



TEXT:
SEBASTIAN DETERDING

ILLUSTRATIONEN:
CHRISTIAN TURK

KARTE: SUSANNE LORK

VORSICHTIG NAHM ER SEINEN SCHATZ AUS DER LEDERBÖRSE, DIE ER UM DEN HALS TRUG.

DER STEIN FUNKELTE UND GLITZERTE, UND ES SCHIEN, ALS WÜRD NICHT DAS SONNENLICHT SICH IN IHM BRECHEN, SONDERN DER STEIN SELBST AUS SEINEM INNERSTEN EIN KLARES, FRISCHES LICHT SCHICKEN. OBWOHL ER IHN SO GUT KANNT, WURDE FALD WIEDER VON DEN VIELEN FACETTEN GEFANGEN-GENOMMEN, VERLOR ER SICH WIEDER AUF DEM OZEAN DES LICHTES.

"ER IST WIE ICH", DACHTE ER. " ...IST ICH". UND OBWOHL ER NICHT VERSTAND, WAS SEIN KOPF DA SAGTE, FÜHLTE ER DOCH, DAB ES AUF EINE ART, EINE MÄRCHENHAFTE WEISE WAHRHEIT WAR. ER RIB SEINE AUGEN VOM FASZINIERENDEN SPIEL DES GRÜNEN LICHTES LOS, HIELT DEN STEIN JEDOCH WEITER FAST KRAMPFHAFST FEST, ALS KÖNNTE ER IHM JEDEN MOMENT ENTGLEITEN.

ER SCHAUTE SICH UM. JEMAND HINTER DEM BAUM? ODER DEM BUSCH? ER WAR ALLEIN IM KLEINEN HAIN AM KLEINEN FLUB, LLEY-CWÈD-GAL-KOS, KLEINER WALD AM BACH.

LANGSAM GING ER IMMER TIEFER IN DIE KNEE, IMMER NÄHER ZUR SPIEGELNDEN FLÄCHE DES FLUBWASSERS HINAB. ER TAUCHTE DEN SMARAGD, NOCH IMMER FEST IN SEINER HAND, VORSICHTIG UNTER WASSER.

AUGENBLICKLICH SCHIEN DAS WASSER UM DEN STEIN HERUM VON SCHIMMERNDEN GRÜN DURCHZUGEN, STRAHLTE DER SMARAGD WIEDER SEIN WUNDERVOLLES LICHT AUS.

JETZT KAMEN SIE.

SIE KAMEN IMMER. ERST VERHALTEN, EIN AUFBLITZEN DORT AM UFERRAND, EINE KLEINE FORELLE VIELLEICHT ODER EIN SCHWARM JENER FINGERGROßEN SILBERNEN FISCH, DIE DIE ANDEREN SO SELTEN FINGEN. DOCH DANN, NACH UND NACH, KAMEN SIE ALLE. DIE GROßEN UND DIE KLEINEN, DIE LANGEN UND DIE KURZEN, DIE BREITEN, DIE SCHWARZEN GRÜNDLER, DIE IMMER DEN KIES SCHLUCKTEN UND SPIEN UND DIE GEMÜTLICHEN KARPFFEN, SIE ALLE SCHWAMMEN FREUDIG HERBEI. WIE GEBANNT STARRTEN SIE AUF DAS LICHT, DAS SICH IM STEIN BRACH.

SIE WAREN VOLLKOMMEN STILL, SCHIENEN FALD NICHT EINMAL ZU BEMERKEN VOR GLÜCKSELIGKEIT, ALS ER SIE MIT SEINER FREIEN HAND AUS DEM WASSER NAHM UND IN SEINEN BEUTEL TAT. NUR ZWANZIG HEUTE, DACHTE ER.

ICH BRAUCHE NICHT VIELE VON EUCH, FREUNDE; NUR ZWANZIG HEUT, DAS WIRD REICHEN. DOCH NOCH IMMER KAMEN MEHR HERBEI, FÜLLTEN RASCH DIE REIHEN DERER, DIE NUN FALDS BEUTEL FÜLLTEN. ER NAHM NOCH EINEN GROßEN, BLAUEN FISCH AUS DEM WASSER, DEN ER NICHT VERKAUFEN, SONDERN SELBST VERZEHREN WOLLTE.

NUN SCHNÜRTE ER SEINEN BEUTEL ZU UND NAHM VORSICHTIG DEN SMARAGD AUS DEM WASSER. TROPFEN FIELEN VOM STEIN HERAB UND WARFEN WELLEN, UNENDLICH SANFTE DÜNEN. AUS EINEM TRAUM ERWACHT, SCHWAMMEN DIE FISCH UNSICHER HIN UND HER, DOCH NUR EINEN AUGENBLICK. DANN STOBEN SIE AUSEINANDER. BEHUTSAM TROCKNETE FALD DEN STEIN UND LIEß IHN RASCH IN DER BÖRSE UM SEINEN HALS VERSCHWINDEN. SEIN SCHATZ, SIE VERSTANDEN IHN. DIE DÖRFLE HATTEN ES NIE GEWURBT, HATTEN ES NICHT MAL GESPÜRT. SEIN SCHATZ...

VORWORT

Unsere Geschichte spielt in und an einem kleinen Dorf, mit einem See, einem Turm und sehr verwunderlichen Bewohnern, bezieht sich aber nirgends auf besondere Spiel-Hintergründe, so daß Sie sie eigentlich problemlos in ihre Spielwelt versetzen können. Die Angabe der NSC-Werte erfolgt im *Das Schwarze Auge*-Format. Dessen 20er-System sollte jedoch leicht in jedes andere umrechenbar sein. Sämtliche anderen Angaben sind in allgemeinverständlichen Worten oder Vergleichen gehalten (z.B. „sehr schwierig“ oder „teuer wie ein Pferd“).

Teile, die vom Spielleiter vorzulesen sind, sind grau unterlegt. Sämtliche Verweise auf Karten und Handouts sind **fettgedruckt**. Zentrale Namen und Formulierungen sind gleichermaßen hervorgehoben, um die Orientierung im Text zu erleichtern.

Wichtig ist noch anzumerken, daß die Werte der NSC für meine Spielgruppe tauglich waren. Die Erfahrung zeigt jedoch, daß das Stärkeverhältnis von SC zu NSC von Spielgruppe zu Spielgruppe variiert. Eine schonende Anpassung der Werte ist daher empfohlen. Der Plot enthält lediglich *einen* fest eingeplanten (End)kampf, dessen Chancenverteilung durch Hinzufügen bzw. Wegnahme von Landsknechten/Räubern zusätzlich beeinflusst werden kann. Ansonsten ist die Geschichte definitiv muskelkraftlos!

Stein und Wasser besitzt einen sehr losen Handlungsrahmen. Die Beschreibung der Plätze und Figuren des Geschehens wurde um jene Plotpunkte arrangiert, an denen ihr Auftauchen am wahrscheinlichsten ist.

Die Geschichte möchte ein wenig den märchenhaften Aspekt der Fantasy berühren, eine

allgemeine Stimmung der Leichtigkeit des Lebens, den amourösen Teil des Rollenspiels wecken. Ob dies gelingt, weiß ich nicht zu sagen, hoffe aber das Beste.

Es bleibt zu erwähnen, daß sich eine Spielercharakterin (nicht Spielerin) in der Gruppe befinden sollte. Indes noch feiner wäre es, wenn die Heldin von einem heldenhaften Spieler übernommen würde.

WAS ZUVOR GESCHAH

Schon seit langem leben die seltsamen Seenixen friedlich in ihrem See neben dem Dörfchen Grünwasser. Sie kamen immer gut mit den Menschen des Dorfes aus, vor allem, weil diese sie nicht häufig zu Gesicht bekamen. Fischer sahen den See schon lange als heilig an, und wundersame Legenden rankten sich (nicht zu Unrecht) um ihn. Auch wies der Druide des Dorfes dessen Bewohner, die Wesen des Sees nicht zu stören, damit der Fischreichtum der umliegenden Gewässer erhalten bleibe. So wagten sich meist nur abenteuerliche Freigeister und Kinder an die Ufer und wurden manchmal mit in die wundersamen Reiche unter den glitzernden Wellen genommen, um Wochen später verträumt und schweigsam wieder aufzutauchen.

An einem anderen Ort, vor langer Zeit, geschah es, daß der damals noch junge Feenkönig Lorntié unter seinem Feenhügel eine Goldader fand, von der er in seiner Naivität einem Händler, der seinen Wald besuchte, erzählte, weil er mehr über das glitzernde Metall erfahren wollte. Der riet ihm, schleunigst aus dem Hügel zu flüchten, denn das Metall sei ein langsam tödendes Gift; dann verschwand er selbst schnell-

stens. Beunruhigt zog der Feenkönig mit einem großen Teil seines Stammes ins Feenreich, um sich dieses bestätigen zu lassen. Nach wenigen Stunden eilte er mit großer Verstärkung wieder zum Hügel, nun aufgeklärt über Gold und Händler – zu spät.

Alle zurückgebliebenen Feen waren von einem Schwarzmagier getötet, der zusammen mit dem Händler und vier groben Männern den ganzen Hügel aufgewühlt hatte und nun das Gold mit vollen Händen in Säcke füllte.

Der Kampf war kurz – gegen die Übermacht der Feen hatte der Magus keine Chance. Alle Menschen wurden umgebracht, bis auf den Händler, den Lorntié in die Feenwelt bringen ließ. Nicht eher wollte der Feenkönig ruhen, bis daß der letzte Funke Seele aus dem Frevler gefoltert wäre.

Endlose grausame Nächte vergingen, und die Luft war angefüllt mit Schreien und Flehen, gestöhnten Erklärungsversuchen und hilflosem Wimmern. Aber noch etwas anderes lag in der Luft in jener Zeit, denn jeden Morgen, an dem der Feenkönig aus den Unterhallen trat, hatte er sich verändert, nur ein bißchen, nicht genug, um es zu merken. Als schließlich der Händler seinen letzten Funken Seele ausgehaucht hatte, erkannte das Feenvolk, was mit dem König geschehen war. Er war kalt, grausam und goldgierig geworden, ein Tyrann, der nicht eher ruhte, bis daß jedes Gran Gold der Mutter Erde entrisen wäre.

So kam es zur Revolte. Lorntié wurde gestürzt, seiner magischen Fähigkeiten und Flügel entledigt, mit glühendem Gold geblendet und ausgestoßen. Er überlebte nur dank der beißenden Rachsucht, die ihn trieb und der Fidel seines Vaters, die man ihm als einziges gelassen



hatte. Sie verlieh Macht über alle Nagetiere, wenn man sie spielte, und sie brachten ihm Essen und führten ihn in Behausungen, und mit kleinen Vorführungen verdiente er Geld, das er hortete, bis es schließlich für eine Lehre unter einem Schwarzmagus reichte.

Lorntié hatte einen Plan. Er beschwor Ss'kwiiiiik'n'quiii, den Dämon der Pestilenz und seiner Boten, den Ratten, und versprach ihm seine Seele, wenn dieser ihm auf der Welt helfen und wieder zu Augenlicht verhelfen könne. Ihm war in derselben Nacht eine Höllenratte gesandt, durch deren Augen er schauen konnte. Seitdem sitzt sie Tag und Nacht auf seiner Schulter.

Derart wieder befähigt, machte er sich an seinen Plan. Den Feenhügel wollte er zerstören, und dazu mußte er eine Quelle natürlicher Magie finden, eine starke Quelle. Wie jeder Feenhügel, so war auch dieser von einem Schutzkreis natürlicher Magie umgeben. Und den, das ist bekannt, konnte man nur mit gleichem - natürlicher oder göttlicher Magie - brechen.

So hielt der Feenkönig nach einer Quelle Ausschau und stieß auf die Nixen unseres Sees. Diese waren auf seltsame Weise mit einem Smaragd verbunden, den sie immer bei sich trugen. Dieser kindsfaustgroße Lebensstein enthielt alles Leben und alle Lebenszeit einer Nixe und gab sie beständig an sie ab.

Lorntié zog in einen Turm in der Nähe des Dörfchens ein und begann, alles Nötige für das Ritual zur Auslöschung des Feenhügels zu sammeln - darunter einige Menschenopfer. Schließlich lockte er einen sechsjährigen Knaben des Nixenvolkes aus dem See und begann das Ritual in jener Nacht. War es Bestimmung, daß in derselben Nacht auch die Dorfbewohner mit Fackeln und Forken auszogen, um Lorntié zu töten und seinen Turm zu schleifen? Von einem, der aus den Klauen des Feenkönigs geflohen war, hatten sie erfahren, wohin jene sechs Dorfbewohner gelangt waren, die man seit langem vermißte.

Ohne seine Rache zu vollenden, mußte der Feenkönig fliehen. Er war nicht vorbereitet auf Horden wütender Bauern. Von nun an galt seine Rache auch ihnen. Man fand alle Vermissten wohlbehalten und floh schnell aus dem Turm, der unter der nicht entladenen Magie bedrohlich zu knacken begann, um schließlich zu zerbersten. So beobachtete niemand jenes kleine Bündel, das in einem festen Käfig in einer Ecke lag.

Auf daß nie solche Dinge wie mit dem Feenkönig sich wiederholen mögen, errichteten die Dörfler mit dem Druiden einen Schrein, der das Dorf und seine Umgebung vor Magie wappnete.

Am nächsten Morgen stieß der Fischer Dambel, der in den Trümmern nach brauchbaren Steinen für einen Kamin suchte, auf einen sechsjährigen Knaben. Er lag, von Staub und Ruß bedeckt und mit versengten Haaren, unter den Trümmern, wie durch ein Wunder noch lebendig. Der Fischer und seine Frau wünschten sich schon lange ein Kind, schienen jedoch nicht von Mutter Dagda gesegnet, so daß Dambel den Jungen sogleich freudig (und heimlich) zu sich brachte. Sie kümmerten sich rührend um den Knaben, der das Gedächtnis verloren hatte. Er trug einen grünen Stein bei sich und kannte seine Namen, Fald, das war alles.

Dambel war erstaunt, wie mühelos der „adoptierte“ Sohn jeden Tag den Fischfang. Ihr weiteres Leben hätte so glücklich sein können, wäre der Fischer nicht eines stürmischen Nachts auf dem Fluß ertrunken. Aus Gram folgte ihm seine Frau bald ins Grab, so daß Fald allein zu-

rückblieb. Die Wirtin nahm sich eine Zeit lang seiner an, dann lebte er weiter allein. Fing Fisch, den er für Kleidung und Nahrung verkaufte oder selbst speiste.

Eines Tages (kurz bevor die Spieler ins Dorf gelangen) kam Lorntié zurück zum Dorf, um Rache zu nehmen - in seiner Begleitung einige ihm ergebene Strauchdiebe. Welches Ärgernis, als er feststellte, daß das Dorf von natürlicher Magie beschützt war wie einst der Feenhügel. So gab es nur eines: Er mußte wieder einen vom Seenixenvolke haben, um das alte Ritual nun gegen das Dorf auszuführen. So schickte er seine Handlanger aus, nach einem zu suchen und auch, ihm ein paar Reisende als Opfer zu beschaffen, denn diesmal würde er die Aufmerksamkeit des Dorfes nicht auf sich lenken, bis daß es zu spät wäre.

WAS GESCHEHEN WIRD - DER PLOT

Hier kommen die Helden ins Spiel. Aus irgendeinem Grund befinden sie sich auf Reisen über die Straßen der Welt, werden jedoch von den Strauchdieben als Menschenopfer gefangen genommen.

Sie können fliehen und gelangen erschöpft in das Dorf, wo sich prompt ein charmanter Mann des fahrenden Volks ihrer annimmt und besonders die Heldin der Gruppe umschmeichelt. Er besorgt gerne Zimmer und Verpflegung, nur mit der Bitte, man möge bis zum großen Fest der Sommersonnenwende bleiben. Dort möge die Heldin ihm die Ehre des ersten Tanzes gewähren. Während dieser Tage erfahren die Helden natürlich vom „Smaragdsee“ in der Nähe des Dorfes sowie der Legende, daß sein Wasser grün sei, weil der See voller magischer Smaragde sei. Dies und Abenteuerlust dürfte die Spieler zum See bringen, wo sie von einem Mitglied des Nixenvolkes zuerst beobachtet werden, um schließlich mit ihm Kontakt zu knüpfen und endlich in das Unterwasserreich der Seenixen zu gelangen. Dort bittet man sie, einen Knaben ihres Volkes wiederzufinden, der „vor kurzem“ verschwunden sei. Eine hohe Belohnung sei gewiß.



So machen die Helden sich auf die Suche nach dem Knaben.

Auf dem Fest tanzt auf jeden Fall jener Gaukler mit unserer Heldin, und welches unvermählte Mädchen bei einer Sonnenwende mit einem unvermählten Jungen tanzt, so ist es altes Gesetz hier, ist diesem Manne versprochen. Davon ahnt unsere Heldin natürlich nichts.

Welch' Überraschung, wenn am nächsten Morgen der Bräutigam samt Druiden und dem halben Dorf vor der Bleibe der Helden stehen. Sollte sich die Heldin verständlicherweise wehren, wird sie eingekerkert. Denn hier zählen Frauen (leider) nicht viel, und so manche ist, wenn sie den ihr Versprochenen nicht freien wollte, hingerichtet worden.

So müssen die Spieler nun gleichzeitig ihre Kumpanin aus dem Kerker bugsieren und einen Nixen finden. Keine leichte Aufgabe.

Zum Glück kommt die Tochter des Bürgermeisters, welche die Gefangenen verpflegt, zu Hilfe. Ganz begeistert von unserer Heldin, die die große freie Welt gesehen hat, kann sie bei teilweiser Flucht helfen.

Haben die Spieler den Nixen gefunden, müssen sie feststellen, daß er nur noch ein klägliches Rest seiner selbst ist, da ihm sein Lebensstein fehlt. Der Sohn des Bürgermeisters beobachtete ihn im Hain und entwendete in der folgenden Nacht den Stein - den dieser nicht ohne weiteres wieder hergibt.

Zu allem Übel erblicken ihn die Handlanger Lorntiés mit dem Stein und halten ihn fälschlich für einen vom Nixenvolk, so daß sie ihn entführen. Gemeinsam mit Graf und Soldaten

können die Spieler nun dem üblen Feenkönig endgültig den Garaus machen, den Stein samt Bürgermeistersohn erlangen und die Dorfbewohner damit milde um die (noch eingekerkerte?) Heldin stimmen. Soviel zur grauen Theorie, Vorhang auf.

AM WEGESRAND DIE DIEBESBAND'

Zunächst müssen sich die Spieler auf irgendeine Reise überland begeben. Sie können z.B. diese Geschichte als Intermezzo bei einem anderen Abenteuer oder einer längeren Kampagne zwischenschalten. Wenn die Charaktere einen Handelszug als Eskorte begleiten, könnten sie gut als Vor- bzw. Nachhut eingeteilt worden sein und so vom Treck getrennt werden.

Die Spieler kommen auf ihrem Weg vor dem Dorf selbst in ein Gebiet weit auslaufender Felder mit Gräben und Zäunen (Karte 1). Es ist Spätsommer, wovon man angesichts einer anhaltenden Regenflut sehr wenig mitbekommt.

... Die Reise führt Euch über bewaldetes, leicht hügeliges Land eine (wenn sie denn den Namen verdient) Straße entlang. Und immer dasselbe Bild: links weite Felder, unterbrochen von Gräben und Zäunen, die sich auch an Eurer Straße entlangziehen, rechts dichter Nadelwald. Dauernder Platzregen spült die Erde fort, das kalte Wetter dringt in alle Knochen, die Sicht ist miserabel. Vereinzelt könnt Ihr schwarze Schemen, vielleicht Raben, krähen über der schweren, aufgebrochenen Erde der Äcker kreisen sehen.

Jetzt lichtet sich der Wald zur rechten ein wenig. Links geht es einen recht steilen Hang hinab, bedeckt mit Wurzeln und langen Gräsern, die der Regen niedergedrückt hat. Am Fuß des Hangs scheint durch die grauen Regenschleier der Ausläufer des Nadelwaldes hervor, der sich ein Stückchen weiter vorn den Hang hochzieht, bis er die Straße verschluckt.

Ihr senkt die Köpfe wieder zum Weg. Der Regen fließt in kleinen Rinnsalen aus den Pfützen in den halbvollen Gräben zu Eurer linken, ein Gurgeln und Rauschen und ... Wimmern? Ja, vor Euch könnt ihr ein Wimmern aus dem Graben vernehmen, gemischt mit selbstmitleidigem Murmeln ...

Ein alter, blinder Mann mit Krücken ist in den Graben gestürzt und kommt nicht mehr heraus (so scheint es). Das Regenwasser steigt im Graben unerbittlich. Ich hoffe, wenigstens einer ihrer Spieler ist so sozial, dem armen Mann aus dem sicheren Tod zu retten. Beugt sich ein Charakter helfend herunter, so reichen sie seinem Spieler bitte Handout 1.

Sind es mehrere helfende Helden, so wird der Verkrüppelte dankbar lächeln, und seine Gefährten werden im Wald irgendein Geräusch machen, das die Helden ablenkt, so daß er einen von ihnen beiseite lenken und dann mit kaltem Stahl bedrohen wird.

Wie sie sehen, handelt es sich bei dem vermeintlichen Krüppel um die gerissene Tarnung des Räuberbandenmitglieds Bohle (siehe Anhang). Er fordert den SC „freundlich“ auf, sich allein den Hang hinabzubewegen. Dort soll er den Gesträuchelten spielen und nach einem anderen Spieler rufen.

Unten warten drei weitere Strauchdiebe, zwei mit vergifteten Armbrüsten, der dritte mit einem Knüppel. Diesen wird er dem Helden, der vom verletzt Spielenden heruntergelockt wurde, überbraten. Es ist sehr schwierig, ihn zu bemerken, die Chance, daß er den Charakter niederhaut, dagegen extrem hoch (der Mann ist geschult in so was).

Der herbeigelockte Spieler erhält, wenn er den Strauchdieb mit dem Knüppel nicht erblickt, Handout 2. Wenn mehrere Spieler kommen, wird der Strauchdieb sich hinter einen Baum stellen, an dem der schauspielende Charakter liegt.

Dann hält er ihm ein Messer an die Kehle, wenn die anderen Helden in die Reichweite der Armbrüste gekommen sind.

Im Wald oben sitzen ebenfalls drei Räuber mit vergifteten Armbrüsten, Ratter, Braue und nochein; der Anführer Eric Linkehand kommt den Spielern mit Degen und Armbrust entgegen. Der „Krüppel“ zückt Knüppel und Messer und springt elegant aus dem Graben. Eine saubere Falle.

Das Gift an den Pfeilen ist ein simples, aber potentes Schlafmittel (s. Anhang). Die Strauchdiebe lassen es jedoch nur ungern auf einen Kampf ankommen, denn dann müßten sie die eingeschlaferten Helden den ganzen Weg schleppen.

Man wird die Spieler ihres Hab und Gut befreien, fesseln und mit verbundenen Augen in die Räuberhöhle führen (Karte 2 & 3). Dort sollen sie bleiben, bis Lorntié sie „verwenden“ kann.

DAS RÄUBERNEST

Die Höhle beginnt mit einer nur anderthalb Meter großen Öffnung, weitet sich aber auf eine Tiefe von ca. 18 Meter und eine Breite von 7 Meter. Hinten befindet sich ein 2 Meter breiter Teich Wasser; außerdem kann man entfernt leises Rauschen hören.

Die Wände hier beim Teich sind feucht. Des Nachts bzw. Frühmorgens sieht man leichtes Licht von irgendwo unten aus dem Teich strahlen. Ein klarer Hinweis darauf, daß hier ein natürlicher Ausgang nach draußen existiert. Tatsächlich führt ein 7 Meter langer, leicht nach oben führender Felsentunnel, natürlich vollkommen unter Wasser, von einer Öffnung in der Teichwand in die herabkommenden Fluten eines Wasserfalles außen.

Wenn die Räuber die Höhle verlassen, lassen sie immer zwei Mann zurück und versperren den engen Ausgang mit einem Felsen, den man nur von außen entfernen kann. Gold und Ausrüstung der Spieler wurden bereits in Met umgesetzt, lediglich die Kleidung am Leibe der Spieler und ein paar noch nicht verkaufte Waffen, Kupfermünzen und Plunder anderer Reisender verbleiben.

Eine Flucht bietet sich besonders nachts an, wenn die Bande mal wieder auf einem Raub(sauf?)zug ist und nur zwei Wächter zurückschläft. Die Fesseln sind an der Höhlenwand oder mit etwas Geschick leicht zu öffnen. Wenn die Spieler entkommen, werden die Räuber aus Furcht zu ihrem Meister umziehen (Lorntiés Höhle, s. Karte 3).

Wenn die Spieler nachts durch den natürlichen Tunnel entkommen, beschreiben sie ihnen, daß das Wasser des Sees sie wirklich schnell nach oben drückt, und daß sie kurz fern von ihnen aus der Tiefe Lichter aufblitzen und flimmern sehen können.

IM DORFE

Mehr oder minder gezielte Suche nach Ansammlungen von Zivilisation führt selbst in der Nacht schnell auf einen Waldpfad zur Stadt, auf die Straße, auf die Stadt selber oder den Fluß mit den Fischerhäuschen samt Bewohnern, die sicher gern den Weg zur Stadt zeigen. Dort angekommen, fällt die Wahl einer Unterkunft wohl sehr leicht, zumal es nur eine Gaststätte (Zum roten Hahn) gibt.

Darinnen geht es recht lärmend zu. Unfaßbare Zahlen an Metkrügen schleppend sieht man den Wirt hierhin bald, bald dorthin eilen. Die Wirtin kommt mit dem Einschenken kaum nach, und in der Mitte des Raumes hat sich ein heiteres Grüppchen gebildet. Zum Flötenspiel eines Gauklers, welcher in ihrer Mitte steht, tanzt man einen Reigen nach dem anderen. Bedauernd muß die Wirtin den Spielern bei Anfrage mitteilen, daß keine Zimmer frei wären. Aufgrund des anstehenden Festes käme aus den Bauernhöfen, Jagdhütten und abgelegenen Behausungen allerlei Volk in die Stadt.

Am Kamine sitzt ein altes Männlein, dem die Beine in irgendeinem Krieg abgetrennt und damit der Schaukelstuhlplatz und das Erzählen obligatorisch wurden. Staunend sitzt die Schar der Kinder um ihn herum. Die Erzählfetzen, die die Spieler mitbekommen können („...glitzerte heller als tausend Sterne...“; „...Smaragde, so groß wie...“; „...und es ist tatsächlich der Smaragdsee ganz in der Nähe, an dem...“), dürften rasch dafür sorgen, daß der Alte überraschend erwachseneren Publikumszuwachs bekommt. Er erzählt den Charakteren gern und viel. Für nähere Informationen über Legenden und Gerüchte um den See siehe Handout 3.

Der Blick des aufspielenden Gauklers fällt rasch auf die Heldin, welcher er galant den Hof macht (Hofknicks, Hut ab, Handkuß, Vierzeiler, „Holde Maid“, etc). Es handelt sich natürlich um unseren Gaukler/Schwindler/Bigamisten, mit Namen: Kiort.

Er bittet die Spieler an einen Tisch und läßt sie reichlich mit Wein und Met bewirten. Sobald er von der Unterkunftsnote der Spieler erfährt, stellt er großzügig sein Zimmer zur Verfügung, doch um eines bittet er. Die Helden möge doch bis zum Sommersonnenfest in 7 Tagen warten. Dabei verweist er „nebenbei“ auf den Smaragdsee und die Geschichten darüber. Bei diesem Feste möge ihm die Heldin den ersten Tanz versprechen. Wenn sie nicht tanzen kann - kein Problem - er sei von ihrer Grazie so begeistert, daß das nichts mache. Außerdem könne er ihr vorher ein paar Tänze beibringen (Fertigkeitssteigerung! Ach, welche Spielerseele mag da widerstehen!).

Gekonnt bietet er die Rolle den vor Liebe Blinden dar, um die Vermutung, irgendeine böse Absicht stecke dahinter, gar nicht erst aufkommen zu lassen. So bedirbt er die Heldin bis zum Feste auch auf höchst angenehme Weise den lieben langen Tag lang. Lassen sie ihrer romantischen Ader freien Lauf, übertreiben sie's aber nicht.

Es gibt in dieser Szene ganz klar einen kritischen Punkt: Die Spieler könnten das Angebot schlicht ablehnen und draußen schlafen. In dem Falle hindern sie die Spieler auf irgend eine andere Weise daran, daß Dorf bis zum Fest zu verlassen, wenn der Smaragdsee nicht reicht. Und steigern sie die Betörungsversuche Kiorts langsam. Präsente, Balladen, der Liebsten unter dem Fenster vorgetragen (und dieser Herr kann singen), Wagenladungen voller Blumen. Sollte sich das Herz der Angebeteten immer noch nicht



erweichen, steigert er daß ganze selbstsicher ins penetrante („Du hörst dann *wirklich* auf? Und nur einen Tanz?“). Schließlich würde ersogar mit Selbstmord drohen.

Vielleicht verliebt sich die Heldin ja wirklich in Kiort. Aber spätestens wenn sie ein wenig mehr über die Stellung der Frau in diesem Orte gelernt hat, gewöhnt sie sich das wohl fix wieder ab.

Und wenn alles nichts hilft, geben sie es einfach auf mit Kiort und begnügen sich mit der Suche nach Fald. Vielleicht klappt es ja auch damit, auf dem Fest der Sommersonnenwende jemanden anderen als Kiort um den ersten Tanz bitten zu lassen. Und schon haben sie den zweiten Handlungsstrang wieder hergestellt.

GLITZERnde WASSER

Lange wird es nicht dauern, da werden sich die Helden auf den Weg machen, ihre Beutel mit ein paar Smaragden zu beschweren.

Der See funkelt, beständig unter einer leichten Brise, am Fuße eines großen Berges aus schwarzem Gestein (**Karte 3**). Es gibt keinen direkten Weg, der zu ihm führt, doch die Spieler dürften bereits eine Vorstellung von seiner Lage haben.

Tatsächlich ist das Wasser grün, womit es irgendeine Farbquelle aus der Tiefe reflektiert, denn es ist unglaublich klar. Trotzdem kann man nicht bis auf den Grund blicken, so tief geht es hinab. Das Schwimmen auf dem See fällt sehr leicht, untergehen ist eigentlich unmöglich. Das Wasser leistet ungewöhnlichen Widerstand gegen das Eindringen von Dingen von außen. Tie-

fer als zwei Meter kann man einfach nicht tauchen, egal wie man sich anstrengt.

Einige Felsen ragen aus dem Wasser heraus, auf denen sich (so das Gerücht) die Nixen in unbeobachteten Momenten sonnen sollen. Wenn die Spieler auf einer Bootsfahrt die Hände oder Füße ins Wasser hängen lassen, können sie bisweilen irgendwas ganz leicht ihre Finger oder Füße streifen fühlen. Hier und da glauben sie weiße Schemen, wie Schleier, durchs Wasser schnellen zu sehen, aber zu kurz, als daß sie sich sicher sein könnten.

Wenn man den Fels bewußt nach ihnen absucht, kann man **Runen und Symbole** sehen, die unter Wasser in den Stein der Nordostküste des Sees (siehe **Karte 3**) eingelassen wurden. Es sind die Bannzeichen (siehe *de naturam antiquum religionum*).

Nachts kann man grünes und weißes Leuchten und Glitzern aus den Wassertiefen am Berg sehen, einmal ist sogar leichtes Kichern von einem der Felsen zu vernehmen. Rudern die Spieler heran, können sie nur noch ein Platschen hören. Dann gehen die Lichter für eine Weile aus. Auch wenn die Spieler auf dem Grund grüne Edelsteine ausmachen, gelangen sie nicht heran, denn das Wasser leistet (noch) zu großen Widerstand.

HALLO!

Nach ein bis zwei Tagen mühevollen, aber erfolglosen Strebens klopft schließlich etwas an den Rumpf ihres Bootes. Dann schwappt ein wenig Wasser, und nichts ist mehr zu sehen. Dies wiederholt sich, bis die Spieler ebenfalls

Kommunikationsversuche aufnehmen (zurückklopfen, sprechen, etc.) Das kann sich eine Viertelstunde als amüsantes Spiel hinziehen, denn Nixen sind mit Feen verwandt. Und wir wissen, wie launisch, verspielt und kindlich Feen sind. Schließlich können die Helden eine winkende Hand aus dem Wasser auftauchen sehen, wunderschön eben und weiß. Sie deutet auf einen der aus dem Wasser ragenden Felsen.

Dort kommt es nun endlich zum **ersten Gespräch** zwischen den Helden und Celibwén, denn so heißt unsere Nixe mit Interesse an der Außenwelt. Nach einer herzlichen Begrüßung stürmt sie erst einmal mit einem Haufen Fragen auf die Helden ein: Woher kommt ihr? Was wollt ihr hier? Warum seid ihr so häufig am See? Seid ihr auch Abenteurer? Was habt ihr alles dort draußen erlebt? Habt ihr schon Irléan getroffen? Erzählt mir von draußen. Und schließlich: Habt ihr einen Jungen aus unserem Volk gesehen?

Wenn die Spieler höflich und geduldig antworten, ist sie gern bereit, im Gegenzug Fragen der Spieler zu beantworten, über ihr Volk, die Smaragdsee-Legenden, wissenswertes über die Menschen im Dorf oder den Magiebann, den zauberkundige Wesen auf dem See nicht mehr empfinden.

Irgendwann ist es dann auch Abend geworden, und bevor sie wieder in den Fluten verschwindet, nimmt Celibwén den Spielern noch das Versprechen ab, über sie und das, was sie ihnen erzählt hat, zu schweigen. Sie verspricht, am nächsten Tag an gleicher Stelle zu warten.

Erkundigen sich die Spieler an diesem Tag näher nach dem Jungen, werden sie höflich abgewiesen.

Zunächst bespricht sich Celibwén mit der Seekönigin (s. *de naturam naiarum*).

Am nächsten Tag prüft sie die Fähigkeiten der Spieler (Balancieren auf der Bordkante, Schwertschaukämpfe & persönliche Berichte der Spieler), um sie schließlich am dritten mit in die Tiefen zu nehmen.

Jedem der Spieler gibt sie dann den Lebensodem (s. *de naturam naiarum*). Alle sollen sich bei den Händen fassen, und einer bei ihr festhalten. So tauchen sie mühelos in das Wasser.

Später, wenn sie wieder an die Oberfläche kommen, müssen sie feststellen, daß die Zeit wahnsinnig schnell vergangen sein muß, denn obwohl ihr Aufenthalt nur eine Stunde dauerte, müssen an die zwei Tage vergangen sein. Tatsächlich vergeht die Zeit im See um die fünfzig mal langsamer als außerhalb.

EINE WELT IN DER TIEFE

Die Spieler werden ziemlich erstaunt sein, daß sie auf einmal unter Wasser atmen können. Auch ihre Augen scheinen sich verbessert zu haben, mühelos nehmen sie auch noch das kleinste bisschen Licht von oben auf.

Nachdem sie um die 15 Schritt getaucht sind, beginnen sie, ein schwaches, grünes Schimmern von unten wahrzunehmen. Ein Land der Wunder öffnet sich. Sanfte Wesen mit schimmernder, glatter Haut schweben an ihnen durch das Wasser vorbei, ihr Haar, weiß wie sie selbst, wie ein wundervoller Schleier im Wind. Wo sie die schwarze Felswand ausmachen können, schimmern grüne Adern durch den Stein und strömen herausragende Edelsteine ein weiches Licht aus.

Das grüne Licht nimmt zu, und die Spieler schweben in einen Zaubergarten aus Smaragden und Kristallen, die zu Pflanzen, Tieren, Bänken und vielem mehr geformt sind. Sie begegnen mehr und mehr Seewesen jeden Alters, jedes mit einem Lebensstein an der Brust (s. *de naturam naiarum*).

Nixenkinder spielen mit Fischen, Alte pflegen Seepflanzen, die auf dem Fels gedeihen, zauberhafte Töne dringen aus Onyx-Höhlen an die Ohren der Spieler. Und überall gleißt das Licht. Ein Onyxpfad, der in den Grund eingelassen ist, führt an Gärten aus Seepflanzen mit Skulpturen und kleinen Wegen vorbei an die Seite des schwarzen Berges. Dort ist ein silbernes, mit geschwungenen Schriftzeichen bedecktes Tor eingelassen, daß sich vor den Spielern öffnet.

Sie treten ein in eine große Höhle, die wohl erstmals nicht unter Wasser lag, denn Tropfsteine hängen von der Decke. In der Mitte des Raumes erhebt sich strahlend und gleißend ein Palast aus Kristall und Smaragd, das Licht pulsiert aus ihm im Rhythmus des Herzens eines schlafenden, gutmütigen Riesens. Schimmernd wird es von den schwarzen Felswänden wiedergegeben. Celibwén gebietet den Helden, vor der Treppe des Palastes niederzuknien und das Haupt zu senken. Es ist niemandem erlaubt, den Palast der Seekönigin zu betreten, denn es heißt, seine Schönheit und die seiner Herrin sei so groß, daß selbst ein starker Geist dem Wahnsinn anheimfallen werde, so er ihr ansichtig würde. So ist es den Spielern auch nicht erlaubt, aufzuschauen in das Antlitz der Seekönigin.

Sie tritt heraus, und obwohl die Helden sie nicht anblicken, werden sie vom weißen, klaren Licht, daß sie ausstrahlt, geblendet. Eine ätherische Stimme erklingt in ihren Köpfen.

Sie erklärt den Spielern, daß Celibwén ihr von ihnen berichtete, und daß sie sie für würdig der großen Ehre betrachte, dem Seevolk zu helfen. „Vor 7 Wochen etwa“ sei ein Junge aus ihrem Volk verschwunden. Man dachte zuerst, er habe nur heimlich einen Ausflug durch den Fluß gemacht, doch als er nach zwei Wochen noch immer nicht wiederkam, machte man sich ernsthaft Sorgen, und Celibwén hätte mit der Suche auf der Oberfläche begonnen. Da die Menschen ihr jedoch fast alle mißtrauen, habe sie ihn nicht gefunden.

Nun wäre man über alle Maßen dankbar, wenn die Spieler ihn suchen könnten, da sie sich mit der Oberwelt besser auskennen würden. Ein hoher Lohn sei gewiß.

Der Junge sei „in menschlichen Größenmaßen 6 Jahre alt“, „von hoher Geburt“ und außerdem daran zu erkennen, daß er wie alle Seewesen einen bleichen Teint, sehr helles Haar und rein grüne Augen ohne einen Stich blau oder braun habe. Des weiteren trüge er einen Lebensstein bei sich wie jede Nixe und jeder Nixen.

Wer kann da schon nein sagen?

Holen sie alles aus der Beschreibung der Wunder unter der Oberfläche heraus. Sorgen sie dafür, daß den Spielern wie kleinen Kindern die Münden und Augen offenstehen. Dies ist wunderbar voll, ein Garten Eden, ein lang vermißter Traum aus Kindertagen. Lassen sie es nicht in „jaja, und was weiter?“ untergehen. Nur wenn die Spieler diesen Ort so begreifen, werden sie ihn auch nicht zerstören wollen, und sei es nur um eines Smaragdes willen. Hier sein zu dürfen, ist des Lohnes mehr als genug.

DEN JUNG' ZU FINDEN

Nun denn, wenn die Spieler ausziehen, um den Nixenjungen zu finden, werden sie hoffentlich nicht den Fehler machen, nach einem sechsjährigen Menschenjungen von hoher Geburt zu suchen, der vor sieben Wochen getaucht ist. Denn, wie die Spieler schon bemerkt haben dürften, die Zeit vergeht an der Oberfläche fünfzig mal so schnell wie unter Wasser. Stattdessen sollten sie nach einem knapp Dreizehnjährigen suchen, der vor ungefähr sieben Jahren auftauchte und der keineswegs von hoher Geburt sein muß, sondern dessen Kindheit eher im Dunkel liegt. Denn wenn anderen Informationen der Nixenkönigin schon so irreführend waren, wird diese wohl ebenfalls nur auf die Nixenwelt bezogen sein.

Durch *samradh haef* und die wohl nachfolgende Einkerkerung der Helden dürfte die Suche kurz unterbrochen werden, was aber nicht lange dauern muß.

Es gibt im groben vier Wege, an Informationen heranzukommen: ein Besuch bei den Höhergestellten empfiehlt sich immer, namentlich beim Druiden, beim Bürgermeister oder beim Markgrafen. Jeder Einwohner des Dorfes sowie sie selbst werden auf die Frage, wer etwas über verschwundene Kinder wissen könnte, auf sie selbst verweisen. Ansonsten ist auf den Klatsch und Tratsch in den Straßen Verlaß.

Die Informationen der Dorfchronik dürften zum Besuch der Lady Irléan führen, sie und die Gerüchte auf den Straßen verweisen schließlich auf die Fischer.

SCHRIFTLICHES

Der Druide führt eine ziemlich genaue Dorfchronik, in der sämtliche bekannten Geburten, Todesfälle und Initiationen (s. *de naturam*

antiquum religionum) und anderes wie Unwetter, Dürren, etc. eingetragen sind; so auch die Ereignisse um Lorntié vor 7 Jahren. Wer alles exakt durchzählt, kann herausfinden, daß es einige Initiationen mehr als Geburten gab (*Lesen/Schreiben-; Buchhaltung-* oder ähnliche Proben). In den letzten 15 Jahren waren es exakt fünf Initiationen mehr, beim Schmied, beim Bauern Hemp, bei einem Reisenden, beim Fischer Dambel und beim Knecht vom Loiterhof.

Sollten die Helden jemals auf die Idee kommen, sich mit dem Druiden anzulegen - zumindest hier in Dorf und Umgebung haben sie keine Schnitte.

MÜNDLICHES

Der wichtigste Ort für Sagen und Gerüchte ist und bleibt der Markt. Jeder muß hin, man unterhält sich und hat sogar einen Grund dazu. So nehmen die Marktschreier, Feilbieter und Marktweiber im Dorfeinen Platzein, der in der unsrigen Gesellschaft ungefähr dem des Friseurs gleichkommt.

Jedoch muß man schon tief in die Taschen greifen, um genügend lange „Aufmerksamkeit“ bei den Verkäufern zu erregen.

Neben allgemeinen Auskünften über das bevorstehende Fest, die zahlreichen Überfälle in letzter Zeit, ein wenig Historie (Lorntié) und allgemeinem Tratsch kann man des weiteren erfahren, daß ein jugendlicher Verkäufer unter den Fischern seit ein paar Tagen nicht mehr aufgetaucht sei. Er schien immer „verteufelt“ Glück zu haben.

Preiswerter, aber ebenso informativ sind die Tratschweiber, die man so häufig auf dem Markt wie in Nebengässchen, auf Bänke und Fenster verteilt, antrifft. Man glaubt gar nicht, was man alles in zwei bis drei Stunden erfahren kann, wenn man nur höflich interessiert danebensitzt und durch kleine Kommentare das Gespräch in angenehme Bahnen lenkt...

Dabei kann man unter viel Dorfinternes gemischt auch Fetzen über den Fischerjungen, „der mit bösem im Bunde stehen muß, ja ja“ aufschnappen, der „unheilig gut Fisch fängt und nie Pech dabei hatte. Das wird ein schlimmes Ende haben...“ Oder Teile der Geschichte um Lorntié, oder daß seit dem diese Neuankömmlinge, die ja „Seeschänder“ seien, gekommen seien, schon zwei mal eingebrochen wurde und die Kuh von Sloter keine Milch mehr gibt...

Last but not least ist so ein Abend im roten Hahn, setzt man sich in die Nähe der richtigen Tische, ebenfalls zu empfehlen. Und wenn niemand geschicktes kommt, gibt es ja noch immer den Geschichtenerzähler.

Wie immer bekommen Gerüchte erst dann ihre Würze, wenn kräftig Falsches und Überzogenes mit hineingemischt wird. Als Inspiration mag die Gerüchteleiste von Handout 3 dienen.

IRLÉAN

Fragt man nach dem Ort der Niederkunft unehelicher Kinder, ist es ratsam, dies höflich und diskret genug in der Öffentlichkeit zu tun oder einen Liebhaber von Gebräutem, der gerade trocken ist, lange genug mit diverser Hochprozentigem ins Vertrauen zu ziehen. So kann man schließlich vom „dritten Fachwerkhaus vom Hauptweg aus“ hören, einem „höchst verrufenen Haus“. Dort fänden meist die Geburten der Kinder statt, deren Entstehung nicht ganz den allgemeinen Vorstellungen von Treue und Keuschheit (beiderseits) entsprach.

Die Vordertür sei verschlossen, man gelänge nur durch die Hintertür hinein. Dort lebe eine Dame für ... gewisse Vergnügungen, angeblich eine persönliche Kurtisane des Grafen (aber man lasse ihn das ja nicht hören). Natürlich betreibe sie ihr Handwerk nur für die dekadenten Schloßbewohner, „niiiiie...“ käme es einem Dorfbewohner in den Geist, diesen schändlichen Ort je zu betreten, zumal die Dame mit dem Druiden nicht auf gutem Fuß sei. Woher man das wisse? Och, vom Freund des Freundes eines Freundes, ziemlich lange Geschichte...

Das Haus selber ist ordentlich und sauber getüncht, lediglich die Vordertür ist verschlossen. Durch den Hintereingang gelangt man in einen mittelgroßen, niedrigen Raum, an dessen Wänden hie und da Regale oder Borde stehen. Den Raum teilt ein weiteres Regal, an dessen beiden Seiten man vorbeigehen kann. Hier stehen runde Tische mit Stühlen und Kerzen. Der Duft von Rosmarin und Ingwer steigt den Spielern in die Nase, und einige vermummte Gestalten (ja ist das da nicht...?) verkriechen sich noch mehr in ihre Mäntel oder die zahlreichen Nischen des Zimmers. Lediglich die Frauen gehen, stehen und sitzen unverhüllt und offen, trinken Tee, unterhalten sich, feilschen, usw.

Die Frau und Besitzerin des Hauses, mit Namen **Irléan**, ist groß, rothaarig, um die vierzig, gutaussehend und mit einem freundlichen, vergebenden Gesichtsausdruck. Gekleidet ist sie in zigeunerähnliches Gewand. Keine Frage, sie stammt vom fahrenden Volke.

Aufgrund ihrer sehr freimütigen Auffassung der Rolle der Frau und der Tatsache, daß viele bei kleinen Wehwehchen nicht zu ihm, sondern zu ihr kommen, sucht der Druiden verzweifelt, Irléan aus der Stadt zu werfen. Aber die Herren der Schöpfung wollen nicht auf ihre Aphrodisiaka verzichten, die Frauen würden rebellieren und der Graf scheint auch nicht unbeleckt zu sein.

Tatsächlich rettete Irléan ihm in einer Schlacht einst das Leben durch ihre Heilkünste, und die kleine Romanze danach, die irgendwie noch immer andauert, tja. Kurtisane des Grafen ist sie nicht, eher (s.o.) heimliche Geliebte, und Kurtisanen gibt's wirklich nur im Schloß. Die kämen aber auf Anfragen einiger Dorfbewohner schon mal auch zu ihr in die obere Kammer.

Sie war früher eine Abenteurerin, setzte sich aber dann in der Nähe des Grafen zur Ruhe. Nun fungiert sie einerseits als Wundheilerin, andererseits als Kräuterweib, Kompanion der Frauen, Verkäuferin gar vieler Aphrodisiaka, Liebestränke und -wurzeln etc.

Kiort ist mit anderen vom fahrenden Volk nur aufgrund des Festes im Dorf, weshalb sie ihn nicht allzu genau kennt, obwohl sie sich der alten Zeiten wegen häufig unter den Fahrenden aufhält. Er erschien ihr als typisch schlitzohrig, aber auch ein wenig naiv.

Den **Markgrafen Sommeregg**, nun, natürlich kennt sie den, auch ein wenig näher, und wenn die Spieler eine Audienz wünschen - daß ließe sich schon einrichten.

Lohn? Gesellschaft von außerhalb, andere Gesichter, daß ist schön und Lohn genug.

Die Seenixen, tja, ein Mädchen von ihnen klopft des öfteren spätnachts an die Tür und lauscht fasziniert den Geschichten über die große Welt. In letzter Zeit kommt sie auch tagsüber, fragt nach einem kleinen Jungen ihres Volkes und kauft zuweilen größere Mengen einer Bilsensalbe. Die Seenixen haben wohl Gefallen an dieser Salbe gefunden, die eigentlich „nur“ bezaubernd wirkt, bei Seewesen aber ganz andere

Effekte, nicht weniger wünschenswert, zu haben scheint.

Wenn die Spieler sie nach den einzelnen **geheimen Niederkünften** fragen, können sie erfahren, daß dies beim Schmied- und beim Fischer-Ehepaar nicht der Fall war. Bei kurzer Nachforschung ergibt sich jedoch, daß die Familie des Schmiedes schon lange fortgezogen ist.

Besuch beim Bürgermeister Borgelbeck ...

der ist ein gemütlicher, stattlicher Bauchträger mit Format und einem Gesicht von *Sam Gamdschie*-Art. Überdies kleidet er sich in übertrieben prachtvollen, aber ausgebeulten rotgoldenen Samtgewändern. Von ihm kann man eine exakte Nacherzählung der Geschehnisse um Lorntié erhalten, erträgt man den elend langen Weg zu seinem Gutshaus (**Karte 3**) und die ewigen Betonungen, wie heldenhaft er sich damals verhalten habe.

Besuch bei den Fischern ...

Die Fischer sind ein sehr wortkarges Volk und während des ganzen Tages mit ihren Flößen auf dem Fluß. Sonn- und Markttags verkaufen sie und haben ebenfalls kaum Zeit. Nur an den Abenden haben sie Zeit, und ihre Zunge ist nur lose, wenn der Tag ein fischreicher war (magisch nachhelfen?).

Über Fald und die Familie des Fischers **Dambel** weiß man (bei Saibling, Kresse und Brot) zu erzählen, daß Fald „plötzlich“, kurz nach der *Sache* mit Lorntié, da war. Er fing schon immer seltsam viel, und ähnelte seinen Eltern in Gemüt und Gestalt kein bißchen, jedoch liebte er sie und sie ihn. Dann starb Dambel bei einem Unfall auf dem Fluß, seine Frau folgte ihm aus Gram mit in das Grab. Danach kümmerte sich

die Wirtin eine Zeit um den Jungen, brachte ihm Schreiben bei, all diesen nutzlosen Kram. Jetzt lebt er allein in der Hütte am vierten Steg, ohne Freunde. In den letzten Tagen hat man ihn das Haus nicht mehr verlassen sehen.

...und Besuch beim Markgrafen

Graf Oengus Sommeregg ist ein leicht ergrauter, sehniger Mann mit breiten Schultern, funkelnden schwarzen Augen, und einem lauten Lachen, daß ständig durch die Burg hallt. Nach einer ruhmreichen Zeit verlieh ihm der König/Herzog (was auch immer) ein Lehen, als Oengus wegen eines in der Schlacht verlorenen Beines dem Leben eines fahrenden Ritters entsagen mußte. Bei eben jener Schlacht lernte er Irléan kennen (s.o.).

Trotz seiner Behinderung ist er ein humorvoller Kauz, und niemand hat es mit ihm je beim Wettreiten, beim Fechten oder dem Lanzengang aufgenommen.

Er wird die Spieler, besuchen sie ihn, höflich empfangen lassen, in das Rund (s.u.) führen lassen und sich dort mit ihnen unterhalten. Er interessiert sich für ihr Begehren, den Grund ihrer Reise in sein Land, und ganz bestimmt auch für jene Wegelagerer, die die Helden gefangennahmen. Wenn die Spieler es nicht schon selbst getan haben, schickt er einen Trupp Landsknechte, die die Räuberhöhle durchsuchen sollen.

Er führt sie gerne durch die Burg und erzählt über die Geschichte der Gegend, Lorntié, den alten Glauben, was immer die Spieler hören wollen. Stolz berichtet er auch über die Initiation seines Sohnes (s.u.) am Sonnenwendenfest, und ruft ihn herbei, damit er den Herren Abenteurern schön guten Tag sagt.



Seine Frau gebar ihm einen Sohn, Erin, und starb kurz danach am Kindbettfieber, was er mit keiner Silbe erwähnt. Erin ist blond, 6 Jahre alt und hat grüne Augen, deren reine Farbe nur von einem winzigen Strich braun gestört wird. Dies kann man jedoch erst sehen, wenn man ihm von nahen direkt in die Augen sieht. Die Beschreibung von Fald als Kind paßt auf Erin wie die Faust aufs Auge. Sollten die Spieler fälschlicherweise Erin für Fald halten und entführen, wird spätestens dies (neben dem Fehlen des Lebenssteines) sie eines besseren belehren.

Die Burg ist eher ein großer Turm, an den nach und nach kleinere Seitenflügel angebaut wurden, was ihm ein seltsames, wenn auch uriges Aussehen gibt. Oengus' Vasallen, Diener, Soldaten, Arbeiter und Gefolgsleute wohnen hier und in einer großen Zahl Holzhütten, die um den Turm herum errichtet sind. Der Turm selbst besteht aus einer Unzahl kleiner Räume, Gästezimmer, Lagerzimmer, Kämmerchen, Küchen, Werkstätten, die alle von den großen Treppe in der Mitte abführen. Die Spitze wird von einem einzigen großen Saal eingenommen, Rund genannt, der je nach Umstand mit Eßtischen, Tischen mit eingeritzten Karten der Gegend, Ritterstühlen oder ähnlichem bestückt ist. Derzeit wird hier ein gewaltiges Gelage hergerichtet. An einem Ende steht der Sessel Oengus', an seiner Seite ein großer Kamin, hinter dem der Luftschacht hochführt. Eine kleine Treppe führt nach oben in das private Zimmer des Grafen, voll mit Karten, Atlanten, Berichten seiner Landseher und den Trophäen vergangener Zeiten. An einer Seite ist wieder ein Kamin, hinter dem der Schacht des Rund weiter nach oben ins Freie führt.

Alles im und am Schloß, selbst die Hütten, wird mit Girlanden, Flaggen und Tüchern hergerichtet, wird geschmückt und geputzt für die Initiationsfeier von Erin.

SAMRADH HAEF - DAS FEST DES LEBENS

Schließlich ist es soweit. Das ganze Dorf ist geschmückt, die Bauern, Bäcker, Fleischer und Köche von Grünwasser und Umgebung haben um den Schrein herum eine riesige runde Tafel aufgebaut und beladen mit lukullischen Genüssen. Die Barden spielen auf, das Bier fließt, Gaukler jonglieren schlagen Purzelbäume und treiben ihren Schabernack, Zauberkünstler ziehen alt und jung Geldstücke, Vögel und Blumen aus Ohr und Tasche, man tanzt und singt, tobt und raucht sich auf den bereitgestellten Heuwagen. Börsen verschwinden, verliebtes Gekicher in den Gassen, Girlanden in den Fenstern und Lichter überall. Das ist Samradh haef, das Fest der Sommersonnenwende.

Bei den Tänzen wird immer wieder zwischen Paartänzen und Reigen gewechselt. Wer aufmerksam ist, kann feststellen, daß bei den Paartänzen die meisten Mädchen und jungen Frauen auf den Bänken sitzen, nur wenige, dafür um so aufwendiger gekleidete, tanzen mit meist eben so jungen Männern. Aber binden sie den Spielern das nicht auf die Nase.

Kiort steht schon lange, bevor die Heldin das Haus verlassen hat, in feinstem Linnen vor der Tür. Tritt sie heraus, führt er sie galant zum Marktplatz, wo die Menschen derzeit in großem Kreis um Schrein und Festplatte tanzen. Er wartet mit ihr, bis eine andere Musik aufgespielt wird, ein Tanz für jeweils zwei. Dann fordert er sie auf.

Nach dem Tanz verbeugt er sich übertrieben tief, mit triumphierend süffisanten Lächeln, und zieht pfeifend seiner Wege. Während des ganzen Abends wird der Heldin nun immer wieder zur „guten Wahl“ gratuliert, Glückwünsche geäußert, Segen erteilt. Kiort ist bis zum Morgen nicht mehr aufzutreiben.

... Als die Sonne fast untergegangen ist, erklingen auf einmal Fanfaren. Drei herausgeputzte Herolde auf Schimmel reiten mit Horn und Fahne dem Grafen und seinem Sohn voran. Er ist in feinstes Gewand, der Graf in seine Paraderüstung gekleidet, ihnen folgt eine große und bunte Schar jubelnder und singender Vasallen, Ritter, Gefolgsleute und Gäste zu Fuß und auf dem Pferd. Langsam bahnt sich der Troß seinen Weg zur Behausung des Druiden. Dort geht der Troß endgültig in der Menge auf. Jubel überall, von erhöhtem Standpunkt aus könnte man jetzt den Grafen stolz seinen Sohn hineinführen sehen, wo schon andere Eltern mit ihren sechs- bis siebenjährigen Kindern stehen. Nachdem sie dort eingetroffen sind, verstummt die Menge, der Druiden erscheint. Er spricht lange Worte mit den einzelnen Kindern, um dann seine Stimme laut zu erheben:

„Brüder, Schwestern, ihr Getreuen unserer Gemeinschaft! Heute ist der Tag des Lebens, Samradh haef, und wir haben uns wie jeden Sonnenlauf gefunden und gesammelt, um die Gaben der Götter zu preisen und zu feiern.“

Freudensturm, dann wieder Ruhe.

„Heute ist kein Tag des Todes, heute ist der Tag der Liebe und des Lebens und der Sonne und der immerwährenden Freude an der Welt. Heute schließen wir die Bünde des Lebens, heute treten eure Kinder in unsere Gemeinschaft und die anderen Welten, heute, so Dagda will, sind Tod und Sieche und Alter von der Tür gebannt.“

Laßt uns wie jeden Sonnenlauf einen Tag eins sein in Taumel und Lebenslust, laßt unser Blut sich mischen und erneuern!

Mögen wir wieder zusammen sein mit unseren Verstorbenen am höchsten Tag der Sonne!“ ...

Es folgt wie unter *de naturam antiquum religionum* beschrieben der Ritus der Initiation.

Langsam quillt der Rauch aus dem Haus des Druiden, und Euphorie ergreift auch die Nichtmitglieder der Gemeinschaft.

Für den Spielverlauf fungiert *samradh haef* vom Tanz von Kiort und der Heldin abgesehen - als amüsantes Zwischenspiel, in dem die Spieler vielleicht zum ersten Male den jüngsten Sohn des Grafen sehen. Freundschaften können geschlossen, Feindschaften begraben werden.

Aufmerksame Zeitgenossen werden vielleicht auch jenes *gutgekleideten Jünglings* gewahr, glückstrahlend mit Blumen, der zwei Minuten später das Fest geknickt, den Strauß zerripfend, verläßt. Und in direkter Folge jenes Mädchen, daß schluchzend in die andere Richtung wegläuft, sowie jenes alten Herren, wohl ihr Vater, der ihr hinterherruft. Er, Hannes von Namen, Sohn des Müllers und Dorfgauner wollte sie heute ehelichen. Sie, Marie, war gerade mit ihrem Vater hergezogen. Alles war in bester Ordnung, bis das ihr Vater heute von mehreren „besorgten Freunden“ über Hannes „aufgeklärt“ wurde. Das Ergebnis... ist zu sehen.

Hannes wird zwei bis drei Stunden ziellos hin- und herwandern, um (sich) schließlich in den See zu stürzen. Wenn die Spieler hier behilflich sind, könnten sie es später mit seinem Bruder (s.u.) ein wenig leichter haben.

IN MIBLICHER LAGE

Was auch immer am Abend geschehen sein mag, es ist der taufrische Morgen des nächsten Tages, und die Helden, wohl noch im roten Hahn einquartiert (um heute abzureisen?), werden von lautem Gejubilium geweckt.

... Kiesel fliegen an eure Fensterläden, es wird gepfeiffen und gejauchzt. Als einer von Euch das Fenster öffnet, könnt ihr draußen das halbe Dorf stehen sehen, teils noch direkt vom Fest, teils von einem kurzen Schlaf aufgestanden. Vornan steht Kiort, glückselig lächelnd, und ruft „meinem geliebten Herzchen“ zu, nur rasch herab zu kommen. Der Druiden, in weißer Robe, steht ein wenig abseits, eine brennende Schüssel Weihrauch schwenkend, und auch der Bürgermeister und drei weißgekleidete Paare und Jungen und Mädchen, die Blütenblätter werfen, sind da. Kein Zweifel, man möchte etwas von Euch ...

Macht zumindest die Heldin keine Anstalten, herabzukommen, wird der Wirt irgendwann das Zimmer betreten und die Charaktere herabbitten. An Flucht ist nicht zu denken, denn mittlerweile ist der ganze Gasthof umstellt, und die ersten fangen schon an, in den Schankraum zu stürmen, die Treppen hinauf.

So oder so werden die Helden zur *Behausung des Druiden* gezogen, die Waffen werden ihnen abgenommen, da man sie auf geweihtem Boden nicht tragen darf. Leistet die Heldin noch keinen erbitterten Widerstand, muß sie obskure Weihen über sich ergehen lassen. Spätestens bei der letzten Frage nach dem „ja“ dürft ihr „nein“ klar machen, daß sie unwillig ist.

Der Druiden wird unruhig, redet mit ihr, droht ihr gar. Sollten die Spieler darauf hinweisen, daß man nichts von den hiesigen Gebräuchen gewußt hätte, schon gar nicht von der gebräuchlichen Art des Ehegelöbnisses, wird Kiort (in sicherer Entfernung) vehement einschreiten. Er hätte ihr alles über die hiesigen Sitten erzählt, diese Leute da (er deutet auf andere Gaukler, die bekräftigend nicken) waren selbst zugegen. Bleibt die Heldin bei ihrem „nein“, beraten sich Druiden und Bürgermeister kurz, um sie dann einsperren zu lassen, bis der oberste Richter der Gegend in Einklang mit den Göttern ein Urteil gefällt hätte.

Der oberste Richter, nun, das ist der Bürgermeister. Er erhält vom Druiden Rauschkrauter, mit denen er die göttlichen Sphären betreten und sich mit den allwissenden Geistern über Recht und Unrecht unterhalten kann, sollte er sich selbst unklar sein. (Es sei angemerkt, daß dies eine beliebte Möglichkeit des Bürgermeisters ist, Urteile mit gewissen „persönlichen Zügen“ zu rechtfertigen, sprich er entscheidet nach Gutdünken und nennt es göttlicher Funke).

Wie bekommt man die Heldin aus dem Kerker? Viele beredete wie geschickte Besuche beim Markgrafen und beim Bürgermeister oder ein Geständnis Kiorts (der sich die meiste Zeit im Schutze der Wagen seiner Truppe versteckt) könnten sie in zwei Tagen freibekommen.

DAS GEFÄNGNIS

befindet sich am Rand des Dorfes (siehe Karte) und ist aus soliden Felsen errichtet. Alle Fenster sind vergittert. Der Innenraum wird von einer Mauer mit Gitterfenstern durchteilt. Die eine Seite ist in drei Zellen unterteilt. Von hier führen Türen mit Gitterfenstern und eine Schiebele unter für Essen und den Nachtopf auf die andere Seite. Diese Seite besitzt ein großes, vergittertes Fenster, eine von innen und außen verriegelbare Tür nach draußen und einen Schemel. Hier sitzen von Morgengrauen bis Morgengrauen zwei Wächter, die sich die Arbeit teilen. Der eine wacht ab Einbruch der Dunkelheit die ganze Nacht, schläft jedoch meist ab der dritten Nachtstunde, der andere von Morgengrauen bis zum Abend. Dieser döst die meiste Zeit (wer würde schon tagsüber ausbrechen) und ist von der Mittagsstunde bis zur siebten Nachmittagsstunde mit roter Nase im roten Hahn zu finden.

Zur Morgendämmerung, zur Mittagsstunde und zur Dämmerung jeweils kommt Rose, die Tochter des Bürgermeisters, mit Essen aus dem roten Hahn für die Insassin. Denn bis auf die Heldin und ein bis zwei Trunkenbolde, die nach Feiern ihren Rausch ausschlafen müssen, bleiben die Zellen leer.

Rose wird ziemlich vernachlässigt. Deshalb träumt sie davon, eines Tages aus ihrer Heimatstadt zu verschwinden und durch die weite Welt zu ziehen, sprich Abenteurerin zu werden. Das kann unsere Heldin leicht feststellen. Ungeduldig und übermütig kommt sie jeden Morgen in das Gefängnis, bringt das Essen und will so viele Geschichten wie möglich über die weite Welt und die bestandenen Abenteuer der Helden hören.

Ist die Heldin geschickt, dauert es nicht lange, bis die beiden sich anfreunden. Rose erzählt auch viel über ihre Familie und ihren hochnäsigen Bruder, der überall mit einem Glitzerding anibt.

Die Tochter hat auch schon einen „richtigen Freund, jawoll, guck mal!“ Die Freundschaft ist heimlich, und bei dem Freund handelt es sich um Luke, den kleinen Bruder von Hannes, dem Dorfgauner.

Hat die Heldin sich gut mit Rose und Luke angefreundet, kommt die Tochter sogar eines Nachts in die Zelle hinein. Ein Steinblock in der Außenwand ist lose und kann weggeschoben werden, das Loch ist jedoch lediglich groß genug für ein Kind. Deshalb hat man sich auch weiter nicht darum gekümmert.

Im geheimnisvollen Flüsterton warnt sie die Heldin vor (psssst!), dann kommt sie mit Luke durch das Loch und beide genießen das so richtig, mal was schrecklich verbotenes zu tun. Luke hat auch noch den Schlüssel zur Zelle geklaut und kopiert, und sogar Verkleidung bringen sie durch ihr Loch mit hinein. Aber die Heldin muß versprechen, immer morgens bis mittags und von der siebenten Nachmittagsstunde bis zur dritten Nachtstunde da zu sein, weil dann die Wächter meist einen Blick in die Zellen werfen.

Die Heldin sollte sich dran halten, sonst ist die Kleine enttäuscht und sagt vielleicht alles ihrem Vater. Das dürfen sie dem Spieler ruhig klarmachen (würd' ich tun, denn wenn rauskommt, das du flüchtest, wenn der Wachmann kommt und du bist nicht in der Zelle, dann sieht es schlecht aus für ein gnädiges Urteil. Und der Druide sieht aus, als verstünde er es, die Natur der Gegend zu überschauen und zu beeinflussen, fliehen ist also zu gefährlich).

Kurz vor Ende des Abenteuers wird dann auch Rose oder Luke zu den Helden gerannt

kommen und sagen, die Heldin müßte so schnell wie möglich wieder in die Zelle. Sie hat ihren Vater beim Gespräch mit dem Priester belauscht, und die beiden wollen die Heldin noch mal befragen (außerhalb der normalen Zeiten, an denen der Wachmann da ist.) Das Haus des Stadtmeisters liegt weit außerhalb der Stadt auf einem Hügel, aber in gut einer Viertelstunde wird er beim Kerkerhaus sein...

Eine schöne Hatz, bei der sich die Heldin dann vielleicht in letzter Minute durch das viel zu enge Loch zwängen muß (vielleicht sogar mit an- u. ausziehen. Dann ist sie gerade drin, ausgezogen, und der Stein vorgeschoben, da betreten die zwei den Raum.)

Es wäre schön, wenn die Spieler sich bei der Tochter in irgendeiner Weise erkenntlich zeigen, vielleicht wirklich mit dem Versprechen, sie abzuholen, wenn sie erwachsen ist, oder mit einem Geschenk, das sie dann immer stolz irgendwo versteckt bei sich tragen wird („Mein eigener Dolch! Und den hat mir meine große Freundin geschenkt, die hat mit dem schon einen echten Ork getötet! Wirklich wahr!“)

AUF DER JAGD NACH DEM VERLORENEN STEIN

Haben die Helden Fald's Aufenthaltsort (eine der Fischerhütten) gefunden, wird sie wohl nichts mehr zurückhalten. Doch welcher Schreck, als sie die Hütte betreten - alles ist durcheinander, Fisch verfault in einem Strohkorb und stinkt erbärmlich. Fald, nur noch ein knochendürrer Schatten seiner selbst, liegt apathisch auf Strohsäcken, die Augen starr gegen die Decke gerichtet. Er ist unansprechbar. Und sein Stein, er ist nirgends zu sehen. Das Beste ist jetzt, ihn rasch zu den Seenixen zu bringen, die ihn ein wenig aufpäppeln und mental mit ihm reden können. Fald wird den See und die Nixen nicht wiedererkennen, sich dort aber wohl und aufgehoben fühlen.

Celibwén berichtet den Spielern dann nach ein paar Stunden, was Fald ihr mitteilte: Einer der Jungen im Dorf hat ihn wohl in seinem Wäldchen, wo er immer fischte, beobachtet, und ihm den Stein in der Nacht entwendet.

Wenn die Spieler hier noch keine direkte Verbindung zu den Erzählungen Roses herstellen, werden sie sich wohl nach den verschiedenen Plätzen erkundigen, an denen Jungs spielen.

Dort dürften sie (Gerüchte, Flüstern, Klopereien um den schönen Stein) herauskriegen, daß der Sein im Besitz von Johannes, dem Bürgermeistersohn, ist. Und der will ihn nicht so ohne weiteres herausgeben. Magie funktioniert nicht, denken sie daran. Und dieser Naseweis läßt sich auch nicht einschüchtern, denn „mein Papa, der is ' Bürgermeister, und wenn Ihr nicht lieb zu mir seid sag' ich ihm das ganz ganz bestimmt und dann sperrt der Euch ein und Eure Freundin, näh-näh, die kommt dann auf den Schei-ter-haufen, Schei-ter-haufen, bäh bäh bäh...!“

Rotznäsiger und schamlos, wie er ist, wird er die Situation ausnutzen und sich als „König der Sandkästen“ beweisen, mit den Spielern als seine Untertanen, die diverse Frondienste für ihn leisten müssen, bis er vielleicht den Stein hergibt.

Vom Beschaffen eines Brötchens, dem Budeln einer Höhle (oder gleich eines Dungeons) und dem Tragen mit Hilfe eines Schildes seiner auf dem Stuhl sitzenden Ehrwürdigkeit bis zu Anweisungen wie „erlegt mir ein Eichhörnchen und macht Ragout daraus“ - alles ist drin.

Wenn sie merken, daß die Spieler bald ihren Toleranzvorrat aufgebraucht haben, geschieht folgendes: Als die Spieler wieder einmal von einem „Auftrag“ zurückkehren und in die Gasse einbiegen, an deren Ende die Bude der Jungs ist, kommen ihnen drei Gestalten entgegen, die Hute tief ins Gesicht. Einer trägt einen Sack bei sich. Gerade als diese Gestalten in eine andere Straße einbiegen, können die Spieler sehen, daß sich etwas in dem Sack bewegt. Die Gestalten sind Mitglieder der Räuberbande, und sobald sie abgebogen sind, fangen sie an, zu rennen, denn sie haben die Helden erkannt. Um *vice versa* die Strauchdiebe zu erkennen, braucht es eine schwierige Wahrnehmungsprobe.

Am Ende der Straße, ca. 20 Meter entfernt, stehen die Pferde der Gauner, auf denen sie wie der Wind davonreiten zu Lornti's Unterschlupf, der Höhle unter dem Turmstumpf (s. Karte 3).

FINIS

Ob nun mit oder ohne freigesprochener Heldin, die Spieler wissen jetzt, wo ungefähr die Strauchdiebe sich aufhalten. Bürgermeister und Graf sind schnell überzeugt, hart eingreifen zu müssen. Mit ihnen und zwölf mutigen Landsknechten geht es zur Jagd nach den Räubern. Unter dem Freudengeschrei der Menschen und dem Weihrauch aus dem Schwenker des Druiden verlassen sie die Stadt.

Die Strauchdiebe sind quer durch den Wald direkt zu Lornti's Höhle geritten. Dort auf dem Laub sind ihre Hufspuren nur von erfahrenen Spurenlesern ausfindig zu machen (schwere Probe).

... Dann, ca. 100 Meter vor dem Ende des Waldes, kurz bevor es den Hügel auf zu den Ruinen des Turmes geht, bläst auf einmal ein kalter Wind durch den Wald. Ein Blitz kracht hernieder und erschlägt mit grinsendem Gesicht zwei Eurer Landsknechte. Wolken ziehen über den Wald, es raschelt rechts und links im Laub, geradezu ein Bannkreis aus brodelndem Laub zieht sich um Eure Gruppe; Panik zieht Eure Nacken hoch.

Da ergießen sich Dutzende Ratten wie schlickiges, verdorbenes Wasser aus dem Laub, Rotten verdrehter, aufgedunsener Leiber. Nun nehmen die Ströme Formen an: sie laufen an einem Punkt zusammen, und als Fleisch mit Fleisch verschmilzt, tritt immer deutlicher die Gestalt einer meterhohen, humanoiden Ratte hervor, beständig genährt vom zuströmenden Lehm ihrer Geburt, der in einzelnen Ratten immer wieder von ihren Gliedern tropft. Schreiend sucht einer der Landsknechte das Weite und fällt in einen strudelnden See Ratten, der ihn stumm verschluckt. Ein Grollen und Blitzen im Himmel, dann ein Ruck im kommunalen Rattenfleisch: aus Höhlen an der Stelle, wo Augen sein sollten, schauen zwei Ratten wie Leuchtturmwärter oder Steuermänner hervor, deren eigene Augen als kleiner Ersatz des Leuchtfuers gelb funkeln - in Richtung zweier der Bürger. Ein Fließen, oder kann man es schon Muskelbewegung nennen?, zwei kleine Schreie, und Dreschflegel und Dolche liegen blutig auf dem Herbstboden.

Unerschrocken ergreift der Graf seine Lanze und reitet zum Angriff. Die Bestie zerstiört in kleine Ratten, als Oengus sie mit

seiner Lanze durchbohrt, nur um sich Sekunden später wieder neu zu formen. Doch ein paar kleinere Ratten sind tot herabgefallen. Von den Bäumen kann man das Surren von Armbrustsehnern hören - der Kampf hat begonnen...

In den Bäumen sitzen vier der Strauchdiebe, bewaffnet mit Knüppeln, Schwertern und Armbrüsten. Bohle und zwei weitere sind zusammen mit Lorntié in der Höhle, den ausgebauten Kellergewölben des Turmes. Die anderen, darunter auch Eric Linkehand, flohen, als sie sahen, was der Feenkönig heraufbeschwor - Ssss' quiii, dessen physische Verkörperung die Rattenbestie ist. Denn hier, weit ab vom Dorf, hat der magische Schild keine Wirkung mehr.

Die Höhle hat einen kleinen, hinter Büschen versteckten Eingang, der jedoch sofort zu sehen ist, da hier die Ratten zuhauf hervorquellen. Es geht über einen eine rattenbedeckte steile Wendeltreppe hinab, bis man schließlich in eine ein Meter siebzig niedrigen, zehn mal vierzehn Meter großen Höhle gelangt. Nach zwei Metern fällt der Boden steil ab. Eine wahre Flut der teuflischen Tiere ergießt sich aus diesem Loch hinaus in den Raum. Ein Pfad führt von der Mitte des „normalen“ Bodens zu einem Podest in der Mitte dieser Grube, in dessen Boden ein Heptagramm eingelassen ist. Die Höhle ist voll von Rauch und üblen Ausdünstungen, durch denen als nur in zerfetzten Schemen zu sehen ist. Die drei Strauchdiebe stehen mit Schwertern bereit.

Hinten, eine Holzbrücke führt dorthin, kann man undeutlich vier Gestalten ausmachen. Es sind Reisende und der Bürgermeistersohn, gefesselt und geknebelt.

Lorntié sitzt, eine große Ratte auf der Schulter, in der Mitte des Heptagrammes, dessen Rand mit Opfergaben und Schriftzeichen bedeckt sind. Er ist mannsgroß, blond, trägt einen Bart und besäße ein schönes Antlitz, wären nicht die schwarzen Höhlen anstelle seiner Augen. Dennoch scheint er sehen zu können, was um sich vorgeht. Die Helden können einen kleinen Lederbeutel um seinen Hals baumeln sehen, in dem etwas schweres (der Smaragd) ist.

Wie ein Besessener spielt er eine Fidel, die Ratte bewegt sich beunruhigend harmonisch zu den kakophonisch-verstörenden Tönen.

Lorntié wird nicht selbst in den Kampf eingreifen. Sollten die Strauchdiebe kurz vor der Niederlage sein, fällt er in eine andere mißtönende Melodie, und langsam beginnen die Ratten, nicht mehr hinaus die Treppe hoch zu strömen, sondern auf den Steg zu klettern. Dort formen sie die Gestalten humanoider, wenn auch nur zwergengroßer Ratten. Je mehr Ratten die Spieler niederhauen, um so kleiner werden die großen Tiere danach, um so brüchiger wird die Verkörperung des Dämons (s.u.) oben im Wald, desto mehr Ratten strömen gar wieder zurück in den Schlund hinein.

Die Helden sollten erkennen, daß sie kaum lange gegen die große Bestie standhalten können, die durch den Strom der Ratten mehr und mehr wächst, sondern den Fluß irgendwie stoppen müssen. Er ist leicht zur Höhle zu verfolgen. Sollten die Spieler versuchen, Lorntié mit Fernwaffen zu treffen, ändert er wieder die Melodie, und die Ratten fallen über jeden mit Fernwaffen her und behindern ihn. Entweder muß man Lorntié seiner Fidel entledigen oder ihn seiner offensichtlich noch immer vorhandenen Sehkraft berauben. Versucht man, die Fidel mit Magie aus seinen Händen zu reißen, kommt es zu einem mächtigen Zweikampf. Die beste Methode ist wohl, die schwarze Ratte auf seiner Schulter zu töten oder mit einem Wurfgegenstand die Fidel aus seiner Hand zu schlagen. Gegen die Ratten und Ssss' quiii'k helfen wohl nur großflächige Dinge wie Feuer - endlich bekommen Magier was zu tun.

Ist Lorntié seiner Fidel beraubt, zerfallen die großen Bestien wieder in kleine Tiere. Einen Moment sind sie ohne Orientierung, dann strömen sie in alle möglichen Richtungen davon.

Stirbt Lorntié, kann man über den ganzen Wald hinweg ein unendlich hohes fiesendes Lachen hören, daß tief in die Seele schneidet. Bestehen die großen Bestien noch, so zerfallen sie. Ein schwarzer Schatten fliegt mit einem betäubenden Hauch in die Höhle. Lorntié reißt die Augen auf, er sieht, sieht es, auch ohne sie. In peinvoller Agonie schreit er auf, „Häääändlee-

errrr!“, dann ist alles still. Selbst das nervenzersetzende Quieken und Schaben der Ratten hat ein Ende.

Haben sie gesiegt, werden die Spieler zusammen mit den Überlebenden von einem freudentaumelnden Dorf empfangen. Blumen werden aus den Fenstern geworfen, die Straßen sind zum bersten gefüllt, Dutzende Kinder entwischen ihren Eltern, um stolz neben einem der Helden herzugehen.

Der Druiden und Irléan kümmern sich um die Gefangenen und Graf Oengus, so er noch lebt, lädt alle Streiter zu einem großen Mahl ein, nach dem er sie samt und sonders zu Ritterschlägeln wünscht. Die Spieler es, wird Kiort aus dem Dorf gejagt und selbstverständlich kommt unsere Heldin auf freien Fuß. Irgendwann während der Siegesfeier erscheint, von Irléan gerufen, Celibwén, um den Smaragd zu holen. Hält sie ihn in Händen, taucht sie flugs wieder in der Menge unter.

... Als Ihr nach der durchzechten Siegesnacht in Eure Räume kommt, liegt auf jedem Eurer Kissen ein kleiner, schimmernder Smaragd von perfektem Schliff. Ein Brief liegt dabei:

„Selten, selten nannten wir einen Menschen unseren Freund, doch Ihr seit es mehr als wert, Freunde - wir danken Euch. Fald ist nun ganz bei uns, der Stein gab ihm Leben und Gedächtnis zurück. Ihr habt bewiesen, daß es noch großen Mut und Tugendhaftigkeit gibt auf dieser Welt, und daß noch Menschen von reinem Charakter sind. Nun stehen wir in Eurer Schuld, mehr noch als Ihr es glauben mögt. So nehmt diese Steine als versprochenen Lohn.

Wisset, daß sie Atem verleihen, wo der Fisch atmet, und Euch als Freund dem zeigt, der unserer Rasse angehört. Immer seid Ihr willkommen, doch für nun lasset es genug sein, denn viel Böses durchstreift heute den Wald, auch wenn Ihr es nicht seht, und es braucht Zeit, Ihn zu heilen. Lebt wohl und lang.“



Irléan schaut durch die Tür herein, lächelt. Dann geht sie wieder.

Und das ist das Ende der Mär vom Feenkönig, der gebannt, vom Nixen, der verloren und vom Stein, der geraubt ward.

ANHANG

DE NATURAM NAIARUM

Woher die Seenixen kamen und ob der See erst durch sie zu diesem wundersamen Ort wurde, ist in der Zeit verloren. Die Nixen jedenfalls schweigen sich darüber aus.

Nixen können Jahrhunderte leben, was auf die Zeit über der Wasseroberfläche gerechnet Jahrtausende sind. Sie ernähren sich von Algen und Seepflanzen -, Fische betrachten sie als ihre Freunde und verspeisen sie deshalb nicht. Trotzdem tolerieren sie die Fischer, welche sie zu ihrem Lebensunterhalt fangen.

Überhaupt sind die Seenixen äußerst freundlich und kindlich naiv zuweilen. Das ist genauso auf ihr elfisches Blut zurückzuführen wie ihre unglaubliche Launigkeit und Verspieltheit. Kinder mögen sie gern und nehmen sie oft für eine „kurze Zeit“ mit, wenn diese versprechen, nichts weiterzusagen.

Im Gegensatz zu den normalen Nixen (Seejungfrauen) besitzen Seenixen keinen Fischschwanz, sondern haben normale Beine. Alte Seenixen setzen nur Schwimmhäute zwischen Fingern und Füßen sowie eine schuppige Haut an. Männliche wie weibliche Seenixen sind allesamt auffallend schön und eben von Gestalt und Gesicht, zierlich, haben langes, weißes Haar und eine bleiche Haut, die im Wasser einen Hauch grün bekommt. Sie atmen ohne Probleme unter Wasser, wo sie sich am liebsten aufhalten. Mangelnder Kontakt zu Wasser ist nicht lebensgefährlich, macht Seenixen aber trübsinnig.

Alle tragen - meist an einer hauchdünnen Silberkette - einen Smaragd, ungefähr in Form einer Träne, an der Brust, ihr *Lebensstein*. Magier werden feststellen, daß dieser eine unglaubliche Kraft ausstrahlt. Jede Seenixe bekommt ihn in der Nacht nach der Geburt auf seltsame Weise neben die Krippe gelegt. Alle Lebenskraft der Nixe ist in diesem Stein enthalten; es wurden Seenixen beobachtet, die jahrelang ohne Nahrung auskamen. In der Nähe seines Besitzers fängt der Lebensstein an, leicht zu leuchten. Trennt man eine Seenixe von seinem Stein, fängt diese schnell an, zu verfallen, wird aphatisch, ist zu keiner großen Anstrengung fähig und stirbt innerhalb von Tagen, wenn sie ihren Stein nicht zurückerhält. Je älter eine Seenixe ist, um so weniger leuchtet ihr Lebensstein, bis er schließlich vollends erlischt und die Nixe stirbt.

Die Seenixen kennen keine feste soziale Ordnung, erkennen aber ohne Widerspruch die Autorität der Seekönigin an, welche in einem kristallinen Palast am Grunde des Sees lebt, von dem aus die magischen wie die Lebenskräfte des Sees und aller Nixen pulsieren.

Niemand, der nicht von einer Seenixe mit hinabgenommen wird, kann tief in den See tauchen, und die Zeit im See vergeht weit langsamer als außerhalb. Sämtliches Leben in und an einem solchen See hängt von dem Palast und der Seekönigin ab.

Seenixen haben die magische Fähigkeit, die Emotionen der Fische zu fühlen und diese -in Grenzen- zu lenken. Nichtnixen können sie den *Kuß des Wasserdemens* geben, der einen befähigt,

unter Wasser zu atmen, bis man einmal wieder auftaucht. Auch können sie Nichtnixen bei der Hand nehmen und so mit ihnen ohne Widerstand vom Seewasser hinabtauchen. All diese Fähigkeiten kommen durch ihren Stein zustande.

DE NATURAM ANTIQUM RELIGIONUM

Die Anhänger der *alten Religion* glauben an die Kräfte der Natur, dargestellt in Natur- und Tiergöttern, angeführt von der Gottmutter Dagda, auch Ana, Danu oder Dôn genannt, Symbol der Fruchtbarkeit. Obwohl dies matriachalisch anmutet, ist das Frauenbild in dieser Kultur sehr abwertend. Die Druiden haben es verstanden, fast alle Macht auf sich zu bündeln und den Frauen den Platz an Wiege und herd zuzuweisen, „um dem Ideal der Muttergottheit zu huldigen“.

Wie auch immer, nach der alten Religion können Menschen mit Hilfe von Kräutern und bestimmten Handlungen in die Totenwelt und das Reich der Feen und Götter treten, *vice versa*. Dies wird rege getan, auch von Verstorbenen, die so in Neugeborenen Tieren, Pflanzen und Menschen wiederauferstehen. Angeleitet werden die Gläubigen der alten Religion von den Druiden, welche selbst durch lange Initiationsriten und Reisen in die *anderen Welten* ihr Wissen und ihre magischen Kräfte gewinnen.

Zentral ist der *Kessel* des Druiden, in dem er die Tränke braut, mit denen er in die Geisterwelten wandert. Hinzu kommen drei weitere Quellen der Macht:

1. Der *Tanz*, besonders in den Dampfschwaden des brodelnden Kessels, ist ein Weg zu Weisheit, Kraft und Verbindung zu den Geisterwelten. Es gibt Tänze für den Tod, für die Geburt und für jeden anderen wichtigen Umstand im Leben. So sind die Tänze an den Sonnenwendenfesten Feiern der natürlichen Ordnung und der Fruchtbarkeit. Deshalb ist auch der Tanz zweier Unverheirateter an einem solchen Fest das Ehegelöbnis, die erste gemeinsame Huldigung an die Fruchtbarkeit (so die Druiden). Verheiratete dagegen können tanzen, mit wem sie wollen.

2. *Blut* ist es, was das Leben ausmacht und uns alle verbindet, denn wir alle leben durch Blut. Der Initiationsritus, mit dem die Jugendlichen als Erwachsene aufgenommen werden, beinhaltet das Bluten jedes Mitglieds samt des Neulings in den Kessel. Das Blut wird mit magischen Dingen verkocht und in den aufsteigenden Schwaden tritt der Neuling in seine erste Reise in die Geisterwelt an, wo er von verstorbenen Verwandten in die Geheimnisse der Natur eingeweiht wird. Erwacht er, wurde sein Blut mit dem aller anderen vom Kessel aufgesogen und er so mit der Gemeinschaft verbunden.

3. *Runen* sind neben dem Kessel der zweite Weg, durch den Druiden ihre Kraft leiten. Die machtvollsten Zauber liegen in Runen, die Zaubertränke aufsogen.

Feen, Elfen und Nixen werden als Wesen der Anderswelten ebenfalls verehrt. Es ist tabu für Mitglieder der Gemeinschaft, den See zu betrachten oder gar sein Wasser zu berühren. Auch die Kinder werden von ihm ferngehalten. Wischt jedoch eines aus und taucht Wochen später mit verklärtem Blick auf, gilt es als von den Nixen gesegnet.

Nachdem die Dorfbewohner Lorntié vertrieben hatten, wollten sie sich auf irgend eine Art dagegen schützen, daß üble Magie ihr Le-

ben je wiederbeeinträchtigen könnte. So errichteten sie den *Schrein* in der Mitte des Dorfes. Der Schrein ist ein großer Stein in Form der Mutter Dagda, die ihre Hände als schützende Schale hält, in der eine kleine weiße Blume wächst. Von diesen Händen aus strahlt ein mächtiger Schild, der jegliche Magie unmöglich macht.

Je weiter man sich jedoch vom Schrein entfernt, um so schwächer wird er (*siehe Karte*). Die Magie des Druiden und der Gemeinschaft jedoch wird nicht beeinträchtigt, sondern ist in ihn eingewoben.

Damit der Schild jedoch nicht den See und die Nixen schädigt, hat der Druiden in den Fels des Sees an der Nordostküste Runen eingraviert, Bannzeichen, die den Schild abhalten. Er selbst wußte zwar, daß der Schild den Nixen eigentlich nichts anhaben dürfte, tat es dennoch auf Geheiß des sturen Bürgermeisters.

Man könnte sie aus dem Stein heraushauen, um sich so gegen den magischen Schild zu wappnen.

DRAMATIS PERSONAE

Eric Linkehand

Größe: 1,83 Alter: 34
KK: 10 GE: 14 FF: 16
INT: 14 CHA: 14 KL: 12
MU: 13 LE: 63 AU: 73
MR: 7

Waffen:

Rapier (1W6+3 Schaden, AT 16/PA 6)
Armbrust (2W6+2+Schlafgift Schaden, AT 21)
wichtige Fertigkeiten: Stichwaffen 11; Reiten 12;
Zechen 10; Armbrust 11; Etikette 4
Ausrüstung: wattierte Waffenrock (RS 2); Pferd;
2 leichte Armbrüste m. vergifteten Pfeilen; edle
Kleidung; Handschuhe; Hut.

Bohle

Größe: 1,69 Alter: 43
MU: 14 LE: 41 AU: 54
MR: 4

Waffen:

Krücke (1W6+1 Schaden, AT 13/PA 8)
Dolch (1W6+1 Schaden, AT 16/PA 9)
Ausrüstung: zerlumpte Lederkleidung (RS 2);
vier scharfe Dolche; eine Krücke

typischer Strauchdieb

Größe: 1,75 Alter: 30
MU: 10 LE: 35 AU: 49
MR: 3

Waffen:

Knüppel (1W6+2 Schaden, AT 12, PA 9)
Dolch (1W6+1 Schaden, AT 10, PA 8)
Armbrüste (2W+2+Schlafgift Schaden, AT 15)
Ausrüstung: Knüppel, Dolche, eine Armbrust,
buntgemischte Rüstungsteile von Reisenden (RS
1-4).

Das *Schlafgift* läßt das Opfer sofort in einen sieben Spielrunden dauernden Tiefschlaf sinken, wenn der Armbrustbolzen die Rüstung durchschlägt (Schaden höher als RS).

Markgraf Oengus von Sommeregge

Größe: 1,94 Alter: 52
KK: 17 GE: 15 FF: 13
INT: 13 CHA: 15 KL: 17
MU: 16 LE: 72 AU: 89
MR: 8

Waffen:

Lanze (2W6+5 Schaden, AT 16)
Zweihänder (2W6+7 Schaden, AT 14/PA 12)

wichtige Fertigkeiten: Lanzengang 9; Zweihänder 10; Etikette 6; Menschenkenntnis 7; Feilschen 8; Reiten 14
Ausrüstung: Vollharnisch (RS 7); Streitroß; Lanzen; Bidenhänder; bei Bedarf schw. Armbrust, Schwerter, und vieles mehr

typischer Landsknecht

Größe: 1,74 Alter: 27
MU: 12 LE: 35 AU: 48
MR: 2

Waffen
Speer (1W6+4 Schaden, AT 13 / PA 10, AT 14 wenn geworfen)
Dolch (1W6+1 Schaden, AT 10 / PA 10)
Ausrüstung: beschlagenes Lederwams (RS 3), Speer, Dolch, Helm

Lomtié

Größe: 1,76 Alter: um die 400
KK: 8 GE: 15 FF: 16
INT: 17 CHA: 19 KL: 20
MU: 19 LE: 20 AU: 28
MR: 31 AE: 310 (100 in Szene 8; d. Großteil wurde dort bereits für das Ritual verbraucht)
Waffen:
waffenlos (AT 7 / PA 7)
wichtige Fertigkeiten: Musizieren 18; Menschenkenntnis 16; Feilschen 14; Selbstbeherrschung 18

wichtige/typische Zauberei: Band&Fessel 14; Haluzination 16; Furor, Blut 17; Heptagon: 17; Motoricus 12; Sensibar 15; Höllenpein 14 (Lorntiés magische Kräfte beschränken sich haupts. auf langwierige Rituale und Beschwörungen, an „profaner“ Sprüchen beherrscht er die oberen)

Ausrüstung: Seidenkleidung (RS 0); magische Fidel (funktioniert nur in seinen Händen); schwarzmagische Utensilien

Sss'quiii'k & viele Nager

Für DSA-Zwecke kann Sss'quiii'k als Erzdämon betrachtet werden. Seine Verbannung ist unmöglich, da sich hier lediglich sein Wille manifestiert, der die Ratten lenkt. Seine Gehilfen zählen als niedere Dämonen und können wie in *Mytheria Arkana* beschrieben verbannt werden (für andere Systeme: mittelschwere Verbannung).
Die typischen Werte für Ratten und Rattenrudel dürften in jedem Regelwerk zu finden sein. Gehen sie davon aus, daß es um die 700 Nager sind.

Zurück zur Verkörperung Sss'quiii'k's. Je nachdem, wie viele Ratten ihr zuströmen konnten, kann die Bestie eine Größe von bis zu sechs Metern erreichen, das macht ca. 120 Nager pro Meter. So können sie auch leicht den Überblick

über die Bestie und die niederen Diener des Dämons, halten.

Pro Meter Größe erhält ein Wesen ungefähr folgende Werte:

KK: 5 AU: unendl. LE: 32

Die übrigen Werte der Verkörperungen bleiben bei jeder Größe gleich, und zwar:

Sss'quiii'k

MU: 20 MR: 20 RS: 4

Krallen (1W6+6 Schaden, AT 16 / PA 14)

Biß (3W6+6 Schaden, AT 11)

mit Schwanz packen (AT 10, bei erfolgr. Packen jede Runde 1W6 Würgeschaden, wobei RS nicht mitgerechnet wird, bis Opfer sich losreißen kann (erfolgr. KK-Probe gegen Ss'kwiii'k))

seine Diener

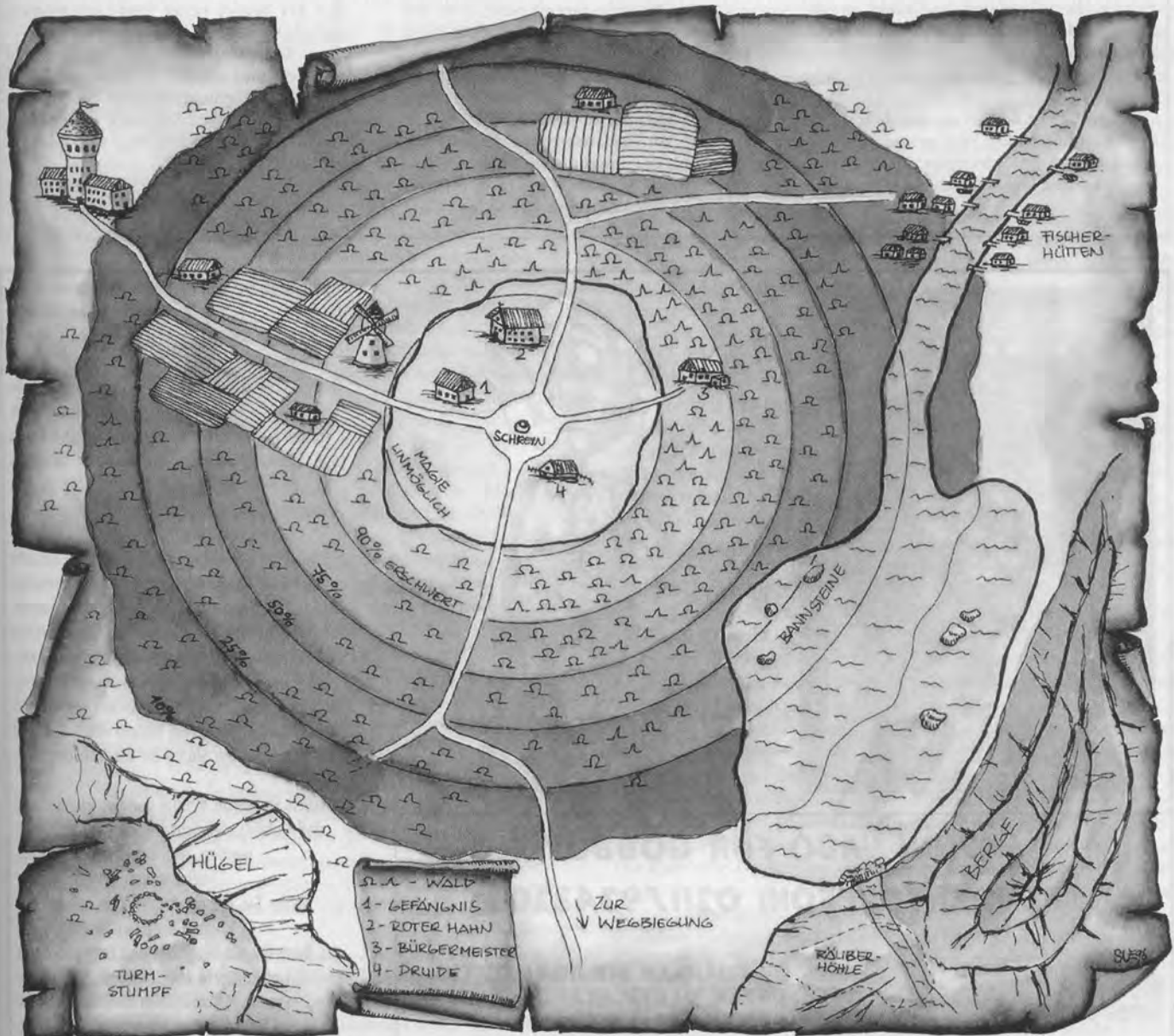
MU: 17 MR: 5 RS: 2

Krallen (1W6+2 Schaden, AT 13 / PA 12)

Biß (2W6 Schaden, AT 10)

mit Schwanz packen (AT 7, s.o., 1W3 Würgeschaden)

Der Schaden großflächiger Waffen (Feuer, Streit- äxte, etc.) wird verdreifacht. Wer von den Krallen oder dem Biß Sss'quiii'ks bzw. seiner Diener verwundet wurde (egal wie oft), erleidet mit 30%er Wahrscheinlichkeit Wundfieber.



HANDOUTS

1

Hilfsbereit beugst du dich herab und willst dem Blinden aufhelfen. Unversehens blitzt etwas in deinem rechten Augenwinkel auf - da ist es schon zu spät. Kalter, häßlicher Stahl drückt gegen deine Kehle. Der angeblich Blinde zischt dir etwas zu: „Nur eine Bewegung, Bürschchen, und es wird zugig um deine Kehle. Und überall in den Bäumen sitzen Männer mit vergifteten Armbrüsten, also spiel nicht den Helden. Du ziehst mich jetzt langsam hoch, sagst, daß alles in Ordnung ist und... siehst du die Lichtung da unten?“ Er deutet auf eine kleine Lichtung am Ende des leichten Abhangs, der mit Moos, Wurzeln und anderem bedeckt ist. „Du sagst, da unten hätte was gefunkt, dann gehst du langsam runter. Bei der Lichtung stolperst du und rufst nach Hilfe, aber *einer* reicht. *Einer* soll runterkommen, klar? Gut, Bürschchen.“

2

Gerade willst du ihm aufhelfen, da macht er komische, gehetzte Zeichen mit Kopf und Augen. Ein dumpfer Schmerz an deinem Hinterkopf und das Gefühl, zu fallen, sind das letzte, was dein Bewußtsein noch erreicht.

3

In letzter Zeit ist niemandem mehr eine Ratte über den Weg gelaufen, noch nicht einmal im Schuppen des Müllers. (wahr, Lorntié lockte sie alle in seine Gruben)

Die Spielleute halten in einem Wagen im Wald ein großes Monster, was sie mit den Mäusen und Ratten der Stadt füttern. Wenn das Fest in volle Gänge ist, werden sie es auf die Stadt loslassen. (falsch, vielleicht ein prophetischer Kinderalptraum, der für wahr genommen wurde)

Sloters Kuh gibt seit der Ankunft der helden keine Milch mehr. (wahr?)

Der alte Mann im roten Hahn handelt neuerdings mit Edelsteinen. (falsch, aber interessant nachzugehen)

Der See heißt Samargdsee, weil sein ganzer Grund aus Smaragdsteinen besteht, die sich im Licht der Sonne spiegeln. (wirklich übertrieben)

Es sind wahnsinnig viele Dinge verschwunden sind in letzter Zeit. Dahinter stecken die Spielleute und diese „Abenteurer“, der Wirt hat sie schon beinahe herausgeworfen (falsch, oder?)

Unter dem Mühlenrad von Gond in einer Erdhöhle versteckt sich ein kleiner Streuner, der vor zwei Monaten auftauchte. (wahr; im übrigen ist der Kleine keine Gefahr für niemanden und so schmutzig und heruntergekommen, daß man ihn schon einmal grundreinigen muß, um überhaupt irgend etwas zu erkennen)

Die Nixen im See müssen jedem, der ihnen ein Rätsel stellt, daß sich nicht lösen können, drei Wünsche erfüllen (falsch!)

Die Nixen sind ein gerissenes Volk, daß einen erst herunterlockt, um einen dann als Sklaven zu halten. Viele können erst nach Wochen ausbrechen. (falsch)

Seit er einmal um die Mietzeche eines ganzen Monats geprellt wurde, schleicht der Wirt sich bei jedem Gast

nachts ins Zimmer und nimmt sich das Geld für die Übernachtung. Plus einem kleinen Trinkgeld, versteht sich... (falsch, aber wie nervös die Spieler ab jetzt auf ihre Börsen gucken werden)

Duin, dieser uralte Greis, trifft sich heimlich mit Anett (wer auch immer sie sein mögen, wenn sie daraus eine Begegnung machen wollen, bitte...)

Zwei ganze Kühe sind von den Bauernhöfen der Umgebung verschwunden. (wahr, Lorntié füttert die Ratten damit)

Die Katzen von Großbauern Fronnetil außerhalb der Stadt tragen neuerdings Halsbänder mit Edelsteinsplittern, die er geklaut hat (falsch, aber faszinierend, wozu *simple Glasmurmeln* alles machen kann...)

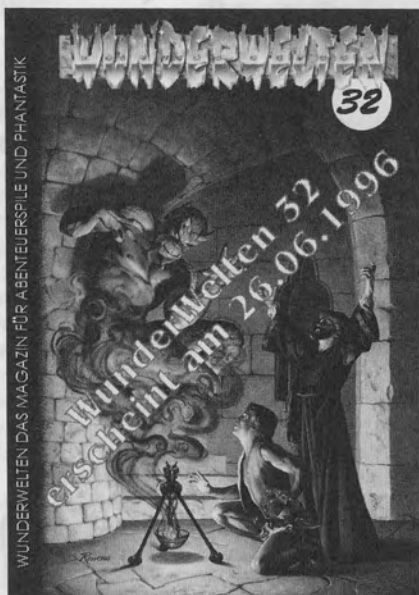
Der Schmied hat unter seinem Haus einen Geheimgang gefunden, der ganz neu gegraben ist, wohl die Arbeit von Dunkelzwergen oder Grolmen, die etwas suchten... (falsch, er krachte lediglich mit einem grooßen Eimer Nägel durch den Boden in einen alten Keller)

Einer der Fischer steht mit dem Teufel im Bunde. Ein Heranwachsender, der immer viel zu viel Fisch fängt. In letzter Zeit ist er aber nicht mehr aufgetaucht, Sicher hat der Teufel seine Seele genommen. (falsch, sie wissen, wer gemeint ist)

Der Druide hat alle Zaubermächte verloren, und mit ihm der magische Schild (falsch, das Gerücht entstand, als der Druide einst bei einer Segnung ohnmächtig wurde und darauf vier Tage im Wald verschwand)

Der Bürgermeister besucht heimlich die Kurtisanen des Schlosses (tja...)

Anzeige



Überkommt Sie beim Anblick von soviel Elend nicht auch das schiere Mitleid?

Vielleicht sagen Sie jetzt: „Was geht mich das Schicksal dieser gebeutelten Kreatur an?“ Doch, STOP! Waren es nicht gerade Sie, ja genau Sie, mit dem Zweihänder und dem blutverschmierten Waffenrock, der mit seiner sogenannten „Heldengruppe“ Auslöser für dieses Elend war? Erinnern Sie sich mal! Wo war denn Ihre letzte Brandschatzung, he!

Damit das Gewissen jetzt nicht allzu schlecht wird, bietet Ihnen *WunderWelten* die einmalige Gelegenheit, zugefügtes Leid zu lindern. Für nur DM 46,-/Jahr übernimmt *WunderWelten* in Ihrem Namen die Patenschaft für einen Goblin. Darin enthalten sind Kleidung, Nahrung, Wohnung und Schulbildung für ein ganzes Jahr! Also, geben Sie Ihrem Herzen einen Stoß und setzen Sie ein Signal für die Menschlichkeit.

Haben Sie schon einmal darüber nachgedacht, daß Goblins vielleicht nur deshalb zur Gefahr werden, weil sie eine unterdrückte, mißverständene Spezies sind? Helfen Sie diesem armen, possierlichen Kerl und spenden Sie noch heute! Als Dank für Ihr Mitgefühl und Engagement für unterdrückte Minderheiten, erhalten Sie sechs (6!) Ausgaben der *WunderWelten* bequem nach Hause geliefert.

AKTION "ABO FÜR GOBBO"
SPENDENTELEFON: 0211/9243203



**SEIT JAHREN DIE NUMMER EINS
UNTER DEUTSCHLANDS
SPIELEMAGAZINEN**