

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Das Wirtshaus Zum lachenden Wildschwein
Autor: André Heines, rukus@gmx.de
Stufe: beliebig. Ort/Zeit: beliebig
Dieses Abenteuer erreichte Platz 3

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-Abenteurerwettbewerb im Sommer 2006 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR

EINEN ERFAHRENEN SPIELLEITER UND 3-5 HELDEN

VON ANDRÉ HEINES

INHALT

EINLEITUNG	3
DAS ABENTEUER	3
HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER	3
KAPITEL I: DAS VERSCHWUNDENE KIND	4
DAS WIRTSHAUS	4
EIN GERECHTER TAUSCH	6
KAPITEL II: IM REICH DER KOBOLDE	8
EINE FREMDE, NEUE WELT	8
BEIM KOBOLDKÖNIG	10
KAPITEL III: DER PALIM PALIM	12
DENKSTE!	12
WER DEN SCHADEN HAT	14
ICH WERD' NARRISCH	17
ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE	18
ANHANG II: DAS LABYRINTH	19
SPIELPLAN UND KARTEN	23

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

EINLEITUNG

DAS ABENTEUER

DER HINTERGRUND

„Von den Kobolden: Gar sonderlich anzuschauen sind die Waldmännchen oder Kobolde, welche die ‚Großen‘, wie sie uns Menschen nennen, allzu gerne durch ihre Schelmereien plagen. Sie ähneln einem Kinde mit dem Gesichtchen eines Bären oder eines Äffchens, werden kaum einen halben Schritt hoch und haben ungewöhnlich flinke Finger und Füßchen. Sie besitzen die Gabe der Zauberei und sind durch keinen Schwerthieb zu verletzen. Man sagt, dass ein Mensch Macht über einen Kobold gewinnt, wenn er seinen Namen kennt und ruft.“

–*Hetmann Ragnar, Prems Tierleben, Prem, 923 BF*

Kaum ein Wesen ist so bekannt und unbekannt zugleich, wie der Kobold. Nur schwerlich kann man zwischen Wahrheit und Geschichten unterscheiden. Nichts Übles wollen sie, doch sind sie oft ungebeten. Andererseits gelten sie auch als Schutzgeister eines Hauses oder gar ganzer Familien. Die Kirche der Tsa lehrt, dass sie Geschöpfe der jungen Göttin sind. Der „Blick in den Regenbogen“, das heilige Buch der Tsa-Kirche beschreibt Kobolde als verändernd und erneuernd. Zudem heißt es dort, dass sie Gewalt verabscheuen und ihr Wesen der Humor ist.

Manchmal jedoch fällt es schwer ihren Humor zu verstehen und ihren Spaß zu teilen, dann nämlich, wenn sie ein Kindlein aus der Wiege holen, um es selber aufzuziehen – als Schelm. Ihr eigener Nachwuchs verbleibt dann als Wechselbalg bei den Menschen.

DIE HANDLUNG

Der Wirt Thilio und seine Frau Amjenna sind überglücklich, als ihnen die junge Göttin einen Sohn

HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

ZEIT UND ORT

Das Abenteuer ist nicht an eine bestimmte Zeit gebunden und kann daher beliebig als kleines Zwischenspiel in eine Kampagne integriert werden. Der Ort der Handlung ist ein kleines Wirtshaus am Wegrand, wie man es vielerorts finden kann – nennen wir es einmal „Zum lachenden Wildschwein“. Als Beispielregion mag hier Alberrnia dienen. Es steht ihnen jedoch auch vollkommen frei, das Wirtshaus in ein Dorf oder gar eine große Stadt, wie Havena, zu versetzen. Theoretisch kann dieses Abenteuer auch in eine historische Kampagne eingebettet oder gar nach Myranor verlegt werden. Wer es sich zutraut darf sogar versuchen das Abenteuer in die Zeit der alten echsischen Hochkultur zu verlegen.

schenkt. Doch ihre Freude währt nur kurz, denn plötzlich ist er verschwunden, oder doch nicht? Dort, wo am Abend zuvor noch ein gesunder, kräftiger Junge mit roten Pausbacken lag, liegt nun ein – ja was liegt da eigentlich? Es ist ein Kobold, ein Wechselbalg, das seine neuen Eltern anstrahlt und fröhlich vor sich hinkichert.

So sehr hatten die beiden Wirtsleute sich auf ein weiteres Kind gefreut, nachdem ihre einzige Tochter mit einem wandernden Barden ausgezogen war. Wer soll nun das Wirtshaus übernehmen? Ein Kobold sicher nicht. Selbst, wenn es stimmt, dass die Kinder, die von Kobolden geraubt werden, später als Schelme wieder zurückkehren. Was hilft es?

Die Helden werden von den Wirtsleuten gebeten, ihren Sohn zu ihnen zurück zu bringen. Zunächst einmal bedeutet das, dass sie einen Zugang zum Reich der Kobolde finden müssen. Dies allein ist schon keine leichte Aufgabe, doch es wird noch schwieriger, denn die Helden müssen das Kind von den Kobolden zurückbekommen.

Die Handlung ist in drei Kapitel unterteilt. Im ersten Kapitel, **Das verschwundene Kind**, werden die Helden gebeten eben jenes zu suchen. Sobald sie den Zugang gefunden haben, müssen sie **Im Land der Kobolde** versuchen, das Kind zu finden und zu befreien. Im dritten Kapitel erfahren die Helden von den Kobolden, wie sie das Kind befreien können – durch den Palim Palim. Dieses merkwürdig anmutende Spiel verlangt den Helden viel ab, selbst erfahrene Drachentöter und Dämonenbezwinger kommen hier noch ins Schwitzen. Weder ihr Schwertarm oder ein großes Zauberbuch helfen ihnen hier weiter, vielmehr sind Witz und Einfallsreichtum gefragt. **Der Palim Palim**, was auf Koboldisch soviel wie Spaß Spaß oder auch großer Spaß bedeutet, ist die einzige Möglichkeit, die den Helden bleibt.

AUSWAHL DER HELDEN

Welche Helden Sie in dieses Abenteuer schicken ist weitestgehend egal und hängt ein wenig davon ab, wo Sie das kleine Wirtshaus hinbauen. Steht das kleine Wirtshaus im Svelltland, können Sie durchaus auch Orks in dieses Abenteuer schicken, steht es hingegen in Festum, stellen Goblins kein Problem dar. Selbst Achaz können Sie durchaus zulassen. Wie diese Rassen jedoch mit dem Humor der Kobolde zurecht kommen, ist schwer zu sagen. Daher sind diese nur für sehr erfahrene Spieler und auch Spielleiter zu empfehlen.

Etwas problematisch können allgemein sehr ernste Charaktere werden, speziell Helden, die den Lehren der Herren Praios, Boron oder Firun folgen sind nur

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

wenig geeignet. Diener des Kor hingegen sind durchaus spielbar, vielleicht sogar sehr reizvoll, denn ihre Waffen sind praktisch nutzlos in diesem Abenteuer. Deutliche Probleme können auch Zwerge machen, bei denen Kobolde einen sehr schlechten Ruf haben. Die Angroschim verachten Kobolde als Kindsräuber. Speziell in diesem Abenteuer sollten Sie also gut überlegen, ob der Zwerg in Ihrer Runde über genügend Humor verfügt. Eventuell ist dies die passende Gelegenheit, einmal einen ganz neuen, vielleicht ungewöhnlichen Helden zu spielen.

Damit wären wir auch schon bei den Helden, die an diesem Abenteuer den meisten Spaß haben dürften – den Schelmen. Schelme haben in diesem Abenteuer einen enormen Vorteil gegenüber Helden, die Kobolde vielleicht nur aus Märchen und Erzählungen kennen.

Nähere Informationen zu den Vorteilen der Schelme finden Sie im Abenteuer.

Des Weiteren bietet das Abenteuer die Gelegenheit Geweihte der Tsa in ein Abenteuer zu führen, ohne ständig mit großen Schlachten und gefährlichen Kämpfen rechnen zu müssen, denn die gibt es in diesem Abenteuer nicht.

MATERIALIEN

Hinweise zum Spiel in andersartigen Welten und zu Kobolden finden Sie in der Regionalspielhilfe **Am großen Fluss** und in der **Zoo-Botanica Aventurica**. Einige Anregungen zum Spiel eines Koboldes und dessen Verhalten, finden Sie in den Abenteuern **Der Erbe von Kranick** in der Anthologie **Rückkehr zum Schwarzen Keiler** und **Feenflügel**.

KAPITEL I: DAS VERSCHWUNDENE KIND

DAS WIRTSHAUS

ENTTÄUSCHUNG IN ARAN

Da das Abenteuer an keinen bestimmten Ort und keine bestimmte Zeit gebunden ist, sollen die folgenden Beschreibungen nur als Beispiel gelten. Fühlen Sie sich nicht daran gebunden und passen Sie alles so an, wie Sie es benötigen.

Das gewählte Einstiegsszenario bietet sich für unzählige Heldentypen an. Ein Geweihter, eine Elfe, ein Magier, eine Gelehrte oder auch ein kleiner Gauner erfährt von dem seltsamen Feenkult, der in Winhall betrieben wird. Kann man die armen Seelen bekehren? Was hat es mit den Feen auf sich und wo kommen sie her? Ist hier eine unbekannte Macht im Spiel, oder schlichter Aberglaube? Lässt sich aus dem, was da passiert Profit schlagen? Es gibt zahlreiche mögliche Motivationen, um die Neugierde der Helden zu wecken. Sollten Sie, oder vielmehr ihre Helden, den Feenkult im Anschluss an das Abenteuer erkunden wollen, finden Sie alle notwendigen Informationen in der Spielhilfe **Am großen Fluss**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In Honingen hat man auch noch gesagt, dass von Aran aus regelmäßig Flusskähne den Tommel abwärts fahren. Auf diesem Weg würdet ihr wesentlich einfacher und schneller nach Winhall kommen. Mürrische Blicke treffen den Schuldigen, der unbedingt mehr über den dortigen Feenkult wissen wollte.

Es hilft alles nichts, die Flusskähne sind voll, sobald wird das nichts mehr werden, wohl oder übel müsst ihr auch den Rest des Weges über die alte Flusstasse laufen. Da ihr mindestens vier Tage unterwegs sein werdet, ergänzt ihr eure Vorräte und ruht noch eine Nacht aus, bevor ihr euch auf den Weg macht.

DAS DORF ARAN

Aran ist ein Fähr- und Holzfällerdorf am südwestlichsten Ende der Grafschaft Winhall. Die Grafschaft umfasst nominell nahezu das gesamte Gebiet, das als Farindelwald bekannt ist und wird von drei Seiten von Flüssen begrenzt. Im Süden gleicht sich die Grenze weitestgehend an den Verlauf des Waldrandes an.

Aran ist die größte Ortschaft des Lehens und liegt einen knappen Tagesmarsch nördlich von Honingen. Mit dem Dorf endet der schiffbare Tommel.

Die Helden können hier alles bekommen, was sie für den Marsch nach Winhall benötigen, ausgewiesene Luxusgüter sind jedoch nicht zu erwarten.

DAS WANDERN IST DES HELDEN LUST

Am frühen Morgen werden die Helden vom Krähen eines Hahnes geweckt und bereiten sich auf die kleine Reise nach Winhall vor. Die liebeliche Schankmagd Nedima erzählt den Helden kurz vor deren Abreise von dem kleinen Wirtshaus auf der halben Wegstrecke nach Ortis. Wenn sie ohne unnötige Rast wandern, sollten sie es bis zum Abend erreichen.

Das Wetter ist für die Jahreszeit sehr angenehm und mild, so dass die Gruppe gut voran kommt. Am frühen Abend erkennen die Helden ein Haus, das sich idyllisch an den Waldrand schmiegt. Wahrlich idyllisch wäre es, wenn der Wald nicht so bedrohlich wirken würde.

ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

Das Wirtshaus liegt direkt am Rand des Farindelwaldes, der an dieser Stelle so dicht an den Tommel reicht, dass gerade einmal die Uferstrasse zwischen Wald und Fluss Platz findet.

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der dichte Wald zu eurer Linken wirkt beinahe unheimlich, fast als wolle er auch noch die Strasse für sich einnehmen. Das Wirtshaus vor euch steht auf einer kleinen Lichtung, beinahe hat es den Anschein, als hätte der Wald nur unter Murren dafür Platz gemacht. Das Fachwerk ist sauber verputzt und der gemauerte Kamin raucht ruhig vor sich hin.

Über der Türe, die zum Fluss hin gelegen ist, hängt ein großes Schild, auf welches ein fettes Wildschwein gemalt wurde, das zu grinsen scheint. Um das Wildschwein herum ist der Name des Hauses zu lesen – Zum lachenden Wildschwein.

Den Plan des Wirtshauses und die Beschreibungen der Bewohner finden Sie im **Anhang**.

HINEIN IN DIE GUTE STUBE

Der Schankraum des Wirtshauses ist leer, Thilio, der Wirt, ist damit beschäftigt einige Humpen einzuräumen. Als er die Helden bemerkt, begrüßt er sie freudestrahlend. Der Vaterstolz steht ihm ins Gesicht geschrieben, schließlich wurde vor wenigen Stunden sein Sohn Baldwyn geboren. Seine Frau Amjenna und der kleine Baldwyn schlafen derweil nebenan.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum habt ihr das Wirtshaus betreten, wendet sich der Wirt um, der gerade dabei war einige Bierkrüge einzuräumen. „Seid gegrüßt und herzlich willkommen in meinem bescheidenen Haus.“ sprudelt es aus ihm heraus. „Darf ich Euch auf ein Bier einladen? Ihr müsst wissen, meine Frau hat mir vor wenigen Stunden einen gesunden Knaben geschenkt. Das muss gefeiert werden, findet Ihr nicht? Setzt Euch, setzt Euch. Ich bringe Euch gleich Euer Bier. Wollt Ihr auch noch etwas essen? Ja, Ihr wollt. Ich sehe doch, dass Ihr hungrig seid.“ Die Worte sprudeln aus seinem Mund heraus, wie ein wahrer Wasserfall. „Oh, wie ungehörig von mir. Ich habe mich noch gar nicht vorgestellt. Mein Name ist Thilio, Thilio Korninger. Wartet kurz, ich bringe Euch sogleich etwas für eure hungrigen Mägen.“ Mit diesen Worten verschwindet er durch eine Türe hinter der Theke.

Nach diesem kleinen Überfall kommt ihr endlich dazu, euren Blick kurz durch die Schankstube schweifen zu lassen. Rechterhand des Einganges führt eine Treppe hinauf in den zweiten Stock, wo vermutlich die Schlafräume zu finden sind. Einige kleine geschnitzte Holztäfelchen hängen dort an der Wand. Die Theke neben der Treppe wirkt sauber und aufgeräumt. Die Wände im eigentlichen Schankraum sind mit zahlreichen buntbemalten Schnitzereien verziert. Von wundersamen Feenbildern bis hin zu Drachen ist dort allerlei Seltsames zu sehen. Aufwendig sind die kleinen Kunstwerke nicht, aber man kann trotzdem gut erkennen, was sie darstellen sollen.

Nachdem die Helden sich ein wenig von Thilios Wortschwall erholt haben, kommt er mit einer Platte voller Brot, Käse und Hartwurst wieder. Der stolze Vater erzählt den Helden, ob sie wollen oder nicht, haarklein, wie die Geburt seines Sohnes vonstatten gegangen ist. Er beginnt damit, dass seine Frau die halbe Nacht und den Morgen über in den Wehen gelegen habe und er dem Kind selbst auf die Welt helfen musste, weil es eigentlich zu früh dran sei und die Hebamme erst zwei Tage später kommen wollte. Zudem besteht der Wirt darauf, dass die Helden das Kind am kommenden Tage, noch vor ihrer Abreise sehen müssten. Sollte der Abend noch etwas länger dauern wird, Thilio nach einigen Humpen mit Wehmut die Geschichte seiner Tochter Yasmina erzählen. Dass sie eine Schelmin war, wird er jedoch verschweigen.

Als der Wirt sich selbst einen guten Schluck gönnt, kommen die Helden wohl zum ersten Mal richtig zu Wort und können über ihre Übernachtung sprechen. Da sie die einzigen Gäste sind, können die Helden frei wählen. Ein Einzelzimmer kostet für eine Übernachtung samt Frühstück 3, ein Doppelzimmer 5 Silberlinge. Ein Platz auf dem Dachboden ist bereits für einen Heller zu haben, das Frühstück kostet 5 Heller. Den Schlüssel für eine der Truhen im Schlafsaal können die Helden für einen Silbertaler leihen.

Ob die Helden nun noch mit dem Wirt weiter trinken oder schlafen gehen, hängt von ihnen ab. Sollten sie noch den einen oder anderen Bierkrug, einen Wein oder dergleichen genießen wollen, müssen sie diese jedoch bezahlen.

Der Wirt begibt sich kurz nach den Helden zu Bett, nachdem er sich noch nach den Wünsche der Helden bezüglich des Frühstücks und ihrer Aufbruchzeit erkundigt hat.

YASMINAS GESCHICHTE

Vor zwei Jahren ist Yasmina, Thilios und Amjennas erstes Kind, den honigsüßen Worten des fahrenden Bänkelsängers Farl von Siegel erlegen und mit ihm Hals über Kopf durchgebrannt. Das war damals ein schwerer Schlag für die Wirtsleute, sollte Yasmina doch einst das Wirtshaus übernehmen. Die damals 17jährige hatte nichts als Flausen im Kopf und war ein rechter Wildfang. Sie hat ihre armen Eltern regelmäßig an den Rand der Verzweiflung getrieben. Dennoch war sie tüchtig – solange es nicht irgendetwas Spannenderes zu tun oder zu erleben gab.

Der Grund für ihr Verhalten ist recht simpel, sie wurde von Kobolden geraubt und gegen ein Wechselbalg ausgetauscht. Mit 14 Götterläufen kam sie zurück zu ihren Eltern. In den drei Jahren, die sie vor ihrem Verschwinden bei ihren leiblichen Eltern verbracht hat, wurde sie nur wenig ruhiger, hatte jedoch für eine Schelmin ein ansehnlich großes Maß an Ruhe und Verständnis für die Welt der Menschen entwickelt. Nichtsdestotrotz ist sie am Ende doch ihrer Neugierde gefolgt.

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

EIN GERECHTER TAUSCH

EINE HAARIGE ÜBERRASCHUNG

Am nächsten Morgen werden die Helden sehr unsanft geweckt – eine panische Frauenstimme im unteren Bereich des Wirtshauses schreit herzzerreißend. Es ist die Wirtin, die bemerkt hat, dass ihr Kind fehlt. Dabei ist es fraglich, was sie mehr erschreckt hat, das Fehlen ihres Sohnes oder die Tatsache, dass an seiner Stelle nun ein Koboldkind liegt.

Schildern und gestalten Sie die Szene ruhig etwas dramatischer, als sie eigentlich ist. Lassen Sie sich von den Spielern genau beschreiben, was ihre Helden tun – stürzen sie Halsüberkopf die Treppe hinab, nur die Waffe in der Hand? Legen sie erst ihre Rüstung an? Wird vielleicht ein vorbereitender Zauber gesprochen? Sie können die Reaktionen von Thilio und Amjenna jederzeit an die Aktionen der Helden und die Grundstimmung anpassen. Lassen sie ihn schreien, während sie ohnmächtig zu Boden sinkt oder auch umgekehrt. Auch den kleinen Koboldknaben können Sie nach Belieben in dieses frühmorgendliche Konzert einbinden.

Sobald die Helden den Ort des Geschehens erreicht haben, beginnt für sie das eigentliche Abenteuer. Je nachdem, welche Mittel Sie eingesetzt haben, finden die Helden natürlich eine leicht veränderte Situation vor. Die Eltern stehen bzw. liegen neben der Wiege, in der nun der behaarte kleine Kobold liegt. Lassen Sie den Helden ruhig einen kleinen Moment, um das zu verdauen.

VERZWEIFELTE ELTERN

Amjenna braucht, ebenso wie Thilio, ein wenig Zeit, bis sie wieder einen klaren Gedanken fassen kann. Thilio findet als Erster die Fassung wieder und wendet sich hilfeschend an die Helden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem sich alle von ihrem anfänglichen Schock zumindest ein wenig erholt haben, wendet sich Thilio in eure Richtung und sieht euch flehend an. „Bitte, Ihr müsst mir helfen, ich kann doch nicht noch ein Kind verlieren.“ Tränen sammeln sich in seinen Augen, als er die Hand von [NAME] ergreift und ihr tief in die Augen blickt. Er sinkt auf seine Knie, blickt gen Alveran, während Amjenna schluchzend fragt: „Oh ihr Götter, was haben wir nur getan, dass ihr uns erneut so prüft?“

Idealerweise ergreift Thilio die Hand einer Heldin, die freundlich und charismatisch wirkt. Geweihte der jungen Göttin bieten sich hier ebenso an, wie zum Beispiel Hexen. Einzig einem Barden oder Minnesänger steht er skeptisch gegenüber, hat er doch an einen solchen seine Tochter verloren.

Helden, die bereits Yasminas Geschichte gehört haben könnten darauf kommen, dass auch sie von Kobolden geraubt wurde, falls nicht können sie es durch einfa-

ches Nachfragen erfahren. Von sich aus werden weder Amjenna, noch Thilio davon erzählen, dafür sind sie noch immer zu sehr geschockt.

Sollten die Helden Yasminas Geschichte noch gar nicht kennen, müssen sie im Gespräch mit den Wirtsleuten versuchen mehr in Erfahrung zu bringen. Das Schlüsselwort liefert Amjenna, denn sie fragt, wieso sie ‚erneut‘ geprüft werden.

Falls die Helden nach einer Belohnung fragen, so werden die Wirtsleute zugestehen müssen, dass sie nicht viel zu bieten haben. Große Reichtümer sind also nicht zu erwarten, allerdings können die Helden solange sie leben kostenlos im Wirtshaus übernachten und müssen für ihr Essen nicht zahlen. Natürlich bezieht sich das auf gelegentliche Besuche, wenn die Helden mal wieder auf der Durchreise sind. Sollten die Helden versuchen sich hier auf Dauer häuslich niederzulassen und die Gastfreundschaft zu sehr strapazieren, werden Amjenna und Thilio sich etwas einfallen lassen.

SCHALK UND NARRETEI

Bevor die Helden wirklich mit der Suche nach dem verschwundenen Jungen beginnen können, beglückt das Koboldkind die Anwesenden mit einigen kleinen magischen Kunststücken und Streichen. Hier können Sie den Helden einen kleinen Vorgeschmack auf das geben, was sie noch erwarten wird. Allzu groß ist das magische Repertoire des kleinen Kobolds, der sich selber nur als ‚Ich‘ bezeichnet nicht. Dennoch kann ein DICHTER UND DENKER auf den Magier, der die Eltern gerade befragen oder einen Hellsichtzauber anwenden will das Unterfangen deutlich erschweren. Andererseits mag ein NACKEDEI auf den gerüsteten Krieger die Gruppe durch verschämtes oder gar offenes Lachen behindern. Sollte sich ein Held verletzt haben, weil er zum Beispiel in der Eile gestolpert ist, wird er erfahren können, was es bedeutet, sich gesund zu lachen. Wenn es ihm allzu langweilig wird, kann ‚Ich‘ auch einem Spielzeug mit einem LOCKRUF Feenfüße verleihen oder er wird sich am wilden Tanz eines durch JUCKREIZ geplagten Helden erfreuen.

DIE SUCHE BEGINNT

Wie schnell die Helden das Tor zur Welt der Koboide finden, hängt maßgeblich davon ab, was sie von den Eltern erfahren und welche Rückschlüsse sie daraus ziehen.

Der wichtigste Hinweis ist dabei die Geschichte von Yasmina. Wenn die Helden hier richtig nachfragen, erfahren sie, dass sich unter der Luke im Schlafgemach der Eltern ein alter Kellerraum findet, der seit Yasminas Rückkehr verriegelt ist. Dort unten wurde die Schelmin damals gefunden, nachdem die Koboide sie wieder in die Menschenwelt geschickt hatten. Dass sich dort ein Tor zu einer Anderswelt findet, wissen oder ahnen die Wirtsleute jedoch nicht. Sie haben den

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

alten Lagerraum wegen der schmerzlichen Erinnerungen verschlossen und verriegelt.

Mittels eines OCULUS kann ein Magier kleine, magische Spuren erkennen, die zwischen eben jener Luke und der Wiege hin und her führen. Diese Spuren bestehen aus Resten von Feenstaub und der Erde des Koboldreiches, die – wie alles dort – magisch ist. Zudem kann er erkennen, dass sich offenbar unter dem Boden eine starke Quelle astraler Kraft befindet.

Ein Schelm könnte auf die Idee kommen eine KOBOLDOVISION zu Rate zu ziehen. Aufgrund des nahen Farindelwaldes würfeln Sie bitte mit einem W6, ob er in eine andere Feenglobule blickt. Bei einer 1-5 schaut der Schelm in das Reich der Kobolde, eine 6 lenkt seine Blicke in ein anderes Feenreich.

Das Reich der Kobolde wird im folgenden Kapitel ausführlich beschrieben. Gönnen sie dem Helden einen Einblick in diese bizarre, fremdartige Welt. Selbst für einen Schelm ist dies nicht unbedingt gewöhnlich oder bekannt. Kobolde sind zwar zu sehen, aber viel reden sie nicht, erst recht nichts, das von Belang wäre. Das Kind zumindest ist nirgends zu sehen und wird von keinem der Kobolde erwähnt. Falls der Schelm jemand anderen in das Koboldreich blicken lässt, bedenken Sie bitte, dass dort nur Koboldisch gesprochen wird.

Sollte der Blick in eine Feenwelt gelenkt werden, können Sie entweder eine der Welten beschreiben, die Sie in der Spielhilfe **Am großen Fluss** finden oder einfach eine eigene Anderswelt erfinden. Ob nun Blütenfeen, die mit Schmetterlingen zwischen riesig erscheinenden farbenfrohen Blüten herumtollen oder kleine Wichtel, die auf Schnecken reiten, Ihrer Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

Eine weitere Alternative, die einem Schelm offen steht, ist der Zauber KOMM KOBOLD KOMM. Da der Ruf die Grenze zwischen den Welten nicht überschreitet, bleibt es Ihnen überlassen, ob ein weiterer Kobold im Wirtshaus erscheint.

Falls die Helden den kleinen ‚Ich‘ befragen wollen, wird er ihnen kaum vernünftige Antworten geben können. Die Sprache der Menschen beherrscht er so gut wie gar nicht, er hat lediglich einige wenige Worte aufgeschnappt. So nennt er beispielsweise grundsätzlich alle männlichen Personen Pupu und alle weiblichen Mumu. Auf Koboldisch kann er sich deutlich besser verständigen, etwa vergleichbar mit einem 6jährigen Menschenkind. Über das Tor zum Reich der Kobolde weiß der Kleine jedoch nichts. Wird er zu sehr mit Fragen bedrängt, wird er seine Späße treiben, um abzulenken.

UNTER DER LUKE

Spätestens, wenn die Helden erfahren, dass Yasmina im Keller wieder aufgetaucht ist, werden sie sich dort wohl einmal umsehen wollen. Auch die merkwürdigen Spuren, die zu dieser Luke führen, mögen die Neugierde eines Magiers wecken.

Wie auch immer die Helden auf die Luke aufmerksam werden, wenn sie versuchen diese zu öffnen, werden sie feststellen, dass der Riegel diese nicht mehr ver-

schließt. Ein ANALYS mit mindestens 4 ZfP* lässt erkennen, dass der Riegel magisch bewegt wurde. Bei 8 oder mehr ZfP* ist zu erkennen, dass es sich um koboldische Magie handelt, einem Motoricus ähnlich. Ein ODEM ARCANUM hingegen lässt keine aktive Magie erkennen. Blickt der Magier jedoch grob in Richtung Westen, kann er auch hier die starken Kräfte unter dem Boden erkennen, die vom Tor ausgestrahlt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Luke öffnet, bemerkt ihr ein grünliches Schimmern. An den Wänden erkennt ihr einige Phosphorpilze, die den Kellerraum in ein diffuses Licht hüllen. Eine breite Leiter führt in das Halbdunkel hinunter.

Nachdem ihr herabgestiegen seid, seht ihr die Wurzeln eines großen Baumes, der durch die westliche Wand in den Raum gewachsen ist. Es scheint fast so, als wären die großen Wurzeln mit dem Holz der Stützbalken verwachsen. Man könnte meinen, dass sie wirklich Eins miteinander sind.

Tatsächlich hat der alte Baum sich im Laufe der Jahre mit dem Holz verbunden. Schon lange, bevor das Wirtshaus erbaut wurde, stand dieser Baum dort und stellt einen Übergang in das Reich der Kobolde dar.

Neben den Wurzeln und Phosphorpilzen befinden sich in dem ehemaligen Lagerraum nur noch drei leere Regale, die Thilio dort belassen hat.

Sollten Sie das Wirtshaus an einem anderen Ort, als dem Rand des Farindelwaldes errichtet haben, sorgen Sie nur dafür, dass hinter dem Haus, an geeigneter Stelle, ein sehr großer und alter Baum steht. Alternativ bietet sich unter Umständen auch ein Findling oder eine kleine Quelle an, falls sich Ihr Wirtshaus zum Beispiel in den Bergen befindet.

DAS UNSICHTBARE TOR

Helden aus dem Mittelreich werden vermutlich das eine oder andere Märchen kennen, in dem es um einen Kobold geht. Sie können einen solchen Helden auch kurz daran erinnern, falls seine Kindertage schon zu lange vorüber sind (*Sagen / Legenden*-Probe +2, für Albernier unmodifiziert). Ein Schelm in der Gruppe wird auf jeden Fall wissen, welche Arten von Zugängen es zu Koboldwelten gibt. Sollten die Helden jedoch gar keine Ahnung haben, könnte Amjenna sich an Bruchstücke aus einem alten Märchen erinnern, das von einem Kobold handelt, der einen alten, knorrigen Baum bewacht, in dem er lebt.

Eine weitere Möglichkeit, das Tor zu finden, ist natürlich Hellsichtmagie. Ein ODEM oder OCULUS, der im Keller gesprochen wird, zeigt zwischen den Wurzeln des Baumes, nahe dem Boden, einen mächtigen rötlich schimmernden Wirbel von etwa einem halben Schritt Durchmesser. Der Baum ist ebenfalls magisch. Seine Kraftfäden sind jedoch deutlich schwächer als die des Wirbels. Zudem kann man sehen, dass die Balken des Hauses ebenfalls, wenn auch deutlich

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

schwächer leuchten. Das liegt daran, dass die Matrixstruktur des Tores mit dem Baum verbunden ist und dieser sich nach und nach mit dem gesamten Haus verbindet. In einigen Jahren, vielleicht auch Jahrzehnten wird das Wirtshaus selbst ein Teil des Tores in das Reich der Kobolde sein. Ein gelungener ANALYS auf den Wirbel zeigt ohne Zweifel ein Tor in eine Globule oder den Limbus an, allerdings ist die genaue Struktur selbst bei einem meisterlichen Zauber beim besten Willen nicht zu erkennen. Nach einem gelungenen ODEM oder OCULUS sowie einem ANALYS kann ein Sphärologe oder Magietheoretiker, also mit der entsprechenden Spezialisierung, errahnen, was im Laufe der Jahre mit dem Wirtshaus geschehen wird

(*Magiekunde*-Probe +11 bzw. +7 bei Spezialisierung, erleichtert um die ZFP* aus der ANALYS-Probe).

Wie auch immer die Helden das Tor letztendlich entdecken, wenn sie Baldwyn finden wollen, müssen sie durch den Wirbel kriechen.

Sollten die Helden den Wirbel wider Erwarten nicht entdecken oder sich gar weigern ihn zu durchqueren, müssen Sie zu einem kleinen Trick greifen. ‚Ich‘ könnte allein in der Wiege so gelangweilt sein, dass er herausklettert und neugierig durch die Luke schaut, um den erstbesten Helden mit einem Tollpatschigkeitszauber zu belegen, der dazu führt, dass der Held geradewegs durch das Tor stolpert.

KAPITEL II: IM REICH DER KOBOLDE

EINE FREMDE, NEUE WELT

DURCH DAS TOR DER WELTEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das kleine Tor durchquert habt, beginnt sich alles um euch herum zu drehen. Ein grauer, langsam in regenbogenfarben übergehender Strudel reißt euch mit sich. Nach einigen Augenblicken, in denen ihr wild durchgeschüttelt werdet, plumpst ihr in klares, blaues Wasser. Doch was ist das? – Das ist kein Wasser, das ist eine saftige Wiese, eine blaue Wiese! Ihr blickt euch um und entdeckt überall strahlend bunte Farben, der Himmel strahlt in zartem Violett, die Büsche sind gelb und orange. Ihr versucht aufzustehen, doch es geht nicht. Ihr blickt euch an und stellt fest, dass eure Kleidung, all eure Sachen, in leuchtenden Farben erstrahlen, fast als wärt ihr alle in einen Farbtopf gefallen.

DAS REICH DER KOBOLDE

Ihre Heimat nennen die Kobolden *Pobax laghtna Eireaxan*, was soviel bedeutet, wie *das irre Land*. *Das irre Land* ist eine der wenigen echten Koboldwelten. Auch wenn die Kobolde eigentlich keine feste Hierarchie haben, so gibt es doch einen unter ihnen, der gegenüber den Großlingen als eine Art Repräsentant auftritt, den Koboldkönig, ein Amt, das ständig von einem anderen besetzt wird. Diese Idee haben sich die Kobolde von den Menschen abgeschaut, wenngleich für sie nur wichtig ist, dass sich der amtierende König mit den Großlingen auskennt. Es ist jedoch unklar, wie die Kobolde ihren jeweiligen König bestimmen und ob es so etwas wie eine festgelegte Amtszeit gibt. Zu vermuten ist allerdings, dass alles nur aus einer Laune heraus geschieht.

Das irre Land stellt für Menschen, Elfen und Zwerge eine gänzlich ungewohnte Sinneserfahrung dar. Nichts ist, wie man es kennt – und alles ist irgendwie magisch und zauberhaft. Das Wasser ist schillernd grün und man kann darauf gehen, auch wenn es schaukelt, wie ein gespanntes Betttuch. Bei jedem Schritt klingt es, als ginge man über morsche Bretter. Wer sagte da,

dass Wasser keine Balken habe? Obwohl man nicht mit den Füßen versinkt, kann man trotzdem mit dem Mund daraus trinken. Dabei schmeckt das Wasser nach allem, was man sich vorstellen kann, mal nach frischen Äpfeln, dann nach Kräutern oder auch nach Honig. Die Wiesen sind strahlend blau und tragen einen nicht, dennoch kann man nicht untergehen. Man liegt auf der Wiese, wie ein Holzstamm im Wasser und kommt nur mit Schwimmbewegungen voran, wird aber nicht nass. Der Himmel wechselt ständig seine Farben und wirkt wie ein riesiger Regenbogen, der langsam vorüber zieht. Wenn es Nacht wird – was man ob der fehlenden Dunkelheit kaum feststellen kann – wandeln sich alle Farben in Pastelltöne.

Die Bäume und Pflanzen tragen Blätter in Gelb- und Orangetönen, während die Stämme rot sind und die Blüten alle Farben tragen, die man sich vorstellen kann, selbst buntschillernde Regenbogenblumen findet man überall. Bekannte Früchte hingegen, egal in welcher Farbe, sucht man vergebens. Giftige Pflanzen gibt es hier keine, alle Früchte, die hier wachsen sind essbar, schmecken aber nach nichts, so als bestünden sie aus reinem Wasser. Einzig Schelme und Elfen nehmen einen verführerisch süßen Geschmack wahr. Selbst Helden mit dem Vorteil *Herausragender Geruchssinn* können ihn nur in Ansätzen errahnen.

Tiere sucht man im Reich der Kobolde vergebens, auch wenn es immer wieder Geschichten über riesige Reitschnecken und dergleichen gibt. Lediglich eine ständige Illusion, die tagsüber aus den schönsten Vogelliedern besteht belebt diese Welt. In der Zeit, die man als Dämmerung bezeichnen würde, hört man ein Konzert der Insekten, bei dem sich die Grillen besonders hervortun. Neben dieser Illusion liegt über dem ganzen Land ein Zauber, der dem MURKS UND PATZ der Schelme ähnelt, es ist also unmöglich jemanden im Kampf zu verletzen. Auch ist es nahezu unmöglich sich anderweitig zu verletzen. Stürzt man, fällt man weich. Sollte man sich dennoch verletzen, fängt man unweigerlich an zu lachen und die Verletzungen verschwinden wie von Zauberhand.

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

Falls Sie noch eigene Ideen haben, wie man das irre Land noch ein wenig ungewöhnlicher gestalten kann, fühlen Sie sich frei weitere Dinge einzufügen. Der Biss in eine Frucht könnte beispielsweise wie ein Schmatzen klingen, jede Schwimmbewegung auf der Wiese ein Lachen hervorrufen. Ihrer Fantasie sind hier praktisch keine Grenzen gesetzt.

Da es durchaus vorkommen kann, dass der eine oder andere Held seine Zauberkräfte testen will, finden Sie im Folgenden einige Informationen zu Magie und Götterwirken im Reich der Kobolde.

MAGIE UND GÖTTERWIRKEN

Die Welt der Kobolde ist viel stärker und chaotischer von Magie durchdrungen, als Dere, was sich nicht nur in der Erscheinung, sondern auch im Wirken von Magie bemerkbar macht. Neben den üblichen Erschwernissen, die durch den Zauber vorgegeben werden, sind alle Zauber grundsätzlich um 5 Punkte erschwert, in der elfischen und scharlatanischen Repräsentation immerhin noch um 3 Punkte. Dies gilt ebenso für sämtliche Rituale. In der schelmischen Repräsentation entfallen diese Zuschläge, nur in ihr sind Spontane Modifikationen möglich.

Alle Zauber, mit den Merkmalen Beschwörung, Herbeirufung und Dämonisch sind für jedes dieser Merkmale um 5 Punkte erschwert, sofern sie nicht in schelmischer Repräsentation gesprochen werden. Die Formeln GEISTERRUF, NEKROPATHIA und MEISTER MINDERER GEISTER haben in der Welt der Kobolde keinerlei Wirkung.

Die Vorteile *Unbeschwertes Zaubern* und *Lockerer Zaubern* wirken hier bis zu einer MR von 14 bzw. 24. Grundsätzlich kosten Zauber nur die Hälfte der genannten Astralenergie, mindestens jedoch einen AsP. Zusätzlich werden die genauen Kosten jedoch noch von einem Zufallsfaktor bestimmt. Mit einem W6 wird ermittelt, wie viel Astralenergie wirklich geflossen ist. Eine ungerade Zahl erhöht die Kosten für Zauber um eben jenen Betrag, eine gerade Zahl verbilligt ihn. Bei der nächtlichen Regeneration dürfen Schelme anstelle des W6 einen W20 verwenden, andere Zauberkundige verwenden 2W6.

Einzig Zauber schelmischen Ursprungs können bedenkenlos gesprochen werden, bei allen anderen Formen kann es zu unberechenbaren Veränderungen der Wirkungen kommen (Meisterentscheid). In jedem Fall führt ein Patzer zu grotesken Nebenwirkungen. Es könnte beispielsweise passieren, dass ein Magier nur noch in Reimen sprechen kann, solange er im Reich der Kobolde ist.

Geweihte haben im Reich der Kobolde kaum Kontakt zu ihren Gottheiten, weswegen sämtliche Mirakelproben um 10 Punkte erschwert sind. Das gleiche gilt auch für Schamane und ihre Rituale. Einzig die Geweihten der jungen Göttin Tsa können ohne jegliche negativen Auswirkungen Liturgien verwenden. Geweihte des Phex und des Aves erleiden nur Abzüge von 5 Punkten auf ihre Mirakelproben.

Weitere Informationen und Anregungen zu Magie und Götterwirken in Anderswelten und denselben finden Sie ab Seite 146 in der Spielhilfe **Am großen Fluss**.

HUMOR IST, WENN MAN TROTZDEM LACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lasst eure Blicke schweifen und versucht euch irgendwie in dieser fremden Umgebung zu orientieren. Obwohl es strahlend hell und angenehm mild ist, könnt ihr nirgends die Praiosscheibe oder etwas ähnliches entdecken. Langsam wandelt sich die Farbe des Himmels von Violett in ein kräftiges Rot, während von irgendwo her das Lied eines euch unbekanntes Vogels erklingt.

Geben Sie den Helden ein wenig Gelegenheit sich an die neue Umgebung zu gewöhnen, lassen Sie sie ruhig ein wenig die neue Welt erkunden, bevor das eigentliche Abenteuer weiter geht. Geben Sie ihnen einen Einblick in das wundersame Reich der Kobolde und lassen Sie die Helden eine Weile umherstreifen.

Die folgenden Ereignisse können Sie nach Belieben einstreuen oder als Anregung für die Reise, die ruhig einige Tage dauern kann, verwenden.

PALIM

Unter normalen Umständen werden die Helden die Bewohner kaum zu Gesicht bekommen, dafür aber hin und wieder hören oder auch Opfer ihrer Streiche werden. Neben den folgenden Ereignissen und Orten können Sie jederzeit einen Kobold ins Spiel bringen, der den Helden einen Streich spielt, orientieren Sie sich dabei einfach an klassischen Schelmenzaubern, wie dem NACKEDEI oder PAPPERLAPAPP. Neben dem obligatorischen Lachen werden die Helden dabei nach jedem gelungenen Streich etwas hören, dass wie ‚Palim‘ klingt. Ein Held, der des Koboldischen mächtig ist wird natürlich genau verstehen, was der Kobold sagt und es mit Spaß übersetzen können.

Wandelbares Land

Das Reich der Kobolde hat nicht überall eine feste Form. An einigen Stellen verändert es sich so schnell, dass sich alle, außer den Kobolden zwangsläufig verlaufen. Daher kann es geschehen, dass die Helden einen kleinen Hügel erklimmen und sich – oben angekommen – auf einer weiten Ebene wiederfinden, die sich zu allen Seiten bis zum Horizont erstreckt. Ebenso können die Helden sich umblicken und plötzlich mitten auf einer Insel oder einem hohen Gipfel stehen.

Der Lachbaum

Sollten die Helden im Laufe ihrer Reise Hunger bekommen, könnten sie versucht sein, Früchte von einem Strauch oder Baum zu probieren. Ein Baum mit strahlendgelbem Blätterdach trägt Früchte, die Äpfeln sehr ähnlich sind. Das Problem ist, dass diese Bäume ausgesprochen kitzelig sind. Sobald man ihn oder die Früchte berührt, erschallt ein fast ohrenbetäubendes Lachen und der Baum schüttelt sich, so dass einige der

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

Früchte zu Boden fallen. Jeder, der von ihnen isst, fühlt sich unglaublich erheitert und muss herzhaft loslachen.

Der Verzehr anderer Früchte kann ähnlich seltsame Nebenwirkungen haben. Wer die länglichen, blauen Früchte von einem goldorangefarbenem, palmenartigen Baum isst, wird ein LANGER LULATSCH, während kleine rosafarbene Beeren von knallgelben Sträuchern die gegenteilige Wirkung haben.

Der getreue Alte

In der Welt der Kobolde ist vieles anders, selbst bekannte Naturphänomene unterliegen hier anderen Gesetzmäßigkeiten, so wie dieser Geysir der etwas anderen Art.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum beginnt die Erde zu beben, die Wiese auf der ihr schwimmt schlägt regelrechte Wellen. Vor euren Augen bricht aus einem Loch eine riesige grüne Fontaine und schießt etliche Schritt in die Höhe.

So schnell wie es begonnen hat, endet das Ganze auch wieder. Überall um das Loch herum liegt nun die schlammige, grünlich durchscheinende Masse, die gerade aus dem Boden gesprudelt ist. Kleine Klümpchen wackeln dort lustig herum.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, davon zu kosten, werden sie feststellen, dass die Masse süßlich und sehr schmackhaft ist. Ihre Spieler werden die klebrige und wabbelige Masse als Wackelpudding mit Waldmeistergeschmack kennen. Spätestens, wenn die Helden den Koboldkönig treffen, werden sie die Göttinnenspeise kennen lernen und probieren dürfen.

Der diebische Wald

Neben der skurrilen Natur und den fremdartigen Sinnenindrücken gibt es in dieser Welt natürlich auch Kobolde und ähnliche Wesen. Mit einem von ihnen werden die Helden in einem großen Waldstück Bekanntschaft machen.

BEIM KOBOLDKÖNIG

TORTEN-TJOSTE

Nachdem die Helden einige Streiche über sich haben ergehen lassen müssen, werden Sie endlich echte Kobolde zu sehen bekommen. Mehr noch, die Helden werden Zeugen eines sehr seltsamen und amüsanten Schauspiels.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einiger Entfernung entdeckt ihr einige Zelte und ein großes Gebäude. Als ihr euch nähert, erkennt ihr, dass es sich um eine Art Turnierplatz handelt. Lautstarkes Gelächter ist von dort zu vernehmen.

Endlich angekommen bemerkt ihr, dass der Boden hier fest ist, der erste feste Boden, den ihr im ganzen Koboldreich unter euren Füßen habt. Ihr könnt beo-

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erstreckt sich ein riesiger Wald. Über den karmesinroten Stämmen thront ein gewaltiges Blätterdach, das mit seinen verschiedenen Gelb- und Orangetönen wirkt, wie ein gewaltiges Flammenmeer – nur gänzlich ohne Feuer.

Nachdem ihr ein ganzes Stückweit in den Wald gegangen seid, hört ihr ein helles Kichern, mal hier, mal dort. Fast schon unheimlich, aber dennoch skurril und komisch.

Das Kichern stammt von einem Wurzelbold, der sich seit sehr langer Zeit in diesem Wald aufhält und zum ersten Mal seit über 100 Jahren Großlinge trifft. Zu Gesicht bekommen werden die Helden ihn jedoch nicht. Der Wurzelbold macht sich einen Spaß daraus den Helden unbemerkt einige Dinge zu stibitzen. Mit einen Zauber, der dem VERSCHWINDIBUS ähnelt, kann er das tun, ohne in die Nähe der Helden zu müssen. Dafür kann er nur Sachen verschwinden lassen, die er auch sehen kann.

Je mehr die Helden sich ärgern, umso mehr wird er ihnen stibitzen. Würfeln Sie verdeckt einige *Sinneschärfe*-Proben, ob sie das Verschwinden bemerken. Nach dem Besuch beim Koboldkönig werden die Helden ihre Habe zurückerhalten.

Der Goldquell

Vor dieser kleinen Quelle an einem rötlich goldenen Berg liegen einige Goldstücke herum. Auf diesen Münzen sind verschiedenste Fratzen zu erkennen, meist grinsende Kobolde, aber auch einzelne Menschen mit verdutztem Gesichtsausdruck. Wenn die Helden sich nähern beginnt die Quelle Münzen auszuspuken, auf denen die Gesichter der Helden zu sehen sind. Jegliche Art von Analyse zeigt, dass es sich um echtes Gold handelt. Gestehen Sie den Helden zu sich hier die Taschen zu füllen, wie es ihnen beliebt, denn sobald die Helden damit in ihre Welt zurückkehren verwandelt sich das Gold in kleine – aber nicht minder geruchsintensive – Kuhfladen.

bachten, wie zwei Kobolde auf Holzpferden sitzen, die sich wie von Zauberhand bewegen. Sie tragen eine Tjoste aus. Dabei verwenden sie jedoch keine Lanzen sondern bewerfen sich unter dem Beifall der Zuschauer mit Torten. Neben unzähligen Kobolden sitzen auch einige wenige buntgekleidete Menschenkinder auf der Tribüne.

Die Ritter, wenn man sie denn so nennen will, tragen bunte Rüstungen mit Wappen, die jeder Heraldik zum Spott gereichen. Hier ein roter, grinsender Hase auf grünem Grund, dort eine weißgefiederte, blaue Narrenkappe auf hellblauem Grund.

Als euch die Kobolde bemerken, sind einige von ihnen blitzschnell bei euch und schauen euch freundlich und fragend an. Einen kurzen Augenblick später fliegen Dutzende von Torten in eure Richtung.

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

Bei dieser Tjoste werden die Helden nun den Koboldkönig kennen lernen und erfahren können, was mit dem kleinen Baldwyn geschehen ist.

Bei den Torten handelt es sich um echtes Backwerk, das die Koblode immer wieder bei den Menschen nur für dieses Turnier stibitzen. Damit wäre auch das Schicksal unzähliger Torten und Obstkuchen geklärt, die immer wieder von Fensterbänken verschwinden.

EIN KLEBRIGER EMPFANG

Nachdem die Helden mit ihrem ersten Auftritt als Zielscheibe für allerlei Erheiterung gesorgt haben, stehen sie von Kopf bis Fuß mit leckersten Torten bedeckt vor einer vielköpfigen Schar von Kobolden, die nur langsam ihr Lachen zügeln können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus der großen Gruppe von Kobolden tritt einer hervor, der auf dem Kopf eine kleine regenbogenfarbene Narrenkappe mit goldenen Glückchen trägt. „Seid begrüßt, Großlinge, ich bin der Koboldkönig. Was führt Euch in unsere Welt?“ Er legt dabei den Kopf leicht schief und schaut erwartungsvoll an euch hoch. Nachdem ihr erklärt habt, weshalb ihr hier seid, setzt ein vielstimmiges, fast schrilles Gemurmel ein. Nach kurzem Überlegen bittet der Koboldkönig euch ihm zu folgen.

Da ihr, wie er euch erklärt, zu langsam für die Koblode seid, bekommt jeder von euch eines dieser seltsamen Holzpferde zugewiesen. Sobald ihr versucht euch in die kleinen Sättel zu setzen, beginnen die Pferde unter euch zu wachsen und passen sich eurer Körpergröße an. Auch die Menschenkinder, zukünftige Schelme, setzen sich auf Pferde. Als ihr alle fest im Sattel sitzt, seht ihr schon die ersten Koblode mit unglaublicher Geschwindigkeit losrennen. Kaum sind sie losgerannt, könnt ihr sie schon nicht mehr sehen. Plötzlich sausen eure neuen Reittiere los. Eigentlich müsstet ihr nach hinten über aus den Sätteln kippen, doch irgendetwas hält euch fest, es ist, als wären eure Hinterteile festgeklebt.

Tatsächlich sind die Helden festgeklebt, die Koblode verwenden SCHELMENKLEISTER, damit die jungen Schelme nicht aus dem Sattel fallen. Die Zauberpferde wurden eigens für die Fortbewegung der Schelme geschaffen und erst viel später für die Tjoste genutzt, die sich die Koblode von den Menschen abgeschaut haben.

Von dem wilden Ritt bekommen die Helden nicht viel mit, sie sehen nur, wie alle erdenklichen Farben an ihnen verschwommen vorüberziehen.

DIE AUDIENZ

Den Helden wird die seltene Ehre einer Audienz bei einem echten Koboldkönig zuteil. Dass die Koblode das ganze Brimborium nur zum Spaß veranstalten, müssen die Helden nicht unbedingt direkt mitbekommen, wenngleich sie es sich vielleicht schon selbst denken können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer eiliger Ritt auf den Holzpferden wird abrupt beendet, als ihr vor einem kleinen Pilzhaus zum Stehen kommt. Einer der Koboldritter, jener mit dem roten, grinsenden Hasen, stellt sich als Ritter Hasenzahn von Potztausend vor und bittet euch ihm in das Schloss zu folgen.

Das Portal ist gerade einmal so hoch, dass ein Kobold hineingehen kann, ohne sich den Kopf zu stoßen. Als ihr darauf zugeht, scheint es immer größer zu werden. Dahinter beginnt ein langer, erleuchteter Gang, dessen Länge ihr kaum abzuschätzen vermögt. An seinem Ende erstrahlt ein helles, weißes Licht. Zu eurer Verwunderung erreicht ihr das Ende des Ganges nach wenigen Schritten.

Ihr befindet euch in einer gewaltigen, fensterlosen Halle mit weißleuchtenden Wänden. Riesige Pilzsäulen wachsen bis an die Decke und ihre Köpfe spannen gewaltige Bögen. Der Weg zum Thron wird von zahlreichen Kobolden gesäumt, sicherlich hundert an der Zahl. Sie jubeln euch zu, als ihr durch das Spalier zur Audienz schreitet. Jeder eurer Schritte klingt wie schallendes Gelächter.

Endlich vor dem Thron angekommen, der auf einem kleinen Podest steht, begrüßt euch der Koboldkönig erneut. Er sitzt auf einem orangefarbenen Sack, der bei jeder Bewegung laute Lacher von sich gibt. Neben dem Thron stehen einige Koblode, die ein wichtiges Gesicht zu machen versuchen. Der Koboldkönig bittet euch noch einmal vor allen Anwesenden euer Anliegen vorzutragen und zu erklären, wieso ihr euch für ein fremdes Kind so einsetzt.

Das gesamte Schloss befindet sich tatsächlich in dem kleinen Pilzhaus. Die Helden wurden, ebenso, wie die Koblode, einfach nur geschrumpft, als sie durch das Portal traten. Der Gang dahinter ist nur eine Illusion. Sollten sich die Helden darin umdrehen, sehen sie eine immer größer werdende Riesenwelt, je weiter sie hineingehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr von den verzweifelten Eltern und deren Kindern erzählt habt, meint ihr im Gesicht des Koboldkönigs einen Anflug von Traurigkeit erkennen zu können. Dann erhebt er seine Stimme und erklärt: „Seit jeher ist es unser Brauch diejenigen Kinder der Menschen zu erziehen, die für das Leben als Schelme, wie ihr sie nennt, besonders geeignet sind. Wir wählen die Kinder, deren magische Fähigkeiten verkümmern oder gar in die falschen Bahnen gelenkt würden.“

Unter dem ansteckenden Lachen des Throns erhebt sich der Koboldkönig, stellt sich vor euch an den Rand des Podestes und mustert euch. „Was ihr erzählt habt, bewegt uns alle, daher wollen wir euch die Gelegenheit geben, das Menschenkind von uns zurück zu bekommen. Wenn ihr bereit seid, dann kann der große Spaß beginnen.“ Zum Ende hin hebt sich seine Stimme und ein vielstimmiges, stetig wiederholtes „Palim Palim!“ erfüllt den Thronsaal, begleitet von Jubel, lautem Klatschen und Lachen.

KAPITEL III: DER PALIM PALIM

DENKSTE!

FÜR BALDWIN!

Sobald die Helden eingewilligt haben – woran kein Weg vorbei führt, wenn sie den kleinen Baldwin wieder haben wollen – wird der Koboldkönig den Helden die wesentlichen Regeln des Palim Palim erklären. Im nachfolgenden Kasten finden Sie eine kurze Zusammenfassung der notwendigen Hintergrundinformationen. Die einzelnen Aufgaben werden immer erst direkt vor Beginn einer Prüfung erklärt.

DER PALIM PALIM

Die Helden haben insgesamt vier Aufgaben zu lösen. Von diesen vier Aufgaben sind drei mit dem Kopf zu lösen. Die erste von ihnen ist **Das Rätselhafte Labyrinth**. Dabei werden sie durch ein Labyrinth geschickt, das nicht mit Fallen, sondern mit Rätseln gespickt ist. Sobald die Helden das Labyrinth hinter sich gelassen haben, muss jeder von ihnen ein Gedicht verfassen. Dieses Spiel wird **Dichte, Du Denker** genannt und wird ebenfalls weiter unten beschrieben. Die dritte Kopfaufgabe nennt sich **Reim dich oder ich fress' dich**. Die Helden sollen, jeder für sich, eine Geschichte aus ihrem Leben erzählen und dürfen dabei nur in Reimen sprechen. Zu guter Letzt werden die Helden bei einem Festmahl auf die Prüfung gestellt, ohne es zu wissen. Während sie sich an den Köstlichkeiten laben, werden ihnen zahlreiche Streiche gespielt. Werden die Helden die Nerven behalten, wenn es für sie heißt: „**Wer den Schaden hat ...** braucht für den Spott nicht zu sorgen.“?

Was die Helden nicht wissen oder erfahren dürfen, ist, dass all diese Aufgaben nur ein Ziel haben, die Kobolde zu unterhalten. Je dümmer sich die Helden anstellen, desto mehr Spaß macht den Kobolden das Zusehen. Es ist nicht entscheidend, ob die Helden alle Aufgaben perfekt lösen können, im Gegenteil, jeder Patzer und jede Peinlichkeit wird von den Kobolden wohlwollend registriert. Allein dadurch, dass sich die Helden dem Palim Palim stellen, haben sie im Grunde schon das Kind zurückgewonnen. Einzig ein Abbruch wäre somit fatal. Sollte den Helden nicht ohnehin klar sein, dass ihnen keine Verletzungen drohen – vom Stolz einmal abgesehen – können Sie ihnen dies durch den Koboldkönig mitteilen lassen.

Falls Ihnen diese vier Aufgaben nicht reichen, können Sie den Palim Palim natürlich auch noch erweitern. Es steht Ihnen frei, eigene Aufgaben hinzunehmen oder die vorhandenen zu ersetzen. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf, denn feste Regeln gibt es nicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr habt euch also entschieden, sehr gut. Leid wird euch nicht geschehen, das ist gewiss.“ Der Koboldkönig breitet seine Arme aus und es wird still. Dann ruft er laut aus:

**„Keiner Wehr es bedarf,
ist dein Verstand nur scharf.
Ist dein Handeln voll Witz
und deine Zunge spitz,
dann wird es gar nicht schlimm,
lasst ihn beginnen, den Palim Palim!“**

Und wieder brandet ein Jubelsturm auf und alle anwesenden Kobolde und Jungschelme stimmen mit ein – „Palim Palim! Palim Palim!“

Unter tosendem Beifall und freudigem Gelächter werden ihr von einem der Kobolde zu einer Pforte geführt, die sich plötzlich hinter des Königs Lachsackthron auftut.

DAS RÄTSELHAFTE LABYRINTH

Hinter der Pforte befindet sich das Labyrinth, welches die Helden durchqueren müssen. Den Spielplan für das Labyrinth, sowie die Regeln und Rätsel, finden Sie im **Anhang**.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor dem Tor stehen zwei Kobolde und schauen euch mit einem breiten Grinsen an. Einer von ihnen erklärt: „Dies ist das rätselhafte Labyrinth. Dort werden Euch Aufgaben gestellt, die Ihr lösen müsst, könnt Ihr ein Rätsel nicht lösen, bleibt dieser Weg für Euch versperrt und Ihr müsst einen anderen finden. Außerdem müsst Ihr beim nächsten Mal ein zusätzliches Rätsel lösen, so geht es immer weiter. Sobald Euch ein Rätsel aufgegeben wurde, könnt Ihr keinen anderen Weg einschlagen, bis Ihr geantwortet habt, ob richtig oder falsch.“ Der andere Kobold fährt fort: „Solltet Ihr zu viele Fragen falsch beantworten, kann es passieren, dass Ihr nur noch durch dieses Portal aus dem Labyrinth ins Freie gelangt. Wenn das passiert, habt Ihr verloren! Und nun gebt uns Eure Waffen und Eure Ausrüstung, nur die Kleidung, die Ihr am Leib tragt dürft Ihr behalten – vorerst.“ Bei diesem letzten Wort fangen Beide wieder an zu grinsen und alle umstehenden Kobolde fangen an schadenfroh zu kichern.

Nachdem ihr eure Ausrüstung abgelegt habt, tretet ihr durch das Portal und kommt nach einigen Schritten an eine Kreuzung. Die Wände sind aus grauem Stein und mit zahlreichen Fratzen und Grimassen verziert. Die anderen drei Wege sind mit geschlossenen Türen versperrt.

An jeder der grauen Steintüren befindet sich ein übergroßer Mund mit dicken Lippen. Der mittlere Mund öffnet sich und spricht mit einer tiefen Stimme zu euch: „Ah, da seid Ihr ja endlich.“ „Wir sind magische Mäuler und werden Euch in diesem Labyrinth zahlreiche Rätsel aufgeben“ erklärt der Mund zu eurer Linken. Der Mund zu eurer Rechten fährt fort: „Seid Ihr bereit mit dem Spiel zu beginnen?“

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

Die magischen Mündler werden den Helden nun das erste Rätsel aufgeben. Dabei geht es um drei Türen, von denen nur eine die Richtige ist. Was die Helden nicht wissen, ist, dass es nicht diese drei Türen sind. Lassen Sie die Spieler ruhig ausgiebig beratschlagen. Die besonderen Fähigkeiten der einzelnen Helden bekommen diese erst nach der Lösung des Rätsels von den Mündlern mitgeteilt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nun also zu Eurem ersten Rätsel, aber geht Acht! Wenn es drei Türen gibt, von denen nur eine das Weiterkommen bedeutet, wie findet Ihr heraus, welche es ist? Ihr dürft drei Fragen stellen, die nur mit JA oder NEIN beantwortet werden können, doch wählt weise, denn zwei Antworten werden mit Sicherheit gelogen sein und nur eine ist nichts, als die reine Wahrheit.“

Des Rätsels Lösung:

Zunächst muss eine ganz eindeutige Frage gestellt werden, zum Beispiel: „Ist $1+1=2$?“

Lautet die Antwort JA, werden die folgenden beiden Antworten eine Lüge sein. Man kann also einfach bei zwei Türen fragen, ob sie es sind. Lautet hier die Antwort NEIN, ist die Tür richtig, ansonsten ist es die dritte Tür.

Lautet die Antwort NEIN müssen die folgenden Fragen wie folgt lauten: „Wie lautet deine Antwort, wenn die dritte Frage ‚Ist Tür 1 richtig?‘ lautet?“ und „Wie lautet deine Antwort, wenn die zweite Frage ‚Ist Tür 2 richtig?‘ gewesen wäre?“

In jedem Fall wird die Antwort auf diese Frage falsch sein, bei einem NEIN hat man auch hier die richtige Tür. Das liegt daran, dass bei einer Lüge die eigentlich richtige Antwort der anderen Frage in eine Lüge verdreht wird. Bei einer wahren Antwort würde wahrheitsgemäß die gelogene Antwort auf die andere Frage gegeben.

Nachdem die Helden des Rätsels Lösung gefunden und den magischen Mündlern mitgeteilt haben, öffnen sich alle drei Türen. Alle Wege stehen ihnen nun frei. Sie können nun das Labyrinthspiel nach den Regeln im **Anhang** durchspielen. Sobald das Ausgangsfeld aufgedeckt wurde, geht es für die Helden weiter.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Ende des Ganges, der vor euch liegt, erkennt ihr eine Treppe, die sanft nach oben in ein helles Licht führt. Ihr hört die Stimme des Koboldkönigs, der von oben zu euch zu sprechen scheint. „Kommt herauf, Ihr habt die erste Aufgabe erfüllt. Nun wartet die nächste Prüfung auf Euch.“

Sollten die Helden es nicht geschafft haben, das Labyrinth zu meistern, werden die sie im Thronsaal vom König empfangen und von dort aus in den Raum der zweiten Prüfung geführt.

Zumindest beim ersten Rätsel sollten Sie allerdings Gnade vor Recht ergehen lassen, damit das Spiel nicht schon beendet ist, bevor es wirklich begonnen hat.

Wenn die Helden nach längerem Rätselraten noch immer keine Lösung gefunden haben, können Sie zum Beispiel mit KL-Proben ein wenig nachhelfen.

DICHTE, DU DENKER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet einen hellerleuchteten Raum, in dem mehrere Schreibpulte stehen, für jeden von euch eines. Auf den Pulten liegen Blätter und eine Schreibfeder. Hinter ihnen stehen Pilze, die offenbar als Stühle gedacht sind. „Nehmt Platz liebe Freunde.“ Der Koboldkönig weist mit seinen kleinen Armen in Richtung der Pulte und Pilze. „Nachdem wir Eure Schläue auf die Probe gestellt haben, wollen wir nun sehen, ob Ihr auch gänzlich Eigenes ersinnen könnt.“ Er wartet kurz, bis ihr euch auf die Pilzstühle gesetzt habt und fährt dann fort. „Eure Aufgabe ist es nun ein Gedicht zu verfassen, welches nicht weniger als vier Verse zu je mindestens vier Zeilen aufweist. Jeder von Euch soll ein eigenes zu Papier bringen. Verwendet dazu diese magischen Federn, nehmt sie in die Hand und tippt damit dreimal an Eure Stirn, dann werden sie alles niederschreiben, was Euch in den Sinn kommt. Ihr müsst sie dabei nicht einmal in der Hand halten oder gar führen. Wollt Ihr, dass sie nicht mehr schreiben, tippt erneut dreimal mit ihnen an Eure Stirn. Auf das Ihr nicht vollends verloren seid in Euren Gedanken, sei ein Thema Euch gegeben. Schreibt über etwas, das mit Eurer Reise in unser Reich zu tun hat.“ Dann verlässt er den Raum und ihr seid vollkommen allein. Im gehen wendet er sich noch einmal um und ruft euch zu: „Sobald Ihr alle geendet habt, ruft nur laut und deutlich Palim Palim.“ Mit diesen Worten schließt sich die Pforte hinter ihm. Ihr seid nun allein mit euren Gedanken.

Geben sie den Spielern alle Zeit, die sie brauchen, um ein schönes Gedicht zu verfassen. Im Gegensatz zu Ihnen sollten die Helden natürlich nicht wissen, dass sie praktisch nicht verlieren können. Erkundigen Sie sich zum Beispiel ganz beiläufig nach den Talentwerten in *Schriftlicher Ausdruck*, um die Spieler ein wenig zu verwirren.

Lassen Sie am Ende alle Spieler das Gedicht ihrer Heldenperson vortragen. Sie können auch die anderen Spieler als Jury fungieren lassen, wobei Sie selbst natürlich ein erhebliches Wörtchen mitzureden haben. Beziehen Sie bei Ihrer Bewertung neben dem *Schriftlichen Ausdruck* auch Talente wie *Sagen und Legenden*, die Spezialisierung *Komponieren eines Kapellmeisters* oder auch *Galanterie* mit ein. Auch die Vorteile *Koboldfreund* und *Soziale Anpassungsfähigkeit* können Sie in geringem Masse einrechnen, wenn Sie wollen. In jedem Fall sollte der Talentwert der Sprache, in der das Gedicht verfasst wird, mit einbezogen werden.

Verkünden Sie am Ende das Ergebnis durch den Koboldkönig. Der Sieger darf die Feder behalten. Die Feder braucht, neben der bekannten Fähigkeit, kein Tintenfass. Die Wirkung ist permanent. Es wäre allerdings kein echtes Koboldgeschenk, wenn es keinen

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

Haken gäbe. Wenn der Held irgendetwas schreibt, was einen Kobold auch nur im entferntesten interessieren könnte, wozu natürlich vor allem Gedichte zählen, dann verschwindet der geschriebene Text für einige Stunden, damit die Koblode im irren Land sich alles genau ansehen können. Das kann natürlich auch bei einer wichtigen Botschaft passieren. Die Entscheidung liegt in Meisterhand.

Den glücklichen Verlierer dieses kleinen Wettbewerbs erwartet eine ganz besondere Überraschung. Seinen oder ihren Kopf werden für ein ganzes Jahr regenbogenfarbene Haare zieren. Lassen Sie ihn oder sie am Besten bis zum Ende des Abenteuers über die Dauer dieses Zaubers im Unklaren. Abschneiden oder Färben, selbst auf magische Weise, hilft in diesem Falle nicht viel. Die Haare würden über Nacht vollständig nachwachsen beziehungsweise die neue Farbe wieder vollständig entfernen. Die einzigen Möglichkeiten, die Farbe loszuwerden, die im Übrigen die gesamte Körperbehaarung betrifft, sind Koblode, mächtige Antimagie oder ein Wunder. Damit ein Kobold diesen Zauber beendet, müsste man ihm schon mindestens das Leben retten, was angesichts der wenigen Koblode, die in Lebensgefahr geraten, kaum eine adäquate Lösung darstellt. Ein Gegenzauber, wie zum Beispiel der VERWANDLUNG BEENDEN, würde um mindestens 30 Punkte erschwert werden und ebenso viele AsP kosten. Ob die Göttin Tsa oder ihre Geschwister ein Einsehen haben, liegt in Ihrer Hand. Solange, wie der Zauber andauert, können Sie die Haare wie ein *Stigma* behandeln. Je nach Länge und Auffälligkeit der Haare können Sie zwischen 1 und 3 Punkte dafür ansetzen. Insbesondere tsagläubige Menschen werden die Haare aber vielleicht als Zeichen der jungen Göttin deuten und können durchaus auch positiv darauf reagieren.

REIM DICH, ODER ICH FRESS' DICH

Die letzte Denkaufgabe besteht darin, dass die Helden eine Geschichte aus ihrem Leben erzählen müssen.

WER DEN SCHADEN HAT ...

EIN KÖNIGLICHES KOBOLDMAHL

Der letzten Prüfung werden die Helden unterzogen, ohne es zu wissen. Als guter Gastgeber lädt sie der Koboldkönig zu einem Bankett nach Koboldart ein, mit allem, was dazu gehört, verschiedenste Gänge und natürlich unzählige Schelmereien.

Die Koblode werden den Helden einen Streich nach dem anderen spielen und alles versuchen deren Grenzen zu erfahren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein wenig seltsam wirkt es schon, [NAME] in Gestalt eines Koblods zu sehen, andererseits ist es auch lustig, zumindest für die, die es nicht getroffen hat.

Während dieser Zeit stehen sie unter dem Einfluss der koboldischen Version des DICHTER UND DENKER.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach der kleinen Siegerehrung werdet ihr vom Koboldkönig und zwei Begleitern zurück in den Thronsaal geführt. Dort warten die Koblode und Jungschelme schon sehnsüchtig auf euch und die dritte Prüfung. Mit lautem Klatschen und freudigem Lachen werdet ihr empfangen. Vor dem Podest mit dem Thron angekommen, blickt der Koboldkönig von selbigem auf euch und spricht: „Zwei der Prüfungen habt Ihr nun hinter Euch, nun wird es Zeit für die Dritte. Ihr DICHTER UND DENKER, macht Euch bereit, uns allen zu erzählen, wer Ihr wirklich seid.“ Wieder jubeln euch die Koblode zu. „Von nun an, bis zum Ende dieser Prüfung könnt Ihr nur noch in Reimen sprechen und singen. Was wir von Euch erwarten, ist nichts anderes, als eine Geschichte aus Eurem bewegten Leben zu erzählen. Es ist ganz allein Euch überlassen, was Ihr vortragt. Eine kleine Geschichte von jedem von Euch. Wohlan denn, wir lauschen und sind gespannt.“ Mit diesen Worten lässt er sich auf seinen Thron fallen, der dies mit einem lauten Lachen quittiert.

Sie können auch hier die anderen Spieler stellvertretend für die Koblode entscheiden lassen, wer denn nun die schönste oder interessanteste Geschichte zum Besten gegeben hat. Natürlich bleibt es am Ende Ihnen überlassen, wer den meisten Beifall erntet.

Der Gewinner dieser Prüfung wird zum Ehrenkobold ernannt. Das bedeutet, dass er oder sie jedes Mal, wenn er in eine Koboldwelt reist oder einem Tor in eine solche näher als 10 Schritt ist, rein äußerlich selbst zu einem Kobold wird. Das bedeutet auch, dass er oder sie bis zum Ende des Abenteuers wie ein Kobold aussieht. Die Verwandlung dauert etwa eine Minute. Kleider und Rüstung schrumpfen auf Koboldgröße, nicht jedoch Ausrüstung und Waffen. Gestatten Sie der Spielerin oder dem Spieler ruhig das koboldische Äußere selber zu bestimmen und zu gestalten.

Der Koboldkönig klatscht zweimal in die Hände, springt hoch und fasst sich an den Kopf. „Hach, was bin ich nur für ein schlechter Gastgeber, Ihr müsst hungrig sein nach Eurer Reise und den schweren Aufgaben.“ Dann wirbelt er herum und ruft laut aus:

**„Den Koch geweckt, die Tische gedeckt,
wir haben heut' Gäste auf unserem Feste.
Geschwind bringt die Bänke und kühle Getränke,
bringt Speisen zu Spaß, so lieben wir das!“**

In kürzester Zeit haben die Koblode festlich gedeckte, knallrote Tafeln vorbereitet und sich – meist grinsend – auf die bereitgestellten Bänke gesetzt. Ihr habt die Ehre an der Tafel des Königs zu speisen.

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

AUFGETISCHT UND REINGEHAUN'

Bei diesem Festmahl werden insgesamt elf Gänge aufgetischt, die im Folgenden näher vorgestellt werden.

1. Gang: Kunterbuntes Allerlei

Zunächst werden unzählige Obstkörbe präsentiert. Aus allen Richtungen kommen sie auf kleinen FEENFÜSSEN von selbst angelaufen.

Da es sich hierbei um Früchte aus dem Irreland handelt, werden die meisten Helden nichts schmecken. Falls sie sich darüber beklagen, dass die Früchte nach nichts schmecken, wird der eine oder andere Kobold mit einem Zauber nachhelfen, der dem DELICIOSO sehr ähnlich ist. Dabei hat jeder Kobold seine eigene Vorstellung, was den Helden denn nun schmeckt. Während der eine einen wunderbar süßlichen Geschmack erschafft, mag ein anderer die Früchte nach Koboldpfeffer schmecken lassen. Dieser Pfeffer ist sehr scharf und verleitet die Helden wohlmöglich dazu schnell viel zu trinken, was ein großer Fehler ist. In jedem Fall ist es für die Koblode ein *großer Spaß*.

2. Gang: Spanferkel nach Koboldart

Falls die Helden sich auf ein saftiges und deftiges Stück Fleisch freuen, dann werden sie enttäuscht sein. Zwar sehen diese Gaumenfreuden wie echte Spanferkel aus, sind aber in Wirklichkeit zäh wie dicker Brei und können nur mit dem Löffel gegessen werden. Der Geschmack ähnelt dem eines Gemüseintopfes.

3. Gang: Schweinefüßchen

Direkt nach dem vermeintlichen Spanferkel kündigt der Koboldkönig leckere Schweinefüßchen an. Dieses blättrige Gebäck ist mit einer klebrigen, zuckersüßen Honigglasur überzogen.

4. Gang: Ertränkte Koboldkötter

Hinter dieser nicht sonderlich appetitlichen Bezeichnung verbergen sich schwarze Trüffel. Auf kleinen Brotscheiben wurden die Pilze in Butter ertränkt. Die Koblode können gar nicht genug davon bekommen.

5. Gang: Echte Weintrauben

Diese Trauben sind etwas ganz besonderes, denn sie wachsen nur im Wilden Wald. Dieser liegt im Feereich der Königin Ladaiyada und wird streng bewacht. Es gehört zu den liebsten Beschäftigungen der Koblode diese Wächter, meist Biestinger, auszutricksen und möglichst viele von diesen Weintrauben zu stibitzen. Das wirklich Besondere an diesen Früchten ist die Tatsache, dass sie wirklich hörbar weinen und sich somit ihren Namen redlich verdienen. Man kann kein Gesicht erkennen, doch weinen sie gar bitterlich süße Tränen aus edelstem Wein, sobald sie vom Rebstock getrennt werden. Eine Handvoll von ihnen kann in einer Stunde einen kleinen Becher Füllen.

6. Gang: Premier Wasser

Hierbei handelt es sich tatsächlich um nichts anderes als Wasser aus dem Golf von Prem. Das sehr salzige

Wasser scheint auf die Koblode eine ähnlich berauschende Wirkung zu haben, wie Premier Feuer auf Menschen. Für die Helden ist es jedoch ungenießbar, was merklich zur Erheiterung der Koblode beiträgt.

7. Gang: Frische Milch

Diese Milch ist so frisch, wie Milch es nur sein kann, denn sie befindet sich noch im Euter der Kuh. Die Koblode haben es sich nicht nehmen lassen, einige Kühe *auszuleihen*, um zusehen zu können, wie die Helden sich darum bemühen, an die frische Milch zu kommen. Natürlich würde es als sehr unhöflich empfunden werden, wenn die Helden ablehnen.

8. Gang: Luft

Die Koblode beginnen ohne ersichtlichen Grund in ihren Tellern, herumzulöffeln, obwohl sich augenscheinlich nichts darin befindet. Wenn die Helden es ihnen nicht gleich tun, wird man sie sehr merkwürdig ansehen und fragen, ob sie schon satt seien.

9. Gang: Gefrorenes Koboldwasser

Auch hier haben die Koblode keine Mühen gescheut, um den Helden eine herrliche Spezialität zu präsentieren. Sie haben dazu Wasser aus einer besonderen Quelle geschöpft und im Gebirge gefrieren lassen. Danach wurden die großen Blöcke zermahlen. Dieses spezielle Eis aus Irreland schmeckt herrlich frisch nach süßen Früchten, auch wenn die grellgrüne Farbe doch sehr gewöhnungsbedürftig aussieht.

10. Gang: Grimassenfilet

Diese besonders sauren Früchte haben die Koblode tief im Süden Aventuriens entdeckt und gleich in den Speiseplan für das große Festmahl aufgenommen. Es handelt sich hierbei schlichtweg um Zitronen, genauer gesagt um das ausgelöste Fruchtfleisch, die Filets. Der Name ergibt sich schlicht daraus, dass die meisten Menschen, aber auch Elfen, Zwerge und sogar Koblode das Gesicht verziehen, wenn sie diese Früchte essen oder ihren Saft trinken.

11. Gang: Göttinnenspeise

Zu guter letzt wird den Helden die unumstrittene Leibspeise der Koblode serviert, die Göttinnenspeise, von welcher der eine oder andere Held bereits genascht haben mag. In diesem Fall haben die Koblode es sich jedoch nicht nehmen lassen aus allen Ecken ihres Reiches die verschiedensten Sorten in rauen Mengen heranzuschaffen. Es gibt die wackelnde Speise in allen Regenbogenfarben und verschiedensten Geschmacksrichtungen, grüner Waldmeister, blaue und lila Beeren, Himbeere, Zitrone und Orange.

ALLERLEI SCHELMEREI

Da die Helden nicht nur zum Essen eingeladen wurden, um sich die Bäuche voll zu schlagen, wird Ihnen eine Liste verschiedener Schelmereien und Narreteien an die Hand gegeben, mit denen die Koblode ihre Gäste piesacken werden. Natürlich können Sie diese Liste nach belieben erweitern.

Da viele der Koboldstreiche bekannten Schelmenzau-

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

bern ähneln, besser gesagt, deren Ursprung sind, können Sie die Wirkung im **Liber Cantiones** einfach nachlesen und dann leicht abwandeln oder auch verstärken. Zunächst finden Sie hier einige praktische Anwendungen. Diese werden durch eine kurze Auflistung weiterer, passender Schelmenzauber ergänzt.

Die für Sie wohl einfachste Methode den Unterhaltungswert für die Koblode zu erhöhen, ist ein **Schalk**, der einem der Helden im Nacken sitzt. Schalke sind unsichtbare Verwandte der Koblode. Sie setzen sich im wahrsten Sinne des Wortes im Nacken ihres Opfers fest und bringen es dazu Schabernack mit anderen zu treiben. Wählen Sie einen Helden aus, der für einige Zeit die schelmische Arbeit für Sie übernimmt.

Eine weitere Möglichkeit, die Helden zu necken, sind kleine und größere **Peinlichkeiten**. Wenn ein Kobold sagt: „**Du musst ein Schwein sein.**“ könnte das dazu führen, dass der Betroffene sich ebenso benimmt, und wie ein Schwein isst – oder frisst. Ein feiner Stutzer, der sein Gesicht in den Teller drückt, ist ein schönes Beispiel. Hinter dem leicht dahergesagten Satz: „**Das packst du nicht.**“ mag sich ebenfalls eine Schelmerei verbergen, dann nämlich, wenn der Held tatsächlich nichts mehr packen kann und durch alles hindurchgreift, wie bei einer Illusion. Auch ein plötzlicher Anfall von Müdigkeit, einem **SOMNIGRAVIS** ähnlich, bei dem ein Held mit dem Gesicht in den Teller fällt, wird von den Kobolden lautstark mit Gelächter quittiert. Verwundert werden die Helden schauen, wenn ihr Essen plötzlich mit ihnen redet, festes Essen zu Suppe oder Getränke steinhart werden. Sehr interessant wird es, wenn ein Held zu einem **DUMMSCHWÄTZER** wird und munter vor sich herplappert ohne großartig nachzudenken. Dabei kann es durchaus passieren, dass er Geheimnisse ausplaudert oder Dinge sagt, die nicht für jedermanns Ohren geeignet sind. Auffällig bei diesem Zauber, den die Koblode offenbar noch nicht an Schelme weitergegeben haben, ist die vollkommene Wahrheitsliebe des Verzauberten. Ebenfalls sehr peinlich ist ein Zauber, den die Koblode als **SCHMUTZFINK** kennen, er ähnelt dem reversierten **SAPEFACTA**. Der Zauber bewirkt, dass der Held sich tölpelhaft an allem schmutzig macht, was in seine Nähe kommt. Soßen verschüttet er auf seine Hose, Getränke auf sein Hemd und wenn er ausrutscht, wird er garantiert da landen, wo er sich am schmutzigsten machen wird. Falls Sie schon immer einmal wissen wollten, wie ihr Magier reagiert, wenn sein Schatten, den er regelmäßig im Kampf herbeiruft, sich von alleine von ihm löst und dann das Essen vom Teller stibitz, nur zu.

Sie können natürlich auch auf klassische Schelmenzauber zurückgreifen. Dabei müssen Sie sich nicht an die Angaben im **Liber Cantiones** gebunden fühlen, denn zum einen sind Koblode in der Regel weit mächtiger als Schelme, zum anderen befinden Sie sich hier in der Welt der Koblode selbst.

Es gibt kleine Späße, die ohne weiteres Blättern möglich sind, ein **KLICKERADOMMS** auf den Becher eines Helden, und schon ist sein frisches, weißes Hemd voller rotem, klebrigem Saft. Ein **LOCKRUF**,

der den Teller oder gar das Essen des Helden zum gegenüberstehenden Kobold wandern lässt oder auch ein **TAUSCHRAUSCH**, der den Becher mit süßen Saft in den Händen des Helden mit dem *Premier Wasser* des Koboldkönigs vertauscht sind durchaus im Sinne der Koblode. Ein Held, der mittels **LANGER LULATSCH** zusammengestaucht wurde wird sich überdies noch einigen Spott wie „Du bist aber ganz schön in die Breite gegangen.“ anhören müssen, vielleicht sogar von seinen Gefährten. Speziell beim 8. Gang, der Luft, bietet sich natürlich der Zauber **AUFGEBLASEN AUFGEHOBEN** an. Sie können ihn entweder als Kunstflug oder auch in der bisher unbekannt, koboldischen Variante Bohnensack anwenden. Die Wirkung ist denkbar simpel, der aufgeplusterte Held muss furchtbar furzen, was dazu führt, dass er sich auch ohne fremde Hilfe an der Decke fortbewegen kann. Zauber aus anderen Repräsentationen, die hier Anwendung finden könnten, wie den **ZWINGTANZ**, können Sie bedenkenlos in die Hände der Koblode legen, wobei die negativen Auswirkungen geringer und der Tanzstil eleganter sein dürfen. Einige Zauber, die Sie problemlos verwenden können, sind **HOLTERDIPOLTER**, **JUCKREIZ**, **NACKEDEI**, **LACHKRAMPF**, **ZAPPENDUSTER**, **ZUNGE LÄHMEN** und **PLUMBUMBARUM**. Letzterer macht nicht nur das Kämpfen enorm schwierig, auch ein Suppenlöffel kann unglaublich schwer werden ...

Nachdem die Helden sowohl die elf Gänge, als auch die vierte Prüfung überstanden haben, erhalten sie endlich den verdienten Lohn und können den kleinen Baldwyn zu seinen Eltern bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Köstlich, köstlich!“ spricht der Koboldkönig. „Damit meine ich nicht nur das Essen, auch Ihr wart köstlich und habt uns wunderbar unterhalten. Wir möchten Euch allen dafür danken, dass Ihr den Palim Palim mitgemacht habt. Ja, Ihr hört recht, dieses Mahl und die kleinen Streiche waren die vierte Prüfung und Ihr habt sie zu unserer vollsten Zufriedenheit gemeistert.“ Eine uralte Koboldin mit schlohweißem Haar tritt aus der Menge hervor, in ihrem Armen hält sie den kleinen Baldwyn, der vergnügt gluckst und euch anstrahlt. Die Koboldin übergibt euch den Kleinen, fast schon wehmütig wirkt sie dabei. War das wirklich eine Träne in ihrem Auge?

Noch einmal ergreift der Koboldkönig das Wort: „Ihr könnt nun gehen, doch eines möchte ich Euch noch im Namen aller Koblode überreichen. Diese Kappe hier ist etwas besonderes. Wer immer sie trägt versteht unsere wirkliche Sprache und kann sie auch sprechen. Wir werden Euch sobald nicht vergessen, schließlich haben wir nicht allzu oft Gäste aus der Menschenwelt. Wir bewundern Euren Einsatz für den Jungen, darum sagt seinen Eltern, dass alle ihre Kinder bei ihnen bleiben werden. Falls sie oder Ihr uns dennoch einmal besuchen wollt, nur zu, das Tor kennt ihr nun. Ruft nur dreimal laut nach dem Koboldkönig und wir werden Euch finden.“

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

ICH WERD' NARRISCH

FREUDIGE HEIMKEHR

Die Helden erhalten all ihre Ausrüstungsstücke zurück und machen sich bereit für den Rückweg. Nachdem sich die Kobolde und Schelme von den Helden und dem kleinen Baldwyn verabschiedet haben, werden sie zum Tor nach Dere geführt. Der Weg ist bei weitem kürzer, als die Helden erwartet hätten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr über die Wiese zum Tor schwimmt, seht ihr, wie sich die satten Farben um euch herum langsam in weiche Pastelltöne wandeln. Es sieht anders aus, als bei eurer Ankunft, aber ihr erkennt die Stelle schnell wieder. Ihr verabschiedet euch noch schnell von euren Führern und tretet einer nach dem anderen die Rückreise in eure Welt an.

Der Rückweg durch den Wirbel ist deutlich ruhiger, als die wilde Rutschpartie ins Reich der Kobolde, so dass ihr unbeschadet im Keller des Wirtshauses herauskrabbeln könnt. In der Mitte des Raumes hängt eine kleine Öllampe im ansonsten dunklen Raum. Thilio muss sie für euch dort hingehangen haben.

Es ist bereits spät am Abend, doch die Wirtsleute sind noch in der Küche und bereiten das Essen für einen späten Gast. Der kleine Wechselbalg hingegen schläft seelenruhig in seiner – in Baldwyns Wiege.

Als die Helden die Tür zur Küche öffnen, gibt es für Amjenna und Thilio kein Halten mehr.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Türe zur Küche öffnet und die Wirtsleute euch bemerken, stürzen die beiden übergücklich und den Tränen nahe auf euch zu. Amjenna nimmt ihren Kleinen in die Arme und Thilio fällt euch einem nach dem anderen um den Hals. Die Dankbarkeit steht ihnen in großen Lettern in die Augen geschrieben. Nachdem er sich wieder ein wenig gefasst hat, entschuldigt sich Thilio kurz und trägt einen Teller in den Schankraum. Auch Amjenna ist wieder etwas ruhiger und berichtet euch von einem Traum, den sie in der vergangenen Nacht hatte. „Yasmina ist mir im Traum erschienen, es geht ihr gut, nun, es war nicht wirklich meine Kleine. Ich denke, es war die junge Göttin selbst, die mich wissen lies, dass alles wieder in Ordnung kommen wird.“ Sie atmet erleichtert auf und blickt jedem einzelnen von euch in die Augen. „In dem Traum hat sie mir noch etwas gesagt, sie sagte, ich werde noch ein Kind bekommen. Ich denke – nein, ich weiß es – ich bin wieder schwanger!“ Sie drückt den kleinen Baldwyn fest an sich und streicht ihm über sein Köpfchen. „Außerdem wollen wir den kleinen Kobold gerne großziehen, er ist uns in der kurzen Zeit sehr ans Herz gewachsen.“ fährt Thilio fort, der gerade wieder in die Küche kommt.

Die Helden haben nun endlich selbst die Gelegenheit von ihren abenteuerlichen Erlebnissen im Irreland zu

berichten, von den grünen Seen, den Wiesen, auf denen man nur schwimmend voran kommt, dem Koboldkönig, dem Palim Palim und natürlich dem Angebot der Kobolde, dass sie alle jederzeit herzlich willkommen sind.

Die Wirtsleute werden am darauffolgenden Tag tatsächlich das Land der Kobolde besuchen und den kleinen Kobold bei sich aufnehmen und zusammen mit Baldwyn großziehen.

Zu guter letzt sei noch verraten, dass Amjenna in Wahrheit nicht schwanger ist. Das Kind, von dem in ihrem Traum die Rede war, ist nicht ihr eigenes, es ging schlicht und ergreifend um den kleinen ‚Ich‘, der mit Baldwyn einen Bruder und Freund fürs Leben finden soll ...

DER LOHN DER MÜHEN

Die Helden sind jederzeit willkommen und können kostenlos im Wirtshaus Zum lachenden Wildschwein übernachten. Zudem wird Thilio den Helden auch gerne mehr über die Region und besondere Bräuche erzählen, falls sie es wünschen. Falls Sie das vorgeschlagene Einstiegsszenario gewählt haben, kann er auch einige Hinweise auf den Feenkult liefern.

Was ein echter Held ist, den interessieren derartige Nebensächlichkeiten bekanntermaßen recht wenig, echte Helden wollen klingende Münzen in der einzig wahren aventurischen Währung – **Abenteurpunkte!** Von diesen kann sich jeder Held **sage und schreibe 121** auf seinem persönlichen Konto gutschreiben. Dazu kommen noch **je 11 Abenteurpunkte** für jede Prüfung im Palim Palim. Das gilt auch für die vier Aufgaben, die in diesem Abenteuer zu finden sind.

Wenn die Helden im Labyrinth besonders gewitzt und rätselfreudig waren, können Sie ihnen den Vorteil *Ratefuchs* zukommen lassen. Bei kniffligen Rätseln, zum Beispiel von Kobolden, können Sie ihnen dann hier und da einen zusätzlichen Hinweis geben, den sie sonst nicht bekommen hätten. Zudem erhalten Helden, die ein Gedicht verfasst haben, Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Schriftlicher Ausdruck* und der verwendeten *Schrift*, sofern diese noch nicht die halbe Komplexität erreicht haben. Eine eventuelle Spezialisierung auf Kobolde in den Talente *Magiekunde* oder *Sagen/Legenden* ist um die Hälfte verbilligt. Schelme und Helden, die bereits des *Koboldischen* mächtig sind oder den *AXXELERATUS* mit einem ZfW von mindestens 3 beherrschen, erhalten zudem eine Spezielle Erfahrung in dieser Sprache. Einem Schelm in der Gruppe können Sie zugestehen, einen seltenen oder sogar gar neuen Zauber zu erlernen. Die Zauber *SCHMUTZFINK* oder der *DUMMSCHWÄTZER*, mögen als Anregung dienen. Die konkrete Ausgestaltung sei in Ihre Hände als Meister gelegt. Den Vorteil *Koboldfreund* können Sie natürlich ebenfalls vergeben, so ihn sich die Helden verdient haben. Abschließend dürfen sich Geweihte der Tsa über 2 KaP freuen.

ANHANG I: DRAMATIS PERSONAE

THILIO UND AMJENNA KORNINGER

Erscheinung: Die Eheleute haben stets ein Lächeln auf den Lippen, bis ihr Sohn Baldwyn verschwindet. Sie tragen einfache Kleidung. Während der Arbeit trägt Thilio meist eine braune, lederne Schankschürze, wenn er nicht gerade die Pferde versorgt. Amjenna begnügt sich mit einer einfachen hellgrünen Schürze über ihrem Kleid.

Geschichte: Beide haben jung geheiratet und das Wirtshaus von Thilios Onkel übernommen. Schon bald nach ihrer Hochzeit haben sie ihr erstes Kind bekommen, ihre Tochter Yasmina. Kurz nach ihrer Geburt wurde sie von Kobolden geraubt und durch ein Wechselbälger ersetzt. Zwar waren die beiden auch dem Kobold liebevolle Eltern, doch ihre Tochter haben sie sehr vermisst. Als sie endlich wiederkam, war sie eine junge Schelmin, die mit der Menschenwelt kaum etwas anfangen konnte. Drei Jahre hat sie bei ihren Eltern gelebt und sich langsam an die andere Welt gewöhnt und im Wirtshaus gearbeitet. Als sich dann aber ein Sänger um sie bemühte, lief sie mit ihm fort. Nachdem auch ihr Zweitgeborener ausgetauscht wurde, brach für die beiden eine Welt zusammen.

Charakter: Die beiden sind herzensgut und lieben Kinder über alles, nicht nur ihre eigenen. Selbst die beiden Wechselbälger haben sie schnell ins Herz geschlossen, trotz des eigenen Verlustes. Ihren Gästen gegenüber sind sie zuvorkommend, fast schon zu sehr, um etwas mir dem Wirtshaus zu verdienen.

Darstellung: Die beiden wollen es ihren Gästen recht und gemütlich machen. Freundliche Worte und ein gutes, zufriedenes Leben sind ihnen wichtiger als schnödes Gold. Sie haben immer ein offenes Ohr und helfen gern, so es in ihrer Macht steht. Auch wenn sie ihre Kinder mehr lieben, als alles andere, sie sind keine Kämpfer. Unter den Zwölfen verehren sie vor allem Tsa und Travia. Als begeisterter Angler betet Thilio zudem häufiger zu Efferd, man weiß ja nie ...

Zitat: „Ist er nicht süß?“ (Amjenna)

„Ein herrlicher Tag zum Angeln“ (Thilio)

Funktion: Anlaufstelle zwischen zwei Abenteuern und Informationsquelle für lokale Dinge

Thilio:

Alter: Ende 30 *Größe:* 88 Finger

Haarfarbe: braun *Augenfarbe:* braun

Kurzcharakteristik: Kompetenter Wirt und Angler

Herausragende Eigenschaften: FF 14, Höhenangst 7

Herausragende Talente: Zechen 12, Menschenkenntnis 10, Fischen/Angeln 11 (Flüsse), spricht Garethi und Thorwalsch

Amjenna:

Alter: Ende 30 *Größe:* 86 Finger

Haarfarbe: dunkelblond *Augenfarbe:* blaugrau

Kurzcharakteristik: Kompetente Köchin

Herausragende Eigenschaften: CH 14

Herausragende Talente: Kochen 12, Pflanzenkunde 10, spricht Garethi und Thorwalsch

Beziehungen: minimal

Finanzkraft: -

DER KOBOLDKÖNIG

Erscheinung: Stets trägt er seine regenbogenfarbene Narrenkappe mit den goldenen Glöckchen. Dazu auffällig schlichte Kleidung – für einen Kobold. Ein einfaches Hemd in grellem Grün und eine Hose in einem kräftigen Rot samt Stiefel in gleicher Farbe. Die häufig zu findenden Bommel und Verzierungen mag er nicht. Hinter seinem flauschigen, grauen Bart mit den grünen Strähnen verbirgt sich fast immer ein breites Grinsen. Sein ebenso gefärbtes Kopfhaar steckt völlig unter der bunten Kappe. Seine spitzen Zähnen wirken kaum gefährlich, die eingekringelten Spitzen seiner langen Ohren dafür umso lustiger.

Geschichte: Gwatschniwax, so sein wahrer Name, ist seit einiger Zeit König im Irreland und Nachfolger der sehr alten Xilibi, die sich des kleinen Baldwyn angenommen hat. Im Gegensatz zu einem menschlichen Regenten hat Gwatschniwax kaum etwas zu tun, Amtsgeschäfte und Politik sind ihm fremd. Er ist nicht mehr, als ein Sprecher. Vor seiner Regentschaft hat er viele Jahre in Tobrien bei einer Bäuerin gelebt und ihr sogar auf dem Hof geholfen. Auch wenn es viele nicht wissen oder wahrhaben wollen, im Grunde sind Kobolde nur gute Geister des Hauses.

Charakter: Immer lustig und zu Späßen aufgelegt. Durch die lange Zeit, die er mit Menschen verbracht hat, hat er viel von ihnen gelernt. Was ihn von den meisten Kobolden unterscheidet ist sein Einfühlungsvermögen. Zudem ist er außerordentlich hilfsbereit und kann sehr höflich und zuvorkommend sein.

Darstellung: Witzig und immer freundlich. Man muss immer mit einem Schabernack rechnen. Ab und an ist er ein ziemlicher Zappelbold.

Zitat: „Palim.“

Funktion: Ansprechpartner in Koboldfragen ... wenn man denn in sein Reich gelangt

Alter: weit über 100 Jahre *Größe:* 36 Finger

Haarfarbe: grau mit grün *Augenfarbe:* orange

Kurzcharakteristik: Brillianter Kobold

Herausragende Eigenschaften: Neugier 10

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 10,

spricht Koboldisch, Garethi und Bosparano

Herausragende Zauberfertigkeiten: Kobold- und Schelmenzauber nach Bedarf freizauberisch

Beziehungen: minimal

Finanzkraft: -

ANHANG II: DAS LABYRINTH

DAS SPIEL

Vorbereitung

Für das Labyrinthspiel sind nur wenige Vorbereitungen zu treffen. Bitte schneiden Sie zunächst die 40 Labyrinthfelder aus und legen das Ein- und Ausgangsfeld beiseite. Nun mischen Sie die übrigen Felder kurz verdeckt durch und legen 15 davon verdeckt auf einen kleinen Stapel. Zu den übrigen mischen Sie dann das Ausgangsfeld und legen diesen Stapel unter den bereits vorhandenen. Zu guter letzt legen Sie bitte noch je einen W6 und einen W20 bereit und das Eingangsfeld auf den Spieltisch. Eine Fläche von etwa 30 mal 30 cm sollte ausreichend sein.

Die Regeln

Ihre Helden beginnen das Spiel auf dem Eingangsfeld. Falls Sie wollen, können Sie die Position der Helden mit einem kleinen Würfel oder einer beliebigen Spielfigur markieren, es ist allerdings nicht notwendig. Das erste Rätsel ist vorgegeben, danach können die Helden frei entscheiden, welchen Weg sie einschlagen wollen, lassen Sie einen der Spieler das oberste Feld vom Stapel ziehen und beliebig an das Eingangsfeld anlegen, einzig der markierte Eingang darf nicht verwendet werden. Auf jedem der Felder ist eines von drei Symbolen zu finden.

Am Anfang jedes Feldes befindet sich eine Türe mit einem magischen Mund, der entweder eine Frage stellt oder die Helden freundlich bittet hindurchzutreten.

Das Fragezeichen: Wählen Sie eines der Rätsel aus der Liste und lesen Sie es den Spielern vor. Das Feld kann erst wieder verlassen werden, wenn die Frage beantwortet ist, egal, ob die Antwort korrekt oder falsch ist. Sobald ein magischer Mund aktiviert wurde, sind alle anderen inaktiv.

Wurde eine Frage falsch beantwortet, können die Helden hier nicht weiter gehen und müssen auf dem nächsten Rätselfeld ein zusätzliches Rätsel lösen. Sollten sie dort eine Frage falsch beantworten, ist auch dieser Weg versperrt und es kommt wieder ein Rätsel hinzu. Die einzige Ausnahme bildet das Eingangsfeld, da die Helden hier noch keinen Ausweichweg haben. Wenn Sie streng sein wollen, gestehen Sie den Helden drei Versuche zu, eine für jeden magischen Mund. Sind alle Antworten richtig, wird beim nächsten Rätselfeld wieder nur eine Frage gestellt. Felder, die gesperrt sind, können Sie der Übersichtlichkeit halber einfach umdrehen.

Sollte es passieren, dass die Helden keine freie Abzweigung mehr zur Verfügung haben, weil sie zu viele Rätsel nicht lösen konnten, ist das Spiel vorbei. Sie haben diese Aufgabe nicht bestanden. Und müssen zum Eingang zurückkehren. Ziehen Sie ihnen für den Rest des Abenteuers zwei Punkte von ihrer Klugheit ab. Da der Palim Palim nicht

vom Erfolg abhängig ist, können sie den kleinen Baldwyn natürlich immer noch befreien.

Sollte es tatsächlich passieren, dass keine Rätselfragen mehr übrig sind, können Sie entweder mit den falsch beantworteten Fragen von vorne anfangen oder sich eigene Rätsel ausdenken.

Der Fuchskopf: Phex hat auch hier in gewissem Maße seine Finger im Spiel, daher gibt es auch einige Felder, die den Spielern Glück bringen sollen. Lassen Sie die Spieler mit einem W20 würfeln und lesen Sie in der entsprechenden Tabelle, welches Ereignis eintritt.

Die Narrenkappe: Kein echtes Koboldspiel ohne Schabernack, daher gibt es auch einige Späße, mit denen die Helden zurechtkommen müssen. Auch hier lassen Sie die Helden bitte mit einem W20 das Ereignis auswürfeln.

Sonderregel für besondere Helden

Einige Helden bringen bestimmte Vorteile mit, die in diesem Spiel eingesetzt werden können. Jeder Schelm in der Gruppe kann als eine Art Joker eingesetzt werden. Er kann einmalig entweder einen Schabernack abwenden oder einen Hinweis auf ein Rätsel bekommen, nicht jedoch die vollständige Lösung. Ein Held mit dem Vorteil *Koboldfreund* darf, sofern er nicht auch ein Schelm ist, einmal einen W6 würfeln, fällt eine 6, hat er die gleichen Möglichkeiten, wie ein Schelm. Eine Tsa-Geweihte kann erbeten, dass ein Schabernack neu ausgewürfelt wird, während ein Held mit dem Vorteil *Glück im Spiel* auf Feldern mit dem Fuchskopf einmal neu würfeln darf. Ein Held mit dem Vorteil *Glück* darf diesen bei allen Würfelwürfen einsetzen, die während des Spiels durchgeführt werden, solange er nicht seine Gesamtzahl an Würfeln überschreitet. Ein Held mit dem Nachteil *Pechmagnet* wird bei Streichen, die einen einzelnen Helden betreffen fast automatisch zum Opfer. Teilen Sie jedem Helden eine beliebige Zahl auf dem W20 zu, fällt eine andere ist automatisch der Pechmagnet der Leidtragende. Diese Fähigkeiten können noch nicht auf dem Eingangsfeld eingesetzt werden.

Der Fuchskopf (W20):

- 1-10: Es geschieht gar nichts, die Helden vernehmen lediglich ein leises Lachen.
- 11-15: Das nächste Labyrinthfeld können die Helden völlig ungehindert passieren, es geschieht gar nichts.
- 16-17: Die Helden können ganze zwei Felder ungehindert passieren.
- 18-19: Augenscheinlich geschieht nichts, sagen Sie den Spielern nicht, was wirklich passiert. Sie selbst können sich aber notieren, dass die nächste falsche Antwort der Helden wie eine richtige behandelt wird.
- 20: Ein Glücksspiel: Aus dem Nichts erscheint ein Würfelbecher mit einem sechsseitigen Würfel vor den Helden und eine helle Stimme kichert: „Würfelt mich!“

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

- 1-3: Das nächste Glücksfeld wird nicht ausgespielt.
4-5: Das nächste Rätsel- oder Spaßfeld wird nicht ausgespielt.
6: Die nächsten W3 Rätsel- oder Spaßfelder werden nicht ausgespielt.

Die Narrenkappe (W20):

- 1: Ein Held ist für die restliche Dauer des Spiels von einem beliebigen Koboldzauber betroffen.
2: Die Gruppe ist für W6+3 Felder von einem NACKEDEI betroffen. Die ganze Zeit über ist ein vielstimmiges Lachen zu hören.
3-4: Ein einzelner Held ist für W6+3 Felder von einem NACKEDEI betroffen. Auch er wird von den Kobolden mit Lachern bedacht.
5-8: Für W3 Felder steht die gesamte Gruppe unter dem Einfluss eines DICHTER UND DENKER.
9-12: Ein Held ist für W6 Felder ein DICHTER UND DENKER.
13-15: Zwei zufällig ermittelte Helden werden für den Rest des Spiels mit einem sehr starken SCHELMENKLEISTER aneinander geklebt, der sich nicht lösen lässt. Bei einem zusätzlichen NACKEDEI kann das natürlich sehr pikant werden.
16-18: Für die nächsten W3+2 Felder sind die Helden mit einem PAPPERLAPAPP verzaubert und können sich nur noch mit Gesten verständigen. Beachten Sie dies unbedingt, falls die Helden sich bei der Lösung eines Rätsels absprechen wollen und seien Sie konsequent. Wird doch geredet, gilt das Rätsel als nicht gelöst. In diesem Fall hilft auch keine besondere Heldenfähigkeit weiter.
19-20: Ein Held wird für den Rest des Spiels in ein Äffchen oder ähnliches Tier verwandelt. In dieser Zeit kann er nicht sprechen, wenngleich er seine Intelligenz behält. Sollte er bei Rätseln helfen wollen, verfahren Sie wie beim PAPPERLAPAPP.

DIE RÄTSEL

1: Sechs Becher stehen auf dem Tisch, drei volle neben drei leeren. Nur ein Becher darf berührt werden, danach muss immer abwechselnd ein voller neben einem leeren Becher stehen.

◆ Nimm den mittleren der vollen und schütte den Inhalt in den mittleren der leeren Becher.

2: In einem fernen Land gibt es nur Leute, die entweder nur die Wahrheit sagen, oder nur lügen. Trifft man sie zu zweien, so ist immer einer ein Lügner und einer wahrheitsliebend. In diesem Land gilt es als unhöflich, mehr als eine Frage zu stellen; trotzdem kann ein einzelner, der an einer Weggabelung auf zwei von ihnen trifft, höflich nach dem Weg fragen. Wie macht er das?

◆ „Wenn ich euren Begleiter nach dem rechten Weg fragte, in welche Richtung würde er mich schicken?“ – Die Antwort ist immer falsch.

3: Ich werde dir eine Frage stellen, auf die es eine eindeutig richtige Antwort gibt – entweder ja oder nein. Es wird dir aber unmöglich sein, meine Frage zu beantworten. Möglicherweise wirst du die richtige Antwort kennen, aber du wirst sie mir nicht geben. Jeder andere wäre vielleicht in der Lage, die Antwort zu liefern, du aber nicht. Welche Frage werde ich dir stellen?

◆ „Lautet deine Antwort nein?“

4: Warum sieht sich der Hase um, wenn ihn die Hunde jagen?

◆ Weil er hinten keine Augen hat.

5: Wie weit läuft der Hirsch in den Wald?

◆ Bis in die Mitte, danach läuft er wieder hinaus.

6: Welche Leute tun nichts als hauen und stechen und werden doch nicht dafür bestraft?

◆ Die Bildhauer und die Tätowierer (Bilderstecher).

7: Der Blinde sah einen Hasen, der Lahme griff ihn, und der Nackende steckte ihn in die Tasche. Was ist das?

◆ Eine Lüge!

8: Warum haben die Müller weiße Hüte?

◆ Um sie aufzusetzen!

9: Ein Huhn frisst schneller ein Scheffel Hafer als ein Pferd. Glaubst du das?

◆ Natürlich, denn kein Huhn der Welt frisst Pferde!

10: Lirum, larum Löffelstiel:
schreib mir das mit drei Buchstaben!

◆ „DAS“

11: Wann ist die Ewigkeit zuende?

◆ Nach dem T!

12: Von Perlen baut sich eine Brücke hoch über einen grauen See; sie baut sich auf im Augenblicke und schwindelnd steigt sie in die Höh’.

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

Der höchsten Schiffe höchste Masten
zieh'n unter ihrem Bogen hin;
sie selber trug noch keine Lasten
und scheint, wie du ihr nahst, zu flieh'n.
Sie wird erst mit dem Strom und schwindet,
sowie des Wassers Flut versiegt.
So sprich, wo sich die Brücke findet,
und wer sie künstlich hat gefügt!

◆ Regenbogen

13: Ach, ach, ach,
wer läuft mir immer nach?
Es ist ein kleiner schwarzer Mann,
der nicht lesen und nicht reden kann

◆ Schatten

14: Morgens blutig,
abends blutig,
mittags blass –
was ist das?

◆ Sonne

15: Du siehst es stets bei Sonnenschein,
am Mittag ist es kurz und klein,
es wächst bei Sonnenuntergang
und wird gar wie ein Baum so lang.

◆ Schatten

16: Der arme Tropf
hat einen Hut und keinen Kopf
und hat dazu
nur einen Fuß und keinen Schuh.

◆ Pilz

17: Geht immer um den Baum herum
und kann doch nicht hinein.

◆ Rinde

18: Es steht auf einem Bein,
ist kugelförmig
und trägt das Herz im Kopf.

◆ Kohl

19: Ein kleines Tier,
heißt Bissbissir,
hat sich vermessen,
mit König und Kaiser schon zu essen.

◆ Fliege

20: Frei und ledig kann es dich erschrecken,
angebunden Sorge dir erwecken,
aufgebunden ärgert's beim Entdecken

◆ Bär

21: Es fällt die ganze Zeit
und bleibt doch an der Stelle.

◆ Wasserfall

22: Erst weiß wie Schnee,
dann grün wie Klee,
dann rot wie Blut -
schmeckt allen Kindern gut.

◆ Kirsche

23: Einen trägt das Bergeshaupt
auf dem höchsten Scheitel.
Mädchen sowie Vögel sind
auf den ihren ziemlich eitel.
Und dem Hitz'gen vor der Stirn
schwillt er wie ein Beutel.

◆ Kamm

24: Ich hab ein Loch und mach' ein Loch
und schlüpfe auch durch dieses noch!

◆ Nähnadel

25: Wer es macht, der nennt es nicht.
Wer es sucht, der kennt es nicht.
Findet er's, wird's hinterdrein
nicht mehr, was es war, ihm sein.

◆ Rätsel

26: Mit G, mit W und Z – drei Worte:
mit G und W an hohem Orte,
mit Z am Ende stets und klein.
Welch Rätsel kann wohl leichter sein?

◆ Gipfel, Wipfel, Zipfel

27: Will man vieles von mir haben,
muss man mich zuerst begraben.

◆ Same

28: Hin und her,
hin und her,
immer mehr,
immer mehr,
ein kleiner Biss,
ein kleiner Biss,
aus kleinem Riss
wird großer Riss;
und mit der Zeit
ist es geteilt.

◆ Säge

29: Es ist ein phexensnährisch Ding, denn wisst:
es bricht doch nicht, wenn man es auch zerbricht,

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

und wer auch noch so sehr darauf gefallen ist,
er selber merkt es sicher nicht!

◆ Kopf

30: Wir lieben den Becher und trinken doch nicht.
Wir haben auch Augen und doch kein Gesicht.
Wir suchen für Fürsten Soldaten heraus,
entscheiden manch Schicksal bei Saus und Braus.
Meist Zwillinge sind wir, oft Drillinge gar.
Flieh unsre Bekanntschaft! Leicht bringt sie Gefahr!

◆ Würfel

31: Da unten in dem Mühlengrund,
da liegt ein kleiner brauner Hund.
Ich lege dir das Wort wohl in den Mund:
Wie heißt der kleine braune Hund?

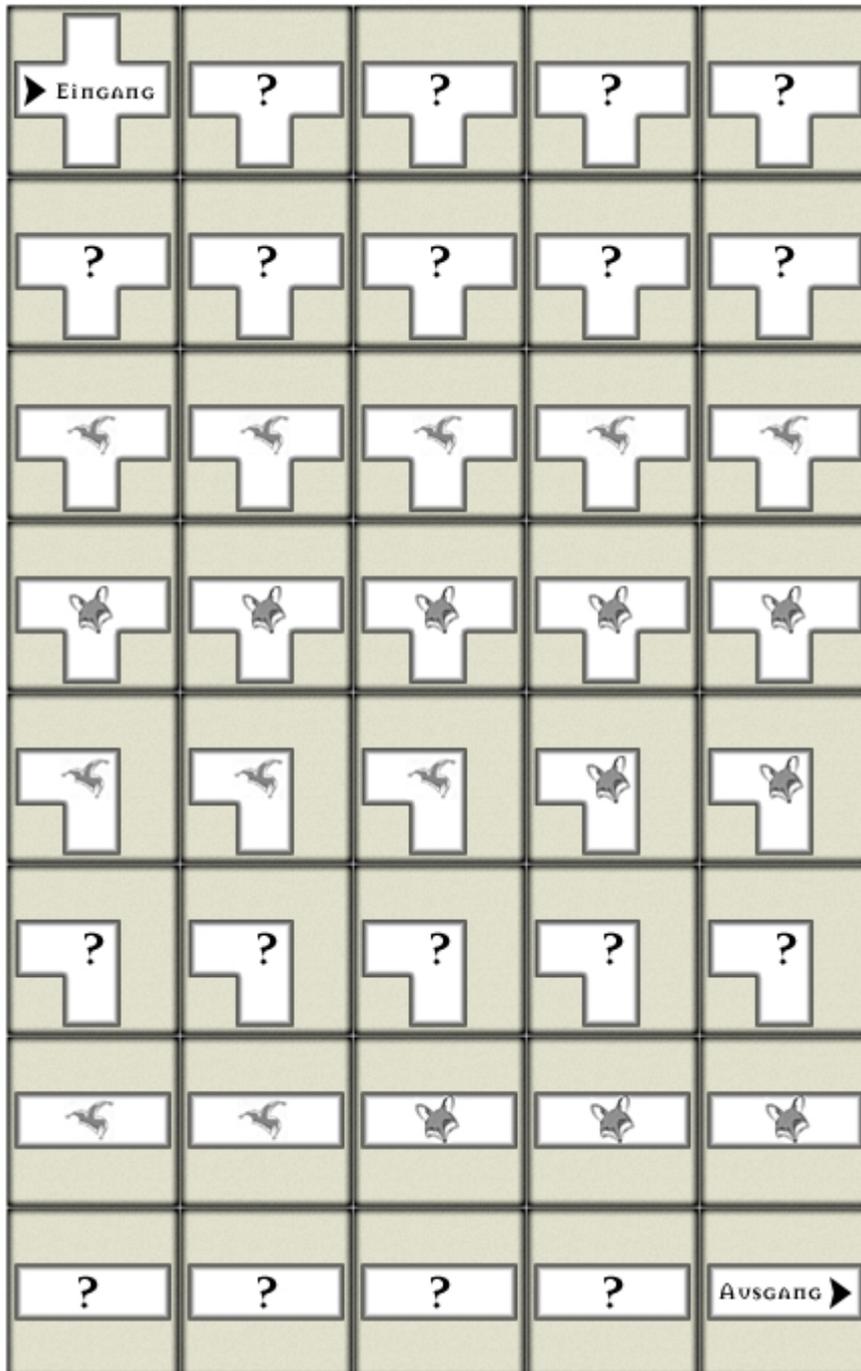
◆ „Wie“

32: Vers bin ich zur Hälfte,
zur Hälfte nur Tand.
Errätst du mein Ganzes,
so hast du Verstand

◆ Verstand

DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

ANHANG III: SPIELPLAN UND KARTEN



DAS WIRTSHAUS ZUM LACHENDEN WILDSCHWEIN

