der Bemerkung um bis zu +5/-5 modifiziert. Treffer machen keinen Schaden, sondern treiben den Gegner weiter zurück. Jede gelungene AT und misslungene PA treibt den Gegner zurück, jede gelungene AT und PA des Gegners treiben den Helden wiederum zurück. Wird man schließlich um 3 Attacken von der Anfangsposition zurückgetrieben, hat man das Duell verloren.

DANACH...

Nachdem das Duell gewonnen ist (eine Revanche nach einer Niederlage ist möglich), wird der Vinsalter seinen Splitter den Helden überlassen. Er wird seinen einstigen Ruhm als „Horas der Bettler“ bald vergessen. Womöglich wird er noch einige Zeit eine blumige, horasische Redensart an den Tag legen, bald aber wieder zum Gossen-Almadanisch wechseln.

LEIRIX VON PUNIN, RITTER VON UNPINN UND SCHWACHFUG

„Ich dachte, man soll über den Witz lachen, nicht über den Erzähler. Aber nicht mal das kann ich mehr...“

DER ZAGHAFT ZYNIISCHE KRONZACKEN

Die Strichmännchen wirken traurig und schlechtgelaunt.

Der Träger wird schlecht gelaunt und begegnet der Welt nur noch mit Ignoranz und Sarkasmus. Nichts kann ihn zufrieden machen und er trauert Vergangenen hinterher.

WIRKENDE ZAUBER (zusätzlich zur *Memorabilis*-Variante und *Schelmenlaune*)

Koboldische Effekte ähnlich dem *Eigne Ängste* (jedoch weitaus weniger drastisch).

EFFEKTE

CH -3, MU -3 (Der Wille verlässt den Betroffenen und macht ihn auch nach außen hin sichtbar unsympathischer und weniger selbstbewusst); Nachteil *Sarkasmus* (man ist äußerst verächtlich gegenüber allen und jedem) auf Wert 8 und *Arroganz* + 2 (Selbstmitleid macht den Betroffenen in eigenen Augen zum Mittelpunkt der Welt), Neugier sinkt wegen des Desinteresses für die Welt um 2.

HINTERGRUND: LEIRIX' MISSLICHE LAGE

Über den Hintergrund wurde zu Beginn des Abenteuers bereits das wichtigste gesagt. Leirix ist einer der bekanntesten und am weitesten gereisten Schelme Aventuriens. In Punin geboren, dann aber bei einer Koboldssippe im Raschtulswall aufgewachsen, hat er erst nach vielen Jahren unter Kobolden Kontakt mit Menschen gehabt. Von Punin aus reiste er durch viele Länder und trieb dabei überall seine Späße. Eine ganze Weile hielt es ihn sesshaft in Havena, wo er sich in eine Kaufmannstochter verliebte, die jetzt seine Frau ist und sich allzu oft um langweilige Zahlen kümmert. Nun lebt er wieder in Punin, wo die Menschen ihn wegen seines Charmes und wegen seines Spotts gegenüber den hohen Herren der Stadt wie einen Volkshelden verehren.

Seit Leirix bei Folletto war, ist er nicht mehr der Alte. Er hat (so denkt er zumindest) völlig seinen Humor verloren. Tatsächlich sind ihm aber durch seinen Splitter nur noch seine Selbstironie und sein Zynismus geblieben.

Dies sollte den Helden solange wie möglich wie das tatsächliche Fehlen jeglichen Humors vorkommen.

WERTE VON LEIRIX

Alter: ca. 50	Größe: 1,82	Haarfarbe: rot	Augenfarbe: grün		
Rasse: Mittelländer	Kultur: Schelm	Profession: Schelm (Vagabund)			
MU 16(13)	KL 13	IN 16	CH 19(16)		
FF 15	GE 17	KO 12	KK 12		
LE 28	AU 31	RS 1	MR 11	Stufe 21	Ausweichen 18
Florett:	INI 12+2W6	AT 16	PA 18	TP 1W+3	DK N

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 3(-2), Sinnenschärfe 13, Menschenkenntnis 9, Überreden 12, Betören 9(4), Etikette 8(3), Galanterie 7(2), Schriftlicher Ausdruck 17, Sich Verkleiden 8, Geschichtswissen 15, Magiekunde 11, Malen/Zeichnen 9, Musizieren 9

Vorteile: Astrale Regeneration III, Glück, Halbzauberer, Koboldfreund, Ortskenntnis (Punin und Havena), Geräuschhexerei 12

Nachteile: Feste Gewohnheit (die Obrigkeit mit Zaubern ärgern), Neugier 7(5), (Sarkasmus 8), Unstet, Weltfremd (Obrigkeit und Autorität)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I + II + II, Entwaffnen, Finte

Wichtige Zauber: Alle Schelmenzauber auf mindestens Wert 10+

WEITERE BEGEGNUNGEN MIT LEIRIX

Die Helden können ihm während der gesamten Suche nach den übrigen Heptahumorarchen immer wieder begegnen. Nachdem er anfangs seine missliche Lage geschildert hat, wird er ziemlich in Selbstmitleid versinken, so sehr die Helden ihn auch womöglich aufzubauen versuchen. Zu diesem Zweck einige Situationen, in denen man Leirix nach dem ersten Treffen begegnen kann:

Oft wird Leirix abends im Weinlokal „zur Ulme“ sitzen, wo er einen Becher nach dem anderen leert. Viele Straßenkünstler, Gaukler und Scharlatane werden versuchen ihn aufzumuntern, denn schließlich wäre es die höchste Auszeichnung, den völlig humorlos gewordenen Schelm wieder zum Lachen zu bringen. Nach einigen wirklich lustigen Vorstellungen vor seinem Tisch werden die Menschen danach gespannt auf seine Reaktion warten und enttäuscht sein, wenn er mal wieder nur nach einer langen Pause und einem kritischen Blick ein „Ach, das hab ich schon mal woanders gesehen“ von sich gibt.

Selbst verzweifelt über seine Lage wird Leirix versuchen, Selbstmord zu begehen. Als Schelm der er ist, wird er die seltsamsten und komischsten Wege dazu ausprobieren und sich gar nicht darüber bewusst sein, dass er, wäre die Lage nicht so ernst, sehr lustig dabei wirkt. Mögliche Situationen, in denen die Helden ihn treffen können wären: Auf einer Puniner Straße liegend, wo er hofft, von einem Pferdekarren überfahren zu werden. Mit einem schweren Stein am Yaquirufer, wo er dann entweder den Stein über die Brüstung einer Brücke hieven kann oder das Wasser so flach ist, dass er nur etwa bis zu den Knien drinnen steht. In seinem Zimmer über dem Gasthaus Ulme, wo er gerade versucht, so lange die Luft anzuhalten bis er stirbt... Egal wie amüsiert, aufbauend oder mitleidig die Helden auch reagieren mögen, Leirix wird toderntst bleiben.

DIE LÖSUNG KOMMT OFT UNVERHOFFT

Leirix trägt die ganze Zeit über seinen Splitter bei sich in der Hosentasche. Er wird ihn nicht erwähnen, da er viel zu sehr mit seinem Selbstmitleid beschäftigt ist. Selbst wenn die Helden ihm gezielt andere Splitter zeigen (die auf ihn als Träger eines anderen Splitters übrigens völlig ohne Wirkung sind), wird er nicht darauf eingehen.

Am besten ist es, wenn Sie Leirix' Splitter als letztes offenbaren. Nachdem die Helden alle anderen sechs Splitter haben und nun völlig ohne Plan sind, wer noch einen weiteren Splitter haben könnte, womöglich sogar schon falschen Spuren nachgegangen sind, sollten sie wieder auf Leirix treffen. Er hat einen seiner wenigen wachen Momente. Sobald ihm die Helden ihr Leid schildern und von den Splintern erzählen, wird er seinen zeigen und mit den Worten „ach so, sucht ihr so einen hier?“ die Helden gleichzeitig erleichtern wie auch zur Weißglut treiben.

Sollten ihre Helden aber korrekterweise bemerken, dass auch Leirix einen bestimmten Humor an den Tag legt und alles zynisch kommentiert und dadurch bereits früher im Abenteuer auf die Idee kommen, dass er einer der Heptahumorarchen ist, können Sie dies auch belohnen und ihn schon früher seinen Splitter herausrücken lassen.

DANACH...

Sobald Leirix' Splitter erkannt wurde, wird sich der Schelm etwas besser fühlen. Er ist eher dazu bereit, den Helden zu helfen, hat aber trotz allem seinen Humor noch nicht zurück. Allerdings ist er aus seinem Zustand des Selbstmitleids erwacht und schlägt vor, Folletto zu bitten, ihm mit den sieben Splintern seinen Humor wiederzugeben, scheinbar sind ja alle einzelnen Aspekte darin enthalten. Es geht also nun zum Finale.

Ein Beispielverlauf

Beim Verlauf des Abenteuers müssen Sie darauf achten, dass die Spannung sich möglichst immer weiter steigert. Ein gutes Vorgehen wäre folgendes:

Im Vorfeld erfahren die Helden an öffentlichen Plätzen, Stadttoren oder durch Ausrufer vom „Mimen“. Darüber hinaus werden sie Zeugen des etwas seltsamen Trauerzugs, können daraufhin aber erstmal nicht mit dem Borongeweihten Juano sprechen.

In einer Taverne treffen sie Leirix und werden daraufhin wahrscheinlich den Kobold Folletto aufsuchen, der ihnen die ersten Hinweise gibt. Um die Spurensuche der Helden etwas zu lenken, sollten Sie sich überlegen, welche Hinweise Folletto gibt. Günstig wären die zu Juano Clisa und dem „Mimen“ sowie evtl. noch zu Raschid al Rashid. Damit haben die Helden zunächst einmal einige Spuren, im Falle Juanos sogar eine sehr konkrete, die sie als erste angehen sollten. Der Borongeweihte ist die beste Gelegenheit, die noch unwissenden Helden in ihre Aufgabe einzuweisen. Relativ einfach (durch Magie oder einfach ein Gespräch) können sie die Aufgabe lösen und die Splitter des Panhumoricums als Ursache des seltsamen Humors erkennen.

Den Basar werden die Helden bestimmt bald für Erledigungen betreten. Sobald das passiert, spüren sie durch plötzlich auftretende seltsame Gedanken beim Vorbeigehen an Raschids Laden, dass etwas nicht stimmt. Sie entdecken seinen Splitter und verhandeln mit ihm über eine angemessene Gegenleistung, woraufhin er ihnen eine Aufgabe stellt. Bauen Sie hier die Verknüpfung zu Servando ein und beauftragen Sie die Helden, die gestohlenen Waren zurückzubringen. Die Beschwörung Servandos ist dann erstes kleines Finale im Abenteuer, nach dem man gut den ersten Spielabend abbrechen kann.

Darauf sollte es weitere Informationen über den „Mimen“, den „Vinsalter“ und bei kulturellem Interesse auch über die groß angekündigte Premiere des neuen Theaterstückes an der Yaquirbühne.

Auf ihrer Spurensuche sollten die Helden zunächst dem Mimen begegnen, sei es, weil sie auf ihn lauern oder ihm zufällig über den Weg laufen. Nach der Verfolgungsjagd durch Punin haben sie sich den nächsten Splitter verdient. Wenn sie das am Abend in einer Taverne feiern, könnten sie auf die ausgestiegene Schauspielergruppe um Omer Shadif treffen und damit eine heiße Spur zu Maestro Regentau bekommen. Sie gehen dem seltsamen Verhalten nach und finden den Maestro, der sie unbedingt als Ersatz für seine Schauspieler braucht. Zum Dank würde er ihnen den Splitter überreichen. Nach der Vorstellung tut er dies und schon haben die Helden 5 der 7 Splitter beisammen. Fehlt also noch der ominöse Vinsalter, über den die ganze Zeit immer mehr Gerüchte zu hören sind. Sie finden ihn schließlich an seinem Hof in der alten Abtei und werden von ihm zum Rededuell gefordert, dem Höhepunkt des Abenteuers, woraufhin sie den sechsten Splitter erhalten, nun aber erstmal im Dunkeln tappen, denn ein Splitter fehlt ja noch. Lassen Sie sie eine Weile ohne Informationen schmoren, bis in einem wachen Moment Leirix neben seinem traurigen Gerede seinen siebten Splitter zeigt. Mit allen sieben können Sie nun zu Folletto, die Krone wiederherstellen und Leirix seinen kompletten Humor wiedergeben.

BEGEGNUNGEN in Punin

Neben den sieben Heptahumorarchen kann die Stadt Punin zahlreiche weitere Eigenheiten, Menschen und Situationen für die Helden bieten. Inwieweit Sie sich voll auf die eigentliche Handlung konzentrieren oder bei Bedarf ein wenig davon abschweifen wollen, liegt bei Ihnen. Jedoch sollten Sie zum Aufbau einer heiteren Stimmung auch die schönen Seiten der Stadt abseits der Haupthandlung näher bringen. Dazu lege ich Ihnen sehr die Spielhilfe Das Königreich Almada ans Herz, besonders die Stadtbeschreibung Punins ab S. 37. In dieser Spielhilfe befinden sich auch ein farbiger Stadtplan, den Sie den Spielern vorlegen können sowie eine für Sie als Spielleiter sehr hilfreiche Schwarzweiß-Karte. Ein sehr schönes Panorama über die Stadt finden Sie übrigens im Abenteuer Stein der Mada auf S. 14.

Bei ihren Beschreibungen sollten Sie immer beachten, dass Sie die Grundstimmung des Abenteuers nicht allzu weit aus dem Auge verlieren. Natürlich gibt es in einer Stadt wie Punin viele Verbrechen, Intrigen, Armut und Ungerechtigkeit, doch solche Dinge haben in *diesem* Abenteuer – da stimmen Sie mir hoffentlich zu – nichts zu suchen.

Geben Sie am besten jedem Passanten, den die Helden ansprechen, eine kleine, humorvolle Marotte und klauen Sie dabei hemmungslos beim Klischee der Italiener und Spanier, den wohl nächsten irdischen Verwandten der Almadaner. Hier einige kleine Szenen und Charaktere am Rande, mit denen Sie Ihre Helden konfrontieren können:

Amando, der „Dorfdepp“ des Stadtteils Sereno, ist stolzer Bürger im Dienste der Stadt Punin (er fegt die Straßen). Er genießt Narrenfreiheit und wird in fast jeder Weinpinte Serenos gern gesehen und schnorrt sich so durch. Die Helden könnten auf ihn stoßen, während er gerade auf einem viel zu schnellen, durchgegangenen Esel durch die Gassen reitet und einigen ihn mit einem lang gezogenen „Amaaaaandoooo“ grüßenden Einheimischen ein paar Worte wie „Wir sehen uns nachher, kann gerade nicht, der Esel hat keine Bremsen!“ zurückruft.

Aus dem ersten Stock eines Hauses kommt eine Kiste geflogen, die sich beim Aufprall auf dem Boden öffnet, so dass sich darin befindende Kleidung über die Straße verteilt. Kurz darauf erscheint am Fenster, aus dem der Koffer geflogen kam, eine hübsche, glutäugige Almadanerin. Unten kommt ein etwas rundlicher Herr heraus, der beginnt seine Kleidung in den Koffer zu packen und dabei in tiefstem Almadaner Dialekt mit seiner Ehefrau am Fenster streitet. Die emotionalen Almadaner streiten heftig und laut und bald mischt sich auch die halbe Nachbarschaft lautstark ein und bezieht für den einen oder den anderen Stellung (*Sie* hat ein Problem damit, dass ihr Mann wiederholt den Rahjatempel besucht hat, während *Er* darauf beharrt, dass sie seinen „frommen und heiligen Dienst an der Göttin“ ja wohl nicht verurteilen kann). Geschirr fliegt und zerschneppert, es wird lauthals und gestenreich diskutiert und geschimpft. Womöglich wollen sich die Helden ja einmischen und können dann tatsächlich als neutrale Außenstehende vermitteln. Schlichten sie den Streit, sind das 20 AP für jeden Wert. Für den Rest des Abends hört man jedenfalls die rahjanischen Geräusche der sich (wieder) Liebenden durch die Gasse schallen.

Ein Brotbäcker singt in seiner bei den lauen Abendtemperaturen weit offenen Backstube Almadanische Opern- und Volkslieder. Seine tiefe Stimme ist sehr melodios und hat beinahe den Klang eines professionellen Sängers (*Singen* 8, IN 13, CH 14). Sollte ein musikalischer Held in den Gesang einstimmen, wird der Bäcker das begrüßen, was in einem sich steigernden Gesangswettbewerb der beiden münden kann. Drei *Singen* Proben später steht ein Sieger fest (Addierte ZfP* aus den drei Proben zusammenzählen und den Sieger bestimmen) und eine klatschende Menschenmenge lässt Einladungen zum Wein, zum Gespräch, Blumen und Geldstücke regnen.

FINALE: DIE RÜCKKEHR DER GUTEN LAUNE

Beim Kobold angekommen ist dieser zwar nicht ernsthaft wütend, kriegt aber einen aufbrausenden Tobsuchtanfall. Er fragt sich lauthals „wie diese verflixten Menschlein das geschafft haben, auf seinen meisterhaften Plan zu kommen“ und weigert sich zunächst, die Krone zusammenzufügen und Leirix seinen Humor wiederzugeben. Doch er bietet nach langem Verhandeln eine Lösung an:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Wütend stampft Folletto vor euch auf dem Boden und schnaubt vor Wut. Er beginnt hektisch und aufgeregt im Kreis zu gehen. „Mir einfach meinen ganzen Spaß verderben!“ sagt er offenbar mehr zu sich selbst als an euch gerichtet. „Unhöfliche Menschlein, wissen’s halt nicht besser! Na gut, ihr wollt Leirix wieder lachen sehen, dann soll es so sein, ihr habt gewonnen! Aber zuvor... bringt ihr mich zum Lachen!“

Erwartungsvoll schaut er mit tiefen Zornesfalten zu euch hinüber. „Also, ich warte!“

Spätestens jetzt ist es soweit, dass Ihre Helden ihrerseits etwas Komisches tun oder erzählen. Auf den immer noch humorlosen Leirix können sie jedenfalls nicht setzen.

ZUM HUMOR BEIM FINALE

Verkörpern Sie die ganze Szene hindurch den Kobold: gehen Sie wie er im Raum auf und ab, reden Sie laut vor sich hin und schauen Sie gespielt wütend immer wieder zu den Spielern hinüber. Schimpfen Sie nach Lust und Laune über die Gruppe, einzelne Helden oder deren Vorgehen bei der Suche nach den Splittern. Toben Sie sich beim Schimpfen so richtig aus und ignorieren sie mit einem „Ach, papperlapapp, Grütze und Schmalz“ alle Einwürfe der Heldengruppe zu deren Verteidigung, bis sie schließlich vortragen, dass Sie zum Lachen gebracht werden wollen. Lehnen Sie sich wie gesagt zurück, schauen Sie zornig und warten.

Sie sind der Kobold (vorher immer wieder laut aufsagen „Ich bin der Kobold, ich bin der Kobold...“) und sobald Sie zum Lachen gebracht wurden, lacht auch Folletto.

ΕΠΙΛΟΓΗ

ΑΥΣΚΛΑΠΗ

Nachdem er unter lauten astralen Entladungen die Krone aufgesetzt hat, diese zu glühen beginnt und dann auf dem Höhepunkt der Lautstärke mit einem Mal mit einem abschwellenden Geräusch aufhört zu glühen, hat Leirix seinen Humor wieder zurück. Er beweist das, indem er nach einem geschrieenen „Oh nein!“ seinen Tod vortäuscht (mit heraushängender Zunge, weit offenen Augen und ausgestreckten Armen und Beinen). Von da an macht er Späße, nimmt die Helden in und auf den Arm und dankt ihnen überschwänglich.

Zurück in Punin werden die Helden gefeiert und zu jeder Menge Wein eingeladen. Und auch wenn Sie diverse Töchter zur Frau angeboten kriegen und ein glückliches, ruhiges Leben führen könnten, wird es sie sicher bald wieder ins nächste Abenteuer ziehen...

ΔΑΣ ΕΠΙΛΟΓΗ ΔΕΣ (ΑΡ)ΕΠΙΤΕΥΕΡΣ

Einem Erzschem sein wichtigstes Gut wiederzubringen ist pauschal 200 AP für jeden Spieler wert. Darüber hinaus gibt es 50 Abenteuerpunkte pro zurück gebrachten Splitter, außer es geschah auf eine völlig plumpe Art (dann nur 10 AP) oder auf besonders originelle oder lustige Art (dann sogar 100 AP).

Besonders humorvolles, lustiges Spiel und gute Einfälle der Spieler sollten Sie mit bis zu 100 AP extra belohnen.

Dazu gibt es *Spezielle Erfahrungen* auf *Gaukeleien*, *Akrobatik*, *Athletik*, *Gassenwissen*, *Überreden*, *Menschenkenntnis*, *Schauspielerei*, *Heilkunde Seele* und *Magiekunde* sowie weitere individuelle Erfahrungen nach Ihrem Ermessen.

Aus Dankbarkeit werden die Helden jeweils ein von Leirix angefertigtes Schelmenartefakt erhalten, das einmalig einen (nach Leirix' Meinung) dem Helden nützlichen Schelmenzauber auslöst. Das Artefakt kann aussehen wie ein normaler Gebrauchsgegenstand (Stofftaschentuch, leere Weinflasche...), kann besonders auffällig oder besonders hässlich sein (scheußlicher Metallschmuck, riesiger Hut, knallbuntes Kleidungsstück...) und sollte, wie auch der Auslöser, passend zum Zauber gewählt sein (sperriges Brillengestell, das beim Aussprechen eines albernen Wortes den Penetrizzel zaubert; Nackedei-Gürtel, der durch Öffnen und vollführen einer obszönen „Zaubergeste“ ausgeführt wird...).

Entnehmen Sie den Zauber der folgenden Liste:

Aufgeblasen, Axxeleratus, Blendwerk, Blitz, Dunkelheit, Eisenrost, Foramen, Gefunden, Klickeradomms, Koboldgeschenk, Komm Kobold, Kusch!, Lach Dich gesund, Lachkrampf, Langer Lulatsch, Lockruf, Motoricus, Nackedei, Penetrizzel, Schabernack, Schelmenkleister, Schelmenmaske, Schelmenrausch, Seidenweich, Silentium, Verschwindibus, Visibili, Zagibu.

Wenn Sie es wollen, wird Leirix bei einem oder mehreren Helden die Wirkung so einbauen, dass sie nach hinten losgeht, sei es, weil sie statt einem Opfer den Auslöser selbst betrifft oder weil sie reversalisiert ist.