Und wenn sie nicht gestorben sind...

Ein Gruppenabenteuer für 3-5 fortgeschrittene Helden

von

André Knitsch & Marcel Wirtz

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma FANPRO Copyright (c)1997. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen wurden auf größtmögliche Übereinstimmung zu offiziell publizierten Texten erstellt. Die Rechte der meisten Bilder dieses Abenteuers liegen bei Fanpro.

Inhalt:

Zusammenfassung des Abenteuers für den Meister.....2

Kapitel 1:Der Weg ins Abenteuer.....3
6. Rondra 24 Hal.....3
Die Gauklertruppe.....4
Rhodenstein.....7
Die Wildnis.....12

Kapitel 2: Im Blautann.....15

Kapitel 3: Die Feenwelt.....22
Die Feenwelt.....22
Das Schloss der Feenkönigin.....26
Die Dunkelzone.....28
Rückkehr in die Feenwelt.....36

Kapitel 4: Die letzte Hürde.....38
Das goldene Elixier.....38
Das Happy End in der Feenwelt.....39
5. Rondra, 24 Hal.....40

Zusammenfassung des Abenteuers für den Meister:

Die Helden verschlägt es in diesem rätsel- und märchenhaften Abenteuer in das sommerliche Weiden. Sie erreichen einen Tag nach dem rondrianischen Schwurfest das idyllische Städtchen Rhodenstein. Dort häufen sich merkwürdige Ereignisse: Ein Dieb treibt nachts in dem Schlafsaal der Taverne sein Unwesen, viele Bürger scheinen die Helden zu kennen, obwohl diese niemals zuvor in der Stadt residierten, ein nerviger Honighändler versucht nahezu stündlich, den Helden seine Erzeugnisse aufzuschwatzen. Obendrein bittet eine alte, arme und bemitleidenswerte Frau die Helden darum, nach ihrem Sohn zu suchen, und das ohne Entlohnung! Die Suche nach Geldor, dem Sohn der Bäuerin führt die Helden in den nahe gelegenen Blautann. Dieser finstere, stets von Nebelschwaden durchzogene und von namenlosen Schrecken bewohnte Forst beherbergt die aus der Feenwelt ausgestoßene Nymphe Ohaia Tränenglanz. Durch mehrere „Erscheinungen“ von Ohaia werden die Helden in die Feenwelt gelockt, um bei der Feenkönigin Fürsprache für Ohaia zu halten und so die Verbannung von der Nymphe aufzuheben. Ohaia wurde, wie die Helden erfahren, aus der Feenwelt ausgestoßen, weil sie sich im Forst in Geldor verliebte und ihn mit in die Feenwelt nahm. Dort kostete er vom „Goldenen Elixier“. Dies erzürnte die Feenkönigin Fenyalá, die Geldor in eine Festung in der nahe gelegenen Dunkelzone knechtete und Ohaia mit grausigen äußerlichen Entstellungen in den Blautann verbannte, bis letztere mindestens zwei Fürsprecher aus der Menschenwelt findet. Um die Verbannung von Ohaia aufzuheben und Geldor in die Menschenwelt zurückbringen zu dürfen müssen sie Geldor aus dem Schloss in der Dunkelzone befreien. Dieses Unterfangen stellt sich als recht schwierig heraus, weil in dem Schoss Fallen aufgestellt sind. Zusätzlich wurden die negativen Gefühle der friedlichen und idyllischen Feenwelt in die Dunkelzone gebannt, besonders in das Schoss. Die Helden finden schließlich einen verhungerten Geldor und können ihn in die Feenwelt bringen. Dort erhalten sie den zweiten Teil des Auftrages und somit die Bedingung für Geldors Rückkehr nach Aventurien: Sie müssen das goldene Elixier aus der Anderswelt holen. Die Helden erhalten nur vage Andeutungen, was das Elixier sei. Das es sich bei der Anderswelt um Aventurien handelt können sie der Feensprachen entnehmen. Die Helden kehren danach nach Rhodenstein zurück und kaufen das goldene Elixier zu horrenden Preisen vom Honighändler. Honig ist in Aventurien eine Luxusware, in der Feenwelt jedoch sehr selten, da die Blütenfeen die Bestäubung der Blumen vornehmen, Bienen existieren in der Feenwelt gar nicht. Die Helden kehren nun noch ein letztes Mal in die Feenwelt zurück, um der Feenkönigin den Honig zu übergeben. Sie erhalten als Dank magische Amulette. Schließlich gelangen sie durch das Portal endgültig zurück nach Aventurien. Die Helden stellen fest, dass die Zeit in Aventurien anders als die in der Feenwelt vergeht: Sie kehren am Tag des Schwurfestes nach Rhodenstein zurück. So erklärt sich das letzte noch offene Rätsel, warum die Helden bereits in Rhodenstein bekannt waren.

Der Einstieg ins Abenteuer
Das vorliegende Abenteuer spielt im Jahr 24 Hal im Sommer. Die Helden befinden sich in der sommerlichen Grafschaft Bärwalde im Herzogtum Weiden. Wenn sie zu Fuß unterwegs sind, so lassen sie die Helden ab und an eine **Ko-Probe** würfeln, da die Temperaturen zum marschieren recht anstrengend sind: Tagsüber herrschen um +20 Grad Celsius, Nachts um +5 Grad. Das Abenteuer beginnt für die Helden östlich vor Rhodenstein:

Kapitel I: Der Weg ins Abenteuer

6. Rondra 24 Hal

Zum Vorlesen od. Nacherzählen: Abends

Ihr erfreut euch der langsam einsetzenden, intensivroten Abenddämmerung, denn Tagsüber lief der Schweiß nahezu in Bächen an euch herab. Auch der kühle Wind, der euch über die Haut weht ist euch sehr willkommen. Auf eurem Weg hierher saht ihr viel üppig-grünes Gras- und Weideland. In diesem Landstrich ist es üblich, Kühe und Schafe frei weiden zu lassen, eine Geschichte, die ihr durch euren spärlichen Kontakt mit hiesigen Hirten nur bestätigen könnt. Das sommerliche Weiden wirkt äußerst idyllisch: Das Land ist nur leicht hügelig und gut zu überblicken: Pflanzen blühen in allerlei Farben, wilde Hecken wuchern entlang eures Weges und ihr erspäht einige dunkle und gut bewachsene Wälder in der Umgebung. Ihr bemerkt unter den dunklen Wipfeln eine dünne, aufsteigende Rauchschwade. Hier scheint jemand ein Lagerfeuer errichtet zu haben.
Anzeichen zivilisierten Lebens könnt ihr nur in weiterer Ferne ausmachen: Vor einem dichten Gehölz erblickt ihr entgegen der Abenddämmerung schattenartig die Schemen einer Burg.

Orientierungs-Probe: Ihr könntet die noch einige Meilen entfernte Stadt noch bis zur Sperrstunde erreichen.

Die Helden haben nun die Möglichkeit in der Wildnis zu übernachten, die Gauklertruppe am Feuer anzutreffen, oder direkt zur Burg durch zu marschieren, bei der sich die Stadt Rhodenstein befindet. Die Reihenfolge der Ereignisse richtet sich nach den Interessen der Helden, sie werden hier in der durchaus variablen Reihenfolge: Gaukler, Rhodenstein, Wildnis geschildert.

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Ihr schreitet einige Schritte über den leicht bemoosten Waldboden auf eine Lichtung zu. Bei genauerem Hinsehen könnt ihr Wagenspuren im Unterholz ausmachen. Um das Lagerfeuer in der Mitte der Lichtung sitzen einige bunt gekleidete Personen, die sich ausgelassen unterhalten. Sie sitzen vor der Kulisse einer Wagenstadt, die im Halbkreis hinter ihnen aufgestellt ist. „Fahrende Schausteller“ geht es euch durch die Köpfe, eine wahrhaft willkommene Abwechslung um sich von den Strapazen der Reise zu erholen. Wie ihr durch eure Unterhaltungen mit den einheimischen Hirten und Mägden erfahren konntet, ist das Volk in dieser Region Fremden gegenüber recht aufgeschlossen. Nachdem ihr bis auf ca. 20 Schritt an das Feuer herangetreten seid, scheinen Euch die Ersten zu bemerken. Teils erschrocken, teils neugierig werdet ihr gemustert. Ein hagerer Mann mit langen, blond grauen, zu einem Schweif zusammengebundenen Haaren richtet das Wort an eine ältere, mütterliche und ebenfalls bunt gekleidete Frau mit Blick in eure Richtung: „Bei den Zwölfen, ihr hattet Recht Mutter Walpurga. Da ist der Besuch, den ihr uns vorhergesehen habt!“ Noch während seiner Ansprache steht er auf und macht zwei Schritte auf euch zu. Mit einem Lächeln auf den Lippen macht er einen ausschweifenden Wink wobei er sich dreht und in einer Art Verneigung auf den freien Baumstamm in Reihen der Gaukler deutet: „Kommt heran, müde Reisende und seid unsere Gäste! Oh, verzeiht meine Unhöflichkeit: Mein Name lautet Pagol Fuchsenstein und wer seid ihr?“

Nachdem sich die Helden vorgestellt haben tun es die Gaukler ihnen gleich. Pagol scheint das Oberhaupt der Fahrenden zu sein.

Personen der Gauklertruppe:

Pagol Fuchsenstein
ist das Oberhaupt der Gaukler und ein hagerer Mann mit langen, blond grauen, zu einem Schweif zusammengebundenen Haaren.

MU: 12	**AT**: 6	**PA**: 5	
LE :33	**RS**: 2	**TP**:1w+2	
GE15	**AU**: 30	**MR** 1	**FF** 14

Taschendiebstahl:5 Körperbeherrschung: 12 Gaukeleien:9

Mutter Walpurga
eine ältere, mütterliche und ebenfalls bunt gekleidete Frau , die sich ein wenig mit den Lehren Satuarias auskennt.

MU: 8	**AT**: 5	**PA**: 5	
LE :31	**RS**: 1	**TP**:1w+2	
GE11	**AU**: 29	**MR** 3	**FF** 13

Sagen u Legenden: 11: Magiekunde: 9 Menschenkenntnis: 8

Gunelde Sattlerbinge
ein ca. 11 jähriges Mädchen, das sehr gut singen kann. Sie hat schwarze Haare und rote Sommersprossen auf der gebräunten Nase. Sie ist die Tochter von Elwene und Ailrik

MU:11	**AT**: -	**PA**: -	
LE :21	**RS**: 1	**TP**:-	
GE: 8	**AU**: 18	**MR** 0	**FF** 9

Akrobatik: 5: Singen: 7 Tanzen: 6

Elwene Sattlerbinge
eine 44 Jahre alte, 1,82 Schritt große, rundliche Frau mit braunen Haaren und einer dicken Warze im Gesicht.

MU: 9	**AT**: 6	**PA**: 6	
LE :36	**RS**: 1	**TP**:1w+2	
GE: 13	**AU**: 35	**MR** -2	**FF** 14

Taschendiebstahl:5 Körperbeherrschung: 7 Gaukeleien: 3

Ailrik Sattlerbinge
ein 40 Jahre alter, 1,96 Schritt großer, dürrer Mann mit braunen Haaren und Sichelbart.

MU: 13	**AT**: 5	**PA**: 6	
LE :33	**RS**: 1	**TP**:1w+2	
GE: 14	**AU**: 29	**MR** -1	**FF** 15

Hennya Fuchsenbau
eine 32 Jahre alte, 1,81 Schritt große, gutgebaute Frau mit dunkelblonden Haaren.

MU: 12	**AT**: 5	**PA**: 5	
LE :35	**RS**: 1	**TP**:1w+2	
GE: 16	**AU**: 31	**MR** 2	**FF** 11

Akrobatik: 9 Körperbeherrschung: 10 Gaukeleien:6

Larissa Trallo
eine 37 Jahre alte, 1,73 Schritt große, drahtige Frau mit schwarzen Haaren, sie ist das Weib im Traviabund mit Angrond.

MU: 10	**AT**: 6	**PA**: 6	
LE :32	**RS**: 1	**TP**:1w+2	
GE: 13	**AU**: 27	**MR** 0	**FF** 12

Taschendiebstahl:3 Körperbeherrschung: 9 Gaukeleien:4

Rahjalieb Flößler
eine 34 Jahre alte, 1,81 Schritt große, schlanke Frau mit dunkelblonden Haaren.

MU: 9	**AT**: 5	**PA**: 5	
LE :31	**RS**: 1	**TP**:1w+2	
GE: 13	**AU**: 26	**MR** 1	**FF** 14

Körperbeherrschung: 13 Gaukeleien: 5

Angrond Trallo
ein 81 Jahre alter, 1,70 Schritt großer, vollschlanker Mann mit grauen Haaren und Vollbart.

MU: 10	**AT**: 6	**PA**: 6	
LE :33	**RS**: 1	**TP**:1w+2	
GE: 12	**AU**: 30	**MR** -1	**FF** 11

Taschendiebstahl: 10 Körperbeherrschung: 8

Karima Durenald
eine 32 Jahre alte, 1,88 Schritt große, dicke Frau mit rostroten Haaren, sie scheint mehr die Köchin der Gauklertruppe zu sein.

MU: 11	**AT**: -	**PA**: -	
LE :32	**RS**: 1	**TP**-	
GE:9	**AU**:29	**MR** 0	**FF** 8

Kochen: 12

Tiro Buchsberg
ein 36 Jahre alter, 1,80 Schritt großer, schmaler Mann mit braunen Haaren

MU: 11	**AT**: 7	**PA**: 7	
LE :33	**RS**: 1	**TP**:1w+2	
GE:12	**AU**: 25	**MR** -3	**FF** 14

Taschendiebstahl: 3Akrobatik: 5 Gaukeleien: 4

Rahjade Helmisch
eine 54 Jahre alte, 1,96 Schritt große, gelenkige Frau mit grauen Haaren. Sie ist die Schlangentänzerin der Gruppe.

MU: 11	**AT**: 7	**PA**: 5	
LE :32	**RS**: 1	**TP**:1w+2	
GE: 18	**AU**: 31	**MR** 2	**FF** 9

Körperbeherrschung:14 Gaukeleien:3

Die Gaukler erzählen den Helden von ihrem Stück, welches sie in Rhodenstein aufgeführt haben. Es handelt sich hier um eine Aufführung, die sie extra für das Schwurfest, den Begin der zehntägigen Fastenzeit in Weiden einstudiert haben. (S. a: Hzt. Weiden S. 27). Mit musikalischer Untermalung präsentieren sie den Kampf eines Kriegers gegen den Drachen Pyrdakor. Einen halben Götterlauf waren sie mit der Fertigung von passenden Requisiten beschäftigt, die die Helden teilweise an den Wagen befestigt sehen. Die Gaukler lieben gesellige Dialoge am Lagerfeuer, laden die Helden zu sich ein und befragen sie zu ihrer Herkunft und Abenteuern. Das wandernde Volk selbst stammt aus Weiden und zieht innerhalb der Grenzen des Herzogtums umher. Nach einiger Zeit richtet Mutter Walpurga das Wort an die Helden. Sie erzählt den Helden eine Geschichte aus dem Blautann:

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

„Selbst mir ist der Hexenwald nicht geheuer. Es vereinigen sich dort etliche Kraftlinien, und einst sah ich wahrhaft gespenstische Erscheinungen auf einer Lichtung. Drei Töchter Satuarias, alle unbestimmbaren Alters, tanzten nackt auf einer Lichtung um ein großes, jedoch merkwürdig dunkel loderndes Lagerfeuer herum. Wilde Schatten zuckten unablässig in ihren Zügen und auf verschwitzt glänzender Haut. 6 gelbe Katzenaugen folgten dem Treiben unablässig aus dem Dickicht heraus. Sie verausgabten sich völlig und steigerten sich in wilde Ekstase herein. Danach vereinbarten sie ihre nächste Zusammenkunft: „Wann sollen sich unsere Geister wieder vereinigen im Donner, Blitz und Regen? Wenn alles vorüber ist, wenn

der Kampf gewonnen und verloren? Noch bevor die Praiosscheibe dem Madamal weicht. Gut wird Böse und Böse wird Gut, wenn die Stille der Nacht im Blautanne ruht. Nun lasset uns weichen von der wärmenden Glut.“ Nun geschah gar sonderliches: Die 3 Hexen entschwanden ohne ein weiteres Wort zu wechseln auf ihren Reisigbesen in den dunklen Abendhimmel.“

Nun haben die Helden die Möglichkeit auch eine Geschichte zum Besten zu geben, hier sollten sie als Meister aber nicht zu sehr auf eine Aktion ihrer Protagonisten bestehen. Wenn keiner der Helden etwas vorzutragen hat, können sie auch die Gaukler mit der Abendgestaltung fortfahren lassen.

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Pagol beginnt nach einer andächtigen Pause eine Melodie zu summen. Nach und nach stimmen immer mehr Leute in diese Melodie ein. Andere wiederum holen merkwürdige Holzinstrumente hervor, um das Stück zu begleiten. Die Holztrommeln geben einen monoton dumpfen Unterton, der die Luft vibrieren lässt. Es läuft euch ein wohliger Schauer über den Rücken. Die Melodie wird von anderen Musikanten auf Flöten und Leiern gespielt. Plötzlich erhebt ein ca. 11 jähriges Mädchen seine warme und kristallklare Stimme über die angenehme Melodei.

Hier bleibt es ihnen als Meister überlassen, sich ein Lied aus der Regionalbeschreibung Hzt. Weiden (S.21 & 31) auszuwählen. Die Gaukler singen sehr viel, auf jeden Fall aber das Lied vom sagenumwobenem Dunkelforst:

Ref:

Mein Kindlein, gehe nie in den Forst hinein,
schwierig zu wandern soll es dort sein,
finstere Pfade, voll Stock und voll Stein,
finstere Pfade, voll Blut und Gebein.

1. Strophe:

Ein Recke einst ging in den dunklen Wald,
in seinem Dorfe man einen Narren ihn schalt,
sein Leben galt als beendet sehr bald,
3 Tage später man ihn fand, schlaff und kalt.

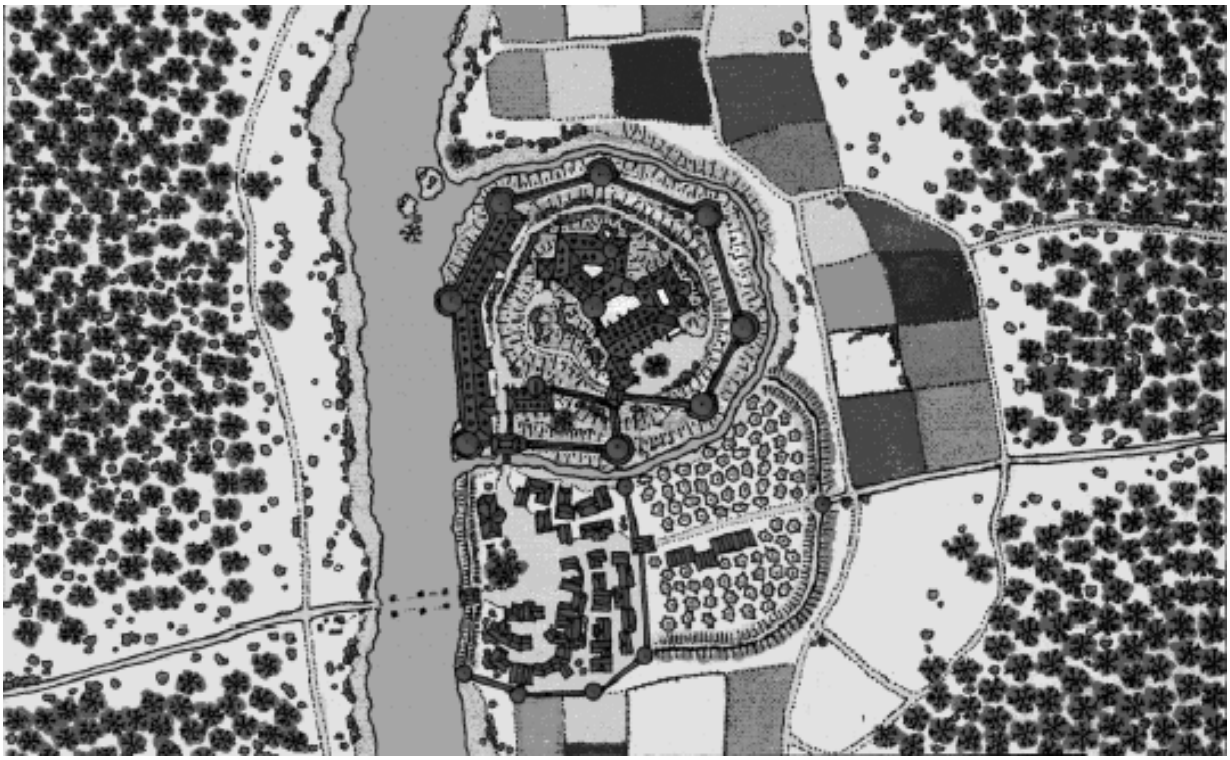
2. Strophe:

Mädchen und Buben vom Weidener Land,
folgten ihm alsbald, geleitet von dunkler Hand,
suchten wie Zwerge nach Gold und fanden nur Tand
niemals auch wieder man einen nur fand.

3. Strophe:

Gar gräuliche Wesen dort schleichen umher,
Borons Segen zu finden fällt dortens sehr schwer,
Also, mein Kindlein, höre diese Mär,
sonst bleibt deine Stube auf ewig hin leer.

Dieses Lied sollte das Interesse der Helden für den Blautann wecken, der nur einen halben Tagesmarsch südlich von Rhodenstein auf der Westseite des Flusses liegt. Sollte dies noch nicht reichen, so vermuten einige Gaukler, dass dort wohl Schätze zu holen sind. Die Helden verbringen eine durchzechte Nacht am Lagerfeuer mit vielen unheimlichen Geschichten. Deshalb, und wegen der Redewut des fahrenden Volkes werden die Helden kein Auge zutun können. Gegen Mitte des nächsten Tages werden die Gaukler weiterziehen. Falls sie als Meister die Gruppe als zu schwach erachten bietet sich einer der Gaukler als Weggefährte an.



Vor der Stadt

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Die Zeit drängt, und eilenden Schrittes macht ihr euch auf den Weg entgegen der Abenddämmerung in die Stadt. Die Stadt ist von Äckern umgeben. Hinter den gut instand gehaltenen Burgmauern der Stadt fließt ein Fluss entlang. Von euch aus rechts von der Stadt, also im Norden befindet sich unmittelbar neben der Stadt eine Burg: Sie ist gut in Stand gehalten, hat jedoch aufgrund ihrer bescheidenen Größe und Bauweise nicht das Potential, als „pompös“ bezeichnet zu werden. Sie ist von einer massiven, sicherlich 4 Schritt hohen Mauer umgeben, die in regelmäßigen Abständen von Wehrtürmen unterbrochen wird und massiver als die Stadtmauer ist. Aus dem Innenhof der Burg erheben sich eine Handvoll Wohngebäude. Umgeben ist die Stadt von einem ca. 3 Schritt breitem Wassergraben. Es führt kein erkennbarer Weg zu der Burg hin und die Zugbrücke ist eingeholt. Auf ihren Zinnen wehen große Banner, die auf goldenen Grund einen schwarzen Luchs, gehalten von einem Fuchs und einem Einhorn zeigen. Über diesem Bildnis thront eine Krone. Euer Weg in die Stadt endet hinter den Feldern an einem Wachturm, an dem zwei mit Knütteln bewaffnete Stadtgardisten euch aufhalten.

Ein gelehrter oder einheimischer könnte durch eine **Geographie-Probe** herausfinden, dass der Fluss der Finsterbach ist.

Kriegskunst-Probe: Gen Westen ist die Burg durch den Fluss gegen Angriffe gut abgeschirmt.

Heraldik-Probe (je nach Herkunft der Helden erschwert)**:** Die Banner zeigen das Wappen der Grafschaft Bärwalde im Herzogtum Weiden.

Die Stadtwache

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Einer der Stadtgardisten tritt an euch heran und fragt fordernd, doch freundlich: „ Bei Rondra, was ist Euer Begehr? Euer Weg führt euch wieder einmal spät nach Rhodenstein, das Schwurfest war doch toll, nichtwahr?“

Die Helden sollten nun versuchen, der Stadtwache plausibel von ihren Absichten (welchen auch immer) zu berichten. Trotz seiner Freundlichkeit will der Stadtgardist alles genau wissen und fragt, wo die Helden herkommen, was sie in der Stadt suchen etc. Wenn einer der Helden Furchterregende Waffen oder Narben trägt, wird der Stadtgardist noch misstrauischer. Lassen sie die Helden erst an dem Tor vorbei, wenn sie rollenspielerisch überzeugend gewirkt haben oder eine **Überreden-Probe** (Erschwerung von Erscheinung der Helden abhängig, Meisterentscheid) schaffen. Es mag den Helden merkwürdig vorkommen, dass die Stadtbüttel sie zu kennen scheinen. In der Stadt selbst werden viele der Bürger die Helden freundlich und teilweise mit Namen grüßen (da die Helden am Ende des Abenteuers aufgrund der andersgerichteten Zeit in der Feenwelt vor dem heutigen Tage in die Stadt zurückkehren werden).

Das Armenviertel

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Hinter dem Wachturm, der in die Stadt führt ist eine große Freifläche zu erkennen, die mit Sicherheit gut die Hälfte der Stadt einnimmt. Einige häuserähnliche Baracken ragen hier und dort in den Abendhimmel. Der Weg führt geradewegs mitten durch das Viertel. Dahinter ist eine neuere und massivere Mauer zu sehen, die den prächtigeren Teil der Stadt umgeben müsste. Um die Stadt herum stehen fünf Wachtürme, ein weiteres Wachhäuschen liegt direkt vor euch.

Kl-Probe: Dieser vordere Bereich der Stadt stellt wohl das „Armenviertel“ dar.

An diesem Tor halten zwei Ritter mit Schwertern im Kettenhemd Wache. Auf ihren goldenen Waffenröcken ist ein schwarzer Luchs zu sehen, der von einem Fuchs und einem Einhorn gehalten wird. Darüber ist eine Krone gut zu erkennen. Die Helden werden nochmalig aufgehalten, jedoch nach kurzer Rechtfertigung in die Stadt hereingelassen. Diese Krieger scheinen die Helden nicht zu kennen.

Rhodenstein

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Ihr tretet in den Hauptteil der durchaus überschaubaren Stadt. Einige stabile Holzhäuser stehen ungeordnet halbkreisförmig um den Marktplatz im Westen herum. Inmitten der Häuser tut sich ein auffälliges Gebäude hervor: Über dem Eingang ist eine Leuin in Stein gemeißelt, das Zeichen der Göttin Rondra. Straßen im herkömmlichen Sinne sind nicht vorhanden und aufgrund der geringen Größe der Stadt auch nicht notwendig. Hier und dort hängen bunte Wimpel und einige bunte Blüten liegen auf dem Boden, besonders am Marktplatz. Westlich des Marktplatzes befindet sich der Fluss, ein Wachhäuschen beherbergt zwei weitere Ritter, die angestrengt nach Bedrohungen gen Westen starren.

Sinnesschärfe-Probe: Die Blüten und Wimpel sind Rückstände von dem Schwurfest.

Die Helden sollten sich jetzt frei in der Stadt bewegen können. Wenn die Helden nachts ankommen, wird die Stadt wie ausgestorben sein. Nur in dem Haus, welches ein massives Holzschild mit einer blauen Tanne ziert, brennt noch Licht und ist stoßweise betrunkenes Gelächter zu hören. Es handelt sich hierbei um die einzige Taverne, in der man in einem Gruppenschlafraum übernachten kann, die

Taverne „Blautanne“, das erste Haus rechts hinter dem Wachhäuschen am Stadteingang. Der Wirt Angrist Grünberg bewirtet seine Gäste in der einfachen, doch gemütlichen Taverne zu den üblichen Preisen (MS S. 33). Er begrüßt die Helden bereits bei ihrem ersten Besuch mit Namen und fragt, ob es das übliche sein darf, woraufhin er ihnen gutes Essen und ihr Leibgetränk serviert. Des Weiteren verfügt die Stadt nur über eine handvoll Handwerksbetriebe: Es gibt eine Bäckerin (Olginai Fuchsengrimm), eine Schneiderin (Gunelde Blaustein), einen Kerzenzieher (Jarl Blaustein, den Ehemann der Schneiderin), einen reisenden Imker , einen Kürschner (Gieselwulf Weißenfrosch) und eine Quacksalberin (Elftraud Donnerstamm). Verwaltet wird die Stadt von der Burg aus, was für den Dorfschulze Dankwart Fuchsengrimm (dem Ehemann der Bäckerin)eine geringe Macht bedeutet. Lebensmittel werden jeden Morgen auf dem Marktplatz von den Bauern und Viehzüchtern verkauft. Die Helden können sich mit allem zu den üblichen Preisen eindecken (Preise Siehe MS). Wenn sie Genussmittel einzukaufen versuchen, werden sie allerdings auf den Unwillen der einheimischen stoßen, da mit dem gestrigen Schwurfest die Fastenzeit in Weiden beginnt. Am Abend geistert ein Dieb durch den Gruppenschlafraum. Wenn die Helden eine **Sinnesschärfe- Probe +3** bestehen werden sie Wach, als er sich gerade ungeschickt bewegt. Er wird vorerst durch ein Fenster entkommen, mit einer **Spurenlesen- Probe +5** können die Helden seiner Fährte jedoch bis zu seinem Wohnhaus folgen. Dort können sie ihn stellen und der Stadtwache übergeben. Wenn die Helden ihn nicht bemerken wird ihnen am nächsten Morgen wie vielen anderen auch die Geldkatze fehlen. Tagsüber werden die Helden dem Imker und der Bäuerin begegnen, die für die weitere Handlung relevant sind.

Personen in Rhodenstein

Angrist Grünberg,der Wirt

ein 32 Jahre alter, 1,82 Schritt großer, molliger und ständig tratschender Mann mit dunkelblonden Haaren und Walroßschnäuzer. Sein Wams ist stets mit Schmutzflecken übersäht.

MU: 10	**AT**: 8	**PA**: 8	
LE :36	**RS**: 1	**TP**:1w+1	
GE 8	**AU**: 32	**MR** 1	**FF** 9

Olginai Fuchsengrimm, die Bäckerin

eine 40 Jahre alte, 1,90 Schritt große, hagere Frau mit braunen Haaren. Oft vergisst sie, ihre Mehlweiße Schürze ab zu legen. Sie ist stets freundlich und gut gelaunt, jedoch dumm wie Brot.

MU: 8	**AT**: -	**PA**: -	
LE :30	**RS**: 1	**TP**-	
GE 8	**AU**: 29	**MR** 3	**FF** 11

Dankwart Fuchsengrimm der Dorfschulze

Ehemann der Bäckerin und ein 40 Jahre alter, 1,93 Schritt großer, vollschlanker Mann mit roten Haaren und Vollbart. Wie seine Figur nahe legt liebt er die gemütliche Gangart und überlegt gerne und viel. Meist verliert er dabei den roten Faden und vergaß, worüber er nachdachte.

MU:9	**AT**: -	**PA**: -	
LE :36	**RS**: 1	**TP**:-	
GE 9	**AU**: 25	**MR** 2	**FF** 10

Überreden:9, Staatskunst: 5

Gunelde Blaustein ,die Schneiderin

eine 72 Jahre alte, 1,76 Schritt große, mollige Frau mit blonden Haaren. Sie näht und näht, und sie kann feine Verzierungen Nähen. Sie hat sehr viel Erfahrung beim Nähen und weiß ellenlang von spannenden Abenden mit Nadel und Garn zu berichten.

MU: 8	**AT**: -	**PA**: -	
LE :36	**RS**: 1	**TP**:1w+2	
GE 8	**AU**: 32	**MR** 4	**FF** 13

Jarl Blaustein , der Kerzenzieher
Ehemann der Schneiderin und ein 69 Jahre alter, 1,82 Schritt großer, dicker Mann mit weißen Haaren und Stoppelbart. Er hört meistens zu, wenn Gunelde vom Nähen erzählt, und da sie das oft tut, ist er sehr schweigsam.

MU: 9	**AT**: -	**PA**: -	
LE :36	**RS**: 1	**TP**:-	
GE 9	**AU**:	**MR** 2	**FF** 12

Gieselwulf Weißenfrosch, der Kürschner
ein 72 Jahre alter, 1,71 Schritt großer, schmaler Mann mit grauen Haaren und Backenbart.

MU: 11	**AT**: 8	**PA**: 7	
LE :36	**RS**: 1	**TP**:1w+2	
Ge 11	**AU**: 34	**MR** 1	**FF** 11

Elftraud Donnerstamm, die Quacksalberin
eine 50 Jahre alte, 1,68 Schritt große, hohlwangige Frau mit rostroten Haaren. Sie hat stets einen besorgten Blick aufgelegt und scheint dadurch kompetent. Ist sie aber nicht.

MU: 12	**AT**: -	**PA**: -	
LE :36	**RS**: 2	**TP**:-	
GE 11	**AU**: 27	**MR** 2	**FF** 10

Ralmir Foldfüchsen, der Dieb
ein 41 Jahre alter, 1,67 Schritt großer, kraftstrotzender Mann mit roten Haaren und Schnauzbart. Er trägt gerne dunkle, weite Umhänge. Bei seiner Profession wohl eine gute Wahl.

MU: 13	**AT**: 9	**PA**: 9	
LE :35	**RS**: 2	**TP**:1w+2	
GE 12	**AU**: 37	**MR** 3	**FF** 11

Der Imker Walfried Schmiedbrück

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Ein unscheinbarer, kleiner und schlanker Mann mit dunkelblonden Haaren hat einen kleinen Stand auf dem Marktplatz aufgebaut. Mit einer absolut unangenehmen Stimme verkündet er lauthals: „ Kauft guten Honig von den besten Bienen Weidens. Schaut, wie goldgelb er aussieht, schaut wie fein er fließt! Honig ist gesund und süß, ich esse ihn sein 11 Jahren nur, auf Brot oder direkt aus dem Topf! Honig macht gesund, Honig macht Glücklich“. Er erspäht euch und schreit in eure Richtung: „ Seht, diese edlen Herren... Täglich kaufen sie einen Topf Honig, und schaut sie euch an...“ Trotz seiner Bemühungen kauft kaum einer der Menschen seinen Honig. Der Imker scheut sich nicht, hinter seinem Stand hervor zu treten und sich mit einem Topf Honig direkt vor euch zu stellen: „Kostet diesen Honig, edle Herren, ihr werdet nie zuvor einen solchen auf eurem Gaumen gespürt haben dürfen. Einen halben Dukaten soll ein Topf kosten, das ist nicht zuviel verlangt, meint ihr nicht auch?“

Selbstbeherrschungs- Probe, bei nicht bestehen würde der Held am liebsten auf den nervigen Honighändler einschlagen (Er sollte sich jedoch beherrschen, wenn es tatsächlich zu Handgreiflichkeiten kommen sollte, wird sich der Honigpreis für die Helden vervielfachen).

Spielen sie den Imker so nervig wie möglich. Er wird noch einige Zeit um die Helden herumspringen, da sie ihm die einzigen Zahlungskräftigen Kunden zu sein scheinen. Wenn die Helden sich noch länger in der Stadt aufhalten wird der Imker sie immer wieder belästigen, denn er scheint über eine tulamidenähnliche Verhandlungsstrategie zu verfügen (er nervt und handelt so lange, bis die Helden ihm mindestens einen Topf abkaufen). Danach haben sie für ca. einen Tag Ruhe vor ihm. Insgesamt wird er noch 10 Tage in der Stadt weilen, bevor er weiterzieht. Anbei die Werte des Imkers:

MU: 9	**AT**: 6	**PA**: 6	
LE :25	**RS**: 2	**TP**:1w	
GE 9	**AU**: 20	**MR** 0	**FF** 11

Die Bäuerin Farnlieb Aarfüchsen Teil I

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Ihr bemerkt, wie eine alte, runzelige Frau mit einem vom Wind und Wetter rot gefärbtem Gesicht euch beobachtet. Ihre Kleider bräuchten dringend eine Reinigung, ihr Haar ist unter dem weit ausladenden Kopftuch nicht zu erkennen. Als sie euch bemerkt zuckt sie kurz zusammen und wendet den Blick ab, scheint sich aber dann

doch ein Herz zu fassen und tritt an euch heran: „Verzeiht meine Dreistigkeit, euch anzusprechen, jedoch... Ach nein, was schert ihr euch schon um meinen Kram... Bitte verzeiht noch einmal, edle Herren...“

Nun ja, merkwürdig sollte den Helden die Bäuerin schon erscheinen. Wenn die Helden sich auf Anhieb für die Geschichte der unsicheren Frau interessieren können sie ihr folgen und den zweiten Teil ihrer Geschichte sofort erfahren. **Geben sie den Helden in diesem Fall 15 AP-Bonus.** Wenn die Helden sich nicht weiter um die Bäuerin scheren wird sie einen Tag später selber Mut fassen und mit dem zweiten Teil an die Helden herantreten:

Die Bäuerin Teil II

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

„Verzeiht, aber ihr müsst wissen, das Schicksal meinte es in letzter Zeit nicht gut mit mir, selbst meine Gebete zum Herrn des Lichts wurden scheinbar nicht erhört. Nicht, dass ich mir erlauben würde, an den Zwölfen zu zweifeln... Ach, verzeiht einer armen alten Vettel ihre Worte, doch wurde ich von den Zwölfen verlassen und in tiefe Dunkelheit gestürzt. Vor 7 Götterläufen zerbrach meinem lieben Mann Ferling das Rad, Boron hab ihn selig, und seitdem musste ich den großen Acker ganz alleine bearbeiten. Es ist eine schwere Arbeit, seid euch dessen versichert, und zusätzlich musste ich mich noch um meinen Sohn Geldor kümmern, der gute Geldor. Kaum hatte er das Erwachsenenalter von zwölf Jahren erreicht, da ging er mir zur Hand, wo er nur konnte... Er schuftete sich auf dem Acker seinen ganzen Rücken krumm, nur um seine arme, alte Mutter ein wenig zu entlasten, und nie kam auch nur ein Wort des Unwillens über seine hübschen Lippen. In den letzten sechs Jahren ging es dank seiner Hilfe bergauf, wir hatten gerade die Brache überwunden und konnten unseren Acker mit gemeinsamer Kraft gut bearbeiten... Er erinnerte mich immer schmerzhaft an den lieben Ferling, jedoch ließ der Schmerz in letzter Zeit nach... Nun, Geldor wagte sich immer wieder in die Ausläufer des Blautanns, um uns einige Pilze zu sammeln, die dort groß und schön wachsen...Ich sagte ihm stets, er solle sich nicht so tief in den Forst hereinwagen, da es dortens nicht mit rechten Dingen zugeht... Er versprach auch, vorsichtig zu sein, und nun... Ist er verschwunden! Die Stadtgardisten scheren sich nicht um Geldor, sie sagen er sei selbst Schuld, wenn er in den Hexenwald geht... Ich sah, dass ihr wackere Abenteurer sein müsst, die vielleicht Verständnis für das Leid einer armen Bäuerin hätten? Bitte, helft mir und sucht ihn. Ich kann euch eure Mühen nicht entlohnen, weil ich selbst nichts habe, aber meine Fürsprache bei den Zwölfen sei euch gewiss. Gleich heute Abend will ich anfangen, für jeden einzelnen von euch edlen Herren zu beten.

Greifen sie auf diese Zufallstabelle immer dann zurück, wenn die Helden eine längere Zeit der Wildnis Weidens ausgesetzt sind. Wenn die Helden jagen wollen oder Kräuter suchen, so werden sie auf die Gauklertruppe treffen. Eine generelle Übersicht über alle zu findenden Pflanzen und Getier finden sie in der ZBA S. 280.

1-6	1w6 Wegelagerer (ZBA S. 134)
7-10	Nesselviper (ZBA S. 165)
11-13	Baumdrache (ZBA S. 81)
14-16	Wildschweine (ZBA S. 173)
17-19	Grimmbär (ZBA S: 74)
20	Waldschrat (ZBA S. 168)

Werte und Beschreibung der Kreaturen:

1-6Wegelagerer:
Heruntergekommen sehen sie aus, und zu jeder Schandtat bereit.

MU: 14	**AT**: 13	**PA**: 10	**INI**: 10
LE :36	**RS**: 2	**TP**:1w+3	
GS:	**AU**: 30	**MR** 3	

7-10 Nesselviper:
Die Nesselviper ist eine kleine Giftschlange, die etwa anderthalb Schritt lang wird, während der Körper so schlank bleibt, dass er mit einer Hand zu umfassen ist. Die graugelb gebänderte Nesselviper lebt bevorzugt von kleinen Nagetieren. Sie greift große Wesen nur an, wenn sie sich bedroht fühlt. Viel häufiger geschieht es jedoch, dass die Schlange ein Pferd aufschreckt. Ihr Gift ist nicht sehr stark.
Körperlänge: 1,5 Schritt

MU: 11	**AT**: 10	**PA**: 2	**INI**: 15
LE 5	**RS**: 0	**TP**: 1w3+ Gift	
GS: 3	**AU**: 15	**MR** 6	

Beute: 1/2 Ration Fleisch, Gift (9 S, kann zu Tinzal **(GA 213)** weiterverarbeitet werden), Haut (Leder, teuer)
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (10), Gezielter Angriff (SP statt TP),
Sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+7)
* Verursacht der Biss SP, kommt bei 5–6 auf W6 das Gift der Nesselviper
zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 2; Wirkung: 2W6 / 1W6 SP (erster Gifteinsatz), 1W6 / 1W3 SP (folgende Bisse); Beginn: sofort.

11-13 Baumdrache:
Baumdrachen sind mit ihren drei Schritt Spannweite eher kleine Vertreter der Drachenfamilie. Ihr Leib misst von Kopf bis Schwanzspitze ca. zweieinhalb Schritt, gleichmäßig aufgeteilt auf Leib und Schwanz. Farblich sind sie den Kronen hoher Bäume gut angepasst: Ihre Schuppen sind von dunkelgrüner bis grünblauer Färbung, die Unterseite bräunlich. Vier messerscharfe Greifklauen machen sie zu gefährlichen Kleintierjägern, das Flügelpaar befähigt sie zu raubvogelähnlichen Flugkünsten, ohne dass sie magiebegabt wären - dank ihrer geringen Größe eine wichtige Fähigkeit. Baumdrachen nisten in hohen Bäumen, bauen die Nester jedoch selten selbst, sondern verjagen die ursprünglichen Bewohner, meist Vögel von Adlergröße. Das vorhandene Nest wird dann verstärkt, damit es den schwereren Leib des Drachen tragen kann. Baumdrachen sind sehr standorttreu, sie geben ein einmal besetztes Nest nur selten wieder auf - und das über ihr etwa einhundert Jahre währendes Leben. Diese Drachennester finden sich in ganz Aventurien, bevorzugt jedoch in (Stein-) Eichenbäumen und Urwaldriesen, aber auch im Bornland und auf Maraskan. Weder intelligent oder sprachbegabt noch zauberkräftig, sammeln Baumdrachen alles, was glänzt, blinkt *oder* funkelt. Ähnlich den Elstern horten sie ihre „Schätze“ dann im

Nest, das sie gegen Diebereien verbissen beschützen - meist besteht dieser `Hort' aber nur aus wertlosem Tand. Aufgrund ihres tiefen Schlafes kann man sich an ein Baumdrachennest leicht anschleichen und den Drachen überraschen, doch auch diese kleine Drachenart verfügt über einen Feueratem, der einen Schadenspunkt pro Kampfrunde anrichtet, aber nur gegen den Kämpfer wirkt, den der Drache attackiert. Baumdrachen sind nicht in der Lage, gezielt Flammen zu spucken.
Größe: 3 Schritt Spannweite Gewicht: 60 Stein, Vor- und Nachteile: Flugfähigkeit, Resistenz gegen Feuer.

MU: 16	**AT**: 15	**PA**: 7	**INI**: 18
LE: 40	**RS**: 5	**TP**: 1w+5	
GS: 1/20	**AU**: 90	**MR**: 10	

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Niederwerfen, Klauen aus dem Flug heraus,—5, Gezielter Angriff, Verkrallen, Feuerodem (1 SP / KR)
Magie: keine

14- 16 Wildschweine
Die aventurischen Wildschweine sind sehr aggressiv und sehr zahlreich. Sie sind nacht- und dämmerungsaktiv. Wildschweine fühlen sich schon durch das bloße Eindringen in ihr Revier gestört, und man kann sie schon durch Kleinigkeiten derart provozieren, dass sie wutschnaubend angreifen. Im Kampf versuchen die Wildschweine oft, ihre Gegner durch Überrennen zu Boden zu zwingen. Einmal niedergeworfen, lassen sie von ihrem Gegner nicht so schnell ab. Da Wildschweine halbwegs intelligent sind, fliehen sie, sobald sie im Kampf zu unterliegen drohen.
Auftreten: 1W3+3 Tiere
Größe: bis 6 Spann **Gewicht:** bis 250 Stein

MU: 9	**AT**: 13	**PA**: 6	**INI**: 9
LE: 26	**RS**: 2	**TP**: 1w+3	
GS: 10	**AU**: 60	**MR**: 0	

Jagd: +2, Angriff
Beute: bis 130 Rationen Fleisch, Hauer (Trophäe), Fell (billig) oder Leder (einfach)
Besondere Kampfregeln: Überrennen (8, 2W) / Verbeißen,
Niederwerfen (2, Stoß).

17-19 Grimmbär

Mit aufgerichtet bis dreieinhalb Schritt Schulterhöhe und dem kurzen, dichten, schwarzbraunen Fell sind sie sehr imposant anzusehen und gefährlich. Allerdings schützt es gut vor Kälte und Waffen und gibt einen schönen Pelz. Größe: bis 8 Spann Gewicht: 100 Stein.

MU: 11	**AT**: */**	**PA**: 6	**INI**: 8
LE: 75	**RS**: 3	**TP**: siehe unten	
GS: 10	**AU**: 35	**MR**: 3	

*****Tatze: TP 2W6+4
******Biss: TP 1W6+6
Jagd: +4, Angriff **Beute:** 380 Rationen Fleisch, Fell (luxusartikel)
Besondere Kampfregeln: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen
(Tatze, 5), großer Gegner
* siehe Borkenbär

20 Waldschrat

Die Waldschrate sind die wohl unumstrittenen Könige der Wälder. Sie bewachen ohne Skrupel ihr Revier gegen Frevel jeglicher Art. Sie greifen immer blitzschnell aus den Tiefen der Wälder an, um nach einigen Attacken wieder dorthin zu verschwinden. Es soll unterschiedliche Rassen von Waldschraten (wie Eichen- oder Lindenschrate) geben, und selbst die Waldmenschen kennen vereinzelte Schrate.
Größe: 3 bis 4 Schritt Gewicht: 18.

MU:12	**AT**: 14	**PA**: 6	**INI**: 11
LE: 50	**RS**: 3	**TP**: 2w+3	
GS: 11	**AU**:40	**MR**: 10	

Besondere Kampfregeln Hinterhalt 20 , Niederwerfen 5, Hieb, Gelände (Wald)

Die Helden sollten am Ende dieses Kapitels die Gaukler getroffen haben und in der Stadt dem Imker und der alten Bäuerin begegnet sein. Nach wie vielen Tagen der Rast auch immer sollten sie sich nun in den Blautann aufmachen.

Der Wald von weitem

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Ihr lauft auf ein dichtes Gehölz aus Nadel- und Laubbäumen zu. Schon aus weiter Ferne könnt ihr die Kälte der Dunkelheit förmlich spüren. Eine unscheinbare Nebelschwade kommt aus dem Wald leicht wie der Morgen auf euch zu geflogen, sie umfängt euch und fährt euch in die Nase: Ein abgestandener Geruch nach Verwesung heißt euch willkommen.

Die Helden sollten an dieser Stelle eine **MU-Probe** bestehen, ansonsten würden sie wahrscheinlich gerne Heim zu ihrer Mutter rennen, bis sie erfolgreich überzeugt werden können (Überreden- Probe+3), in den Wald zu gehen.

Der Blautann

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Ein unheimlicher Nebel liegt über dem kalten Forst. Die Bäume sind am Stamm nur leicht mit Moos bewachsen und teilweise sehr dick und alt. Einige liegen umgestürzt quer im Wald. Der Boden ist dicht bewachsen mit Ranken und dichtem Dornicht. Stellenweise ist der Boden sehr morastig und feucht. Ihr habt Schwierigkeiten euch euren Weg durch das Gehölz zu bahnen, da ihr weit und breit keinen Pfad erkennen könnt. Auch müsst ihr auf euere Habseligkeiten acht geben, die an allen möglichen Dornensträuchern hängen bleiben können.

Da es keinen Pfad durch den Forst gibt, macht es an dieser Stelle keinen Sinn, eine Karte zu zeichnen. Die Gefahren, mit denen die Helden konfrontiert werden, bewegen sich ebenfalls und sind mit Hilfe der Zufallstabelle zu ermitteln. Würfeln Sie ein Mal pro aventurischer Marschstunde, was den Helden begegnet. Die Helden finden nur mit einer gelungenen Orientierungs-Probe +10 wieder ohne Fremde Hilfe aus dem Wald heraus. Die Helden müssen in jeder Nacht, in der sie erholsamen Schlaf finden wollen erst eine MU-Probe ablegen. Bestehen sie diese nicht, schlafen sie sehr unruhig (Regeneration -1).

Zufallstabelle: Gefahren im Dunkelforst:

1-2	Dornich
3-4	Dickicht
5	DasEinhorn
6	Druide bei Ritual
7-9	Schwarzbär
10	Kobold
11	Ohaia
12-14	Sumpf mit Egeln
15	Grab
15-18	Dunkelwaldschrat
19	Gute Hexe auf Kräutersuche
20	Ohaia

Erklärungen und Werte der Zufallstabelle:

1-2 Dornicht:
Lange, spitze schwarze Dornen ragen aus dem Unterholz empor. Es erweist sich als äußerst schwierig, daran vorbei zu kommen. Im Dornicht muss jede SR eine KK-Probe abgelegt werden, um überhaupt voranzukommen – und nur bei Gelingen schafft man etwa 10 Schritt. Ohne angemessene Hilfsmittel (Machete, Handaxt etc.) ist die Probe um 3 Punkte erschwert. Außerdem werden jede SR eine KO-Probe und eine GE-Probe+ BE fällig. Misslingt letztere, erleidet man W6 TP. Fällt dabei eine 6, hängt man fest. Jede folgende GE-Probe dient allein der Befreiung, zusätzlich steigt die BE mit jedem Misslingen (zusätzlich zum Schaden) um 1. Die Ausrüstung erleidet Schaden nach Maßgabe des Meisters. Selbst bei metallenen Rüstungsteilen sind BE-Steigerungen üblich. Ein Geländemultiplikator ist nicht mehr anwendbar. *Ein gefährliches Dornicht* sollte man ohne angemessene Ausrüstung unbedingt meiden: Gegenüber dem Dornicht werden alle Aufschläge verdoppelt, die Proben müssen jede Minute abgelegt werden. Gute Kenntnis in *Wildnisleben* hilft beim Meistern dieser Hindernisse. Die Probe ist um + 1 / +2 / +4 / +8 Punkte erschwert (jeweils *für* dichtes Unterholz / Dickicht / Dornicht / gefährliches Dornicht), und die TaP" können zu einem Viertel als Bonus auf jede der obengenannten Eigenschaftsproben verwendet werden.

3-4 Dickicht
Auch ohne Dornen kommen die Helden aufgrund des Dickichts nur schleppend voran. Das *Dickicht* behindert nicht nur erheblich, es strapaziert durch Dornen oder Haken auch die Helden und ihre Ausrüstung. Um sich überhaupt einen Weg zu bahnen, muss alle 4 (je nach Dichte sogar bis 1) Stunden eine KK-Probe gelingen. Im gleichen Intervall wird auch eine KO-Probe fällig, um nicht einen (zusätzlichen) Punkt Erschöpfung zu erleiden. Ebenfalls werden in diesem Intervall GE-Proben +BE fällig. Misslingen diese, erleidet der Held 1W6 TP und seine Ausrüstung nimmt nach Maßgabe des Meisters ebenfalls Schaden: Kleidung aus Stoff oder Tuch zerreißt und wird unbrauchbar, die BE von ledernen Rüstungen steigt um 1, Rucksackriemen reißen.

5 Einhorn:
Lassen sie die folgende Begegnung als äußerst mystisch erscheinen, da Einhörner extrem seltene und intelligente Geschöpfe sind:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erblickt eine Lichtung, was in diesem dunklen Wald seit Stunden eine absolute Ausnahmeerscheinung darstellt. Auf der Lichtung bemerkt ihr einen Glanz, der an einen Regenbogen erinnert. Der Nebel, der euch den ganzen Weg begleitet, wird von hellen, kraftvollen Sonnenstrahlen verdrängt, die ihren Weg durch das dichte Blätterdach auf wundersame Weise bahnen können. Ihr werdet geblendet von einem gleißenden Leuchten, welches sich über die Lichtung zu bewegen scheint, in eure Nase schleicht der Duft von feinem aranischem Rosenöl. Als sich eure Augen an das Licht gewöhnt haben, blicken sie auf einen prächtigen weißen Schimmel...Und vor dem hellen Licht ist ein Fortsatz mitten auf seiner Stirn zu erkennen...Ein Einhorn! Es verschlägt euch die Sprache, ein so majestätisches Geschöpf, das ihr nur aus Sagen kanntet, aus nächster Nähe erblicken zu dürfen. Es gleicht in seiner Schönheit den Elfen, sein Weiser, jedoch liebevoller Blick voller Sehnsucht nimmt euch gefangen und entführt eure Gedanken aus eurem Körper, ohne dass ihr euch wehren könntet. Doch was ist das? Eure Aufmerksamkeit kehrt in euch zurück und richtet sich auf eine zierliche hagere Gestalt, die mit dem Geschöpf zu kommunizieren scheint. Ihr äußerliches Erscheinungsbild steht in vollem Kontrast zum Einhorn. Besonders auffällig sind die entstellenden Narben und Hautfetzen im Gesicht und an den Händen. Auch Verbrennungen verunstalten ihr Antlitz. Sie geht auf das Tier zu und fährt ihr mit der Hand durchs seidige Haar. Seltsamerweise scheint das stolze Einhorn von dem Geschöpf nicht im Mindesten zurück zu scheuen, sie scheinen seltsam vertraut. Das Licht wird immer Heller, und ihr müsst die Augen Abwenden. Als ihr sie wieder öffnet, überkommt euch das Gefühl, Kopfüber in eine tiefe Dunkelheit zu fallen. Die Lichtung ist zusammen mit dem Einhorn und der Gestalt dem üblichen Nebel, Wald und Kälte gewichen. In eurer Nase verbleibt ein winziger Rest des Rosenduftes.

Werte des Einhornes:

Schulterhöhe: etwa 9 Spann Gewicht: 500 bis 600 Stein.

MU:18	**AT**: */**/***	**PA**: 12	**INI**:17
LE: 65	**RS**: 1	**TP**: */**/***	
GS: 12	**AU**:70	**MR**: 12	**AE:** 60

*Tritt: AT 12 TP 2W6
**Biss: AT 14 TP 1W6+1
***Horn: AT 14 TP 1W6+3 Eine Attacke mit dem Horn gilt als magischer Angriff.
Beute: Horn (magisches Artefakt), Fell (luxuriös)
Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (0, Tritt), großer Gegner
Besonderheiten: Einhörner regenerieren in Ruhepausen pro SR je 1W3 LeP, AuP und AsP. Fallen ihre AsP auf 0, so können sie mit den LeP weiterzaubern.

Ohaia Tränenglanz, die Erscheinung im Wald

6 Druide bei Ritual

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach etlichen müden Schritten werdet ihr Zeugen einer gar eigenartigen Gestalt. Ein kahlköpfiger Mann mit schlohweißem Bart steht in Näherer Entfernung zu Euch. Das Madamal ist fast nicht auszumachen und spendet keinerlei Licht. Der Alte hockt sich auf die Erde, und ihr erkennt, dass er gänzlich nackt ist. Er ist ausgemergelt, und seine Arme, die am Boden an etwas herumfuchteln, gleichen ausgedörrten, langen Zweigen.

Sinnesschärfe- Probe: Er versucht, einen abgetrennten Finger an einen Lederriemen zu knoten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gleich darauf stimmt er einen merkwürdigen Singsang an, der teilweise an das Rauschen der Bäume im Wind erinnert, teilweise hört es sich auch wie das Gequake von Kröten an. Es enthält alle Stimmen des Waldes gleichzeitig. Der Dürre Alte beginnt, mit den bloßen Händen ein Loch an den Wurzeln eines Laubbaumes zu schaufeln.

Jeder Held kann eine Probe auf **Pflanzenkunde** ablegen um zu erkennen, dass es sich bei dem Baum um eine Blutulme handelt.
Des Weiteren dürfen Fachkundige (min. 6 in den Werten) eine **Magiekunde-Probe** ablegen, um zu erfahren, dass es sich um ein Druiden-Ritual namens „Wurzel des Blutes“ handelt, und dass es dazu dient, einem Opfer körperlichen Schaden zuzufügen.

Der Druide versucht, das Ritual in Ruhe abzuschließen. Er wird sehr konzentriert sein und die Helden nicht ohne weiteres bemerken. Sollten die Helden ihn jedoch an- oder in das Ritual eingreifen, wird er sich beherzt und aufs äußerste gereizt angreifen. Statten sie den Druiden nach eigenem Ermessen mit weiteren Zaubern aus.

Werte des Druiden:

MU: 15	**AT**: 10	**PA**:9	**KO:** 12
LE :36	**KL:** 12	**TP**:1w+2	
IN: 10	**CH:**10		
Ge 12	**KK:** 10:	**MR** 3	**FF** 10

Böser Blick: 5, Herr über das Tierreich: 7

7-9 Schwarzbär: S.O.
Wenn der Bär im Wald angreift, könnten die Helden sich mit einer **Klettern- Probe** auf einen Baum flüchten.

10 Der Kobold

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem nichts ertönt mitten aus eurer Gruppe eine Stimme, die sich sehr kratzig, hoch und belustigt anzuhören scheint. Sie scheint die Worte „Spiel mit mir“ äußerst angestrengt langsam hervorzubringen.

Ein Kobold mit runzligem Gesicht wird sichtbar. Er steht neben einem der Helden (Zufallsprinzip oder als Strafe für schlechtes Rollenspiel) und tippt ihn an, während der Kobold kurz entweder nach oben oder unten blickt (w2). Je nach Blickrichtung schrumpft der Held auf ein Drittel oder wächst um das dreifache, ohne seine Masse zu verändern. GE, FF, AT, PA sind in den nächsten 2 SR um 5 erschwert, die Kleidung nimmt dabei keinen Schaden. Gehen sie als Meister auf die Spezifischen Nachteile einer Über- oder Untergröße ein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach dem Streich hört ihr ein wirres Gekicher, das wohl vom Kobold zu kommen scheint. Dem Gehör nach läuft er geradewegs von euch weg in den Wald hinein. Er scheint sich köstlich zu amüsieren und ruft noch: „Das war aber ein lustiges Spiel!

11 Ohaia

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Direkt vor euren Gesichtern entsteht ein erst leichter, dann immer heller werdender fahlblauer Glanz. Er wächst stetig an, bis sich plötzlich eine abgrundtief hässliche

Gestalt manifestiert. Sie hat silbergraues, wild zerzaustes Haar, und ihre Rauchfarbenen Augen blicken euch direkt in eure Seelen. Ein kalter Schauer fährt euch über den Rücken. Das Geschöpf scheint weiblich zu sein, ist jedoch im Gesicht derart entstellt, dass ihr euch fragt, ob es überhaupt von den diesseitigen derischen Sphären kommen kann. Ihr Blick scheint voller Qualen zu sein, und in eurem Kopf vernehmt ihr eine weibliche Stimme, die schmerzverzerrt um Hilfe zu schreien scheint: Nach wenigen Momenten verschwindet die Erscheinung und ihr steht wieder alleine im dunklen Wald.

12- 14 Sumpf mit Egeln:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach schier endlosen Stunden bahnt ihr euch nun euren Weg durch das Unterholz. Ihr seid sichtlich erleichtert, als sich vor euch eine spärlich bewachsene Fläche auftut, endlich habt ihr eine Stelle erreicht, die euch für einige Schritt unbeschwerliches Vorankommen verspricht.

Hier sollten sie als Meister einem der Helden eine **Wildnisleben-Probe** abverlangen um ihn feststellen zu lassen, dass sich die Gruppe in großer Gefahr befindet. Denn hier befindet sich kein unbewaldetes Stück Land sondern ein mehrere Schritt großer Sumpf!

Riesenspringegel:
Auftreten: 8+2W6 Springegel
Größe: etwa 2 Spann Gewicht: 2 Stein

MU:5	**AT**: 8	**PA**: 5/0*	**INI**: 9
LE: 8	**RS**: 0	**TP**: RS-1	
GS: 3	**AU**:10	**MR**: 10	**KO**: 9

Beute: 1 Ration Fleisch (ungenießbar, für Achaz genießbar), Rest wertlos
Besondere Kampfregeln: Verbeißen, Gelände (Sumpf), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+7)
* Festgesaugte Egel haben keine PA. Das Festsaugen eines Egels wird wie ein Angriff zum *Verbeißen* geregelt, allerdings lässt der Egel erst ab, wenn er satt oder tot ist. Der Egel braucht eine KR pro RS-Punkt, bis er sich bis zur Haut seines Opfers vorgearbeitet hat, anschließend saugt er für W6+1 KR und verursacht dabei 1 SP pro KR. Danach fällt er gesättigt ab und wendet sich zur Flucht. Einen auf Rüstung oder Haut sitzenden Egel kann man mit Messer oder Dolch bei gelungener FF-Probe lösen, allerdings verursacht dies 1W3 SP aufgrund des zurückbleibenden Hakenrüssels, falls das Tier bereits zu saugen begonnen hat. Mit Gift, Feuer oder Magie bekämpft, fallen die Egel dagegen einfach ab, ohne weiteren Schaden anzurichten. Pro fünf Egeln, die die Rüstung durchbohrt haben, sinkt der RS um 1 Punkt— nach bis zu wie vielen Egelangriffen sie noch zu reparieren ist, hängt von der jeweiligen Rüstung ab und ist Meisterentscheid.

Sumpf: (Stufe 4)
Lassen sie alle Helden beim weitergehen eine GE- Probe+4 ablegen (Wenn die Wildnisleben-Probe zuvor gelang: normale Probe). Die Helden, die nicht bestehen, treten in den Sumpf und sinken 1/4 Schritt/ Kr ein. Wenn die Helden sich ruckartig bewegen, sinken sie sofort weiter um w6 Spann ein. Die verbleibenden Helden können den eingesunkenen helfen (1x pro KR), indem sie sie mit einer KK-Probe (Erschwerung um eigene BE gilt auf jeden Fall, Erleichterung bei Benutzung eines

Hilfsmittels, z.B. Äste oder Seil-2). Sollte ein Held nach 4 Kampfrunden nicht gerettet worden sein, verliert er einen Gegenstand aus seinem Inventar(Meisterentscheid).

15 Grab

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stille, überall Stille, nicht der leiseste Windhauch fährt durch die Bäume. Eine wirklich trostlose Gegend umgibt euch. Es ist kalt und dunkel, plötzlich stolpert einer von euch über eine Erhöhung am Boden. Ein Grab! Welch ein gottloser Ort für eine Stätte der Ruhe. Auf einem Moosbewachsenen aus Ästen symbolisch geformten gebrochenen Rad könnt ihr eine verwitterte Inschrift erkennen.

Falls einer der Helden des Lesens (kusliker Zeichen) mächtig sein sollte, kann er die Worte „Im Rondra geboren im Firun gegangen, in Borons Armen empfangen. Ein guter Freund“ , lesen.

An dieser Stelle steht ein „gewöhnliches“ Grab, dass ein reisender aus fernen Ländern für seinen Freund vor sehr langer Zeit errichtete. Dies mag für die Helden eine irreführende Information darstellen, erhöht aber den Spannungseffekt. Lassen sie die Helden ruhig in dem Glauben, das Grab hätte etwas mit dem Geheimnis des Waldes zu tun.

15-18 Dunkelwaldschrat:

Sinnesschärfe-Probe: Einer der Bäume, die um euch herum stehen, bewegt sich nicht wie die anderen gleichmäßig im lauen Wind, sondern scheint ein Eigenleben zu besitzen. **Tierkunde-Probe:** Der Baum könnte ein Waldschrat sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Baum bewegt nunmehr laut knarrend seine Äste. Ihr glaubt euren Augen nicht trauen zu können, als das Wurzelwerk knarrt, während es, allein durch die Kraft und den Willen des Baumes aus Sumus Leib tritt.

Waldschrate greifen immer blitzschnell aus den Tiefen der Wälder an, um nach einigen Attacken wieder dorthin zu verschwinden. Größe: 3-4 Schritt Gewicht: 200 Stein.

MU: 14	**AT**: 14	**PA**: 6	**INI**: 16
LE: 50	**RS**: 6	**TP**: 2w+3	
GS: 11	**AU**:40	**MR**: 10	**KO**: 20

19 Die Hexe Walistra Grünspan

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid müde von dem ewigen umherlaufen und ruht euch einen Moment lang aus, als sich vor euch eine menschliche Gestalt durchs Dickicht bewegt. Sie läuft leicht vorne übergebeugt mit dem Blick auf den Boden vor ihr, in der linken hält sie einen Weidenkorb, der randvoll mit allerlei Gewächsen gefüllt ist. Eine Frau auf Kräutersuche geht es euch durch die Köpfe, als sie erschrocken aufblickt: *„Satuaria möge mir beistehen, habt ihr mir einen Schrecken versetzt!“*

Wenn die Helden nett und höflich bleiben, können sie der Hexe Nalle mit einer gelungenen **Etikette-Probe** sogar 5 Anwendungen Tarnele (ZBA S. 268) abgewinnen. Als weiteren Tipp erzählt die Hexe von einer geheimnisvollen Frau, die seit Jahren hier im Wald zu leben scheint. Sie selbst wohnt am Waldrand, wo sie ihr Leben in Einsamkeit fristet.

20 Ohaia

Diese Begegnung mit Ohaia sollte erst stattfinden, wenn die Helden einige Zeit durch den Wald geirrt sind und mind. 3 Begegnungen mit übernatürlichen Wesenheiten hinter sich haben oder fast tot sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid am Ende: Die permanente Dunkelheit des Waldes nagt an euerm Verstand und Gemüt. Ihr wollt euch einfach nur hinlegen und einschlafen, selbst wenn ihr damit Gefahr lauft, nie mehr auf zu wachen.

Die Helden sind wirklich müde, mindestens einer sollte jedoch permanent über die schlafenden wachen. Diesem Held passiert folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Dunkelheit gaukelt euch mit ihren Schattenspielen allerlei Gefahren vor. Ihr seht Bewegungen, wo gar keine sind...Oder doch? Da...Von weitem kommt wieder eines der Irrlichter langsam auf euch zu geschwebt...Wohl ein Glühwürmchen oder wieder eine der Illusionen. Doch das Licht hält direkt auf euch zu... Ihr seid wie gelähmt. Plötzlich vernehmt ihr eine weinerliche verzerrte Stimme, die euch etwas mitzuteilen versucht. Während ihr euch auf die Worte konzentriert, wird eine schemenhafte Gestalt im hellen Strahl des Lichtes sichtbar: „Fürchtet euch nicht! Ich ersuche euch um eure Hilfe. Lasst euch von meiner Erscheinung nicht täuschen, denn auch von euch Menschen sind die meisten etwas anderes, als sie zu sein vorgeben. Ihr seid im Moment meine einzige Hoffnung, da ihr euch in diesen Wald wagtet. Die meisten fürchten und meiden diesen finsteren Forst. Ein Fluch bindet mich an den Blautann bis ich mindestens zwei Fürsprecher für mich in meine Welt zu führen vermag. Ich habe ein Gesetz in meiner Welt gebrochen, für das ich bestraft wurde, aber glaubt mir, ihr hättet nicht anders gehandelt. Ich kann diesen Zustand der Unterhaltung nicht mehr lange aufrecht erhalten, wenn ihr reinen Gewissens seid und mir eure Hilfe gewähren wollt, dann findet euch nach eurer Rast zwischen den 2 großen Hinkelsteinen nördlich von hier ein, ich werde euch dort erwarten.“ Das Licht schwillt noch einmal an und die hässliche Gestalt mit den Narben und Hautfetzen im Gesicht ist zu erkennen, doch aus ihren Augen spricht eine freundliche Wärme zu euch, die für einen Moment ihr Antlitz vergessen lässt und sie euch beinahe hübsch erscheint.

Die Helden sollten sich nach ihrem Erwachen auf den Weg Richtung Norden zu den Hinkelsteinen machen, wo die Gestalt auf sie in ihrem fahlen Lichtschimmer wartet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euer Lager abgebrochen habt und den Weg zu den Hinkelsteinen eingeschlagen habt, erblickt ihr schon aus einiger Entfernung die großen Felsbrocken die wie ein Tor den Weg säumen. Zwischen diesen gigantischen Steinen erstrahlt wieder das Licht der traurigen Gestalt. Mit einem Wink deutet sie euch ihr zu folgen. Sie schreitet voran und ihr hinterher. Als ihr die Hinkelsteine passiert, wird es deutlich heller um Euch herum, selbst das schwache Licht der Umgebung schmerzt in euren Augen, die sich mittlerweile schon an die Dunkelheit des Blautanns gewöhnt haben. Auch der braune triste Boden weicht einer üppigen mit Blüten übersäten Wiese. Als ihr einige Schritt hinter euch gebracht habt, dreht sich das Wesen, welches ihr begleitet habt langsam zu euch um.

Die Feenwelt

Ohaia Tränenglanz in der Feenwelt

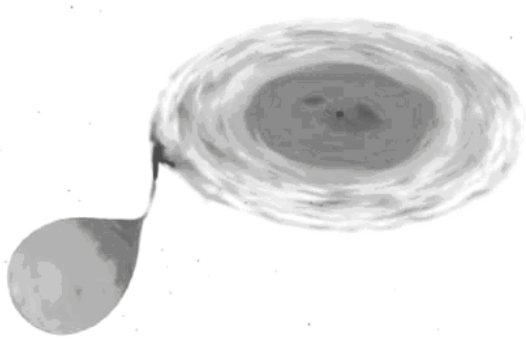
Ohaia`s Ansprache

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr könnt euren Augen nicht glauben: Die merkwürdige Frau, eben noch abgrundtief hässlich, erstrahlt nun in reiner Schönheit: Ihre Narben und Hautfetzen sind verschwunden. Sie wird immer noch von einem merkwürdigen Glanz umgeben, jedoch steht dieser in Einklang mit ihrer vollkommenen Schönheit und wirkt nicht so beängstigend wie im dunklen Wald. Die Frau bemerkt eure staunenden Blicke und spricht mit einer Stimme zu euch, die sich anhört wie das vergnügte Zirpen einer Nachtigall: „Habt vielen Dank für euer Vertrauen, dass ihr mit Sicherheit brauchtet, um mir an diesen Ort zu folgen. Mein Name ist Ohaia Tränenglanz, und ich wurde vor langer Zeit, oder – nein - wartet, es war nicht sooo lange... Ach, zur Dunkelzone damit, eure Zeit vergeht sowieso anders als die in meiner Welt. Jedenfalls lockte ich in eurem Wald gerne Wanderer und Neugierige durch meinen Gesang an. Ich spielte verstecken mit ihnen im Wald, und einige ließ ich sehr lange suchen. Dann kam einst Geldor in meinen Forst: Nie sah ich ein edleres Antlitz als das seinige. Ich lachte oft, wenn die Männer sagten, sie liebten mich, doch als ich Geldor sah, wusste ich, wie sich dieses Gefühl anfühlt. Wir waren uns nah und verbrachten einige Zeit in diesem Wald, dann musste ich zurück. Ich konnte Geldor nicht alleine lassen, und so nahm ich ihn mit in dieses Land, das er als die „Feenwelt“ bezeichnete. Doch unsere Liebe sollte uns nicht vergönnt sein: Er kostete vom goldenen Elixier der Anderswelt, woraufhin Fenyalá, die Königin meiner Welt, ihn in die Dunkelzone verbannte. Mich selbst knechtete sie an den Wald, wo ich solange gefangen war, bis ich euch gefunden habe. Die Königin gab mir ein abstoßendes Äußeres in eurer Welt, auf das sich trotz meines schönen Gesanges niemand mehr in mich verlieben mochte. Ich bitte euch nun: Geleitet mich zu Fenyalá und haltet Fürsprache für mich, auf dass Geldor und ich bald wieder vereint sein können.

Ohaia ist ein Nymphenwesen. Die *Nymphen* oder *Dryaden* sind etwa menschengroße, geisterhafte Frauen, deren Existenz an Orte und Objekte gebunden ist. Oft verführen sie junge Männer, die an diese Orte gehen. Dies tun sie nicht aus Berechnung oder Boshaftigkeit, ihr Gemüt ist vielmehr naiv und sehnsuchtsvoll. In Liebe verfallen, folgt der Mann der Dryade in ihre Welt, wo sie gemeinsam sorgenfrei leben. Die Männer kehren oftmals erst nach vielen Jahren, gar Jahrhunderten zurück –

äußerlich unverändert, doch manche bleiben gar verschwunden. In diesem besonderen Fall ist Geldor jedoch in die Ungnade der Königin geraten. Bei dem goldenen Elixier handelt es sich um Honig, was die Helden jedoch später selbst herausfinden müssen. In der Feenwelt heilen die Wunden der Helden nahezu ruckartig. Ihre Lebensenergie ist innerhalb eines Tages voll. Magier können in dieser Welt keine Sprüche wirken, die jemandem schaden könnten, sie kosten das Doppelte und wirken nicht. Wenn die Helden sich respektlos gegenüber einem Lebewesen verhalten, wird ein Kobold auftauchen und die Helden mit einem Zwingtanz, Lachkrampf oder ähnlichem belegen.



Doppelsonne der Feenwelt

Zum vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr macht euch auf den Weg um Ohaia Beistand bei der Königin zu leisten. Es ist eine sehr außergewöhnliche Welt durch die ihr euch bewegt, am Firmament könnt ihr ein Doppelsternsystem ausmachen, welches in keinem Verhältnis zu der euch bekannten Praiosscheibe steht. Die zwei Sonnen scheinen ineinander verschlungen zu sein und ein gewisses Eigenleben zu haben. Sie wärmen die Welt ohne Hitze zu verbreiten, und Blumen und Bäume sprießen ihnen emsig in ungewohnter Vielfalt und Farbenpracht entgegen. Von überall her hört ihr das Zirpen von Grillen, das Singen verschiedener Vögel und die Rufe euch unbekannter Tiere. Auch die Luft ist in eine wohlige Wolke aus den verschiedensten Düften getaucht, wie sie kein höfischer Duftmacher ersinnen könnte. Ihr bahnt euch euren Weg über saftige Wiesen, die mit Blüten übersäht sind. Für einen Augenblick glaubt ihr auf einigen Blüten kleine Frauen mit Flügeln sitzen zu sehen, nein es sind tatsächlich keine Insekten! Sie scheinen sogar mit euch zu reden, mit einer dünnen Fistelstimme: „Passt bitte auf wo ihr hintretet, es bereitet große Mühen die Blüten wieder in ihrer ursprünglichen Form erscheinen zu lassen!“

Alle Helden sollten auf ihre Schritte achten (**GE-Probe**). Sollten sie nicht bestehen, so würde der Held auf eine der Blütenfeen treten, wenn nicht folgendes passieren würde:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter dem Fuss, den Du gerade auf den Boden setzen wolltest, hörst Du ein leises „Vooorsiiicht“. Bevor Du den Fuß allerdings reflexartig auf den Boden setzt, wirst du von etwas schleimigem an der Kniekehle gestreift. Ein Wichtel, gerade mal 15 Finger hoch, sitzt auf einer Schnecke, in derem Haus seine gesamte Familie Platz hätte: Sie ist sicherlich einen halben Schritt hoch und für ein Tier dieser Gattung unwahrscheinlich schnell. Der Wicht lehnt sich in Eile weit aus seinem Sattel und zieht die Ladifaahri schnell unter Deinem Fuß weg, bevor Du ihn aufsetzen kannst. Anschließend redet er zu seiner Schnecke: „ Nicht wahr, Kalalira, je größer sie sind, desto weniger bekommen sie von den kleinen Leuten mit. Gut, dass wir da waren... Entschuldigt ihr euch nicht einmal?“

Wenn die Helden sich bösartig gegenüber den Bewohnern der Feenwelt verhalten wollen, wird sich ein Kobold manifestieren, der die Helden durch einen Zwingtanz, Lachkrampf, Verwandlung der Waffe in Holz, etc. daran hindert. Der Weg bis zum Schloss der Königin dauert ca. 3 Stunden. Würfeln sie pro Marschstunde der Helden mit 1w6 eine der folgenden Zufallsbegegnungen aus:

1	Streitende Wichtel
2	Biestinger
3	Faune
4	Tanzende Nymphen
5	Herde Einhörner
6	Nichts passiert

Erläuterungen und Werte:

1 Streitende Wichtel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr an einer kleinen Baumgruppe vorbeikommt, ertönt ein leises Gezeter aus dem Unterholz. Beim Näher kommen könnt ihr sogar den Worten lauschen: „Pah, das ist wieder typisch für das Weibsvolk! Immer muss du dem Armen Tier solch einen Fraß vorsetzen, dass es sich nicht mehr bewegen kann!“
„Die arme Schnecke bekommt doch sonst nichts anderes als deine Rennpilze zu fressen, damit sie schnell über die Weiden jagen kann, das kann einfach nicht gesund sein!“
„Mich wundert ja, dass ich von deinem Giftsud noch nicht umgekippt bin, wenn du nämlich eines nicht beherrschst, dann ist das wohl das Kochen!“
Die Stimmen verstummen und nun könnt ihr in das beleuchtete Wurzelwerk blicken. Eine Wichtelfrau mit Kochschürze steht am Herd und geht kopfschüttelnd ihrer Arbeit nach, während der Mann mit Fürsorge um seine Schnecke das Tier streichelt, welches sich wohl den Magen verdorben hat.

Tierkunde-Probe:
Die Schnecke sieht wirklich nicht gesund aus, sie scheint sich in der Tat den Magen verdorben zu haben.
Pflanzenkunde-Probe:
Etwas Saturiensbusch (ZBA S.263) könnte helfen, den Magen der Riesenschnecke zu entspannen.

Stellen Sie als Meister die Konversation zw. Den Wichteln mit verschiedenen Stimmen dar. Wenn die Helden sich mit ihrem Wissen um die Heilpflanze an die Wichtel wenden und ihnen die Pflanze beschreiben werden die Wichtel kurz im Wald verschwinden und nach wenigen Minuten mit einem kompletten Busch hiervon aufkreuzen, der mindestens fünf mal so groß ist wie die Wichtel selbst. Sie werden den Helden danken und ihnen eine gute Weiterreise wünschen. Wenn die Helden den Wichteln geholfen haben werden diese sich selbstverständlich revanchieren. Der Wichtel könnte z.B. auf einem Riesigen Albatross fliegend am Fuße des Berges in der Dunkelzone auftauchen, wenn die Helden die Klettern-Probe nicht schaffen und diese vor dem Schoss auf dem Berg absetzten. In das Schloss wagt er sich allerdings nicht herein.

2 Biestinger

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lauft entlang eines kleinen Flusses, der gemütlich in seinem Bett entlang plätschert einen Hügel hinauf. Ihr seht im Wasser Spannlange, dicke Fische, deren Schuppen in allen Regenbogenfarben schimmern. Zu eurem Erstaunen recken die Fische ihre Köpfe aus dem Wasser und sprechen Ohaia an. Ihre Stimmen hören sich sehr hoch und schnell an. Zwischen den Worten stecken sie ihre Fischköpfe immer wieder unter das Wasser um zu atmen. *„Ohaia Ohaia, du bist zurückgekehrt. Wirst du hier bleiben können oder musst du uns wieder verlassen?“*

Tierkunde- Probe+3: Bei den Geschöpfen scheint es sich um Biestinger zu handeln, die in der Feenwelt als sprechende Tiere oft zugegen sind.

Ohaia antwortet dem Stand der Dinge entsprechend oder fragt die Helden. Letztere können noch ein Fachgespräch über das Wetter oder die Feenwelt beginnen oder weitermarschieren.

3 Faune

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Weg führt weiter durch einen kleinen Wald. Ein Wald, der mit dem düsteren Blautann wenig gemeinsam hat. Ihr lauft auf moosigem Boden und auch die Bäume tragen ein freundlich grünes Blätterkleid. Sogar mannshohe Pilze erscheinen hier und da zwischen den Bäumen. Ihr vernehmt einen angenehmen Flötenklang, der von der Lichtung vor euch zu stammen scheint. Auf einem mittelgroßen Fliegenpilz im Zentrum der Lichtung sitzt ein gar eigentümliches Wesen. Im ersten Moment erscheint es euch wie ein kleiner Mann mit Spitzbart, der Flöte spielt, doch nach genauerem Hinsehen bemerkt ihr die kleinen Hörner oberhalb seiner Stirn und auch sein Unterleib gleicht eher dem eines Geißbocks. Doch weniger seines Aussehens, als seiner schönen Melodie wegen könnt ihr eure Aufmerksamkeit nicht von ihm wenden.

Helden männlichen Geschlechts müssen eine **Selbstbeherrschungs- Probe** bestehen (max. 1 pro halber Stunde), bevor sie sich abwenden können. Heldinnen müssen dieselbe Probe +5 erschwert bestehen, ansonsten wollen sie sich unbedingt von dem rahjagefälligen Wesen beglücken lassen. Würfeln sie in letzterem Fall mit 1w6: 1-3 keine Schwangerschaft, 4-6 Schwangerschaft. Letztendlich wird die Gruppe wohl weiterkommen können.

4 Tanzende Nymphen
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf eurem Weg kommt ihr an einer Baumgruppe vorbei. Fünf Bäume stehen kreisförmig mit einigem Abstand auf saftigem Gras. Innerhalb dieser Baumgruppe seht ihr zauberhafte Frauen mit wild wallendem Haar tanzen. Der Hauch eines Stoffes, der ihre Körper nicht ausreichend zu bedecken vermag gewährt großzügige Einblicke auf ihre vollen, im Takt ihres Tanzes wippenden Brüste. Ihr werdet wie magisch angezogen von ihrem Gesang und könnt nicht widerstehen, euch ihnen zu nähern.

Alle Helden müssen eine Selbstbeherrschungs- Probe +10 würfeln. Bestehen sie nicht, so werden sie zu der Baumgruppe hingezogen, wo sie sich auf den Boden legen und die Nymphen anglotzen. Wenn einer der Helden die Nymphen mit Gewalt an ihrem Tanz hindern will, wird er nichts ausrichten können: Die Baumgruppe, in der die Nymphen tanzen, wird von einem magischen Schutzwall umgeben: Niemand, der nicht von dem Gesang verführt wurde kann dort eindringen, sondern erhält 2w6 Sp. Zur Rettung der Helden wird Ohaia einen anderen Gesang anstimmen, und sich festen Schrittes der Lichtung nähern. Ohaias Rhythmus stört den der anderen Nymphen, und es folgt ein wildes Gesangsduell, bei dem es für Ohaia anfangs nicht gut aussieht: Die Mehrzahl der Stimmen ihrer Gegnerinnen übertönt die ihre, und die Helden stehen immer noch unter dem Bann der Nymphen. Dann allerdings wendet sich das Blatt, und Ohaia entfacht eine ungeheure Stimmgewalt, die die Helden nun in ihren Bann reißt. Sie geleitet die Helden von der Baumgruppe fort, ist nun allerdings für 3 Tage heiser und kann nicht sprechen.

5 Herde Einhörner
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lauft nun schon einige Zeit über eine unbewaldete Steppe und ihr könnt in einiger Entfernung eine Gruppe Wildpferde ausmachen. Nein, keine Wildpferde, es handelt sich um Einhörner. Es ist ein wahrlich majestätischer Anblick, wie grazil und geschwind sie über die Steppe traben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon von weitem bemerkt ihr ein Gebäude, das einzige, welches ihr bis dato saht. Es wirkt tatsächlich wie ein großer Palast eines mittelländischen Adelshauses, beim näher kommen fallen euch jedoch die feinen Verzierungen aus allerlei schimmernden Farben auf. Vor dem Gebäude stehen lange Tische und Bankreihen, auf denen eine federweiße Decke liegt und allerlei gefüllte Schüsseln stehen. Auf den Bänken sitzen Kobolde, kleine Wesen nit grünen runzligen Gesichtern und schelmischem Blick, Necker, Feen, Nymphen, Wesen, die eine Mischung zwischen Ziegenböcken und Menschen zu sein scheinen, normale Tiere, die sich jedoch rege an den Gesprächen beteiligen, und andere. Es scheint ein gemeinsames Essen oder Fest zu sein, bei dem viel und ausgelassen gespaßt wird. Eine wahrhaft bezaubernde Weibliche Erscheinung offenbart sich in dem Portal des Schlosses, welches rund ist und links und rechts von 2 Säulen gesäumt ist, um die sich rote Rosen ranken. Das goldene Haar wallt ihr über die Schultern und ihr Gang ist gleitend und fließend. Sie trägt ein Gewand aus glänzender, weißer Seide, und ihr silberner Kopfschmuck wird von Diamanten in den Farben des Regenbogens geziert. Sie begibt sich an die Tafel am Kopfe eines Tisches in der Mitte, lächelt in die Runde und bedeutet die anwesenden Kreaturen wieder Platz zu nehmen, da sie bei Erscheinen des Geschöpfes aufgestanden sind. Sie erhebt ihre Stimme: *„So, genug des Ernstes und des Respekts, jetzt wird gespeist! Nehmt, soviel ihr wollt, und tragt sodann am morgigen Tag alle erneut dazu bei, dass alle Lebewesen in dieser Welt genügend genährt sind.“*. Es bricht augenblicklich nach der Rede das totale Chaos aus: Kleine, runzlige Kobolde klettern über Tische zu den Schüsseln, Zwerge streiten sich um einen Wirsing und ziehen ihn in verschiedene Richtungen, Nymphen kreischen angewidert ob der fehlenden Tischmanieren der Faune. Ihr nähert euch der Szene langsam, als die Frau, die die Rede gehalten hat in eure Richtung blickt und interesiert Ohaia mustert.

Kl-Probe: Die Frau ist wohl die Feenkönigin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Königin steht auf und schreitet in eure Richtung. Während sie aufsteht erstarrt das Gewühl am Tisch und ihr werdet von der ganzen Runde angeglotzt. In der Stimme der Königin klingt verhohlener Zorn mit, als sie ihr Wort an Ohaia richtet: *„So, Ohaia, du scheinst Fürsprecher gefunden zu haben, oder irre ich?“* Ohaia guckt euch hilfesuchend an.

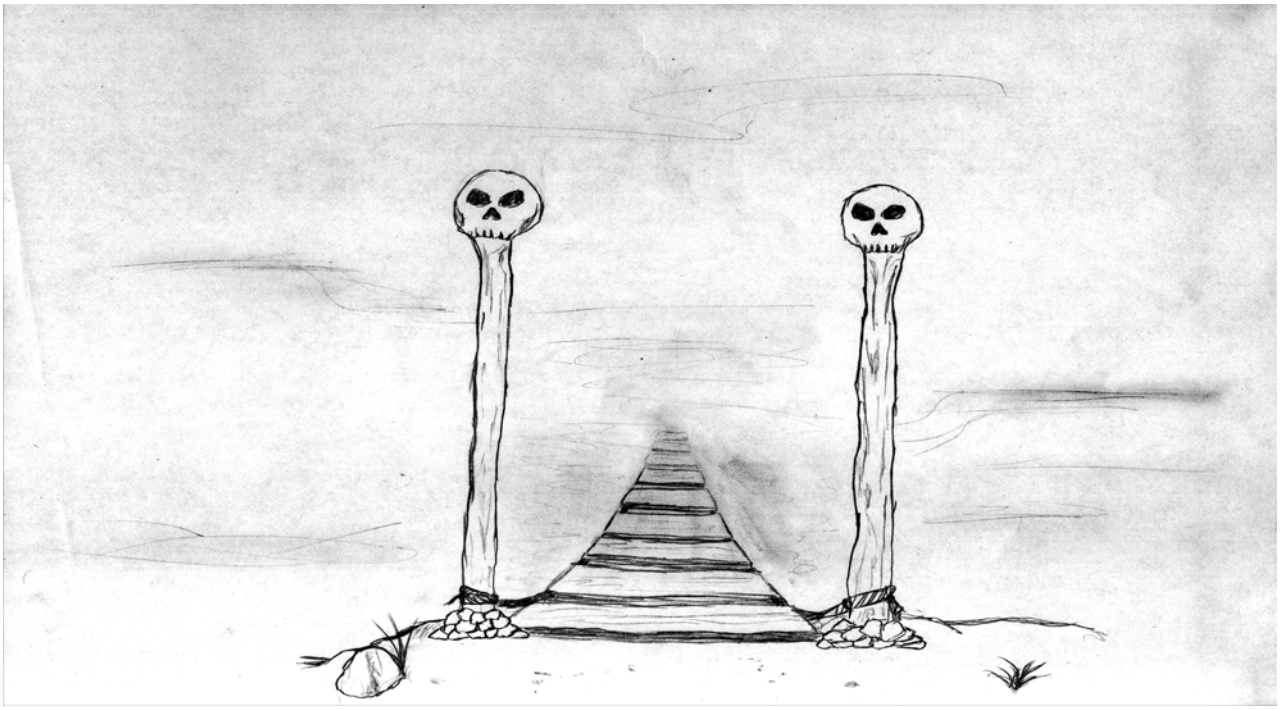
Das wäre jetzt der richtige Zeitpunkt für die Helden zu bekunden, dass sie Ohaia helfen wollen. Daraufhin sprich die Feenkönigin die Helden direkt an:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„So, ihr seid also reinen Herzens und nehmt euch dem Leid der verliebten Nymphe an? Nun schön, ich stelle euch zwei Aufgaben, die ihr lösen müsst, um euch als würdige Fürsprecher für Ohaia zu erweisen. Eure erste Aufgabe ist: Begebt euch zu dem Dunkelberg in der Dunkelzone nördlich von hier. Dort findet ihr Geldor, befreit ihn aus dem Verließ, in das ich ihn steckte, weil er vom goldenen Elixier kostete. Sodann bringt ihn her, auf dass er und Ohaia vereint seien. Dann erhaltet ihr die zweite Aufgabe, wenn ihr sie besteht, können die beiden sich aussuchen, in welcher der Welten sie vereint leben möchten.“

Die Helden können am Mahl teilnehmen, Ohaia wird nach der Rede der Königin einfach an den Tisch gezogen und die Aufmerksamkeit aller ruht auf der Exilantin. Alle wollen wissen, was Ohaia erlebt hat und wie es ihr ergangen ist. Die Helden können in einem der Gästezimmer im Schloss schlafen (siehe Plan des Schlosses der Dunkelzone, dieses hier ist Seitenverkehrt zu dem in der Dunkelzone gebaut). Aborte gibt es in diesem Schloss genauso wenig wie fließendes Wasser, eine Küche oder dergleichen- es ist halt ein Feenschloss! Jedes Mal, wenn die Helden in der Feenwelt schlafen, werden sich in ihren Träumen all ihre Wünsche erfüllen. Früher oder später sollten die Helden den Weg in die Dunkelzone antreten. Auf dem Weg zur Dunkelzone können sie ruhig die Zufallstabelle für die Feenwelt heranziehen. Der Marsch dauert ca. 1 ½ Stunden. Wenn die Helden jemanden in der Feenwelt fragen, was die Dunkelzone ist, so wird die Antwort lauten: *„Die Dunkelzone ist dazu da, um das Gleichgewicht zu wahren, das weiß doch jeder. Die Feenwelt ist perfekt und friedlich, weil alle bösen Einflüsse in die Dunkelzone verbannt wurden. Hass, Eifersucht, Gier, Geiz- niemand hier hat diese Eigenschaften. Sie können in unserer Welt nicht bestehen, in der Dunkelzone können sie sich jedoch ungestört austoben.“* Nach und nach werden die Bewohner der Feenwelt sich in die Gehölze aufmachen, wo sie schlafen werden.

Die Dunkelzone:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lauft über das üppige Gras auf einen düsteren Landstrich zu: Der Name „Dunkelzone“ scheint äußerst trefflich gewählt zu sein. Das Gras endet abrupt vor einem riesigen Abgrund, der sicherlich 30 Schritt breit ist. Eine nur einen Schritt breite und wackelig aussehende Brücke ohne Geländer führt auf die andere Seite, eine andere Möglichkeit, den düsteren Landstrich euch gegenüber zu erreichen seht ihr nicht. Hinter der Brücke ist alles in Nebel gehüllt, ihr könnt nur ein Gebirge in der Ferne ausmachen, das sich von euch aus in rechts-links-. Richtung zieht. Das Gras hängt in diesem Landstrich braun verdorrt über den staubigen Boden.

Die Helden müssen eine **MU- Probe** bestehen, um über die Brücke zu gelangen. Danach müssen sie ca. 2 Stunden laufen, bevor sie am Fuße des Berges stehen. Dafür müssen sie jedoch an dem See vorbei, aus dem unvermittelt ein Zwergkrakenmolch seine Tentakel auf die Helden schleudert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr sicheren Fußes auf die andere Seite der Brücke gelangt seid offenbart sich euch ein gänzlich anderes Landschaftsbild als in der Feenwelt: Pflanzen sind nirgends auszumachen und ihr erblickt in der steinigen Einöde einen pechschwarzen See.

Die Helden müssen an dem See vorbeiziehen. Dabei werden sie Bekanntschaft mit dem dort lebenden Krakenmolch machen.

Werte des Zwergkrakenmolchs:

Größe: 2 Schritt Rumpf + 3 Schritt Fangarme Gewicht: bis 480 Stein.

MU: 9	**AT**: */**	**PA**: 4	**INI**: 10
LE: 50/ 4pro Arm	**RS**: 1	**TP**: siehe unten	
GS: 10/4	**AU**:60	**MR**: 9	**KO**: 17

*Würgen: AT 10** TP –
**Biss: AT 9 TP 1W6+3

Beute: je 7 Rationen Fleisch (abgetrennter Tentakel, zäh),
15 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar)

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Würgen (10)

Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den

ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er 'auf Reserve' oder verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von den zupackenden Fangarmen entsteht kein Würgeschaden – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien. Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – beim Gelingen zieht der Riesenkrake ein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert. Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen
umklammerten Gegner eingesetzt. An Land (oder Deck) wird die INI halbiert. Nach dem Kampf ziehen die Helden weiter in Richtung des Gebirges:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

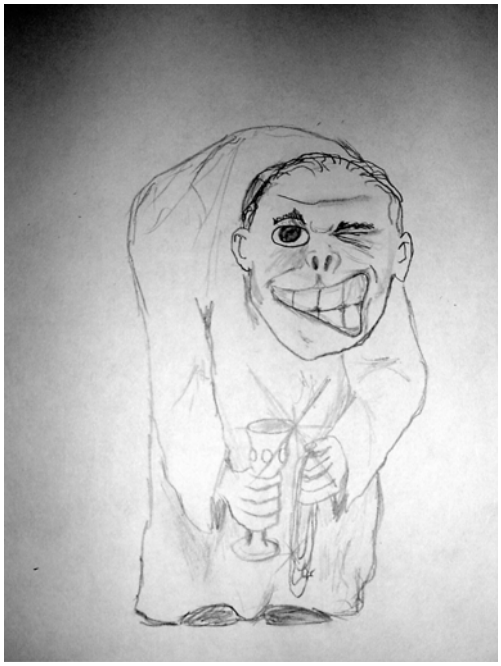
Auf dem Kamm eines dunkelvioletten Gebirges, das sich von euch aus in rechts-links-. Richtung zieht, steht eine bedrohliche Festung, die jedoch nur einstöckig gebaut zu sein scheint. Ihre Bauweise ähnelt von außen dem Schloss der Feenkönigin, jedoch wirkt diese hier dunkler.

Die Helden müssen ca. 3 Stunden klettern, ein Weg führt nicht auf den Berg hinauf. Die Helden müssen pro Kletterstunde eine **Klettern- Probe** schaffen, jeweils um +1 pro Kletterstunde erschwert. Zusätzlich müssen sie eine **KO-Probe** schaffen, bei deren nicht gelingen die Helden im Gebirge übernachten sollten. In der Dunkelzone regenerieren die Helden des Nachts -1. Während der ersten Übernachtung der Helden, sei es im Gebirge oder im Schloss, werden sie zum Opfer des triefenden Neids. Würfeln sie mit einem geeigneten Würfel die Anzahl der Helden aus, die ihm zum Opfer fallen. Die Folgenden Informationen sind nur für die Ohren der heimgesuchten Helden bestimmt:

Der triefende Neid

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hattet nachts einen merkwürdigen Traum: Eine hässliche, gebeugt laufende Gestalt, die aus triefender Masse zu bestehen schien, drang in eure Träume ein. Sie führte euch einige Gegenstände vor, die im Laufe des Traumes immer hübscher wirkten, und unter den anpreisenden Worten der Gestalt, unter dem hypnotisierendem Blick, steht für euch fest, das ihr diese Dinge um jeden Preis der Welt haben wollt...



Der triefende Neid

Beim Aufwachen fällt den heimgesuchten Helden auf, dass einige ihrer Gefährten genau die Gegenstände besitzen, die die gebeugte Gestalt im Traum angepriesen hat... Der Held beneidet den Besitzer um den Gegenstand und würde nun alles dafür tun, um in den Besitz dieses Gegenstandes zu gelangen. Es wird unter der Gruppe wohl zum Kampf kommen. Die dem Neid verfallenen Helden müssen mit 1W20 würfeln: Die Augenzahl entspricht der Maximalen Anzahl an KR, die die Helden mit dem Neid befallen sind bzw. der Anzahl an LEP, die der Held verlieren kann, bis der Neid von seinem Geiste

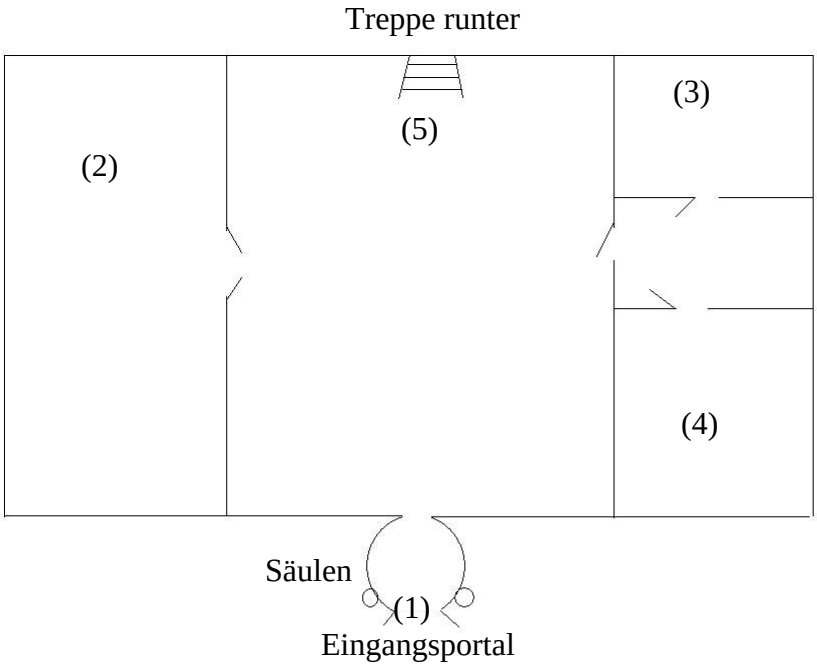
ablässt und der Selbsterhaltungstrieb wieder siegt. Die befallenen Helden können sich mit einer bestandenen KL-Probe +5 vor einer Attacke auf einen Gefährten herumdrücken.

Das Schloss in der Dunkelzone

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es sieht haargenau so aus wie das Schloss der Feenkönigin, die Verzierungen sind jedoch in schmutzigen Schlammtönen aufgemalt. Zusätzlich erzeugt der dunkelviolette Stein, aus dem das Schloss gebaut ist einen beklemmenden Eindruck.

Erdgeschoss



(1) Das Eingangsportal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Dornenverzierten Eingangsportal nähert schwingt es auf und gibt den Blick auf einen runden Vorraum frei. Anschließend steht ihr in einem großen Raum, an dem der Zahn der Zeit nagt: Die Decke und Wände bröckeln, und violette Gesteinsbrocken liegen überall auf dem staubigen Boden verteilt. Eine Tür liegt rechts von euch, eine links. Vor euch führt eine Treppe nach unten.

(2) Der Thronsaal

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An der massiven, zweiflügeligen Tür bemerkt ihr direkt, dass dieser Saal etwas Imposantes haben muss und ihr werdet nicht enttäuscht: Das gesamte Schloss scheint aus dem Berg heraus- bzw. in diesen hereingemeißelt zu sein. Der spiegelglatte, violette Boden hat dieselbe Farbe und Beschaffenheit wie die Wände. Die Decken sind mit Holzvertäfelungen verziert, die allerlei Ornamente in aneinander gereihten Quadraten zeigt. Ein Thron erhebt sich am Ende des Saales und bizarre, spitze Säulen, die

zusammengewachsenen Stalagmiten und Stalaktiten ähneln zieren den Weg zum Thron. Dieser erhebt sich als zerklüftete Felsenmeißelarbeit bestimmt bis in die Hälfte des ca. 8 Schritt hohen Raumes. Steile, ebenfalls spiegelglatte Treppen führen hinauf. Das Bild wirkt so beklemmend, dass ihr euch freut den Thron leer vorzufinden. Welcher Schreckensherrscher kann in einer solch düsteren Atmosphäre schon regieren?

(3) Der Vorratsraum

Gegenüber der Tür ist eine Armbrust verborgen, die Klinke ist durch einen Seilzug mit der Armbrust verbunden. Beim öffnen der Tür löst sich ein Schuss in das Bein des ersten Helden (2w6 TP).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Neben der Falle, die aus einem Bindfaden und einer alten Armbrust besteht, gibt dieser Raum sonst wenig her. Verstaubte Regale ziehen sich über die Wände, und sie enthalten Gefäße, die alle leer zu sein scheinen.

Die Gefäße enthalten die negativen Gefühle der Bewohner der Feenwelt. Wenn einer der Helden eines der Behältnisse öffnet, entweichen die darin gebundenen Gefühle... Würfeln sie anhand der Zufallstabelle mit 1w6 aus, was passiert:

1-2: Stolz	Der befallene Held erkennt endlich das wahre Wesen seiner Gefährten: Sie sind hässlich und dumm.
3-4: Zorn	Der befallene Held greift in wildem Zorn seine Gefährten an (bis er 1w20 LE verloren hat)
5-6 Trägheit	Der Held will diesen Ort für 1 w6 Tage auf keinen Fall verlassen- **Überzeugen- Probe** +15 notwendig

(4) Die Kräuterküche

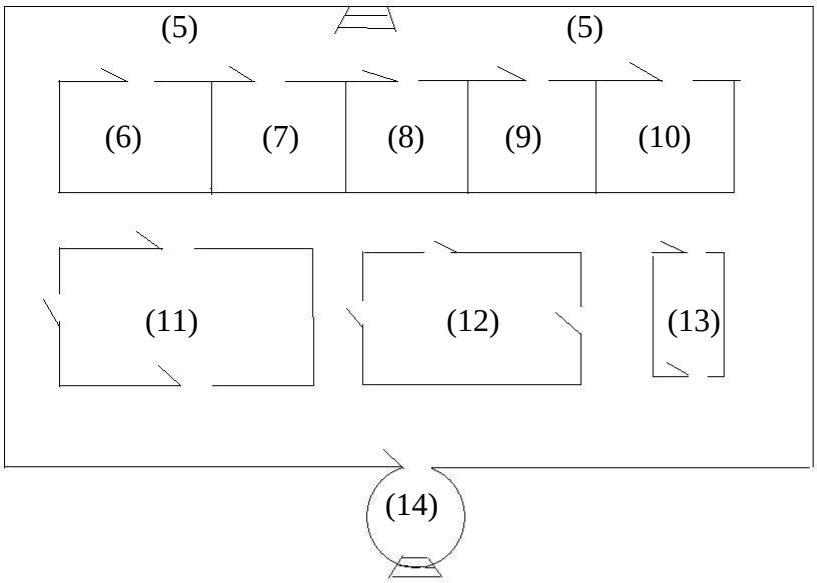
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus Regalen und Schränken dringt ein gar sonderbarer Geruch in eure Nasen. In der Mitte des Raumes steht ein niedriger, quadratischer Tisch mit einem Holzschemel davor.

Der Geruch rührt von den vielen getrockneten Kräutern her, der ihre getrocknet werden. Mit einer **Pflanzenkunde-Probe** können die Helden 1w6 Anwendungen Wirselkraut finden. Ansonsten befinden sich nur Gewürzkräuter in den Schränken- dafür in rauhen Mengen.

Erstes Untergeschoß

Treppe hoch



Treppe runter (15)

Der Gang:
Zum Vorlesen od. Nacherzählen

Der Gang, der sich in rechts- links-Richtung erstreckt ist auf beiden Seiten mit insgesamt 2 Fackeln gesäumt. 5 Räume liegen euch aneinandergereiht gegenüber.

(5) Fackeln
Es handelt sich um eine Falle. Betritt einer der Helden den Gang, so löst er einen Mechanismus aus, der bewirkt, dass die Fackeln wie Keulen auszuschlagen beginnen. Würfeln sie mit 1w6 pro Fackel und notieren sie die Zahl. Jeder Held, der nun passieren will, muss 4 Mal mit 1w6 würfeln. Dabei erleidet er 1w6 SP, wenn eine der Fackeln ihn trifft, dh.: Die Zahlen auf seinen Würfeln stimmen mit den Zahlen die der Meister notiert hat überein. Zusätzlich sinkt der RS von Lederrüstungen um einen Punkt pro Treffer, Metallrüstungen erhitzen sich und verursachen 1 zusätzlichen SP pro Treffer.

(6)-(10) Schlaf- und Wohnräume
In diesen Räumen steht je ein riesiges, sehr weiches Himmelbett, dazu eine Kommode, eine Truhe und ein Sekretär. In den Truhen liegt je 1 Armreif, Ohrring etc. aus feinem Weißgold (nur bei 1-3 aus 1w6), Wert: 2 Dukaten. Raum 8 birgt eine Besonderheit:

Zum Vorlesen od. Nacherzählen

Als ihr wenige Schritte in den Raum gegangen seid fällt die massive Metalltür hinter euch ins Schloss. Sie lässt sich nicht mehr öffnen.

Die Helden werden nun versuchen, ihre Freiheit wieder zu gewinnen. Mit einer **Sinnesschärfe- Probe** entdeckt ein Held Folgendes: Hinter einem Bild findet ihr eine eiserne Tür, die mit einem Drehkreuz verschlossen ist. Mit einer **KK- Probe** lässt sich der Schwergängige Mechanismus öffnen. Jetzt sitzen die Helden erst richtig in der Patsche:

Zum Vorlesen od. Nacherzählen

Als ihr die Tür öffnet, ergießt sich ein endloser Schwall Wasser daraus ins Zimmer. Es wird immer mehr und mehr, ihr beginnt vom stehen zu schwimmen und werdet immer näher an die Decke gedrückt. Bald werdet ihr ertrinken.

Die Helden müssen sich nun erst einmal über Wasser halten (**Schwimmen- Probe**). Große Waffen bewirken eine Erschwerung um +5, kleinere weniger. Von Metallrüstungen müssen die Helden sich ganz trennen, Lederrüstungen bewirken eine Erschwerung um ihre BE. **Sinnesschärfe- Probe:** Hinter einer Holztäfelung an der Zimmerdecke klafft ein Spalt. Hierdurch können die Helden entschlüpfen. Sie stehen nun wieder im Erdgeschoß und sollten es vermeiden, die Tür zu dem mit Wasser gefüllten Raum zu öffnen.

(11) Der Ratsraum
Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Zwei weitere Türen führen in diesen großen Raum, in dessen Mitte ein riesiger Tisch aus massiven, hellen Holz steht. Viele Stühle stehen um den Tisch herum. Ansonsten ist der Raum leer.

KL- Probe: Es scheint sich wohl um einen Ratsraum zu handeln.

(12) Der Werkraum
Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Eine lange Tischreihe mit Stühlen davor ist hier aufgebaut. Auf den Tischen liegen Stoffe aus Leinen und Baumwolle. An der Südwand befindet sich eine Werkbank, auf der Nadeln in verschieden Größen und Nähgarn liegt.

KL- Probe: Es scheint sich wohl um einen Werkraum zu handeln.

(13) Die Besenkammer
Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Ihr stoßt die Tür auf und könnt euren Augen kaum trauen: So viele Besen in allerlei Größen habt ihr noch nie auf einen Fleck gesehen. Tja, so ein Schloss will auch sauber gehalten werden. Falls sich einer von euch in nächster Zeit zur Ruhe setzen und sesshaft werden will kann er sich hier ein gutes Instrument zur Wahrung der häuslichen Ordnung mitnehmen.

(14) Schachtraum
Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Dieser Raum ist vollkommen rund mit einem Durchmesser von ca. 6 Schritt. Auf der anderen Seite, genau euch gegenüber seht ihr eine Tür Eine breite Ritze befindet sich an der Stelle, wo die Wand an den Boden anschließt.

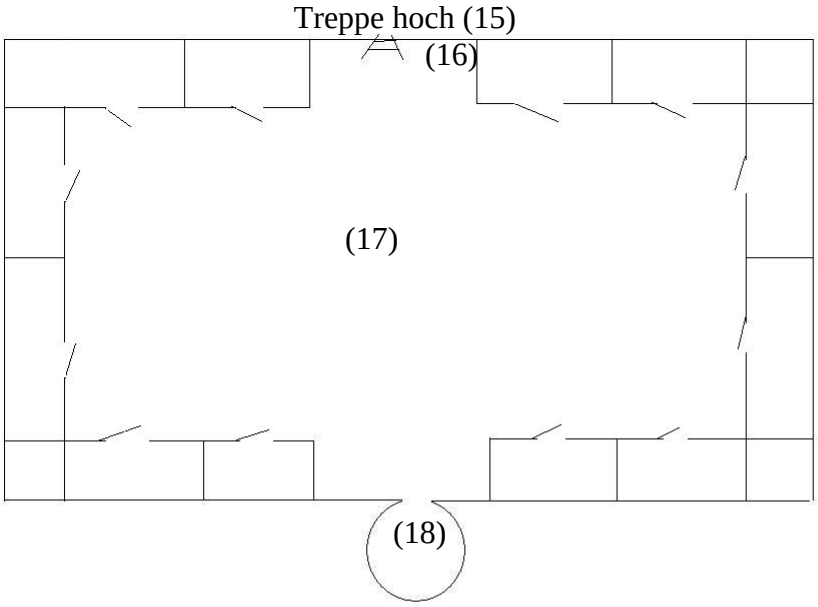
Gefahreninstinkt- Probe: Irgendetwas am Boden stimmt nicht. Es wäre besser, ihn erst einmal vorsichtig anzutasten.

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Als ihr einen vorsichtigen Tritt auf den Boden Wagt, klappt dieser über eine Mittelachse nach unten hin weg. Darunter wird ein dunkler Schlund sichtbar. Die andere Seite, an der sich ebenfalls eine Tür befindet, klappt nach oben hoch. Die Scheibe pendelt sich danach wieder ein. Ihr müsst euch wohl was einfallen lassen, um die andere Seite des Ganges zu erreichen.

Die Möglichkeiten der Helden, um die Tür zu erreichen sind: 1. Sprung eines Helden auf die andere Seite (**Körperbeherrschungs- Probe**) bei gleichzeitigem Gegenhalten der anderen Helden mit einem Bein (**KK-Probe**) auf der anderen Seite, 2. Die Helden finden ein Brett oder eine Leiter, die bis mindestens zur Mittelachse reichen. Der Tisch im Werkraum könnte sich eignen, nachdem die Beine entfernt worden sind (**KK-Probe+5** pro Tischbein). Wenn einer der Helden in den Schacht stürzt wird er erst eine Ebene tiefer auf dieselbe Bodenplattenkonstruktion aufschlagen, bevor er in ewiger Tiefe versinkt. Die Treppen, die sich dem Gang anschließen, sind allerdings auch nicht gerade ungefährlich

Zweites Untergeschoß



(15) Die Treppen
Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Ihr betretet die Treppen. Nach einigen Schritten ist ein Klicken zu hören, Zeichen eines einrastenden Mechanismus. Daraufhin klappen die Stufen ein und die ganze Treppe verwandelt sich in eine Rutsche. Ihr schlagt hart auf und steht in einem großen Raum, an dessen Wänden vergitterte Gefängniszellen entlang laufen. Es ist dunkel, und in den Zellen könnt ihr verweste und halbverweste Skelette ausmachen. Der Gestank, der von ihnen ausgeht, ist unbeschreiblich. Als ihr euch erheben wollt, seht ihr ein dämonisch grinsendes, flammendes Ungetüm von der Mitte des Raumes her auf euch zukommen.

Durch den Sturz am Ende der Treppe erhalten die Helden 1w6 SP Bei dem Ungetüm handelt es sich um den lodernden Hass:

(16) Der Steinschalter
Ein Held, der an dieser Stelle gezielt sucht kann durch eine Sinnesschärfe- Probe merken, dass einer der Steine des Mauerwerks ringsherum eine Fuge aufweist. Drückt er den Stein herein, so wird aus der Rutsche wieder die Treppe- die einzige Möglichkeit, aus dem Keller heraus zu gelangen.

(17) Der lodernde Hass
Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Eine menschenähnliche, 2 ½ Schritt große Gestalt, von deren verkohlter Haut ständig kleine Flammenzungen prasseln. Er hat einen Kopf, von dessen vier Seiten vier verschiedene Gesichter glotzen: Eines nach vorne, eines nach rechts, eines nach links und eines nach hinten. Er dreht seinen Kopf mühelos um 360 Grad und führt euch jede seine zum Schreckenschrei erstarrten Visagen vor. In seinen Augen und Gesichtszügen brennt der pure Hass auf alles, was er erblickt. Das Monster kommt auf euch zu. In seinen Händen hält er eine Axt und ein Schwert, beide von übermäßiger Größe.

MU: 20	**AT**: 14	**PA**: 13	
LE :56	**RS**: 3	**TP**:1w+5	
GE:15	**AU**:OO	**MR 3**	**FF** 11

2 AT/KR, immun gegen Feuerzauber

Sollten die Helden im Kampf gegen den lodernden Hass unterliegen, brauchen sie nicht gleich zu sterben. Lassen sie die Helden ohnmächtig werden und in einer

Zelle, der von Geldor gegenüber mit einem unbändigen Hass auf alles und jeden aufwachen. Der lodernde Hass ist nicht zu sehen, hat wohl jedoch seine Spuren hinterlassen. In diesem Fall kann Geldor an dem Zellenrahmen der Helden den Schriftzug: „Sprich die Worte, alsbald öffnet sich die Pforte: Welch ein Vogel ist es, den, so laut er girrt, doch ein Gleichgenannter schwerlich hören wird“ . Die Lösungsworte sind „Taube und Tauber“.

(18) Schachtraum

Der Selbe Raum mit der Selben Falle wie eine Etage höher. In diesem existiert allerdings keine Tür auf der anderen Seite. Wer hier stürzt fällt direkt in den endlosen Schacht. Eigentlich hätten die Helden hier nichts zu suchen.

Nach dem Kampf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter einer Zellentür aus massivem Stahl seht ihr einen ausgemergelten Jüngling mit langen blonden Haaren und Bart. Seine Kleidung ist abgetragen und hängt zum größten Teil in Fetzen herab. Trotzdem ist er auffallend hübsch. Alle eure Versuche, die Tür zu öffnen scheitern. Ihr entdeckt eine Inschrift im Rahmen der Zellentür: „Sprich die Worte, alsbald öffnet sich die Pforte: Sie so süß, so sagt man gern, doch sie zu loben steht mir fern. Fügst vorn und hinten du was dazu, ein schrecklich Untier wird`s im Nu.“

Die Lösungsworte für das Rätsel sind „Rache und Drachen“. Die Inschrift am Tor fängt an, golden zu leuchten, sobald die Helden die Lösungsworte sprechen. Der Gefangene ist natürlich Geldor. Spielen sie ihn als einen unerfahrenen jungen Mann, der allerdings bereit ist Verantwortung zu übernehmen Seine momentane LE beträgt 7.

Werte von Geldor:

MU: 14	**AT**: -	**PA**: -	**KL:** 10
LE :26	**RS**: -	**KK:**12:	
GE:15	**GE:** 11	**MR** -3	**FF** 11

Die Helden benötigen auf jeden Fall ein Seil (oder eine Stoffbahn aus der Werkstatt im Schloss), wenn sie den stark ausgemergelten und entkräfteten Geldor heil den Berg herunterbekommen wollen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bahnt euch euren Weg über die verdorrte Einöde und schätzt euch glücklich, nach einiger Zeit wieder in der blühenden, üppigen Farben- und Pflanzenvielfalt der Feenwelt zu stehen. Erfreut, diesen Teil des Auftrags erfolgreich hinter euch zu haben macht ihr euch durch das angenehme Klima der Doppelsonne über das wild wuchernde Gras auf euern Weg zu Schloss der Feenkönigin.

Falls die Helden noch einige Begegnungen der Zufallstabelle offen haben sollten, so würfeln sie oder legen sie gezielt welche fest.

Das Schloss

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diesmal ist kein Festessen vor dem Schloss, das Portal steht jedoch offen. Hinter dem Portal befindet sich ein Gang in Links-Rechts- Richtung, vor euch führt eine Treppe nach oben.

Sinnesschärfe- Probe +2: Das Schloss ist genau Seitenverkehrt zu dem in der Dunkelzone gebaut, zum Thronsaal müsste es folglich nach rechts gehen.

Dieses Schloss verfügt nicht über die bösartigen Fallen des Schlosses in der Dunkelzone. Alle Ebenen sind seitenverkehrt zu dem in der Dunkelzone. Die Erdgeschossebene steht auch bei diesem Schloss auf den Boden, die Ebenen 1 und 2 schließen in dieser Reihenfolge nach oben hin auf. Dieses Schloss ist deutlich belebter: Kobolde, Wichtel und Biestinger gehören zum „Hofstaat“ und verrichten überall im Gebäude ihre Aufgaben. Wenn die Helden jetzt unkoordiniert im Palast umherwandern wollen wird ihnen nach kurzer Zeit eines der Geschöpfe den Weg in den Thronsaal weisen, wo die Feenkönigin wartet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr tretet in den Thronsaal, dessen Wände ebenso mit Bildern von blühenden Pflanzen verziert sind wie der Palast von außen. Auf einem aus Holz geschnitzten Thron sitzt Königin Fenyalá. Sie blickt interessiert in eure Richtung und grüßt euch: *„Ihr scheint in der Tat wackere Recken zu sein, ich erwartete nicht, dass ihr es schaffen würdet.“* In diesem Moment stürmt Ohaia in den Thronsaal, und ein erfreutes Seufzen erfüllt für einen Moment lang den Saal. Sie stürmt auf Geldor zu und rennt ihn fast um. Beide umarmen und küssen sich stürmisch, und selbst der Feenkönigin entweicht ein mildes Lächeln. Auch euch fällt Ohaia einem nach dem anderen um den Hals und bedankt sich für die Rettung Geldors. Die Elfenkönigin räuspert sich und schickt Ohaia und Geldor aus dem Thronsaal heraus, damit sie ihr Wiedersehen in Ruhe feiern können. Als Ohaia und Geldor verschwunden sind, fährt sie fort: *„Nun eure zweite Aufgabe sollte sich wohl als einfacher erweisen. Geldor kostete vom goldenen Elixier der Anderswelt, also soll es eure Aufgabe sein, in die Anderswelt zu reisen und neues zu besorgen. Dann soll Ohaia frei und erlöst sein, bis dahin dürfen sie und Geldor die Feenwelt nicht verlassen. Ihr dürft in eurer Welt niemals einen Ton über die Feenwelt verlieren, damit wir nicht noch mehr Probleme mit euch Menschen bekommen... Ihr habt gesehen, was euresgleichen anrichten kann.“*

Wenn die Helden nun fragen, was das goldene Elixier der Anderswelt sei, wird die Königin entgegnen: *„Betrachtet es als ein Rätsel- niemand in der Feenwelt kennt den*

Namen der Menschen dafür Nehmt diesen Tipp: Es ist wie der Tau auf einer Blume, wenn man ihn dort lässt, es ist flüssig, und doch fest, es ist etwas, was dieser Welt fehlt, etwas, was ihr den geflügelten stehlt“. Im Prinzip brauchen die Helden nun nichts weiter zu tun, als durch das Portal in den Wald zurück zu schreiten, den Gefahren des Waldes zu strotzen und in Rhodenstein von dem nervigen Honighändler einen Topf des Bienensaftes zu kaufen, um ihn in die Feenwelt zu bringen. Dabei steht ihnen nur der Wald und eventuell ihre eigene Dummheit im Weg.

Das goldene Elixier

Orientierungs- Probe, um den Weg zurück zum Portal zu finden (1 Stunde Marschzeit).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lauft von dem Palast aus durch die Landschaft, den Selben Weg, den ihr hergekommen seid. Auf der Wiese stehen zwei Hinkelsteine, dahinter geht die Landschaft weiter. Als ihr euch den Steinen nähret zentriert sich ein heller, blendender Glanz in ihrer Mitte. Kein Zweifel, dieses ist das Portal. Ihr schreitet mit dem Rätsel im Kopf hindurch- und eure Augen brauchen wirklich lange, um sich an die Dunkelheit des Waldes zu gewöhnen.

In der Feenwelt vergeht die Zeit anders: Würfeln sie mit 1w6: 1-3: Die Helden werden 1w6 Jahre Jünger, 4-6: Die Helden werden 1w6 Jahre älter. Die Helden kommen nach einem Tag Aufenthalt (in derischer Zeit gemessen) aus dem Wald heraus (falls sie den Gefahren strotzen und die **Orientierungs- Probe** bestehen. Sie können nun nach Rhodenstein zurückkehren und Honig kaufen und die Mutter von Geldor aufsuchen und ihr versichern, dass es ihrem Sohn (halbwegs) gut geht. Sollten die Helden jedoch etwas über die Feenwelt verraten wollen, passiert folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Kobold erscheint neben euch und zeigt mit schelmischem Grinsen auf euch, während er schreit: „Dummer Kopf, fast wär`s zu spät, das Schandmaul, das wird zugenäht!“. Ihr könnt eure Münder nicht mehr öffnen und beim Betasten merkt ihr, dass sie tatsächlich wie mit feinem Garn zugenäht sind.

Dieser Effekt hält 1w6 Stunden an und sollte die Helden beim ersten Mal so abschrecken, dass sie sich nie wieder verplappern. Wenn doch... Taucht der Kobold wieder auf.

Das Happy End in der Feenwelt

Irgendwann werden die Helden wohl das Rätsel der Feenkönigin gelöst haben und durch den Wald zurück in die Feenwelt finden. Lassen sie die Helden eine **Orientierungs- Probe** würfeln, damit sie im Wald nach einer Stunde Marschzeit das Portal finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es dämmert leicht, als ihr durch das Portal in die Feenwelt zurückkehrt. Ihr macht euch auf den Weg zu dem Schloss der Feenkönigin Fenyalá. Diesmal seht ihr wieder die langen Tische mit weißen Decken vor dem Schloss- es wird wieder einmal fröhlich gespeist. Ohaia und Geldor sitzen auch am Tisch, direkt in Fenyalás Nähe. Ohaia blickt euch triumphierend an, während Fenyalá anerkennend dreinschaut. Geldor hat seinen wild wuchernden Bart abrasiert und ist in frische Gewandung gekleidet. Er sieht schon um einiges gesünder aus als in der Dunkelzone.

Die Helden sollten Ohaia das goldene Elixier überreichen, woraufhin sie zu einer Rede ansetzt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ich scheine euch Menschen tatsächlich unterschätzt zu haben. Nun, vielleicht bestrafte ich Geldor zu hart für sein Vergehen, jedoch nun, da es gesühnt ist will ich meinen Geist nicht weiter damit belasten. Euch jedoch schulde ich besonderen Dank, da ihr mir beibrachtet, dass man den Menschenwesen über den Weg trauen kann, und dass sie bereit sind, sich für eine gute Sache einzusetzen. Das bewieset ihr, als ihr der verzweifelten Ohaia halft- und ihr brachtet einen Topf des goldenen Elixiers. Ich will euch reich entlohnen“. Sie redet auf einer märchenhaft klingenden Sprache mit einer Fee, die daraufhin in das Schloss der Feenkönigin fliegt und mit einigen Ketten mit Amuletten zurückkommt. Sie überreicht der Feenkönigin die Amulette, die sie euch daraufhin feierlich um den Hals legt. *„In jedem dieser Amulette wohnen magische Kräfte, die euch auf eurem weiteren Wege beschützen sollen. Ihr seid weiterhin gerne in der Feenwelt als Gäste willkommen, teilt euer Wissen um uns jedoch mit keinem andren Menschen. Und nun zu Euch...“* Während ihrer letzten Worte hat sie sich Ohaia und Geldor zugewandt: *„Ich gestatte Dir, Ohaia, dich wieder frei in dieser Welt zu bewegen, auch den Wald darfst Du aufsuchen, wenn dir der Sinn danach steht. Geldor, dir gestatte ich, dich frei in dieser Welt und selbstverständlich auch in der Deinigen zu bewegen- ich werde dich hier als einen von uns anerkennen, eine Ehre, die bislang noch keinem Menschling widerfahren ist. Bedankt euch bei diesen tapferen Abenteurern, die bewiesen, das nicht alle Menschlinge verdorben und schlecht sind, und dass es eine Nymphe verdient, von einem Menschen geliebt zu werden und dass sie ihn lieben darf. Nun labt euch an den Speisen, wir werden ein Fest feiern.“*

Die Amulette erhöhen die maximale LE der Helden um 6 Punkte. Das Fest zieht sich sehr lange hin, aber was ist schon Zeit in der Feenwelt? Die Feenkönigin spielt bezaubernd und virtuos auf einer großen, verzierten Harfe. Ohaia und Geldor konzentrieren sich wieder einmal nur aufeinander. Früher oder später sollten die Helden zum Portal aufmachen. Wieder einmal gelangen sie in den Blautann (**Orientierungs- Probe**=1 Std. Marschzeit). Die Helden müssen wieder würfeln ob sie altern oder jünger werden. Zusätzlich finden sie zu ihrer eigenen Überrachsung diesmal zu einer anderen Zeit aus der Feenwelt heraus:

5. Rondra, 24 Hal

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Ihr tretet gänzlich in Gedanken versunken aus dem Wald heraus und denkt noch an die Feenwelt, die Dunkelzone, Ohaia, Geldor und all die anderen seltenen und teilweise merkwürdigen Geschöpfe. Ein wenig schmerzt es euch, diese idyllische Welt wieder verlassen zu müssen, aber schließlich ist euer Platz hier in Aventurien. Fast automatisch lauft ihr den Weg nördlich aus dem Wald heraus in Richtung Rhodenstein.

IN-Probe: In der Stadt scheint schon wieder ein Fest gefeiert zu werden- jedenfalls dringt freudiges Gelärm aus der Stadt an eure Ohren.

Es ist der Morgen des 5. Rondra, der Tag des Schwurfestes, als die Helden aus dem Wald heraustreten. Die Zeit in der Feenwelt vergeht nicht nur anders als die in der Menschenwelt, sie kann auch anders gerichtet sein. Das sollten die Helden jedoch selbst herausfinden...

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Nachdem ihr unmittelbar vor der Stadt steht fallen euch die vielen weißen Wimpel und Flaggen auf, die zusätzlich zu den Flaggen der Burg in der gesamten Stadt aufgestellt wurden. Auf diesem weißen Grund ist in rot die Leuin zu sehen- das Symbol Rondras. Auf den Strassen herrscht reges Treiben: Der Wirt hat einen guten Teil der Einrichtung seiner Kneipe nach draußen verlagert, ebenso wie der Rondra- Tempel. Bunte Wimpel sind von einem Haus zum anderen gespannt. Gerade als ihr über den Fluss in die Stadt gehen wollt, setzt sich eine Prozession in Bewegung: Sie beginnt am inneren Stadttor bei der Schenke des Wirtes und führt einmal quer durch die Stadt, auch an euch vorbei. Vorne Weg läuft eine Schar Rondra- Geweihter, deren weiße Waffenröcke ebenfalls mit dem roten Symbol der Leuin geziert werden. Es scheint, als hätte sich ihnen die ganze Stadt angeschlossen: Alte Leute schleichen am Ende, Kinder scheren ein wenig aus der Reihe und werfen Blumenblüten in hohem Bogen auf den Boden. Vor dem Marktplatz kommt der Zug zum stehen. Dort ist bereits ein großer Steinaltar aufgebaut, an dessen Seiten Wimpel mit dem Symbol der Göttin stehen. Ein älterer Geweihter erhebt seine Stimme: *„Rondra zum Gruße, Bürger Rhodensteins. Wir alle haben uns hier in der wärme des Monats Rondra versammelt, um der Göttin zu huldigen und das Schwurfest, den Beginn der Fastenzeit zu zelebrieren.“*

KL- Probe: Schwurfest? Sind die Helden nicht erst nach dem Fest erstmalig in der Stadt angekommen? Deshalb also konnten einige der Stadtbewohner die Helden schon kennen...

Zum Vorlesen od. Nacherzählen:

Der Rondra- Geweihte holt nun zu einer langen und knochentrockenen Dankes- und Huldigungsrede an die Herrin Rondra aus. Während ihr euch gelangweilt in der Menge umblickt erkennt ihr eine Gauklertruppe, den nervigen Honighändler und den Wirt. Gerade, als euch die Füße vom Stehen einschlafen wollen, endet die Rede des Geweihten mit den Worten: *„Nun, feiert heute das Fest zu Ehren der Göttin Rondra, feiert lange und fröhlich, auf dass ihr in der Folgezeit bis zum Fest des Schwertes der Herrin zum Stolze fastet.“* Der Rest der Schar war wohl auch stark gelangweilt, und die Versammlung löst sich schnell auf. Den Großteil zieht es zur Schenke.

Sinnesschärfe- Probe Ihr erkennt einen alten Bekannten unter den Feiernden: Den Dieb aus dem Schlafraum!

In Rhodenstein werden die Helden von allen als „Fremde“ angeredet. Dieses Mal scheinen sie hier nicht bekannt zu sein. Die Helden könnten den Dieb verprügeln (falls sie ihn sehen), jedoch nicht der Stadtwache übergeben (da das Verbrechen noch nicht passiert ist). Später am Abend führt die Gauklertruppe ihr Atemberaubendes Stück vor (siehe „Die Gauklertruppe“). Die Helden können sich übrigens am nächsten Tag nicht selbst dabei beobachten, wie sie in das Dorf kommen. Die Helden können sich im Dorf frei bewegen und angeregt mitfeiern.

Die Helden sollten je nach persönlichem Einsatz ca. 250 - 300 AP erhalten.

Zu Ohaia und Geldor bleibt nur noch eines zu sagen: Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute!