

GÄNSEKIEL TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuervettbewerb



Titel: Die Gnerliche

Autor: Britta Brückner, Matthias Reinhardt, fingol-
fin.MR@gmx.net

Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Mittel- oder Nordaventurien, beliebig
Dieses Abenteuer erreichte Platz 13

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene
Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-
Abenteuervettbewerb im Sommer 2006 verfasst, welcher ausge-
richtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspal-
ter.de und wolkenturm.de.

Die Gnerliche – Abenteuer im Riesenwald

Von: Britta Brückner und Matthias Reinhardt

Ort: Mittel-/Nordaventurien (Feudalgesellschaft, Wildnisgebiet in der Nähe)

Zeit: egal

Erfahrung: Spieler: Einsteiger
 Meister: Experte

Nur bedingt geeignete Helden:

Auf Hellsicht, Verwandlung oder Antimagie spezialisierte Magier; Schelme

Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer in Kürze	3
Kapitel 1 – Unter Werbern	3
In einer kleinen Stadt	3
Die Reise nach Waldhofen	4
Kapitel 2 – Das Rittergut Waldhofen	5
Das Dorf Waldhofen	5
Das Anwesen Hohengroll	6
Nachforschungen in Waldhofen	7
Reise in den Wald	9
Kapitel 3 – Im Riesenwald	10
Was nun?	10
Hallimaschen – Das Dorf der Gnerliche	11
Die Rettung	13
Der Lohn der Mühe	17
Anhang	18
Die Gnerliche	18
Personen im Abenteuer	19
Handout 1 – Karte von Waldhofen	20

Das Abenteuer in Kürze

In einer kleinen Stadt lassen sich die Helden in die Dienste eines frisch belehnten Ritters werben. Gemeinsam mit einer Gruppe Siedler reisen sie dann nach Waldhofen, zum neuen Gut des Ritters. Dort stellen die Helden fest, dass einige seltsame Ereignisse das neue Dorf heimsuchen. Noch während der Ermittlungen wird plötzlich der kleine Sohn des Ritters vermisst. Hinweise deuten auf den östlichen Wald als Ort des Verschwindens hin. Dort angekommen treffen die Helden auf ein kleines Wesen, welches sie verkleinert. Auf ein Zehntel ihrer Größe geschrumpft, wandern die Helden durch den Wald und finden schließlich das Dorf der kleinen Leute, die sich selbst Gnerliche nennen. Von diesen erfahren die Helden dann, dass die Gnerliche

den Sohn des Ritters zwar gefangen halten, aber auch einer der ihren vom Ritter gefangen genommen wurde. Die Helden sollen nun den Vermissten befreien. Nachdem die Helden das geschafft haben, kehren sie ins Dorf der Gnerliche zurück und stellen dort fest, dass der Sohn des Ritters durch einen bedauerlichen Unfall in einen Hamster verwandelt wurde. Eine Rückverwandlung, des Sohnes sowie auch der Helden, ist erst möglich, nachdem die Helden eine Besorgung im Wald und die Bekanntschaft eines unangenehmen Waldbewohners gemacht haben. Nachdem alle dann wieder ihre ursprüngliche Größe und Gestalt haben können, sie nach Waldhofen zurückkehren und ihren Auftrag erfüllen.

Kapitel 1 – Unter Werbern

In einer kleinen Stadt

Eine beliebige Stadt

Das Abenteuer beginnt in einer beliebigen Stadt im mittleren oder nördlichen Aventurien. Auf dem Markt steht ein Ausrufer, der tüchtige und fromme Freie zur Gründung eines Dorfes und zum Bau des Anwesens eines Ritters sucht. Neben ihm sitzt ein Schreiber an einem wackligen Tisch und notiert die Namen der freiwilligen Siedler und Bauhelfer. Helden aus handwerklichen Professionen könnten bereits zu diesem Zeitpunkt hellhörig geworden sein, andere Helden sollten es bei seinen folgenden Worten werden:

Zum Vorlesen oder nacherzählen:

„Gesucht werden außerdem mutiges Volk, welches sich auszeichnet durch besondere Begabung und Fähigkeit, zum Schutz des

Ritters und seiner Familie vor widernatürlichen Übergriffen.“
--

Auf Nachfrage erfahren die Helden, dass eine neue Siedlung gegründet wird und dazu Arbeiter angeworben werden. Wegen der „anderen Angelegenheit“ sollten sie lieber mit dem Ritter persönlich sprechen. Dazu ist aber eine Reise nach Waldhofen, so der Name der neuen Siedlung, unerlässlich.

Marik von Donnermoos, ein junger Ritter aus alteingesessener Familie, ist Lehnsmann der neu eingerichteten Herrschaft Waldhofen geworden. In Waldhofen gibt es allerdings zum jetzigen Zeitpunkt nicht mehr als eine handvoll Katen und ein in Bau befindliches Herrenhaus.

Die Reise nach Waldhofen

Aufbruch

Am folgenden Morgen versammeln sich die angeworbenen Siedler und Helfer am Tor der Stadt und brechen nach Waldhofen auf. Die kleine Karawane besteht, abzüglich der Helden, aus elf Personen. Zu der Gruppe gehören zwei Bauernfamilien, ein Handwerker und der Travia – Geweihte Stormin Peddersen, der in Waldhofen seine neue Heimat finden wird. Die Reise dauert zwei Tage und führt in eine wilde Gegend in der außer dem frisch angelegten Wagenpfad keine Zeichen von Besiedlung erkennbar sind.

Die Gefahren des Reisens

Die Reise nach Waldhofen ist im Grunde ein wenig gefahrenvolles Unternehmen. Zwar reisen unsere Helden durch fast unerforschte Lande und Begegnungen mit wilden Tieren sind immer möglich, eine wirkliche Gefahr sollte für die Gruppe aber nur bestehen, wenn diese auf Scharmützel unterwegs nicht verzichten können. In diesem Fall können die Gefahren sich je nach Region von einer Bande Goblinräuber bis zu einem Rudel Sumpfratten erstrecken.

Gegenverkehr

Am Vormittag des zweiten Tages trifft die Karawane der Helden eine Gruppe Handwerker die in entgegengesetzter Richtung auf der schmalen Trasse unterwegs sind. Sie haben Waldhofen verlassen weil sie glauben, dass es dort spukt.

Gerüchte, welche die Helden in einem Gespräch erfahren können:

„Was uns nich alles passiert is, der Taljeff der, ja der ist fast von nem Dachbolken erschloen worn, ganz viel so ne Sachen sin passiert, ne...“

„ Un die Schmiedin, ge, sogar die hats fast erlecht. Eenmal da tuts inner Schmiede nen großen Schlaach und die schreit ganz fürchterlich, un als wer da waren da war alles durcheenander un se sacht se hat mit nem riesen Viech von ner Ratte gekämpft, bestimmt zwei Schritt lang. ...“

„ .. und unser Werkzeug, das ganze Werkzeug ist uns gestohlen worden. Und am nächsten morgen, da hat es der Dieb wiedergebracht, es lag alles auf einem Haufen mitten im Hof! ...“

Das Ende der Reise – Waldhofen

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Der zweite Tag der Reise neigt sich dem Ende zu. Seit einigen Stunden durchquert ihr einen dichten Wald, der nur wenig des schwächer werdenden Tageslichts durchlässt. Durch die bedrückende, düstere Stimmung des Waldes verliert ihr jegliches Zeitgefühl und habt nur die Hoffnung noch vor dem Abend aus dem Wald heraus zu sein.

Kurze Zeit später seht ihr in einiger Entfernung ein Licht und tretet alsbald in die noch überraschend helle Abendsonne. Vor euch seht ihr ein flaches Tal mit einem idyllischen Bachlauf. Eine halbe Stunde Fußmarsch entfernt könnt ihr ein Dorf erkennen. Das muss Waldhofen sein. Auf einem Hügel hinter dem Dorf seht ihr die Umrisse eines größeren Gebäudes.

Die Baustelle des Herrenhauses welches Ritter Marik bauen lässt.

Ihr durchquert die Furt des Fischbach und seht einem Hain aus jungen Obstbäumen der weiter flussabwärts steht.

Die Wiesen, die bislang am Wegesrand lagen, weichen Feldern und Weiden. Schließlich erreicht ihr kurz vor Sonnenuntergang Waldhofen.

Kapitel 2 – Das Rittergut Waldhofen

Das Dorf Waldhofen

Der Gastwirt:

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Die Häuser sehen noch sehr neu aus und alles wirkt für ein abgelegenes Dorf auf dem Lande sehr gepflegt und ordentlich. Aber das Dorf ist ja auch noch nicht sehr alt. Ihr bleibt auf dem kleinen Platz vor dem Gasthaus stehen und schaut euch erst einmal um. Das Gasthaus „Zum Saufenden Troll“ scheint recht sauber und gut geführt zu sein.

Der aus Thorwal stammende Trolske Saldason hat sich, nachdem er sich nicht mehr als Söldner verdingen konnte, da er im Kampf ein Bein verlor, in Waldhofen niedergelassen. Hier kann er seinen Kummer im Alkohol ersäufen und da er sein Gasthaus trotz alledem recht ordentlich führt, werden auch seine gelegentlichen Ausraster, die von einer früheren Verletzung herrühren, toleriert.

Die Schmiedin:

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Aus der Umgebung hört ihr ein euch wohl bekanntes Geräusch: pingping, pingping. Beim näheren Umsehen erkennt ihr auf der anderen Seite des Dorfplatzes eine Schmiedin bei der Arbeit.

Die junge Schmiedin Sagitta Tiefhuser hat sich nach ihrer Wanderschaft als Schmiedegesellin hier niedergelassen und scheint sich im Dorf sichtlich wohl zu fühlen. Sie war eine der ersten die sich als Einwohnerin von Waldhofen sah und würde es um keinen Preis wieder verlassen wollen. Sie hat eine unbändige Angst vor Mäusen, was sie natürlich vor niemanden zugeben würde.

Die Kapelle :

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ebenfalls seht ihr einen kleinen Platz, auf dem eine junge Linde steht. Hinter dieser könnt ihr ein kleines Haus erkennen, bei welchem es sich offenbar um eine Kapelle handelt.

Das kleine Gebäude ist fast vollendet und soll später den Travia - Geweihten Stormin Peddersen beherbergen, welcher den Helden bereits von der Anreise bekannt sein sollte.

Bauern, Händler und der Müller

Vier Bauernfamilien haben sich bereits im Dorf niedergelassen. Mit der Reisegruppe kommen nun zwei weitere hinzu. Sie bewirtschaften im Moment einige Felder rund um das Dorf, sowie eine kleinen Obsthain im Süden des Dorfes.

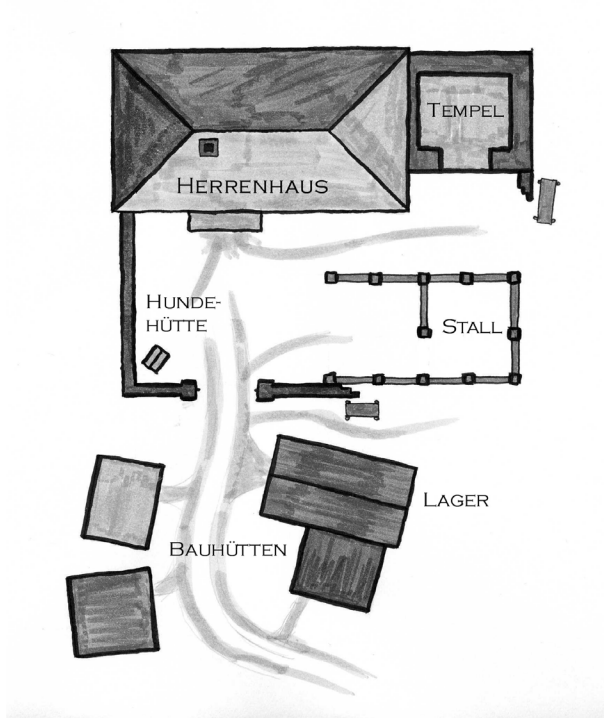
Alle zwei Wochen kommt ein fahrender Händler ins Dorf und versorgt die Bewohner mit allen notwendigen Gütern die sie nicht selbst herstellen können. Um weitere Handwerker und Siedler wird ständig in umliegenden Städten geworben.

In nächster Zukunft ist auch der Bau einer Mühle geplant. Den passenden Müller hingegen sucht man noch.

Aktivitäten am Abend

Die Helden haben nun die Möglichkeit die Nacht im Gasthof zu verbringen, wo sie während ihres Aufenthaltes ein Zimmer bekommen werden, sobald sie mit dem Ritter gesprochen haben. Oder sie werden direkt und zu später Stunde bei Marik von Donnermoos vorstellig. Falls sie sich entscheiden erst am nächsten Morgen zum Anwesen zu gehen, müssen sie die erste Nacht natürlich selbst bezahlen.

Das Anwesen Hohengroll



Die Baustelle

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr lauft den Weg zum Anwesen hinauf. Der Hügel auf dem es steht, ist eigentlich weder besonders hoch noch steil. Trotzdem seid ihr froh als ihr oben seid und dem Herrenhaus näher kommt.

Auf eurem Weg zum Tor kommt ihr an einigen Häusern vorbei, die einen äußerst provisorischen Eindruck machen.

Der länglichen Bau scheint ein Lagerhaus für Baumaterial zu sein. Bei den anderen Häusern handelt es sich wohl um Bauhütten der Handwerker, welche das Anwesen bauen.

Unterdessen habt ihr das Tor erreicht. Angeln sind zwar vorhanden aber von den Flügeln ist

nichts zu sehen.

Aus der Nähe könnt ihr auch deutlicher sehen, dass alles noch im Bau ist. Die Umfassungsmauer ist noch nicht geschlossen und weitere Mauerteile, Häuser und ein kleiner Tempel sind in Bau.

Etwa ein dutzend Personen bauen im Moment an dem Anwesen. Ihr seht sowohl Bauhelfer die Material heranschaffen, als auch Handwerksmeister und deren Gesellen die Mauern und Gebäude errichten.

Die Hundehütte und das Herrenhaus scheinen als einzige Gebäude schon fertig zu sein. Dem Herrenhaus fehlt nur noch ein Teil des Daches, auf welches die Dachdecker gerade die letzten Schindeln legen.

Von einem weiteren Gebäude stehen bis jetzt nur Fachwerk und Dachstuhl. Einige Arbeiter haben aber schon begonnen Ruten und Zweige in die Fächer zu flechten

So könnt ihr ungehindert eintreten. Die Handwerker ignorieren euch aber als ihr euch gerade genauer umsehen wollt, werdet ihr angesprochen: „Die Zwölfe mit Euch, was führt euch her?“ Ihr seht den jungen Ritter Marik auf euch zukommen.

Das Herrenhaus- Ritter Marik

Ein junger Mann kommt den Helden vom Herrenhaus aus entgegen. Er hat lange schwarze Haare, ist muskulös gebaut, und nennt eine etwas zu lange Nase sein eigen. Er trägt trotz des warmen Wetters Kettenhemd,

Wappenrock sowie ein bescheidenes Langschwert.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

„Ich heiße Marik von Donnermoos, Ritter zu Waldhofen auf Hohengroll. Ihr seid gewiss die Spezialisten die ich suchen lies. Kommt

mit herein, dort besprechen wir alles weitere.“ Ihr folgt dem Ritter in das Herrenhaus, geht eine Treppe nach oben und gelangt in sein Arbeitszimmer. Der Raum wird von einem großen Eichenholztisch mit einem Stuhl und Schemeln beherrscht. Ansonsten stehen nur einige Kisten in dem Raum. „Setzt euch.“, Ritter Marik hat sich unterdessen auf dem erhöht stehenden Stuhl niedergelassen und deutet auf die Schemel: „Entschuldigt, es wird noch etwas dauern bis wir mehr als einen Stuhl besitzen. Ihr seid also wegen den seltsamen Vorfällen hergekommen. Gut, gut. Wir haben hier ein kleines Problem dem ich nicht Herr werden kann. Und ihr seht tatsächlich so aus als ob ihr helfen könntet.“

Während der junge Ritter zu erzählen beginnt, huscht draußen eine junge Frau vorbei, die durch die fehlende Tür gut zu beobachten ist. Sie trägt einen leeren Vogelkäfig, hat dabei aber das Gesicht einer Katze, der man eine volle Schale Sahne hingestellt hat und verschwindet kichernd in einem Zimmer. Ein besonders Sinnesscharfer (Talentprobe) oder hellhöriger Held (Vorteil: Herausragendes Gehör), könnte ein leises Schluchzen vernehmen. Dieser Sache können die Helden jetzt allerdings nicht nachgehen, da zu dieser Zeit, und bis zum Anfang des dritten Kapitels, die Hausherrin niemanden empfangen wird.

Er erzählt weiterhin, dass irgendjemand versucht seine Pläne mit diesem Stück Land zu durchkreuzen. Es haben mehrere Anschläge auf Arbeiter des Ritters stattgefunden. Zum Glück sind diese glimpflich ausgegangen und niemand kam ernsthaft zu Schaden. Auf den Baustellen ist es aber nicht mal am schlimmsten.

Die Arbeiten im Steinbruch sind gänzlich zum Erliegen gekommen und die Holzfäller am Waldrand schlagen nicht annähernd soviel Holz wie benötigt wird.

Wenn es ein normaler Feind wäre, wäre der Ritter schon selbst losgezogen und hätte ihn erschlagen. Doch bis jetzt hat sich noch kein Feind gezeigt.

Die Helden sollten mit den Leuten reden und versuchen herauszufinden was genau los ist. Falls sie können, sind auch weitere Unfälle zu verhindern. Sobald der Schuldige gefunden ist würde Ritter Marik auch gern am Kampf gegen das Übel teilnehmen.

Entlohnung

Bis auf freie Kost und Logis sollte sich die Belohnung der Helden je nach ihrer Situation und ihrer Schmerzgrenze zwischen 15 – 50 Dukaten betragen.

Menschen auf der Baustelle

Außer Ritter Marik, leben noch seine Frau Ludmila und deren einjähriger Sohn Bernfried auf Hohengroll. Des Weiteren steht noch ein alternder Haushofmeister namens Jagoslaus im Dienst des Ritters. Ansonsten nur Gesinde.

Das Vorhaben leitet der erfahrene Baumeister Osgar Meester. Er hat die Pläne entworfen und kontrolliert nun alles. Er ist ein ehrlicher und fleißiger, aber auch leicht cholerischer Leiter. Mit dem horasischen Steinmetz Lorenzo Caspotella, der eigentlich Bildhauer ist, sich aber mangels anderer Aufträge als einfacher Steinmetz verdingen muss, gerät Osgar oft aneinander. Meist geschieht dies dann wenn Lorenzo in einen einfachen Mauerstein ein rahjagefälliges Relief geschlagen hat.

Nachforschungen in Waldhofen

Diesen, bzw. den folgenden Tag, können die Helden für Ermittlungen nutzen.

Die Befragung von Opfern und Zeugen führt zu einigen teils widersprüchlichen Aussagen.

Bevor sich die Helden aufmachen, drückt ihnen der Hausdiener eine selbst gezeichnete Karte in die Hand. (siehe Handout 1)

Eine kurze Auflistung der Dinge die in Erfahrung gebracht werden können ist unten angeführt.

Anwesen und Baustelle

- das Werkzeug und die Materialien der Handwerker sind auf mysteriöse Art und Weise verschwunden
- Dinge fallen einfach irgendwo herunter, Farbeimer kippen um, Hämmer verlassen ihre Regale ...
- wiederum andere Dinge bewegen sich ohne Grund oder bekommen kleine Füßchen, schweben manches mal gar einfach davon

Im Dorf Waldhofen

- der Thorwaler hat von einem besoffenen Troll eins auf „die Rübe“ bekommen und rastet seit dem „imma ma aus“, aber ansonsten kann ihn jeder leiden
- die Schmiedin hat eine große Angst vor Mäusen und wird von den Dorfbewohnern manchmal liebevoll geneckt

Bei den Holzfällern

Etwa fünf Meilen östlich von Waldhofen beginnt der große Wald. Am Rand des Waldes haben die angeworbenen Holzfäller ein kleines Lager errichtet. Dort schlagen sie Bäume und transportieren sie über einen Karrenweg nach Waldhofen. Es gibt dort außerdem ein Gatter zum zusägen von Brettern. Im Lager der Holzfäller arbeiten noch vier/fünf wackere Holzfäller für den Ritter.

- die Tiere sind äußerst gefährlich hier draußen, Eichhörnchen werfen mit ihren Nüssen, Wildschweine verwüsten unser Lager, Wege sind plötzlich unterhöhlt

Im Steinbruch

Der Steinbruch liegt etwa sieben Meilen nördlich von Waldhofen. Ein tief eingeschnittener Karrenweg führt dorthin. Der Steinbruch selbst ist verlassen. Es steht eine Wohnbaracke dort sowie eine offene Werkstatt zum ersten Bearbeiten der gerade gebrochenen Steine. Jedoch wurde alles mitgenommen woraus zu schließen ist das der Aufbruch nicht zu hektisch gewesen ist.

Was geschieht denn hier?

Die Helden können selbst Zeugen seltsamer Ereignisse werden.

- falls der Steinbruch besucht wird, trappeln kleine Gesteinsbrocken an ihnen vorbei und um sie herum und versuchen sie zum stolpern zu bringen
- auf den Wegen zwischen den einzelnen Örtlichkeiten ist im Wald jederzeit mit Angriffen von Nüssen werfenden Eichhörnchen oder sich spontan hebenden Wurzeln zu rechnen
- auf der Baustelle sind die Helden ebenfalls nicht gegen „Missgeschicke“ gefeit, so dass ihnen ebenfalls die selben Dinge wie den Handwerkern passieren können; dabei können sie ihrer Phantasie freien Lauf lassen und die oben genannten Ereignisse zu Hilfe nehmen

Boten in der Nacht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein lautes Klopfen weckt euch aus eurem Schlaf.
Vor der Tür steht einer der Waffenknechte des Ritters. Er ist völlig fertig und bekommt kaum Luft. Er ist wohl den ganzen Weg vom Anwesen bis zum Gasthaus gerannt.
„Ihr...sofort...kommen... Entführt...Ritter.“

Der Bote drängt die Helden mit Gesten zum sofortigen Aufbruch. Auch wenn er sich nicht mündlich mitteilen kann.

Beim Erreichen des Herrenhauses erfahren sie das es tatsächlich eine Entführung gegeben hat. Jedoch ist nicht der Ritter selbst, sondern sein Sohn geraubt worden.

Die Helden treffen den Ritter in seiner Halle an wo er im Nachthemd und mit Zipfelmütze auf seinem Stuhl sitzt und vor sich hin brütet. Neben ihm sitzt seine Frau Ludmila, die völlig verzweifelt in ein Taschentuch schluchzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr müsst meinen Sohn unbedingt wiederbringen. Ich würde alles geben um ihn zurückzubekommen. Egal wie bringt ihn mir zurück.“

Einer der Wächter hat eine kleine weiße Gestalt gesehen, die auf einem Handwagen Richtung Osten auf den Wald zu gefahren ist. Merkwürdig war nur, dass nichts den Wagen gezogen hat. Vielleicht war das Klein Bernfried der unter dem Bann eines bösen Druiden stand und von einer Dämonenkutsche entführt wurde...

Am nächsten Morgen finden die Helden eine Wagenspur die quer über die Wiesen in den

Wald führt. Sofort wird zur Verfolgung angesetzt. Ritter Marik will die Helden begleiten doch seine Frau beschwört ihn sie nicht allein zu lassen. Außerdem erklärt sie ihm, dass solch wackere Recken gewiss auch ohne ihn zurechtkommen. Vielleicht melden sich die Entführer und dann muss er zuhause sein.

Reise in den Wald

Die Wagenspur

Die Helden kommen in den Wald. Der Wald ist sehr schön und freundlich. Große alte Bäume strecken ihre Wurzeln meterweit über den Waldboden und gewaltige Baumkronen spenden Schatten.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr folgt der Spur bis ihr den Handwagen findet. Dieser liegt umgestürzt auf dem Boden, von Klein Bernfried ist jedoch keine Spur zu finden.

Seltsame Spuren – seltsamere Ereignisse

Nach einigem Suchen finden die Helden doch eine Spur von kleinen Füßen, die tiefer in den Wald führt. Auch dieser Spur folgen sie, bis sie zu einem vom Sturm gefällten Baum kommen. Der Wurzelballen der riesigen Eiche ragt hoch auf und bildet mit dem Stamm ein Tor durch das die Spur führt.

Gerade als die Helden hindurch treten wollen hören sie ein Kichern vom waagerechten Baumstamm über ihnen:

„Hihi, ihr sucht wohl den kleinen Langling. Da müsst ihr aber aufpassen, dass ihr nicht auf ihn drauf tretet. Ich glaube, ihr solltet es mal aus der Sicht dessen versuchen was ihr sucht.“

Den Helden wird plötzlich mulmig zumute. Alles um sie herum beginnt sich zu drehen und wirkt auf einmal so groß.

Als die Helden wieder zu sich kommen sind sie auf ein Zehntel ihrer vorherigen Größe geschrumpft. Ihre Kleidung und Waffen sind zu ihrem Glück auch kleiner geworden.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Und da ist auf einmal der Übeltäter, eine menschengroße Gestalt mit weißem Rauschbart und spitzem Hut. Er lehnt an einem Pilz und schaut euch belustigt an. Plötzlich überlegt ihr: Er lehnt an einem Pilz? Ihr schaut an euch herunter, aber alles scheint in Ordnung. Als ihr euren Blick aber nach oben wendet, könnt ihr euren Augen nicht trauen. Alles um euch herum ist riesig. Euch trifft die Erkenntnis, ihr seid nicht mehr menschengroß sondern nur etwa eine knappe Spanne hoch.

„Hihi, jetzt werdet ihr den Wald mal mit unseren Augen sehen. Viel Spaß! Wir sehen uns. Damit stößt er einen leisen Pfiff aus und wird von einem Waldkauz davongetragen.“

Kapitel 3 – Im Riesenwald

Was nun?

Die Welt der Gnerliche

Nun ist das kleine, wie ein Miniaturzauberer aussehende, Männchen davongehuscht. Falls sich die Helden an die Verfolgung machen wollen, werden sie schnell merken, dass der Wald einige neue Herausforderungen für einen bereithält wenn man plötzlich sehr klein ist.

Die merkwürdige Gestalt die sie verkleinert hat wird die Helden noch das ein oder andere Mal verspotten, jedoch immer außerhalb ihrer Reichweite bleiben.

Anmerkungen zu vergrößerten Gefahren

Bald werden die Helden mit den neuen Gefahren des Waldes konfrontiert werden. Das Angeben von genauen Werten für die nun riesenhaften Tiere des Waldes bringt wenig, da ein Kampf für die Helden ohnehin meist aussichtslos wäre.

Jungfuchs

Ein junger Fuchs der auf eigene Pfote den Wald erkundet stellt für menschengroße Wesen keinerlei Gefahr dar. Wenn die Menschen jedoch sehr klein sind, könnte die Neugier eines verspielten Jungfuchses zu einem Problem werden. Besonders wenn seine Größe für die Helden der eines Nashorns entspricht. Solange der Fuchs die kleinen Menschen nur beschnüffelt ist alles in Ordnung. Sobald er sie jedoch anstupst oder sie probeweise beißt sollten sich die Helden etwas ausdenken.

Habicht

Die möglicherweise tödlichste Gefahr geht von im Wald jagenden Greifvögeln aus. Ihr Angriff kommt unerwartet und kann leicht das Leben kosten wenn sich die säbelgleichen Krallen eines monströsen Vogels von der Größe eines Drachen in einen verkleinerten Menschen bohren.

Ameisen

Ameisen sind für die verkleinerten Helden immer noch klein, stellen aber eine weitaus größere Bedrohung dar. Eine einzelne Ameise ist dabei noch nicht gefährlich, die Überquerung einer Ameisenstraße könnte jedoch mit einigen ernsten Verletzungen durch Beißzangen und schmerzhaften Säureverbrennungen enden.

Natter

Selbst eine ungiftige Schlange kann die Helden einschüchtern wenn sie in ihrer Größe an eine südländische Würgeschlange heranreicht.

Weitere Tiere

Viele Tiere des Waldes dürften für die Helden unüberwindliche Gegner sein, so z. Bsp. Wildkatzen oder Marder. Andere nehmen kaum Notiz von kleinen Waldbewohnern oder gehen ihnen aus dem Weg. Im Zweifelsfalls gilt immer der gesunde Menschenverstand oder das Wort des Meisters.

Glatze, der alte Dachs

Im Wald der Gnerliche lebt ein großer alter Dachs. Er litt im vergangenen Winter an der Räude wodurch ihm die Haare auf dem Kopf ausgefallen waren. Die Krankheit hat er überstanden doch die Glatze ist geblieben. Die Gnerliche gehen ihm aus dem Weg und haben deshalb noch keine Notwendigkeit gesehen etwas gegen ihn zu unternehmen. Jedoch gibt es im Wald mehr als nur ein Tier das sich vor dem alten, grimmigen und gefräßigen Dachs fürchtet. Auch die Helden dürften, da sie zwar groß wie Gnerliche sind aber weder so riechen noch ihre Fähigkeiten haben, einige Probleme mit Meister Grimbart bekommen.

Anmerkungen zu verkleinerten Helden:

Im Sinne der Regeln sind die Helden normal groß und die Welt um sie vergrößert, dass bedeutet das ein Gjalskerländer Tierkrieger der sich in sein Odun verwandelt noch immer sehr klein (oder noch kleiner) ist und ein Magier der einen Raumschritt Eis beschwört keinen Eisberg bekommt.

Wie geht es weiter?

Die Helden sollten einige Stunden im Wald verbringen und sich bewusst werden wie gefährlich die Welt und vor allem seine sonst belächelten Bewohner doch sein können.

Nach einiger Zeit, und wenn die Gnerliche der Meinung sind, dass sie genug gelitten haben, werden die Helden schließlich Hallimaschen erreichen.

Hallimaschen - Das Dorf der Gnerliche

Hallimaschen

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Vor euch liegt ein kleiner von Bäumen umstandener Hügel. Auf dem Hügel lichtet sich das Unterholz auf und Sonnenstrahlen, die durch das im Wind raschelnde Blätterdach dringen lassen unzählige Lichtflecken über Moos und Gras tanzen. Im ersten Moment habt ihr es übersehen aber als ihr die Lichtung näher ins Auge fasst erkennt ihr zwischen den Lichtflecken Gestalten hin und her huschen. Es handelt sich scheinbar um Menschen die so groß sind wie ihr, also etwa einen knappen Spann groß. Ihr tretet näher an die Lichtung heran und werdet ungläubig angestarrt. Einige der mit Laub bedeckten Steinhäufen die ihr auf der Lichtung gesehen hattet stellen sich nun von Nahen als Häuser heraus. Eine Delle im Boden entpuppt sich, als einer der Bewohner sie verlässt, als Eingang zu einer unterirdischen Behausung. Auch unter den Wurzeln der Bäume befinden sich die Heime dieser Waldbewohner. Die „kleinen Menschen“ tragen einfache Kleidung in Erdfarben, die mit Stickereien aufgewertet haben.

Die Helden werden zwar freundlich aber auch vorsichtig von einem jungen Gnerlich begrüßt.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

„Hallo, willkommen in Hallimaschen dem Dorf der Gnerliche. Kommt doch und setzt euch. Trinkt etwas, während ich mit dem

Cheffler rede.“

Das Getränk auszuschlagen wäre sehr unfreundlich, würde aber toleriert. Im Falle einer Zustimmung werden sie mit frischem Quellwasser oder Wahlweise einem Becher Met und etwas Käse bewirtet.

Der Cheffler

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Der Kurze Zeit später kommt der junge Gnerlich wieder auf euch zu. „Kommt bitte mit, der Cheffler möchte mit euch sprechen. Ihr werdet durch das Dorf bis zu einem besonders prächtigen und großen Pilz geführt. Einige Stufen führen zu einer Tür, die ihr nur erkennen könnt, weil sie offen steht. Innen folgt ihr dem Jungen durch einige kleinere Zimmer in einen größeren Raum. Hier befinden sich einige Stühle und ein großer Sessel aus Moos. In ihm sitzt ein älterer Gnerlich, zumindest denkt ihr zu sehen, dass er älter ist, und schaut euch neugierig an.

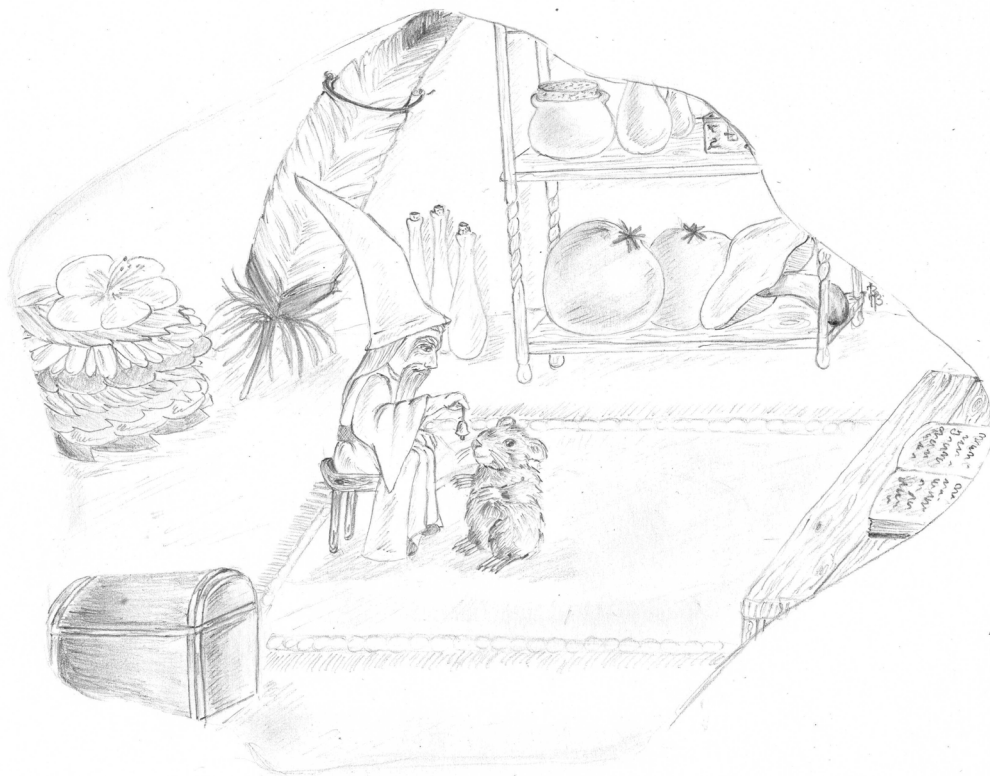


Der Cheffler ist der Anführer der Gnerliche und ist eine Art Bürgermeister und Friedensrichter. Wie dieser jedoch bestimmt wird, wissen auch die Gnerliche nicht und auf nachfragen wird man nur ein: „Er macht das schon immer.“ als Antwort erhalten. Er hat die Ausstrahlung eines gemütlichen alten Mannes, mit viel Wissen, welche sich allerdings nicht immer bewahrheitet. Im Gegensatz zu den anderen Alten trägt er nur einen Schnauzbart und eine besondere Kappe, die man im ganzen Dorf nicht wieder sieht. Eine prächtige Kette um seinen Hals zeigt seinen Status an.

Der Cheffler kann den Helden Auskunft darüber erteilen, warum sie geschrumpft wurden und wo sie herausfinden können wo

sich der Junge befindet. Er erzählt ihnen außerdem, dass sie es nicht dulden, dass diese Langlinge ihnen ihre Heimat wegnemen und dass sie für die Vorkommnisse auf der Baustelle und in der Umgebung verantwortlich sind. Vor einigen Tagen (der Tag der Ankunft der Helden) wurde außerdem eines ihrer Gnerlinge entführt. Daraufhin haben sie im Gegenzug den Sohn des Herzogs entführt. Zu weiteren Verhandlungen und der Herausgabe des Jungen sind sie erst bereit, wenn sie Nilo, denn so heißt ihr entführter Gnerling wiederhaben.

Alles weitere wird ihnen der Täubler erklären, zu denen sie Ganu, der Junge der sie herbrachte, führen wird.



Der Täubler

Etwas abseits vom Dorf lebt der Täubler, der oberste Zauberer der Gnerliche, in einem hohlen Baum. Zwischen den Wurzeln gibt es eine versteckte Tür die ins Innere des Baumes führt. Dort beginnt eine Treppe, die an der

Innenseite des Stamms bis in die Baumkrone führt. So gelangt man in die Kammern des Täublers, in denen sich jeder Alchimist sofort heimisch fühlen würde, wenn die Zutaten nur nicht so riesig wären. Dort stehen Einbeeren, Federn, Tränke, Blüten, Blätter, und allerlei alchemistische Zutaten herum

In einem kleinen Nebenraum steht das Bett des Täublers. Der Täubler ist der „Zauberer“ der Gnerliche, lebt in diesem Baum mit seinem Lehrling und stellt die Gnerlichausgabe eines Quacksalbers und Trankmischers dar.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr betretet die Baumhöhle des Täublers und seht ihn, wie er gerade einen jungen Feldhamster mit einer Glocke zu dressieren versucht. Als ihr eintretet springt er auf und der Hamster versteckt sich hinter ihm. Es ist derselbe Mann, der euch im Wald schon so oft verspottet hat.

Für Rachegefühle sollte allerdings in diesem Moment keine Zeit sein, denn selbst dem rachsüchtigsten Held sollte klar sein, dass dieser Gnerlich die einzige Chance auf ein Leben in normaler Größe ist.

Er lädt die Helden mit einer einladenden Geste ein, sich auf seinen Teppich zu setzen und ist bereit all ihre Fragen zu beantworten. Die Frage warum er sie verwandelt hat, tut er nur mit einer lockeren Geste ab. Es war einfach nötig, dass mal jemand ihre „Sicht“ der Dinge versteht. Falls die Helden nach dem Aufenthaltsort des Jungen fragen, erklärt der Täubler nur, dass es ihm gut gehe. Bei

weiteren drängenden Nachfragen, z.B. ob sie sich nicht davon überzeugen könnten, dass ihm gut gehe, zuckt er nur mit den Schultern und sagt: Seht halt selbst.“ Damit zeigt er auf den kleinen Hamster.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Euch durchfährt ein Schock. Dieser kleine Hamster soll der junge Bernfried sein. Der Täubler nickt nurzustimmend. „Wisst ihr, er hat so viel geschrien, da hat es mir gereicht und so ist er doch so pflegeleicht!“

Auch jetzt sollten die Helden Ruhe bewahren. Der Aufforderung ihn zurückzuverwandeln wird er allerdings nicht nachkommen. Erst wenn sie ihren Gnerling wiederhaben wird er den Hamster zurückverwandeln. Auf die Frage, warum sich der Junge nicht selbst befreit, wo doch augenscheinlich alle Gnerliche zaubern können, kann er nur antworten, dass Junge Gnerliche sehr instabil und nicht wissentlich zaubern können. Auch kann er sagen, dass er sich mit den Erwachsenen mit geschlichen hat, um auch mal einen „Langling“ zu sehen und dabei seine Unsichtbarkeit „ausfiel“, woraufhin er gefangen wurde. Von wem er gefangen wurde, und wohin er gebracht wurde weiß er aber nicht mehr.

Die Rettung

Der Plan

Damit sind die Helden an einem Punkt angelangt, an dem sie sich nur in ihr Schicksal fügen können. Da es schon sehr spät ist können die Helden eine Nacht in dem Dorf verbringen. Sollte das der Fall sein schauen sie im nächsten Abschnitt: Eine Nacht im Dorf nach und kehren sie dann hierher zurück. Sollten sie gleich los wollen, wird die Frage nach einem schnellen Transport zum Anwesen bestehen. Denn natürlich sieht der Täubler nicht ein, dass die Helden ihre Größe wieder zurückerlangen könnten. Diese Aufgabe ist so bewältigen wie sie sind, damit beweisen sie ihre Solidarität mit den Gnerlichen.

Allerdings gewährt er ihnen Hilfe in Form von drei Zaubertränken:

- ein Trank der komplett unsichtbar macht
- ein Trank der es ermöglicht mit Tieren zu sprechen
- ein Trank der einen hohen Sprung erlaubt (die Tränke wirken nicht sehr lange, also Beeilung)

Zum schnellen Transport zur Baustelle werden den Helden Reitfrettchen zur Verfügung gestellt. Immer zwei Helden werden auf einem Frettchen reiten. Die Helden bekommen dann eine kurze Anweisung in die Befehle, die die Frettchen verstehen und dann heißt es auch schon: aufgesessen und los geritten.

Eine Nacht im Dorf

Die Helden werden beim Cheffler untergebracht und nun, da sie sich bereit erklärt haben den Gnerling zu retten auch wärmsten empfangen. Jeder möchte eine Geschichte von ihnen hören, und von jedem müssen sie die Kochkünste testen und jede Sorte Met und Bier kosten. So sollten die

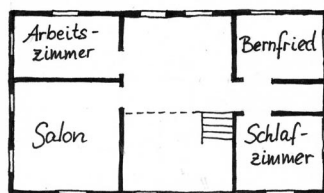
Frettchenexpress

Zum vorlesen oder nacherzählen:

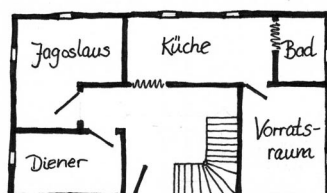
Tapfer seit ihr auf die Frettchen gestiegen und gebt das Kommando zum loslaufen. Und: Surr. Ehe ihr es euch verseht rast ihr durch den Wald. Die Bäume fliegen förmlich an euch vorbei und ihr seit froh, dass der Täubler den Frettchen „gesagt“ hat wo es hingeht. Etwa eine halbe Stunde später seht ihr in der Ferne das Haus des Ritters auf dem Hügel aufragen.

Die Frettchen bringen die Helden bis kurz vor das Anwesen und suchen sich dann einen Unterschlupf in der Nähe.

Das Anwesen – Die Welt der Langlinge



1. Stock



Erdgeschoss

Die Befreiung Nilos wird für die Helden keine leichte Aufgabe. Wenn sie die Nacht im Dorf verbracht haben, kommen sie kurz vor

Helden mehr als gut gesättigt, mit einem sausenden Kopf und einer trockenen Kehle ins Bett gehen, sich dabei aber heimelig und geborgen fühlen. Trotz alledem Wachen die Helden noch vor Sonnenaufgang frisch gestärkt und putzmunter auf. Falls ihnen eventuell einige LeP oder AsP fehlen, sind diese nun regeneriert und alle haben vollste Zuversicht auf die kommenden Ereignisse.

Sonnenaufgang an, so dass die Handwerker noch schlafen, sind sie gleich aufgebrochen, haben sich ebenfalls alle schon schlafen gelegt. Der Hausherr hat es allerdings nicht ausgehalten und hat sich auf die Suche nach den Helden und seinem Kind gemacht. Trotz alledem ist die erste Hürde die Überquerung des Hofes bis zum Eingang des Hauses. Die Eingangstür ist noch nicht fertig, so dass sie einfach hineingehen könnten. Wenn da nicht der Wachhund des Ritters wäre. Hier ist der Einfallsreichtum der Helden gefragt. Sie können natürlich einen der Tränke benutzen aber auch wegrennen oder vorbei schleichen sollte funktionieren. Im Haus angelangt bleibt die Frage, wo sich der Junge befindet. Die Gruppe könnte nun jeden Raum durchsuchen, wobei sie die Bekanntschaft mit den zwei Hauskatzen und der Hausherrin machen werden, die ohne zu zögern mit einem Besen auf sie los gehen wird. Die Frau des Ritters befindet sich zu dieser Zeit im Schlafzimmer. Die Helden könnten sich aber auch daran erinnern, dass sie die Hausherrin mit einem Käfig gesehen haben. Vielleicht hat auch einer der Helden das leise Schluchzen gehört. In diesem Fall begeben sie sich zielstrebig in das richtige Zimmer. Falls die Helden alle Zimmer durchsuchen, stellen sie diese in den meisten Fällen noch nicht fertig möbliert und mit vielen Kisten versehen dar.

Der Salon



Egal wie, die Helden werden früher oder später den Salon betreten.

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Ihr betretet einen der wenigen fertig möblierten Räume dieses Hauses. In ihm befinden sich ein Sofa, zwei Sessel, ein großer Tisch mit einer Obstschale darauf, eine kleine Kommode und ein Vogelkäfigständer mit zwei Käfigen.

Bei näherem hinsehen können die Helden erkennen, dass einer der Käfige leer ist. Nur

wenn die Helden seinen Namen rufen zeigt sich Nilo. Nun steht die schwierige Aufgabe bevor ihn aus seinem Käfig herauszuholen, was ebenfalls ein Einfallsreichtum der Helden bedarf. Hierbei können sie es mit simplen klettern, einem Seil oder Tränken versuchen. Auch Zauberei und waghalsige Manöver, bei denen versucht wird das Mobiliar einzusetzen sind möglich.

Am Käfig angelangt, müssen sie feststellen, dass er magisch verschlossen ist, der Schlüssel sich aber in der obersten Schublade der

Kommode in einem Kästchen befindet. Somit müssen die Helden sich wohl auf den waghalsigen Weg zum Schlüssel machen, mit dessen Hilfe sich Nilos Käfig leicht öffnen lässt.



Einzig und allein steht fest, dass am Ende der Mission Nilo bei den Helden sein sollte.

Zurück in den Wald

Nachdem Nilo befreit wurde, muss sich die Truppe wieder aus dem Haus heraus schleichen, was sich als ebenso schwierig wie herein herausstellen sollte. Denn schließlich tigern immer noch zwei Katzen durch das Haus und auch der Hund ist nicht zu vergessen. Auch ist zu beachten, dass in der

Morgendämmerung die Diener des Hauses und später die Handwerker aufwachen werden. Gestalten sie diesen Teil besonders spannend und hemlich und lassen sie die Helden oft auf Sinnenschäfre und schleiche würfeln. Vergessen sie auch nicht, dass Nilo noch ein Kind und somit immer ein potentieller Unruhe- und Lärmfaktor ist. Trotzdem sollte es den Helden am Ende gelingen die Frettchen zu erreichen und sich auf den sicheren Weg ins Dorf begeben.

Ankunft in Hallimaschen

Zurück in Hallimaschen wird die Gruppe mit viel Jubel und Glückwünschen empfangen. Nilo wird von seinen Eltern in Empfang genommen, welche ihm allerdings im Moment nicht böse sein können, da sie viel zu froh sind ihn wieder zu haben. Der Täubler ist ebenfalls anwesend, an einer Leine führt er den kleinen Hamster mit sich. Die Helden sollten ihn nun auf die Zurückverwandlung des Jungen ansprechen. Daraufhin blickt der Täubler sie verlegen an und bittet sie, ihn in seinen Baum zu begleiten. Ebenfalls werden sie vom Cheffler angesprochen sie mögen doch wenn der Trubel vorbei ist zu ihnen kommen. Vielleicht besteht ja doch die Möglichkeit sich mit den Langlingen zu einigen, wenn die Helden sich als Mittler einsetzen würden.

Wie bitte?

Dort angekommen, erklärt er ihnen, dass er deinen Verwandlungsauber dieser Art so selten durchgeführt habe, dass er erst gar nicht gewusst habe, wie er es rückgängig machen sollte. Aber zum Glück hat er letzte Nacht in einem Buch einen Trank gefunden, der alles wieder rückgängig macht. Sein Lehrling hat ihm auch schon alle nötigen Zutaten besorgt, nur eine konnte er nicht herbeischaffen, da er sich nicht getraut hat. Zum Gelingen braucht man drei Haare eines alten und grauen Dachs. Der einzige im Wald auf den das passt ist aber Glatze. Wenn die Helden also den Jungen wiederhaben wollen, müssen sie wohl oder übel die Haare selbst besorgen.

Auf besorgte Nachfragen ob er denn wisse wie er sie wieder „groß“ bekomme, antwortet er, dass er das auf jeden Fall kann.

Glatze

Die Gnerliche stellen den Helden einen Kundschafterkauz zur Verfügung, der für sie herausfindet, wo sich Glatze aufhält. Das erlöst sie aber nur von einem ihrer Probleme. Denn Glatze ist immer noch wesentlich größer, stärker und gefährlicher wie sie selbst. Die Helden müssen sich also etwas einfallen lassen. In diesem Fall können sie warten bis er schläft, ihn ablenken oder sich zum Kampf stellen, was allerdings die todesmutigste Idee ist die sie haben können und unwahrscheinlich zu überleben ist. Natürlich führt auch jeder andere einigermaßen plausible Plan zum Ziel, insofern die entsprechenden Proben nicht fehlschlagen. Sollte Glatze sie bemerken, kommt es zu einer wilden Hatz durch den Wald, wobei die Helden die Gejagten sind. Irgendwann wird der Dachs von ihnen ablassen, und sie können es noch einmal versuchen. Allerdings ist er nun noch aufmerksamer wie sonst. Wenn sie die Haare haben sollten sie sich schleunigst zurück ins Dorf begeben. Für die Hin- und Rückreise stehen ihnen wieder Frettchen zur Verfügung.

Endlich wieder die Alten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt Hallimaschen. Ihr betretet das Dorf und geht zum Baum des Zauberers. Dort steht bereits der fast fertige Trank auf

dem Feuer und köchelt fröhlich vor sich hin. Der Täubler rührt mit seinem großen Löffel im Topf herum. „Ah, habt ihr es mitgebracht? Gut, gut. Gebt her.“, der Täubler nimmt euch die Haare ab und kehrt zu seinem Topf zurück. Zusammen mit den Haaren fügt er die letzten Zutaten hinzu: „Raupenseide, lang genug, Feenhaar, sehr schön, und Langlingblüte, sehr frisch. Jetzt nur noch die Grimbarthaare, fein.“ Währenddessen fällt euch auf, dass auch er Cheffler anwesend ist und mit dem Hamster in der Ecke über etwas brütet. Aber ehe ihr nachfragen könnt meldet sich der Täubler wieder zu Wort. „Noch mal umrühren und fertig. Hier, nehmt das und kommt mit. Ich brauche mein Haus schließlich noch. Und vergesst den kleinen Hamster nicht, der frist mir noch die Haare vom Kopf.“

Ihr geht nach draußen und begeben euch mit den Frettchen wieder zu dem Baum, an dem alles angefangen hat. Zuerst flößt ihr dem Hamster das Gebräu ein und anschließend spricht der Täubler einen Zauber über euch. Euch überkommt plötzlich ein flaues Gefühl. Alles um euch herum beginnt sich zu drehen und kleiner zu werden. Dann wird euch schwarz vor Augen.

Alles wird gut

Zum vorlesen oder nacherzählen:

Langsam kommt ihr wieder zu euch. Um euch herum steht der Wald in seiner normalen Größe. Bei euch ist Klein

Bernfried und schläft friedlich. In seinen Händen liegt ein gefaltetes Pergament.

Ihr seht euch das Pergament an. Es handelt sich um einen Vertrag der Gnerliche mit dem zukünftigen Herrn von Waldhofen. Darin ist festgelegt, dass der Wald der Gnerliche unter persönlichen Schutz der Familie des Ritters steht und niemand den Tieren und Pflanzen darin ein Leid antun darf. Außerdem darf der Bach nicht verschmutzt werden und kein Bergbau im östlichen Teil der Hügel betrieben werden. Für die Gnerliche hat den Vertrag der Cheffler unterschrieben, für die Familie des Ritters prangt unter dem Vertrag der Abdruck einer Hamsterpfote.

Die Helden kehren nach Waldhofen zurück. Auf der Burg erwartet sie ein herzlicher Empfang mit einem kleinen Bankett. Bernfried hat sein Hamsterdasein gut überstanden und langt schon wieder mit beiden Händen in seinen Brei.

Der Ritter staunte zunächst über den Vertrag den sein Sohn unterzeichnet hatte, entschied sich dann jedoch diesen anzuerkennen und Frieden mit den Gnerlichen zu schließen.

Ende gut, Alles gut.

Der Lohn der Mühe

Für das erfolgreiche abschließen des Abenteuers haben sich die Helden jeweils 250 AP verdient. Zudem bekommen sie natürlich ihren Lohn ausgezahlt. Ebenfalls kann man eine spezielle Erfahrung in Tierkunde vergeben.

Anhang:

Die Gnerliche

Ursprung und Aussehen:

Die Gnerliche sind ein kleines Volk von Waldbewohner. Über ihren Ursprung ist selbst ihnen nichts bekannt. Vielleicht waren sie schon immer da, oder sie stammen aus den Feenreichen und sind Verwandte der Wurzelbolde und Hämmerlinge.

Gnerliche sind etwa 8 bis 10 Finger groß (16-20cm) und haben meist braunes, bisweilen aber auch rotes oder schwarzes Haar. Die Gnerlichfrauen tragen ihre Haare meist zu Zöpfen geflochten während die männlichen Gnerliche ihr Haar kurz tragen aber dafür viel Aufwand mit ihren Bärten betreiben die in allen möglichen Variationen und Längen vorkommen.

Einige Gnerliche neigen dazu im Laufe ihres Daseins einen Bauch zu entwickeln und sehr gemütlich zu werden.

Fähigkeiten und Charakter:

Außerdem ist eine Schwäche des Gedächtnisses recht weit verbreitet.

Alle Gnerliche können intuitiv zaubern, d. h. sie können sich unsichtbar machen und Effekte erzielen, die dem ein oder anderen Schelmenzauber vergleichbar sind. (mehr dazu im Abenteuer)

Es gibt wohl einige Hundert Gnerliche. Die meisten leben in einem Dorf im Wald welches sie Hallimaschen nennen. Eine weitere kleine Siedlung liegt in den nördlichen Hügeln. Sie sind ein friedfertiges Volk und würden keinem Lebewesen ernsthaft etwas zuleide tun. Das hält sie aber keineswegs davon ab den Menschen die in ihre Heimat eindringen allerhand Streiche zu spielen um sie zu vertreiben. Dabei achten sie jedoch darauf niemanden zu verletzen. Selbst über die Bachblütenfeen, die recht zahlreich am Ufer des Bachs leben und sich über die flügellosen waldbewohnenden Gnerliche lustig machen, schimpfen sie nur und hegen keinen ernsthaften Groll gegen sie.

Wichtige Gnerliche:

Der Anführer der Gnerliche nennt sich Cheffler und ist eine Art Bürgermeister und Friedensrichter. Wie dieser jedoch bestimmt wird wissen auch die Gnerliche nicht und auf nachfragen wird man nur ein: „Er macht das schon immer.“ als Antwort erhalten.

Eine weitere wichtige Position bekleidet der „Zauberer“ der Gnerliche, der den Titel Täubler trägt. Er wohnt mit seinem Lehrling in einem hohlen Baum am Rand von Hallimaschen und stellt die Gnerlichausgabe eines Quacksalbers und Trankmischers dar.

Weiteres:

Dabei soll aber nicht unerwähnt bleiben das auch die Frauen der Gnerliche ein hohes Ansehen genießen was dazu führt das nicht viel ohne ihren Rat und ihr Einverständnis geschieht. Und wenn der Cheffler einmal nicht auf seine Frau gehört hat, kann es passieren, dass er ein oder zwei Nächte vor die Tür gesetzt wird.

Die Handwerker der Gnerliche sind sehr geschickt darin Gegenstände zum alltäglichen Gebrauch herzustellen. Diese werden dann meist mit Schnitzereien verziert oder kunstfertig bemalt. So kommt es das es bei den Gnerlichen sehr viele schöne Dinge gibt. Jedoch kennen die Gnerliche nur Tauschhandel. Wenn jemand also eine der bemalten Suppenschüsseln haben möchte muss er sich wohl von einem seiner bestickten Hemden trennen.

Die Gnerliche der Hügel betreiben auch ein wenig Bergbau und verarbeiten ihre Funde zu Werkzeugen und Schmuck. Trotzdem gelten sie unter ihresgleichen als verschoben und wunderlich.

Alle Gnerliche sind Vegetarier und leben hauptsächlich von Nüssen und Beeren die sie im Wald sammeln. Manchmal ernten sie auch Grassamen und stellen daraus Mehl zum Brotbacken her. Sie haben außerdem eine Vorliebe für Käse den sie auch selbst herstellen. Woher sie die dafür benötigte Milch bekommen muss aber Spekulationen vorbehalten bleiben.

Sie sind mit den meisten kleinen Tieren des Waldes befreundet und können sie um Hilfe bitten falls sie diese benötigen. Recht häufig werden die Dienste von Reitfrettchen, Späh-Käuzchen und bei Erntearbeiten helfenden Eichhörnchen in Anspruch genommen.

Namen:

Die Gnerliche haben einfache Namen wie Nilo, Tino, Doib, Tamo, Bamu (m), Lalla, Sabi, Bifi (w) etc.

Personen im Abenteuer

Menschen

Am Hof des Ritters

Marik von Donnermoos zu Waldhofen
Ludmila
Bernfried von Donnermoos

Ritter, 20, gutmütig aber aufbrausend
Gemahlin des Ritters, 16, rachsüchtig
Kind und Erbe des Ritters, verfressen, 1 Jahr alt, zeitweilig in Hamster verwandelt
Haushofmeister, 52, treudoof
Diener

Auf der Baustelle

Osgarr Meester
Lorenzo Caspotella
Siehe Namenliste
Siehe Namenliste

Baumeister
Steinmetz, eigentlich Bildhauer, Horasier
Handwerker (Maurer, Zimmerleute, Dachdecker,...)
Bauhelfer

Im Dorf Waldhofen

Trolske Saldason
Sagitta Tiefhuser

Gastwirt, Thorwaler, Trinker
Schmiedin, Angst vor Mäusen

Weitere Bauern, Knechte, Mägde können landestypische Namen tragen

Im Umland

Holzfäller, Steinbrecher können landestypische Namen tragen

Gnerliche

Im Dorf der Gnomlinge

Der Cheffler
Der Täubler
weitere Gnerliche siehe: Die Gnerliche

Bürgermeister und Friedensrichter der Gnerliche
Zauberer und Alchimist der Gnerliche

Handout 1 – Karte von Waldhofen

