

BIJOU

Version 1.1

von
Tom Gudella

Ein DSA-Abenteuer der Erfahrungsstufen 5-10
für den Meister und 3-6 Helden

Inhalt

Familienbesuch	3
Die Reise nach Punin.....	3
Punin.....	7
Havena.....	10
Die Suche nach dem Alicorni	12
Die drei Prophezeiungen.....	14
Im Einhorntal	19
Das Ende des Abenteuers	20
Anhang	20

geschrieben von Tom Gudella

Kommentare sind jederzeit willkommen:
tom.x-bijou@gudella.de

Familienbesuch

Meisterinformationen:

Das Abenteuer beginnt Anfang Peraine, Frühjahr - es liegt zwar kein Schnee mehr, aber außer an einigen sonnigen Frühlingstagen ist es doch noch empfindlich kalt. Zuerst einmal sollten Sie einen Helden ausfindig machen, der Verwandte im Mittelreich haben könnte (also kein Moha oder Waisenkind, etc.). Derjenige muß eine junge Schwester namens Bijou haben, denn sie ist eine der Hauptpersonen - streiche 'Person', setze 'Charakter' - des Spiels. Fragen Sie den Spieler unter vier Augen nach seiner Familie aus, falls er darauf besteht seine Familie selbst zu erschaffen. Ansonsten wird davon ausgegangen, daß mindestens Vater, die Schwester und ein Onkel noch leben. Da man aber nicht davon ausgehen kann, daß derjenige Held aus Albenhus stammt, befindet sich die ganze Familie dort zu Besuch bei eben diesem Onkel.

Allgemeine Informationen:

Eine ruhige Zeit für Helden. Bis vor zwei Tagen wart ihr in Albenhus zu Besuch bei der Geburtstagsfeier eines Onkels von {Name des Helden} und habt euch richtig gut amüsiert. Da es ein runder Geburtstag war, war die ganz Familie anwesend. Dann seid ihr aufgebrochen, um andere Verwandte zu besuchen.

Meisterinformationen:

Es ist unerheblich, ob die Helden zu Pferd oder zu Fuß unterwegs sind; gegen Mittag es zweiten Tages nach der Abreise werden sie von einem Reiter eingeholt, der sich ihnen als Kurier ausweist und ihnen die recht vage Botschaft zukommen läßt, schnellstens zu der Familie zurückzukehren. Da der Kurier nichts weiter weiß und noch andere Aufträge hat, reitet er unverzüglich weiter.

Allgemeine Informationen:

Ihr bewegt euch gemächlich die Straße entlang, denn das nächste Dorf mit Herberge, in der ihr übernachten wollt, ist nicht mehr weit entfernt. Ihr genießt die Sonne, das Gezwitscher der Vögel und die gelegentlichen Windstöße, als ihr lauter werdenden Hufschlag hinter euch hört. Es dauert nicht lange, bis ein kleiner, drahtiger Bursche auf einem schnellen Elenviner Vollblut zu euch aufschließt. Doch er will euch nicht überholen, sondern zügelt sein Pferd genau vor euch. An den ersten eurer Gruppe richtet er die Worte: "Ist jemand unter Euch, der der Familie {Name des Helden} zugehörig ist?" Als ihr bejaht, spricht er weiter: "So hab' ich eine Nachricht für Euch!" Er konzentriert er sich kurz, um die Botschaft korrekt wiederzugeben. "Ihr mögt so schnell wie Euch möglich nach Albenhus zurückkehren. Ein schreckliches Unheil hat Eure Verwandtschaft ereilt. Eure Hilfe wird dringend erbeten!"

Meisterinformationen:

Die zu lösende Aufgabe dürfte somit feststehen: Das Zurückwandeln von Bijou. Ihnen, und nur Ihnen, sei hier schon verraten, daß das ganze ein schrecklicher Unfall

Meisterinformationen:

Mehr Informationen hat der Reiter nicht. Nachdem er auf weitere Verpflichtungen seinerseits aufmerksam macht, verabschiedet er sich und reitet weiter. Die Helden werden nun wohl schnellsten umkehren - wenn nicht, dann endet bereits hier das Abenteuer. Es bleibt den Helden überlassen, ob sie die Nachricht so ernst nehmen, daß sie die Nacht durch reisen werden. In diesem Fall verliert jeder Held 2 Punkte seiner Lebensenergie und kann in dieser Nacht auch nichts regenerieren.

Allgemeine Informationen:

Wieder in Albenhus angekommen, findet ihr eine besonders düstere Stimmung vor - hervorgerufen durch ein kleines, süßes, schwarzes Kätzchen. Wie euch der Vater mit finsterner Miene mitteilt, handelt es sich bei der Katze um Bijou, seine jüngste Tochter, die von allen einstimmig als die Schönste der ganze Familie bezeichnet wird.

Meisterinformationen:

Würfeln Sie als Meister für jeden Helden einen W20. Bei 20 ist derjenige allergisch auf Katzen. D.h. er verliert pro Tag einen Punkt an Lebensenergie, wenn er sich in der Nähe der Katze aufhält. Hat er Kontakt mit der Katze (Streicheln, Tragen), büßt er täglich einen weiteren Punkt ein. Beschreiben Sie denjenigen Helden, wie sich unerklärliche Bläßchen auf den Händen und Armen bilden, die ganz furchtbar jucken - auf eine Allergie müssen sie schon selbst kommen. Wenn die Helden den genauen Tathergang erfahren wollen, müssen sie mit den Aussagen von zwei Freundinnen der Verzauberten vorlieb nehmen. Die Aussagen decken sich und haben ungefähr folgenden Inhalt: "Wir waren auf'm Marktplatz ... haben in's Zelt der Hexe reingeschaut ... Hexe hat uns entdeckt und war so erbost über Bijou's Schönheit, daß sie sie verzauberte ... da kamen Blitze aus ihren Augen und es wurde ganz finster ..." Diese Darstellung ist zwar völlig übertrieben und falsch, zumal sie von Kindern stammt, aber das können und dürfen die Helden nicht wissen. Beschreiben Sie die Hexe als absolut häßlich und böseartig (aus der Sicht der Kinder). Viele Hexen Aventuriens fürchten weiterhin neuerliche Hexenverfolgungen und versuchen unerkannt zu bleiben; nicht so die gesuchte Hexe. Sie gibt ihren Beruf zwar als 'Seelenheilerin' an, macht aber keinen Hehl aus ihrer wahren Natur - was den Helden auf ihrer Suche nur nützlich sein kann. Das Ganze geschah kurz nach Abreise der Helden und liegt nun ca. drei Tage zurück.

Die Reise nach Punin

war und nicht absichtlich geschehen ist. Die Hexe selbst hat davon überhaupt nichts mitbekommen. Allerdings handelt es sich nicht um einen echten SALANDER MUTANDERER-Zauber sondern um einen persönlichen Zauber, den nur die Hexe kennt.

Sollte einer der Helden den Zauber VERWANDLUNGEN BEENDEN versuchen, muß er gegen eine Magieresistenz von 12 und die 14. Stufe des Verwandlers ankommen. Diese Werte resultieren vor allem aus der Unkenntnis und der ungewöhnlichen Art dieses speziellen Zaubers. Sollte der VERWANDLUNGEN BEENDEN gelingen, wird sich die Katze unter großen Schmerzen aufbäumen; das Fell wird auseinanderreißen und menschliche Haut freigeben. Doch bevor die Metamorphose komplett vollzogen ist, fällt Bijou wieder in ihre Katzengestalt zurück.

Katzesein hat auch seine Tücken: Am Anfang ist der Verstand von Bijou noch völlig klar. Sie kann verstehen, sich mit Gesten artikulieren und sinnvoll handeln (soweit körperlich im Stande). Je länger sie jedoch in Katzenform gefangen bleibt, desto weiter zieht sich der Intellekt zurück und weicht den Instinkten einer echten Katze. Aber das werden die Helden noch früh genug feststellen.

Ein dringendes Problem ist, daß sich Bijou weigert Mäuse zu fressen. "Menschenessen", das sie bisher zu sich genommen hatte, war ihr gar nicht bekommen und so leidet der kleine Katzenkörper beträchtlich unter den Folgen der Unterernährung. Wie es den Helden gelingt, die Katze zum Fressen zu bewegen, ist eigentlich egal. Seien Sie als Meister nicht zu streng, auch wenn irgend welche chaotischen Vorschläge gemacht werden, denn tot nützt die Katze niemandem. Hat die Katze einmal gefressen, sind keine weiteren Bemühungen mehr notwendig - sie wird auch weiterhin fressen; allerdings ist sie beim Mäuse-Fangen noch auf Hilfe angewiesen, schließlich ist sie nicht den Katzenkörper gewöhnt.

Wenn die Helden die Hexe aufsuchen wollen, müssen sie feststellen, daß die Stände und Zelte allesamt vom Marktplatz verschwunden sind. Natürlich weiß niemand, wohin die Hexe weitergezogen ist. Die Torwachen der Stadt haben sie auch nicht gesehen; die angesprochene Wache kann nun mal nicht 24 Stunden täglich Dienst schieben. Wenn die Helden einen Passanten fragen, wird ihnen von einem bekannten Magier erzählt ("Der kann Euch bestimmt helfen"), der in einer Hütte im Wald lebt - ca. eine Tagesreise in Richtung Süden. Wenn niemand fragt, wird der Vorschlag von einem Familienmitglied während einer Besprechung gemacht, die Sie arrangieren dürfen. Die genaue Wegbeschreibung wird den Helden übermittelt und am folgenden morgen brechen sie samt Katze auf. Es kommt hier nicht auf eine explizite Wegweisung an, wichtig ist nur, daß es Richtung Süden geht, an den Fuß des Eisenwald-Gebirges.

Der Familienvater kann zwar keine hohe Belohnung versprechen, aber es sollte eine Frage der Ehre für die Helden sein, der Familie eines Mitstreiters helfen zu dürfen. Alle Unkosten werden nach erfolgreicher Rückkehr zurückerstattet. Allerdings sollten die Helden dennoch darauf achten, ihre Spesenrechnung möglichst gering zu halten.

Allgemeine Informationen:

Der Weg hat zwar nicht die Qualität einer Reichsstraße, aber ihr kommt gut voran und die Reise verläuft ohne Zwischenfälle. In dieser Zeit lernt Bijou besser mit ihrem neuen Körper umzugehen und kann sich bald wie eine echte Katze bewegen. Es dämmt bereits, als ihr die Hütte des Magiers am Rande einer Lichtung erreicht.

Und wahrlich, es muß die Hütte eines mächtigen Zauberers sein, denn wie zur Begrüßung schwebt ein riesiger Steinblock mit den Maßen (HxTxB) 1 Schritt auf 2 Schritt auf 5 Schritt über dem Eingang zum kleinen Garten, der das Haus umgibt. Auf dem Fels steht in leuchtender Schrift "Jondal C'bar". Das Haus selbst sieht von außen verwittert und düster aus. Auch die schwere Eichentür sieht nicht gerade sehr einladend aus. Lediglich aus einem der Fenster dringt Lichtschein nach außen - die anderen Fenster scheinen mit schweren Stoffen verhängt zu sein.

Meisterinformationen:

Wenn Sie wollen, können Sie Mutproben-3 verlangen von denen, die unter dem Stein durchgehen wollen. An den Seiten kommt man nicht vorbei, da es gefährlich werden könnte, einfach bei einem Magier über den Zaun und in gepflegte Beete zu steigen. Derjenige, dem die Probe mißlingt, muß von den anderen erst überredet werden. Gelingt keinem die Probe, so wagt sich schließlich der mit dem größten Mutwert vor.

Der Mann, der gleich aus dem Haus kommen wird, ist mitnichten der Magier, sondern sein Lehrling, der sich für seinen Herren ausgibt. Viele der Effekte, mit denen er die Helden beeindrucken möchte, stammen jedoch nicht von Magie sondern von Alchimie oder sind einfach Tricks - wie auch der schwebende Stein. Aber das wissen die Helden ja nicht. Wenn die Helden meinen, das Phänomen erforschen zu müssen, werden sie früher oder später darauf stoßen, daß nur die Unterseite echter Stein ist, der von hauchdünnen Schnüren in der Luft gehalten wird. Die restlichen 95 cm der Höhe und die leuchtende Schrift sind einfache Illusion.

Allgemeine Informationen:

Kaum habt ihr den Garten betreten, als ein Blitz vor der Haustür aufblitzt. Nach wenigen Augenblicken, in denen sich der Rauch verflüchtigt, seht ihr einen hageren, jungen Mann in der Tür stehen. Er trägt den Mantel eines Magiers und seine Augen schimmern wie Eis. Als er zu sprechen beginnt, ist euch, als spreche der ganze Wald um euch herum. "Ich wußte, Ihr würdet kommen. Ich bin Jondal C'bar; aber das ist Euch bekannt. Ich hätte nicht gedacht, daß mein Ruf schon so weit verbreitet ist. Doch kommt näher, und berichtet mir genau von Eurem faszinierenden Problem. Dann werde ich sehen, wie ich helfen kann." Mit diesen Worten führt er euch in sein "Besprechungszimmer", in dem genau die richtige Anzahl an Stühlen um einen halbkreisförmigen Tisch stehen.

Meisterinformationen:

Eigentlich ist alles Gesagte nur geraten. Denn wer zu C'bar kommt, hat gewiß ein Problem. Einzigster Hinweis, es nicht mit dem echten Magier zu tun zu haben, ist die Jugend des Mannes. Er wird sich die Geschichte anhören, für ein Zurückverwandeln 20 Dukaten verlangen und schließlich verschiedene Versuche mit dem armen, verschüchterten Kätzchen machen, bei denen es nur so zischt und raucht und scheppert ...

Mit einer gelungenen Probe auf Magiekunde läßt sich feststellen, daß alles nur Schau ist. Wird der Lehrling mit der Wahrheit konfrontiert, gesteht er sein Schauspiel ein, und gibt bereitwillig Auskunft, daß sein Meister, der wahre C'bar, sich bei einem Treffen in der Magier-

Akademie von Punin befindet. Er schlägt den Helden vor, ebenfalls nach Punin zu reisen.

Hegt keiner der Helden Zweifel an der Echtheit des Magiers, so wird er nach einigen - natürlich - erfolglosen Versuchen aufgeben, sich für längere Zeit grübelnd in die Bibliothek zurückziehen und dann den Helden ebenfalls raten, ihr Glück in der Akademie von Punin zu versuchen. In keinem Fall bekommt der Magier das Geld von den Helden.

Sie sehen also, alle Wege führen nach Punin. Leider liegt Punin aber genau auf der anderen Seite der Eisenwald-Gebirgskette, an dessen Ausläufern sich die Helden derzeit befinden. Machen Sie deutlich, daß ein Umgehen des Massivs viel zuviel Zeit in Anspruch nehmen würde. Es bleibt also nur der direkte Weg...

Wenn die Helden spielerisch ausdrücken, daß ihnen der Weg nach Punin unbekannt ist, wird ihnen der Lehrling das "Guidium" überreichen. Das Guidium ist ein magisches Artefakt, das äußerlich wie eine einfache Pfeilspitze aussieht, die an ihrem stumpfen Ende ein Loch hat, durch das ein Lederband gefädelt ist, um es um den Hals zu tragen. Konzentriert man sich auf einen fernen Ort und wirft die Pfeilspitze in die Luft, dann zeigt die Spitze in diese Richtung (Luftlinie), nachdem sie zu Boden gefallen ist. Solange der Held, der sie benutzt, nicht explizit ein anderes Ziel nennt, bleibt die Spitze auf Punin "eingestellt" - es ist auch nicht notwendig, daß die Helden diese allgemeine Eigenschaft herausfinden. Es kann jedes allgemein bekannte Ziel in Aventurien angepeilt werden; z.B. Städte, nicht aber bewegliche Dinge, deren Standort unbekannt ist (z.B. flüchtender Dieb, Segelschiffe, ...).

Allgemeine Informationen:

Mit den Worten "Es ist schon spät, und ich muß Euch bitten, mich nun zu verlassen." deutet der Mann unmißverständlich auf die Tür.

Meisterinformationen:

Tja, es ist wirklich schon spät, die Nacht hat sich schon längst über Aventurien gelegt. Falls die Helden nicht selbst darauf kommen, sollten Sie darauf hinweisen, sich eine Unterkunft für die Nacht zu suchen. Prinzipiell können die Helden zum letzten Dorf (Krelp) zurückkehren - was aber genau entgegengesetzt der Reiserichtung liegt, oder sie können weitergehen, und hoffen, daß bald das nächste Dorf (Trolingen) kommt. Wie sich die Helden auch entscheiden, bald ereilt sie die nächste Überraschung.

Allgemeine Informationen:

Es herrscht mittlerweile tiefschwarze Nacht, als ihr die Hauptstraße des Dorfes entlang schreitet. Alle Häuser liegen im Dunkeln, lediglich eine Schenke und ein Gasthof sind erleuchtet. In beiden herrscht eine ausgelassene Stimmung, wie an dem Lärm zu erkennen ist, der aus den Fenstern und Türen dringt.

Meisterinformationen:

Da die Helden nur im Gasthof eine Übernachtungsmöglichkeit finden werden, werden sie früher oder später dort eintreten. Bis dahin bleibt es Ihnen überlassen, wie Sie die Szene ausspielen, wenn sich die Helden erst betrinken wollen. Im Gasthof hat die

Katze dann ihren ersten Auftritt - also achten Sie darauf, daß die Katze von allen Anwesenden gut gesehen werden kann. Wird sie getragen, oder läuft sie, ist es kein Problem; nur wenn sie unter einer Jacke oder in einem Sack sitzt, muß sie im richtigen Augenblick herausspringen. Je menschlicher sich Bijou benimmt, desto besser. Lassen Sie sie also auch eigenständig agieren.

Allgemeine Informationen:

Als ihr den Gasthof betretet, raubt euch die schwüle Luft den Atem. Es scheint, als wäre der Wirtsraum völlig überfüllt, doch der erste Eindruck täuscht. Bevor ihr euch lange umsehen könnt, kommt ein Mann auf euch zu und erkundigt sich nach euren Wünschen. Daß ihr es mit dem Wirt zu tun habt, seht ihr eigentlich nur an der bekleckerten Schürze, die er um den Bauch gebunden hat. Ansonsten habt ihr noch nie einen so "unpassenden" Wirt zu Gesicht bekommen. Statt einem dicklichen, gutmütigen Kerl, der all seinen Gästen mit einem freundlichen Wort begegnet, steht hier ein hagerer Mann vor euch, der wahrscheinlich nicht einmal an seinem eigenen Geburtstag lächelt.

Meisterinformationen:

Nun sieht der Wirt die Katze, die sich für gemeine Katzen etwas zu sehr menschlich verhält...

Allgemeine Informationen:

Mit einem gewaltigen Aufschrei stürzt der Wirt plötzlich ein paar Schritte zurück, bis er auf andere Gäste prallt. Anfangs könnt ihr nicht verstehen, was er stammelt, aber da er unentwegt auf Bijou zeigt, wird euch langsam klar, was er meint...

Mittlerweile sind alle, wirklich alle Gäste verstummt und starren euch, bzw. eure Katze an. Aus den getuschelten Bemerkungen entnehmt ihr, daß man euch für böse Zauberer - oder ähnliches - hält. Schlagartig fällt die Stimmung unter den Gefrierpunkt. Genau sind sich die Gäste auch nicht im Klaren, was ihr sein mögt; aber eines ist sicher, eine Gruppe, die mit einer schwarzen Katze unterwegs ist, die zu alledem noch jedes Wort zu verstehen scheint, muß Unheil verbreiten.

Meisterinformationen:

Nun dürften die Helden erst einmal ins Schwitzen kommen, denn sie wissen nicht, wie die Leute reagieren werden. Dem Meister sei verraten, daß sie sich zusammenrotten werden, um die Helden zum Gehen aufzufordern. Diskutieren ist sinnlos. Wenn die Helden nicht freiwillig den Rückzug antreten, werden sie es mit 24 Gästen (incl. Wirt) zu tun bekommen, die teilweise mit Fäusten, mit stumpfen Hieb Waffen, wie Stuhlbeinen oder mit Eßbesteck (Eßmesser, Gabel) kämpfen. Pro Kampfarmt also acht Gegner. Die Menge ist ganz schön aufgebracht und prügelt und sticht einfach drauf los, wodurch sich hohe AT- und niedrige PA-Werte ergeben. Raufen...

AT: 16 **PA:** 6 **TP:** 1W6

stumpfe Hieb Waffen...

AT: 15 **PA:** 8 **TP:** 1W6

Stich Waffen...

AT: 12 **PA:** 4 **TP:** 1W6+1

für alle:

LE: 25 **RS:** 1

Natürlich sind das keine Gegner für schwerbewaffnete Helden, allerdings sollten sich die Helden - angemessen - d.h. mit den Fäusten verteidigen. Greift einer der Helden zu seiner Waffe (womöglich noch zum Zweihänder), wird es nicht lange dauern, bis die gesamte Dorfgemeinschaft auf den Beinen und zu den Waffen ist. Werte dafür sind nicht nötig, denn das Ende jeder noch so glorreichen Heldentruppe dürfte dann besiegelt sein... Bleibt also nur der taktische Rückzug, was man im Volksmund auch Flucht nennen könnte. Sind die Helden erst einmal einige hundert Meter vom Dorf entfernt, brechen die Dorfbewohner ihre Jagd ab.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr ein Stück durchs Unterholz gerannt seid, riskiert ihr Blicke nach hinten, aber von euren Verfolgern ist keine Spur zu sehen. Mittlerweile ist es stockfinster, daß man kaum die Hand vor Augen sieht. Und es wird auch ziemlich kalt.

Meisterinformationen:

Hoffen wir, daß die Helden jetzt nicht im Wald anfangen, einen Unterschlupf zu bauen. Man bedenke, daß die Temperatur nachts doch noch gegen Null Grad fällt, und es sich auch nicht lohnt, Kraft für ein kurzes Nachtlager zu verschwenden.

Wenn die Helden weitergehen, erreichen sie bald die nächste Siedlung. Hier nimmt niemand Anstoß an der Katze, trotzdem kann es den Helden nicht schaden, vorsichtig zu sein. Mitten in der Nacht ist alles ruhig in dem Dorf. Schnell ist eine Herberge gefunden.

Allgemeine Informationen:

Es dauert zwar einige Zeit, nachdem ihr an die Tür geklopft habt, aber dann öffnet euch ein verschlafener Mann die Tür. "Übernachtung mit guten Frühstück von meiner Liebsten zubereitet, macht für jeden 3 Silbertaler." Begrüßt er euch. Ohne eine Antwort abzuwarten und noch immer leicht wankend, führt er euch die Treppe hinauf, in ein großes Zimmer und wünscht euch noch eine gute Nacht.

Meisterinformationen:

Völlig erschöpft schlafen die Helden wohl sofort ein. Auch werden sie durch den allgemeinen Lärm am Morgen nicht geweckt. Es ist schon fast Mittag, als die Helden erwachen. Das Zimmer, in dem sie liegen, hat ein Fenster, durch das man auf eine Seitengasse blickt. Außen den Betten befinden sich hier nur noch zwei Holzbänke. Dem Helden, der für Bijou verantwortlich ist, fällt auf, daß die Katze verschwunden ist...

Sie ist nicht durchs Fenster verschwunden, sondern einfach zur Frühstückszeit die Treppe hinunter gelaufen, wo sie von der Frau des Hauses mit warmer Milch und Hühnchenfleisch verwöhnt wurde. Jetzt sitzt die Frau mit der Katze auf dem Schoß vor dem Haus in der Vormittagssonne, und wird gar nicht verstehen können, weshalb die Helden soviel Aufhebens wegen einer - wenn auch süßen - Katze machen.

Nachdem die Rechnung bezahlt wurde, geht die Reise weiter. Der Vermieter fragt die Helden noch, wohin sie möchten. Wollen sie es nicht verraten, zuckt er nur die Schultern; nennen sie jedoch Punin als Ziel, wird er ihnen mitteilen, daß dies hier der letzte größere Ort diesseits der Berge ist, und daß die Helden gut täten, sich

mit Ausrüstung und Proviant zu versorgen. Eine Reise bis Punin dauert ca. 6 Tage.

Es gibt zwar einen oft benutzten Weg durch die Berge, aber ein Paar feste Stiefel können nie schaden, ebenso wie Feuersteine, etc. Gönnen Sie den Helden einen Einkaufsbummel, aber bedenken Sie auch, daß in einem so kleinen Nest ausgefallene Güter nicht vorrätig sind. Sind die Helden erst einmal im Gebirge, dann würfeln Sie ab und zu mit einem W20 für jeden Helden. Bei einer 20 stauchelt derjenige und wenn ihm keine Körperbeherrschungsprobe gelingt, verstaucht er sich den Fuß. Was zur Folge hat, daß seine Gewandtheit für einen Tag um 3 Punkte fällt und sich die Reisezeit verlängert. Evtl. muß eine weitere Nacht im Gebirge übernachtet werden.

Allgemeine Informationen:

Dem Weg zu folgen, fällt euch nicht schwer, denn er ist schon sehr ausgetreten. Es dauert noch eine ganze Weile, bis ihr die ersten Ausläufer des Eisenwald-Gebirges erreicht und den Wald hinter euch laßt. Spät am Nachmittag findet ihr einen offensichtlich schon öfter benutzten Lagerplatz. Der Steinkreis fürs Feuer liegt vor einer natürlichen Aushöhlung im Fels, gerade einmal 100 Schritt vom Weg entfernt. Die Asche aus dem Steinkreis ist längst vom Winde verweht und es läßt sich unmöglich feststellen, wann hier zum letzten mal Reisende gelagert haben.

Meisterinformationen:

Nun, hier kann und sollte gelagert werden. Wenn sich die Helden genauer umsehen, werden sie ein paar Holzbretter finden, die sie fürs Feuer gut gebrauchen können, denn in der Umgebung wachsen nur Gräser und dorniges Gebüsch. Das Gebüsch verursacht bei jeder Berührung einen Schadenspunkt - entscheiden Sie selbst, wie oft die Helden gestochen werden. Bedenken Sie auch, daß auch der eisernste Held vor, nach oder während (besonders interessant!) der Nacht mal austreten muß - und das wohl nicht in unmittelbarer Nähe des Schlafplatzes.

Dafür trägt das Gebüsch spärlich Beeren. Es sind zwar so wenige, daß nicht mal eine Person davon satt würde, aber sie geben pro Beere sofort einen Punkt LE zurück. Je nach dem, wieviele Helden wie lange sammeln (wenn überhaupt!) und ob sie dann teilen, sollte im Durchschnitt jeder 2W6 (individuell) Beeren erhalten.

Wo wir schon beim Essen sind: Außer kleinen - und höllisch flinken - Vögeln leben hier nur noch ein paar kleine Nagetiere, auf die sich eine Jagd einfach nicht lohnt. Hoffen wir, daß sich die Helden zeitig mit Proviant versorgt haben. Wasser dagegen gibt es hier in Hülle und Fülle aus kleinen Bächen, in denen ein unachtsamer Held auch mal nasse Füße bekommen kann. Die Nacht wird ohne Zwischenfälle verlaufen und es kommt ganz auf die Helden an, wie gut sie die Nacht verbringen - ob sie z.B. Wache halten, oder das Feuer weiter schüren, denn Firun läßt noch deutlich seinen Atem spüren!

Allgemeine Informationen:

Mit dem ersten Licht des neuen Tages, der im Gebirge recht schnell kommt, erwacht ihr und packt euer Nachtlager zusammen. Ihr macht euch frisch und nach einem kleinen Frühstück geht die Reise weiter.

Unterwegs seht ihr eine kleine Herde Gemsen in weiter Entfernung. Bijou genießt die Gebirgsluft und die strahlende Sonne. Sie springt von einem zum anderen, dann auch mal auf einen Felsvorsprung, bis sie schließlich so erschöpft ist, daß einer von euch sie tragen muß. Wenigstens scheint es ihr gut zu gehen. So vergeht der Tag zwar sehr langsam aber mit jedem Schritt kommt ihr eurem Ziel näher.

Meisterinformationen:

Irgendwann sträubt sich das Fell von Bijou und die flüchtet in die Arme eines Helden, und dann steht den Helden ein Rudel Berglöwen gegenüber; bestehend aus W6+2 Tieren.

MU: 14 **2xAT:** 15 **PA:** 9 **LE:** 3W6+20
RS: 2 **TP:** 1W+6 (Rachen), 1W+4 (Pranke)
GS: 10 **MR:** -2

Allgemeine Informationen:

Es ist bereits später Nachmittag, als ihr endlich den Bergrücken erreicht. Auf der Suche nach einem gemütlichen Nachtlager findet ihr mehrere windgeschützte Vertiefungen, die geradezu zum Übernachten einladen. Auch am folgenden Tag ereignet sich nichts Erwähnenswertes. So reist ihr den ganzen Tag, doch wegen des unwegsamen Geländes kommt ihr heute nur langsam voran. Gegen Nachmittag bewölkt es sich zusehends.

Meisterinformationen:

Gelingt einem eine Wettervorhersagen-Probe, wird er wissen, daß noch in der Nacht ein schwerer Sturm losbrechen wird. Ziemlich sicher werden sich die Helden nach einem geschützten Platz für die Nacht umsehen, aber sie werden hier oben nichts finden. Der Bergrücken besteht aus einer schier endlosen Hochebene, die ihrerseits von kleinen Spalten und Graten durchzogen ist. Kein Anzeichen von Tieren ist zu sehen, und auch die Vegetation ist der Meinung, daß etwas ausgedörrtes Gras hier genug sei.

Es dauert nicht lange, und mit einem Mal verschwindet die Sonne hinter der Skyline aus Fels und läßt unsere Helden einfach so im Stich. Es ist zwar nicht stockdunkel, aber wenn die Helden den Weg verlassen um sich einen Unterschlupf zu suchen, sind schon Orientierungsproben+4 fällig, um den Weg wiederzufinden, denn zu dem immer stärker werdenden Wind gesellt sich jetzt auch noch Regen. Das Kätzchen hat längst Schutz unter einer Jacke gesucht und wohl auch gefunden.

Irgendwie werden die Helden die Nacht jedenfalls überstehen. Lassen Sie sie ruhig ein bißchen Schwitzen - bzw. frieren. In dieser Nacht können keine Punkte regeneriert werden. Würfeln Sie für jeden Helden eine W20; derjenige, für den der größte Wert erwürfelt wird, bekommt eine Erkältung (haben mehrere den gleichen Wert, werden halt alle krank). Das bedeutet für die nächsten 3 Tage je 1 Punkt Abzug auf Gewandtheit und Körperkraft.

Allgemeine Informationen:

Wie, um euch für die überstandene Nacht zu entschädigen, scheint die Sonne am Morgen heller als sonst und

verspricht euch einen wunderschönen Frühlingstag. Auch wenn eure Kleidung noch klamm ist, macht ihr euch auf den Weg.

Die gute Laune kehrt bald zurück und am folgenden Tag führt euch der Weg immer weiter bergab, hinein in satte grüne Wälder. Gegen Mittag erreicht ihr die erste Siedlung diesseits der Berge.

Meisterinformationen:

Dieser Ort heißt Taladur, hat gerade einmal 200 Einwohner und ist eigentlich völlig unwichtig, wenn da nicht der Hund des Schmieds wäre, der sich auf die Katze stürzen wird.

In diesem Punkt sind Sie gefordert, lieber Meister. Sie müssen es so einrichten, daß die Katze zu dem Zeitpunkt frei herumläuft, oder sich zumindest befreien kann (z.B. vom Arm springen), um wegzulaufen.

Allgemeine Informationen:

Der Weg, der euch schon durch die Berge geleitet hat, führt nun direkt durch das Dorf. Hinter einem größeren Haus, rechterhand hört ihr das Schlagen von Metall auf Metall. Und an dem stark rauchenden Kamin erkennt ihr es als Schmiedewerkstatt.

Als ihr weitergeht, kommt der Dorfschmied in eure Blicke. Er steht vor einem riesigen Amboß und hämmert auf irgend etwas längliches ein. Als ihr an dem Haus schon vorbei seid, schießt plötzlich ein Steppenhund auf euch zu. Besser gesagt, er hält auf eure Katze zu, die voller Panik die Straße entlang läuft, und in der nächsten Seitengasse verschwindet. Der Schmied, dem der Hund gehört, hat von alledem nichts mitbekommen.

Meisterinformationen:

Nun heißt es für die Helden, die Beine in die Hände zu nehmen. Es sei denn, sie wollen es dem Schicksal überlassen, ob sich die Katze retten und zu den Helden zurückfinden kann.

Wenn die Helden um die Hausecke gebogen sind, ist von Hund und Katz nichts mehr zu sehen. Sie werden die Katze nur dann finden, wenn sie sich aufteilen und Passanten fragen. Irgendwann sollte Bijou dann aber doch gefunden werden: Auf einem Baum am Stadt-/Waldrand kauern und kläglich miauend.

Durch diese kleine Unterbrechung ist es allerdings schon recht spät geworden, und es ist ratsamer, hier zu übernachten. Bis Punin, so kann jeder Dorfbewohner antworten, sei es noch knappe 3 Tage zu reisen. Es gibt zwar keine reguläre Übernachtungsmöglichkeit hier, aber bei Madame Wutzin können die Helden ein Quartier für die Nacht finden.

In diesem kleinen Dorf gibt es nicht viel Abwechslung und so ist das Haus von Madame Wutzin eine Mischung aus Apotheke, Freudenhaus und Schmuckladen. Auch in dieser Nacht ereignet sich nichts außergewöhnliches, wenn man vom dumpfen Pochen von nebenan absieht.

Und so geht die Reise am nächsten Tag weiter, nach Punin ...

Punin

Allgemeine Informationen:

Der halbe Tag ist schon vorbei, bis ihr von weitem die ersten Turmspitzen Punins seht, und dann dauert es auch nicht lange, bis ihr durch das Haupttor schreitet. Der Strom von Fuhrwerken, die vor euch den Weg kreuzen, ist mit jedem Schritt, den ihr der Stadt entgegen gegangen seid, größer geworden und es wundert euch, daß überhaupt noch etwas vorwärts geht.

Es gibt eigentlich nur zwei Richtungen, in die Massen strömen: stadteinwärts und stadtauswärts. Und so laßt ihr euch mehr mittragen, als daß ihr bestimmen könnt, wohin der Weg gehen soll. Nach einigem Geschubse und Gedrängel erreicht ihr den Marktplatz, als es wirklich kein Vor und kein Zurück mehr gibt. Mit viel Mühe gelingt es euch, euch bis zu einer Häuserwand durchzuschlagen, wo ihr endlich aufatmen könnt.

Meisterinformationen:

Erinnern Sie die Helden daran, warum sie hier sind. Sicher spricht nichts dagegen, sich etwas frisch zu machen, allerdings sollte das Ganze nicht in einen Stadtbummel ausarten.

So ziemlich jeder Passant kennt den Weg zur Magier-Akademie (einige auch nicht, die die Helden dann in die falsche Richtung schicken).

Beim Eintreten werden die Helden durch einen Raum geführt und aufgefordert, sämtlichen Waffen abzulegen. Der Magier versichert, daß jeder seine allereigenste Waffe beim Verlassen wieder zurückerhalten wird. Innerhalb der Akademie sind alle, wirklich alle Waffen verboten, und jeder Gegenstand, der von seinem Besitzer (mit Vorliebe Streuner o.ä.) als Waffe eingeschmuggelt wird, wird beim Verlassen des Waffenraums glühend heiß (ohne zerstört zu werden) und verursacht Schadenspunkte im Ermessen des Meisters - je nach Größe.

Das hat den Effekt, daß z.B. ein Holzstab aufglüht (da ihn sein Eigentümer nur zum Kampf vorsieht), ein Messer aber, das wirklich (!) nur zum Brotschneiden verwendet wird, klanglos durchgeht. Es wird zu keiner Auseinandersetzung innerhalb der Akademie kommen, und die Helden sollten lernen, Magiern (und deren Befehlen) mit Respekt zu begehnen.

Allgemeine Informationen:

Ihr steht vor den Toren der Akademie. Die wird von einer hohen Mauer umschlossen, die die Form eines Fünfecks bildet. Beide Torflügel sind geschlossen und davor stehen zwei Wachen, die euch mißtrauisch beäugen.

Meisterinformationen:

Seien wir gnädig und lassen die Helden die Wachen überreden, ihnen Einlaß zu gewähren. Die eine Wache wird daraufhin aus der Akademie einen Magier holen, während die Helden noch draußen zu warten haben.

Werte für die Wachen dürften unnötig sein, denn wohl kein Held würde sie grundlos angreifen, und wenn doch, dann kommen ganz zufällig ein paar Magier aus der Akademie und brutzeln die Helden nieder...

Allgemeine Informationen:

Es dauert nicht lange und ein Mann, gewandet in schwarze, wallende Kleidung winkt euch hinein. Obwohl das Gebäude von außen recht düster und gewaltig aussah, bietet

sich euch ein überraschender Anblick: Hinter dem Tor blickt ihr auf das dreistöckige Hauptgebäude der Akademie, dem Pentagrammaton, das von dem berühmten Elfenbeinturm gekrönt wird.

Umgeben ist das fünfeckige Gebäude von einem Gartenstreifen von vielleicht zwanzig Schritt Durchmesser, der von der gut 10 Meter hohen Marmormauer eingefast wird.

Im Park verteilt stehen wunderschön geschnitzte Parkbänke. Die Blumen, die in kleinen Gruppen verteilt, das saftige Grasgrün unterbrechen, sind einfache Arten, die hier überall in dieser Gegend wachsen, aber ihr erkennt sofort, daß sich jemand sehr viel Mühe mit dieser Anlage gegeben hat.

Nachdem ihr den Garten betreten habt, verriegelt der Magier hinter euch das Tor und geht wortlos auf eine Tür zu. Das Zimmer, das dahinter liegt, ist mehr ein Gang, an dessen Wänden unzählige Waffen auf Tischen und in Regalen liegen.

Als auch der letzte den Raum betreten hat, dreht sich der Magier mit einer eleganten Bewegung um und spricht zu euch: "Seid mir begrüßt, ehrenwerte Besucher. Mein Name ist Szukku und ich bin der zweite Magier. Ich werde Euch durch die Anlage geleiten, denn für Besucher ist sie zugegeben etwas verwirrend. Doch zuvor muß ich Euch bitten, sämtliche Waffen hier abzulegen. Es ist verboten und unnötig, innerhalb der Akademie Waffen - gleich welcher Art - zu tragen."

Er beobachtet, wie ihr eure Waffen abschnallt und in eine Ecke stellt. "Habt keine Sorge, es wird keine Waffe abhanden kommen. Seid Ihr bereit, so folgt mir." Mit diesen Worten wendet er sich der Tür am anderen Ende zu. Eigentlich ist es keine Tür, sonder nur ein Türstock, durch den man den dahinter liegenden Korridor sehen kann. Das ungewöhnliche ist die türkise Farbe, in der der Rahmen leuchtet.

Meisterinformationen:

Vielleicht haben Ihre Helden schon getuschelt, daß sie die eine oder andere Waffe einschmuggeln, ansonsten fragen Sie sie danach. Wenn ja, dann beginnen die Waffen in dem Augenblick zu glühen, als der betreffende Held die Tür durchquert.

Zu der Schrecksekunde kommt auch noch die Zeit hinzu, sich über den Ursprung der Hitzequelle klar zu werden und die Waffen zu entfernen. Das sind schon einige Sekunden, in denen der Held einige Schadenspunkte abbekommt; je nach Größe der Waffe und wo sie getragen wird (5 bis 10 SP). Ob der Magier verärgert ist, läßt sich nicht erkennen.

Der Magier läßt sich auf kein Gespräch ein. Alle Anfragen weist er zurück mit dem Hinweis, noch zu warten.

Allgemeine Informationen:

Der Magier leitet euch in ein Zimmer, welches offensichtlich ein Wartezimmer ist. An den Wänden, die mit verschiedensten Motiven bemalt sind, stehen lange, gepolsterte Bänke. Durch das Fenster - auch dieser Fensterstock schimmert türkis - könnt ihr einen Blick auf den Garten werfen. Der Zimmerboden liegt etwa 2 Schritt über dem Straßenniveau, wodurch man hier vor neugierigen Blicken von draußen verschont bleibt.

Es dauert auch nicht allzu lange, bis eine Novadi hereinkommt und euch freundlich bittet, ihr zu folgen. Ihr Name ist Jara, falls jemand danach fragt. Der Weg führt euch nun bis zum Ende des Korridors und hinein in ein prachtvoll eingerichtetes Büro.

Hinter dem riesigen Tisch, vor der Bücherwand sitzt ein unscheinbarer Mann. Seinem Äußeren nach zu urteilen würdet ihr ihn eher für einen Geschichtenerzähler, denn für einen Magier, halten. Schwerfällig erhebt er sich kurz von seinem Stuhl. "Gestattet mir, mich vorzustellen. Spektabilität Sirdon Kosmaar. Ich bin der Leiter dieser Akademie. Leider muß ich euch eine schlechte Nachricht mitteilen: Die Akademie hat für dieses Jahr bereits alle Lehrlinge ausgewählt, die in der arkanen Kunst unterrichtet werden. Ihr kommt leider zu spät, meine Freunde."

Meisterinformationen:

Ganz offensichtlich verwechselt er die Helden mit Neuankömmlingen, die sich bei der Akademie bewerben möchten. Jetzt heißt es für die Helden möglichst schnell die Situation zu klären, ohne den Mann vor den Kopf zu stoßen. Sprüche wie "wer will schon hierher?" sind taktlos und in dieser Situation unpassend und sollten mit AP-Abzug bestraft werden.

Sollten sich die Helden nach C'bar erkundigen, können Sie ruhig ein Treffen arrangieren. C'bar weiß von den Machenschaften seines Lehrlings, hofft aber noch immer, ihm diese Unart eines Tages austreiben zu können. Bei dieser Gelegenheit fordert er auch das Guidium zurück, sofern es im Besitz der Helden ist.

Doch zuerst einmal werden die Helden über den Grund ihres Besuchs reden. Sollte einer der Helden auf die Bezahlung zu sprechen kommen, wird der Akademieleiter abwinken und sagen: "Nun laßt uns erst mal sehen. Über den Preis werden wir später immer noch einig."

Allgemeine Informationen:

Er hört euch aufmerksam zu, als ihr ihm die ganze Geschichte von Bijou's Verzauberung berichtet. Während ihr erzählt, ist sein Blick starr geradeaus gerichtet und auch, nachdem ihr geendet habt, ändert sich an seiner Stellung zunächst nicht. Es sieht fast so aus, als wäre er in Trance, doch dann beginnt er zu murmeln "Eine Hexe, soso... verwandelt in..., interessant, höchst interessant."

Und zu euch gewandt: "Ja, ich verstehe Euer Problem und werde mich persönlich darum kümmern. Zuerst muß ich mich mit meinen Kollegen besprechen, denn dieser Fall kommt mir bekannt vor. Wenn ich mich recht erinnere, hatten wir vor einigen Jahren ein ähnliches Problem. Ich möchte Euch nicht allzu viel Angst machen, aber jenen Fall konnten wir nur durch den Exitus des Verzauberten lösen. Wie dem auch sei, ich werde nach Euch schicken, wenn ich mich beraten habe. Habt Ihr bereits Quartier in der Stadt, oder wünscht Ihr Unterbringung in der Akademie? Die ganze Prozedur wird bestimmt mehrere Tage in Anspruch nehmen." Bei diesen Worten betätigt er eine Klingel und kurz darauf erscheint wieder die Frau, die euch schon hergeführt hat.

Meisterinformationen:

Haben die Helden bereits außerhalb ein Quartier, oder ziehen es vor, sich dort eines zu suchen, werden sie zum Ausgang der Akademie geleitet. Natürlich kann sich

jeder beim Verlassen wieder seine Waffe nehmen. Sollte es einer der Helden auf eine fremde Waffe abgesehen haben (z.B. den schönen Zweihänder dort hinten), so tritt beim Durchschreiten der Tür derselbe Effekt auf, wie eingangs beschrieben. Und wieder werden Schadenspunkte fällig. Und ob der Diebstahl als solches weiter verfolgt wird, können sie selbst entscheiden. Immerhin wird einem Wiederholungstäter die Hand abgehackt.

Im anderen Fall werden sie vom Akademieleiter noch gewarnt, nicht in die unterirdischen Korridore zu gehen. Dort gibt es nichts von Interesse. Aber da diese Gänge unter der ganzen Altstadt von Punin verlaufen um verschiedene Gebäude miteinander zu verbinden, hat sich schon so mancher Besucher dort unten verlaufen. Die Helden haben wirklich nichts dort unten zu suchen. Sollten sie dennoch einen Ausflug dorthin unternehmen wollen, so sollten Sie als Meister Folgendes wissen:

Dort sind wirklich nur Gänge und keine Zimmer zu finden. Die Helden können sich schnell verlaufen - es sei denn, sie denken sich eine gute Taktik (z.B. immer an der linken Wand entlang) aus. Gehen sie einen Ausgang hinauf, dann kommen sie entweder in die Bibliothek, oder in ein Laboratorium oder in einen der Unterrichtsräume.

Die Quartiere der 12 Lehrmeister, (zur Zeit) 47 Schüler und des Hauspersonals, sowie die Gästezimmer befinden sich im Hauptgebäude; im ersten Stockwerk. Dorthin werden jetzt auch die Helden geführt. Sollten sie mit dem Zimmermädchen ins Gespräch kommen, erfahren sie, daß ihr Name Yasime ist und sie schon seit vielen Jahren hier arbeitet und Mädchen für alles ist. Sie führt die Gäste herum, macht sauber und hilft auch in der Küche aus. Nachdem sie den Helden ihre Unterkünfte gezeigt hat, rät sie ihnen, sich die Stadt anzusehen.

Am Vormittag des nächsten Tages werden die Helden wieder zu Sirdon Kosmaar gerufen. Wie - und was in der Zwischenzeit geschieht, dürfen Sie, lieber Meister, entscheiden.

Allgemeine Informationen:

Ihr werdet von einem weiteren Magier durch einen der unterirdischen Gänge geführt. Nachdem ihr die Wendeltreppe hoch und durch die Tür getreten seid, befindet ihr euch in einem riesigen Raum, fast schon eine Halle. Die Fenster sind mit dicken Vorhängen verhängt, die es aber nicht schaffen, die Strahlen der Mittagssonne gänzlich zu verbannen. Hier und da fallen einzelne Sonnenstrahlen auf Boden, Tische und Wände und lassen so den Raum noch gespenstischer erscheinen, als es die Einrichtung sowieso schon tut.

An einem der Tische - dem vollgeräumtesten - steht Sirdon Kosmaar und unterhält sich mit zwei seiner Kollegen. Als er euch bemerkt, stellt der alle Anwesenden vor. Die beiden heißen Basilikus und Magan, derjenige, der euch herführte heißt Gulgaran.

Sofort beginnt Basilikus zu sprechen: "Dann laßt mich mal das Kätzchen sehen... oh, wie süß, seid Ihr sicher, Ihr wollt sie zurückverwandeln? - nur ein Scherz." Er nimmt euch das Tier ab und sperrt es in einen Käfig, der provisorisch am Tisch festgenagelt scheint. "Ihr könnt hier nichts mehr tun. Außerdem werden hier Hauszauber angewandt, die nicht für fremde Augen und Ohren bestimmt sind. Deshalb

bitte ich Euch, nun zu gehen. Morgen abend könnt Ihr Euch nach dem Mädchen erkundigen."

Meisterinformationen:

Die Helden müssen nun gehen. Einzigste Ausnahme bilden Magier, die an dieser Akademie ausgebildet wurden. Bleibt der Held auf eigenen Wunsch, so fällt er für die nächsten Spielrunden aus, darf dafür aber permanent seinen Zauber VERWANDLUNGEN BEENDEN auf seine eigene Stufe an Punkten anheben (natürlich nicht über 18).

Was die Helden bis zum nächsten Abend unternehmen, bleibt Ihnen überlassen. Aber dann erwartet sie eine traurige Nachricht...

Allgemeine Informationen:

Wieder findet ihr euch in dem Laboratorium ein und euch fällt sofort die Katze auf, die noch immer im Käfig sitzt. Mit betretener Miene stehen die Magier um den Käfig herum und schütteln ungläubig die Köpfe.

Basilikus eröffnet euch: "Werte Freunde, ich muß Euch leider mitteilen, daß es uns, trotz intensiver Bemühungen, nicht gelungen ist, Eure Büro zurück zu verwandeln."

Meisterinformationen:

Was, keine Protestschreie wegen 'Büro' statt 'Bijou'?

Allgemeine Informationen:

"Aber immerhin sind wir dem Geheimnis so weit auf die Spur gekommen, daß wir sagen können, daß es nur eine Person gibt, die die Verwandlung rückgängig machen kann: Die Hexe selbst!"

"Ich fürchte, Ihr müßt Euch auf die Suche nach der Hexe selbst begeben. Nur diese eine Person auf Dere kann Euch helfen, da es sich mit Sicherheit um einen persönlichen Zauber handelt."

Havena

Meisterinformationen:

Auf der Reise nach Havena können noch einige Überraschungen auf die Helden warten. So ist aus Bijou mittlerweile eine richtige Katze geworden, die des öfteren auch mal ausbüchst, um dann ganz stolz mit einer Maus zurückzukehren, während die Helden verzweifelt nach der Katze suchen. Selbstverständlich muß die Anreise nicht allzu detailliert gespielt werden, obwohl eine kleine Auseinandersetzung mit Wegelagerern, in der Bijou verletzt wird, doch sehr anspornend wirken kann. Wollen die Helden selbst die Katze verarzten, wird eine Tierkunde-Probe und eine Heilkunde-Wunden-Probe verlangt. Geht dabei etwas schief, muß schnellstens ein Veterinärmediziner aufgesucht werden. Dies, wie auch jedes andere Zufallsereignis können Sie nach Belieben ausarbeiten. Zum Beispiel können die Helden auf einen quergestellten Wagen treffen. Dieser ließe sich zwar umgehen, aber darauf sind Banditen versteckt, die die Helden erst mit Pfeilen und dann mit Schwertern angreifen...

Nach gut einer Woche kommen die Helden dann in den Abendstunden in Havena an, wo sie sich zuerst um eine Unterkunft bemühen sollten.

Meisterinformationen:

Nun sollte die harten Helden aber doch blaß werden. Immerhin sind sie seit einer guten Woche unterwegs und haben bisher nichts erreicht. Für die Magier aus Punin ist die Sache somit abgeschlossen - nicht erfolgreich, aber abgeschlossen.

Selbstverständlich können die Helden noch einmal die Magier bemühen und sich nach dem derzeitigen Aufenthaltsort der Hexe erkundigen. Derjenige, von dem der Vorschlag kommt, darf ruhig ein paar AP mehr kassieren. Spielen Sie die Szene nach Belieben aus. Die Helden sollen erfahren, daß sich die Hexe derzeit in Abilacht aufhält. Dieser Ort liegt etwa auf halber Strecke zwischen Albenhus und Havena.

Wenn sich die Helden sofort auf den Weg machen, brauchen sie dennoch mindestens 8 Tage, in denen die Hexe mit ihrem Stand aber weiterzieht - nämlich Richtung Havena (aber das Ziel dürfen die Helden nicht erfahren). Deshalb hat der Held besondere AP verdient, dem die Idee kommt, zu fragen, wo sich die Hexe in ca. 8 Tagen aufhalten wird. Dann wird sie in Ottertal halt machen (liegt in Richtung Havena). Genauere Aussagen, die Zukunft betreffend, können nicht gemacht werden, aber das nächste Reiseziel dürfte ja nun feststehen.

Ebenso kann ein hiesiger Magier vielleicht das ungefähre Aussehen oder den Namen ('Alsa' oder so ähnlich...) herausfinden, wenn er darum gebeten wird.

Entweder reisen die Helden also der Hexe hinterher (Honinggen, Ottertal), wobei sie durch Befragung von Dorfbewohnern erfahren, daß "...die Hexe vorgestern weitergezogen ist." oder sie reisen direkt nach Havena und warten dort auf die Hexe. So oder so kommt es zu einem ersten Showdown in Havena.

Jetzt ergibt sich das Problem, die Hexe zu finden, denn die einzige Person, die die Hexe kennen könnte, wandelt derzeit mit vier Samtpfoten auf Dere. Erschwerend kommt hinzu, daß Magie in Havena verpöht bis verboten ist, und keine Hexe es wagen würde, sich öffentlich zu erkennen zu geben. Sollten die Helden aus Unwissenheit lediglich sämtliche Marktstände abzusuchen, werden sie bald feststellen, daß es hier überhaupt keine Hexen (etc.) gibt. Evtl. kann auch ein Passant darauf hinweisen, daß man hier besser nicht nach Magie fragt...

Auf dem Marktplatz von Havena und in so mancher Seitengasse werden wundersame Dinge feil geboten. Angefangen von Mixturen, mit denen sich angeblich Haare färben lassen, über kleine Metallplättchen, die dem Bartwuchs entgegen wirken sollen, bis hin zu kleinen, bunten Bürstchen, die man sich morgens und abends in den Mund stecken soll, und die - obwohl sie ekelig schmecken - gesunde Zähne bis ins hohe Alter garantieren. Vieles davon ist, wie jeder gebildete Aventurier weiß, reiner Humbug und nur Dummköpfe würden dafür Geld ausgeben. Was den Großteil der Bevölkerung aber nicht daran hindert, fleißig in eben diese Dinge zu investieren.

Die gesuchte Hexe ist (wie wohl jeder Magiebegabte hier) nur auf der Durchreise. Sie würde nicht im Traum daran denken, hier Wurzeln zu schlagen. Dennoch muß sie 2 Tage auf das nächste Schiff warten, das nach Mengbilla fährt.

Um die Hexe zu finden können Sie den Helden einige der folgenden Informationen zukommen lassen:

- Magiebegabte werden wohl nur auf der Durchreise sein.

- Da die Hexe aus Osten kommt, wird sie wohl mit einem Schiff abreisen.

- In der Hafenmeisterei liegen Abschriften aller Passagierlisten dieser Woche aus. Das nützt den Helden jedoch herzlich wenig, da sie den Namen der Hexe wohl nicht kennen.

- Sollten die Helden gar nicht mehr weiter wissen, kann man ja einige Gasthäuser nennen, in denen vor allem Durchreisende übernachteten und da treffen sie dann zufällig auf die Hexe.

- Oder die Helden kontrollieren jeden Reisenden, der an Bord eines der Schiffe geht.

- Fragen die Helden sehr offensichtlich, tritt ein Junge, kaum acht Sommer alt, an die Helden heran und fragt, wen sie suchen. Wenn die Helden eine kurze Beschreibung abgeben, scheint er die Gesuchte zu kennen und fordert die Helden auf, ihm zu folgen. Nach einigen Biegungen wird die Straße menschenleer und ganz unvermittelt stehen die Helden einer Bande Straßenräubern gegenüber. Es sind 9 Räuber (5 von vorn, 4 von hinten) die mit Dolchen bewaffnet sind.

AT: 14 **PA:** 7 **TP:** 1W6+2

LE: 20 **RS:** 2 **MR:** 1

Sind fünf der Räuber überwältigt, flüchten die anderen. Fluchtmöglichkeit für die Helden wären nur die beiden Haustüren links und recht, wobei jede bei 6-20 von W20 jedoch verschlossen ist, und nicht die Zeit bleibt, zu warten, bis jemand öffnet. Sollten die Helden wirklich durch eine der Türen gelangen, finden sie sich in der Wohnung einer alten Frau wieder, die am Fenster (gegenüberliegende Wand) sitzt und strickt oder häkelt oder Socken stopft. Hoffentlich habe die Helden genug Anstand, die Tür hinter sich zu verriegeln, bevor sie das Zimmer durch das Fenster wieder verlassen. Es wäre auch höflich, der verdatterten Frau ein paar aufmunternde Worte zu sagen.

Helden, die nicht umständlich durch das Fenster klettern, sondern elegant hindurchhüpfen wollen, müssen schon eine GE-Probe +4 bestehen. Ansonsten bleiben sie mit dem Fuß hängen und fallen durchs Fenster, was W6 SP kostet.

Nun zur Hexe selbst. Sie heißt Allesta und man sieht ihr ihre 64 Jahre Lebenserfahrung nicht an - man würde sie höchstens auf 62 schätzen. Sie ist in keiner Hinsicht böse und die ganze Verzauberung war, wie schon erwähnt, nur ein schreckliches Versehen. Als sie davon erfährt, ist sie einerseits bestürzt und will sofort helfen, andererseits freut es sie ungemein, daß ihr augenscheinlich mißglückter Versuch doch gelungen ist. Allerdings handelt es sich bei dem Zauber nicht um einen SALANDER MUTANDERER, sondern um einen speziellen, nur ihr vertrauten Zauber, der ganz bestimmte Zutaten braucht, um gewirkt und rückgängig gemacht zu werden.

Wie und wo Sie nun die Helden mit der Hexe zusammentreffen lassen, ist relativ egal. Wichtig ist nur, daß die Hexe einen sympathischen Eindruck vermitteln muß.

Auf alle Fragen der Helden gibt sie bereitwillig Auskunft - außer auf Fragen selbstverständlich, die auf die Geheimnisse ihrer Zauberkunst zielen. Sie gibt auch zu, vor zwei Wochen in Albenhus gewesen zu sein, was den Helden einen Jubelschrei wert sein dürfte. Allerdings sollten die Helden nun nicht mit der Tür ins Zelt fallen, sondern bedacht vorgehen.

Fühlt sich die Hexe unter Druck gesetzt, wird sie nicht scheuen, den einen oder anderen Hexenfluch auszusprechen, der ihr auf jeden Fall gelingt.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr der Hexe die Sachlage erklärt habt, entschuldigt sich die Hexe bei euch "Es tut mir aufrichtig leid, daß dies alles geschehen ist. Und das war alles auch noch meine Schuld! Aber noch schlimmer ist, daß ich mich derzeit nicht in der Lage sehe, die Verwandlung rückgängig zu machen. Denn, so müßt Ihr wissen, dies war das erste mal, daß ich diesen neuen Spruch versuchte. Aber laßt mich von Anfang an erzählen:

Ich hörte auf dem letzten Treffen Satuaris Töchter von einem Zauber; in seiner Beschaffenheit ähnlich dem SALANDER MUTANDERER, nur wesentlich mächtiger. Ich bat um Unterweisung in diesem Zauber und tatsächlich fand sich jemand, der dieser Zauber bekannt war. Ich erlernte wohl den Zauber, samt seiner notwendigen Zutaten und Rituale, doch hatte ich keine Möglichkeit ihn auszuprobieren, da mit einer wichtigen Zutat fehlte.

Auf dem Markt in Albenhus hatte ich nun die einmalige Chance, diese Zutat zu erwerben. Doch da ich sonst mit diesem Mittel nichts anzufangen weiß, und es zudem noch arg teuer ist, beschloß ich, mit einer kleinen Probe erst einen Versuch zu unternehmen, ehe ich weitere Mengen kaufen wollte. So bereitete ich alles vor - ich wollte eine Ratte, die ich einem Straßenjungen abgekauft hatte, in eine Katze verwandeln. So wirkte ich den Zauber, doch die Ratte im Käfig zeigte keinerlei Veränderung.

Jetzt begreife ich, daß sich das Kind - wie heißt es doch gleich wieder? - hinter dem Zelt versteckt haben muß und den Zauber angezogen hat. Ich jedoch merkte davon nichts, sondern kam zu dem bitteren Schluß, daß der Zauber nicht gelang. So ließ ich es dabei bewenden."

Meisterinformationen:

Einzig Bijou's Freundin könnte dieser Schilderung zustimmen, doch ist sie nicht da. So müssen sich die Helden auf ihre Menschenkenntnis verlassen (Probe um 3 erleichtert), ob sie ihr trauen können oder nicht. Die Hexe will zwar nicht sofort verraten, um welche Zutat es sich handelt, aber wenn die Helden nachhaken, wird sie einsehen, daß mit dieser einen Zutat das Geheimnis des Zaubers noch lange nicht gelüftet ist, und den Helden anvertrauen, daß es sich um gemahlene Alicorni handelt.

Alicorni, so wird das Horn eines Einhorns genannt, was einem Helden nach einer gelungenen Magie- oder Alchimie-Probe einfällt. Wahrscheinlich hat bisher keiner der Helden je ein Einhorn gesehen, dafür um so mehr Legenden davon gehört. Deshalb hier die Fakten, die Sie den Spielern nach Belieben zukommen lassen

können. Einhörner sind schneeweiße Rösser mit einem goldenen Horn. Sie sind wirklich unsterblich, denn sie verjüngen sich, wenn sie ihr Horn abwerfen. Doch ist unbekannt, wann sie dies tun. Alle in Aventurien aufgetauchten Alicorni stammen von gefangenen Einhörnern, die mit Hilfe einer jungen, hübschen Frau (nicht notwendiger Weise eine Jungfrau) in eine Falle gelockt wurden. In Gefangenschaft überleben Einhörner nicht lange. Nicht zuletzt deshalb ist das Jagen von Einhörnern in viele Gegenden verboten - der Handel mit Alicorni jedoch nirgends, da ihm eine ungeahnte Macht zugeschrieben wird. Vor allem auf den Gebieten der Lebensverlängerung und Regeneration.

Die Hexe bedauert nochmals, aber ohne Alicorni wäre es ihr unmöglich, die Verwandlung zu beenden. Sie erklärt sich sofort bereit, Bijou ihre wahre Gestalt zurück zu geben, sobald die Helden eine Unze dieser Ingredienz beschaffen. In Havena bietet derzeit niemand Alicorni an, weiß die Hexe noch zu berichten, also werden sich die Helden wohl auf die Suche danach begeben müssen. Wenn die Helden nach dem Motto 'Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser' handeln, werden sie feststellen, daß man über dunkle Kanäle sehr wohl in Havena an Alicorni herankommt.

Die Helden dürften auch einsehen, daß die Suche ohne die Hexe schneller voran kommen wird. Mit der Hexe wird ein Treffen in Albenhus ausgemacht, und los geht's.

Allgemeine Informationen:

Zum Abschied gibt euch die Hexe noch drei Ratschläge: "In den letzten Nächten hatte ich seltsame Visionen, die ich mir bisher nicht erklären konnte. Nun, da wir uns getroffen haben, glaube ich zu wissen, daß diese Euch gegolten haben. Ich kann zwar nicht ihre Bedeutung erkennen, aber ich will sie Euch mit auf den Weg geben. Es waren drei klare Visionen, die ich empfangen habe. Die erste lautet: 'Wenn ein Mensch zwischen zwei Wegen zu wählen hat, so soll er den rechten Weg wählen.' Die zweite heißt: 'Ein alter Mann und ein junges Weib bedeuten einen halben Tod.' Und die letzte Vision schließlich beinhaltet das Sprichwort 'Ehrlich währt am längsten'.

Ich habe keine Ahnung, welche Hindernisse und Gefahren auf Euch warten werden, darum müßt Ihr selbst die Bedeutung der Visionen herausfinden und Euch danach richten. Und beeilt Euch; meines Wissens kann man diese Art der Verwandlung nur eine begrenzte Zeit lang rückgängig machen. Ich wünsche Euch viel Glück!"

Die Suche nach dem Alicorni

Meisterinformationen:

Nun, wo beginnt man die Suche nach einem Stoff, vom dem die Mehrheit der denkenden Geschöpfe in Aventurien glaubt, es gäbe ihn nur in Märchen und Legenden - abgesehen von den Einhörnern selbst, die schließlich wissen müssen, ob es sie gibt oder nicht. Wahrscheinlich werden die Helden bei einschlägigen Alchimie-Läden und -Ständen nachfragen. Irgend wann stoßen die Helden dann auf jemanden, der dunkle Kanäle kennt, über die man Alicorni beziehen kann.

Allgemeine Informationen:

Der Laden, den ihr betretet, ist ziemlich winzig. Hinter einer Theke steht ein Mann im besten Alter, ein drei-Tage-Bart verleiht seinem Gesicht etwas schemenhaftes, aber seine Augen sprühen vor Leben. "Geehrte Herrschaften, womit kann ich dienlich sein?" fragt er euch.

Meisterinformationen:

Auf so profane Fragen wie "Was habt ihr denn?" wird der Verkäufer gar nicht erst eingehen. Er hat eine gute Auswahl und er bekommt Bestellungen sogar vom Hofe von Havena. Er ist es gewohnt, daß die Kundschaft weiß, was sie sucht. Sobald die Helden nach dem Alicorni fragen, antwortet er...

Allgemeine Informationen:

"So, so. Das Horn eines Einhorns. Ich möchte Euch sagen, daß dies zu den wenigen Dingen gehört, die sich nicht so ohne weiteres beschaffen lassen." teilt euch der Verkäufer mit. "Aber ich kann Euch dennoch weiterhelfen. Kommt heute spät abends in die Herberge von Rukus. Wartet einfach... Ach ja, eßt und trinkt dort nichts!"

Meisterinformationen:

Da die Helden die Schenke nicht kennen werden, gibt der Mann ihnen auch eine Beschreibung mit. Die letzte

Bemerkung soll die Helden nur vor Schaden durch den Wirt bewahren, der reicher Kundschaft auch gern mal ein Schlafmittel in den Drink schüttet. Falls Sie die 'Havena'-Box Ihr Eigen nennen, so können Sie die Herberge im Quadrat CC31 unter der Nummer 271 finden.

Allgemeine Informationen:

Es ist mittlerweile wirklich spät in der Nacht. Außer einigen wenigen Betrunkenen seht ihr nur ab und zu Stadtwachen, die durch die Hauptstraßen patrouillieren. Ohne Probleme findet ihr die besagte Gaststätte. Aus den Fenstern schallt Gelächter zu euch heraus. Kaum einer beachtet euch, als ihr die Stube betretet und euch durch die Menge den Weg zu einem freien Tisch an der hinteren Wand bahnt. Obwohl es unmöglich scheint, bei diesem Durcheinander den Überblick zu behalten, kommt schon bald der Wirt zu euch und fragt nach eurer Bestellung.

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden an die Warnung erinnern und nichts bestellen, wird der Wirt wieder gehen, aber jede Spielrunde wiederkommen und erneut fragen. Bestellen die Helden jedoch, bekommen sie etwas scheußlich schmeckendes vorgesetzt.

Allgemeine Informationen:

Es vergeht einige Zeit, in der kleine Grüppchen nach und nach die Schenke verlassen. Und wieder seht ihr, wie ein dicker Mann nach dem Wirt ruft, zahlt und aufsteht. Als er an eurem Tisch vorbeikommt, versagen ihm die Beine und der stürzt schwer auf euren Tisch. Er rappelt sich wieder auf, sieht euch an und murmelt: "Helft einem Betrunkenen doch an die frische Luft."

Meisterinformationen:

Hoffen wir, daß die Helden schnell schalten, und in dem Mann den Erwarteten erkennen. Ansonsten wird er eindringlicher die Helden auffordern müssen, ihn nach draußen zu begleiten. Auf jeden Fall sollten ihn zwei der Helden stützen, während alle die Schenke verlassen.

Allgemeine Informationen:

Kaum hat sich nach euch die Tür wieder geschlossen, als sich die Figur des Mannes schlagartig strafft. "Gehen wir Richtung Hafen." fordert er euch auf. "Ich hörte, Ihr sucht seltene Dinge. Dinge die nur auf illegalem Weg zu beschaffen sind..."

Meisterinformationen:

Der Mann führt die Helden an den Hafen und dort auf einen kleinen Kahn. Wenn die Helden währenddessen zu viele Fragen stellen und den Mann zu sehr bedrängen, oder sich schlicht weigern, mitzugehen, wird der Mann sich mit dem Kommentar verabschieden "Es tut mir leid, ich muß die Herrschaften wohl verwechselt haben." Damit dürfte dann jede Chance vertan sein, Alicorni zu erstehen. Ansonsten lernen die Helden den Anführer einer Schmugglerbande - Hauptmann Riegel - an Bord seines Schiffes kennen.

Allgemeine Informationen:

Nur wenige Lichter erhellen die Hafepromenade. Aus einzelnen Türen dringt noch Musik und Stimmengewirr. Die Nacht ist sternklar, und deutlich sind die Umrisse der vertäuten Schiffe zu erkennen. Euer Führer steuert einen der kleineren Kähne an, die etwas abseits liegen. Ihr seht zwar kein Licht an Bord, aber als ihr dem Mann auf Deck folgt, könnt ihr unklare Bewegungen am Bug ausmachen. Ihr aber geht zum Heck und betretet die Messe - ein großes Zimmer, das die komplette Schiffsbreite einnimmt.

Meisterinformationen:

Benehmen sich die Helden an Bord auffällig, oder will einer den Bug erkunden, dann bläht der Wachposten am Bug dreimal in seine Pfeife, und binnen kürzester Zeit sind alle 19 Mann (siehe Anhang) auf Deck und drängen die Helden mit Schwertern, Enterhaken und Armbrüsten zurück.

Die Helden werden dem Anführer vorgestellt. Kriegskundige Helden können an der Uniform, die dieser trägt, seinen ehemaligen Rang ablesen: Hauptmann.

Allgemeine Informationen:

Vor euch steht ein Hüne mit rotem Vollbart und ernstem Blick. Außer ihm - ganz offensichtlich der Anführer - befinden sich noch weitere zwei Männer und eine Frau im Zimmer. "Ihr seid also diejenigen, die überall nach Alicorni gefragt haben. Ich darf mich vorstellen: Hauptmann Riegel. Und mit wem habe ich das Vergnügen? Ich hasse es, mit Unbekannten Geschäfte zu machen."

Meisterinformationen:

Nachdem man sich vorgestellt hat, kommt der Hauptmann sofort auf das Geschäft zu sprechen.

Allgemeine Informationen:

"Erst letzten Monat habe ich bei Geschäftspartnern eine Geschichte aufgeschnappt, in der es um Einhörner ging. Leider hab' ich nicht genau hingehört, und darum kann ich Euch nichts genaueres sagen. Aber wenn ich das nächste Mal in der Gegend dort bin, kann ich mich genauer umhören."

Meisterinformationen:

Nun zum Verhandlungsteil: Der Schmuggler ist zwar bereit, alles notwendige in Erfahrung zu bringen, aber erstens ist nicht sicher, daß er überhaupt etwas Brauchbares erfährt und zweitens drängt den Helden die Zeit. Nur für diese Einhorn-Geschichte wird der Schmuggler nicht seine komplette Planung umwerfen, und sofort aufbrechen. Selbst wenn die Helden Unsummen dafür böten.

Apropos Bezahlung: Natürlich wird auch Geld verlangt - 10 Dukaten für genau Informationen oder 40 Dukaten pro Unze Alicorni (die im Voraus zu entrichten wären). Feilschen Sie ruhig eine Weile mit den Helden herum, bis diese darauf kommen, selbst loszuziehen.

Allgemeine Informationen:

"Wenn Ihr Euch selbst auf die Suche machen wollt, so kann Euch Zyree begleiten. Sie kennt den Weg und die Kontakteleute vor Ort. Die Bezahlung könnt Ihr dann mit ihr ausmachen. Ich werde sie rufen lassen." Mit diesen Worten wendet sich der Hauptmann euch ab und einem seiner Männer zu. Dieser verschwindet durch eine kleine Tür und kommt kurz darauf mit einer unscheinbaren Frau wieder zurück. Riegel stellt sie Euch als Zyree Portlev vor.

Meisterinformationen:

Mit kurzen Worten erklärt er ihr das bisher Besprochene. Zyree wird sich erkundigen, wo die Helden ihre Unterkunft haben und ob die Helden beritten sind. Als Treffpunkt wird der kommende Morgen vor der Herberge ausgemacht, und die Helden danach von Bord gebracht. Wenn die Helden dann am nächsten Morgen aufstehen, ist Zyree bereits vor Ort und hat gegebenenfalls Pferde besorgt, da die Reise ohne Pferd viel zu lange dauern würde. Wahrscheinlich trifft sie die Helden beim Frühstück.

Das genaue Ziel der Reise will sie nicht verraten, nur, daß es "ein gutes Stück nach Norden" geht. Und wieder sind Sie als Meister im klaren Vorteil, denn Ihnen sei gesagt, daß die Reise nach Kalleth gehen soll. Ein Dorf in der Nähe von Andergast. Aber nicht ohne ein paar Fährrisse, die auf dem Weg liegen.

Auf Fragen, warum man nicht ein Schiff nimmt um ein gutes Stück an der Küste entlang zu fahren, gibt Zyree nur ausweichende Antworten, aber die Helden können heraushören, daß sie wohl gewissen Schmugglerbanden aus dem Weg gehen will. Überhaupt ist Zyree sehr verschlossen und spricht nur das Notwendigste mit den Helden. Wird sie angesprochen, gibt sie freundlich und präzise Auskunft, es sei denn, es betrifft irgendwelche Schmugglergeheimnisse.

Die Reise verläuft bis Nostria ohne besondere Vorfälle. Da die Gruppe früh aufbricht, schafft sie es, bei Anbruch der Dämmerung in Nostria zu sein. Zyree wird eine Herberge suchen, die Helden dort abladen und sich

zurückziehen. Sollten die Helden ihr nachschleichen wollen, dann besteht die 50%ige Wahrscheinlichkeit, daß Zyree dies entdeckt und die Betreffenden zur Rede stellt - wobei es dann um Begriffe wie 'Vertauen' und 'Nachspionieren' geht.

Sollten die Helden später noch in eine Wirtschaft gehen, dann besteht immerhin die Chance (eine 1 auf W20), daß sich Zyree genau in diesem Etablissement mit ihrem Kontaktmann trifft. Er trägt die Kleidung eines einfachen Bauern, und beide reden so leise, daß unmöglich ein Wort zu verstehen ist. Zyree erklärt ihm den Grund der Reise und erkundigt sich nach etwaigen Hindernissen. Spät in der Nacht kehrt Zyree in die Herberge zurück.

Am nächsten Morgen brechen die Helden wieder früh auf. Jetzt führt sie der Weg weg von der Küste, den Fluß Tommel entlang, bis man gegen abend die kleine Siedlung Elger erreicht, wo der Urlan in den Tommel mündet. An diesem Abend bleibt Zyree in der Nähe der Helden, da sie sonst nichts zu tun hat.

Am folgenden Tag wird Proviant gekauft (für einen Tag) und man folgt dem Urlan Flußaufwärts. Bis dieser nur noch ein Bach ist, der sich aus den bewaldeten Hügeln ringsum sammeln muß. Weiter geht die Reise nun durch dichten Wald. Die Straße nach Joborn ist in mieserablem Zustand, selbst eine Beschreibung wie 'Trampelpfad' schmeichelt ihr noch.

Allgemeine Informationen:

Das letzte Dorf habt auf Geheiß von Zyree umgangen: "Keine nette Gesellschaft, dort." Statt dessen reitet ihr noch ein gutes Stück weiter, und kommt in der Abenddämmerung zu einer einsamen, verlassen scheinenden Hütte. "Hier werden wir die Nacht verbringen", sagt Zyree. "Die Hütte steht fast immer leer. Nur selten wird sie von Jägern, Waldarbeitern oder Reisenden aufgesucht."

Meisterinformationen:

Die Hütte ist tatsächlich leer und selbst wenn die Helden alles dort drinnen auf den Kopf stellen - außer ein paar Strohsäcken, Feuerholz und Zunder ist nichts zu finden. Hinter der Hütte plätschert ein Rinnsal mit frischem Wasser. Die Hütte besteht aus drei Räumen: Einem großen Schlafraum, einer kleinen Küche (Feuerstelle mit Rauchabzug) und einer Kammer, in der Feuerholz

gestapelt ist. Die Durchgänge sind mit schweren Vorhängen versehen.

In der kommenden Nacht wird die Hütte überfallen werden. Und zwar so, daß es zu keinem Kampf kommt. Da es jahreszeitlich bedingt noch recht kühl ist, müssen alle Helden im Inneren schlafen. Halten die Helden nicht Wache, so wachen alle plötzlich mit einem Schwert an der Kehle auf. Wird Wache gehalten, dann müssen Sie subtiler vorgehen. Beschreiben Sie ab und zu einzelne Geräusche, die so ein Wald produziert. Z.B. knackende Äste, oder ein PLATSCH, wenn Tiere durch den Bach laufen. Oder ein kurzes Heulen des Windes - oder war das doch ein Wolf? Oder leichtes Türknarren. Wenn die Helden dann alarmiert werden, ist leider nichts ungewöhnliches zu entdecken. Nach dem dritten oder vierten Fehlalarm dürfte sich dann niemand mehr um irgendwelche Geräusche kümmern. Evtl. hilfreich wäre es, einen Helden bei seiner Wache einschlafen zu lassen (mißlungene KK-Probe + 5). Wenn er/sie danach aufwacht, ohne daß etwas passiert ist, werden alle in Sicherheit gewiegt.

Irgendwann werden dann die Helden von 9 Jugendlichen (mit scharfen Messern, Schwertern, etc.) in Schach gehalten. Bis einer Zyree erkennt: "Oh, Zyree, ich hab' Dich gar nicht erkannt. Ja, was machst Du denn hier? Wir hatten Dich erst im nächsten Monat wieder erwartet!" Der junge Mann - Maas ist sein Name - streift mit seiner Bande durch die Wälder und raubt mal hier, plündert mal da, und diesmal hat er die Spuren der Helden bis zur Hütte verfolgt, in der Hoffnung, auf wohlhabende Reisende zu treffen. Nachdem Zyree mit ihm geredet hat, ziehen er und sein Gefolge wieder ab.

Alternativ könnte statt dessen auch ein Nachtalp erscheinen, um die Hütte schleichen und den Helden das fürchten lehren. Ein Nachtalp ist die Seele eines Verbrechers, in Form eines grotesk verzerrten, schwarzen Schattens, der Lebenden die Lebensenergie aussaugt.

MU: 25 **AT:** 15 **PA:** 8 **LE:** 20W20

RS: 0 **TP:** 1W6 SP

GS: 10 **MR:** 12

Wenn sich die Helden in die Hütte zurückziehen, und die Tür verbarrikadieren, wird der durch den Rauchfang in der Küche kommen und sich einen Helden schnappen und nach oben ziehen. Sollten die Helden nicht mit ihm fertig werden, lassen Sie ihn einfach irgendwann gehen...

Die drei Prophezeiungen

Meisterinformationen:

Nach dieser Begegnung können die Helden ungestört ausschlafen. Am nächsten morgen geht es wieder weiter und gegen Nachmittag erreicht man Joborn, eine kleine Stadt am Ingval. Wenn Sie gedacht haben 'Das mit den drei Weissagungen muß doch auch bald kommen!' - dann Bingo! Jetzt kommt die erste Weissagung zum Tragen. Es ist zwar die zweite, in der Reihenfolge, wie Allessa sie aufgezählt hat, wird aber als erstes gespielt.

Die Herberge, in der die Helden unterkommen werden, wird von einem alten Mann geführt, der eine sehr junge Frau - zumindest für sein Alter - hat. Diese plant ihn umzubringen, indem sie nachts, wenn alles schläft, alle Türen und Fenster versperrt, und danach Feuer legt. Das Ganze soll wie ein Unfall aussehen, darum kann sie nicht

gezielt nur ihren Mann umbringen, um an dessen Reichtum heranzukommen. Sollten die Helden (trotz der Warnung) in dem Haus übernachten, werden sie wohl oder übel ebenfalls sterben - entweder durchs Feuer selbst oder durch Rauchvergiftung. Wenn das Feuer erst mal brennt, haben sie überhaupt keine Chance mehr.

Entweder sie übernachten ganz woanders oder sie schaffen es, die Frau vor dem Feuerlegen zu überwältigen. Wobei Letzteres am wünschenswertesten wäre, da dann der Mann gerettet werden würde. Außerdem bekommt die Frau Hilfe von ihrem Geliebten, den es dann auch zu bekämpfen gilt.

Allgemeine Informationen:

Es ist schon spät geworden, als ihr Joborn erreicht. Euer Ziel - Kalleth - ist zwar nur noch 30 Meilen entfernt, aber an ein Weiterreisen ist nicht mehr zu denken. Zu eurer Überraschung sind die Straßen mit fröhlich feiernden Menschenmassen gefüllt. Auch hier wird der 'Maraskantag', der 27. Peraine groß gefeiert - nämlich heute. Aus Gesprächsfetzen könnt ihr heraushören, daß nachmittags ein großartiger Parademarsch der Stadtgardisten stattfand und daß in den nächsten Tagen hier ein großer Markt für Edelmetalle und Schmucksteine sein wird.

Meisterinformationen:

Wie schon angedeutet, ist die Stadt gerammelt voll. Wenn die Helden eine Nachtunterkunft suchen, werden sie feststellen, daß so gut wie alles belegt ist. Nach langem Suchen werden sie die Pension 'Blattschuß' finden. Das wehrhafte Äußere des Hauses ist Relikt aus der Zeit, als noch mit Überfällen aus dem Umland gerechnet werden mußte, also bevor die Stadtmauern errichtet wurden.

Allgemeine Informationen:

Die Pension 'Blattschuß' ist das Vierte von, an einer Allee gelegenen, separat stehenden Häusern, die abseits des ganzen Rummels am Stadtrand liegen. Das Haus besitzt keine große Grundfläche, aber dafür hat es drei Stockwerke und erhebt sich so über die benachbarten Gebäude, bei denen es sich wohl um Ställe und Geräteschuppen handelt.

Die Türen und Fenster im Erdgeschoß haben alle schwere Holzläden und auch die Fenster im ersten Stockwerk sind vergittert, wie die der meisten Häuser hier. Und auch hier scheint niemand mehr Wert auf deren Funktionalität zu legen - einige Gitter sind bereits herausgebrochen. Alles in allem Überbleibsel aus dunkleren Tagen, die diese Stadt erlebt haben muß.

Die Gaststube ist gemütlich eingerichtet, und eine junge, forsche Frau ist gerade dabei, die Gäste mit Getränken zu versorgen. Als sie euch sieht, meint sie: "Setzt Euch dort hin! Ich komme gleich. Ich kann schließlich nicht alles auf einmal machen."

Meisterinformationen:

Ihr - alter - Mann ist in der Küche, und wenn die Helden nach Unterkunft fragen, wird Larina (so ihr Name) quer durchs Zimmer in die Küche rufen: "He! Phill! Sag' mal, haben wir noch Zimmer frei?" Daraufhin kommt Phill dann in die Schankstube geschlurft. Beschreiben Sie ihn als alten, aber agilen Greis. Wenn bei den Helden jetzt nicht die Alarmglocken bimmeln, wird er einfach sagen: "Zimmer? Ja, ihr habt Glück, Zimmer 3 und 5 sind noch frei." Wieviele Personen in die einzelnen Zimmer passen, können Sie beliebig festlegen.

In dieser Nacht also, wenn die ganze Bevölkerung einiges über den Durst getrunken hat, wird Larina die ruchlose Tat ausführen. Was indes weiter geschieht, hängt ganz vom Verhalten der Helden ab. Deshalb hier nur ein paar Vorschläge, und viel Spaß beim Improvisieren:

(1) Die Helden verlassen das Haus sofort wieder. Dann könnte es sein, daß sie überhaupt keine Übernachtungsmöglichkeit finden. Kampieren sie offen

in der Stadt, kommen nachts bestimmt ein paar Stadtwachen und stellen unangenehme Fragen.

(2) Die Helden verlassen das Haus, bewachen es aber. Das Bewachen fällt bestimmt nicht leicht, denn die ganze Stadt feiert ausgelassen. Wer will da schon nüchtern Wache halten? Wer der Versuchung zu Feiern aber widersteht, kann sehen, daß Larina - wenn längst alle zu Bett sind - die Fenster verschließt und eine brennende Laterne ins Zimmer wirft, ehe sie auch die Haustür blockiert. Dabei hilft ihr ein stämmiger Mann, den man nicht näher erkennen kann (siehe Anhang). In dieser Situation könnten die Helden eingreifen, wobei Mann und Frau zu überwältigen sind. Konnte der alte Mann gerettet werden, bekommt jeder Held, der an der Rettungsaktion beteiligt war, eine großzügige Belohnung. Z.B. ein eigenes Pferd (sehr beliebt bei niederstufigen Charakteren) oder ein paar Flaschen teuren Weins (etwas für Feinschmecker) oder schlicht viele, viele Dukaten.

(3) Die Helden bleiben im Haus. Dann werden sie im ersten Stock einquartiert. Sind die Helden ahnungslos, erwachen sie erst, wenn das Haus schon in Flammen steht. Der Weg nach unten ist durch die Flammen blockiert und die Fenster sind alle vergittert. Natürlich können die Helden versuchen, im wahrsten Sinn des Wortes 'auszubrechen'. Außer den eigenen Waffen finden die Helden nichts, was sich sonst gebrauchen lassen würde. Jedem Helden mit geeigneter Waffe (mindestes Schwertgröße) stehen zehn KÖRPERKRAFT-Proben um 5 erschwert zu. Insgesamt müssen zehn Proben gelingen, damit das Fenstergitter wegbriecht. Bei jeder gelungenen Probe steigt zusätzlich der Bruchfaktor der Waffe um eins und eine Bruchfaktorprobe wird fällig.

Speziell für Hexencharaktere gilt ein Malus von 3 Punkten (da 3 Schritt über Erdniveau), und generell ist ein EISENROST UND GRÜNER SPAN nicht möglich, da es sich bei dem Fenstergitter um keine 'Waffe' handelt. Ansonsten werden nach kurzer Zeit alle durch den Sauerstoffmangel ohnmächtig und verbrennen schlicht. (Tip: überreichen Sie jedem Spieler persönlich eine Streichholzsachtel mit den Buchstaben 'R.I.P.')

(4) Die Helden sind gewarnt, bleiben aber dennoch. Nun, dann kommt es darauf an, auf was die Helden achten. Beschreiben Sie typische Küchengeräusche: Schrubben, Topfklingen (=Abwasch), Wasser (=Petroleum, das im Haus verteilt wird), Klacken von Schranktüren (=Verriegeln der Fensterläden).. Nur wenn die Helden daraufhin richtig handeln, können sie dem Feuer entkommen/zuvorkommen. Je nachdem endet das wie (2) oder (3).

Wie auch immer die Nacht endet (falls die Helden dies noch erleben), geht die Reise am nächsten Tag weiter. Die Verbrecher (sofern gefangen genommen) werden der Stadtwache übergeben. Der größte Teil des Markts machen Zwerge aus, die Metalle und Edelsteine verkaufen, also uninteressant für die Helden.

Das letzte Stück bis Kalleth ist schnell zurückgelegt, sodaß die Helden schon am späten Vormittag dort eintreffen. Beim Einreiten in das Dorf laufen die Helden direkt in die Hände von Andergaster Soldaten, die hier einen Kontrollposten aufgebaut haben. Da sich Zyree unter den steckbrieflich Gesuchten befindet, wird die ganze Gruppe erst einmal festgenommen. Und Bingo!

Hier schlägt die zweite Prophezeiung zu. Denn nur wenn die Helden ganz offen ihre Absichten erklären, kommen sie ohne Probleme wieder frei. Auf Zyree müssen sie aber in Zukunft verzichten.

Allgemeine Informationen:

Wie ihr ins Dorf reitet, findet ihr euch unvermittelt von einem Dutzend Soldaten umstellt. Andergaster Soldaten, wie sich unschwer an der Uniform erkennen läßt. Widerstand ist angesichts der auf euch gerichteten Armbrüste sinnlos. Ein Leutnant tritt mit den Worten "Nur eine Routinekontrolle." zu euch und mustert einen nach dem anderen. Zyree ist sichtlich nervös und als er bei ihr angelangt ist, blättert er mehrere Pergamente durch, die er in Händen hält. "Portlev? Zyree Portlev? Na sowas! Da haben wir uns heute aber einen großen Fisch geangelt - einen großen, stinkenden Fisch!" und zu seinen Männern meint er: "Nehmt sie alle mit. Mal sehen, ob über den einen oder anderen nicht noch irgend 'was vorliegt."

Meisterinformationen:

Egal, ob oder was die Helden zu diesem Zeitpunkt zu ihrer Entschuldigung vorbringen, der Leutnant wird alles mit der Bemerkung abwiegeln: "Wir werden die Wahrheit schon herausfinden. Aber es ist Eure eigene Schuld, wenn Ihr - wissentlich oder unwissend - mit solchen Leuten reist!" Bei den letzten Worten nickt er in Richtung Zyree.

Machen Sie klar, daß Widerstand keinen Zweck hat. Zyree und die Helden werden getrennt abgeführt, nachdem die Ausrüstung und Waffen beschlagnahmt wurden. Da es hier kein Gefängnis oder ähnliches gibt, werden die Helden in einen Kellerraum des Gemeindehauses gesperrt. Wohin Zyree gebracht wurde, läßt sich nicht ermitteln. Fragen danach werden nicht beantwortet. Schon bald bekommen die Helden Besuch vom Schreiber des Dorfes, der sich lediglich nach den Namen erkundigt. Nach kurzer Wartezeit werden die Helden der höchsten Amtsperson dieses Dorfes vorgeführt.

Allgemeine Informationen:

Ihr werdet von zwei Soldaten gebeten, ihnen zu folgen. Sie bringen euch in das wohl größte Zimmer des Gemeindehauses. Neben der Tür stehen nochmals zwei Wachen und an der gegenüberliegenden Wand, an einem langen Tisch sitzen mehrere korrekt gekleidete Männer, unter anderem auch der Leutnant, der euch aufgegriffen hat. Denen zugewandt sitzen in mehreren Bankreihen einige Leute, wohl aus dem Dorf. Das Ganze sieht aus wie ein notdürftig zusammengestellter Gerichtssaal.

Ihr werdet auf eine Bank rechts des langen Tisches gesetzt und euch wird bedeutet, still zu sein. Der älteste Mann in der Mitte des Tisches erhebt sich und sagt: "Ihr steht nicht vor Gericht. Dies ist lediglich eine öffentliche Anhörung. Sie ist hiermit eröffnet. Leutnant Schlierhoff, was haben Sie gegen diese Männer und Frauen vorzubringen?" "Es liegt nichts gegen sie vor, aber da diese Leute mit einer steckbrieflich gesuchten Gesetzesbrecherin unterwegs waren, wollte ich sie überprüfen lassen. Dennoch würde ich gerne wissen, was sie mit dieser Portlev zu schaffen hatten!" Der Alte fordert euch auf, diese Frage zu beantworten.

Meisterinformationen:

Zu diesem Zeitpunkt sollten die Helden nun die Wahrheit sagen, denn Zyree wurde bereits verhört und hat ebenfalls die Wahrheit aussagt. Aber das wissen die Helden nicht, und wenn sie sich eine andere Geschichte aus den Fingern saugen, wird der Rat mißtrauisch und läßt die Helden nach Andergast vor ein ordentliches Gericht bringen. Das würde dann mit Transport, Gefängnis und Verhandlung gut zwei Wochen beanspruchen, nach denen die Helden dann zwar wieder freigelassen werden, es aber für die Rettung Bijous zu spät ist.

Bleiben die Helden jedoch bei der Wahrheit, werden sie sofort freigelassen und bekommen auch noch unerwartete Unterstützung.

Allgemeine Informationen:

"Ich sehe schon: Eure Aussagen decken sich mit dem, was uns diese Frau gerichtet hat. Ich bestimme hiermit, daß Ihr keines Vergehens beschuldigt werdet und auf der Stelle wieder freigelassen werdet. Was Eure Suche nach Alicorni betrifft, kann ich Euch heute Nachmittag bestimmt weiterhelfen. Ich kenne da einige Geschichten, die ich Euch gerne im Ochsen vortragen möchte..." Ihr bekommt euren gesamten Besitz ausgehändigt und könnt gehen.

Meisterinformationen:

Beim 'Ochsen' handelt es sich natürlich um die Dorfschenke. Und tatsächlich kommt nachmittags der Alte in die Schenke.

Allgemeine Informationen:

Tatsächlich trifft ihr den Alten in der Schenke. Er stellt sich als der Dorfälteste Faritt vor, und erzählt euch Geschichten von Einhörnern. Teilweise echte Gute-Nacht-Geschichten für kleine Kinder, aber eine Geschichte läßt euch aufhorchen:

...Eine anderen Geschichte weiß ich vom Müller's Sohn Herik. Er hat mal von einer Höhle gesprochen, die nicht weit von hier im Steineichenwald liegt. Er erzählte, daß man durch die Höhle in einen Talkessel gelangt, der wohl Heimat vieler Einhörner war. Überall waren Spuren von Einhörnern zu sehen und ich glaube, Herik fand sogar ein Horn. Auch konnte er viele Einhörner beobachten.

Wenn Ihr wirklich Einhörner sucht, so ist daß wohl der beste Hinweis, dem Ihr nachgehen könnt. Herik ist zwar mittlerweile schon groß geworden, aber er wohnt noch immer in der Mühle ein Stückchen Flußaufwärts. Wenn Ihr ihn besucht, richtet ihm schöne Grüße von mir aus. Und sagt ihm, er kann seine Arbeit auch mal für einen Tag ruhen lassen und soll Euch lieber den Weg zu dieser Höhle zeigen.

Aber wenn ich nicht irre, wollte er nach Andergast, irgendetwas für seine Mühle besorgen. Ich weiß nicht, wann er zurück kommt.

Meisterinformationen:

Mit dem letzten Satz irrt sich der Alte. Aber das dürfen die Helden selbst rausfinden. Irgendwann treffen die Helden dann sicherlich bei Herik ein. Er ist die ganze Zeit über da und arbeitet. Er ist den Helden gegenüber sehr zugeknöpft, und weigert sich ihnen zu helfen,

solange sie nicht erwähnen, daß sie von Faritt geschickt wurden.

Danach ist er sehr hilfsbereit. Es stimmt auch, daß er damals ein Horn gefunden und mitgebracht hat. Allerdings ist das viele Jahre her, und er hat das Horn längst irgendwo verkauft. Er erklärt sich auch bereit, die Helden zu diesem Höhleneingang zu führen. Wenn es schon nach Mittag ist, bis man aufbrechen könnte, verschiebt er die Abreise auf den nächsten Morgen. Übernachten können die Helden dann in der Mühle. Zudem sollte den Helden die Möglichkeit gegeben werden, ins Dorf zurückzureiten und Höhlenausrüstung zu besorgen.

Die Reise führt fast genau Richtung Norden. Um einen Eidruck von der Umgebung zu bekommen, können Sie einen Blick auf die Karte "Das Orkland und Andergast" werfen, sofern diese vorhanden.

Allgemeine Informationen:

Ein weiterer Nachmittag eurer Katze-in-Mensch-Zurückverwandlungs-Rettungsaktion bricht an, als ihr, unter Herik's Führung, das dichte Grün des Waldes verläßt und statt dessen von rot-braun-gelb Tönen des Steineichenwald-Gebirges empfangen werdet. Kurz vor der Dämmerung stoppt Herik. "Hier ist ein guter Platz zum Lagern. Der Eingang zu der Höhle liegt nicht weit entfernt. Morgen früh bringe ich Euch hin. Aber Ihr werdet verstehen, daß ich mich dann wieder um meine Mühle kümmern muß."

Meisterinformationen:

Der Weg bisher war gut zu erkennen, sodaß der Rückweg keine Probleme machen sollte. Es spricht also nichts dagegen, den Müller wieder ziehen zu lassen. Die Helden können auf Wunsch die Höhle auch sofort betreten. Während der Nacht passiert nichts weiter.

Allgemeine Informationen:

Herik meint, man müssen die Pferde hier beim Rastplatz zurücklassen. Und nachdem die Pferde festgemacht sind, klettert er über kleine Felsvorsprünge voraus. Nachdem ca. 15 Höhenmeter überwunden sind, findet ihr euch auf einem kleinen Plateau wieder. Im Norden und Westen steigen nach gut 200 Schritt die Felsen des Gebirges an. Im Osten und hinter euch bietet sich ein kolossaler Blick über das Ingval-Tal: Im Südosten lassen sich gut die Konturen von Andergast ausmachen und im Südwesten meint man sogar das Meer der sieben Winde ausmachen zu können.

Nach kurzer Suche zeigt Herik euch stolz den Eingang. Ein fast kreisrunder Einsturz, der in eine darunter liegende Höhle führt. Der Boden liegt gut 7 Schritt tief. Herik verknötet ein Seil an einer nahen Felsspitze und verabschiedet sich dann von euch. Davor teilt er euch noch mit, der Höhle in nördlicher Richtung zu folgen.

Nachdem ihr euch abgeseilt habt, könnt ihr erst die ganze Höhle erfassen. Sie ist im Durchschnitt an die 9 Schritt hoch, wobei viele Stalaktiten die Sicht nach oben versperren; in halber Höhe ist sie mit 4 Schritt am breitesten. Der Boden der Höhle ist größtenteils so schmal, daß selbst eine Person sich nur mit Mühe durch die Stalagmiten und Stalagmaten hindurchzwängen kann. Dann kommen wieder Ausbuchtungen, so groß wie natürliche Ballsäle.

Das Licht eurer Fackeln bricht sich an Millionen von kleinsten Kristallen, die die Höhle in ein sanftes Braungelb tauchen. Die Höhle setzt sich nach Norden und nach Südosten fort und verliert sich schon nach wenigen Metern in ewiger Finsternis, bis eure Fackeln sie erstmals erhellen. Es ist völlig still hier, nur eure Schritte und Stimmen erzeugen ein unheimliches, langanhaltendes Echo.

Meisterinformationen:

Es dauert nicht lange, und den Helden wird ziemlich kalt werden. Beschreiben Sie solche Sachen wie 'dünnste Eisschicht auf dem Boden' oder 'kondensierender Atem'. Lassen Sie die Helden ruhig gehen, wohin sie wollen, wenn die Richtung Südosten einschlagen, würde es einen knappen Tag dauern, bis sie ans Ende der Höhle kommen - sie verengt sich immer mehr, bis sie einfach zu ende ist.

Wenn die Helden sich Richtung Norden aufmachen, kommen sie nach einigen Stunden an die Rückseite eines Wasserfalls. Das kann man so beschreiben, daß die Höhle erst kleiner wird (Durchgang 2 x 2 Schritt), und die Helden dann vor einer Wand aus herabstürzendem Wasser stehen. Das Wasser hat eine ganz schöne Wucht, und das Rauschen kann man schon einige Zeit vorher hören. Einfach Hindurchlaufen ist nicht. Da müssen sich die Helden schon irgendetwas ausdenken, z.B. ein Schild über den Kopf halten, etc.

Wenn es die Helden durch den Wasserfall geschafft haben (vielleicht hier und da ein paar SP genommen haben), können Sie die nächste Beschreibung vorlesen.

Allgemeine Informationen:

Durch kleine Spalten in der Decke fallendes smaragdblaues Licht erhellt die Szene. Die natürliche Höhle wurde künstlich vergrößert und der Boden geebnet. Der Raum hat die Ausmaße und die längliche Form eines Doms. Am einen Ende befindet sich ein Durchgang, der aus der Höhle in einen Gang führt. Das andere Ende wird von einer etwa 5 Schritt großen Statue eingenommen, bei der es sich offensichtlich um ein Einhorn handeln soll. Allerdings scheint die Steinbearbeitungsmethode äußerst primitiv. Dies scheint ein sehr altes Werk zu sein, von unbestimmter Herkunft.

An einer Seite stürzt ein Wasserfall die gesamte Höhe - immerhin 20 Schritt - herab, und sammelt sich in einem kleinen natürlichen Becken, ehe es die Höhle durch einen unterirdischen Abfluß wieder verläßt. Sonst ist in der Höhle nicht zu sehen.

Meisterinformationen:

Der Gang, durch den die Helden kamen, liegt in ca. 3 Schritt Höhe hinter dem Wasserfall. D.h. wenn die Helden durch's Wasser durch sind, fallen sie erst einmal 3 Meter tief ins Becken - für jeden soviele Schadenspunkte, wie die GE-Probe + 4 mißlingt. Wenn die Helden nicht explizit ihre Fackeln/Laternen/Feuerstein vor Wasser schützen, und sie auch keinen Magier mit Stabzauber dabei haben, werden sie erst mal zitternd vor Kälte und Nässe im Dunkeln stehen. Die Höhle wird zwar indirekt beleuchtet, aber wenn sich die Helden weiterwagen wollen, führt sie der Weg in die Dunkelheit.

Die Höhle war vor vielen Zeiten Kultstätte von Neandertaler-ähnlichen Wesen, den Vorfahren der Orks.

Der Ausgang führt zu dem von Herik erwähnten Talkessel. Dort lebte ein Stamm, der die Einhörner verehrte. Nun, dieser Glaube ist zusammen mit dem Stamm ausgestorben (und in Vergessenheit geraten). Die Höhle wurde seit vielen Jahren nicht mehr betreten (seit Herik hier war), und auch davor lang sie Jahrhunderte in Vergessenheit. Die Statue ist direkt aus dem Stein gehauen und hat keine Besonderheiten.

Sollten die Helden noch am Abend aufgebrochen sein, wäre jetzt eine gute Möglichkeit zu nächtigen, ansonsten wird jetzt wohl der Gang weiter erforscht. Sollten die Helden noch immer kein Licht haben, können Sie sie ganz vorsichtig darauf aufmerksam machen, daß das Höhlengestein wohl auch Spuren von Feuerstein enthält. Schabt man mit etwas Hartem (Schwertknauf) daran entlang, sprühen Funken, die zwar keine nasse Fackel entzünden können, aber wenigstens etwas Licht erzeugen.

Und wieder Bingo! Gleich schlägt die 3. Prophezeiung zu. Die Helden bald werden an eine Weggabelung kommen, an der sie sich 'rechts' halten sollten.

Allgemeine Informationen:

Nach einigen hundert Schritt kommt ihr an eine Weggabelung. Die drei Wege liegen alle im 120 Grad Winkel zueinander, und sind voneinander nicht zu unterscheiden. Bei jedem Gang sind Zeichen angebracht, die aber nicht entziffert werden können. Einzig das Zeichen des Ganges, aus dem ihr kamt, läßt entfernt einen Einhornkopf vermuten. (siehe Darstellung 1 bis 3)

Meisterinformationen:

Wenn die Helden jetzt immer den rechten Gang wählen, kommen sie unbehelligt ans Tageslicht. Sollten sie jedoch nur einmal links abbiegen, werden sie sich erstens im Labyrinth der Höhle verlaufen (siehe Plan1), außerdem werden sie dort Bekanntschaft mit den derzeitigen Höhlenbewohnern machen: Nach einiger Zeit, da sich die Helden im Höhlensystem aufhalten, werden sie von W3+3 Höhlenpanthern angegriffen. Zu Beachten gilt: Alle Zweihandwaffen haben einen Abzug von 3 Punkten auf jeweils AT, PA und TP, da in den Gängen nicht genug Platz ist, um richtig ausholen zu können.

MU: 10 **2xAT:** 12 **PA:** 5 **LE:** 3W6+10

RS: 1 **TP:** 1W+2 (Rachen), 1W+1 (Pranken)

GS: 15 **MR:** -4

Die Tiere flüchten erst, wenn sie 2/3 ihrer LE verloren haben. Sollten die Helden die Panther überstehen, treffen sie auf einen weiteren Höhlenbewohner: Eine Höhlenspinne. Deutliches Kennzeichen sind ein Rumpfdurchmesser von 1½ Schritt und enorme Beißwerkzeuge. Die Spinne besitzt ein Lähmungsgift, sodaß jeder SP, den die Spinne verursacht, AT, PA und GE um je 1 Punkt senkt (sofort, und für die nächsten 24 Stunden).

MU: 10 **AT:** 8 **PA:** 0 **LE:** 3W6+25

RS: 1 **TP:** 1W+3 (+Gift)

GS: 4 **MR:** 6

Sollten die Helden auch diesen Kampf überleben, dann Respekt...

Im Einhorntal

Allgemeine Informationen:

Nach einer weiteren Biegung seht ihr einen Lichtschimmer, und beim Näherkommen gibt euch der Berg dem Tageslicht preis. Ihr tretet durch die Öffnung auf eine grüne Wiese, die sich direkt an die Felswände anschließt. Bei genauerem Umsehen erkennt ihr den Talkessel, von dem Herik berichtete. Das ganze Tal ist von Felswänden umschlossen ... das ganze Tal? Nein! Ein winziger Spalt läßt sich im Westen an der Skyline erkennen, gute 2 Meilen entfernt. Die Klippen sind nicht sehr hoch - ihr schätzt höchstens 100 Schritt, aber es gibt keinerlei Aufstiegsmöglichkeiten. In einiger Entfernung entspringt auch der Fluß, auf den ihr in der Höhle gestoßen seid, und fließt mitten hinein ins Tal. Das Tal ist fruchtbar und stark bewaldet. Von überall hört ihr Vogelgezwitscher und als ihr ans Tageslicht kamt, war euch, als seien Karen oder andere Wildtiere von der Lichtung geflohen.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden erst einmal die Gegend durchstöbern. Es kommen allerlei Tier- und Pflanzenarten vor, die generell im Norden leben oder wachsen. Nur Einhörner oder Spuren davon finden die Helden nicht. Dafür stoßen sie irgendwann auf den Einhornfriedhof. Eine große Lichtung nahe der einzigsten Schlucht, durch die das Tal zugänglich ist.

Allgemeine Informationen:

Ihr könnt euren Augen kaum trauen. Zu grausam ist, was ihr dort sieht. Es müssen gut 20 pferdegroße Tiere gewesen sein, von denen allerdings nur noch die Gerippe oder halb verwesene Kadaver vorhanden sind. Nach einem kurzen Überblick bestätigt sich euer Verdacht: Das waren alles Einhörner. Bei einigen Kadavern fehlt nur das Horn, dann liegen wieder einzelne Rumpfstücke ohne Kopf oder Beinen herum. Wieder woanders findet ihr ein Hinterteil, welches mit einem Schwert vom Vorderteil abgehackt worden zu sein scheint.

Meisterinformationen:

Wie man sofort sieht, gibt es verschiedene Verwesungsgrade, was darauf hinweist, daß dies keine einmalige Tragödie war, sondern daß ab und zu neue Kadaver dazukommen, die 'frischesten' können maximal zwei Tage alt sein. Früher gab es in diesem abgeschiedenen Tal sehr viele Einhörner, bis vor ca. einem Jahr eine Gruppe von skrupellosen Jägern und Geschäftemachern dieses Tal entdeckte. Seither jagen sie in diesem Tal die Einhörner, um an das Alicorni, oder eine Einhornfessel oder -schweif zu kommen. Dazu ist eine junge Frau mit von der Partie, die ein Einhorn anlockt und die sieben Jäger (siehe Anhang), unter anderem ein Elf, die es erlegen.

Das nächste mal, daß dieser Jägertrupp ein Tier erlegen will, ist morgen. Versuchen Sie es so einzurichten, daß die Helden im Tal übernachten und morgen die Jägertruppe auf frischer Tat erwischen. Aber erst, nachdem ein weiteres Einhorn dran glauben mußte, schließlich sind die Helden selbst auf das Alicorni angewiesen. Bei den Kadavern ist natürlich nichts Wertvolles mehr zu holen. Falls die Helden vorhaben,

durch die Schlucht das Tal zu verlassen, erklären Sie, daß der Weg durch die Schlucht länger dauert, und daß das Tal ohne Vegetation nicht sehr angebracht ist, dort zu übernachten.

Im Ganzen gibt es nur noch wenige Einhörner in diesem Tal. Deshalb ist es fast unmöglich auf eine von deren Fährten zu stoßen. Gänzlich unmöglich ist es, daß die Helden auf eines der Tiere treffen. Dafür erscheinen den Helden in der Nacht einige Einhorngeister. Diese erscheinen, sobald es Dunkel wird, und wie lebendige Tiere nähern sie sich nur langsam und scheu den Helden. Daß es sich bei den Erscheinungen um Geister handelt kann man an ihrem unnatürlichen Leuchten erkennen und daran, daß einigen Körperteile fehlen, so wie den am Tag gefundenen Kadavern.

Diese Erscheinungen sind nicht als Bedrohung zu sehen, sondern als Bitte, dem Morden ein Ende zu bereiten - eine Sache, die für aventurische Helden selbstverständlich sein dürfte. Während dieser Nacht schlafen die Helden zwar nicht besonders gut.

Je nachdem, was die Helden machen wollen, verläuft der nächste Tag. Entweder sie wollen das Tal verlassen (ich hoffe, nicht durch die Höhle zurück, sondern durch die Schlucht), dann laufen sie den Wilderern direkt in die Arme. Diese haben dann ein gefangenes Einhorn auf der Ladefläche ihres Wagens, das sie zu den anderen Kadavern karren wollen. Die Wilderer wehren sich erbittert, und geben nicht auf, bis sie ohnmächtig (tot) oder überwältigt sind (Werte siehe Anhang) Das Einhorn lebt zwar noch, aber es ist zu schwer verletzt, als daß es überleben könnte. Ein Gnadenschuß wäre hier das einzigst richtige.

Die interessantere Variante wäre, daß die Helden weiterhin das Tal durchstöbern. Dann treffen sie auf eine kleine Lichtung, auf der ein wunderhübsches, junges Mädchen sitzt, und vor sich hin summt. Wenn die Helden näher treten, oder einfach weiterbeobachten, tritt von der anderen Seite der Lichtung ein echtes Einhorn aus dem Gebüsch und nähert sich scheu dem Mädchen. Gerade als es es erreicht, strecken eine handvoll Pfeile das Tier nieder. Die Pfeile kommen von rechterhand aus dem Gebüsch. Auch hier sollten die Wilderer möglichst schnell überwältigt werden.

An dieser Stelle sollten die Helden nun zu ihrem Alicorni gelangen. Entweder sie bedienen sich bei dem toten Einhorn, oder - falls es gerettet werden konnte - fördert ein Durchsuchen der Wilderer einige Beutel mit dem kostbaren Mittel zutage. Was mit den Wilderern geschieht, bleibt ganz den Helden überlassen.

Nun sollten sich die Helden allerdings beeilen, nach Hause, sprich nach Albenhus zurückzukehren. Die Schlucht bedeutet zwar einen Umweg, führt aber schließlich zum Höhleneingang zurück, wo die Helden ihre Pferde verlassen hatten. Der Verlauf der Schlucht läßt sich ohne weiteres von den Gefangenen erfragen. Der Pfad durch die Schlucht ist allerdings wesentlich besser als zurück durch die Höhle, sodaß es zeitlich keinen Unterschied macht, welchen Weg die Helden nehmen.

Die Reise zurück geht über Andergast am schnellsten, und ohne nennenswerte Verzögerungen erreichen die

Helden Albenhus nach acht Tagen. Unterdessen ereignete sich folgendes: Allessa brach ihr Zelt in Havena ab und reiste zurück nach Albenhus. Als sie dort ankam, wurde ihr Zelt natürlich sofort von Bijou's Freundinnen wiedererkannt und die Familie schickte sich an, die - in ihren Augen - böse Hexe zur Rede zu stellen. Allessa versuchte den Irrtum aufzuklären, aber niemand glaubte ihr, sodaß sie sich gezwungen sah, alle in einen langanhaltenden Schlaf zu versetzen. Wenn die Helden zuerst auf die Hexe treffen, wird sie mit ihnen zum Haus gehen (dort 'schlafen' alle) und die Familie wieder aufwecken. Steuern die Helden direkt das Haus an, finden sie alle Familienmitglieder am helllichten Tage

schlafend vor, und nach wenigen Minuten, da sich die Helden im Haus aufhalten, werden auch sie vom Schlafzauber - der auf das Haus (samt Insassen) wirkt - übermannt und schlummern dahin. Kurz darauf werden alle von der Hexe geweckt und alles wird klargestellt.

Daraufhin beginnt die Hexe mit der Rückverwandlung von Bijou. Das macht sie allein mit Bijou in ihrem Zelt. Höchstens andere Hexen werden dabei als Zuschauer geduldet. Sollte sich eine Hexe unter den Helden befinden, wird sie sich das wohl kaum entgehen lassen. Sie darf sich dann 10 Punkte auf ihren SALANDER MUTANDERER gutschreiben.

Das Ende des Abenteuers

Eigentlich war das ganze Abenteuer für die Katz'. Bijou hat ihre menschliche Form wieder. Das ist die Hauptsache. Nebenbei hat jeder der Helden 500 AP verdient. Diejenigen, die besonderes geleistet haben, oder sich vorbildlich verhalten haben, können nochmals bis zu 250 AP bekommen. In den kommenden Tagen und Wochen

werden die Helden noch öfters von Einhörnern träumen. Denkbar wäre auch, daß den Helden bei zukünftigen Abenteuern in ausweglosen Situationen ein Einhorn (im Traum z.B.) erscheint und Hinweise gibt. Und Bijou - nun, sie wird ihr Leben lang ihren Appetit auf Mäuse nicht mehr los...

Anhang

Hier sind die meisten Meisterpersonen aufgeführt, die während des Spiels auftreten. Nicht mit allen ist eine kämpferische Auseinandersetzung gedacht. Die Kampfwerte sind nur der Vollständigkeit halber aufgeführt. Die Werte können selbstverständlich modifiziert und den jeweiligen Situationen angepaßt werden; sie sind nur als Vorschlag zu verstehen. Die Personen sind in der Reihenfolge ihres Erscheinens aufgelistet.

Kurierreiter Garubrandt

Ein junger Bursche mit schwarzem schulterlangen Haar. Seit 3 Sommern überbringt er Neuigkeiten oder persönliche Nachrichten in der Gegend um Gareth. Sein Pferd, ein edles Elenviner Vollblut, nennt er liebevoll 'kleiner Wildfang'. Da er fast sein ganzes Leben im Sattel verbracht hat, wen wundert's da, daß sein hervorstechendstes Merkmal seine Reitkunst ist.

Magie-Lehrling Taglat Renn

Ein schlanker Mann, der seit einigen Jahren Lehrling beim Magier C'bar ist. Er lernt schnell und viel und schlüpft gerne mal in die Rolle seines Meisters, wenn dieser nicht anwesend ist, denn er ist fast schon zu selbstgefällig und überheblich.

Magier Jondal C'bar

C'bar hat sein Häuschen zwischen den Dörfern Knelp und Trolingen an den nördlichen Ausläufern des Amboßgebirges. Er hat in seinem Leben schon viel erlebt und obwohl er als Knabe kein besonders guter Schüler war, beherrscht er die Magie mittlerweile so gut, daß Bewohner aus der ganzen Gegend zu ihm reisen, und Hilfe in den unterschiedlichsten Situationen erbeten. Schon lange weiß er, daß sich die Menschen von Taschenspielertricks mehr beeindruckten lassen, als von wahrer Magie, die meist im Stillen wirkt. So wählt er beim Zaubern eine gute Mischung aus beidem - beeindruckende Effekte, um sein Publikum zu begeistern, und Magie, um die gestellte Aufgabe zu lösen. Vor einiger Zeit hat er begonnen, magiebegabte Kinder auszubilden. Doch hatte bisher jede Beziehung im Streit geendet, worauf hin C'bar den Schüler aus dem Haus warf.

Spektabilität Sirdon Kosmaar

Leiter der Magierakademie zu Punin und ein Kenner von alten Folianten, obwohl äußerlich ein völlig unscheinbarer Mann.

Magier Basilikus, Magan & Gulgaran

Drei Magier, die sich aus belanglosen Gründen in der Akademie zu Punin aufhalten. Sei es, um ungestört Forschungen nachzugehen, oder um alte Bekannte zu treffen, oder um ein wenig zu meditieren.

Hexe Allessa

Schon ihre Mutter war eine Hexe und brachte ihr die grundlegenden Dinge über Hexenzauber bei. Seit ihrer frühesten Jugend war sie bestrebt, so viel wie möglich über Magie im allgemeinen und Hexenmagie im speziellen herauszufinden. Seither hat sie keine Hexennacht ausgelassen und schon eine beachtliche Anzahl an wirkungsvollen Zaubersprüchen angesammelt.

Hauptmann Tar Riegel

Riegel war früher in der Armee von Vinsalt und ist dort zum Hauptmann aufgestiegen. Seine Karriere wurde abrupt beendet, als er beim Schmuggeln von Edelsteinen erwischt wurde. Seither verdient er sich mit Schmuggel und anderen illegalen Aktivitäten seinen Lebensunterhalt. Er hat mittlerweile eine Gruppe von knapp 20 Mann/Frau, die ihm treu ergeben sind. Auch hat er beste Kontakte zu anderen Schmugglerbanden im ganzen Westen Aventuriens, den er per Schiff bereist.

Zyree Portlev

Die Frau, der Hauptmann Tar das meiste Vertrauen entgegen bringt. Sie war seine frühere Geliebte, bis beide überein gekommen sind, daß man strikt Liebe und Geschäft trennen muß. Seither sind sie nur noch Geschäftspartner.

Schmuggler Vesser, Brugger, Karill, Muffert, Staru, ...

Hauptmann Tars Männer und Frauen, die aus den unterschiedlichsten Gründen zu ihm gestoßen sind. Das einzigste, was sie gemeinsam haben, ist ihre dunkle Vergangenheit, die bis zum heutigen Tage reicht. Alles in allem weitere 17 Schergen.

Jungbandit Maas

Ein Junge, dessen Vater derzeit im Gefängnis von Salza sitzt. Da er seinem Vater - Gelegenheitsbandit - in jeder Hinsicht nacheifert, hat er bereits selbst eine kleine Gruppe von 8 Jugendlichen aufgebaut, mit denen er durch die Wälder zwischen Salza, Nostria und Andergast zieht.

Phill & Larina Gerol

Das ungleiche Ehepaar, daß die Herberge in Joborn bewirtschaftet. Während sich die Helden in der Stadt aufhalten wird Larina versuchen, durch einen inszenierten Unfall ihren Mann Phill umzubringen. Hilfe bekommt sie von ihrem Liebhaber Gostan.

Gostan

Larinas Liebhaber. Siehe oben.

Leutnant Schlierhoff

Er führt eine Truppe von Kaiserlichen Soldaten an und hat den Auftrag, routinemäßige Passantenkontrollen durchzuführen.

Dorfältester Faritt

Er ist Dorfältester, Amtsperson und Geschichtenerzähler des Dorfes Kalleth.

Müller Herik

Er hat vor fünf Jahren die Mühle von seinem Vater übernommen. In seiner Jugend stieß er einmal auf eine Höhle, die zu einem geheimen Tal führt. Aus Angst vor Strafe, daß er sich in den Wäldern herumgetrieben hat, erzählte er nur dem Dorfältesten davon.

Wilderer Kairon, Naritai, Leegor, Taiban, Kefan

Die Gruppe hat vor einem Jahr das Tal der Einhörner entdeckt und mit Hilfe von Gibbafunk machte sie Jagd auf die Einhörner. Die Kadaver der Tiere, die nicht direkt im Tal erlegt wurden, werden ebenfalls dorthin gebracht, da sie dort nicht entdeckt werden.

Mädchen Gibbafunk

Sie hilft den Wilderern, indem sie die Einhörner anlockt. Die Einhörner kommen allein durch ihre Ausstrahlung.

Name	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KK	AG	HA	RA	TA	NG	GG	JZ
Garubrandt	14	11	13	14	12	13	12	4	3	2	5	2	3	4
Renn	16	14	14	15	12	12	10	3	5	2	3	7	4	3
C'bar	17	16	15	15	13	11	11	2	4	3	2	6	2	2
Allessa	16	15	16	13	14	13	10	2	1	2	3	5	4	4
Riegel	16	14	12	12	13	13	16	5	4	2	5	4	8	5
Zyree	15	15	13	11	12	14	14	4	6	4	2	3	9	6
Riegels Männer 17x	14	12	13	13	12	12	14	6	4	3	6	6	7	5
Maas & Männer 9x	14	12	11	11	12	13	13	9	3	5	4	8	8	3
Phill Gerol	12	15	12	12	11	12	11	5	3	2	6	5	4	3
Larina Gerol	14	14	12	14	13	13	13	7	4	3	5	5	8	5
Gostan	15	12	13	14	12	14	15	6	4	3	8	7	7	6
Schlierhoff & Sold.	16	14	12	12	14	13	14	4	5	2	3	5	3	4
Faritt	15	16	14	14	11	12	13	7	3	3	6	7	3	2
Herik	14	13	13	13	12	14	16	8	3	2	6	7	4	4
Wilderer 7x	13	14	12	12	13	13	14	4	4	3	2	6	8	3
Gibbafunk	15	15	13	17	12	14	12	6	4	4	3	6	7	5

Name	LE	AE	MR	ST	Alter	AT	PA	RS	TP	WV	Waffe
Garubrandt	38	---	0	5	19	16	14	2	W6+2	2/1	Messer
Renn	35	30	3	3	17	14	13	1	W6+1	1/0	Messer
C'bar	48	68	7	12	52	16	15	2	W6	6/6	Stab
Allessa	44	72	9	15	64	15	14	3	W6+1	2/1	Dolch
Riegel	50	---	1	10	36	18	17	5	W6+3	7/7	Schwert
Zyree	46	---	0	8	30	17	15	4	W6+3	6/6	Degen
Riegels Männer 17x	45	---	-1	8	~32	17	16	4	W6+4	7/6	Schwert
Maas & Männer 9x	35	---	-2	3	~20	15	13	3	W6+3	6/5	Schwert
Phill Gerol	29	---	1	10	72	12	10	1	W6+2	5/5	Stock
Larina Gerol	42	---	-2	6	28	16	13	2	W6+1	2/1	Messer
Gostan	53	---	-1	9	35	17	15	4	3W6+2	7/6	Andergaster
Schlierhoff & Sold.	47	---	0	8	~28	18	16	5	W6+4	7/7	Armbr./Schw.
Faritt	37	---	-2	13	78	12	10	1	W6+1	1/0	Messer
Herik	52	---	-2	11	34	16	14	2	W6+4	9/1	Axt
Wilderer 7x	47	---	-1	9	~31	15	13	3	W6+3	6/6	Bogen/Schw.
Gibbafunk	41	---	-2	4	17	14	12	1	W6+1	1/1	Messer

Tabelle der wichtigsten Meisterpersonen

Einhorntal

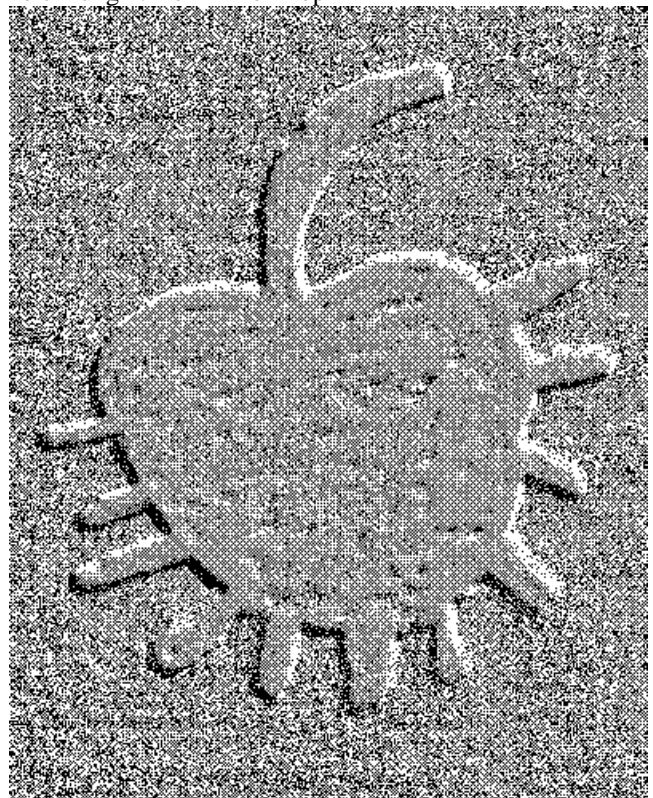


Plan 1: Das Höhlensystem



Zeichnung 2: Unbekanntes Symbol

Zeichnung 1: Der Einhornkopf



Zeichnung 3: Unbekanntes Symbol