

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Das Drachenproblem
Autor: David Krannich, chaosregiment@web.de
Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Nordmarken, beliebig
Dieses Abenteuer erreichte Platz 6

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 DRACHENPROBLEM

Ein Gruppenabenteuer für 3-6 Einsteigerhelden

von

David Krannich

INHALT

Über diese Abenteuer	
Hintergrund.....	3
Das Abenteuer in Kürze.....	4
Abschnitt 1 – Im Auftrag des Magisters	
Gratenfels.....	5
Die Anwerbung.....	6
Die Reise nach Rieden.....	7
Kein Magier zu Hause.....	
Abschnitt 2 – Das Monster von Rieden	
Das Drachenproblem.....	11
Gerüchteküche.....	11
Nachforschungen.....	13
Die Drachenbande.....	13
Abschnitt 3 – Auf zur Jagd!	
Ein Magier unter Verdacht.....	18
Das Geständnis.....	23
Ein Elixier zu brauen.....	25
Abschnitt 4 – Finale	
Unerwarteter Besuch.....	27
Ein versöhnliches Ende.....	
 Anhang	
Dramatis Personae.....	32
Das Rückverwandlungselixier.....	34
Hesindians Haus.....	35

Über dieses Abenteuer

Wollten Sie schon immer mal Ihre Gruppe mit einigen Schelmeleien aufziehen. Das vorliegende Abenteuer bietet hierzu die Gelegenheit. Es entführt Sie und Ihre SpielerInnen in die Nordmarken, wo sie einer ehemaligen Abenteuergruppe zum Glück verhelfen. Der Schwerpunkt des Abenteuers liegt hierbei auf Interaktion mit NSC. Sie, als Meister, sollten sich also vorher mit den im Anhang aufgeführten Persönlichkeiten vertraut machen, damit Sie einige unvergesslich amüsante Abende mit Ihrer Gruppe erleben können.

Hintergrund

Das Experiment des Magus

Nach einigen Jahren voller abenteuerlicher Reisen trennte sich der Magier Hesindian von Lowangen von seinen treuen Gefährten, um persönlichen Studien nachzugehen. Durch Beziehungen zum bekannten Magister Balthasar Balthusius gelang es ihm ein Anwesen in der Nähe des Örtchens Rieden zu beziehen. Begleitet wurde er von seinem treuen Gefährten Catka, der ihm bei weltlichen Dingen zur Hand ging.

Doch schon nach kurzer Zeit vermisste er seine geliebte Finnabir, mit der er schon manche Nacht gemeinsam verbracht hatte. Den vorlauten Schelm Mumpitz von Nichtszunutzen, der der Albernierin sicher auf Schritt und Tritt folgte, vermisste er allerdings weniger. Dennoch schrieb er bald darauf eine Einladung, dass die alten Gefährten ihn auf seinem neuen Anwesen besuchen kämen und die Ergebnisse seiner Forschungen betrachten könnten. Die musste er allerdings noch schnell zu Ende bringen.

Alles was er dazu benötigte, war bereits in seinem Laboratorium vorhanden: das alte echsische Rezept mit den mystischen Symbolen (an deren Übersetzung hatte er mondelang gearbeitet), die Blätter der Disdychonda, die er von Adnan Zeforika erhalten hatte (aus seiner Schutzprätorienzeit in Chorhop), die geriebenen Schuppen eines Basilisken (sie hatten so viel gekostet, dass er immer noch keinen Schlafzimmerschrank besaß), einige einfachere Zutaten (Sulphur aus Gratenfels, Unauer Salz, Thorwal'scher Bernstein und einige Tropfen seines eigenen Blutes) und nicht zuletzt, der mühsam errungene Karfunkel eines Höhlendrachen (möge Alrik nun an Rondras Tafel speisen!). Die Zutaten waren nun also bereit und Hesindian war es sicher auch. So konnte das Ritual beginnen.

Die Ingredienzien gab er in seine Schale der Alchimie, den Karfunkel mit der einen Hand hoch zur Decke gestreckt, jetzt musste nur noch der Geist des Drachen besiegt werden! Er hob an, die mystischen Worte der Macht zu sprechen, als ihn der Geist des Drachen schlichtweg niederwarf und seine Kräfte aus ihm herausströmten. Damit die ungebundene astrale Kraft keinen Schaden anrichtete (so eine Laboreinrichtung war nicht eben günstig), sprach er präventiv den Cantus des Adlerschwinge Wolfsgestalt. Er gelang!

Jedoch mit einigen Problemen, um genau zu sein, waren es drei.

Erstens war er nicht wie gewohnt zu einem stattlichen Bornländer Rüden geworden. Zweitens spürte er eine merkwürdige Präsenz bei sich. Doch das dritte Problem machte ihm die meisten Sorgen: Die ersten beiden würden nicht enden. Genauer gesagt befand er sich jetzt in der Gestalt eines unglaublich fetten Meckerdrachen, der neben seinem Geist auch noch den des Höhlendrachen beherbergte. Was würde Finnabir bloß zu seiner neuen Gestalt sagen, wo sie doch diese panische Angst vor allem geschuppten hatte?! Er musste etwas unternehmen...

Das Abenteuer in Kürze

Wie nicht anders zu erwarten, werden es Ihre Helden sein, die den armen Hesindian aus seiner misslichen Lage befreien müssen. Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg.

Die Gruppe ist im Auftrag des Magisters Balthusius unterwegs, um Hesindian ein Artefakt zur Analyse zu überbringen. Dabei treffen sie auf die ahnungslose Finnabir, die in Begleitung des Schelms Mumpitz ebenfalls nach Rieden reist. Die Reisegruppe wird jedoch durch einen Unfall, bei dem sich Finnabir das Bein bricht, getrennt.

Die Helden können die Nachricht von Finnabirs Unfall nicht an Hesindian überbringen, da dieser aus naheliegenden Gründen keine Gäste empfängt. Catka schickt sie zurück nach Rieden, wo sie von den verängstigten Dorfbewohnern von einem Ungetüm erfahren, das nachts Schafe reißt. Der Brillantzwerg Mokel Sohn des Odmar bittet die Helden um Hilfe bei der Erlegung des Monsters, das er jagt, um seine Angebetete zu beeindrucken.

Gemeinsam mit dem Zwerg untersuchen die Helden die nähere Umgebung, wobei sie tatsächlich fündig werden. In einer versteckten Höhle hält sich eine Bande von Meckerdrachen auf, die seit kurzem einen neuen Anführer hat. Dieser befiehlt ihnen, die Schafe zu reißen und auf einer nahegelegenen Waldlichtung abzulegen. Diesem Hinweis folgend können die Helden die Lichtung beobachten und werden dort Zeuge, wie ein fetter Meckerdrache auf die Beute zuwatschelt. Von Drachenjägern ertappt gelingt es ihm allerdings noch in letzter Sekunde zu entkommen. Am Ende der anschließenden Verfolgungsjagd verschwindet er im Anwesen des Magiers. Die Helden dringen in das Haus ein, um das Ungetüm zu stellen, werden aber von Catka aufgehalten. Hesindian gesteht daraufhin seinen magischen Unfall ein und bittet die Gruppe, ihm beim Brauen eines Rückverwandlungselixiers zu helfen. Doch so einfach gestaltet sich die ganze Angelegenheit nicht, denn der Höhlendrache neben Hesindian versucht dieses Vorhaben nach Kräften zu sabotieren. Und zu allem Überdross kündigt sich unerwarteter Besuch an. Finnabir ist da.

Ein wildes Versteckspiel im Anwesen des Magiers beginnt, bei dem die Helden das Elixier zu Ende brauen und gleichzeitig Finnabir von Hesindian fernhalten müssen. Dass Mumpitz die brisante Situation noch etwas „aufzulockern“ versucht, macht diese Aufgabe nicht unbedingt leichter. Schlussendlich soll es ihnen jedoch noch gelingen, alles zu einem guten Ende zu bringen.

Weitere Informationen

Als weitere Lektüre sei Ihnen der Regionalband **Am Großen Fluss** (AGF) nahegelegt, in dem Sie detaillierte Information über das Leben in den Nordmarken erhalten, eine einfache Übersicht bietet auch die **Geographia Aventurica** (GA). Darin befindet sich auch eine Farbkarte, auf der Sie die Reiseroute der Helden verfolgen können. Informationen über Meckerdrachen und Karfunkel finden Sie in der Spielhilfen **Zoo-Botanica Aventurica** (ZBA) und **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** (SRD). Schelmenzauber für Mumpitz stöbern Sie aus dem **Liber Cantiones** heraus (LC).

Zur Auswahl der Helden

Die Heldengruppe, die dieses Abenteuer bestreitet, sollte sich aus Charakteren zusammensetzen, die möglichst gewaltfreie Lösungen bevorzugen, also bitte keine Schlägertrupps, die jedes Problem gleich mit ihren Waffen lösen müssen. Zudem ist es nützlich, wenn zumindest einer der Helden sich ein wenig mit Magiekunde auskennt, damit er die Bedeutung eines

Karfunkels versteht. Eher ernste Heldentypen (Praiosgeweihte, Rondrageweichte und andere Verdächtige) werden in dem Abenteuer eher weniger glücklich und sollten etwas spaßigeren Charakteren weichen.

Zudem sollten sie verhindern das einer der Helden einen zu guten Wert im Analys hat (sonst untersucht er das Artefekt nachher selber).

Abschnitt Eins – Im Auftrag des Magisters

Gratenfels

Das Abenteuer der Helden beginnt in der nordmärkischen Stadt Gratenfels, die vor allem für ihren Schwefel, ihre viel zu mächtigen Stadtmauern und hier vorherrschende Armut bekannt ist. Regiert wird die Reichsstadt von Stadtmeister Odumir von Ibenburg-Ibenburg, Nachfolger des verrückten Grafen Greifax der Irre, der aber relativ machtlos den Zustand seiner Stadt betrachten muss. Um ein wenig aus den Schulden heraus zu kommen gibt es viele (überteuerte) Steuern und so ist Gratenfels nicht gerade günstig. Weitergehende Informationen zur Ausgestaltung Gratenfels entnehmen sie bitte der Spielhilfe **AGF** oder **GA**.

Gründe für den Aufenthalt in der Stadt

Die Helden können sich aus diversen Gründen in der Stadt Gratenfels aufhalten:

- Ein Jungmagier oder Alchimist könnte zum Beispiel hier sein, um günstig den guten Gratenfelser Schwefel zu erstehen.
- Ein Söldner oder andere Kämpfer könnten einen Handelszug über den Greifenpass geleitet haben und sich nun nach einem neuen Auftraggeber umhören.
- Ein Streuner oder ähnlicher Charakter hat gehört das ein guter Schmuggler hier das große Geschäft machen kann.
- Zur Not hat ein mittelreichischer Held auch einfach einen verwandten in der Stadt.
- Die Helden können auch einfach nur auf der Durchreise (nach Elenvina oder Ferdok) und gerade ein wenig knapp bei Kasse sein (was sich bei den Gratenfelser Steuern leicht einrichten lässt).

Szenen in Gratenfels

Hier einige Szenenvorschläge, mit denen Sie den Aufenthalt der Helden in Gratenfels ein wenig ausschmücken können. Keine dieser Szenen ist relevant für das Abenteuer (höchstens als kleiner Hinweis auf zukünftige Ereignisse) und müssen nicht unbedingt ausgespielt werden.

Der Meckerdrache

Purzelchen ist die Hofnärin von Gratenfels und vollführt zur Belustigung des Volkes einige Kunststücke auf. Das bedauernswerte Wesen hat verkümmerte Hinterbeine, führt aber jeden Spaß aus, den man ihr zuruft, die meisten Menschen nehmen den Drachen nicht einmal als richtiges denkendes Lebewesen war, sondern als niedliches Ungeheuer, das sie alle unterhält. Genauere Informationen zu Purzelchen finden sie in **AGF**.

Lassen Sie die Helden zusehen wie der Meckerdrache völlig friedlich die Zurufe der Bürger ausführt, bis irgendwann ein Stadtgardist dazutritt und die Szene beendet und von den Helden eine Belustigungsgebühr in Höhe von 3 Hellern verlangt. Der Meckerdrache fliegt davon und sieht seltsam enttäuscht aus.

Der Schwefelgestank

Irgendwann können die Helden auf den penetranten Schwefelgestank aufmerksam gemacht werden, der bei bestimmten Windverhältnissen auf ganzen Stadtteilen liegt. Wenn Sie besonders gemein sind, können die Helden gerade etwas essen.

Steuern, Steuern und noch mal Steuern

Wenn Ihre Helden allzu reich sind, können Sie ihre Börsen mit irgendwelchen abstrusen Steuern um einiges erleichtern. Besonders Leuten, die nicht aus dem Mittelreich stammen, begegnet man mit großem Misstrauen und diese Helden müssen mehr Steuern zahlen als ihre mittelreichischen Gefährten. An Adlige wagt man sich mit den meisten Steuern nicht heran und auch Geweihte werden davon ausgenommen, nicht jedoch Magier.

Beispiele für Steuern:

Waffensteuer: am Stadttor zu entrichten. Jede Waffe der Helden wird am Stadttor penibel vermessen, für jeden Spann Länge muss der Held zwischen einem (Adlige, Geweihte und Mittelreicher) und fünf (verdächtige Personen, Thorwaler) Hellern abtreten.

Sittensteuer: Helden, die nicht sittlich gekleidet sind (etwa indem sie zuviel Haut zeigen – was zuviel ist hängt vom jeweiligen Beamten, dem Geschlecht und Charisma des Charakters ab), müssen die sogenannte Sittensteuer von zwei Hellern bezahlen und versprechen sich sittlicher zu kleiden. Wenn der Held sich daraufhin nicht „ordentlich“ kleidet, wird er diese Gebühr auch mehrmals bezahlen müssen, und wenn er nach mehrmaligen Ermahnungen immer noch nicht ordentlich gekleidet ist, muss er drei Silbertaler entrichten, bekommt dafür aber einen hübschen Überwurf – aus grauem Sackleinen.

Die Anwerbung

Irgendwann hat jede Gruppe den Zeitpunkt erreicht, an dem ihr der Kragen platzt, spätestens nach der vierten sinnlosen Steuer, gerade noch rechtzeitig, sollten Sie die Helden auf den Aushang des Magisters Balthusius aufmerksam werden lassen. Den Aushang werden Sie als Handout im Anhang vorfinden. Wenn Ihre Heldengruppe auf solche Aushänge nicht anspringt – solche Abenteurer soll es ja wirklich geben – können Sie sich auch einen anderen Grund einfallen lassen, warum sie vom Magister eingeladen werden. Vielleicht hat er ja vom guten Ruf der Gruppe gehört oder Ihre Helden haben ihn schon bereits im Abenteuer „Marmortränen“ aus der Anthologie „Verwunschen und Verzaubert“ kennen gelernt.

Im Haus des Magisters

Der Magister Balthasar Balthusius wohnt in einem alten roten Backsteinhaus, gemeinsam mit seiner Tochter und deren Verlobten. Wenn die Helden dort ankommen, können Sie ihnen den folgenden Abschnitt vorlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einiger Suche habt ihr nun endlich das rote Backsteinhaus des Magisters erreicht. Ihr läutet die schwere Messingglocke und nach einiger Zeit öffnet ein junger Bediensteter die Tür. Er lächelt euch ein wenig schief an. „Was kann ich für die Herrschaften tun?“

Nachdem die Helden nun ihr Begehrt vorgetragen haben, bittet der Diener die Helden ihm zu folgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der leicht schielende Diener führt euch durch einen schmalen Gang, der wegen einiger großer Kommoden an der Wand nur schwer begehbar ist. Ihr seht allerlei bizarre Gegenstände, von denen manche seltsam funkeln und andere so komisch verdreht sind, dass ein sinnvoller Zweck nicht zu erkennen ist.

Am Ende des Ganges öffnet der Diener eine Tür und bittet euch Platz zu nehmen und zu warten. Neben euch sind noch zwei weitere Personen anwesend.

Bei den beiden anderen Personen handelt es sich um einen schnapsnasigen Söldner aus Thorwal, mit dem Namen Iskir Anjason und eine junge Frau in einfacher Reisekleidung. Beide sprechen von sich aus die Helden nicht an und der Thorwaler versucht höchstens einen Streit vom Zaun zu brechen, den er nachher den Helden zuschiebt. Die junge Frau stellt sich als Rondriane vor und ist sehr zurückhaltend, sie ist nicht wegen dem Aushang hier.

Versuchen Sie die Helden in Gestalt des Thorwalers ruhig zu reizen, sollten sie darauf eingehen, werden bei der darauf folgenden, unvermeidbaren Prügelei einige Möbelstücke zu Bruch gehen. In dem Tumult bricht dann der Magister hinein und schimpft sowohl mit den Helden als auch mit dem Thorwaler. Danach werden die Helden und der Thorwaler in ein Zimmer gebeten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemeinsam mit dem Thorwaler betretet ihr nach dem Magister das angewiesene Zimmer, bei dem es sich um einen Schreiksaal handelt der wesentlich von einem großen Schreibtisch und zwei schweren Regalen an den Wänden dominiert wird. Sowohl Regale als auch Schreibtisch sind mit Unmengen von Pergamenten und Schriftrollen überladen und auf einem unscheinbaren Stehtisch liegen einige kleine Edelsteine verstreut.

Der Magister schaut immer noch ein wenig sauer drein, bittet euch aber dann sich zu setzen. Ihr nehmt auf einigen Stühlen platz die vor dem Schreibtisch stehen.

Warten Sie ab, was Ihre Spieler nun tun, und lassen Sie dann den Magister von dem Auftrag erzählen, für den er die Hilfe der Helden benötigt.

Es handelt sich dabei um ein Artefakt, das die Helden zu einem befreundeten Magier namens Hesindian von Lowangen bringen sollen, da dieser es für den Magister, der ja keine Astralkraft mehr besitzt, analysieren soll. Der Magier wohnt in einem kleinen Gutshaus in der Nähe des Dorfes Rieden, das ungefähr zwei bis drei Tage südlich von Gratenfels liegt. Der Magister kann versichern, dass das Artefakt nicht gefährlich ist. Die Helden erhalten für diese Aufgabe bis zu 10 Dukaten. Ziehen Sie ruhig etwas ab, wenn die Helden all zu viele Möbel zertrümmert und beschädigt haben.

Wenn die Helden mit dem Magister einig werden, schlägt dieser vor, dass sie schon am nächsten Tag aufbrechen. Der Thorwaler wird vom Magister nicht angeheuert.

Die Reise nach Rieden

Im vorliegendem Abschnitt des Abenteuers wird die dreitägige Reise der Helden nach Rieden und die wichtigsten Ereignisse auf dem Weg dorthin beschrieben. Zuerst erhalten Sie eine

kurze Übersicht über die Ereignisse des vorliegenden Tages. Wirklich wichtige Schlüsselereignisse werden daraufhin in einem eigenen Abschnitt ausführlicher behandelt.

Erster Reisetag

Reiseroute: von Gratenfels nach Borguls Hof (nicht auf der Karte)

Beschreibung der Strecke: Die Helden benutzen die gut ausgebaute Straße in Richtung Süden und werden dabei immer wieder von verschiedenen Fuhrwerken überholt. Im Osten kann man die Silhouette des Kosch sehen und im Westen erstreckt sich dichter Wald. Alle paar Meilen kommt man an kleinen Nestern vorbei, die selten einmal einen Namen haben und genauso selten Fremde besonders schätzen, auch wenn man Traviass Gesetze natürlich achtet. Die Helden können hier schon von den Ungeheuern erfahren, die Rieden heimsuchen, doch macht man sich wenig Sorgen darum, denn der Herzog wird es schon richten.

Was passiert: Am Abend treffen die Helden Finnabir und ihren lebensfrohen Begleiter Mumpitz. Sie sind ebenfalls unterwegs zu Hesindian. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt „Die Dame und der Schelm“.

Zweiter Reisetag

Reiseroute: vom Unterstand bei Borguls Hof nach Steinheim (nicht auf der Karte)

Beschreibung der Strecke: Von der Umgebung her gleicht die Strecke noch immer der vom Vortag, nur dass die Gehöfte seltener werden und schwerer befestigt sind als gestern. Den Helden wird von fast allen misstrauisch aus den Augenwinkeln hinterhergeschaut, die Bauern richten ihr Wort erst an sie, wenn sie zuvor von ihr angesprochen wurden.

Was passiert: Der heutige Tag ist allein schon aufgrund der neuen Begleitung der Helden wesentlich amüsanter als der gestrige. Mumpitz erweist sich auch ohne Koboldhexereien als witziger Mensch, der immer einen flotten Spruch parat hat. Inzwischen hat er sogar etwas wie ein Gespür dafür entwickelt, wann eine Hexerei angebracht ist und wann nicht, auch wenn er dieses Gefühl meist ignoriert. Mumpitz kann dadurch die Helden durch eine unbedachte Zauberei arg in die Bedrängnis bringen, denn die Nordmärker misstrauen der Magie. So kann sich aus einem harmlosen *Langer Lulatsch* schnell eine wilde Verfolgungsjagd mit einem wütenden Bauernmob im Nacken der Helden entwickeln, oder ähnliche Szenen. Lassen Sie ihrer Fantasie freien Lauf.

Während der Reise mit den beiden wird die Reisegruppe von einem über ihnen kreisenden Drachen erschreckt, was Finnabir in Hysterie verfallen lässt. Die Helden werden so darauf aufmerksam gemacht, dass die junge Frau eine panische Angst vor Drachen hat. Nähere Informationen entnehmen Sie dem Abschnitt „Der Schatten des Drachen“.

Doch diese Aufregung wird schon bald von einer anderen abgelöst und schon wird es Zeit sich voneinander zu trennen. Bei einem unglückseligen Unfall wird Finnabir verletzt und schickt die Helden daraufhin voraus, um Hesindian ihre verspätete Ankunft anzukündigen. Diese Szene wird im Abschnitt „Der unglaubliche Falondrian“ näher behandelt.

Dritter Reisetag

Reiseroute: von Steinheim zu Hesindians Gutshaus

Beschreibung der Strecke: von Steinheim aus geht führt ein schmaler Weg, gerade einmal breit genug um einem einzigen Wagen durchzulassen, nach Rieden. Eine Meile vor Rieden zweigt ein weiterer gewundener Weg zu Hesindians Gutshaus ab.

Was passiert: An diesem Tag passiert nichts besonders aufregendes, jedenfalls nicht, bis die Helden endlich am späten Nachmittag bei Hesindian ankommen, der sie jedoch zur Zeit nicht empfängt. Fahren Sie nun fort mit dem Abschnitt „Kein Magier zu Hause“.

Die Dame und der Schelm

Irgendwann im Laufe des ersten Reisetages, sollten Sie die Helden auf Finnabir und Mumpitz (Werte und Beschreibung siehe Dramatis Personae) treffen. Die beiden sind gerade damit beschäftigt ihr Nachtlager aufzuschlagen und in eine tiefe Diskussion verwickelt, sodass sie die Helden nicht sofort bemerken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schon relativ später Abend und laut der Beschreibung eines Köhlers solltet ihr gleich einen kleinen Unterstand erreichen an dem ihr rasten könnt. Das Artefakt hat bisher noch keinen Laut von sich gegeben und auch sonst verlief eure Reise recht ruhig.

Da hört ihr zwei Stimmen von vorne, die zu euch herüber schallen: „Mumpitz, wo ist mein Kohlestift?“

Eine leicht gereizt klingende Frauenstimme wird von der quäkenden Stimme eines Mannes beantwortet: „Hier gibt es wilde Tiere, die fressen bestimmt Kohlestifte!“

Ihr wandert gerade um eine Biegung des Weges und seht den Unterstand, wo sich bereits zwei Personen aufhalten. Eine davon ist eine junge, gutaussehende Frau mit langen roten Locken, die ein einfaches Hemd und feste Hosen trägt. Sie schreitet gerade auf ihr Gegenüber zu, einen bunt gekleideten Mann, dessen Haare von einem leuchtenden grün sind, und dem ein verbeulter Dreispitz ein wenig schief auf dem Kopf hängt.

Als er euch bemerkt wirbelt er herum und schaut euch mit intensiven blauen Augen an, in denen ihr den Schalk schon aus der Entfernung sprühen sehen könnt.

„Ihr habt uns wohl belauscht, ihr frechen Banditen!“, sagt er nicht ganz ernsthaft und fährt ohne euch eine Chance zur Entgegnung zu lassen fort: „Aber in Wahrheit haben wir euch mit heruntergelassenen Hosen erwischt, Nackedei!“

Er macht eine abweisende Handbewegung und im selben Moment spürt (Name eines Helden), wie sich sämtliche Schnallen und Schnüre seiner/ihrer Kleidung öffnen und noch bevor er/sie überhaupt handeln kann steht er/sie nackt da.

Der Schelm und die Dilettantin werden die Helden herzlich einladen sich an ihr Lagerfeuer zu setzen und werden auch ihr Essen mit ihnen teilen. Sie sind umgängliche Personen und sollten den Helden sympathisch sein. Wenn diese kein Interesse zeigen sollten, ein Gespräch mit den beiden Gefährten anzufangen, werden sie von sich aus auf die Helden zugehen. Die beiden sind natürlich ebenfalls auf den Weg zu Hesindian und besonders Finnabir sieht man an, dass sie sich sehr darüber freut den Magier wieder zu treffen. (Den genauen Hintergrund der beiden finden Sie bei der Personenbeschreibung im Anhang). Die beiden schlagen auf jeden Fall vor gemeinsam weiterzureisen, da man ja eh' dasselbe Ziel hat.

Der Schatten des Drachen

Relativ früh am zweiten Reisetag kommt es zu einem Ereignis, das die Helden auf Finnabirs Drachenangst aufmerksam macht. Pummelchen, ein Meckerdrache aus der Gegend um Rieden, hat die ehrenvolle Aufgabe bekommen für die Meckerdrachen zu spionieren, schließlich wird der Herzog sie jagen. Dabei kreist er aus Unvorsicht über die Gruppe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr reist mit den beiden ehemaligen Abenteurern in Richtung Rieden und Mumpitz versucht schon eine ganze Weile Finnabir davon zu überzeugen heute Abend für die Gruppe zu kochen. Noch wehrt sich die junge Frau, doch lange kann sie Mumpitz Redeschwall wohl nicht mehr wiedestehen.

Gerade als der Schelm euch, Verzweiflung heuchelnd, bittet ihm beizustehen, schreit Finnabir auf und zeigt in den Himmel, die Augen vor Schreck geweitet. Als ihr eure Blicke in die angezeigte Richtung wendet seht ihr hoch über euch den Umriss eines Drachen der majestätisch seine Kreise zieht.

Lassen Sie Ihre Helden nun eine Sinnenschärfe-Probe würfeln, bei deren Gelingen sie feststellen, dass der Drache gar nicht so hoch fliegt wie es auf den ersten Blick erscheinen mag, sondern einfach nur sehr klein ist. Pummelchen, inzwischen von Finnabirs Schrei auf die Gruppe aufmerksam geworden, dreht eilig ab und verschwindet hinter einem Baumwipfel. Finnabir kreischt immer noch, als ob der Drache sie im Maul hätte, und es dauert eine ganze Weile bis die Gruppe die junge Frau beruhigen kann. Warum sie so eine panische Angst vor Drachen hat, entnehmen Sie bitte der Personenbeschreibung im Anhang.

Der unglaubliche Falondrian

Im Laufe des zweiten Tages kommt es zu einem Ereignis, bei dem sich Finnabir das Bein bricht. Daran Schuld ist ein reisender Scharlatan, der einen plötzlichen Achsbruch erleidet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist früher Nachmittag und Mumpitz konnte Finnabir gerade davon überzeugen heute Abend für die gesamte Gruppe zu kochen. Dazu braucht die junge Frau jedoch einige Wildzwiebeln und so haltet ihr Ausschau, ob nicht irgendwo einige wachsen. Zu eurer großen Freude, findet ihr tatsächlich einige, die am Wegrand wachsen und Finnabir pflückt diese gerade, als ihr das Poltern eines schweren Wagens hört. Als ihr euch umblickt seht ihr hinter euch einen Ochsenkarren der unglaublich schnell auf euch zugerast kommt. Auf dem Kutschbock sitzt ein älterer Mann in einfacher Robe, der versucht das Gespann unter Kontrolle zu bringen. Panik steht in sein Gesicht geschrieben und nach einigen Augenblicken entdeckt ihr auch warum, der Wagen hat eine seltsame Schiefelage und eines der Räder steht ab. Mit einem lauten Krachen bricht die Achse des Wagens, der bekommt Schlagseite.

„Aus dem Wee....eg!“

Noch während er seine Worte ruft, springt der alte Mann vom Kutschbock – er kommt knapp vor euren Füßen zu liegen. Finnabir schaut entsetzt auf, da ist der Wagen auch schon bei ihr angekommen und ihr verliert die junge Frau aus den Augen.

Finnabir hat noch einmal Glück im Unglück. Der Wagen hat sie nicht getroffen, doch einer der Ochsen hat sie sehr unsanft gestreift und von der Straße geschleudert. Sie liegt halb im Gestrüpp und hält sich nun das verletzte Bein, während einige kleine Schrammen ihren Körper bedecken. Die Ochsen kommen wenig weiter den Weg entlang zum Stehen und auch der alte Mann erhebt sich mühsam aus dem Dreck und humpelt sofort zu Finnabir herüber.

Lassen Sie nun eine konfuse Szene entstehen, in der der alte Mann, niemand anderes als der unglaubliche Falondrian, sich panisch zu entschuldigen und Finnabir zu helfen versucht, Mumpitz ihn dabei anfährt, was er sich denn da einfallen lassen würde, einfach so seine Freundin zu überfahren, und die arme Finnabir vor Schmerzen vor sich hinwimmert. Mit Hilfe der Helden wird sich die Situation aber nach einiger Zeit klären lassen. Der Achsbruch wird notdürftig repariert und die gesamte Gruppe macht sich auf den Weg zum nächsten Örtchen. Dort wird sie endlich von Mumpitz mittels *Lach dich gesund* (s. LC) geheilt, wenn die Helden dies nicht schon selbst getan haben. Dennoch beschließt die Dilettantin, erst einmal einen Tag auszuruhen, denn selbst nach einer sofortigen Heilung ist man nicht sofort wieder völlig wohlauf. Sie schickt die Helden mit einer persönlichen Nachricht weiter zu Hesindian, er brauche sich keine Sorgen um sie zu machen.

So lassen die Helden Finnabir und dem untröstlichen Falondrian, der noch seinen Achsbruch zu reparieren hat, mit dem unaufhörlich auf ihn einschimpfenden Mumpitz zurück. Diese Szene hat natürlich den Zweck Finnabir ein wenig hinter den Helden zurückfallen zu lassen, damit diese später genug Zeit haben, den armen Hesindian zurück zu verwandeln

Kein Magier zu Hause

Das Anwesen des Magiers liegt etwas abseits der Hauptstraße, an einem kleinen Wald. Wenn die Gruppe dort ankommt, wird ihr mitgeteilt, dass der Hochgelehrte Herr nicht zu sprechen sei.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt gerade das Haus des Magiers erreicht und fragt euch wie es wohl der armen Finnabir geht, als euch ein Diener die Tür öffnet. Der Waldmensch mit der spiegelnden Glatze lächelt verlegen und rückt seine zu groß wirkende Dienertracht zurecht. Seine Stimme hat einen angenehmen Klang, wirkt jedoch ein wenig angespannt. „Die Zwölfe zum Gruße, werte Reisende, womit kann ich Euch dienen?

(Warten sie bis die Helden gesagt haben, dass sie den Magier sprechen wollen, und fahren dann fort)

Der Diener lächelt erneut zaghaft, dabei tritt er von einem Fuß auf den anderen und sieht dabei sehr tapsig aus.

„Der Hochgelehrte Herr ist gerade unpässlich. Wenn Ihr die Gruppe seid, die der Magister Balthusius geschickt hat, bitte ich Euch im Dorf Rieden zu warten. Hesindian wird Euch dann Bescheid geben lassen, wann ein Treffen möglich ist.“

Er nickt euch noch einmal zu und beginnt damit die Tür vorsichtig zu schließen.

Sollten die Helden hier eingreifen, fragt Catka, was diese denn noch wünschen, und wird immer nervöser, je länger sie auf ihn einreden. Dennoch weigert er sich weitere Auskünfte zu geben. Der Waldmensch ist zwar ein schlechter Lügner, kann aber schweigen wie ein Boroni. Schlussendlich sollten Ihre Helden begreifen, dass wohl tatsächlich nichts zu machen ist, und nach Rieden aufbrechen.

Abschnitt Zwei – Das Monster von Rieden

Das Drachenproblem

Schon seit nun ungefähr drei Wochen wird das Dorf Rieden von einem Monster heimgesucht, das nachts Schafe reißt.

Hierbei handelt es sich um einige Meckerdrachen, die im Auftrag des zusammen mit Hesindian in einem Körper steckenden Höhlendrachen agieren und ihn so mit Fleisch

versorgen. Die Bauern trauen sich kaum noch vor die Türe und es herrscht eine gedrückte Stimmung im Dorf, wenn die Helden dort eintreffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch langsam dem Dorf Rieden und reitet an einigen Feldern vorbei, die wohl seit geraumer Zeit kein Mensch mehr betreten hat. Nur ab und zu könnt ihr einige Bauern dem perainegefälligen Handwerk nachgehen sehen. Das Dorf selbst besteht aus mehreren großen Häusern, deren unterstes Geschoss beinahe überall aus Steinen erbaut wurde, darüber befindet sich ein weiteres Geschoss aus Holz. Am Dorfplatz könnt ihr eine Schmiede, ein Wirtshaus und einen großen Brunnen erkennen, an dem ein Zwerg steht und missmutig hineinschaut.

Erst auf dem zweiten Blick fällt euch auf, dass selbst hier nur sehr wenige Leute zu sehen sind und diejenigen, die sich vor die Tür wagen, haben es offensichtlich sehr eilig und tragen die alte Hauswehr bei sich.

Herzlich willkommen in Rieden, lieber Spielleiter! Die Bewohner des Dorfes fürchten sich vor dem Ungetüm und das Misstrauen gegenüber Fremden (wie ihren Helden) ist groß. Die Leute wissen nicht wer, oder vielmehr was ihr Dorf des Nachts überfällt, sind sich aber sicher, dass bald Hilfe kommen wird und solange bleibt man halt im Haus oder geht nur noch bewaffnet aus.

Der Zwerg am Brunnen ist Mokel Sohn des Odmar, der gerade damit beschäftigt ist seine Wasserschläuche aufzufüllen (mehr zu dem Zwerg finden Sie bei der Personenbeschreibung im Anhang). Sollten die Helden sich ihm nähern, hören sie ihn leise auf Rogolan brummeln, bevor er sich ihnen zuwendet. Jetzt hat das Artefakt seinen großen Auftritt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Zwerg, der am Brunnen seine Wasserschläuche auffüllt, nickt euch knapp zu, als ihr euch ihm nähert, dann brummelt er weiter in seinen fein gestutzten Bart hinein.

Der Zwerg fragt die Helden mürrisch, was sie von ihm wollen und ob sie im Auftrag des Herzogs hier wären, wenn ja, könnten sie wieder gehen er würde sich schon um das Problem kümmern. Wenn die Helden fragen, um was für ein Problem es sich denn da handelt, schaut der Zwerg die Gruppe erstaunt an und fragt, ob sie noch nicht wüsste, dass Rieden von einem Monster heimgesucht wird. Der Zwerg schlägt vor ins Wirtshaus zu gehen, da man sich da besser unterhalten könnte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch gemeinsam mit Mokel dem Wirtshaus, das keinen eigenen Namen hat. Der Zwerg öffnet die Tür und ihr tretet in die Halbdämmerung des Schankraumes. Die Läden der Fenster sind geschlossen und nur einige Talgkerzen durchbrechen die Finsternis mit ihrem schwachen Licht. Ein beleibter Mann mit Halbglatze und schmutziger Schürze hockt am Tresen, der aus einigen alten Weinfässern besteht, und schaut euch betrübt an. Dann erhebt er sich schwerfällig, murmelt ein „Travia zum Gruße“ und fragt euch nach euren Bedürfnissen.

Mokel geht auf einen alten Eichentisch zu, der sicher schon einmal bessere Tage gesehen hat und lässt sich dort nieder.

Mokel wird der Gruppe nun alles erzählen, was er bisher über das Monster herausgefunden hat, was nicht sonderlich viel ist. Er weiß, wann die Schafe gerissen wurden (vor fünf, zehn, fünfzehn und zwanzig Tagen), auf welcher Weide sie gerissen wurden (auf der Nordheide beim Schäfer Wispuld), wie groß das Wesen war, das die Schafe gerissen hat (mindestens wolfsgrößer, ein Irrtum) und wer der Tat verdächtigt wird (na raten Sie mal wer. Ein Tipp: er

ist, seit dem die Überfälle angefangen haben, nicht mehr gesehen worden und trägt eine Robe...). Der Zwerg ist nun schon seit einigen Tagen dabei die nördliche Umgebung von Rieden abzusuchen und bietet den Helden an, nachdem er sich nochmals versichert hat, dass sie nicht für den Herzog arbeiten, ihm bei der Suche zu helfen und die Belohnung mit ihnen zu teilen.

Da die Heldengruppe sowieso gerade nichts zu tun hat, gehen wir davon aus, dass sie dem Zwergen zur Hand gehen.

Gerüchteküche

Die Helden werden sich sicher nach Gerüchten in Rieden umhören. Wir wollen Ihnen nun einige davon an die Hand geben, die Sie beliebigen Dorfbewohnern in den Mund legen können. Alle wichtigen Dorfbewohner finden Sie im Anhang, die meisten anderen Bewohner des Dorfes trauen sich kaum aus dem Haus heraus.

Gerüchte

- „Der Magier, der da hinter'm Feld vom Beorn wohnt, das is'n' ganz ein komischer Kauz, sag' ich euch, der is' bestimmt mit'm Monster im Bunde. Würd' mich ja nich' wundern, wenn er sogar mit dem Ding unter einem Dach lebt, aber was soll man von 'nem Magier auch andres erwarten.“ (+/-, das ist die Meinung die größtenteils vertreten wird)

- „Wir hatten ja schon einmal so ein Monster hier, ein Drache war es, aber den hat der edle Herr Magier ja gemeinsam mit seinen Gefährten erlegt. Ich glaub' nicht, dass der edle Herr was damit zu tun hat.“ (+/-, die Aussage mit dem Drachen stimmt, das andere wissen Sie besser)

- „Das is' so 'ne Schimone, von denen hat mir der Raul erzählt, und der muss es wissen, der war nämlich Soldat und sogar schon in Gratenfels.“ (-, es handelt sich nicht um ein Schimone, was auch immer das sein mag)

- „Der Garvin, der hat den Bösen Blick, und außerdem ist er ein Krüppel, also wenn du mich fragst...“ (-, Garvin hat nichts damit zu tun, sondern ist nur ein einfacher Schäfer)

Wenn Ihnen weitere Gerüchte einfallen, Verehrte/r Spielleiter/in, dann streuen Sie diese. Doch auf kurz oder lang werden die Helden einsehen müssen, dass die Bauern keine große Hilfe sind.

Nachforschungen

Die Helden werden nach den eher fruchtlosen Nachforschungen im Dorf wohl auch die nähere Umgebung untersuchen wollen. Die Weide, von der die Schafe verschwunden sind, liegt nördlich des Dorfes und gehört dem alten Schäfer Wispuld, vor dem sich die meisten Dorfkinder fürchten, weil er so groß und vernarbt ist.

Wir wollen Ihnen im folgendem Abschnitt die nähere Umgebung des Dorfes beschreiben. Wo dies nötig ist, werden wir auf besondere Geländemerkmale hinweisen.

Die Umgebung von Rieden

Rieden wird von drei Seiten von Ackerland umgeben, nur im Norden findet man auch einige saftige Heiden, auf denen fette Schafe weiden können. Das ganze Land ist eher flach und nur im Süden finden sich einige kleine Hügel unweit des Dorfes. Diese werden jedoch gemieden,

weil es dort angeblich spukt. Nur der Schäfer Garvin hütet hier seine Schafe und weiß, dass dem nicht so ist. Irgendwo in diesen Hügeln muss auch die Quelle des kleinen Baches liegen, der sich am Dorf entlang schlängelt und als Riedenau bezeichnet wird. Zu guten Zeiten spielen hier häufig die Kinder.

Im Nordosten steht das Haus des Magiers und auch diese Gegend betritt kein gescheiter Riedener, denn es weiß ja jeder, dass Magier gerne unter sich sind. Dass sich Hesindian über Besuch aus dem Dorf freuen würde, kommt den Bauern gar nicht in den Sinn, und da sie sich nicht verhexen lassen wollen, meiden sie das Haus. Nur die Magd Rhianna ist dort öfters anzutreffen. Im nahen Wald, dem Hexenhain, hausen angeblich menschenfressende Hexen, und dass dort immer wieder junge Männer und Frauen darin verschwinden, gilt als eindeutiges Indiz dafür. Der Hain wird von vielen jungen Menschen als Startpunkt für ihr Leben als Abenteurer benutzt.

Ereignisse während der Nachforschungen

Die Nachforschungen der Helden müssen von Ihnen als Spielleiter frei gemeistert werden, da wir nicht ahnen können, welchen Weg Ihre Gruppe einschlägt. Wir geben Ihnen nur einige Ereignisse zur Hand, die Sie nach Belieben verwenden können. Einige von ihnen haben etwas mit dem Abenteuer zu tun, andere dienen nur dazu, um die Helden auf eine falsche Fährte zu locken.

Spuren im Hexenhain – Die Lichtung

Irgendwann sollten Sie die Helden auf den nahen Hexenhain aufmerksam machen, in dem laut Aussage der Dorfbewohner menschenfressende Hexen leben – völliger Humbug. In diesem Waldstück legen die Meckerdrachen die gerissenen Schafe ab. Wenn Ihre Helden ohne einen Hinweis in den Wald gehen, hängt es alleine von ihrem Glück ab, ob sie die Lichtung finden, wo der Höhlendrache seine Beute abholt. Einfacher ist es natürlich, wenn die Helden bereits von den Meckerdrachen erfahren haben, wo genau die Lichtung im Wald liegt. Wenn die Helden ohne Wissen um die Lichtung den Wald betreten und sich hier mindestens eine halbe Stunde lang umschauen, können Sie anhand eines Glückswurfes bestimmen, ob die Helden die Lichtung entdecken: der Wurf gelingt bei 17 – 20 auf W20 und wird einmal pro angefangene Stunde gemacht. Wenn die Helden die Lichtung finden, können Sie ihnen folgenden Text vorlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Süßlicher Verwesungsgeruch dringt euch in die Nase, als ihr die Lichtung betretet, die in einem merkwürdigen Dämmerlicht vor euch liegt. Hier liegen die Überreste von einigen Schafen verstreut, zum Teil sind sie von Verbrennungen entstellt. Insgesamt mögen es drei Schafe sein, die hier liegen.

Hier liefern die Meckerdrachen immer die Schafe ab, um den Höhlendrachen zufrieden zu stellen. Erst eines der Schafe konnte der Höhlendrache ganz verspeisen, denn allzu oft kann er sich nicht aus dem Haus schleichen, und wenn, ist er meistens schon satt. Wenn die Helden noch nichts von den Meckerdrachen wissen, hält sich zudem einer von ihnen im Gebüsch versteckt, der das Essen des Meisters bewacht. Es ist Flämmchen. Wenn den Helden eine Sinnenschärfe-Probe +5 gelingt, nehmen sie ihn noch als Schatten wahr, bevor er verschwindet.

Der Schäfer Garvin

Der Schäfer Garvin stammt nicht aus der Umgebung von Rieden, er stammt nicht einmal aus den Nordmarken und wird deshalb von den meisten anderen Dorfbewohnern gemieden. Dass er sich dazu noch häufiger in den südlichen Hügeln herumtreibt, verbessert seinen Ruf nicht gerade. Garvin ist aber der einzige, der weiß, dass in den nahen Hügeln eine Sippe von Meckerdrachen wohnt, und ab und zu handelt er auch mit ihnen. Garvin weiß auch, dass die Meckerdrachen keine Menschen oder Schafe fressen, sondern Vögel und Insekten bevorzugen. Für einen Schäfer ist Garvin sehr gebildet, auch wenn er immer sehr geheimnistuerisch ist. Wenn die Helden freundlich zu ihm sind, gibt er ihnen den Hinweis, wo sie die Drachen finden können.

Optional: Der Meckerdrache

Wenn ihre Helden nicht so recht voran kommen wollen, können Sie ihnen die Möglichkeit geben, auch ohne das Befragen von Garvin an die Information vom Lager der Drachen zu kommen. Dazu folgender Vorschlag: Die Helden werden bei ihren Nachforschungen das Gefühl nicht los, verfolgt zu werden. Das liegt daran, dass Pummelchen, der Späher der Meckerdrachen, ihnen folgt und sie beobachtet. Steigern Sie das Gefühl der Paranoia, machen Sie immer wieder verdeckte Würfe und fragen Sie nach der Sinnenschärfe der Helden. Die Ergebnisse der Würfe ignorieren Sie und an einer passenden Stelle lassen Sie einen Helden (oder die gesamte Gruppe) auf Pummelchen aufmerksam werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gefühl, dass ihr verfolgt werdet, verstärkt sich schon die ganze Zeit über, doch, wer oder was auch immer es ist, entdeckt habt ihr noch nichts.

Plötzlich spürt ihr wieder dieses Kribbeln im Nacken, und als ihr euch umdreht, seht ihr in einem nahen Busch zwei große, gelbe Augen, die euch betrachten. Dann könnt ihr einen Blick auf einen kleinen Drachen erhaschen, der jedoch wieder im Busch verschwindet, sobald er euch gesehen hat.

Die Helden haben also Pummelchen entdeckt und das weiß er auch. Er tritt nun seine Flucht an, um vor den Helden zu verschwinden. Bei seinem überstürzten Fluchtversuch verletzt er sich allerdings am Flügel und so kann er nicht davon fliegen, sondern muss laufen (von einigen kleinen flatternden Hopsern mal abgesehen), was den Helden ermöglicht ihm zu folgen. Da Pummelchen nicht lange nachdenkt bevor er flieht, läuft er zur Wohnhöhle der Drachen und vergisst in seiner Panik, dass die Helden dann auf sie aufmerksam werden.

Die Drachenbande

Die Meckerdrachen, die in einer versteckten Höhle hausen, hüten den wichtigsten Hinweis, den die Helden erhalten können: Sie wissen nämlich wer die Schafe gerissen hat und auch zu welchem Zweck. Sie waren es nämlich, die alle fünf Nächte ein Schaf entführt haben, um es einem bösen Drachen zu bringen, der gedroht hat sie alle zu fressen. Die Drachen wissen auch, dass es sich um den Höhlendrachen handelt, der hier schon einmal sein Unwesen getrieben hat und der wohl einen neuen Körper hat. Die Drachen haben Angst und sind definitiv nicht böse, fürchten sich aber vor dem mächtigen Drachen.

Der Große Drachenrat

Irgendwann wird die Gruppe das Versteck der Drachen ausfindig machen, ob sie sie nun verdächtigen (nur wenn sie Garvin nicht glauben) oder sich von ihnen Hilfe erhoffen (was Garvin ihnen empfiehlt). Wenn die Helden die Höhle betreten, können Sie ihnen den folgenden Text vorlesen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet die Höhle durch einen schmalen Gang, in dem sich die größeren von euch bereits bücken müssen und in dem es nach wilden Tieren riecht. Langsam geht ihr den Gang entlang, der keine nennenswerten Steigungen oder Senkungen hat. Von weiter vorne vernehmt ihr ein ruhiges Schnarchen. Am Ende des Ganges gelangt ihr in eine Höhle und ihr müsst erst einmal schlucken, denn so etwas habt ihr noch nie gesehen: Überall in den Wänden der großen Halle finden sich Nischen, wo Drachen liegen. Mindestens zwei Dutzend seht ihr, doch keiner ist größer als drei Spann. Seitlich von euch erblickt ihr ein roten Drachen, der sich zusammengerollt hat wie ein Kätzchen und laut schnarcht, wobei kleine Rauchkringel aus seinen Nüstern steigen.

Ein besonders großer Drache, im Vergleich zu den anderen gesehen, erhebt sich, plustert sich mächtig auf und beginnt dann mit quiekender Stimme zu sprechen: „Was wollt ihr Menschen in unseren alten und ehrwürdigen Hallen, die ihr ohne unsere Erlaubnis betreten habt? Wenn ihr Unfrieden bringen wollt, so bitte ich euch nun zu gehen, denn wir suchen keinen Streit mit euch Ungeschuppten. Ist euer Begehrt etwas anderes, so sprecht.“ Zwei Dutzend Drachen starren euch erwartungsvoll an.

Wir wollen hoffen, dass die Helden sich nicht feindlich verhalten – es würde zu einem sehr schnellen Tod der Gruppe führen – sondern sich schon allein wegen der Anzahl der Drachen an die Gesetze Travias erinnern und sich freundlich verhalten. Von den Drachen spricht nur derjenige, der auch schon die Helden angesprochen hat (Fünkchen), und das tut er mit solch einem majestätischen Gehabe, dass es einem König zur Ehre gereichen würde.

Verwickeln Sie die Helden in ein Gespräch mit den Drachen, das immer wieder von eilig einberufenen Beratungen des „erhabenen Drachenrates“ unterbrochen wird. Diese streng geheimen Gespräche werden neben den Helden in Zimmerlautstärke geführt und triefen vor Spott den Helden gegenüber. Unseren mutigen Drachenjäger Mokel hat übrigens der Mut beim Anblick der zahlreichen Drachen verlassen und er ist nicht geneigt irgendwelche Heldentaten zu vollbringen.

Wenn die Helden ihr Anliegen klargemacht haben, nimmt Fünkchen wieder Haltung an und tritt vor die Helden mit den Worten: „Folgt mir in die große Halle, damit wir euer Anliegen überprüfen können, und über unsere Vorgehensweise entscheiden können!“

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach dem Sprecher der Meckerdrachen betretet ihr die große Halle, wo über euer Anliegen Gericht gehalten werden soll. Die große Halle – sie ist kleiner als die vorherige – ist kreisrund und ebenfalls mit Nischen in den Wänden versehen, in denen ihr verschiedene Dinge glitzern sehen könnt. Ihr werdet von einem fülligen Drachen mit blauen Schuppen gebeten auf einigen auf dem Boden liegenden Fellen Platz zu nehmen, als auch schon drei weitere Drachen zum bisherigen Sprecher auf das kleine Podium steigen.

Die drei gehören ebenfalls zur größeren Sorte und halten einige Gegenstände in den Klauen, die ihr bei Meckerdrachen nie vermutet hättet. Der Drache, der sich ganz links niederlässt, ist von allen vieren der dürrste und eine Ansammlung von Brillengläsern befindet sich auf seinem Haupt, während er ein schweres Buch in der Hand hält. Neben ihm sitzt ein Drache im grünen Schuppengewand, der einen alten verrosteten Helm auf dem Kopf trägt. Zu seinen

Füßen liegt ein altes Kurzschwert. Dann kommt der Sprecher, neben dem ein Platz frei ist und der ein Szepter mit Flügeln in der Hand hält. Neben ihm sitzt der fette Meckerdrache, den ihr je gesehen habt. Er hat einen spitzen Hut auf dem Echenschädel und ein merkwürdig geformter Stock liegt vor seinen Füßen.

Der Sprecher erhebt nun sein Wort:

„Werte Anwesenden, ich heiße Sie willkommen zur großartigen Versammlung des Großen Drachenrates, der heute einen Fall von äußerster Brisanz besprechen muss. Für unsere nichtdrachischen Gäste möchte ich das Hohe Gremium der Weisheit vorstellen. Ganz rechts seht Ihr den ehrbaren Hohen Richter der Ehernen Gesetze Steinbäckchen, der bis jetzt noch immer jeden Fall gerecht behandelt hat. Neben ihm sehen wir unseren Kriegsminister Stahlklaue, der bis jetzt jede Schlacht für uns gewann. Ich bin König Fünkchen und ich fälle das Urteil nach Beratungen mit meinen Ministern. Unser Späher Pummelchen ist zur Zeit leider nicht anwesend und so müssen wir auf seine unschätzbar wertvollen Dienste verzichten. Das letzte Mitglied unsere erhabenen Gremiums ist Balthasar, unser magischer Berater: Hiermit eröffne ich die Verhandlungen!“

Versuchen Sie nun den Helden eine spannende und unterhaltsame Gerichtsverhandlung zu bieten, bei denen die Drachen versuchen werden die Beweggründe der Helden zu verstehen. Die verschiedenen Drachen stellen ihnen nacheinander Fragen, die ihrer Meinung nach in ihren Aufgabenbereich fallen. Dabei kommt es zu Streitereien, weil nicht ganz klar definiert ist, welche Dinge welcher Aufgabenbereich abdeckt. Dabei müssen Sie den unterschiedlichen Drachen Charakter verleihen (ruhig überzeichnen). Die fünf Drachen werden untenstehend näher erläutert:

Das Hohe Gremium der Weisheit

Fünkchen (König, Aufgabengebiete: Alle)

Fünkchen wird die Verhandlungen leiten, wie er es für richtig und angemessen hält, er war eine Zeit lang Haustier eines Magiers und kennt sich deshalb in der menschlichen Gesetzgebung aus, zumindest behauptet er das so. In Wahrheit jedoch hat er nur einiges Halbwissen angesammelt, dessen Lücken er mit seiner eigenen Phantasie füllt. Fünkchen sieht in dem Höhlendrachen eine Gefahr und wird die Helden darin unterstützen, wenn sie gegen ihn vorgehen wollen, ansonsten legt er ihnen Steine in den Weg.

Zitate:

„Was sagt unser Gesetzbuch dazu, Meister Steinbäckchen?“

„Ich glaube, da muss ich Euch widersprechen, werter Herr Mensch!“

„Die Regeln müssen beachtet werden. Ohne Ordnung, kein Freiden!“

Verhörmethode:

Schmeichelnd und abwartend.

Steinbäckchen (Hoher Richter der Gesetze, Rechtssprechung)

Steinbäckchen ist schon ein alter Drache, der nicht mehr so recht lesen kann und das, obwohl er doch die Bücher so sehr liebt. Seit einigen Jahren hat er damit begonnen Brillen zu sammeln und hat auch immer eine auf der Nase sitzen. Der Hohe Richter ist eine sehr ernste Person für einen Meckerdrachen und spricht stets mit sehr heiserer und weiser Stimme.

Zitate:

„Laut Absatz drei, Paragraph sieben der Verhandlungsrechte mit Menschen müssen wir ihnen leider das Rederecht genehmigen“

„Hat jemand meine Brille gesehen?“

Verhörmethode:

Stets an den Regeln orientiert, befragt nach Rechtsbrüchen.

Stahlklaue (Kriegsminister und Vorkämpfer, Aufgabenbereich: Jagd und Kampf)

Stahlklaue ist einer der gefürchtesten Kämpfer, die jemals unter Meckerdrachen gesehen wurden und kann es sogar mit einem Braunbären aufnehmen. Zumindest behauptet man das. Er ist das Idol der Meckerdrachenjugend und schlägt ein offensives Vorgehen gegen den Höhlendrachen vor, was jedoch abgelehnt wird. Bei den Verhandlungen gibt er sich gerade heraus, ohne irgendwelche Winkelzüge oder Respektbekundungen. Oft greift er nach seinem Schwert und macht einige gewagte Schwünge damit.

Zitate:

„Ich glaube nicht, dass mir dazu genug Truppen zur Verfügung stehen!“

„Abgelehnt, abtreten!“

Verhörmethode:

Laut und einschüchternd, unterbricht gerne mit Zwischenfragen.

Balthasar (Magiekundlicher Rat, Aufgabenbereich: alles was mit Magie zu tun hat)

Balthasar ist ein junger Drache, der seine Studienzeit im Süden verbracht hat und angeblich sogar schon mal eine Zauberschule der Menschen besucht hat (das stimmt: Der Drache war in Punin bei den Adepten sehr beliebt) . Er gilt als sehr gebildet und spricht fließendes Horathi, er kann einige Zauber mehr als ein normaler Meckerdrache. Er hält sich zurück und stellt nur Fragen, die etwas mit Magie zu tun haben, dann aber zahlreiche auf einmal, sodass der arme Befragte nicht mehr weiß welche er zuerst beantworten soll. Manchmal wechselt er ins Bosparano.

Zitate:

„Magie sagtet ihr, zeigt einmal her! Faszinierend!“

„Odem Arcanum, so sagt Ihr das doch, oder, Signora?“

Die Helden müssen nun einzeln vortreten und ihren Standpunkt vortragen, dabei haben sie das Recht sich mit ihren Gefährten zu beraten, kommen aber selten dazu, weil die Drachen sie häufig unterbrechen, um Verständnisfragen zu stellen. Die Drachen hören sich die Aussagen der Helden geduldig an und sollte sich ihre Gruppe nicht allzu schuselig anstellen, werden sie damit beauftragt das Problem mit dem Höhlendrachen zu beseitigen. Hilfe kann man ihnen keine zur Verfügung stellen, man kann sie jedoch zu dem Platz führen, wo sie die Schafe ablegen sollen. Dort können sich die Helden dann auf die Lauer legen. Als Belohnung bieten die Drachen ihren Erlösern einen Anteil von ihrem gigantischen (ein Begriff, den nur die Meckerdrachen selbst verwenden) Hort an, und zwar 15 Silbertaler pro Person.

Abschnitt Drei – Auf zur Jagd!

Ein Magier unter Verdacht

Die Lichtung im Hexenhain

Mit den Informationen von den Meckerdrachen können die Helden nun die Lichtung ausfindig machen, wo die Meckerdrachen den Tribut ablegen müssen. Wenn die Helden hier noch nicht waren, können Sie Ihren SpielerInnen den Text vorlesen, den Sie im Abschnitt Zwei im Absatz „Nachforschungen“ finden. Hier wird heute Abend wieder ein Schaf als Tribut entrichtet, den der mächtige Drache abholen wird. Die Helden werden aber eine ganze

Weile warten müssen bis sich der Drache blicken lässt. Doch schlussendlich sollen sie dennoch Erfolg haben.

Der Drache erscheint

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr liegt nun schon eine ganze Weile auf der Lauer, nur vom Pfeifen des Windes und dem Verwesungsgestank auf der Lichtung begleitet. Ihr wollt schon fast die Hoffnung aufgeben – immerhin könnten euch die Meckerdrachen ja auch hereingelegt haben – als eure angespannten Sinne ein Geräusch hören. Mokel schaut euch entschlossen an und greift zu seiner Axt.

„Ich habe Hunger, jetzt halte endlich die Klappe Mensch!“

Eine düstere, dröhnende Stimme ist zu vernehmen, auf die eine verängstigte, weiche Stimme antwortet: „Lass das sein, du hast bereits genug Schaden angerichtet! Lass uns lieber überlegen wie wir aus diesem Körper hinausgelangen!“ Langsam schiebt sich ein gewaltiger Schatten auf die Lichtung, der von einem Meckerdrachen ausgeht, dessen Dimensionen euch erstaunen. Denn das Wesen ist bestimmt einen Schritt lang und fast genauso breit. Die Flügel auf seinem Rücken scheinen nur da zu sein, damit sein fetter Wanst nicht auf dem Boden schleift, denn fliegen kann dieses Ungetüm doch wohl nicht, oder?

„Pah, sei still, ich habe Hunger!“

Wieder die dröhnende Stimme. Es ist die des Drachen und ihr seht wie er einen kleinen Flammenstrahl speit, um das Schaf zu entzünden. Der Gestank nach verbranntem Fleisch ist unerträglich. Mokel hält nichts mehr und er stürmt mit gezückter Axt los. „Für Andra!“, ruft er, als er sich in den Kampf wirft.

Das ganze soll natürlich nicht in einem Kampf enden, denn dann wäre das Abenteuer hier wohl vorzeitig zu Ende und der gute Hesindian tot. Warten Sie ab, was Ihre Helden machen. Wenn sie sich ebenfalls dazu entschlossen haben dem Ungetüm entgegenzutreten, können Sie folgenden Text vorlesen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade als ihr mit gezückten Waffen auf die Lichtung springt, wirbelt der Drache zu dem auf ihn zustürmenden Zwerg herum, er speit seinen Feueratem und der Zwerg muss sich zur Seite werfen, um nicht verbrannt zu werden. Dann schlägt er mit den Flügeln und der massive Körper des Meckerdrachen erhebt sich tatsächlich und entschwindet in den Baumkronen. „Hinterher!“, brüllt Mokel, der gerade wieder auf die Beine gekommen ist. Ihr seht das Ungetüm auf einem nahen Baum landen, wo er halb mit dem Hintergrund verschmilzt und zum nächsten springt.

Die Helden sollten jetzt die Verfolgung aufnehmen, um den Drachen zu stellen oder wenigstens herauszufinden, wo er haust. Bieten Sie Ihren SpielerInnen eine spannende Verfolgungsjagd durch den nächtlichen Wald, bei der ihre Helden immer wieder Wurzeln und tief hängenden Ästen ausweichen, nach dem Drachen Ausschau halten und dem Zwergen Mokel beistehen müssen, der nicht gerade der Geschickteste ist.

Beispiele für Szenen:

Ein Held, der allzu sehr aufholt, muss urplötzlich einem aus der Dunkelheit auftauchenden Ast ausweichen (Körperbeherrschungs-Probe+3), der ihn ansonsten vor den Kopf schlägt (2W6SP und KK-Probe+2, um auf den Beinen zu bleiben).

Lassen Sie alle Spieler mit einem W20 würfeln. Der mit dem höchsten Wurf bleibt an einer Wurzel hängen und landet unsanft auf dem Boden (2W6SP, Körperbeherrschungsprobe+3, um den Schaden zu halbieren).

Der fette Drache macht auch schonungslos von seinem Feueratem Gebrauch und kann so leicht ein Gebiet hinter ihm verriegeln. Mut-Probe, um durch das Feuer zu springen (dabei 1W6SP, bei einer 5-6 fängt die Kleidung des Helden Feuer).

Über kürzeren oder längeren Zeitraum sollten Sie die Helden mittels des Drachen aus dem Wald herauslocken, auf offener Fläche kann man dem Ungetüm leichter folgen. Die Helden sollten spätestens jetzt Proben auf Athletik würfeln, um zu sehen wie erschöpft sie sind. Für die Verfolgungsjagd sollten Sie insgesamt 8W6 AuP verlieren, davon dürfen sie aber pro 2 Punkten, die sie bei einer Athletik-Probe übrig behalten 1W6 abziehen. Helden, die dadurch in den Minusbereich ihrer AuP gelangen, kriegen soviel Punkte Erschöpfung wie sie überzählige SP (AU) haben.

Die Helden werden am Ende der Flucht merken wie der Drache im Haus des Magier verschwindet und die Tür sich wieder schließt. Es sieht also ganz danach aus, als ob der Magier tatsächlich etwas mit dem merkwürdigen Geschehen zu tun hätte. Jetzt hängt es von Ihrer Heldengruppe ab, welchen Verlauf das Abenteuer nimmt. Grundsätzlich gibt es zwei Hauptmöglichkeiten für die Helden: Entweder sie stürmen dem Drachen hinterher ins Haus des Magiers (nicht so schön) oder die Helden ziehen sich zurück und planen einen Einbruch in das Haus des Magiers (die von favorisierte Option). Mokol wird ebenfalls die zweite Option wählen und diese den Helden vorschlagen, falls diese nicht selbst darauf kommen. Argumentieren Sie zur Not damit, dass der Drache die Helden jetzt erwartet und es äußerst unklug wäre unvorbereitet und erschöpft in eine Falle zu laufen und dergleichen mehr.

Das Haus des Magiers

Hinten im Anhang finden Sie einen Plan des Magierhauses, anhand dessen Sie das weitere Vorgehen ihrer Gruppe verfolgen können. Wie bereits erwähnt, favorisieren wir die Methode, bei der die Helden heimlich in das Haus eindringen. Das weitere Abenteuer ist also explizit darauf ausgelegt, dass die Helden dies tun. Sollte sich Ihre Gruppe anders verhalten, müssen Sie ein wenig improvisieren.

Das Anwesen von außen

Das Anwesen, in dem Hesindian seinen Experimenten nachgeht, ist ein rechteckiges, altes Haus aus festem Stein, das zwei Etagen und ein Sitzgiebeldach aufweist. Das Haus ist weiß getüncht und mit blauen Fensterläden versehen. Eine große schwere Tür aus stabiler Steineiche bildet den Eingang, neben dem eine schwere Messingglocke hängt. Der Nebeneingang an der Ostseite ist aus dem selben Holz, aber nicht ganz so dick. Vor dem Haus befindet sich ein kleiner Ziergarten, der zur Zeit ein wenig verwildert ist; das wird sich jedoch ändern, sobald Finnabir hier einzieht. Hinter dem Haus befindet sich noch ein Anbau mit einem Abort. Der Dachstuhl aus schwerer Steineiche ist mit roten Schindeln gedeckt, die schon bessere Zeiten gesehen haben.

Das Innere des Hauses

Man merkt dem Haus an, dass es noch nicht allzu lange wieder bewohnt wird, denn dazu sind einfach zu wenige Einrichtungsgegenstände vorhanden. Nur die Räumlichkeiten, die täglich benutzt werden, sind akkurat eingerichtet und versprechen ein wenig Gemütlichkeit. Der Boden ist überall aus rotem Holz gefertigt und an manchen Ecken knarrt er schon. Nur wenige Räume werden durch einen Teppich geschmückt. Im oberen Stockwerk besitzen die Fenster

Butzenglasscheiben, während unten Pergamentbögen erhalten müssen. Solange nichts anderes erwähnt wird, sind die Türen unverschlossen.

Die Räume im Einzelnen – Erdgeschoss

1 – Eingangshalle

Die große Eingangshalle steht noch leer nur ein einsames Bild (von Finnabir) ziert die Wand rechts neben der Tür. An einer helleren Stelle auf dem Holzboden kann man sehen, dass hier einmal ein Teppich lag.

2 – Salon / Bibliothek / Empfangsraum

Dieser Raum wird von Hesindian für verschiedene Zwecke benutzt: Zum einen empfängt er hier Gäste, mit denen er geschäftliche Dinge zu besprechen hat, zum anderen liegen hier die leichteren Lektüren des Magiers in zwei schweren Regalen. Die zwei Schränke beinhalten Tischtücher, Porzellan, Besteck, Kerzenständer und andere Dinge, um den Tisch im Speisesaal (Raum3) zu decken. Auf dem kleinen, runden Beistelltisch steht ein Likör aus der Koscher Gegend, der jedoch bisher noch nicht angerührt worden ist.

3 – Speisesaal

In diesem Raum wird gespeist, wenn der Magier Gäste hat. Dann wird der große schwere Holztisch gedeckt. In diesem Raum hängen sogar Gardinen vor den Fenstern. Ein großer, schwerer Samtvorhang verbirgt den breiten Durchgang zum Salon.

4 – Küche

Die große, geräumige Küche wird selten zur Gänze genutzt. Das auffallendste Merkmal ist der große Kamin, in dem sich ein Rost zum Grillen befindet. Ein großes Regal enthält einige Gewürze, darunter auch so seltene wie Safran. In der einen Ecke lagert Feuerholz für den Kamin, in der anderen befindet sich ein großer Spülbecken, der mit Wasser aus dem Brunnen hinter dem Haus gefüllt wird. In der Mitte des Raumes steht ein massiver Tisch, dessen Platte mit Kerben und getrockneten Blutresten übersät ist.

5 - Gesindekammer

In dieser kleinen Kammer schlafen der taube Diener Falk und die Magd Rhianna, die Betten sind bequem und sauber und in den kleinen Truhen unter ihren Betten finden sich verschiedene Besitztümer der beiden (nichts wertvolles).

6 – Zugang zum Keller

Direkt neben der Treppe nach oben befindet sich eine quietschende Tür, hinter der sich eine steinerne Treppe nach unten in den Keller verbirgt.

Die Räume im einzelnen – Keller

1 – Lager

Im Keller findet sich das Lager, in dem sich einige temperaturempfindliche Vorräte des Hauses befinden. Auch zwei Fässer Zwergengbier lassen sich hier finden. Das Regal enthält Käse, Hartwürste und einige Eier.

2 – Labor

Hesindians ganzer Stolz ist sein Labor, in dem er sein verhängnisvolles letzte Experiment begann und zu einem unglücklichen Ende brachte. Auf dem Tisch befinden sich mehrere Glasgestelle und einige Bücher mit zahlreichen alchemistischen Rezepten. In den Schränken

finden sich neben einer Lederschürze und einer Haube noch alchemistische Zutaten und Werkzeug, um diese zu präparieren. Ein Vorhang trennt das Labor von einer Nische unter der Treppe, hier hat der sich Hesindian als Drache ein kleines Nest gebaut. Die Tür zum Labor ist abgeschlossen und Hesindian ist der einzige, der einen Schlüssel hat.

Die Räume im einzelnen – Obergeschoss

1 – Treppenhaus

Die stabile Holzterasse mit den verzierten Geländern endet im Flur des Obergeschosses.

2 – Große Bibliothek

Dieser Raum beherbergt zwei übergroße Bücherregale, die mit allerlei Büchern gefüllt sind. Neben den Standardwerken findet sich hier noch eine schlecht erhaltene Abschrift des Codex Sauris (die auch noch gekürzt ist). Ansonsten ist der Raum völlig leer.

3 – Arbeitszimmer

Das Zimmer wird von einem großen Schreibtisch und einem Stuhl davor gefüllt. Auf dem Schreibtisch liegen einige Pergamente und Papiere, die mit echsischen Symbolen vollgekritzelt sind und neben denen sich fehlerhafte Übersetzungen ins Garethi finden. Anhand der Aufzeichnungen können die Helden herausfinden, dass Hesindian an einem Ritual gearbeitet hat, das ihm erlauben sollte magische Kraft in Edelsteinen zu speichern. Leider hat er nicht alles von dem Echsischen verstanden und Lücken im Text mit eigenen Interpretationen ausgefüllt. Wenn man die Pergamente richtig versteht (wozu man Echsisch lesen können muss), kann man hier tatsächlich die SF Kraftspeicher erlernen.

4 – Schlafrum

In diesem bescheiden eingerichteten Raum lebt der Waldmensch Catka, wenn er nicht gerade dem Magier zu Diensten sein muss. Unter dem einfachen Federbett befindet sich eine kleine Kiste mit Andenken von seinen ehemaligen Abenteuern (ein goldener Würfel aus Chorhop, ein Dankschreiben von Stover Storrebrandt u.ä.).

5 – Gästezimmer

Ein ebenfalls bescheiden eingerichtetes Zimmer, das bis auf zwei Betten (unter denen sich kleine Truhen befinden) leer ist. Die Vorhänge, die hier hängen, sind zerschissen und der Fensterladen rechts klappert bei zu starkem Wind. Die kleine Tür zum Nebenraum kann von der anderen Seite verriegelt werden.

6 – Gästezimmer

Dies ist das beste Gästezimmer, welches Hesindian bieten kann, es ist beinahe so groß wie sein Schlafzimmer. Das große Doppelbett ist sehr bequem, wurde aber in letzter Zeit nicht allzu häufig genutzt. Durch den Kamin in der Küche unterhalb ist der Raum immer gut gewärmt und böte genug Platz, um sich zu entspannen, befänden sich auch noch andere Einrichtungsgegenstände dort.

7 – Schlafzimmer des Hausherrn

Das bei weitem größte und am besten ausgestattete Zimmer – auch wenn bis jetzt noch ein Schrank und mindestens ein Sessel fehlt – bewohnt der Magier selbst. Das Bett im tulamidischen Stil ist mit zahlreichen bestickten Kissen geschmückt und lädt zum längeren Verweilen ein, der große schwere Teppich bedeckt einen großen Teil des Bodens. Nur die Reisetruhe aus dunklem Mohagoniholz, wo eigentlich ein Schrank zu erwarten wäre, trübt

den Anblick des Schlafzimmers ein wenig. Sie ist mit zahlreichen Roben gefüllt, unter denen sich ein Säckchen mit Gold (18 Dukaten) verbirgt.

Ereignisse und Szenen im Haus des Magiers

Auch dieser Abschnitt hängt stark vom Vorgehen der Helden ab. Wir stellen hier Szenen vor, die für ein heimliches Vorgehen der Gruppe gedacht sind. Wenn ihre Gruppe lieber mit dem Schwert in der Hand voran stürmt (sehr heldenhaft) wird sich das ganze natürlich ein wenig anders abspielen. Die angegebenen Szenen können von Ihnen erweitert oder auch gekürzt werden, ganz nach eigenem Belieben.

Der taube Diener

Wenn Ihre Helden im Flur im Erdgeschoss unterwegs sind, sollten Sie ihnen beschreiben wie sich ihnen Schritte nähern. Die schnellste Rückzugsmöglichkeit bietet der Kellerzugang, mit der quietschenden Tür. Wenn die Helden sich nun da hinein retten wollen, verlangen Sie eine GE-Probe+2 um die Tür leise zu öffnen. Sollte diese misslingen, quietscht die Tür laut während sich die Helden hindurch schieben. Der Diener Falk geht jedoch an ihr vorbei, als ob er nichts gehört hätte (was auch so ist, denn der Mann ist taub).

Solche Szenen mit Falk können Sie ruhig öfter einbauen, bis ihre Helden endlich begreifen, dass der Mann taub ist.

Die Magd und ihr Geliebter

In irgendeinem Raum, am besten im Speisesaal, sollten die Helden erneut auf Geräusche aufmerksam werden, diesmal ist es die Magd Rhianna die sich eiligst dem Raum nähert. Die Helden müssen sich nun schnell hinter den Vorhängen oder unter dem großen Tisch verbergen, um nicht entdeckt zu werden. Die Gruppe kann dann beobachten wie sich die Magd einem Fenster nähert, wo sich vielleicht gerade ein Held versteckt, und dieses vorsichtig öffnet, um einen jungen Bauernburschen hineinzulassen. Die beiden fallen daraufhin im Rausch übereinander her und die Helden müssen von ihren Verstecken aus beobachten wie der Bauernbursche und die Magd auf dem Speisetisch der Herrin Rahja huldigen...

Der gute Likör

Im Salon steht eine große Flasche guter Likör aus dem Kosch, der Mokel ganz wehmütig macht und ihn dazu verleitet sämtliche Vorsicht fallen zu lassen. Der Zwerg wirft ein Buch aus dem Regal, das er gerade durchsucht hat, geht eiligst zum Beistelltisch hinüber und öffnet die Flasche um, sich einen tiefen Zug zu gönnen. Leider verträgt Mokel nicht allzu viel Alkohol und ist, nachdem er die halbe Flasche geleert hat, mehr als geschwätzig.

Wenn Sie meinen Ihre Gruppe mit weiteren Szenen fordern zu müssen, dann nur zu. Wir jedoch steuern nun dem Finale des Abenteuers entgegen.

Das Geständnis

Irgendwann sollten die Helden auf den verwandelten Magier in Drachengestalt stoßen, dieser lebt zur Zeit im Labor, das er aber dieses Mal vergessen hat abzuschließen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt wohl das Labor betreten, in dem der Magier seinen Studien nachgeht. In dem großen Raum steht ein großer Tisch in der Mitte, auf dem sich allerlei alchemistische Apparaturen und ein halbes Dutzend aufgeschlagener Bücher befinden. Einige Pergamente mit seltsamen echsischen Zeichen liegen ebenfalls hier herum. Gerade fällt euer Blick auf ein Schreibpult in der Ecke und den großen versperrten Schrank auf der anderen Seite des Raumes, als ihr ein Fauchen hinter euch hört, ein Fauchen wie von einem Drachen der Feuer speit. Der kleine Flammenstrahl saust an euch vorbei und der große Meckerdrache taucht hinter einem Vorhang auf. Er knurrt und dann hört ihr ihn sprechen, mit einer gequälten Stimme: „Helft...mir...!“

Die Helden sollten erst einmal zu verduzt sein, um ihre Waffen gegen den Drachen zu erheben und sollten sie es doch tun wird das Ungetüm fliehen wollen. Immer wieder bittet er die Helden, unterbrochen von unmenschlichem Fauchen und Brüllen, ihm zu helfen. Der Magier Hesindian versucht gerade die Kontrolle über den Körper zu erlangen, den er sich mit dem Höhlendrachegeist teilen muss. Er deutet immer wieder zum schweren Alchimistenschrank und sagt: „Gebt mir den Willenstrunk ... bitte ... schnell!“

Den Helden muss es also nun gelingen den schwer gesicherten Alchimistenschrank zu öffnen, um an das Elixier zu gelangen. Der Schlüssel dazu befindet sich in der Nische unter der Treppe. Wenn die Helden versuchen den Schrank auf einem anderen Weg zu öffnen, ist dazu eine Schlösser Knacken-Probe +4 vonnöten oder ein FORAMEN +2 für 6 AsP. Ist dieses Hindernis erst einmal überwunden, wird man auch schnell fündig (vorausgesetzt man kann die Kusliker Zeichen auf den Phiolen entziffern). Jetzt bleibt nur noch das Problem dem tobenden Drachen den Trank einzuflößen. Dazu muss man ihn erst einmal ruhig stellen, was zwei kräftigen Helden, die sich geschickt anstellen, auch gelingen sollte, dann kann ihm ein weiterer Held den Trank einflößen. Weil der Drache sich wehrt, erfordert das eine FF-Probe -2. Bei Gelingen der Probe hält der Willenstrunk bis zum Brauen des Rückverwandlungselixiers an (s. „Ein Elixier zu brauen“). Er stärkt deshalb den Magier, weil es sich um den fetten Drachenkörper ursprünglich um seinen handelt, und nicht um den des Höhlendrachen. Sollte die FF-Probe jedoch scheitern, so gelangt nur ein Teil des Elixiers dorthin, wo es hin soll. Der Willenstrunk verliert seine Wirkung schon vor dem Brauen des Rückverwandlungselixiers, sodass die Helden wieder Schwierigkeiten mit dem Höhlendrachen in Hesindian bekommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr es geschafft der Riesenechse den grünlich leuchtenden Trank einzuflößen und atmet erleichtert auf, als sich der Drache beruhigt. Er flackert kurz mit den Augen und schnaubt noch ein kleines Flämmchen aus Erleichterung, dann sinkt er erschöpft zu Boden. Immer noch irritiert schaut ihr das Wesen, das nun friedlich auf dem Boden liegt, an, bis es den Kopf hebt und euch seine Zähne zeigt. „Seid mir herzlich willkommen, meine Gäste, mein Name ist Magier Hesindian von Lowangen, Adeptus Maior, auch wenn ich zur Zeit nicht danach aussehe. Hier liegt nämlich ein kleines Problem vor. Wollt Ihr mir vielleicht helfen es zu lösen?“

Die Helden wollen nun sicherlich erfahren was denn hier in aller Götter Namen vorgefallen ist und werden wohl auch eine Erklärung für die merkwürdigen Vorkommnisse haben wollen. Hesindian wird reumütig alle seine Fehler bei seinem Experiment eingestehen, soweit er von ihnen weiß.

Das Geständnis des Magiers

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Drache (oder der Magier?) schaut euch verlegen an. „Ihr dürft mich nicht vorschnell verurteilen. Ich weiß, dass ich einen Fehler begangen habe. Aber es war doch alles durchgeplant und es konnte gar nicht schief gehen, so dachte ich zumindest. Ich war einst ein Abenteurer, müsst Ihr wissen, und gemeinsam mit meinen Gefährten zog ich durch Aventurien um die letzten Geheimnisse unseres Kontinentes zu entdecken und dabei stieß ich auf die Hinterlassenschaft eines alten Echsenpriesters. Das war nach meiner Zeit als Schutzprätor in Chorhop.“ Seine Stimme gewinnt nun an Sicherheit. „Auf jeden Fall hatte dieser Echsenpriester eine erstaunliche Macht und diese Macht wollte ich natürlich der Gildenmagie zugänglich machen, damit sie das Leben der einfachen Menschen noch mehr erleichtern könnte. Von meinem alten Freund Balthasar Balthusius erhielt ich dieses Haus, um meinen Nachforschungen nachzugehen, und zu meinem Erstaunen kam ich gut vorran. Ich wusste inzwischen, dass es bei den Aufzeichnungen um eine Anleitung handelte wie man astrale Kraft in Edelsteinen speichern kann, also um sogenannte Kristallomantie. Da mir dies sehr nützlich erschien, begann ich sofort mit meinen Experimenten. Ich hatte alle Paraphernalia zur Hand und auch den alten Karfunkel, den meine Gefährten und ich damals errungen haben. Also sprach ich die Worte der Macht, um den Geist des Höhlendrachen niederzuwerfen und seine Kraft, anstatt meiner, in ein bereitliegendes Speichermedium zu transferieren. Doch der Geist erwies sich als stärker als ich annahm, und so nahm das Verhängnis seinen Lauf.“ Der Drache vor euch seufzt und kleine Funken sprühen dabei aus seinen Nüstern. „Mir gelang es also nicht den Drachengeist niederzuringen und so strömten sowohl meine als auch seine Kraft ungehindert ins Freie und jeder junge Adept weiß, dass ungeformte Kraft chaotische Auswirkungen nach sich ziehen kann. So nahm ich all meine Konzentration zusammen, um die Astralkraft in einen Cantus zu speisen. Dazu wählte ich den mir so vertrauten Adlerschwinge, Wolfsgestalt, doch zu meinen Bedauern endete er nicht so wie beabsichtigt. Anstatt mich in einen Bornländer zu verwandeln, landete ich in dieser Gestalt, weil der Höhlendrache meinen Zauber manipuliert hat, und Ihr könnt euch vorstellen, wie groß mein Entsetzen war, als ich feststellen musste, dass die Wirkungsdauer nicht enden wollte und sich zudem noch der Drachengeist in diesem Körper befand. Ich möchte Euch bitten, helft mir. Es gibt eine Möglichkeit mich zu retten.“

Jetzt wird Hesindian den Helden von seinem Plan erzählen, der es vorsieht ein Elixier zu brauen, dessen Rezeptur er von Magister Balthusius erhalten hat, einen Rüchverwandlungstrank. Allerdings weiß er nicht, wie sich danach das Problem mit dem Höhlendrachen in seinem Körper lösen lassen wird. Er würde ja Catka bitten ihm zur Hand zu gehen allerdings fürchtet sich der Waldmensch vor dem alchemistischen Labor, weil dort seinem Glauben nach böse Geister hausen. So bittet er nun die Helden ihm zu helfen, schon alleine weil er in naher Zukunft wichtigen Besuch erwartet. Wenn die Helden ihm erzählen, dass Finnabir warscheinlich am morgigen Tag ankommen wird, wird er um so mehr zur Eile drängen. Stimmen Ihre Helden seinem Plan zu, wird Hesindian ihnen erzählen wie man den Trank, den er benötigt, braut.

Ein Elixier zu brauen

So, Ihre Helden wollen sich also nun tatsächlich als Alchimisten versuchen, tja, dann wollen wir Ihnen mal keine Steine (zumindest keine allzu großen) in den Weg legen. Das Elixier, das Hesindian zusammen mit den Helden brauen möchte, zählt allerdings nicht zu den einfachsten, die existieren, und es wärre schon praktisch einen erfahrenen Braumeister in der Gruppe zu haben. Wenn das nicht der Fall ist, sollte man eine gehörige Portion Glück haben.

Schritt Eins: Rezept studieren

Der erste Schritt beim Brauen eines ordentlichen Elixiers ist es das Rezept nochmals ordentlich zu studieren, bevor man damit anfängt. Händigen Sie den Spielern nun das Rezept aus dem Anhang aus und lassen Sie es die Helden gründlich studieren. Die Rezeptur wird nämlich später vom Höhlendrachen verbrannt und die Helden müssen es aus dem Gedächtnis brauen.

Schritte Zwei: Zutaten prüfen

Wenn man das Rezept nun studiert hat, muss man ermitteln, welche Zutaten benötigt sind, um mit dem Elixier die gewünschte Wirkung zu erzielen. Gehen Sie die Rezeptliste Punkt für Punkt durch und schätzen Sie selber ab, welche Zutaten gerade zur Hand sind und welche noch besorgt werden müssen. Gerade wenn Sie einen Jäger oder einen anderen Naturkundigen in der Gruppe haben, sollten Sie die Gruppe nach einigen pflanzlichen Zutaten suchen lassen. Doch die Zeit drängt. Sollten die Helden nun auch alle Zutaten beisammen haben, kommt es zu Schritt Drei.

Schritt Drei: Gerätschaften prüfen

Nun müssen die Helden die alchemistischen Gerätschaften genau überprüfen. Sind die Kolben frei von Restspuren anderer Elixiere, funktioniert der Brenner einwandfrei etc. ? Dieser Schritt sollte von Ihnen kurz abgefertigt werden, alles ist in tadellosem Zustand.

Schritt Vier: Brauen

Jetzt kommen wir zum spannenden Teil des Prozesses. Sie wissen schon, der Teil, in dem Kolben explodieren, Elixiere überkochen und sich ungeschickte Menschen in die Finger schneiden. Das Brauen geschieht natürlich nach Rezept. Dummerweise wird dieses nach den ersten beiden Schritten verbrannt (s. auch „Hindernisse beim Brauen“) und nun ist von den Helden ein wenig Improvisation gefragt. Wenn den Spielern wirklich an nichts mehr erinnern können, sollten Sie ihnen mit gelegentlichen KL-Proben einige dezente Hinweise zukommen lassen.

Hindernisse beim Brauen

Während des Brauvorgangs, der eine ganze Nacht in Anspruch nimmt, kommt es immer wieder zu Störungen seitens des Höhlendrachen, der eine Zurückverwandlung Hesindians verhindern will. Denn der Willenstrunk verliert nach und nach seine Wirkung. Hier sind einige Beispiele genannt, wie der Drache sie behindern kann. Bedenken Sie, dass die Helden den Drachen nur aus dem Labor werfen können, wenn sie wenigstens die Grundzüge der Alchimie beherrschen. Wer will ihnen sonst erklären was die ganzen Fachbegriffe bedeuten.

Beispiele:

Einige Zutaten müssen geschnitten werden. Dazu werden sehr scharfe, kleine Messer benötigt. Hier greift der Höhlendrache mit einem kleinen Motoricus ein, der das Messer abrutschen lässt, sodass sich der Held, der gerade mit dem Zuschneiden beschäftigt ist, in die Finger schneidet (W6SP).

Mit einem Motoricus können auch Glaskolben zu Boden geworfen werden, sehr ärgerlich wenn seltene Zutaten darin waren.

Irgendwann wird der Höhlendrache versuchen, das Rezeptblatt in Brand zu stecken, dazu benutzt er seinen Flammenatem.

An sonstigen Gemeinheiten lassen wir Ihnen völlig freie Hand, bedenken Sie, dass der Höhlendrake sowohl auf seine als auch auf die Zauber des Magier zurückgreifen kann, sodass sein Repertoire vorrangig aus Verwandlungen, Hellsicht und Beherrschung besteht.

Abschnitt Vier - Finale

Unerwarteter Besuch

Es kommt wie es kommen muss. Früh am nächsten Morgen stehen Finnabir und Mumpitz vor der Tür. Das Elixier braucht allerdings noch ungefähr zwei Stunden bis es angewendet werden kann. Die Helden müssen die beiden nun solange hinhalten, bis der arme Hesindian wieder ganz der Alte ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

(Name des Helden) gibt gerade die letzte Zutat zu eurem Trank, der jetzt noch zwei Stunden bei stetiger Kontrolle vor sich hinköcheln muss, als es oben an der Tür läutet. Ihr beobachtet den Trank, der nun langsam von seiner grauen Farbe in ein zartes rot wechselt, als Catka die Treppe hinuntergeeilt kommt. Schweiß steht auf seiner Stirn. „Hesindian, da stehen Mumpitz und Finnabir vor der Tür!“ Hesindian schaut euch entsetzt an und sagt: „Haltet sie hin bis das Elixier fertig ist und schaut ab und zu nach!“

Das Finale des Abenteuers kann nun also beginnen, und wenn Ihre SpielerInnen jemals glaubten, dass sie schon in einer stressigen Situation waren, sollten sie ihre Meinung nach Abschluss des Abenteuers noch einmal überdenken müssen. Gemeinsam mit Catka eilt man wieder zur Tür und bittet die beiden herein. Sie sind erfreut endlich da zu sein und fragen, wo denn Hesindian sei (Mumpitz fragt nach der alten Zauberschleuder). Jetzt sollte den Helden eine gute Ausrede einfallen und etwas, womit sie die beiden ablenken können. Mit ein wenig seichter Unterhaltung ist eine viertel Stunde zu retten.

Mumpitz besteht unterdessen auf eine Führung durch das Haus, während Finnabir sich interessiert im Salon umschaute. Sollten die Helden sich nicht irgendetwas einfallen lassen, um den Schelm von seiner Idee mit der Hausbesichtigung abzubringen, wird er auf eigene Faust das Haus ergründen. Egal mit welchem Grund auch immer, lange können sie den Schelm nicht hinhalten der merkt, dass hier etwas faul ist, er springt auf, schlägt die Hände aufeinander und ruft „Hier ist es ja ZAPPENDUSTER!“, worauf sich Dunkelheit im Raum ausbreitet und er durch den Vorhang verschwindet.

Die Helden müssen nun die Verfolgung aufnehmen, um den Schelm daran zu hindern das Geheimnis des Magiers aufzudecken. Doch dieser ist ihnen einen Schritt voraus und schon die halbe Treppe zum Keller hinunter, als die Helden ihn erreichen. Finnabir bleibt inzwischen völlig unberührt von Mumpitz' Streichen und bleibt im Salon sitzen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich seht ihr Mumpitz' grellgrünen Haarschopf vor euch aufleuchten. Der Schelm ist zu eurem großen Schrecken schon die halbe Treppe zum Keller hinunter und nimmt nun auch die zweite Hälfte mit einem Sprung. Ihr erreicht ihn nicht mehr rechtzeitig, um ihm den Zutritt zum Alchimistenlabor zu verwehren und erschrocken springt er zurück, als er den Drachen sieht. „Uiuiui, Hesindians neues Haustier wird Finnabir aber garnicht gefallen!“, ruft er euch zu und ihr hört den Magier antworten: „Mumpitz, das darfst du ihr nicht verraten...“

Die Helden müssen nun vermittelnd eingreifen, denn man sieht dem Schelm schon förmlich an, dass er sich auf gar keinen Fall an Hesindians Bitte halten möchte. Der Schelm stimmt dem aber zu und nimmt sich vor, Finnabir bei passender Gelegenheit darauf aufmerksam zu machen was Hesindian wohl in seinem Keller hat. Er folgt den Helden aber zurück in den Empfangsraum, wo das Verhängnis bereits seinen Verlauf genommen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Weischt du wasch, dasch Ding hier mit dem Magier ischt nisch gut für unsch beide, weischt du isch bin ja nisch eingeschränkt oder scho aber das Ekschperiment ging ja wohl schief!“ Es ist Mokel der da spricht und nun hört ihr auch Finnabir „Was für ein Experiment? Ist Hesindian etwas zugestoßen?“ Ihr betretet den Raum und seht Mokel mal wieder beim Beistelltisch mit dem Likör stehen und heftig abwinken. „Ach wasch, dem gehtsch gut so, getsch dem. Schagen wir mal scho ihm paschen scheine Hoschen nun nicht mehr!“

Tja nun kann das Finale seinen Lauf nehmen. Die Helden müssen nun den Drachen vor Finnabir verbergen, die sich nicht mehr aufhalten lässt. Aus Sorge um Hesindian eilt sie davon und zur Erleichterung der Helden nimmt sie erst einmal den Weg nach oben. Das Finale des Abenteuers erfordert nun viel Improvisation von Ihrer Seite aus, liebe/r Spielleiter/in. Da wir nicht vorhersehen können, welche Maßnahmen die Helden ergreifen, können wir Ihnen nur einige Szenenvorschläge anbieten. Auf jeden Fall sollten Sie die werte Finnabir darauf aufmerksam werden lassen, dass Hesindian anwesend ist, und zwar durch einen Ruf desselben aus dem Keller: „Das Elixier, das Elixier kocht über!“

Was nun passiert (oder passieren sollte)

Das Problem mit dem Drachen

Die Helden sollten nun den Mgier vor Finnabir verstecken, was eigentlich ganz einfach wäre, da dieser es ja auch will, doch das Problem dabei ist die Anwesenheit des Höhlendrachen, der sich nicht verstecken lassen will, erst recht nicht, wenn er damit Hesindian schwächen kann. Zusätzlich ist Hesindian in seiner neuen Gestalt auch nicht gerade klein und selbst wenn er die Kontrolle über sich hat, besitzt er eine ausgeprägte Raumangst, die allein schon dafür sorgt, dass er nicht einfach in eine enge Kammer gesperrt werden kann.

Szenen mit Hesindian:

Szenen, in denen Hesindian vorkommt, sollten von Ihnen hektisch und schnell beschrieben werden, denn auch wenn das Haus relativ groß ist, kann Finnabir überall urplötzlich auftauchen und die Helden entdecken. Lassen Sie die Helden, die sich um den Drachen kümmern, von einem Raum zum nächsten hetzen und den Drachen immer wieder dabei ausflippen. Entweder heult Hesindian vor Verzweiflung oder der Höhlendrache droht ihnen die schlimmsten Dinge an.

Beispiele:

Die Helden befinden sich auf dem Flur im Obergeschoss und die einzige, naheliegende Fluchtmöglichkeit ist der Abort (der kleine Raum neben der Treppe, dahinter befindet sich eine kleine Abstellkammer), wo sich Hesindian weigert hineinzugehen, oder die Stiege hinauf zum Dachboden (nicht eingezeichnet), wo man allerdings in der Falle sitzen würde.

Szenen mit Finnabir:

Szenen mit Finnabir sollten von Dramatik dominiert sein. Die junge Frau macht sich Sorgen um Hesindian und fleht die Helden in ihrer Begleitung an ihr zu verraten, was denn aus dem

armen Hesinian geworden sei. Es sei ja garnicht so schlimm, wenn er ein wenig zugenommen hätte.

Finnabir ist sehr aufmerksam und achtet auf jedes Geräusch, so zögert sie auch nicht lange, als sie ein Geräusch aus der Küche hört, ein männliches stöhnen. Hier treffen die Helden erneut auf Rhianna und und ihren Geliebten.

Die Helden, die Finnabir begleiten, sollten natürlich immer wieder versuchen sie auf falsche Fährten zu locken. Das ist aber garnicht so leicht.

Szenen mit Mokel:

Mokel bemüht sich unterdessen Finnabir geistigen Beistand zu leisten und sucht in der Küche nach weiteren Alkoholvorräten.

Szenen mit Mumpitz:

Mumpitz hat seinen Spaß und versucht alles, um Finnabir zu Hesindian zu führen. Je chaotischer es zugeht, desto lustiger findet er das alles. Er benutzt Schelmenzaubereien, um die Helden und Hesindian aufzuhalten, und Geräuschhexerei, um sie in die falsche Richtung zu locken. Mumpitz meint es dabei nicht böse, er weiß nur nicht was für Konsequenzen es haben wird, wenn Finnabir auf den verwandelten Hesindian trifft, und so findet er die Lage ziemlich unterhaltsam. Seine Zauber dienen nur dazu die vertrackte Situation „ein wenig aufzulockern“.

Mumpitz hört erst dann auf die Helden zu behindern, wenn sie mindestens dreien seiner Pläne ausgewichen sind. Dann haben sie seiner Meinung nach gewonnen.

Mumpitz kleines Schelmentheater

Mumpitz ist im Finale des Abenteuers so etwas wie der Gegenspieler der Helden, der immer wieder versucht Finnabir und Hesindian zusammenzuführen. Dazu stehen ihm allerlei Schelmenzauber zur Verfügung, um den Helden das Leben schwer zu machen. Geben Sie es zu, Sie wollten doch schon immer alle möglichen Schelmenzauber auf die Helden loslassen. Ihre Gelegenheit ist nun gekommen. Wir wollen nun einige Vorschläge machen, wie sie Mumpitz richtig zaubern lassen können.

Schelmenkleister

Mit seiner Geräuschhexerei lockt der Schelm einen Helden (oder mehrere) mitsamt Hesindian in einen Raum, den er vorher mit diesem Zauber präpariert hat. Die Helden sollten zittern, während sie die näherkommende Finnabir schimpfen hören und sie sich Schritt um Schritt voran kämpfen. Nur Helden denen eine Körperbeherrschungprope gelingt können rechtzeitig durch die Tür verschwinden.

Schelmenmaske

Mit diesem Zauber kann der Schelm das Aussehen von anderen Personen annehmen, so kann er zum Beispiel die Gestalt Hesindians annehmen, um Finnabir in die Richtung zu weisen wo sich der verwandelte Magier befindet.

Klickeradomms

Dieser Zauberspruch sorgt vor allem im Alchimistenlabor für eine Menge Radau...

Das Elixier

Einer der Helden sollte auch immer wieder nach dem Elixier schauen, denn nur wenn es gelingt, lohnt sich das Ganze überhaupt. Lassen Sie den Helden, der sich um das Elixier kümmert, immer wieder Proben auf Kochen oder Alchimie würfeln, damit er verhindern kann, dass der Trank überkocht. Wenn er absolut keine Ahnung von Alchimie hat, sollten Sie

hin und wieder etwas zu Bruch gehen lassen, was Finnabir auf den Plan ruft und peinliche Befragungen zur Folge hat.

Ein versöhnliches Ende

Irgendwann ist der Zeitpunkt gekommen, an dem das Elixier fertig gebraut ist und die Helden mit den Nerven und den Kräften fast am Ende sind. Helden, die auf den Drachen aufgepasst haben, sind von kleinen Bissen und angekockelten Kleidungsstücken geziert. Helden, die Finnabir hingehalten haben, sind von Gewissensbissen geplagt und alle von Mumpitz tierisch genervt. Genau wenn sie an diesem Zeitpunkt angekommen sind sollte das Elixier fertig gebraut sein, sodass die Helden die Möglichkeit haben Hesindian zurückzuverwandeln.

Die Helden müssen Finnabir ein letztes Mal aus dem Weg gehen, um den Drachen den erlösenden Trank zu verabreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich, das Elixier hat die rote Farbe angenommen und die junge Albernierin ist gerade nicht in der Nähe, sodass ihr nun dem armen Hesindian das Rückverwandlungselixier verabreichen könnt. Der Drache öffnet das Maul und ihr könnt gespannte Erwartung in seinen Augen sehen, als das Elixier langsam tröpfelnd seinen Rachen hinunterläuft. Der Körper des Drachen verändert sich langsam, er wird länger und schmaler, die Schuppen verschwinden und machen zarter Behaarung Platz, während an der Kopfseite ein beeindruckender Bart sprießt. Nur wenige Augenblicke dauert es und dann liegt vor euch Hesindian von Lowangen in all seiner nackten Pracht. Der Mann hustet und nach einer ganzen Weile hustet er einen kleinen funkelnden Stein auf den Boden, den er voller Abscheu betrachtet. Er murmelt etwas von verdammten Drachen und schaut euch dankbar an.

Gerade wenn die Verwandlung beendet ist und Hesindian sich wieder auf die Beine erhoben hat, kommt Finnabir in den Raum und fällt Hesindian um den Hals. Mumpitz kommt kurz hinter ihr in den Keller und selbst er sieht zufrieden aus. Er klopft den Helden anerkennend auf die Schulter und lobt sie für ihren Einsatz. Da es ja jetzt solch tapfere Abenteurer gäbe, brauche er nicht mehr selbst auszuziehen, um Heldentaten zu vollbringen. Kurzerhand entschließt er sich dazu, ebenfalls bei Hesindian einzuziehen, was diesen an den Rand der Verzweiflung treibt.

Lassen Sie das Abenteuer gemütlich und friedlich ausklingen, das Artefakt analysiert Hesindian natürlich auch noch und kann noch erklären, dass es ein einfacher Kraftgürtel wäre, den er ihnen überlassen möchte, da er keine Verwendung dafür findet.

Auf zu neuen Heldentaten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ich reist wieder in Richtung Gratensfels um euch bei Magister Balthusius eure wohlverdiente Belohnung abzuholen. Die Reise ist im Vergleich zu eurem Aufenthalt im Haus des Magiers, in dem inzwischen Mumpitz Unruhe stiftet, die reine Erholung und der Karfunkel, den euch der Magier anvertraut hat, ruht schwer in euren Taschen. Ab und zu zischelt er unheimlich. Da landet plötzlich ein Meckerdrache vor euch und ihr seid euch sicher, dass es sich bei ihm um Fünkchen handelt der euch lange betrachtet.

„Ihr habt eure Sache gut gemacht und ich bin sehr zufrieden mit Euch!“ Der Drache räuspert sich, zumindest sieht es so aus.

„Allerdings müssen wir den Karfunkel fordern, damit wir ihn sicher verwahren können, denn der böse Höhlendrache darf nie zurückkehren. Zum Dank für eure Bemühungen erhaltet ihr von uns dieses hier!“ Er greift zu einer Umhängetasche und holt dort für jeden von euch einen

Apfel aus purem Gold heraus. „Dies als Zeichen unserer Anerkennung und nun bitten wir um den Karfunkel!“

Egal, wie ihre Helden nun reagieren, für den weiteren Verlauf des Abenteuers macht es keinen Unterschied, ob sie den Karfunkel den Meckerdrachen geben oder nicht. Die Meckerdrachen bestehen nicht einmal darauf den Karfunkel zu erhalten, wollten aber mal ausprobieren, ob das klappt. Die Helden reisen weiter nach Gratnefels und werden dort von Magister Balthusius bezahlt. Zusätzlich erhalten sie für ihre Mühen **250 Abenteuerpunkte**. Spezielle Erfahrungen können Sie verteilen, wie Sie es für angemessen halten.

ANHANG

Dramatis Personae

Finnabir, Reisende Händlerstochter

Erscheinung:

Finnabir ist eine schöne Frau Mitte Zwanzig, die ihr langes, rotes Haar in wilden Locken trägt und deren blaue Augen leicht schräggestellt sind. Sie trägt meist stabile Reisekleidung, die dennoch ihren zarten elfenhaften Körper betont.

Charakter/Verhalten:

Finnabir ist von offenem fröhlichen Gemüt und selten einmal schlecht gelaunt, was einer der Gründe ist, warum sie am besten mit Mumpitz klarkommt. Sie denkt stets positiv und hat für jeden ein paar aufmunternde Worte parat.

Geschicht/Hintergrund:

Finnabir wurde als Tochter eines reichen havenischen Kaufmannes geboren, hat sich jedoch nie sonderlich für die Geschäfte der Familie interessiert, sondern verbrachte viel Zeit in den Gassen der Stadt. Dort wurde auch ihre abenteuerliche Ader geweckt, die sie dazu veranlasste Havena zu verlassen und Aventurien kennen zu lernen. Eine Sache prägte sie aber recht früh in der Jugend. Bei einem ihrer Ausflüge in die Unterstadt wurde sie von einem Meckerdrachen gebissen und wäre daraufhin beinahe ertrunken, seitdem hat sie eine große Furcht vor allen Drachen.

Mumpitz von Nicht zu Nutzen, Schelm

Erscheinung:

Ein dünnes Menschlein mit überlangen Gliedmaßen dessen auffälligsten Merkmale die grünen Haare und die überspitze Nase sind. Die blauen Augen blicken voll Schalk in die Welt und noch nie hat ihn jemand weinen sehen. seine kleidung ist ausgebeult und hat viele Taschen, in denen er die absonderlichsten Dinge mit sich herumschleppt. Auf seinem Kopf sitzt ein Dreispitz.

Charakter/Verhalten:

Mumpitz will immer im Mittelpunkt stehen und meistens gelingt es dem vorlauten Schelm auch. Er ist laut und vorwitzig, selten jedoch leise und bedächtig, all seine Sätze unterstreicht er gerne mit großen Gesten.

Hintergrund/Geschichte:

Irgendwann war es für Mumpitz an der Zeit seinen Lehrmeister Kratzelpusteliridum zu verlassen und in die Welt zurückzukehren, in der er geboren wurde. Dort fühlte er sich lange Zeit verloren und fand nie irgendwo Anschluss, bis er auf Finnabir und Hesindian traf, die ihn als Menschen akzeptierten. Seitdem reist er mit den beiden durch die Welt, immer wieder bereit zu beweisen, warum er der König der Schelme ist!

Hesindian von Lowangen, Adeptus Maior

Erscheinung:

Ein großer und schlanker Mann, dessen Gesichtszüge sehr weich sind und der auf die meisten Frauen seltsam anziehend wirkt. Das braune Haar trägt er schulterlang und der Bart reicht ihm über die Brust. Selten einmal sieht man ihn ohne Robe und Magierstab .

Charakter/Verhalten:

Hesindian ist immer sehr ernst und bemüht in langsamen und präzisen Tonfall zu sprechen. Auch Faulheit ist ihm völlig fremd. Dieses Verhalten ändert sich jedoch, sobald er sich außerhalb der Studierstube oder im Kreis seiner Freunde aufhält, dann wird er zu einem fast

ganz anderen Menschen. Er lässt sich regelrecht gehen und stottert ein wenig, wenn er seine Angebetete sieht.

Hintergrund/Geschichte:

Nach seinem mäßigen Abgang an der Lowangener Magierakademie war es für Hesindian schwierig, irgendwo eine Anstellung als Hofmagier oder ähnliches zu finden. Da aber das Geld knapp wurde und er nicht als Bettelmagier enden wollte, schloss er sich Finnabir an, die sich damals in Lowangen aufhielt, weil sie nach einem Schatz suchte. Gemeinsam brach man auf, fand aber keinen Schatz, in Mumpitz jedoch einen Gefährten. Weitere Abenteuer folgten und er und Finnabir kamen sich näher, doch seine Gefühle stellte er erst einmal hinter seinen Forschungen zurück, doch nach kurzer Zeit überkam ihn die Sehnsucht und er lud sie zu sich ein. In seiner Hast traf er nicht genügend Vorkehrungen und worin das endete, dürfen die Spieler im vorliegenden Abenteuer erfahren.

Mokel Sohn des Odmarr, angehender Drachentöter (eigentlich Goldschmied)

Erscheinung:

Ein kleiner und fast schon drahtig zu nenenender Brillantzwerg, der seinen Bart recht kurz trägt und dessen braune Haare zu einem Zopf zurückgebunden sind. Für einen Zwerg ist er nicht gerade muskulös.

Charakter/Verhalten:

Mokel möchte besonders mutig sein, was ihn aber meist misslingt. Zudem hat er eine starke Neigung zum Alkohol, ohne ihn deshalb besonders gut vertragen zu können. Mokel verheimlicht gerne, dass er gar kein Drachentöter ist sondern gelernter Goldschmied, aber auch darin ist er nicht sonderlich gut und antwortet meist ausweichend.

Geschichte/Hintergrund:

Mokel war einst ein Goldschmied in den fernen Beilunker Bergen und war garnicht einmal so schlecht in dem was er tat, aber er war halt nicht sonderlich zwergisch, zumindest in den Augen seiner Kameraden, und darunter litt er sehr. So wollte er ihnen beweisen, dass er ein richtiger Zwerg sei und schmiedete mit all seinem Können einen Ring von unglaublicher Schönheit, um ihn seiner Angebeteten Andra zu schenken. Diese jedoch gab aber einem Kämpfer aus Xorlosch den Vorzug, was Mokel sehr enttäuschte. So packte er seine Sachen, um sich zu beweisen, dass er ein richtiger Zwerg und Andras Herz vielleicht doch noch zu gewinnen ist.

Als er von dem Monster von Rieden hörte, sah er seine Chance gekommen. Er ist hier, weil er in Gratensfels eine Schlägerei angefangen hat und nun vor der Stadtwache auf der Flucht ist.

Catka, Hesindians treuer Diener und Freund

Erscheinung:

Ein Waldmensch von geringer Größe mit einer Glatze und zu groß wirkender Dieneruniform.

Charakter/Verhalten:

Still und zurückhaltend.

Geschichte/Hintergrund:

Catka schloss sich Hesindian an, nachdem ihn dieser aus der Sklaverei gerettet hatte, und ist ihm absolut treu ergeben und inzwischen sogar ein guter Freund des Magiers.

Das Rückverwandlungselixier

Rezeptur zum Elixier, dienlich der Rückverwandlung

Ingrediencia:

drey Schwungfedern eines Falke

das Weisze einen Storcheneis

7 Blätter vom Belmart

1 Flux Alkohol

3 Troopfen vom Blute des Verwandelten

1 Unze Zinnober

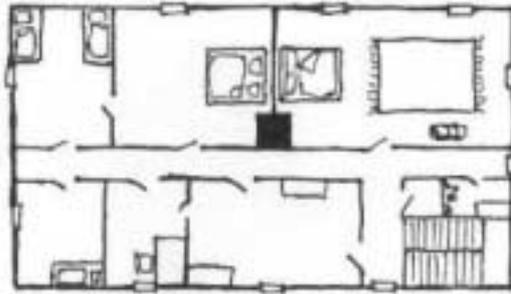
Eine nicht ganz einfach herzustellende Muxtura, die jedoch für den geübten Alchimisten eine leichte Übung darstellen wird.

Zuvorderst nimmst Du die Schwungfedern des Falken und entfernst die Kiele vorsichtig. Werfe sie nicht weg, denn sie werden noch benötigt! Die Federreste vermische nun mit dem Weißen vom Storchenei und gebe das Zinnober hinzu, umes verklumpen zu lassen. Setze das Ganze auf den Brenner und zwar solange, bis sich feine rote Linien bilden.

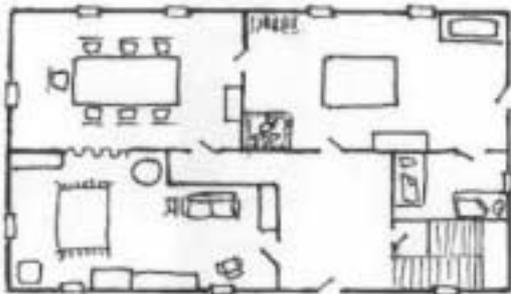
Währenddessen zerhacke die Belmartblätter und vermische sie mit dem Alkohol. Auch dies Muxtur köchelst Du, bis Du eine zähflüssige Masse erhältst. Lasse beides abkühlen und gebe alles in ein bauchiges Gefäß, zu dem Du die aufgehobenen Falkenkiele hinzugeibest. Das Ganze soll nun erneut erhitzt werden und immer, wenn einer der Kiele verglüht, gebe ein wenig von dem Blute des Verwandelten hinzu. Nun mußt Du warten, bis das Elixier einen satten Rotton angenommen hat, und das Gebräu abkühlen lassen.

Asindiens Gutshaus

1. Obergeschoss



Erstes Geschoss



Keller

