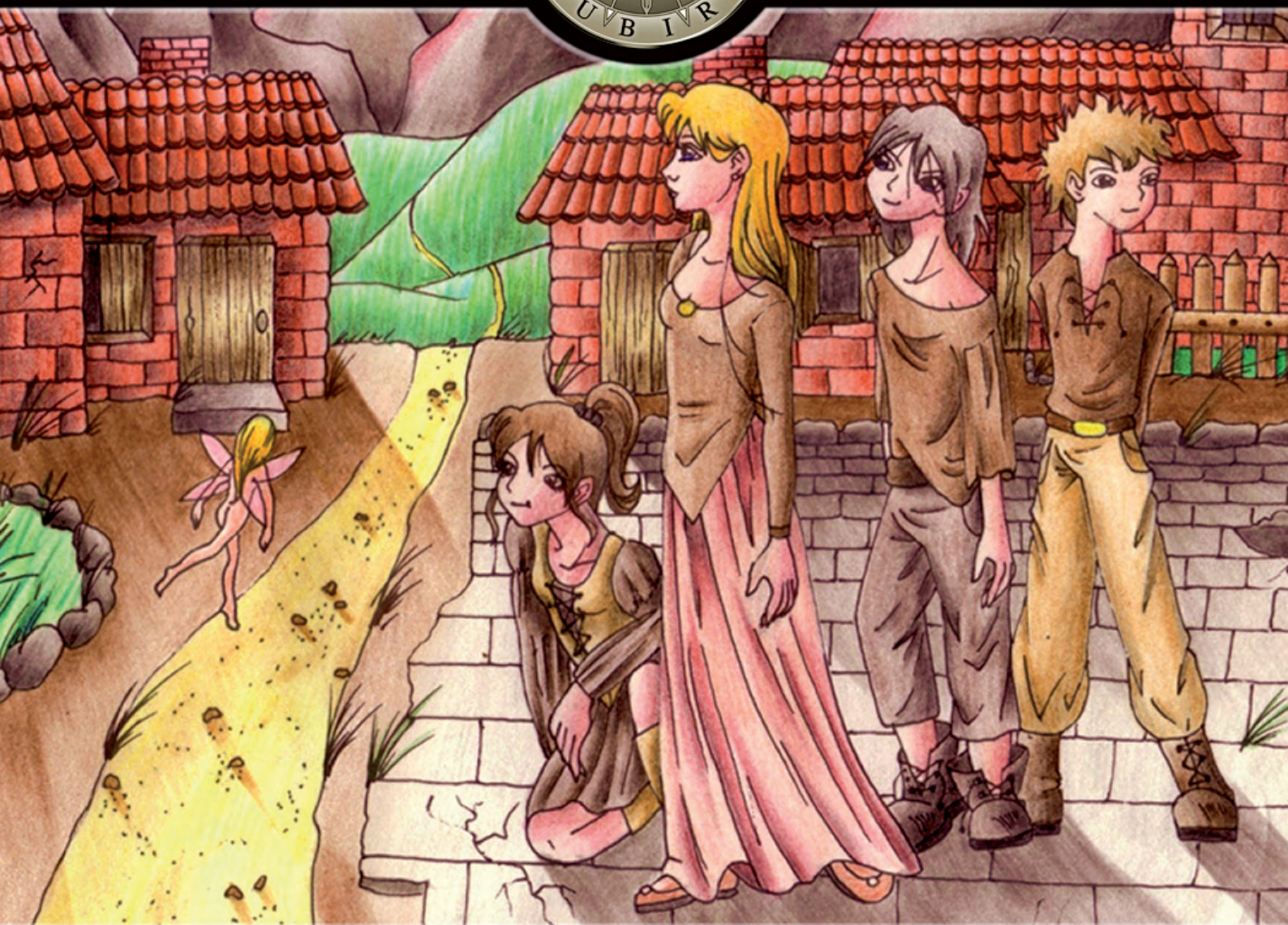


ABENTEUER SCHAFFEN



ABENTEUER ERLEBEN



CHRISTIAN DODEL
WIRBEL IN WASSERAU

01



CHRISTIAN DODEL

WIRBEL IN WASSERAU





Inhaltsverzeichnis

Vorwort	6
Hintergrund	8
Die Charaktere.....	8
Gerdi Elberon	8
Ardor Rodiak.....	8
Rhenaya Zandor	8
Elgor Arres	8
Beorn Alvarik	9
Das Dorf.....	10
Die Umgebung von Wasserau	11
Murmeleien	12
Um was geht es überhaupt?	12
Das Märchen	12
Der Morgen.....	12
Der Vormittag	12
Der Nachmittag	13
Die Ruinen.....	13
Die Rückkehr.....	14
Die Rettungsaktion	15
Der Ausklang.....	15
Mäusejagd	16
Um was geht es überhaupt?	16
Das Märchen	16
Der Vormittag	16
Die Wolken.....	16
Die Wanderung	17
Das Gegenmittel.....	18
Der Ausklang.....	19
Wichtelfest	20
Um was geht es überhaupt?	20
Das Märchen	20
Der erste Tag	20
Der zweite Tag.....	20
Das Erdbeben.....	21
Der dritte Tag.....	21
Die Wichtel.....	21
Die Götter	22
Angstzustände	22
Der Tempel	23
Geisterhaftes	24
Schnuckeljagd	25
Das Tor.....	25
Der Ausklang.....	26
Anhang	28
Kleine Helden - große Probleme?	28
Märchen ohne Regeln.....	29
Kleine Helden DSA.....	30
Die Charaktergenerierung	30
Kurze Beine Wert und Stiftzeit.....	30
Vor-, Nachteile und schlechte Eigenschaften	30
Sonderfertigkeiten.....	31
Talente.....	31
Ausrüstung.....	31
Basiswerte.....	31
Vor- und Nachteile	32
Altern.....	34
Proben	34
Charakterbögen	36

Impressum

Pericula Subire

Herausgeber: Blue Tree Publishing
Chefredakteur: Tommy Heinig
Adresse: Stuckstraße 6, 82319 Starnberg
E-Mail: tommy@anduin.de

Nachdruck oder Wiederveröffentlichung (digital oder analog) - auch auszugsweise - nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Ausdruck für private Zwecke und Weitergabe im Freundeskreis ist ausdrücklich erwünscht und erlaubt. Die Artikel in dieser Ausgabe stellen die Meinung der einzelnen Autoren dar und müssen nicht mit der Meinung des Herausgebers übereinstimmen.

Möglicherweise genannte Produkte sind Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyrightverletzung seitens des Herausgebers dar, auch wenn diese ohne Kennzeichnung genannt werden.

Für unaufgefordert eingesandte Artikel kann keine Haftung übernommen werden. Wir suchen stets nach Autoren, die daran interessiert sind, ein Abenteuer in unserer Reihe zu veröffentlichen. Ebenso suchen wir nach guten Zeichnern für unser Projekt. Weitere Informationen dazu findest Du unter www.pericula-subire.de.

Wirbel in Wasserau

„Wirbel in Wasserau“ ist das erste Abenteuer aus der Reihe **PERICULA SUBIRE**.

Autor: Christian Dodel
E-Mail: njoltis@fagamo.de
Zusätzliche Beiträge: Dennis Engelhard, Kathi Wilding
Illustrator: Dennis Engelhard
Titelbild: Diana Lunze
Karten: Tommy Heinig
Lektorat: Ursu Zucker, Kathi Wilding, Peti Heinig

Kleine Helden DSA

Autor: Dennis Engelhard
E-Mail: webmaster@kleine-helden-dsa.de
Homepage: www.kleine-helden-dsa.de

„Das Schwarze Auge“ und „Aventurien“ sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions, Copyright (c)1997. Alle Rechte vorbehalten. Diese Website enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und zur Welt „Aventurien“. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen zu dieser Seite wenden Sie sich bitte an Dennis Engelhard, Am Grundweg 10, 64342 Seeheim-Jugenheim.

VORWORT

Ich möchte Euch erst mal alle herzlich begrüßen. Ob ihr nun bereits die Reihe der DSA-Märchen kennt, die ihren Ursprung vor Jahren in der Anduin mit dem „Abenteuer“ Murmeleien hatte, oder ob ihr rein aus Neugierde reinschnuppern möchtet. Es freut mich, dass ihr Euch die Zeit nehmt, um dies alles mit einem kritischen Blick zu prüfen. Doch was ist „das“ denn nun genau?

Für diejenigen, die diese Märchen nicht kennen wandere ich etwas in die Vergangenheit (was man mir verzeihen möge). Vor Jahren hatte ich einfach mal die Lust ein etwas anderes Abenteuer zu schreiben. Ich wollte keine Welt retten, ich wollte keine mächtigen Magier zerstören und ich wollte auch keinen Göttern helfen. Ich wollte einfach was „normales“ machen. Nach einigem Überlegen kam ich zu dem Schluss dass ich auch keine Erwachsenen haben wollte, es sollten Kinder sein. Da ich Fan von Hörspielen wie den „Drei Fragezeichen“ bin, wollte ich etwas ähnliches. Kinder, die für sie gesehen große Gefahren und Abenteuer bestehen. Und so entstand damals Murmeleien. Es war eigentlich lediglich für den privaten Gebrauch geplant. Als ich das Abenteuer jedoch mit ein paar Freunden, die der Idee sehr aufgeschlossen waren, gespielt hatte, und diese davon begeistert waren, habe ich das Ganze weiter ausgearbeitet und zusammengeschrieben. Zum Glück kannte ich Tommy damals auch schon eine Weile und so hat das Märchen seinen Weg in die Anduin gefunden. Es war zu seiner Zeit eigentlich als einmalige Sache geplant. Doch manchmal kommt alles anders als man denkt.

Eines Tages wurde ich von einem Bekannten auf die Seite www.kleine-helden-dsa.de aufmerksam gemacht. Ich kann nicht verleugnen, dass ich etwas mit stolzgeschwellter Brust da saß, als ich gelesen habe, dass Murmeleien sozusagen der Auslöser für diese Seite war. Ich habe Dennis (den Betreiber der Seite) auch sofort angeschrieben. Mir hat einfach gefallen, was er da auf die Beine gestellt hatte. Ich habe ihm natürlich auch Murmeleien zur Verfügung gestellt.

Wieder einige Zeit später fragte mich Tommy, ob er Murmeleien in der Anduin neu auflegen dürfe, da hier anscheinend von Seiten der Leser Interesse bestehen würde. Doch irgendwie war mir das damals nicht genug. Und so habe ich dann Mäusejagd geschrieben (auch wenn manch böse Zunge behauptet, dass es das in Midgard alles bereits gegeben hätte). Ich hoffe, dass auch damit der ein oder andere Leser ein paar verträumte Stunden hatte.

Nun kam Tommy Ende letzten Jahres mit der Idee ein spezielles Abenteuermagazin zu veröffentlichen daher (finde ich übrigens Klasse und nein, ich werde für diese Werbung nicht bezahlt). Doch was ich wiederum schön fand, war

seine Anfrage, ob ich nicht eine Märchen-Ausgabe machen möchte... Natürlich, warum auch nicht? Doch ich wollte nicht nur die ollen Kamellen aufwärmen, sondern auch was Neues abliefern. Und so entstand dann Wichtelfest, das mit dieser Ausgabe seine Premiere feiert.

Die Abenteuer selbst wurden zwar mit sogenannten „Stimmungstexten“ ausgestattet, ich bevorzuge jedoch Abenteuer mit meinen eigenen Worten zu leiten. Ihr könnt das natürlich handhaben, wie ihr möchtet. Ihr könnt die Texte verwenden, ändern oder ganz weglassen. Passt die Abenteuer euren und den Spielweisen eurer Spieler an (ich habe noch keine Geheimpolizei, die überprüft, ob ihr auch wirklich alles so macht, wie ich mir das ausgedacht habe). Ihr könnt die Abenteuer auch leiten, ohne einen der Stimmungstexte gelesen zu haben.

Solltet ihr Spieler haben, die mit der Idee Kinder zu spielen nichts anfangen können, so zwingt sie nicht sich in die Rolle eines Kindes zu schlüpfen. Dieser Schuss geht in 100 % aller Fälle nach hinten los. Schließlich sind die Märchen geschrieben, um alle zum Träumen einzuladen. Alle sollten eine schöne Geschichte voll Abenteuer und Freundschaft erleben. Sobald einer aus der Reihe tanzt ist diese Seifenblase geplatzt und niemand hat Spaß an der Sache...

Ich möchte Euch nun noch für eure Geduld danken, dass ihr dieses Vorwort tatsächlich so weit gelesen habt und werde jetzt auch überhaupt nichts mehr sagen, sondern Euch soviel Spaß beim Lesen (und Spielen) wünschen, wie ich beim Schreiben hatte. Und besucht auf jeden Fall regelmäßig die Seiten www.anduin.de, www.pericula-subire.de und www.kleine-helden-dsa.de. Es lohnt sich immer!

Viel Spaß,

Christian „Njoltis“ Dodel

Über den Autor

Christian Dodel ist schon in der frühen „Vereinsphase“ der Anduin vor allem durch seine Kolumne „Njoltis spricht“ eine große Bereicherung gewesen. Seitdem hat er zahlreiche Artikel und Abenteuer für das Rollenspielmagazin geschrieben. Momentan lebt Christian im Allgäu. Ihr könnt ihm Eure Meinung über das Abenteuer an folgende Adresse schicken: njoltis@fagamo.de



WIRBEL IN WASSERAU

„Papa, Papa, erzähl uns eine Geschichte.“ So vollzog sich das allabendliche Ritual. Immer wenn er seine zwei Kinder zu Bett brachte, fragten sie nach einer Geschichte. War es zum Anfang noch so gewesen, dass die kleinen Racker nach einer Möglichkeit suchten, um nicht sofort schlafen zu müssen, so hatte sich der allabendliche Ablauf nun fest in das alltägliche Leben integriert. Aber für ihn war dies nicht störend. Er liebte es mit seinen Kindern zusammen zu sitzen und ihre stauenden Gesichter zu sehen, wenn er ihnen von Helden, den Göttern und schrecklichen Gefahren erzählte. Um interessantes Material zu finden mischte er alles, was er je an Heldensagen gehört hatte oder sonst irgendwie von Barden aufgeschnappt hatte. Manchmal dichtete er auch direkt aus dem Kopf heraus, wobei er aufpassen musste, da sein Publikum sehr genau jeden kleinen Fehler in seiner Erzählung entdecken würde.

„Welche Geschichte möchtet ihr denn heute Abend hören?“, fragte der Vater mit einem Lächeln. Die Kinder überlegten kurz und plapperten dann wild durcheinander. Sie warfen ihm wirre Fragmente zu. Er lachte: „Ihr müsst Euch schon für eine Geschichte entscheiden.“ Die Kinder sahen sich an und steckten kurz die Köpfe zusammen. Sie schienen heftigst zu diskutieren. Dann kicherten sie und Joel, das älteste seiner Kinder, sagte: „Wir möchten etwas von den Kindern hören - von Rhenaya, Gerdi, Ardor, Beorn und Elgor.“ „Ja, besonders von Elgor, der ist immer so lustig.“, warf Resa, das kleine Nesthäkchen ein.

Der Vater lehnte sich in seinem Stuhl zurück und atmete tief durch: „Gut, ihr möchtet eine weitere Geschichte aus Wasserau hören?“ Die Kleinen riefen wie im Chor: „Ja!“. Er lächelte. Er würde ihnen heute eine seiner Lieblingsgeschichten erzählen. Und sie würden ihm lauschen. Sie würden gespannt an seinen Lippen hängen um eine schöne Geschichte über Freundschaft, Vorurteile und den Mut kleiner Kinder zu hören. Er selbst hatte als Kind viel aus dieser Geschichte gelernt und so hoffte er, dass er seinen Kleinen auch das Ein oder Andere beibringen konnte. Er sammelte sich kurz um sich alle Details dieser Geschichte ins Gedächtnis zu rufen, damit er in seiner Erzählung nicht stocken würde.



Gerdi Elberon

HINTERGRUND

Die Charaktere

Bevor wir mit den Märgen loslegen können, gehen wir etwas näher auf die Charaktere ein. Da die Spieler diese vorgefertigt ausgehändigt bekommen müssen, gebe ich hier alle nötigen Informationen mit, um die Rollen richtig auszuspielen zu können.

Gerdi Elberon

Bauerntochter, 10 Jahre

Die 10-jährige ist für ihr Alter doch schon recht kräftig. Die Kraft wird jedoch noch durch ihr großes Mundwerk überboten. Besonders den Krämersohn mit seinem sprichwörtlichen Pech hat sie auf dem Kieker. Doch damit überdeckt sie nur, dass sie von ihrem Vater relativ oft geschlagen wird... Schließlich geht die Hofarbeit ja auch vor.

Eltern

Arek Elberon: Ein sehr strenger und vor allem arbeitsamer Mensch. Leider ist er mit Bestrafung genau so schnell, wie mit seiner Arbeit. Sollte etwas nicht so laufen wie er will, so wird er in bester Manier eines Cholerikers herumbrüllen bis er seinen Willen hat.

Omalia Elberon: Obwohl ihr Mann derart hitzköpfig ist, kann sie nicht anders, als ihn zu lieben. Natürlich liebt sie ihre Kinder auch (was zumeist dazu führt, dass sie sich eher erweichen lässt, wenn es um das Thema „Spielen statt Arbeiten“ geht), aber sie würde niemals beide Lieben auf die Waagschale werfen. Vielmehr versucht sie zwischen den Fronten zu vermitteln.

Geschwister

Oran Elberon (22), Askar Elberon (20), Imora Elberon (19), Ara Elberon (17), Pentor Elberon (15), Alek Elberon (13), Urim Elberon (8), Cora Elberon (6) und Celest Elberon (5)

Hier verzichte ich auf eine nähere Umschreibung der einzelnen Geschwister, da das den kompletten Rahmen sprengen würde. Es sei nur eines gesagt: umso älter sie sind, desto mehr gehen sie dem Vater zur Hand und unterstützen ihn auch in seiner Meinung.

Ardor Rodiak

Jägerssohn, 12 Jahre

Nicht nur Gutmütigkeit und ein hübscher Körperbau zieren ihn, nein auch die Tatsache, dass er im Grunde genommen keinem Lebewesen etwas zu Leide tun kann dient seinem Ansehen. Nur wenn er oder einer seiner Freunde in größter Gefahr schweben würden, springt er über seinen eigenen Schatten hinweg und attackiert. Jedoch ist er auch intelligent genug zu erkennen, wann ein Kampf aussichtslos ist.

Eltern

Darian Rodiak: Der Jäger hatte sich in der Nähe des Dorfes sesshaft gemacht, da er hier zum einen seinem Beruf nachgehen und zum anderen immer noch recht abgeschieden wohnen kann. Er lebt hier mit seinem Sohn allein. Seine Frau starb, als sie ihm eine Tochter gebär, welche die Geburt in den Tagen des Namenlosen auch nicht überlebte. Diese Tage fordern nun einmal ihre Opfer. Da Ardor das Einzige ist, was Darian von seiner Frau übrig geblieben ist, besitzt der Junge mehr Freiheiten als die anderen Kinder.

Rhenaya Zandor

Bürgermeistertochter, 12 Jahre

Sie ist am wohlbehütetsten aufgewachsen und wirkt deswegen manchmal etwas „hochnäsig“. Die Tatsache, dass sie ein Einzelkind ist, verbessert die Lage nicht unbedingt. Nicht einmal, dass sie etwas in den Jägersohn verknallt ist hilft da. Spricht man sie jedoch auf das verknallt Sein an, so streitet sie das vehement ab („Jungs sind doch blöde!“) Jedoch würde sie ihrem Schwarm überallhin folgen...

Eltern

Morvert Zandor: Der Bürgermeister des Dorfes hat im Grunde genommen wenig zu tun. Das Dorf regiert sich eben fast von selbst. So ist neben seiner Leidenschaft - der Holzschnitzerei - das Verhätscheln seiner kleinen Tochter die andere Tätigkeit. Rhenaya ist eben die Einzige...

Yassia Zandor: Die Frau des Bürgermeisters ist eigentlich eher ein Aushängeschild als eine Frau. Es trägt eben zum Ansehen bei, verheiratet zu sein. Das weiß sie auch. Dies und die Tatsache, dass ihr Bediensteter die ganze Arbeit, die im Haus anfällt, erledigt, tragen dazu bei, dass auch sie fast den lieben langen Tag ihre Tochter verhätschelt. Manchmal versucht sie auch dagegen einzulenken, doch diesen Kampf hat sie schon längst verloren.

Elgor Arres

Krämerssohn, 11 Jahre

Dafür, dass er etwas tollpatschig ist, kann er eigentlich gar nichts. Es ist nur manchmal etwas nervend, wenn man immer wieder über die eigenen Beine stolpert. Vielleicht liegt es daran, dass in ihm ein kleines, magisches Talent schlummert, das befreit werden will. Seine Eltern jedoch versuchen alles Menschenmögliche, um dieses zu unterdrücken. So kann man bei den Zauberversuchen des Kleinen auch nur von „heftigem Wünschen“ ausgehen...

Regel: Wenn der Spieler zaubern will, so soll er Dir einfach sagen, was er bewirken will und wie er sich darauf vorbereitet. Wenn es gut in die Geschichte passen sollte, so untermale die Szenerie noch mit etwas Effekten (Funken, Rauchwolken, etc. deinen Special Effects sind



Ardor Rodiak



Rhenaya Zandor

nur durch deine Fantasie Grenzen gesetzt) und lass es geschehen).

Eltern

Orlan Arres: Auch wenn der Krämer nicht unbedingt als reich gilt, so hat er dennoch bezüglich Geld die wenigsten Sorgen. Dieses verdient er weniger mit den Ansässigen, als mehr mit fahrenden Händlern. Ab und an zieht es ihn jedoch auch nach Gareth, um neue Waren zu besorgen, die er den Dorfbewohnern zumeist etwas überteuert verkauft. Er wünscht sich nichts sehnlicher, als dass Elgor irgendwann in seine Fußstapfen tritt. Ein Problem gibt es jedoch noch: die schlafende magische Begabung seines Sohnes. Sollte sie einmal ganz ans Tageslicht treten, so fürchtet er, dass Elgor lieber an irgendeiner Magierakademie studieren will, als den Laden zu übernehmen. Dies gilt es natürlich zu verhindern.

Dahna Arres: Die Mutter ist teilweise im Laden und ansonsten im Haushalt beschäftigt. Sie unterstützt ihren Mann, wo sie nur kann. Doch es gibt auch ab und an Differenzen, die sich zumeist aber schnell wieder legen. Eine vorbildliche Familie eben... Doch auch Dahna ist wegen den magischen Fähigkeiten von Elgor irritiert. Aber mit viel Liebe und Suppe legt sich das vielleicht wieder. Das ist doch bei allen Krankheiten so...

Geschwister

Darla Arres (7): Die kleine Schwester ist eine reine Stubenhockerin. Anstatt nach Draußen zu gehen, spielt sie lieber „Gareth Kaiser gala“ mit den Puppen, die ihr Vater ihr aus Gareth mitgebracht hat.

Dorian Arres (5): Wenn er seine Schwester ärgern kann, so ist er glücklich. Am liebsten platzt er mit seinem gefährlichen schwarzen Ritter in eine Kaiser gala und zerstört sie.

Beorn Alvarik

Fischerssohn, 10 Jahre

Er soll irgendwann einmal Fischer werden. Das weiß er und so versucht er sein Möglichstes um seinen Vater bei dieser Aufgabe zu unterstützen. Ansonsten setzt es eben mal wieder eine Ohrfeige...

Mit im Haus leben sein Großvater, der keine Gelegenheit auslässt dem Kleinen zu sagen, wo es im Leben lang geht („Als ich in deinem Alter war...“), seine Mutter, eine zugereiste Gauklerin und natürlich seine kleine 6-jährige Schwester, die gerne mal an ihm „dranhängt“ („Beorn... Wo bissu? Mama hat gesagt ich darf mitspieln!“)

Eltern

Tronde Alvarik: Der Fischer lebt nun schon seit vielen Generationen in Wasserau. Sein Ur-Ur-Ur-Großvater war einer der Mitbegründer dieses Ortes. Trondes Herz ist sehr heimatverbunden. Daher nimmt er seine Arbeit auch derart ernst, manchmal vielleicht zu ernst. Im Grun-

de genommen wünscht er sich aber, dass sein Sohn genau so denkt wie er. Sobald Tronde nicht mehr kann, soll Beorn das Fischen übernehmen.

Gala Alvarik: Als einmal das Gauklervolk in Wasserau gastierte verlor Tronde sein Herz an die wunderhübsche Tänzerin Gala. Er versuchte alles, um auch ihr Herz zu entflammen. Zuerst fiel ihr die Entscheidung sesshaft zu werden schwer, doch nun hat sie sich langsam daran gewöhnt. Aber ihr Herz fliegt dennoch ab und an in die Ferne und eine Sehnsucht regt sich in ihr. Die restlichen Dorfbewohner meiden sie, wenn möglich, denn sie ist ja nur eine Zigeunerin und hat den armen Tronde mit einem Zauber eingesponnen. Eines Tages wird sie wohl ihre Teufelsbrut einpacken und wieder fortziehen...

Geschwister

Lindara Alvarik (6): Die kleine, nervige Schwester ist zumeist dort anzufinden, wo sie Beorn nicht haben will, nämlich hinter ihrem Bruder hertapsend. Da lässt sich die Kleine selten abwimmeln.

Sonstige Verwandte

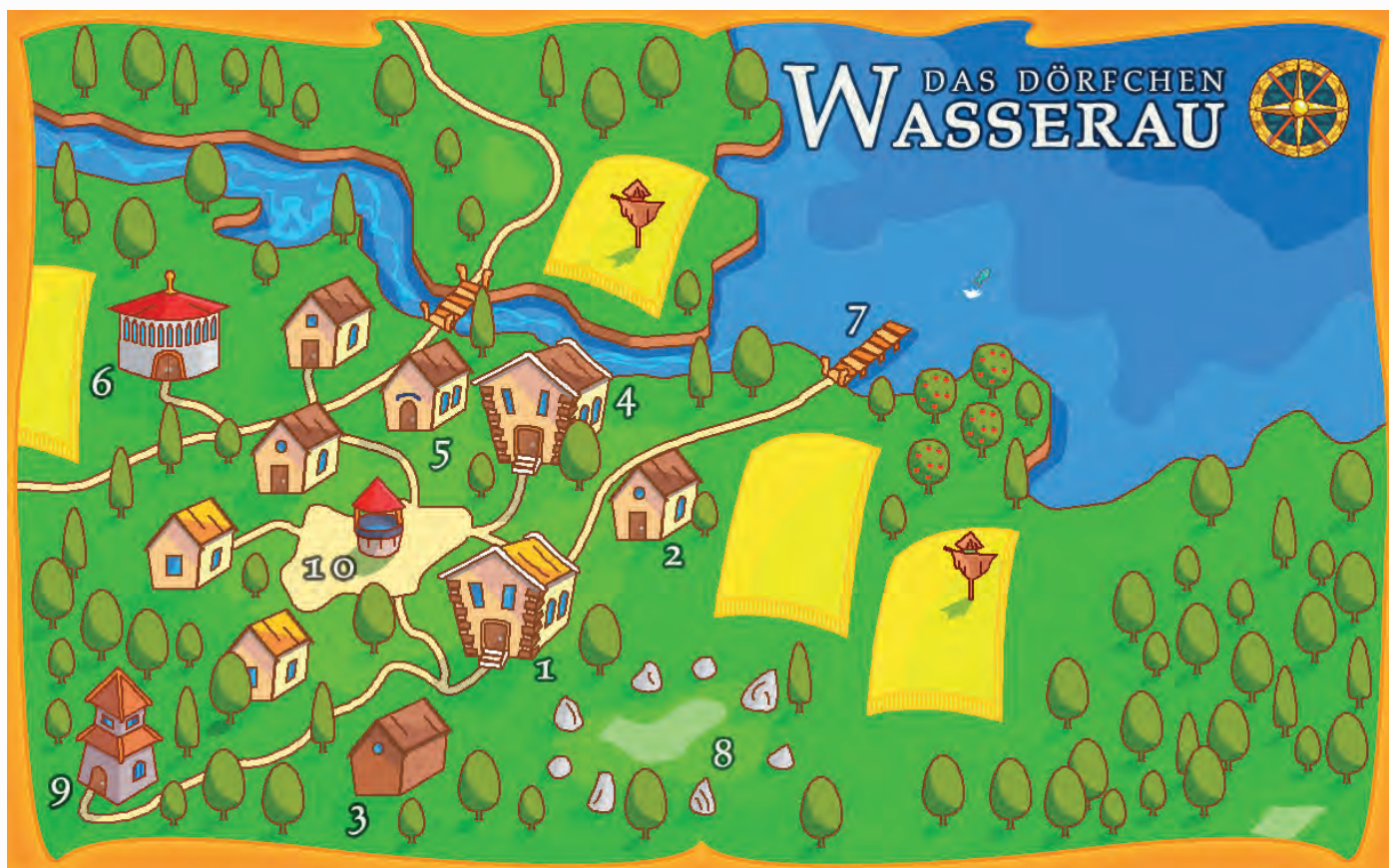
Turge Alvarik: Der Großvater Beorns lässt auch keine Möglichkeit, aus den armen Jungen klug anzusprechen. Wie verzogen doch die Jugend heutzutage ist. Aber das macht er sowieso mit jedem.



Elgor Arres



Beorn Alvarik



Das Dorf

Hier nun eine kleine Legende zu der Karte des Dorfes. Solltet ihr Karten der Innenräume benötigen, so müsst ihr diese selber improvisieren. Aber versucht die Spieler möglichst draußen zu halten (übrigens, wie es für Märchen so üblich ist, muss nicht unbedingt alles hier perfekt aufeinander abgestimmt sein. Also wenn Euch in einem Haus ein Raum fehlt, der unbedingt vorhanden sein muss, so ändert das einfach):

1: Elberons Hof: Hier wohnt und arbeitet die kleine Gerdi.

2: Alvariks Fischerhütte: Hier wohnt und arbeitet Beorn.

3: Lagerhaus: Hier lagern die wenigen gemeinsamen Dinge im Dorf, die so gut wie jedem zugänglich sind. Darunter zählt vor allem Werkzeug. Hier wird auch Urbag später eingesperrt.

4: Das Zandor Anwesen: Hier residiert die kleine Rhenaya.

5: Der Krämerladen: Hier wohnt nicht nur Elgor, nein auch ein kleiner Laden ist darin untergebracht.

6: Travia-Tempel: Klein aber fein, so etwas darf auf dem Land einfach nicht fehlen...

7: Bauernhof: Bootssteg, an dem auch das Fischerboot fest gemacht ist.

8: Steinkreis: Hier ist von den Erwachsenen eine Fläche zum Spielen für die Kinder geschaffen worden.

9: Das Haus des Jägers: hier wohnt Ardor.

10: Der Dorfplatz mit dem Brunnen.

Alle anderen Häuser werden für das Spiel eigentlich nicht benötigt. Hier wohnen Leute (zum Teil Söhne der Bauern), die einfach bei der Hofarbeit zur Hand gehen. Sie haben nichts mit den Kindern zu tun.

Wie ihr sehen könnt ist dies ein total unspektakuläres Dörfchen des Mittelreiches. Hier sagen sich noch Fuchs und Hase gute Nacht. Die Kinder selbst können hier natürlich (fast) tun und lassen was sie können. Jeder im Dorf kennt sie und so können sie auch ohne Vorwarnung in jedes der Häuser rein. Die Türen sind nicht versperrt, da man sich ja untereinander kennt und traut. Fremde sieht man hier selten, da es für diese keine Übernachtungsmöglichkeit (außer eventuell im Heuschöber) gibt. Des weiteren ist Wasserau zu ablegen, um wirklich Fremde anzulocken. Helden hat das Dorf noch nie zu Gesicht bekommen.



Die Umgebung von Wasserau

Das Dorf ist von Wald und einem kleinen See umgeben. Doch auch diese haben es, wie die Märchen später beweisen werden, in sich. Schließlich ist nichts so, wie es oberflächlich erscheint. Doch wirklich tödliche Gefahren wird man hier vergebens suchen. Für die Kinder bleibt dennoch genügend Raum für „Abenteuer“. Auch hier gilt wieder der Grundsatz: „Sollte Euch etwas fehlen, so dichtet es einfach dazu.“

Die Ruinen: Hierhin verschlägt es die Kinder in Murmeleien. Es ist nicht nur der Aufenthaltsort des „schwarzen Mannes“.

Alchimist: Der Alchimist wird die Kinder in Mäusejagd zu einem weiteren unvergesslichen Erlebnis verhelfen.



Urbag das Orkkind

Das erste Märchen MURMELEIEN

Ein DSA-Märchen für 3-5 kleine Helden
ab 11 Jahren

Um was geht es überhaupt?

In einem abgelegenen, ländlichen Dorf namens Wasserau wachsen die Charaktere zusammen auf. Ihre liebste Beschäftigung liegt natürlich im Spielen miteinander. Als der Sohn des Krämers dann Glasmurmeln aus Gareth geschenkt bekommt, ist natürlich die Freude groß und schnell ist alles andere Spielzeug vergessen. Stundenlang spielen die Kinder mit den Murmeln, bis diese eines Tages abhanden kommen. Natürlich denken die Erwachsenen, dass die Kinder sie verloren hätten, aber die Kleinen wissen es besser... Der schwarze Mann, der in den Ruinen im Wald haust, muss sie gestohlen haben. Deswegen machen sie sich auf die Suche und nach einigen Strapazen treffen sie auf ein ausgesetztes Orkkind, das - Praios sei Dank - die Murmeln hat. Freundschaft wird (trotz einiger Verständigungsschwierigkeiten) geschlossen und das Orkkind ins Dorf mitgenommen.

Die „dummen“ Erwachsenen sehen darin eine Gefahr und schließen das Orkkind ein, um ihre Kinder vor dem schlechten Einfluß zu bewahren. Es wird sogar von Mord gesprochen. In einer Nacht und Nebel Aktion soll nun die Befreiung gelingen, damit die Kinder ihrem neuen Freund zur Flucht verhelfen können... Doch was dann geschieht ist eine andere Geschichte...

Das Märchen

Die Geschichte an sich erzählt von einem ungewöhnlichen Tag im Leben der Kinder. Natürlich darf man das Ganze auch in die Länge ziehen. Bei dem Probespiel jedoch hat sich ergeben, dass ein Tag so ziemlich genau das Richtige war. Aber wie gesagt, entscheidet einfach nach eurem Geschmack:

Der Morgen

Ein neuer, sonniger Tag bricht für Euch in Wasserau an. Für die einen früher, für die anderen später. Auch in euren jungen Jahren seid ihr fast alle in die anfallenden Arbeiten eingespannt. Aber wenn ihr versucht diese möglichst schnell und gut zu erledigen, so werdet ihr hoffentlich noch Zeit haben Euch mit euren Freunden zu treffen und zu spielen.

Früher oder später an diesem Morgen müssen die Spieler ihren Pflichten nachgehen. So werden Gerdi, Beorn und Ardor noch vor Sonnenaufgang geweckt. Gerdi muss natürlich den üblichen Hoftätigkeiten wie Kühe melken, Eier von den Hühnern holen, Frühstück zubereiten, Putzen, etc. durchführen. Selbst nach dem Frühstück um

7 Uhr muss sie weiterarbeiten. Aber vielleicht kann sie sich ja später davonstehlen, um zum Spielen zu kommen...

Beorn und Ardor bekommen derweil ihre nächste Lektion in Sachen Fischen bzw. Jagen.

Damit die Lektionen auch richtig reingehen bekommt Beorn auch mal eine hinter die Löffel... Am besten spielt man ein Gespräch zwischen Vater und Sohn durch, in dem folgende Fragen so nach und nach abgefragt werden:

- Warum fischen wir am Morgen?
- Was kann man hier fangen?
- Mit welchem Köder fischen wir am besten?
- etc.

Hierbei muss man nun nicht beachten, dass der Spieler eigentlich nichts weiß. Der Spielleiter sollte entscheiden, ob er eine Antwort als richtig oder falsch (Ohrfeige) wertet...

Danach, so etwa gegen 8 Uhr geht es zum Frühstück. Kurze Zeit nach dem Essen wacht auch schon pünktlich der kleine Wirbelwind Lindara auf. Nun kann man Beorn nur noch viel Glück wünschen, damit er entkommt...

Der Jägerssohn bekommt heute seine Lektion in Orientierung im Wald. Woher er weiß in welche Himmelsrichtung er läuft, Jagdfallen finden und leeren, etc. Nach dem Frühstück um etwa 09:00 Uhr hat der Junge erst einmal freie Zeit.

Elgor hat Glück, sein Vater befindet sich immer noch auf seiner Reise nach Gareth. Somit kann er auch noch einigermaßen ausschlafen (um 8 Uhr wird er von seiner Mutter geweckt) und hat auch noch den Tag frei.

Rhenaya wacht sanft behütet so gegen 9 Uhr auf. Ihr Schlaf wird natürlich nicht gestört. Zum Frühstück bekommt sie auch nur das, was sie will... Und der Tag gehört sowieso ihr.

Der Vormittag

Bis etwa halb Elf Uhr sollen die Kinder sich soweit austoben, wie sie Lust und Laune verspüren. Hier ist gutes Rollenspiel von den Mitspielern gefragt. Wenn ihnen partout nichts einfallen will, dann gib ihnen einfach mal einen Stupser. Falls dann noch nichts läuft, dann brich die Spielrunde lieber ab, denn dann wird das Ganze nicht funktionieren... Aber soweit wird es wohl kaum kommen... Einen Hinweis an dieser Stelle noch: Achte auch darauf, dass sich die Spieler nicht zu kindisch benehmen (also nicht so wie 3-jährige lallen oder meinen, nur weil sie jung sind, sind sie auch automatisch dumm). Hier zu gegebener Zeit ein kleiner Hinweis durch den Spielleiter hat schon oft geholfen.

Ein Eselkarren fährt in das Dorf. Auf diesem sind alle möglichen, interessanten Dinge gestapelt. Ihr erkennt natürlich sofort, dass es sich hierbei um Orlan Arres, Elgors Vater, han-

delt, der von seiner Reise nach Gareth zurück sein muss. Interessiert, was er denn diesmal für wunderbare Dinge mitgebracht hat macht ihr Euch auf den Weg um Elgors Vater zu begrüßen.

Kurz nach halb elf trifft ein voll beladener Eselskarren ein. Auf dem Anhänger sind alle möglichen Dinge aufgestapelt. Von Stühlen über Decken bis hin zu Schmucksachen ist alles verfügbar. Ja, es ist Orlan Arres, der frisch aus Gareth zurückkommt. Natürlich wird er zuerst nach seiner Familie Ausschau halten. Sobald ihm sein Sohn über den Weg läuft wird er ihm nach einem kurzen Gespräch („Wie geht es Dir?“, „Hast Du gut auf den Laden aufgepasst?“, „Wie lief das Geschäft?“, „Warst Du brav?“, etc.) ein kleines Säckchen voller schöner Glasmurmeln überreichen. Diese hat Orlan seinem Elgor mitgebracht. Es sind insgesamt 25 Murmeln in den Farben gelb, grün, blau, orange, weiß und schwarz darin enthalten. Der Vater schickt seinen Sohn dann lachend zu dessen Freunden, damit er sein Geschenk „präsentieren“ darf.

Die Murmeln bereiten Euch den restlichen Vormittag Spaß. Ihr spielt bis zur Mittagszeit in eurem Steinkreis am Wald. Es gibt so manch spannendes Duell auszutragen. Als ihr zum Essen gerufen werdet verabredet ihr Euch für nachmittags um weiter zu spielen. Als die anderen bereits gehen stellt Elgor fest, dass sein Schnürsenkel offen ist. Froh darüber das bemerkt zu haben, bevor Du hinfällst bückst Du Dich und bindest deine Schuhe neu. Gerade als Du Deine Murmeln wieder aufnehmen möchtest siehst Du eine schwarz behaarte Klaue aus dem Wald nach den Murmeln greifen. Starr vor Schreck stehst Du da und musst mit ansehen, wie das schreckliche Wesen das Säckchen greift und gleich wieder verschwindet... Das muss er gewesen sein... Der schwarze Mann... Aber was möchte er mit deinen Murmeln? Und wie bekommst Du sie wieder zurück? Hoffentlich helfen Dir deine Freunde dabei.

Im Steinkreis werden die neuen Murmeln sofort ausprobiert und so wird bis ca. 12 Uhr gespielt und gelacht, bis alle Kinder zum Essen gerufen werden (wo Gerdi ihre Prügel abholt, da sie die Arbeit einfach vernachlässigt hat). Natürlich machen sich alle auf den Weg, bis auf Elgor, dessen Schnürsenkel aufgegangen sind. Er stellt das Säckchen mit den Murmeln neben sich und als er sich gerade bückt um seine Schuhe zu richten, greift eine schwarz behaarte Hand aus dem Unterholz des Waldes, schnappt sich die Murmeln und verschwindet wieder. Eine Verfolgungsjagd durch den Wald ist für den Jungen sinnlos, so dass sich bei eventueller Durchführung recht rasch die Spuren verwischen.

Was passiert ist, ist klar. Der schwarze Mann, der in den Ruinen im Wald wohnt und dort seine Gespensterhorden befehligt, muss sich die Murmeln geholt haben. Allein kann es der Junge nicht mit ihm aufnehmen... Aber vielleicht mit seinen Freunden?

Der Nachmittag

Der Plan ist gefasst und so wird nach dem Mittagessen eine Rettungsmannschaft für die Murmeln zusammengestellt. Das einzige Kind, das sich hier wieder einfallen lassen muss, wie es von der Arbeit loskommt, ist Gerdi... Aber mit etwas gutem Willen der Mutter gelingt dies dann doch.

Mehr oder weniger gut ausgerüstet machen sich die Kinder nun auf in den Wald um die Ruinen zu suchen. Natürlich klemmt sich Lindara wieder an die Fersen von Beorn. Wie er sie von dieser gefährlichen Mission abbringt ist hier jedoch ganz sein Problem.

Es gibt kein zurück mehr. Ihr habt Euch ausgerüstet und seid auf die Gefahren gefasst, die vor Euch liegen. Auch wenn ihr alle Angst vor dem schwarzen Mann habt, so werdet ihr diese Aufgabe doch gemeinsam als Freunde bestehen. Mit einem flauen Gefühl im Magen tretet ihr aus dem Sonnenlicht in den dunklen Wald.

Während die Kinder durch den Wald laufen passiert einiges. Hier ein paar Auszüge, wobei man auch immer wieder weiter ausschmücken kann:

- Ein Geräusch im Gebüsch lässt die Kinder aufschrecken. Nach näherer Untersuchung springt ein Hase heraus und erschreckt die Kleinen.
- Der tollpatschige Elgor läuft schnurstracks in eine Seilschlingenfalle des Jägers und hängt nun am Baum. Mal sehen, wie seine Freunde ihn wieder runter bekommen.
- Ein weiteres Geräusch aus dem Gebüsch schreckt die Kinder auf. Diesmal ist es jedoch eine rasende Wildsau. Wer in der Nähe ist und nicht schnell genug ausweicht, der wird nicht nur umgeworfen, sondern bekommt auch noch IW6 Trefferpunkte mit. Hier kann man sich natürlich auch schnell sehr schmutzig machen... Was da die Eltern wohl dazu sagen?

Wie gesagt, das hier sind nur ein paar der Vorschläge, was denn so passieren kann. Früher oder später treffen die Kinder dann auf die gesuchte Lichtung.

Die Ruinen

Das verfallene Mauerwerk ist an seinen niedrigsten Stellen etwa 1,50m hoch. Die



Steine sind schwarz gefärbt und moosbewachsen. Der Untergrund besteht aus lockerer Erde. Tierspuren führen direkt durch die ehemalige Türe in die Ruinen hinein. Im Übrigen beginnen nun Regenwolken aufzuziehen und der Wind, der leicht durch die Ruinen pfeift, lässt die Kinder nicht unbedingt vollen Mutes voranschreiten.

Wenn sich ein Spieler weigern sollte weiterzugehen, so kann man unheimliche Geräusche aus dem Wald einbauen. Das hat noch jedes Kind überzeugt...

Dort ist es... Ihr habt das Lager des schwarzen Mannes entdeckt. Ihr könnt jedoch von Glück sagen, dass er nicht da ist... Als ihr Euch dem Lager nähert könnt ihr jedoch hinter Euch ein Geräusch hören. Voller Schreck dreht ihr Euch um und seht zwei Wölfe! Ein kurzer Blick verrät Euch, dass diese den einzigen Ausgang aus diesem verfallenen Raum blockieren.

Die Spuren führen in einen kleinen Raum, der wie eine Sackgasse nur den Ausgang hat, durch den die Kinder hereingekommen sind. Der Boden in der Ecke ist voller Gras, Moos und Haaren. Hier wurde wohl ein Lager errichtet. Wesen Lager das ist, wird unseren Kindern auch recht schnell klar, als sie das Knurren hinter sich vernehmen. Die zwei Wölfe haben sie in der Falle. Ein guter kleiner Snack.

Wölfe

MU: 9	AT: 7	PA: 4	
LE: 13	RS: 1	RP: IW-I	MR: -2

Der Kampf geht ein Weilchen, so dass das Improvisationstalent der Spieler gefragt ist. Wenn Du denkst, dass sie nun genug haben, läute folgende Szene ein. Perfekt wäre es, wenn der erste Wolf schon erlegt wäre und der zweite nun bedrohlich auf die Kleinen zukommt.

Ihr habt es geschafft einen Wolf nieder zu ringen... Doch seid ihr fast am Ende eurer Kräfte angelangt. Der zweite Wolf kommt auf Euch zu... Ihr atmet schwer und seht Euch hoffnungsvoll nach einem Ausweg aus dieser Situation um, als ihr ein Brüllen hören könnt. Ihr seht oben auf der Mauer links von Euch eine kleine, schwarzhaarige Gestalt kauern. Den Wolf scheint es nicht zu berühren, er stürmt auf Euch zu. Die schwarze Gestalt stürzt sich hinab und fällt den Wolf, gerade als er sich auf Euch stürzen möchte, an. Sie wirft ihn um und beisst ihm in die Kehle. Kurze Zeit später liegt der Wolf regungslos da. Der schwarze Mann sieht Euch ausdruckslos an und geht.

Gerade als es zu spät zu sein scheint stürzt sich ein kleines, schwarzes Fellbündel von einer der Mauern auf den Wolf hinab und beißt ihm die

Kehle durch. Nachdem dies geschehen ist, flüchtet der „schwarze Mann“ in den kleinen für ihn eingerichteten Raum, setzt sich auf den Boden und beginnt die Murmeln nach Farben zu sortieren. Jeder Versuch ihm die Murmeln wegzunehmen schlägt fehl. Genauso ist die Kommunikation nicht gerade gesegnet, da die Kinder eben kein Orkisch können. Das Einzige, was ihnen auffällt ist die Tatsache, dass der „schwarze Mann“ sehr ausgehungert wirkt. So kann man ihn mit etwas Essen doch vollkommen für sich gewinnen... Liebe geht eben durch den Magen.

Nach einiger Zeit können die Spieler vielleicht sogar erfahren, dass der kleine Urbag heißt. (Einfach immer wieder die Geste mit „Faust auf die Brust schlagen“ durchführen und Urbag grunzen.)

Hinweis: Die Kinder wissen nicht, dass sie einen Ork vor sich haben. Orks sind nach den Erzählungen von Erwachsenen mindestens drei Meter groß und ihre muskulösen Schultern zwei Meter breit. Ihre Reißzähne würden ausreichen, um einem Kind einfach so den Kopf von den Schultern zu beißen. Außerdem sind sie brutal und lassen Menschen. Also kann das kein Ork sein. (Manche Versionen sprechen auch davon, dass Orks Feuer speien können, was bisher natürlich noch nie bewiesen werden konnte.)

Da es hier wirklich zugig ist und es nun auch zu tröpfeln beginnt dürfte es ein Leichtes sein, dass die Spieler auf die Idee kommen Urbag mit ins Dorf zu nehmen.

Die Rückkehr

Es hat, als die Kinder das Dorf erreicht haben, begonnen in Strömen zu gießen. Die Gruppe ist klatschnass und weiß garantiert immer noch nicht, wohin mit Urbag. Damit sie auffällt, kann z. B. die kleine Lindara dienen, die ihren Bruder natürlich sehnsüchtig erwartet („Mama, Papa... Beorn hat 'n Tier mitbracht.“). Aber ansonsten fällt einem doch bestimmt etwas ein, damit die Kinder Aufsehen erregen.

Die Erwachsenen verstehen hier natürlich keinen Spaß, packen die Kinder in ihre Zimmer, Urbag in das Lager, eine Wache davor (Oran Elberon, der älteste Bruder von Gerdi) und berufen eine Konferenz im Hause des Bürgermeisters ein, was nun mit dem Ork zu geschehen hat.

Gerade als ihr den Erwachsenen erklären möchtet, dass Urbag nicht gefährlich ist, reißen sie Euch weg von dem, wie sie behaupten, Ungetüm. Urbag wird niedergerungen und gefesselt. Ihr seht wie die Erwachsenen euren neuen Freund in das Lager stecken. Euch wird klar gemacht, dass ihr auf eure Zimmer zu gehen habt.

Die Rettungsaktion

Sollte den Kindern etwas an Urbag liegen, so kann nun die Rettungsaktion starten. Hier ist wieder Improvisation und das Geschick der Spieler gefragt. Wenn Urbag jedoch den Waldrand erreicht, sieht er sich noch einmal sehnsüchtig um und verschwindet dann.

Der Ausklang

Es ist nun schon ein paar Tage her, seitdem ihr Urbag zu seiner Flucht verholfen habt. Wehmütig erinnert ihr Euch an das Abenteuer und die Folgen. Die Bestrafungen waren sehr unangenehm. Aber eure Eltern scheinen sich inzwischen mehr oder weniger beruhigt zu haben. Der Morgen ist gerade angebrochen und ihr seid eben aufgestanden, als ihr an das Fenster geht und dieses öffnet. Ihr blickt nach draußen und genießt die klare Luft, die Euch das letzte bisschen Schlaf aus dem Kopf treibt. Gerade als ihr Euch abwenden möchtet fällt euer Blick auf etwas, das auf dem Fensterbrett liegt. Ihr greift danach und erkennt, dass ihr eine der Glasmurmeln, die ihr Urbag geschenkt habt in den Händen haltet. Was wohl aus ihm geworden ist? Ihr hofft, dass es ihm soweit gut geht und beschließt die Murmel als Erinnerung für immer in Ehren zu halten.

Nachdem der Ork nun verschwunden ist haben die Kinder mehr oder weniger harte Strafen erhalten (Prügel, Hausarrest, etc.). Nach ein paar schönen Tagen jedoch können die Kinder in der Früh einen Gegenstand auf ihren Fenstersimsen finden, der sie an Urbag erinnern soll. Dabei kann es sich nun um Murmeln oder sonst etwas handeln, was ihre „Abenteuer“ an dem verhängnisvollen Tag beweist...

Für einen so aufregenden Tag haben sich die Kinder ihre 5 Abenteuerpunkte wirklich verdient. Nochmal bis zu 5 Punkte gibt es für besonderen Einsatz während des Abenteuers. Außerdem darf jeder Spieler ein Talent seines kleinen Helden in der Qualität verbessern.



Die kleine Schwester

Das zweite Märchen MÄUSEJAGD

Ein DSA-Märchen für 3-5 kleine Helden
ab 11 Jahren

Um was geht es überhaupt?

Dieses Abenteuer könnt ihr direkt im Anschluss an Murmeleien spielen. Es behandelt Ereignisse, die nach dem ersten Abenteuer der Kinder stattfinden. Nun sollten die Spieler auch schon etwas Gefühl dafür haben, was es heißt ein Kind zu spielen und wie die Gruppe untereinander interagieren kann. In das Leben unserer abenteuererprobten Kinder ist wieder etwas Ruhe eingekehrt. Die Kinder können wieder ohne Schmerzen auf ihrem Hosenboden sitzen (tja, das ist halt die Strafe, wenn man gegen Erwachsene aufgebeht...) und auch sonst ist gerade alles beim Besten.

Alles? Nein nicht ganz, denn eines Tages ziehen rosa Wolken über den See. Nun mag dieses Ereignis nicht gerade schrecklich sein (zumal die Erwachsenen wissen, dass sich am anderen Seeufer ein Alchimist niedergelassen hat, dessen Experimente wohl nicht so ganz zu gelingen scheinen...), doch als dann tags darauf die kleine Schwester Beorns verschwindet, heißt es für die Kinder wieder Abenteuererausrüstung gepackt und hinter den Wolken her.

Nach einigen Strapazen kommt man auch an der Hütte an und bemerkt auch, dass diese rosa Wolken von dort drinnen kommen müssen. Doch warum findet sich dort niemand? Vielleicht weil diese Wolken doch eine Wirkung haben, wie unsere Freunde alsbald feststellen werden... Denn auch sie werden auf die Größe einer gemeinen Maus schrumpfen. Genau wie der Alchimist und Lindara vor ihnen. Nun heißt es den Mut bewahren und ein Gegenmittel finden. Und das möglichst schnell. Denn damit nichts auffällt, sollten die Kinder mit Lindara möglichst vor Sonnenuntergang wieder zu Hause sein...

Das Märchen

Der Vormittag

Es ist ein wunderschöner Sommermorgen. Die Tage zuvor hatte es zwar geregnet, jedoch scheint nun wieder die Sonne und es verspricht ein schöner Tag zu werden. Wie jeden Tag müssen auch heute die Kleinen früher oder später ihren Pflichten nachkommen. Gerdi, Beorn und Ardor werden noch vor Sonnenaufgang geweckt. Gerdi muss den üblichen Hoftätigkeiten wie Kühe melken, Eier von den Hühnern holen, Frühstück zubereiten, Putzen, etc. durchführen. Selbst nach dem Frühstück um 7 Uhr muss sie weiterarbeiten. Aber vielleicht kann sie sich ja später davonstehlen, um zum Spielen zu kommen...

Für Beorn heißt es frühmorgens wieder mit seinem Vater auf den See zu fahren, um das Fischerhandwerk weiter zu erlernen. Danach so etwa gegen 8 Uhr geht es zum Frühstück. Kurze Zeit nach dem Essen wacht auch schon pünktlich der kleine Wirbelwind Lindara auf. Nun kann man Beorn nur noch viel Glück wünschen, damit er entkommt...

Der Jägerssohn bekommt heute seine Lektion in Orientierung im Wald. Woher er weiß in welche Himmelsrichtung er läuft, Jagdfallen finden und leeren, etc. Nach dem Frühstück um etwa 9 Uhr hat der Junge erst einmal freie Zeit.

Elgor hat Glück, sein Vater befindet sich immer noch auf seiner Reise nach Gareth. Somit kann er auch noch einigermmaßen ausschlafen (um 8 Uhr wird er von seiner Mutter geweckt) und hat auch noch den Tag frei.

Rhenaya wacht sanftbehütet so gegen 9 Uhr auf. Ihr Schlaf wird natürlich nicht gestört. Zum Frühstück bekommt sie auch nur das, was sie will... Und der Tag gehört sowieso ihr.

Die Wolken

Mitten in eurem Spiel haltet ihr inne. Ihr seht eine große, rosa Wolkendecke am Himmel entlang ziehen. Diese scheinen vom See herübergeweht zu werden. Ihr könnt Euch kaum satt sehen an dem ungewöhnlichen Schauspiel und schmiedet bereits Pläne, um die Quelle dieser Wolken zu begutachten, als Euch von den Erwachsenen ein Strich durch die Rechnung gemacht wird. Diesen scheint das schöne Schauspiel nicht zu gefallen und Euch wird strikt verboten den Ursprung zu suchen. Das ist wieder mal gemein, alles was Spaß macht wird einem verboten...

Sobald Du denkst, dass Du die Spieler (vorerst) genug gequält hast, lass sie spielen. Hierbei lass einfach ihrer Phantasie freien Lauf (auch wie Gerdi sich von der Hofarbeit drückt...) Gegen Mittag bemerken sie jedoch, dass ominöse rosa Wolken über den See heranziehen. Diese Wolken ziehen ganz langsam über das Dorf hinweg. Manche haben mit etwas Vorstellungskraft sogar die Form von Schweinchen und Schafen. Doch andere ergeben beim besten Willen keine genaue Form. Die Kinder dürfen gern ihre eigenen Theorien aufstellen.

Die Erwachsenen jedenfalls tauschen sich untereinander aus. Wäre der Krämer nicht, so hätte bisher noch keiner gemerkt, dass am anderen Ende des Sees ein neuer Nachbar eingezogen ist. Ein Alchimist, der hier die Ruhe und Abgeschiedenheit gesucht hat, um seinen Forschungen nachzugehen. Nun scheint eben ein Experiment schief gegangen zu sein. Nichts, weswegen man sich große Sorgen machen müsste. Doch in einem ist man sich einig. Den Kindern muss man

auf jeden Fall klar machen, dass diese vom Entstehungsort der Wolken fern bleiben müssen. Aus diesem Grund erzählen die Erwachsenen auch nicht, was die Wolken hervorgerufen hat (schließlich wäre ein echter Alchimist viel zu interessant für die Kinder) und machen auch deutlich ihre Meinung klar, wo die Kinder zu bleiben haben. Die Kinder können auch keine Gespräche belauschen. Die Erwachsenen sprechen einfach zu leise und verstummen ganz, wenn die Kinder in der Nähe sind. Bedeutsames Nicken oder kurzes Lachen sind die einzigen Reaktionen, die die Kinder mitbekommen können.

Nun gut, mittags wird auch nicht mehr über die Wolken gesprochen. Dafür bekommt Beorn für diesen Nachmittag eine besondere Aufgabe. Er „darf“ auf Lindara aufpassen. Nun liegt es wieder beim Spielleiter mit Lindara besonders nervig zu sein. Lindara ist, wie bereits erwähnt, eine Klette. Meistens hat sie auch ihren Mund zu Zeiten auf, an denen sie ihn besser halten sollte („Beorn, Du hast doch imma gesagt, dass die Rhenaya nur dumme Sachen sagen tut.“ - oder ähnliches). Sollte man es schaffen, dass die Spieler sich da in die Haare bekommen, sehr gut! Die Ablenkung wäre da. Sollte das nicht so klappen, so nervt Lindara so lange, bis man Verstecken mit ihr spielt.

Ihr spielt bereits eine Weile allein, als ihr bemerkt, dass Lindara nirgends zu sehen ist. Halb in Panik sucht ihr alles ab um das Mädchen zu finden, doch sie scheint vom Erdboden verschwunden zu sein. Ihr denkt nach, wo sie denn sein kann, als Euch schlagartig einfällt, dass vor allem Lindara die rosa Wolken mit großen, glasigen Augen angestarrt hat. Sie wird doch nicht? Ein paar Spuren am See ersticken jedoch den letzten Zweifel in Euch. Ihr müsst sie finden. Noch bevor die Sonne untergeht...

Egal wie, auf jeden Fall nutzt Lindara einen unbeobachteten Moment dazu auszubüchsen. Die Spieler sollten jedenfalls erst viel später bemerken, was los ist (ca. 1 Stunde dürfte genügen). Sofern sie nun eins und eins zusammenzählen können, wissen sie, wohin die kleine ausgebüchst ist. Da Beorn klar sein dürfte, was ihn erwartet, wenn er beichtet, dass er seine kleine Schwester verloren hat, muss mal wieder ein Rettungskommando zusammengestellt werden. Die Zeit spielt jedoch auch gegen sie. Denn zum Sonnenuntergang sollen die Kinder mal wieder zu Hause sein. Zum Glück ist ja Sommer und die Sonne dürfte doch noch eine Weile scheinen.

Die Wanderung

Ihr wandert bereits eine Weile am See entlang, als ihr einen kleinen Aufschrei hören könnt. Ihr dreht Euch um und seht, dass El-

gor diesen Schrei von sich gegeben hat. Doch irgendwie scheint er geschrumpft zu sein. Nein... Er steckt lediglich bis zu den Knien im Schlamm fest. Wie in Panik versucht er sich loszustrampeln, doch er versinkt immer weiter und wird allein nicht mehr heraus kommen.

Nun dürfen die Kinder am See entlang marschieren. Da der Boden an manchen Stellen aufgeweicht ist, ist das zum Teil leichter gesagt als getan. Und so wundert es natürlich auch niemanden, dass Elgor nach etwa 15 Minuten Marsch bis zu beiden Knien im Matsch versunken ist und durch eigene Muskelkraft nicht wieder heraus kommt. Die anderen Kinder waren wohl intelligent genug, um diese sumpfige Stelle einen Bogen zu machen. Auf jeden Fall kann man sich Elgor nur bis auf ca. 1,5 m nähern, ohne selbst hoffnungslos zu versinken. Sollten die Kinder einen Ast auftreiben oder ein Seil dabei haben, dürfte das Ganze jedoch kein allzu großes Problem darstellen. Die Schuhe bleiben auf jeden Fall auch an Elgors Füßen. Wir sind ja heute gar nicht so.

Etwa 20 Minuten später kommt man an einen kleinen Bach, der in den See fließt. Dieser ist ca. 2 m breit und muss übersprungen werden. Hierzu ist eine normale Akrobatik Probe angesagt. Sollte man noch ein Hilfsmittel (wie z. B. einen Stab) haben, so ist diese natürlich um bis zu 3 Punkte erleichtert. Wer hineinfällt ist erst mal klatschnass. Am anderen Ufer stellt das Kind dann fest, dass sich IW3 Blutegel an den Beinen festgesaugt haben (macht 1 SP je Blutegel). Wie man diese wieder losbekommt dürfte wohl noch ein paar Minuten heftigste Diskussionen hervorrufen.

Obwohl ihr eigentlich gar keine Zeit habt die Natur zu beobachten könnt ihr am Ufer einen Otter ausmachen. Dieser scheint sich mit irgendetwas zu beschäftigen. Bei näherem Hinsehen könnt ihr erkennen, dass dies die kleine rote Haarschleife von Lindara ist. Gut, ihr seid also auf dem richtigen Weg, aber dennoch müsst ihr die Schleife an Euch bringen, da es ansonsten Zuhause bestimmt Ärger geben wird.

Nachdem die Kinder etwa noch weitere 15 Minuten gewandert sind, können sie im Gras die Haarschleife von Lindara entdecken. Sie sind zumindest auf dem richtigen Weg. Leider hat die Schleife auch ein Otter für sich entdeckt. Dieser gibt sie nicht freiwillig wieder her. Sollte den Kindern nichts besseres einfallen (Elgor wünscht sich etwas, der Otter wird mit Essen abgelenkt, oder ähnliches), so kommt es zum Kampf:

Otter

MU: 10 AT: 6 PA: 4

LE: 9 RS: 2 SP: IW3 MR: -2

Nach einigen weiteren Wanderminuten könnt Ihr das Ziel eurer Reise sehen. Ein kleines Haus steht direkt am Seeufer und die rosa Wolken kommen direkt aus seinem Schornstein. Hier muss Lindara irgendwo sein. Und genau im Beet vor dem Haus könnt ihr auch die kleinen Fußspuren sehen, die direkt zur Tür führen.

So oder so, die Schleife gehört wieder den Kindern. Nach ein paar Wegminuten können die Kinder zumindest schon das andere Ufer und auch das Haus, das dort steht ausmachen. Die rosa Wolken kommen direkt aus dessen Kamin. Die Tür selbst ist verschlossen - auf Klopfen reagiert niemand.

Euer Klopfen an der Tür bleibt unbeantwortet. Und so fasst ihr euren Mut zusammen und öffnet diese. Ein Schwall rosa Rauches, der nach Erdbeeren duftet, kommt Euch entgegen. Nachdem dieser sich einigermaßen verzogen hat, könnt ihr sehen, dass er direkt aus dem Kessel über dem Feuer zu kommen scheint. Neugierig, was es genau damit auf sich hat geht ihr in das kleine Häuschen. Hinter Euch schließt sich die Tür wie von Geisterhand. Ihr wollt sie gerade wieder öffnen, als ihr feststellt, dass ihr nicht groß genug dafür seid... Aber was ist los? Ihr hattet sie doch auch von außen öffnen können? Irgendwie scheint auch alles um Euch herum immer größer zu werden. Oder werdet ihr kleiner? Als ihr gerade die Größe einer Maus zu haben scheint hört dieses unheimliche Schrumpfen auf und ihr hört Rufe an euer Ohr schallen. Die eine Stimme könnt ihr nicht erkennen, aber die andere kommt Euch bekannt vor.

Sofern die Kinder die Tür öffnen, kommt ihnen erst einmal ein Schwall der rosa Wolken entgegen, der süß nach Erdbeeren duftet. Nun können die Kinder auch sehen, dass der Rauch von einem Kessel kommt, der im Kamin über dem fast erloschenen Feuer hängt. Sobald die Kinder die Hütte betreten haben fällt die Tür hinter ihnen ins Schloss (der Alchimist ist extrem faul und hat deswegen einen befreundeten Magier gebeten einen entsprechenden Zauber auf die Tür zu legen). Bevor die Kinder sich überhaupt wundern können, dass sich die Tür von allein schließt, bemerken sie, dass etwas geschieht. Sie schrumpfen und schrumpfen immer mehr. Bis sie gerade mal so groß sind wie

eine gewöhnliche Maus. (Anmerkung: Der Einfachheit halber schrumpfen Kleidung und die Gegenstände, die die Charaktere mit sich führen mit. Dies ist schließlich ein Märchen. Logik hat hier nichts zu suchen.)

Das Gegenmittel

Nachdem der erste Schock überwunden ist, können die Kinder auch die Rufe von Lindara ausmachen. Diese befindet sich unter dem Küchenstuhl neben einer kleinen Gestalt eines älteren Herrn. Hier haben wir es nun mit Pachomius Asdraiel, dem Alchimisten, zu tun. Dieser wurde selbst von seinem Gebräu geschrumpft und hat sich den Fuß in einem Astloch eingeklemmt. Auch wenn dieser befreit werden kann, humpelt der Mann erst einmal durch die Gegend. Aus diesem Grund schickt er auch die Kinder los, um die Mittel für das Gegengift zu finden (nun gut, er spielt seine Verletzung auch sehr aus. Habe ich schon erwähnt, dass Pachomius ein recht fauler Zeitgenosse ist?). Lindara passt auf ihn auf und „pflegt“ ihn. Wüsste er, wie nervig die Kleine ist, würde er sich freiwillig auf die Suche nach den Gegenständen machen...

Zur Umkehrung der Wirkung werden folgende Gegenstände benötigt:

- ein Kiesel der Umkehrung
- eine Zweiblättrige Einbeere
- etwas Met

Gut, der Alchimist ist zwar nicht allzu hilfreich, er kann jedoch den Kindern Tipps geben, wo sie was finden können.

Kiesel der Umkehrung: Der Alchimist weiß, dass ihm ein paar der Kiesel gestern noch direkt neben der Feuerstelle herunter gefallen sind. Was er nicht weiß ist, dass sich eine Maus dieser bemächtigt hat und sie in ihr Mauseloch geschleppt hat. Nun ist es in diesem Mauseloch nicht nur sehr dunkel, sondern die Maus fühlt sich auch in ihrer Privatsphäre gestört. Sollte den Kindern nichts besseres einfallen, so kommt es zum Kampf:

Maus

MU: 7 AT: 7 PA: 4

LE: 12 RS: 1 RP: IW6-I MR: -4

Natürlich hat Maus noch den Vorteil, dass ihr die Dunkelheit des Mauselochs weniger ausmacht als den Kindern. Sollten diese kein Mittel dagegen gefunden haben (wie z. B. die Maus aus dem Loch herauszulocken), so müssen sie mit einem Abzug von -1/-1 auf AT/PA leben. Nachdem die Maus besiegt wurde, können die Kinder das Mauseloch untersuchen. Neben viel Staub, diversen Brotkrumen und Speckresten finden die Kinder auch drei der besagten Kiesel. Diese schimmern im Licht leicht rötlich und sind von silbernen Streifen durchzogen. Die Kiesel gehen



den Kindern jedoch bis zur Hüfte. Sollte ein Kind einen davon allein zu tragen versuchen ist eine Körperkraftprobe fällig. Misslingt diese, so kann es den Kiesel nicht hochheben. Auf dem Weg zum Alchimisten sind zwei weitere Proben fällig. Misslingt eine, so fällt der Kiesel in eine Ritze zwischen den Bodenbrettern und kann nicht mehr geborgen werden. Sollten die Kinder versuchen den Kiesel zu zweit zu transportieren, so wird die Körperkraftprobe um 2 erleichtert.

Zweiblättrige Einbeere: Ein paar Exemplare der Pflanze befinden sich draußen im Garten des Alchimisten. Zum Glück können die Kinder problemlos unter der Tür hindurchschlüpfen. Schwieriger wird es jedoch die Pflanze zu ernten. Hier wird schon etwas Zeit benötigt und auch der Rücktransport erweist sich als nicht allzu einfach. Die Pflanze passt nicht unter der Tür hindurch ohne zermatscht zu werden. Nun können die Kinder versuchen irgendwie die Tür zu öffnen oder die Pflanze per Seil durch eines der Fenster zu transportieren.

Met: Zum Glück stehen noch die Reste des Frühstücks des Alchimisten auf dem Tisch. Und darunter befindet sich auch ein halb voller Krug Met (oder was dachtet ihr, warum das Experiment misslungen ist?). Nun ist jedoch die Frage, wie die Kinder auf den Tisch kommen und dann auch noch etwas Met aus dem Krug bekommen können. Auf dem Tisch befindet sich glücklicherweise auch ein metallener Fingerhut, so dass der Met fast problemlos transportiert werden kann. Doch wie füllt man diesen Fingerhut, wenn man kleiner als der Metkrug ist. Hier ist wieder etwas Einfallsreichtum gefordert. Sollte eines der Kinder beim Versuch in den Krug fallen, so bekommt dieses einen leichten Schwips (-1 auf alle Proben).

Ihr bringt dem Alchimisten die Zutaten. Dieser macht sich sofort daran diese in dem Fingerhut zusammen zu mischen. Nach einer kleinen Weile emsigen Treibens wendet er sich lächelnd an Euch. „Nun kommt der schwierige Teil. Ihr müsst den Inhalt dieses Fingerhutes in den Kessel am Feuer schütten.“

Sobald alle Zutaten beim Alchimisten sind, kann er diese miteinander verarbeiten. Nun kommt das nächste Problem. Die Flüssigkeit die aus der Mischung entsteht muss in den großen Kessel geschüttet werden und das Feuer wieder angefacht werden. Das Feuer ist das kleinere Problem. Neben dem Kamin befinden sich die Holzscheite, die zum Teil auch schön klein gemacht wurden. Die Glut ist noch rot, so dass die Kinder hier außer dem Transport keine Probleme haben sollten.

Schwieriger ist hier dann schon die Flüssigkeit in den Kessel zu bekommen. Hierzu können die Kinder den Kamin hochklettern (es wäre ratsam den Fingerhut vorher in eine Trinkflasche umzu-

füllen) oder Elgor kann versuchen zu zaubern. Nun das mit dem Zaubern sollte auf jeden Fall nur knapp funktionieren, um die Nerven der Spieler noch etwas zu strapazieren könnte sich der Fingerhut immer wieder leicht bedrohlich zur Seite neigen.

Ihr habt es geschafft. Die Flüssigkeit ist im Kessel. Doch die ganze Anstrengung scheint nicht zu fruchten. Ihr seid immer noch klein... Ihr müsst wohl für euer restliches Leben so klein wie eine Maus bleiben... Ihr werdet eure Familie niemals wieder sehen... Als ihr gerade obschon dieser schlechten Nachricht in Tränen ausbrechen wollt seht ihr, dass sich die Wolken langsam blau färben. Ein Kribbeln beginnt durch euren Körper zu gehen und ihr wachst wieder zu eurer ursprünglichen Größe.

Nachdem die Flüssigkeit im Kessel und das Feuer angeheizt ist, färben sich die Wolken blau und die Charaktere beginnen langsam wieder zu wachsen, bis sie ihre ursprüngliche Größe erreicht haben. Der Alchimist schüttet das Teufelsgebräu sofort draußen in den See. Die Kinder bemerken, dass sie noch knapp 1 Stunde Sonnenlicht haben und müssen überstürzt aufbrechen, natürlich nicht ohne den Dank des Alchimisten.

Der Ausklang

Nach etwas weniger als einer Stunde erreichen die Kinder auch wieder Wasserau. Sie sind nicht nur sehr müde, sondern natürlich auch überaus schmutzig. Ob und wie sie Lindara dazu bewegt haben nichts von diesem Ausflug zu erzählen ist dem Spielleiter überlassen. Auf jeden Fall gibt es Ärger wegen der schmutzigen Kleidung. Gerdi darf sich die Schimpfworte ihres Vaters anhören, da sie die Hofarbeit einfach im Stich gelassen hat und Beorn könnte noch Probleme mit seinen Eltern bekommen, sofern Lindara alles ausplappert. Die Kinder selbst wissen jedoch, dass sie heute wieder einmal große Heldentaten vollbracht haben und auch einen neuen Freund gewonnen haben.

Für einen so aufregenden Tag haben sich die Kinder ihre 10 Abenteuerpunkte wirklich verdient. Nochmal bis zu 5 Punkte gibt es für besonderen Einsatz während des Abenteuers. Außerdem darf jeder Spieler zwei Talente seiner Wahl um eine Qualitätsstufe anheben.



Mikas Warwik

Das dritte Märchen WICHTELFEST

Ein DSA-Märchen für 3-5 kleine Helden
ab 11 Jahren

Um was geht es überhaupt?

Es gastiert Besuch in Wasserau. Rhenayas Onkel und Tante sind aus Gareth gekommen, um mit ihrem Sohn ein paar ruhige Tage auf dem Land zu erleben. Da Rhenayas Cousin (Mikas Warwik) im Alter der kleinen Rasselbande ist, wird er kurzerhand zu ihnen gesteckt. Das Ganze wäre auch kein Problem, wenn er nicht so verzo-gen wäre. Über kurz oder lang wird er derjenige sein, der die kompletten Sympathien der Kinder eingebüßt hat. Da hilft jedoch kein Meckern und kein Weinen, er muss dabei bleiben und Rhenaya wird lernen müssen, dass sie doch nicht alles von ihren Eltern bekommt.

Eines Tages, als Mikas beschließt, dass er sich in der Natur besser auskennt, als die anderen Kinder, geht es zu einem kleinen Waldspaziergang. Mikas zeigt dabei mehr als einmal, dass er doch nicht so für die Natur geeignet ist. Das Ganze gipfelt darin, dass er in eine Höhle einbricht. Die Kinder selbst sehen keine andere Möglichkeit ihn rauszuholen, als ihm zu folgen...

In der Höhle selbst machen sie Bekanntschaft mit einem netten Wichtelvolk. Das Volk hat jedoch ein großes Problem. Ein böser Gott hat sich in der Höhle nahe bei ihnen angesiedelt. Die Wichtel kommen gar nicht mehr schnell genug mit Opfern hinterher. Die Kinder (Götter?) werden gebeten diesen bösen Gott zu beseitigen, erst dann wird ihnen der Weg nach draußen gezeigt... Die Kinder müssen sich bei ihrem neuen Abenteuer nicht nur mit einem Gott auseinandersetzen, sondern auch ein ruheloser Geist beschert ihnen Kopfzerbrechen. Ob das gut ausgehen wird?

Das Märchen

Der erste Tag

Kurz bevor die Sonne untergeht kommt eine Kutsche nach Wasserau. Diese wird von zwei schönen Pferden gezogen. Ihr kennt den Kutscher nicht. Doch als das Gefährt vor dem Haus des Bürgermeisters stehen bleibt ist euer Interesse geweckt. Ihr steht Euch näher an das Haus heran, um festzustellen, wer aussteigen wird. Rhenaya bleibt wie angewurzelt stehen, als sie eine Frau und einen Mann aus der Kutsche steigen sieht. Doch das ist noch nicht alles. Ihr Gesicht drückt einen unglaublichen Widerwillen aus, als ein kleiner, gut angezogener Junge hinter den Erwachsenen aussteigt und erst einmal hochnäsig durch die Gegend blickt.

Der Tag beginnt wie immer. Für die einen mehr, für die anderen weniger mit Arbeit belastet. Am späten Nachmittag jedoch kommt eine Kutsche nach Wasserau.

Aus der Kutsche steigen Rhenayas Onkel, Tante und ihr Cousin aus. Der Besuch kommt sehr überraschend, da sich die Verwandtschaft vorab nicht angemeldet hat. Yassia Zandor ist auch aus einem weiteren Grund sehr aufgeregt. Ihre Schwester versteht es herabhängen zu lassen, dass das Provinzvolk hier draußen nichts vom richtigen Leben versteht. Sie lässt keine Gelegenheit aus, um den Zandors klar zu machen, wie toll das Leben in Gareth doch sei. Ähnliche Probleme hat Rhenaya mit Mikas. Der verzo-gene Bengel macht ihr das Leben überhaupt nicht leicht. Sie wird jedoch von ihrer Mutter gezwungen (zum ersten mal in ihrem Leben!) sich um ihren Cousin zu kümmern und mit ihm zu spielen. Ihr wird klar gemacht, dass ihr Cousin sich hier rundum wohl fühlen soll und sie dafür Sorge zu tragen hat.

Der zweite Tag

Die Warwiks haben es sich in Rhenayas Zimmer bequem gemacht (Rhenaya „darf“ bei ihren Eltern schlafen). Mikas hat auch ihr Spielzimmer entdeckt. Er interessiert sich besonders für einen Kreisel und quengelt so lange herum, bis Rhenayas Mutter ihm den Kreisel schenkt. Die Eroberung wird im Freien mit einem Probelauf des Kreisels gefeiert. Nach ca. 5 Minuten verliert er jedoch das Interesse an dem Kreisel und wirft ihn in die Büsche vor dem Haus, bereit sich das nächste Spielzeug zu suchen. Dies geht so lange bis die ersten Freunde Rhenayas eintreffen.

Ärgert nun die Spieler über den kompletten Tag mit Mikas. Er soll so richtig unsympathisch wirken. Hier ein paar Beispiele:

Gerdi: Lass Mikas Anmerkungen machen wie „Also bei uns tragen die Jungen keine Zöpfe“. Wenn er darauf aufmerksam gemacht wird, dass Gerdi ein Mädchen ist, dann sagt er Sachen wie: „Oh... Das tut mir leid... Ich dachte dass weder das Gesicht noch der Geruch mädchenhaft wirken.“ Eines Tages sollte Mikas mit ihr auch auf dem Hof landen und dort ein paar Dummheiten anstellen (Kühe ärgern, Milch umwerfen, etc.) Natürlich bekommt Gerdi Ärger, da sie dem Stadtjungen (ja) früher hätte Bescheid geben müssen. Er kann es schließlich nicht wissen.

Ardor: Mikas bezeichnet Jäger gern als Wald-schrate (eine Eigenart, die er von seinem Vater übernommen hat). Er wird auch gern seine Theorien breittreten, dass Jäger im Grunde nur Jäger sind, weil sie nichts richtiges gelernt haben. Er möchte jedoch dennoch gern mit Ardors Bogen schießen, den er dabei auch prompt kaputt macht... Anstatt sich zu entschuldigen rennt er heulend zu seiner Mutter. Ardor bekommt daraufhin Ärger mit Rhenayas Mutter.

Beorn: Mikas wird Beorns kleine Schwester ärgern. Er gibt ihr Kosenamen (z. B. kleines Schweinchen, Nervensäge, etc.), stellt ihr ab und an ein Bein, zieht sie auf, da sie noch nicht richtig sprechen kann, etc. Beorn sollte jedoch nicht auf die dumme Idee kommen seine Schwester zu verteidigen. Sollte er handgreiflich werden, so wird er Ärger mit Rhenayas Mutter bekommen, da sich Mikas bei seiner Mutter lauthals über Beorn beschweren wird.

Elgor: Hier bietet sich ein großes Ziel für Spott. Jedes mal, wenn dem Jungen ein Missgeschick passiert (und das ist bekanntlich oft der Fall) wird Mikas ihn lange damit aufziehen. Mikas wird auch bald davon erfahren, dass Elgor magisch begabt ist. Er wird so lange auf ihn einreden, bis dieser ihm ein Kunststück vorführt (was natürlich dank Spielleiterwillkür unglaublich misslingt). Mikas wird dann immer wieder die Gesten und Worte Elgors nachmachen und sich dabei kaputt lachen.

Wie gesagt, Mikas ist eine sehr große Nervensäge. Er weiß auch, dass er ein leichtes Spiel hat. Sollten die Freunde irgend etwas unternehmen wollen, so hat er seine Eltern im Rücken, die ihn unterstützen. Er ist ja schließlich ihr einziges Kind. Und das gilt es zu unterstützen.

Das Erdbeben

Ihr seid froh, dass dieser Tag vorbei ist. Endlich habt ihr es geschafft von Mikas loszukommen. Ihr legt Euch in eure Betten und hofft, dass bald der Tag kommt, an dem dieser Stadtbengel wieder abreisen wird. Euch ist so, als ob ihr kaum eingeschlafen seid, als ihr unsanft aus dem Schlaf gerissen werdet. Euer Bett wackelt wie wild. Aber nicht nur das, auch die Wände wackeln bedrohlich. Regale fallen um und der Inhalt mancher Schränke verteilt sich auf dem Boden. Genauso schnell, wie der Spuk begonnen hat ist dieser auch vorbei. Zum Glück dämmt bereits der neue Tag, denn nach diesem Erlebnis könntet ihr wohl nicht mehr so schnell einschlafen.

Nach einem langen Tag sind alle froh in ihre Betten zu kommen. Und die Kinder freuen sich, dass sie einen Tag mit Mikas überstanden haben (des weiteren könnten sie Rachegedanken hegen). Mitten in der Nacht werden dann alle aus dem Schlaf gerissen. Die Erde bebt kurz und heftig. Nach etwa 20 Sekunden ist der komplette Spuk vorbei. Dennoch wird genügend Unordnung angerichtet.

Der dritte Tag

Der Schaden durch das Erdbeben ist groß. Diverse Wände weisen Risse auf, Regale sind umgefallen, Geschirr gesprungen, etc. Die Kinder werden deswegen in ihren Kreis geschickt, damit sie nicht im Weg herumstehen. Es muss

sich erst einmal ein Bild darüber gemacht werden, was alles kaputt ist. Erst dann werden die Arbeiten verteilt.

Mikas ist das Warten jedoch viel zu langweilig. Nach bereits 5 Minuten beschließt er in den Wald zu gehen. Er lässt sich auch nicht davon abbringen, und marschiert einfach drauf los (schließlich kennt er sich ja bestens aus). Macht den Kindern klar, dass sie ihm folgen sollen. Es wäre zwar schön, wenn Mikas irgendetwas lebensbedrohliches zustoßen würde, aber sie würden unglaublichen Ärger mit ihren Eltern bekommen. Mehr noch als der den sie bekommen, wenn sie nicht im Kreis bleiben.

Die Kinder können Mikas auch recht schnell einholen. Er marschiert unbeirrt weiter, egal wie sehr die Spieler versuchen ihm das auszureden.

Ihr lauft Mikas hinterher, als dieser plötzlich mit einem Aufschrei im Boden versinkt. Dort wo er vor kurzem stand ist nur noch ein Loch zu sehen. Von Mikas fehlt jede Spur. Ihr könnt ein Plätschern, wie von einem kleinen Bach aus dem Loch vernehmen. Doch trotz Rufen erhaltet ihr von Mikas keine Antwort. Hoffentlich ist ihm nichts passiert. Ihr müsst Euch dringend eine Lösung einfallen lassen. Die Erwachsenen könnt ihr nicht um Hilfe bitten, das würde nur Ärger geben.

Plötzlich hören die Kinder einen Aufschrei und Mikas ist verschwunden. Dort, wo er vor kurzem stand, ist ein schwarzes, etwa 1,5 m breites Loch. Von Mikas fehlt jegliche Spur. Es ist jedoch das Plätschern von Wasser zu hören.

Die Kinder haben weder ein Seil dabei, noch lässt sich auf die Schnelle eins auftreiben. So waghalsig ihren Eltern irgendetwas zu erzählen sollten sie nicht sein, da es zu wirklich großem Ärger kommen würde.

Die Wichtel

Mutig springt ihr in das Loch und fällt etwas unsanft auf euren Hosenboden. Ihr spürt wie ihr, mit nassem Hintern, von einem Schwall Wasser mitgerissen werdet. Wie bei einer Rutsche schlittert ihr einen Steintunnel hinab. Als ihr um mehrere Kurven gerutscht seid fühlt ihr, wie sich euer Magen hebt. Der Tunnel endet knapp unter der Decke einer Höhle... Ihr fallt hinab und landet im Wasser. Prustend taucht ihr auf und watet zum Ufer, um nicht von dem Euch folgenden erschlagen zu werden.

Wenn die Kinder sich nun nach langem Hin und Her (und gutem Zureden des Spielleiters) dazu entschließen sollten Mikas zu folgen, fallen sie etwa 1,5 Meter, bis sie auf eine glatte, abschüssige Rampe kommen über die Wasser nach unten fließt. Die Kinder rutschen immer schneller werdend diese Rampe hinab. Nach zwei Kurven

ist es auch soweit, dass die Rampe in einer Höhle endet. Die Kinder fallen etwa 2 Meter in einen tiefer gelegenen Teich. In diesem reicht das Wasser den Kindern etwa bis zum Hals. Mikas hat sich inzwischen ans Ufer gerettet.

Die Höhle selbst ist mit türkis fluoreszierenden Pilzen bewachsen, die alles in ein sanftes, nicht allzu helles Licht tauchen. Sobald alle Kinder das Ufer erreicht haben, können sie hohes, hektisches Geplapper hören. Die Quelle des Geräusches ist schnell lokalisiert.

Zwischen Wasserpflützen und Holzstäbchen könnt ihr kleine Wesen sehen. Sie sehen irgendwie aus wie Menschen, nur sind sie lediglich 20 cm groß. Sie sehen ehrfürchtig zu Euch auf und verbeugen sich kurz darauf vor Euch.

Eine Gruppe kleiner, menschenähnlicher Wesen liegt zwischen Holzstücken begraben in der Nähe eines der zwei Ausgänge aus dieser Höhle. Hierbei handelt es sich um eine Expedition der Wichtel. Diese hatte den Auftrag Wasser zu besorgen. Die Wichtel selbst sind etwa 20 cm groß und haben keine Haare auf dem Kopf. Dafür besitzen Sie sehr ausgeprägtes Barthaar, das ihnen bis zu den Knien reicht. Dies ist auch gut so, da sie außer den Haaren nichts kleidsames tragen. Als die „großen Trampel“ in den Teich plumpsten haben sie genügend Wasser nach außen schwappen lassen, um die Expedition komplett umzuwerfen. Die Kinder sollten natürlich den Wichteln helfen, welche Sie dann auch in die Nebenhöhle zu ihrem Dorf und ihrem Anführer (Gradnan) bringen.

Ihr betretet hinter den Wichteln die Höhle und seht in der dem Eingang gegenüberliegenden Höhlenwand viele Löcher, welche wohl die Behausungen der Wichtel sind. Ihr könnt mehrere kleine Köpfe aus den Löchern schauen sehen. Am oberen Rand der Höhle könnt ihr eine alte, schmutzige, halb zerrissene Stoffpuppe baumeln sehen. Die Wichtel führen Euch zu dem größten Loch, direkt am Boden der Höhle. Einer bittet Euch kurz zu warten, als er in diesem Loch verschwindet. Kurze Zeit später kommt er mit einem weiteren Wichtel heraus. Dieser ist fast so rund wie ein Ball. Ein für seine Größe mächtiger, weißer Bart bedeckt Gesicht und Bauch. Er sieht lächelnd zu Euch hinauf.

Die Höhlen links und rechts der Haupt-Wichtelhöhle sind auch mit Löchern übersät und dienen als weitere Behausungen des Wichtelvolkes. Wenn man versucht in diese zu blicken kann man nicht viel erkennen, da die Öffnungen zu tief in den Stein gehen und nur schlecht ausgeleuchtet sind.

Was auffällig ist, ist die Tatsache, dass die Wichtel gar nicht verwundert zu sein scheinen,

dass außer ihnen noch weitaus größere Wesen existieren. Warum, das erfahren wir etwas später.

Gradnan bedankt sich bei den Kindern für die Hilfe, die diese der Expedition (hoffentlich) zukommen ließen und bittet sie Wasser zu holen. Er gibt den Kindern dafür auch Fässer (oder kleinere Becher, wie es für die Kinder scheint). Diese Aufgabe birgt keine großen Probleme und so dürfte sie auch in kürzester Zeit erledigt sein.

Die Götter

Gradnan bedankt sich bei den Kindern überschwänglich und macht auch keinen Hehl daraus, dass er sie für seinem Volk wohl gesonnene Götter hält. Diese wurden natürlich geschickt, um den großen, bösen Gott zu vernichten. Gradnan erzählt ihnen von dieser bösen Gottheit. Sie ist riesig, haarig und extrem verfressen. Die Wichtel müssen immer wieder im Losverfahren entscheiden, welcher ihrer Mitwichtel denn nun als Opfer herhalten darf. Das große, böse, schwarze, haarige, namenlose Wesen frisst das Opfer kurzerhand und verschwindet wieder. Leider werden die Abstände, in denen der Gott Hunger verspürt immer kürzer. Die Kinder dürfen als auserwählte, gute Götter diesen Auftrag natürlich nicht ausschlagen.

Gradnan hat auch ein entsprechendes Druckmittel parat. Einer der Wichtel (Moradin) ist auf einer seiner Forschungsreisen auf den einzigen Ausgang aus diesem Höhlenkomplex gestoßen. Als Beweis hat er auch einen Kult-Gegenstand der großen Trampel aus der weiten Welt mitgebracht. Hierbei handelt es sich um eine ziemlich zerfledderte, ehemals weiße Stoffpuppe. Da der Ausgang in derselben Richtung liegt, in der die böse Gottheit lauert bleibt den Kindern wohl nichts anderes übrig als den Auftrag anzunehmen. Mikas scheint übrigens die Titulierung als Gott sehr gut zu gefallen.

Angstzustände

Hier könnt ihr euren sadistischen Gelüsten als Spielleiter wieder vollkommen freien Lauf lassen. Lasst die Kinder Pläne schmieden, wie man mit einer Gottheit fertig wird. Und dazu auch noch mit einer bösen. Sollten die Spieler auf die Idee kommen, dass dies ja keine Gottheit sein kann, da sie ja auch keine sind, dann macht sie darauf aufmerksam, dass sie das vielleicht glauben möchten, die Kinder jedoch nicht zu dieser Schlussfolgerung kommen können.

Um die Gottheit zu finden müssen die Kinder die Höhle, in der sie ankamen, durchqueren. Am anderen Ende angelangt können sie schon ein tiefes, rasselndes Geräusch hören. Es scheint direkt aus der Höhle dahinter zu kommen. Im hinteren Bereich dieser Höhle, etwa 7 Meter vom Eingang entfernt liegt ein schwarzes Fellbündel

auf dem Boden zusammengerollt und scheint zu schlafen. Das Geräusch scheint jedenfalls ein lautes Schnarchen zu sein. Den Ausgang aus dieser Höhle können die Kinder auch genau ausmachen. Leider liegt das Wesen davor. Zum Glück wendet es ihnen den Rücken zu.

Ihr seht den Gott. Am anderen Ende der Höhle direkt vor dem rettenden Ausgang liegt er. Schwarz wie die Nacht und voller struppig abstehender Haare. Die Hautstellen, die ihr sehen könnt sind sehr schmutzig. Zum Glück wendet er Euch den Rücken zu. Ein markerschütterndes Schnarchen deutet darauf hin, dass er schläft. Auch wenn er schläft und Euch den Rücken zudreht läuft Euch ein Schauer über den Rücken. Schließlich ist er ein Gott... Wie wollt ihr es mit ihm aufnehmen?

Egal wie es die Kinder anstellen, das Wesen wird früher oder später aufwachen. Sei es durch einen Angriff (dann entsprechend wütend) oder einen unvorsichtigen Schritt von Elgor, der dadurch einige Steine ins Rollen bringt. Das Wesen springt auf jeden Fall auf und ist sofort in Angriffshaltung. Dann können die Kinder auch erkennen was dieser Gott denn genau ist - oder besser gesagt wer es ist. Es handelt sich hierbei um Urbag (vgl. Murmeleien).

Gerade als ihr glaubt, dass ihr es geschafft habt stoppt das Schnarchgeräusch. Der Gott dreht sich um und setzt sich auf. Eure Muskeln sind zur Flucht gespannt, als ihr bemerkt, dass es sich hierbei um Urbag handelt! Euer alter Ork-Kamerad! Mikas rennt schreiend davon aber ihr müsst Euch den Bauch vor Lachen halten. Auch Urbag scheint Euch erkannt zu haben. Freudig kommt er auf Euch zugestürzt und hüpf lachend um Euch herum.

Der Orkjunge steht nun besser im Futter als zuvor, als die Kinder ihn zuletzt gesehen haben (kein Wunder, schließlich bekommt er soviel Wichtel-Nahrung wie er möchte). Nach kurzer Wiedersehensfreude steht den Kindern eine harte Aufgabe bevor. Wie sollen sie Urbag klar machen, dass er nicht hier bleiben und den armen Wichteln weiterhin die Köpfe abbeißen kann? Vor allem, nachdem er so gut wie kein Wort davon versteht, was die Kinder ihm sagen. Sie haben jedoch Glück. Urbag möchte gar nicht in diesen Höhlen bleiben. Er ist mehr oder weniger zufällig hier gelandet (siehe Abschnitt „Der Tempel“). Sobald ihr denkt, dass die Kinder genügend Anstrengungen unternommen haben scheint Urbag zu verstehen und zerrt sie durch die Öffnung, vor der er geschlafen hat durch.

Der Tempel

Die Öffnung, durch die Urbag die Kinder leitet, scheint ursprünglich nie geplant worden zu sein. Es liegen noch genügend Steine am Boden,

die darauf hindeuten, dass es hier einen kleinen Einsturz gab. Es ist hier stockfinster. Nur ein leichter Schein der Pilze erhellt die ersten paar Meter. Die Kinder benötigen also etwas, um sich Licht zu verschaffen. Mit den Pilzen sollte dieses Problem jedoch relativ schnell behoben sein.

Ihr steht in einem quadratischen Raum. Ihr erkennt sofort, dass dieser von Menschenhand erschaffen wurde. In der Mitte des Raumes erhebt sich, auf zwei Stufen stehend, ein Bronzewürfel. Auf diesem, wie auch auf den Wänden, sind viele seltsame Symbole eingraviert. An der Wand direkt gegenüber des Höhlendurchgangs könnt ihr eine große Doppeltüre erkennen. Urbag springt darauf zu, hämmert immer wieder dagegen und schaut Euch Hilfe suchend an. Zu eurer Rechten führt ein Gang weiter.

Die Kinder gelangen in einen ehemals reich verzierten, ca. 8 mal 8 Meter großen Raum. Außer wunderschönen Reliefs an allen Wänden (nein, die Kinder wissen nicht worum es sich hierbei genau handelt) erheben sich in der Mitte des Raumes zwei Stufen. Auf diesen steht ein Bronzewürfel, der mit Zeichen übersät zu sein scheint. Aus diesem Raum führt an der Westseite ein ca. 1,5 Meter breiter Gang in einen anderen Raum.

An der Südseite befindet sich ein Tor, auf das Urbag zustürmt, davor auf und ab springt und ständig darauf deutet. Das Tor ist, wie alles andere im Raum, reich verziert. Es hat zwei ca. 2 Meter breite Flügel und ist, wie die Kinder feststellen, verschlossen. Doch es befindet sich kein Schloss an der Tür und auch kein anderer Mechanismus ist erkennbar. Durch diese Tür ist Urbag hereingekommen. Doch sie ist hinter ihm ins Schloss gefallen, so dass er nicht mehr nach draußen kam. So sitzt er hier nun schon eine Weile in diesem Höhlenkomplex fest und findet keinen Weg nach draußen.

Der Gang westlich des Opfer-raumes führt die Kinder in einen 7 auf 10 Meter großen Raum. Im hinteren, westlichen Bereich führen an der Süd- und Nordseite zwei Treppen auf ein höher gelegenes Podest. Dort befindet sich ein Altar und zwei alte, verrostete Kerzenständer links und rechts des Altars. Im süd- sowie nordwestlichen Eck führt je eine Treppe geschwungen nach oben ins Unbekannte. Außer diesen Treppen können die Kinder nichts Interessantes ausmachen.



Geisterhaftes

Die beiden Treppen führen geschwungen nach oben und treffen sich in einem kleinen, etwa 3 mal 3 Meter großen Raum mit einem Loch im Boden. In diesem führt eine Leiter nach unten. Außer großer Dunkelheit können die Kinder nichts sehen. Aber sie hören dafür etwas. Ein Kind das weint. Es scheint also außer ihnen noch ein Kind hier unten gefangen zu sein... Das Geräusch selbst sollte nicht gruslig sondern hilflos auf die Kinder wirken. Schließlich sollte die Rasselfarbe hinunter klettern.

Die Leiter ist etwa 10 Meter lang. Unten angelangt kommen die Kinder in einen Raum, der 4 mal 8 Meter groß ist. An West- und Ostseite befinden sich Durchgänge. Doch das was auf dem Boden liegt verschlägt den Kindern den Atem. Der Boden ist übersät mit ca. 15 Skeletten von Erwachsenen (so genau lässt sich das nicht nachvollziehen). Das Kinderweinen lässt sich nun auch genauer lokalisieren. Es scheint aus dem Raum im Westen zu kommen. Und dort findet sich auch ein leichtes Leuchten.

Ihr seid froh, als ihr wieder festen Boden unter euren Füßen spürt. Doch dieses Gefühl schlägt sehr schnell in Panik um. Der Boden ist übersät mit menschlichen Knochen. Ihr könnt kaum einen Schritt tun, ohne auf die sterblichen Überreste zu treten. Ihr möchtet nur noch hier heraus. Zu Eurer Linken und zu Eurer Rechten befindet sich je ein Durchgang. Hoffentlich führt hier ein Weg hinaus. Als euer Herzschlag nicht mehr in euren Ohren trommelt könnt ihr ein leises

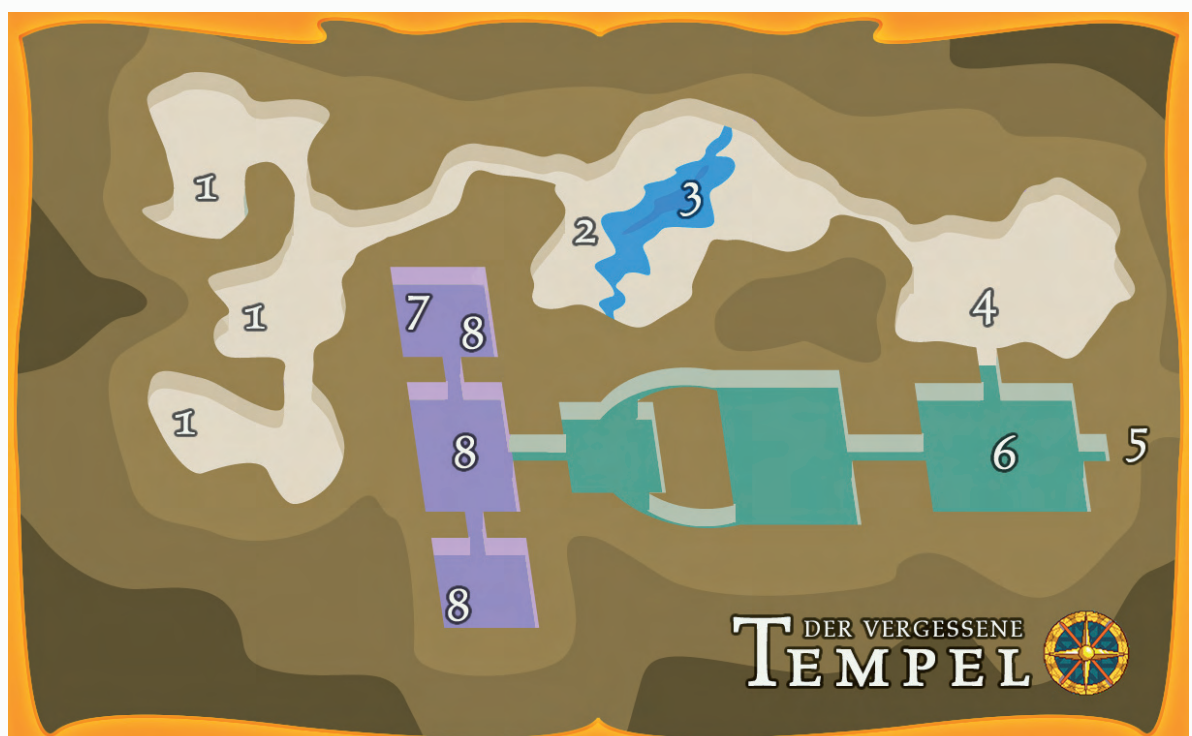
Wimmern aus dem Raum zu eurer Rechten vernehmen.

Hintergrund: Der Kult, der diesen „Tempel“ vor langer Zeit nutzte hat kollektiv Selbstmord durch Gift begangen, um in das Reich des großen Schöpfers aufgenommen zu werden. Die Priester haben diese Gelegenheit natürlich genutzt, um sich unglaublich zu bereichern... Im westlichsten Raum liegen die Kinder begraben, in der Mitte die Männer und im Osten die Frauen. Ob dies jedoch zum Seelenheil verholfen hat sei einfach mal dahingestellt.

Im westlichen Raum finden die Kinder (falls sie sich überwinden können durch die Knochen zu waten, die unter ihren Füßen zerbrechen) ein ähnlich erschreckendes Szenario. Der 3 mal 3 Meter große Raum ist mit kleinen Skeletten total bedeckt. Im Eck sitzt eine blau leuchtende, weinende Gestalt. Diese scheint etwa im Alter der Kinder zu sein. Sie ist jedoch komisch angezogen. Sie trägt eine Art Sackumhang mit einer darauf abgebildeten Münze, die von einer Sonne verziert ist. Das Kind (Nidor) registriert die Kinder nicht. Erst wenn er angesprochen wird dreht er sich mit verweinten Augen zu den Kindern um. Sein genauer Anblick ist nicht gerade Vertrauen erweckend. Die Augen sind total eingefallen, die Lippen haben sich zurückgezogen, so dass eine Reihe schiefer Zähne hervorsieht. Die Haut ist von Rissen durchzogen. Die Kinder können das Geisterwesen nicht berühren. Die Hand sinkt sofort durch den Körper, was eine extreme Gänsehaut verursacht, da es sich anfühlt, als würde man durch Wackelpudding fahren.

Der Tempel:

- 1: Wichtelsiedlungen
- 2: Expedition
- 3: Teich
- 4: Urbag
- 5: Ausgang
- 6: Symbolwürfel
- 7: Nidor
- 8: Skelette



In diesem Raum bietet sich ein ähnlich erschreckendes Bild. Die Knochen sind kleiner, jedoch erkennt man sofort, dass es sich hierbei auch um Menschen handelte. In einer Ecke könnt ihr jedoch ein bläuliches Leuchten sehen. Ein kleines Kind scheint dort zu sitzen. Es ist auch der Ursprung des wimmernden Geräusches. Es scheint Euch noch nicht bemerkt zu haben. Es hat sein Gesicht noch mit beiden Händen bedeckt und weint weiter.

Nidor ist den Kindern jedoch nicht böse gesinnt. Er ist nur über den Verlust von Schnuckel (seiner Stoffpuppe) traurig. Er erzählt den Kindern, wie er mit seinen Eltern hier herunter gebracht wurde, wie er Schnuckel auf dem Weg hierher verloren hat und dass sie alle was getrunken hatten, worauf alle eingeschlafen sind. Er ist, wie es ihm vorkam, kurze Zeit später aufgewacht. Nur dass keiner seiner Freunde mit ihm reden wollte. Alle haben einfach weiter geschlafen... Sogar er selbst, obwohl er ja wach war. Irgendwann kam ihm die Erkenntnis, dass alle tot sind und er hier unten ganz allein ist. In den anderen Räumen hat er auch niemanden gefunden. Die Leiter kann er nicht hochsteigen, da er immer durch die Sprossen durch sinkt. So sitzt er jetzt seit sehr langer Zeit hier unten gefangen und kann seinen Schnuckel nicht finden. Er verspricht den Kindern zu erzählen, wie sie von hier herauskommen, wenn sie ihm Schnuckel wieder bringen.

Schnuckeljagd

Doch, wo ist Schnuckel? Auf dem Weg hierher konnten sie keine Stoffpuppe finden. Doch wenn die Kinder aufmerksam waren, dann wissen sie genau, wo Schnuckel ist. In der Wichtelsiedlung hatten sie zumindest eine alte, vergammelte Stoffpuppe gesehen. Handelt es sich hierbei um Schnuckel?

Wenn die Kinder mit Urbag zur Siedlung zurückkommen bricht dort erst einmal heilloses Chaos aus. Es bedarf einiger Überredungskunst der Kinder, um die Wichtel davon zu überzeugen, dass Urbag nun zu den „guten Göttern“ gehört. Urbag ist hier übrigens keine große Hilfe. Ihm läuft beim Anblick der Leckerbissen das Wasser im Mund zusammen und er versucht immer wieder verstohlen sich einen Wichtel zu schnappen und reinzubeißen. Wenn die Kinder ihn darauf ansprechen versteckt er den geschnappten Wichtel hinter seinem Rücken und schüttelt den Kopf (was vom Gekreische des gefangenen Wichtels begleitet wird). Wenn er aufgefordert wird, den Wichtel frei zu lassen hört er jedoch, wenn auch nur widerwillig, auf die Kinder und legt sein Essen verstohlen zur Seite (nicht ohne sich sein nächstes Opfer schon in Gedanken auszusuchen). Urbag sollte schnellstmöglich aus diesem Raum gebracht werden... Davor wird keine Ruhe in die Wichtelsiedlung einkehren.

Als die Wichtel jedoch sehen, wie folgsam der „böse Gott“ geworden ist, werden sie alles Wichtelmögliche tun, um die Kinder für ihre Heldentat zu entlohnen.

Die ersehnte Stoffpuppe ist immer noch im Besitz der Wichtel. Moradin scheint jedoch nicht allzu begeistert zu sein dieses Zeichen des Triumphes herauszugeben. Doch es wird ihm nichts anderes übrig bleiben. Und so können die Kinder Nidor nach langer Zeit Schnuckel wieder zurückbringen. Während er sich in einem immer heller werdenden Licht auflöst erzählt er den Kindern, dass sie, um das Tor zu öffnen die Hilfe der Schlange, des Auges und der Sonne benötigen. Dann ist er verschwunden.

Endlich scheinen die Tränen von Nidor zu versiegen. Lachend schließt er Schnuckel in seine Arme. Er dreht sich wie im Tanz im Kreis. Plötzlich bricht ein Licht aus der Leibesmitte von Nidor hervor. Je heller es wird, umso durchschimmernder wird der Geist des Jungen. Gerade, als ihr denkt, dass Nidor nicht mehr zu sehen ist hört ihr noch seine Stimme: „Vielen Dank für eure Hilfe. Um das Tor zu öffnen benötigt ihr die Hilfe der Schlange, des Auges und der Sonne.“ Das Licht wird noch intensiver und verebbt ganz. Der Raum ist genauso dunkel, wie zuvor und Nidor ist verschwunden.

Das Tor

Um das Tor am Ausgang zu öffnen benötigen die Kinder wie gesagt die Hilfe der Schlange, des Auges und der Sonne. Dies sind alles Symbole, die auf dem Würfel in der Mitte des Eingangsraums eingeprägt sind. Die Kinder müssen sie alle gleichzeitig berühren, wofür drei Kinder benötigt werden, da sich die Symbole alle auf unterschiedlichen Seiten des Würfels befinden. Sobald die Kinder die Symbole berühren hören sie ein lautes „Klack“ und das Tor schwingt einen Spalt auf.

Ihr berührt zu dritt die Symbole, die Nidor Euch genannt hat. Ihr könnt ein Klacken hören und das Tor schwingt ein Stückchen auf. Urbag rennt darauf zu und reißt die Tür komplett auf und hält sie fest, damit sie sich nicht wieder schließt. Ihr durchschreitet das Tor und kommt durch einen Gang weiter nach oben. Am Ende des Ganges zwingt ihr Euch durch ein Fuchsloch ins freie. Der Abend beginnt bereits zu dämmern. Gut gelaunt macht ihr Euch auf den Weg Richtung Wasserau. Als ihr in Sichtweite des Dorfes kommt verabschiedet ihr Euch abermals von Urbag und hofft dass ihr ihn bald wiedersehen werdet. Doch auch die Wichtel gehen Euch nicht aus dem Kopf. Und was wohl aus Nidor geworden ist? Lachend und Scherzend geht ihr in das Dorf,

froh neue Freunde gefunden zu haben und wieder Daheim zu sein.

Der Ausklang

Die Kinder können auf ein weiteres, aufregendes Abenteuer zurückblicken. Sie müssen sich jedoch erneut von Urbag verabschieden, da sie noch genau wissen, was das letzte Mal passierte, als sie ihn ins Dorf mitbrachten.

Mikas scheint wie verändert zu sein. Er hat das ein oder andere Angstgefühl bezwingen müssen. Zumindest für diesen Tag lässt er die Kinder mit Neckereien in Ruhe. Doch ob das für die Zukunft auch anhält? Wer weiß...

Die Kinder kommen abends erschöpft nach Hause, wo Mikas sofort zu seinen Eltern rennt, um ihnen von dem Abenteuer zu erzählen. Ob die Kinder die Eltern überzeugen können, dass dies alles nur ein Spiel war und keine Realität, ist eine andere Geschichte...

Für einen so aufregenden Tag haben sich die Kinder ihre 5 Abenteurpunkte wirklich verdient. Nochmal bis zu 5 Punkte gibt es für besonderen Einsatz während des Abenteuers. Außerdem darf jeder Spieler ein Talent seines kleinen Helden in der Qualität verbessern.

BETTRUHE

Zufrieden lehnte er sich zurück, als er mit seiner Erzählung geendet hatte. Wie erwartet hatten seine Kinder mucksmäuschenstill bis zum Ende gewartet. Sie hatten ihn mit offenen Mündern angestarrt. Manchmal leicht ängstlich, dann wieder freudig erwartend auf die noch folgenden Ereignisse.

Er stand auf: „Nun schlaft ihr aber.“ Leise murrend gingen die Kleinen in ihre Betten und erinnerten sich noch an die schöne Geschichte, bis sie dann endlich einschliefen.

Der Vater verliess leise das Zimmer und ging in die Wohnstube. Dort erwartete ihn schon seine Frau: „Welche Geschichte hast Du ihnen denn heute erzählt?“. Er sagte nichts sondern ging gedankenverloren zu einem kleinen Schränkchen im Eck. Sie sah ihn irritiert an und fragte sich, was mit ihm los sei. Wie in Trance öffnete er das Schränkchen und holte eine kleine Schatulle aus dem hinteren Winkel hervor. Er stellte sie auf den Tisch und öffnete sie. Nach kurzer Suche fand er, weswegen er so in sich gekehrt war. Er holte eine kleine Glasmurmel hervor, legte sie auf seine Hand und sah sie schweigend an. „Elgor, hast Du ihnen von früher erzählt?“, fragte Gerdi. Er nickte: „Ja, ich habe ihnen von früher und von uns allen erzählt.“ Gerdi sah ihn an: „Und, glaubst Du nicht, dass es sie auf dumme Gedanken bringen könnte?“ Elgor lächelte erneut: „Ich glaube Kinder brauchen ihre Abenteuer. Sie brauchen sie um die Welt besser verstehen zu können.“ Seine Frau sah das jedoch weniger gelassen: „Ich denke, dass wir unsere kleinen Racker in den nächsten Tagen genau im Auge behalten sollten. Ansonsten werden sie auf Abenteuer ausziehen wollen. Heute kann ich meine Eltern verstehen.“ Er sah sie etwas traurig an: „Ja, ich auch... Aber was hältst Du von einer kleinen Reise? Ich möchte nach Wasserau, um zu sehen, was aus unseren Freunden geworden ist. Ich möchte mich mit ihnen an die alten Zeiten erinnern. Denn eines habe ich von unseren Kindern gelernt. Es lohnt sich immer, sich etwas Zeit zu nehmen und gemeinsam zu träumen.“

Anhang I Kleine Helden - große Probleme?

von Kathi Wilding

Eine Rollenspielrunde mit Kinder-Charakteren zu leiten ist nicht viel einfacher, als auf eine Gruppe „echter“ Kinder aufzupassen – vorausgesetzt die Charaktere werden authentisch gespielt. Da das anfangs gar nicht so einfach ist, sind hier ein paar Tipps zum Spielen von Kindern und zum chaosfreien Leiten einer Gruppe wahnsinniger Halbwüchsiger.

1. Kein Powergaming!

Vergiss Harry Potter und Pippi Langstrumpf! Kinder können es weder mit der von allen gefürchteten Personifikation des Bösen aufnehmen noch können sie eine ausgewachsene Kämpferin im Armdrücken besiegen. Müssen sie auch gar nicht, denn gerade als Kind lauert sowieso hinter jedem zweiten Baum ein neues Abenteuer und was für den einen ein Drache ist, ist für den anderen der böse Wachhund des Nachbarn.

Gerade wenn man mit Kinder-Charakteren spielt geht es also nicht darum möglichst viele Monster in möglichst kurzer Zeit abzuschlachten, sondern darum, die eigene Rolle möglichst gut zu spielen – auch wenn das bedeutet, mitten im Kampf davonzurennen um rechtzeitig zum Abendessen daheim zu sein.

2. Die meisten Kinder sind genauso selbstständig wie ein Haustier

Na gut, ab einem gewissen Alter können sich Kinder alleine was zu essen besorgen. Trotzdem sind sie viel stärker an ihre Familie gebunden, als Erwachsene das sind und auch die Meinung der Eltern und Freunde bzw. Freundinnen spielt eine wichtige Rolle. Wenn die Zwergenmama sagt, dass man nicht mit Elfenkindern spielt, dann ist das nichts was man einfach so ignoriert.

Beim Rollenspiel mit Kindern, ist es daher gut, sich neben dem eigentlichen Charakter auch Bezugspersonen zu überlegen. Das kann die große Schwester sein, die einen vor allem Bösen beschützt oder der alte Mann von nebenan, der so tolle Holzscherwerter schnitzt. Hauptsache die Kinder befinden sich nicht ganz alleine auf der Welt.

3. Trenne Spieler- von Charakterwissen!

Das ist eigentlich nie verkehrt, wenn man Kinder spielt aber besonders wichtig. Ein 6-Jähriger hat weder das Wissen noch die Moralvorstellungen eines 30-Jährigen. Von den Kriegen irgendeiner Herrscherin hat der Charakter also genauso wenig Ahnung wie von Kants katego-

rischem Imperativ – egal wie viel der Spieler darüber weiß. Außerdem verhalten sich auch noch so gute Kinder eher nach dem „Strafe vermeiden“ – Prinzip und richten sich nicht so stark an – womöglich noch gar nicht vorhandene – Ideale und Werte.

Als Spielleiter oder Spielleiterin hat man (unter anderem) die Aufgabe, den SpielerInnen dabei zu helfen in ihre Rolle zu schlüpfen. Dabei kann es zum Beispiel sinnvoll sein, in „Kindersprache“ zu erzählen und die Welt aus Sicht der Kleinen zu beschreiben. Außerdem sollte man stets darauf bedacht sein, Powergaming zu vermeiden – indem man zum Beispiel den großenwahnsinnigen Zwergenschüler mit seiner Spinnenphobie konfrontiert. Denn gerade das Ausspielen von Schwächen und Nachteilen verleiht dem (Kinder-Rollenspiel) mehr Authentizität. Und sind Kinder nicht gerade weil sie nicht perfekt sind so herzlich?



Anhang 2 Märchen ohne Regeln

von Christian Dodel

Viele, besonders Nicht-DSASpieler werden sich fragen, ob Märchen überhaupt Regeln benötigen. Gut, im Endeffekt benötigt die keiner. Manche Stellen mögen evtl. spannender sein, wenn man um den Erfolg würfeln darf. Aber warum kann man denn nicht, wie zum Beispiel bei Elgors heftigem Wünschen, einfach dem Spielleiter die Entscheidung überlassen, ob etwas gelingt oder nicht. Es zwingt Euch natürlich niemand das Element Glück ins Spiel zu bringen. Es gibt bestimmt Gruppen, die ganz ohne Würfel auskommen und dennoch (oder deswegen?) viel Spaß haben. Es ist wie gesagt komplett Euch überlassen.

Um jedoch auch allen Nicht-DSASpielern die Chance zu geben Glück ins Spiel zu bringen und um dann auch von den Würfeln weg zu kommen nehmen wir einen Schwung Spielkarten zur Hand. Am besten nimmt man Canasta- bzw. Rommékarten. Von der Wertigkeit werden diese von 2 – 10, danach Bube, Dame, König und As gewertet. Sollten zwei Spieler denselben Karten-Wert haben, so entscheidet die Farbe. Die Farben sind von der Reihenfolge wie folgt: Kreuz, Pik, Karo, Herz. Das bedeutet, dass eine

Herz 10 mehr wert ist, als eine Pik 10.

Mischt nun alle Karten und macht 4 Haufen daraus. Wenn ihr nun in eine Situation kommt, in der ihr den Faktor Glück benötigt, so werden diese Karten zu Rate gezogen. Ihr könnt das ganze noch modifizieren, indem ihr euren Spielern erlaubt maximal 2 Karten zu ziehen (z. B. wenn sie geübt in der Situation sind oder es ein einfaches ist diese zu bewältigen).

Vergleichende Proben: Diese sind z. B. bei Verstecken, Schleichen oder ähnlichem Fällig. Beide Kontrahenten ziehen eine Karte. Derjenige mit dem höheren Ergebnis schafft diese.

Beorn versteckt sich vor Lindara. Beide ziehen eine Karte. Beorn hat die Kreuz 10, Lindara jedoch die Pik Dame. Lindara hat das bessere Ergebnis und Beorn seine Schwester am Hals.

Sonstige Proben: Wenn die Kinder z. B. versuchen über einen Fluß zu springen. Hier wird auch eine vergleichende Probe wie oben erklärt durchgeführt. Der Kontrahent ist jedoch der Spielleiter. Vergesst nicht je nach Schwierigkeit darf auch der Spielleiter bis maximal 2 Karten ziehen.

Elgor versucht über ein Loch im Boden zu springen. Er zieht ein Herz Ass. Das ist sein heutiger Glückstag. Auch wenn der Spielleiter zwei Karten ziehen darf, so wird er niemals dieses Herz Ass schlagen können. Elgor springt also über das Loch und landet in einer Schlammfütze, die er zuvor übersehen hatte. Spielleiter können so gemein sein.

Kämpfe: Hier muss der Spielleiter zuerst festlegen, wie viele Treffer die Kontrahenten jeweils aushalten. Die Kinder sollten etwa 5 Treffer einstecken können, bevor sie in Ohnmacht fallen. Es wird wie oben beschrieben eine vergleichende Probe durchgeführt. „Waffen“ und „Rüstungen“ wirken sich natürlich auf die Anzahl der zu ziehenden Karten aus. Diese darf diesmal maximal 4 betragen (1 normal + 1 Waffe + 1 Rüstung + 1 Angreifer in der Überzahl). Es gilt auch wieder nur die höchste Karte. Wer unterliegt muss einen Treffer einstecken.

Es werden so lange Karten gezogen, bis alle Stapel aufgebraucht sind. Danach wird gemischt und es werden vier neue Stapel gebildet. Wenn nicht anders angegeben muss immer der Spielleiter die erste Karten ziehen. Sollte dieser in der Probe nicht relevant sein, so müssen die Spieler im Uhrzeigersinn von ihm ausgehend die Karten ziehen.

Ich bin mir übrigens vollkommen im Klaren darüber, dass diese Regeln nicht als ultimatives Regelwerk zählen können. Man kann sie jedoch ganz gut verwenden, um ein zwei Abende ein Märchen zu spielen, das mehr auf Stimmung als auf Regelfetischismus beruht. Ihr könnt das ganze natürlich wie immer euren Wünschen entsprechend anpassen.



Da machte Gott der HERR den Menschen aus Erde vom Acker und blies ihm den Odem des Lebens in seine Nase. Und so ward der Mensch ein lebendiges Wesen.

- Die Bibel,
das Buch Genesis

Anhang 3 Kleine Helden DSA

von Dennis Engelhard

Die Charaktergenerierung

Die Charaktere werden zunächst nach den üblichen DSA Regeln erschaffen. Ob dabei die Basisregeln aus „Das Schwarze Auge“ oder die verfeinerten Regeln verwendet werden, ist dabei egal, das „Kleine Helden“-System ist mit beiden Varianten kompatibel.

Bei der Erschaffung dieses Grundgerüsts sollte allerdings gleich auf die hier vorgestellten Vor- und Nachteile für kleine Helden zurückgegriffen werden. Wenn dann jeder einen fertigen Helden hat, wird er zum Kind gemacht.

Kurze Beine Wert und Stiftzeit

Zwei Werte bestimmen, wie weit ein junger Aventurier von seiner tatsächlichen „Ersten Stufe“ entfernt ist: Der „Kurze Beine Wert“ (KBW) und die verbleibende „Stiftzeit“ (STI). Der KBW bestimmt sich wie folgt:

Das Alter des Helden wird von der Schwelle abgezogen, mit der er vollends ausgewachsen ist. Diese unterscheidet sich von Rasse zu Rasse. Rassen mit besonders langsamer oder schneller Alterung müssen das Ergebnis noch modifizieren.

Volk	KBW
Achaz	$(32 - \text{Alter})/2$
Elfen	$20 - \text{Alter}$
Goblins	$(9 - \text{Alter}) \times 2$
Halbelfen	$17 - \text{Alter}$
Halborks	$15 - \text{Alter}$
Holberker	$15 - \text{Alter}$
Mittelländer	$17 - \text{Alter}$
Nivesen	$16 - \text{Alter}$
Norbarden	$17 - \text{Alter}$
Orks	$(9 - \text{Alter}) \times 2$
Thorwaler	$17 - \text{Alter}$
Trollzacker	$16 - \text{Alter}$
Tulamiden	$17 - \text{Alter}$
Utulus	$16 - \text{Alter}$
Waldmenschen	$16 - \text{Alter}$
Zwerge	$(32 - \text{Alter})/2$

Die verbleibende Stiftzeit ist eigentlich mit dem KBW identisch. Nur folgende Sonderfälle verändern den Wert:

Zeitaufwändige Profession:	+3
Erstprofession:	-2
Vorteil „Veteran“:	+1
Vorteil „Breitgefächerte Bildung“:	+2

Hinweis: Die Vorteile „Veteran“ und „Breitgefächerte Bildung“ machen natürlich in ihrer ursprünglichen Form sehr wenig Sinn, wenn man sie auf ein Kind anwendet. Daher gehen die hier vorgeschlagenen Änderungen der STI von folgender Grundlage aus: Ein „Veteran“ ist kein

Veteran im eigentlichen Sinn. Besser wäre wohl die Bezeichnung „Streber“. Das heißt, ein kleiner Held, der den Vorteil wählt, ist weder besonders erfahren, noch hat er viele Abenteuer auf dem Buckel - er ist lediglich, verglichen mit anderen Kindern seines Alters, übertrieben begeistert bei der Sache, wenn es um seine Ausbildung geht, und stellt alles andere hinten an.

Ebenso hat ein Kind mit „Breitgefächerte Bildung“ natürlich keine zwei Berufe gelernt. Vielmehr kann es einfach sein, dass es am Beruf seines Vaters nicht so viel Interesse hat, wie beispielsweise an dem des Onkels, und letzterem daher in jeder freien Minute nacheifert. Auch könnten die Elternteile unterschiedliche Vorstellungen von der Zukunft ihres Sprosses haben - wenn beide versuchen, ihren Kopf durchzusetzen, könnte man auch von „Breitgefächerte Bildung“ ausgehen. Beide hier vorgeschlagenen Fälle verlangsamen natürlich das Lerntempo auf die einzelne Profession und erhöhen damit auch die STI.

So, Du hast Dir jetzt einen komplett fertigen Helden nach original DSA-Regeln erstellt. Der einzige Unterschied sind bislang vielleicht einige Vor- und Nachteile und die beiden Kindheitswerte die Du Dir bereits ausgerechnet hast. Zunächst benötigen wird von diesen beiden Werten allerdings nur den „Kurze Beine Wert“ (KBW). Dieser hat direkten Einfluss auf die acht Eigenschaften des Kleinen Helden: Für jeden Punkt KBW werden zwei Punkte von den Eigenschaften Abgezogen. Wie diese verteilt werden, kannst Du individuell bestimmen, wichtig ist nur, dass die Abzüge auf Körperkraft, Konstitution und Klugheit die höchsten sind. In welcher Reihenfolge diese drei die Abzüge „anführen“ ist egal.

Beispiel: Knappe Wenzel ist zwölf Jahre alt und hat damit einen KBW von 5. Das heißt, er muss 10 Punkte von seinen Eigenschaften abgeben. Für Wenzel bedeutet das: Intuition-1, Fingerfertigkeit-1, Klugheit-2, Körperkraft-3, Konstitution-3

Vor-, Nachteile und schlechte Eigenschaften

Dein Held hat ja bereits bei seiner regulären Erschaffung viele Vor- und Nachteile bekommen. Vielleicht hast Du ja auch einige der - hier vorgestellten - speziellen Kindernachteile gewählt, um dem kleinen Helden noch etwas Farbe zu verleihen. Aber auch einige der schon bekannten Nachteile bleiben nicht unbeeinflusst: So wird beispielsweise der Vorteil „Eisern“ bei einem KBW von mehr als 2 auf den Kleinen-Helden-Vorteil „Feste Knochen“ reduziert. Außerdem betroffen sind die magischen Begabungen, namentlich „Viertel-“, „Halb-“ und „Vollzauberer“. Ist der Held nämlich so jung, dass seine Zauberkräfte noch „schlafen“, erhält er stattdessen den Vorteil „Heftiges Wünschen/Achtelzauberer“.

Wenn ein Vor- oder Nachteil mit einem bereits bekannten Pendant in Verbindung steht, ist dies bei der entsprechenden Beschreibung angegeben.

Außerdem bekommt Dein kleiner Held noch KBWx2 Punkte auf schlechte Eigenschaften - bevorzugt natürlich „Neugier“, „Aberglaube“ und „Angst vorm Dunkeln“. Durch diese Modifikationen dürfen die Grenzen von 5 und 12 auch unter- oder überschritten werden. Außerdem darf auch eine schlechte Eigenschaft gewählt werden, die bislang noch nicht vorhanden war. Diese Punkte sollten speziell notiert werden, da sie sich wieder abbauen, wenn der Held älter wird.

Sonderfertigkeiten

Viele Professionen erhalten eine Reihe an Sonderfertigkeiten. Auf sämtliche SFs, die keine Anforderungen aufweisen, kann ein kleiner Held bereits zugreifen. Alle anderen Fertigkeiten gelten als „schlafend“. Sie können erst dann eingesetzt werden, wenn die entsprechenden Anforderungen erfüllt sind (zum Beispiel Körperkraft min. 12 beim „Wuchtschlag“).

Talente

Jetzt wird's etwas komplexer: Wir kommen zu den Talenten des Kindes. Diese erhalten unterschiedliche Abzüge. Bei allen Talenten, Gaben und Ritualfertigkeiten, die durch die Profession auch nur einen Punkt Bonus bekommen haben, wird die STI als Modifikator verwendet, bei allen anderen der KBW. Wie sehr die beiden Werte sich auswirken bestimmt der „Übungsgrad“ eines Talent. Wir unterscheiden hier zwischen drei Graden:

„Üben, Üben, Üben“ (ÜÜÜ):

Es wird jeweils der volle KBW oder STI vom Talent abgezogen

„Glaube ich kann's“ (GIK):

Es wird jeweils der halbe KBW oder STI vom Talent abgezogen

„Kinderspiel!“ (KIS):

Das Talent erhält keine Abzüge

Grundsätzlich starten alle Talente auf ÜÜÜ. Eine Ausnahme sind folgende Talente, die gleich zu Beginn auf KIS liegen: Raufen, Klettern, Schleichen, Schwimmen, Sich Verstecken, Singen, Sinnenstärke, Sagen/Legenden

Ein weiterer Spezialfall sind die Sprachtalente: Die Muttersprache des kleinen Helden liegt selbstverständlich auf KIS. Die entsprechende Schrift dieser Muttersprache wird auf GIK festgelegt. Eine eventuelle Zweitsprache des Helden bekommt ebenfalls den Grad GIK zugewiesen. Alle anderen Sprachen und Schriften liegen zu Spielbeginn auf ÜÜÜ.

Als nächstes darf der Held ein wenig individuell ausgeschmückt werden. Du darfst Dir drei Talente aussuchen, die schon jetzt um einen Übungsgrad angehoben werden. Welche das

sind, bleibt ganz allein Dir überlassen.

Hinweis: Da sich die Abenteuer der kleinen Helden meist innerhalb einer einzelnen Kultur abspielen, gibt es für gewöhnlich keine Schwierigkeiten mit der Kommunikation. Sollte allerdings ein Exot an der Spielgruppe teilnehmen, oder aber ein Spielort gewählt worden sein, an dem mehrere Kulturen aufeinandertreffen, sollte bedacht werden, dass die Helden kommunikationsfähig sein sollten. Daher sollte die Gruppe in einem solchen Fall beachten, dass jeder mit seinen drei Übungsgraden zu Spielbeginn dafür sorgt, dass die Gruppe zumindest ein wenig miteinander kommunizieren kann.

Zaubersprüche werden in diesem Zusammenhang wie Talente gehandhabt. Das heißt, ein Zauber bekommt pauschal den STI abgezogen - einzige Ausnahme sind die Elfen, denn diese erhalten einige Zaubersprüche durch ihre Kultur; auf diese wirkt sich selbstverständlich der KBW aus. Auch hier gibt es zu Beginn bereits Qualitätssteigerungen: Ein Vollzauberer darf zwei Hauszauber auf die Stufe GIK anheben, ein Halbzauberer einen.

Ausrüstung

Außerdem sollte der Held noch seine Ausrüstung mit auf den Weg bekommen. Allerdings sind dies nicht alle der bei der Profession angegebenen Gegenstände, denn diese sollte der Held erst nach und nach während seiner Laufbahn erhalten. Der Privatbesitz eines kleinen Helden unterscheidet sich aber grundsätzlich vom Erwachsenen und sollte zusammen mit dem Meister festgelegt werden. Die Masse an Spielsachen die ein kleiner Held zu Hause hat, ist aber natürlich auch stark von seinem Sozialstatus abhängig.

Basiswerte

Die Basiswerte des kleinen Helden bestimmen sich genau wie die eines Erwachsenen aus seinen Eigenschaften. Zur Berechnung werden selbstverständlich die Werte des Kindes verwendet. Außerdem bekommt ein junger Aventurier auf die Werte von Lebensenergie und Ausdauer noch einen Malus in Höhe des KBW.

Die Berechnung der Astralenergie variiert von Profession zu Profession. Ein Viertelzauberer bekommt keine Abzüge auf seine Astralenergie. Ein Halbzauberer erhält einen Malus auf seine AE in Höhe seiner STIx1,5 (aufrunden). Ein Vollzauberer muss STIx2 Punkte von seiner Astralenergie abziehen. Ein spezieller Fall sind Akademiemagier: Ihre Astrale Förderung basiert stärker auf der reinen Ausbildung als jede andere, daher werden 2,5xSTI Punkte von der AE abgezogen. Sollte bei jeder der drei Zaubererarten die AE weniger als 1 betragen, bekommt das Kind den Vorteil „Heftiges Wünschen / Achtelzauberer“ (siehe Vor- und Nachteile). Erst wenn die Entwicklung so weit vorangeschritten ist, dass min-

destens 1 Punkt Astralenergie entsteht, wird der eigentliche Vorteil aktiviert.

Ein besonderer Fall ist die Karmaenergie. Ein Priester bekommt sie auf einen Schlag mit der Weihe. Das heißt, sie entwickelt sich nicht fließend. Damit schläft die Karmaenergie bis zur Weihe.

Vor- und Nachteile

Für Kinder bieten sich natürlich auch einige zusätzliche Vor- und Nachteile an, um der Spielfigur mehr Charakter zu verleihen.

Einige dieser Vor- und Nachteile verfliegen mit dem Alter. Diese sind mit zwei Sternchen (**) ausgezeichnet. Das heißt, dass auch die GP-Kosten/Vorzüge mit der Zeit verfliegen. Wenn es soweit ist, sollte die Rechnung wieder ausgeglichen werden, das heißt, dass andere Vor- und Nachteile diesen Platz einnehmen. Dafür kommen natürlich nur solche in Frage, bei denen es Sinn macht, wenn sie später dazukommen, wie zum Beispiel „Freundliche Schutzfee“, „Verbindungen“, „Gesucht“ und - alle Spieler da draußen mögen uns verzeihen, dass wir ihre Meister auf dumme Gedanken bringen - „Einbeinig“, „Einäugig“ und alle anderen körperlichen Behinderungen. Natürlich können sich auch Vor- und Nachteile, die mehrere Abstufungen haben, verändern („Lebenskraft“, „Ausdauernd“, „Hohe/Niedrige Magieresistenz“, sowie alle schlechten Eigenschaften). Wenn ein hier aufgelisteter Vor- oder Nachteil mit dem Vermerk „aufwertbar“ gekennzeichnet ist, bedeutet das, dass es ein Pendant zu einem Vor-/Nachteil für Erwachsene ist. Dieser ist jeweils angegeben, genau wie der Hinweis, wann die Aufwertung geschieht.

Ausgeprägte Freizeit (4GP**): Dieser Vorteil ist dann gegeben, wenn die Kinder von ihren Eltern nicht allzu oft für Arbeiten eingespannt werden. Dadurch haben die Kinder viel Freizeit und können dem Spiel frönen. Man sollte jedoch darauf achten, dass die Eltern dann auch einen entsprechenden Beruf haben. Denn ein Bauernkind wird seltenst mit Arbeit in Ruhe gelassen.

Feste Knochen (7GP - aufwertbar): Manche Kinder können von Bäumen fallen, auf Steine knallen und bekommen nichts außer ein paar Schrammen. Man selbst denkt, dass diese sich eigentlich schon öfter den Hals hätten brechen müssen. Aus diesem Grund wird bei diesem Kind für jeden Unfall mit einem W20 gewürfelt. Bei 1 bis 4 reduziert sich der Schaden auf ¼ (nach Rüstungsabzug und aufgerundet). Bei 5 bis 16 reduziert er sich auf die Hälfte (nach Rüstungsabzug und aufgerundet). Von 17 bis 20 wirkt der Schaden ganz normal. Dieser Vorteil wird bei Erreichen von KBW 2 zu «Eisern».

Freundliche Schutzfee (5GP): Aus einem bestimmten Grund ist eine Fee an den Charakter gebunden. Damit müssen allerdings weder der Held noch die Fee einverstanden sein. Jedoch

kann sich die Fee nicht weiter als 10 Schritt vom Charakter entfernen, ohne dass dies an ihren Kräften zehrt. In der Nähe des Helden geht es der Fee aber gut und sie kann sogar ein paar Zauber wirken. Aber natürlich muss sich der Charakter auch um die Fee kümmern: Als Behausung kommt zum Beispiel ein Puppenhaus in Frage, bei Nahrungsmitteln ist der Geschmack jeder Fee anders und wenn sie so ein schönes Kleid haben möchte, wie die vornehme Dame von nebenan muss der Held zusehen, wo er eines in Feengröße herbekommt.

Ganz einfach wird es auf jeden Fall nicht, denn eine Fee kann neckisch sein, eifersüchtig oder unheimlich übermütig. Wenn es darauf ankommt, ist sie dem Helden aber immer eine zuverlässige und treue Begleiterin.

Großer Bruder/Große Schwester (variabel**): Gut, viele Kinder haben große Brüder oder Schwestern. Jedoch werden auch nicht alle durch sie beschützt. Das heißt, dass das Kind immer darauf hoffen kann, wenn es sich benachteiligt fühlt zum jeweiligen Geschwisterteil zu gehen und dort Hilfe zu bekommen. Jedoch weiß das Kind auch, dass es Bruder/Schwester nicht mit Banalitäten (Marke: „Randor hat mir die Zunge herausgestreckt“) nerven sollte.

Die GP-Kosten betragen genau die Differenz vom KBW des Spielercharakters zum KBW seines großen Bruders oder seiner großen Schwester. Mit Erreichen der Volljährigkeit verfliegt der Vorteil und schafft einem anderen Platz. Selbstverständlich kann der große Bruder ebenfalls von einem Spieler verkörpert werden.

Heftiges Wünschen/Achtelzauberer (5GP - aufwertbar): Das Kind verfügt über geringe magische Begabungen ist sich dessen jedoch nicht ganz bewusst. Vielmehr passieren immer wieder Dinge die sich das Kind nicht erklären kann.

Besonders in Extremsituationen klappen die unmöglichsten Dinge. Spieltechnisch läuft das darauf hinaus, dass der Spieler dem Spielleiter mitteilen muss, was das Kind sich „heftig wünscht“. Je nach Spielsituation entscheidet der Spielleiter ob und welche Auswirkungen das Wünschen hat. Dass das Ganze nicht jedes Mal funktioniert kommt daher, dass das Kind nicht gelernt hat, die magischen Kräfte richtig für sich nutzen zu können, sondern eher unbewusst die Zauberkräfte aktiviert. Früher oder später festigen sich die magischen Muster und der Vorteil wird zu „Viertelzauberer“. Wann dies geschieht, entscheidet der Meister.

Mutmacher I (2 GP**): Der kleine Held hat einen ganz besonderen Gegenstand, der ihm sehr viel bedeutet und den er überall mit sich herumschleppt. Dies kann eine Kuscheldecke sein, ein Teddybär oder etwas völlig anderes. Hat das Kind diesen Gegenstand bei sich, bekommt es einen Mut-Bonuspunkt. Dieser Vorteil ist nicht

mit dem Nachteil Kuschedecke kombinierbar.

Mutmacher II (5 GP**): Dieser Vorteil funktioniert genau wie Mutmacher I, allerdings liebt das Kind die Decke/den Teddy/das Spielzeug so sehr, dass der Gegenstand als beseelt gilt. Der Meister darf diesem Objekt eine magische Fähigkeit zuweisen, die das Kind in Notsituationen beschützt.

Pate/Gönner (GP nach SO): Das Kind hat einen Paten oder Gönner, der ihm so einige Vorteile verschafft und für seinen Lebensunterhalt aufkommt. Die GP-Kosten sind mit dem SO des Paten identisch.

Treuer Gefährte (variabel): Das Kind besitzt ein Tier, das ihm auf Schritt und Tritt folgt. Die GP sind abhängig von der Tierart (Meisterentscheid). Der Begleiter zeichnet sich lediglich durch seine emotionale Bindung an den kleinen Helden und eine damit verbundene hohe Loyalität aus, unterscheidet sich ansonsten aber nicht weiter von einem gewöhnlichen Tier.

Unschuldslamm (3 GP**): Egal, was der junge Held ausheckt oder verbockt, die Erwachsenen verdächtigen ihn als letztes. Auch in ernsthaften Situationen hilft dem Helden ein treuer Hundeblick aus vielen Situationen heraus. Gegenüber Erwachsenen sind Überreden-Proben um 2 Punkte erleichtert.

Wunderkind (5 bis 18 GP**): Das Kind zeigt eine außergewöhnliche Begabung für seine gewünschte Profession. Im Falle einer akademischen Ausbildung bedeutet dies eine verfrühte Abschlussprüfung, bei Handwerkern glaubt der Ausbilder des Helden eher, ihn freisprechen zu können und lässt ihn sein Gesellenstück anfertigen. Dieser Vorteil reduziert die STI um einen bis 3 Punkte. Dies kostet 5 GP für einen Punkt, für zwei Punkte 11 und für drei Punkte 18 GP. Mit zunehmendem Alter (Sprich: Mit Verfliegen der STI) werden dann die GP wieder frei. Dieser Vorzug ist nicht mit dem Nachteil „Faulenzer“ kombinierbar.

Apportierzwang (-3 GP, nur Orks): Ein junger Ork mit diesem Nachteil hat einen übermäßig ausgeprägten Spieltrieb. Später mag sich daraus ein entsprechender Jagdinstinkt entwickeln, momentan jedoch herrscht in dem Ork einfach nur ein unglaublicher Zwang hinter geworfenen Gegenständen (insbesondere hinter Stöckchen) herzurennen. Um dem Drang zu widerstehen, ist eine Selbstbeherrschungsprobe +3 notwendig.

Außenseiter (-4GP**): Kaum einer möchte etwas mit dem Charakter zu tun haben. Außerdem ist er prinzipiell die Zielscheibe sämtlicher Hänseleien. Der Nachteil kann sich mit dem Alter legen, muss aber nicht.

Böse Stiefmutter (-5GP**): Ein Elternteil des Kindes ist tot und der neue Ehepartner des Hinterbliebenen macht dem kleinen Helden das

Leben zur Hölle. Jeder Meister, der ein paar unangenehme Ideen braucht, sollte ein wenig in Grimms Märchen stöbern.

Dumme Gedanken (-2GP**): Das Kind kommt immer wieder auf dumme Gedanken. Es wandert durch den Wald, obwohl es die Eltern verboten haben, geht in heruntergekommene Ruinen, isst Würmer, etc. Zumeist geschieht dies aus persönlicher Langeweile. Zum Teil passiert dies auch dadurch, dass es andere Kinder beeindrucken möchte. Dieser Nachteil legt sich nicht unbedingt mit dem Alter, kann aber.

Eingeschränkte Freizeit (-4GP**): Dieser Nachteil ist dann gegeben, sobald Kinder möglichst oft den Eltern zur Hand gehen müssen. Sei es nun im Stall, auf dem Feld oder im Haushalt. Das Kind muss für seine Verhältnisse viel arbeiten und hat weniger Freizeit als andere Zeitgenossen. Es muss fast schon betteln, um mal „Ausgang“ zu bekommen. Man sollte hier auch aufpassen, dass das Berufsfeld der Eltern zu diesem Nachteil passt. Die Bürgermeistertochter wird zum Beispiel kaum für Arbeiten eingespannt werden.

Faulenzer (-4 bis -15 GP**): Das Kind ist für seine Profession eigentlich völlig ungeeignet. Ein Zauberer fällt mehrmals durch die Prüfung, ein Handwerker vermässelt sein Gesellenstück. Dieser Vorteil hebt die STI um einen bis 3 Punkte. Dies bringt 4 GP für einen Punkt, 9 GP für zwei Punkte und schließlich 18 GP für drei Punkte. Mit zunehmendem Alter (Sprich: Mit Verfliegen der erhöhten STI) müssen dann die Minus-GP zu anderen Nachteilen gemacht werden. Dieser Nachteil ist nicht mit dem Vorteil „Wunderkind“ kombinierbar.

Heulsuse (-5GP**): Im Grunde genommen muss man dieses Kind nur schräg angucken und schon kullern die Tränen. Bei „größeren Vergehen“ rennt das Kind sogar gleich zu den Eltern und heult sich dort aus. Ob das der Freundschaft gut tut, ist natürlich die eine Sache. Den Beschützerinstinkt bei Geschwistern oder guten Freunden kann dieses Kind jedoch ansprechen. Eine interessante Kombination ergibt sich aus dem Nachteil Heulsuse und Verzogenes Balg. Die Eltern reagieren dann nämlich besonders besorgt auf die Tränenausbrüche. Für die Mitmenschen besonders übel ist eine Kombination aus „Heulsuse“ und „Großer Bruder“. Der Nachteil mag sich nicht vollständig abbauen, bleibt aber zumindest in dieser Härte mit zunehmendem Alter nicht bestehen.

Kleine Schwester/Kleiner Bruder (-4GP**): Eine kleine Schwester zu haben, muss zwar nicht unbedingt ein Nachteil sein, allerdings kann es passieren, dass die zu kurz geratenen Geschwister wie eine Klette an einem hängen (frei nach Murmeleien: „Beorn... Beorn wo bissu? Mama hat gessagt ich darf mitspielen!“). Dadurch sind die Kurzen natürlich auf Abenteuern ein gewisser

Störfaktor, müssen aber auch ständig geschützt werden. Sobald die kleine Schwester ihre Volljährigkeit erreicht hat, verfliegt der Nachteil und macht einem anderen Platz. Selbstverständlich kann das nervige Geschwisterchen ebenfalls von einem Spieler verkörpert werden.

Kuscheldecke (-4 GP**): Der kleine Held hat einen ganz besonderen Gegenstand, der ihm sehr viel bedeutet und den er überall mit sich herumschleppt. Dies kann eine Kuscheldecke sein, ein Teddybär oder etwas völlig anderes. Hat das Kind diesen Gegenstand nicht bei sich, büßt es währenddessen 3 Punkte seines Mutes ein. Dieser Nachteil ist nicht mit dem Vorteil Mutmacher I oder II kombinierbar.

Rotzfrech (-3GP**): Das Kind ist gegenüber jedem unerhört frech. Es möchte möglichst oft seine Freunde dadurch beeindrucken, dass es sich von Erwachsenen (zum Schein) nicht einschüchtern lässt. Besonders Minderheiten und Randgruppen (kleine dickliche Kinder, etc.) sind vor dem Spott nicht verschont. Das Verhalten baut jedoch vorwiegend darauf auf, dass das Kind sich in der Gruppe stark fühlt. Sobald es merkt, dass es durch seinen Spott eher schlechte Karten hat, wird es sich zurückhalten. Sollte es sich durch seine dummen Witze sogar in „Gefahr“ (also eine Tracht Prügel) begeben haben, so versucht es, die Tatsachen zu verdrehen und anderen für das Verhalten die Schuld zu geben.

Dieser Nachteil kann mit dem Alter verfliegen und einem anderen Platz machen, muss aber nicht.

Schwarzer Mann I (-5GP**): Das Kind ist felsenfest davon überzeugt, dass sich der schwarze Mann im Schrank des Kinderzimmers versteckt. Dies hat zur Folge, dass der kleine „Held“ eine MU-Probe+2 ablegen muss, um allein in seinem Zimmer zu schlafen. Jedes Geräusch, jede Bewegung kann dazu führen, dass die Probe wiederholt werden muss. Hat das Kind niemanden, der nachts das Zimmer genauestens auf die Anwesenheit von schwarzen Männern überprüfen kann, kann dies zu längerer Schlaflosigkeit führen.

Schwarzer Mann II (-7GP**): Das Kind ist felsenfest davon überzeugt, dass sich der schwarze Mann im Schrank des Kinderzimmers versteckt. Und was soll man sagen: Es hat vollkommen recht. Ist der Glaube an den schwarzen Mann stark genug, kommt es vor, dass sich ein Geist als solcher manifestiert. Schwarze Männer fressen aber weder Kinderfleisch, noch entführen sie sie in ein ominöses Reich hinter dem Schrank - sie leiden nur unter dem unwiderstehlichen Drang, Kinder zu erschrecken. Auf jeden Fall ist ein echter schwarzer Mann immer ein eigenes Abenteuer wert.

Verzogene Göre (-3GP**): Das Kind bekommt von den Eltern alles, und das weiß es

auch. Über die Jahre hinweg hat es gelernt, die Tränendrüsen und Hundeblicke richtig zu kontrollieren, um das Elternherz zu erweichen. Leider funktioniert das zumeist nur bei den Eltern. „Freunden“ und anderen Erwachsenen ist das meistens völlig egal, eher sogar lästig. Das Kind wird es jedoch immer wieder mit Trotzphasen und Heulkrämpfen probieren, sofern der eigene Willen nicht durchgesetzt werden kann. Zum Leidwesen seiner Mitmenschen muss sich der Nachteil nicht gezwungenermaßen mit dem Alter legen.

Vollwaise (-1 bis -3GP**): Das Kind hat durch ein Unglück beide Elternteile verloren. Es lebt jetzt entweder bei einem neuen Vormund (-1 GP), in einem Tempel (-2 GP) oder auf der Straße (-3 GP). Für einen fahrenden Abenteurer ist das Elternhaus von weniger großer Bedeutung, deshalb wird der Nachteil später durch einen anderen ersetzt.

Altern

Mit zunehmendem Alter reift der kleine Held dann wieder und entwickelt sich zu seinem erwachsenen Gegenstück, dass zu Beginn der Erschaffung vorlag. Diese Entwicklung wird zum einen - wie auch bei einem „normalen“ Helden - aus Abenteurpunkten gespeist. Von diesen sollte es zwar während der Kindheit deutlich weniger geben - nichtsdestotrotz kann man sich welche verdienen. Damit ist ein „Kleiner Held“ bei Erreichen der Volljährigkeit eventuell auf einer höheren Stufe als der ersten - was bei einer aufregenden Kindheit voller spannender Abenteuer aber ganz normal ist.

Zum anderen gehen aber natürlich auch mit zunehmendem Alter die Abzüge durch KBW und STI zurück. Die Talentabzüge lösen sich damit von selbst. Bei den Eigenschaften werden immer dann, wenn der KBW um einen Punkt sinkt, die beiden höchsten Abzüge um jeweils einen Punkt vermindert. Auch zwei Punkte der schlechten Eigenschaften, die der KBW verursacht hat, werden wieder ausgemerzt - welche das sind, entscheidet der Spieler. KBW und STI entwickeln sich immer gleichmäßig.

Nun kommen wir zum dritten und individuellsten Teil der Entwicklung eines kleinen Helden: Am Ende eines jeden Abenteuers vergibt der Spielleiter Qualitätssteigerungen. Diese können nach Belieben des Spielers verwendet werden, um ein Talent in seinem Grad von ÜÜÜ auf GIK, beziehungsweise von GIK auf KIS anzuheben. Außerdem bekommen alle Talente, auf die Charakter während eines Abenteuers eine Spezielle Erfahrung erhalten hat, ebenfalls eine freie Steigerung der Qualität

Proben

Nach der Charaktergenerierung dürften jetzt viele Talentwerte im negativen Bereich liegen.

Und ja, das ist so gewollt. Man überlege nur, wann man zum Beispiel im Normalfall eine Probe auf „Überreden“ verlangt. Und jetzt stelle man sich die gleiche Szene vor, nur mit einem 11-jährigen Mädchen. Ja, da ist ein Wert von -4 nicht untertrieben.

Auf die Art gibt es einen längeren Weg, den die Charaktere bis zu ihrer richtigen „Stufe I“ zurücklegen müssen und eine sichtbarere Entwicklung des Helden. Wichtig ist natürlich, dass die Gruppe sich im Moment ihrer ersten drei Qualitätssteigerungen während der Erschaffung ein wenig abspricht, damit die Helden ihre Fachgebiete abdecken und sich möglichst nicht überschneiden - es sei denn natürlich, ein Wettkampf zwischen zwei Charakteren ist erwünscht.

Aber zur eigentlichen Probe: Wenn ein Talent nach einem KBW- oder STI-Abzug im negativen

Bereich liegt, wird es bei einem kleinen Helden nicht deaktiviert. Stattdessen gelten die bekannten Regeln zum Umgang mit dem negativen Bereich: Der negative Wert wirkt sich also auf alle drei geprobtten Eigenschaften aus. Mit diesem Schicksal muss ein kleiner Held leben, bis ihm vielleicht eine heiß ersehnte Qualitätssteigerung die Abzüge senkt.

Wichtig ist außerdem, dass der Meister an die niedrigen Talentwerte seiner Helden denkt. Eine Probe ohne Modifikation ist eben nicht mehr eine Selbstverständlichkeit, sondern eine Herausforderung. Außerdem werden in einem „Kleine-Helden“-Abenteuer ja der Spannung halber auch Proben abgelegt, wo ein Erwachsener in der gleichen Situation nicht einmal würfeln müsste. Daher sollte einem Kind zumindest eine erleichterte Probe zugestanden werden.





Gaben & Talente

Ärdor Rodiak - Jägerssohn



MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KO:

KK:

BE:

KAMPFTECHNIKEN

	BE	AT/PA	ABZUG	TAW
RAUFEN	C	-1 8:6	1	X 1
RINGEN	D	- 6:5	3	STI -2
DOLCHE	D	-1 6:6	4	STI -1
HIEBWAFFEN	D	-4 5:5	2	STI -3
SÄBEL	D	-2 4:4	KBW	-5
SPEERE	D	-3 6:5	3	STI -2
ZWEIHAND-HIEBWAF.	D	-3 5:4	1	KBW -4
WURFMESSER	C	-3 2	KBW	-5
BOGEN	E	-3 7	5	STI/2 0

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

	ABZUG	TAW
KLETTERN (MU:GE:KK)	2	X 2
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU:IN:GE)	2	STI -3
SCHLEICHEN (MU:IN:GE)	5	X 5
SCHWIMMEN (GE:KO:KK)	2	X 2
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU:KO:KK)	3	STI -2
SICH VERSTECKEN (MU:IN:GE)	7	X 7
SINGEN (IN:CH:KO)		X 0
SINNENSCHÄRFE (KL:IN:IN)	7	X 7
TANZEN (CH:GE:GE)		KBW -5
ZECHEN (KL:IN:CH)	1	KBW -4
ATHLETIK (GE:KO:KK)	4	STI -1

NATURTALENTE (B)

	ABZUG	TAW
FÄHRTENSUCHEN (KL:IN:KO)	8	STI/2 5
ORIENTIERUNG (KL:IN:IN)	4	STI -1
WILDNISLEBEN (IN:GE:KO)	8	STI/2 5
FALLENSTELLEN (KL:FF:KK)	2	STI -3
FESSELN/ENTFESSELN (FF:GE:KK)	3	STI -2
FISCHEN/ANGELN (IN:FF:KK)		STI -5
WETTERVORHERSAGE (KL:IN:IN)	8	STI 3

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

	ABZUG	TAW
MENSCHENKENNTNIS (KL:IN:CH)	KBW	-5
ÜBERREDEN (MU:IN:CH)	KBW	-5

WISSENSTALENTE (B)

	ABZUG	TAW
GÖTTER UND KULTE (KL:KL:IN)	1	KBW -4
RECHNEN (KL:KL:IN)		KBW -5
SAGEN UND LEGENDEN (KL:IN:CH)		X 0
PFLANZENKUNDE (KL:IN:FF)	3	STI -2
TIERKUNDE (MU:KL:IN)	8	STI 3

HANDWERKSTALENTE (B)

	ABZUG	TAW
HEILKUNDE: WUNDEN (KL:CH:FF)	3	STI -2
HOLZBEARBEITUNG (KL:FF:KK)	8	STI 3
KOCHEN (KL:IN:FF)	1	STI -4
LEDERARBEITEN (KL:FF:FF)	3	STI -2
MALEN UND ZEICHNEN (KL:IN:FF)		KBW -5
SCHNEIDERN (KL:FF:FF)	1	STI -4
ABRICHTEN (MU:IN:CH)	2	STI -3
ACKERBAU (IN:FF:KO)	1	KBW -4
BOGENBAU (KL:IN:FF)	2	STI -3
GERBER/KÜRSCHNER (KL:FF:KO)	5	STI 0
HEILKUNDE: GIFT (MU:KL:IN)	3	STI -2
HEILKUNDE: KRANKHEIT (MU:KL:CH)	2	STI -5

SPRACHE UND SCHRIFT (A)

	ABZUG	TAW
GARETHI	8/18	X 8

SONDERFERTIGKEITEN

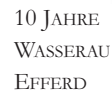
WALDKUNDIG,	
SUMPFKUNDIG,	
SCHARFSCHÜTZE	

GABEN (G)

	ABZUG	TAW

SONSTIGE TALENTE

	ABZUG	TAW

[illegible]





MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KO:

KK:

BE:

KAMPFTECHNIKEN						
	BE	AT/PA		ABZUG	TAW	
RAUFEN	C	-1	7 : 7	2	X	2
RINGEN	D	-	4 : 5	3	STI	-3
DOLCHE	D	-1	4 : 4	2	STI	-4
HIEBWAFFEN	D	-4	4 : 5	3	STI	-3
SÄBEL	D	-2	3 : 3		KBW	-6
ZWEIHAND-HIEBWAF.	D	-3	3 : 4	1	KBW	-5
WURFMESSER	C	-3	0		KBW	-6

KÖRPERLICHE TALENTE (D)		
	ABZUG	TAW
KLETTERN (MU:GE:KK)	X	0
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU:IN:GE)	KBW	-6
SCHLEICHEN (MU:IN:GE)	4 X	4
SCHWIMMEN (GE:KO:KK)	X	0
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU:KO:KK)	3 STI	-3
SICH VERSTECKEN (MU:IN:GE)	4 X	4
SINGEN (IN:CH:KO)	X	0
SINNENSCHÄRFE (KL:IN:IN)	4 X	4
TANZEN (CH:GE:GE)	KBW	-6
ZECHEN (KL:IN:CH)	1 KBW	-5
ATHLETIK (GE:KO:KK)	2 KBW	-4
REITEN (CH:GE:KK)	3 STI	-3

[illegible]

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)			
		ABZUG	TAW
MENSCHENKENNTNIS (KL:IN:CH)	9	STI	3
ÜBERREDEN (MU:IN:CH)	9	STI	3
BETÖREN (IN:CH:CH)	1	STI	-5
ETIKETTE (KL:IN:CH)	5	STI/2	2
GASSENWISSEN (KL:IN:CH)	5	STI	-1

[illegible][illegible][illegible][illegible]

GABEN (G)		
	ABZUG	TAW

SONSTIGE TALENTE		ABZUG	TAW



SONSTIGE TALENTE	
	ABZUG TAW



Gaben & Talente

Lindara Alvarik - Fischerstochter



MU:

KL:

IN:

CH:

FF:

GE:

KO:

KK:

BE:

KAMPFTECHNIKEN

	BE	AT/PA	ABZUG	TAW
RAUFEN	C	-1 7:6	1	X 1
RINGEN	D	- 1:1	1	KBW -10
DOLCHE	D	-1 3:2	2	STI -7
HIEBWAFFEN	D	-4 3:2	2	STI -7
SÄBEL	D	-2 1:0		KBW -11
STÄBE	D	-2 4:4	5	STI -4
ZWEIHAND-HIEBWAF.	D	-3 1:1	1	KBW -10
WURFMESSER	C	-3 -6		KBW -11
SCHLEUDER	E	-2 5	5	STI/2 0

KÖRPERLICHE TALENTE (D)

	ABZUG	TAW
KLETTERN (MU:GE:KK)	2	X 2
KÖRPERBEHERRSCHUNG (MU:IN:GE)	2	STI -7
SCHLEICHEN (MU:IN:GE)		X 0
SCHWIMMEN (GE:KO:KK)	6	X 6
SELBSTBEHERRSCHUNG (MU:KO:KK)	2	STI -6
SICH VERSTECKEN (MU:IN:GE)		X 0
SINGEN (IN:CH:KO)	2	X 2
SINNENSCHÄRFE (KL:IN:IN)	5	X 5
TANZEN (CH:GE:GE)		KBW -11
ZECHEN (KL:IN:CH)		STI -9
ATHLETIK (GE:KO:KK)	2	STI -7

NATURTALENTE (B)

	ABZUG	TAW
FAHRTENSUCHEN (KL:IN:KO)	1	KBW -10
ORIENTIERUNG (KL:IN:IN)	6	STI -3
WILDNISLEBEN (IN:GE:KO)	3	STI -6
FESSELN/ENTFESSELN (FF:GE:KK)	3	STI -6
FISCHEN/ANGELN (IN:FF:KK)	7	STI -2
WETTERVORHERSAGE (KL:IN:IN)	3	STI -6

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)

	ABZUG	TAW
MENSCHENKENNTNIS (KL:IN:CH)	4	KBW -7
ÜBERREDEN (MU:IN:CH)	4	KBW/2 -2

WISSENSTALENTE (B)

	ABZUG	TAW
GÖTTER UND KULTE (KL:KL:IN)	1	KBW -10
RECHNEN (KL:KL:IN)		KBW -11
SAGEN UND LEGENDEN (KL:IN:CH)	5	X 5
STERNKUNDE (KL:KL:IN)	4	STI -5
TIERKUNDE (MU:KL:IN)	6	STI -3

HANDWERKSTALENTE (B)

	ABZUG	TAW
HEILKUNDE: WUNDEN (KL:CH:FF)	2	STI -7
HOLZBEARBEITUNG (KL:FF:KK)	3	STI -6
KOCHEN (KL:IN:FF)	6	KBW/2 1
LEDERARBEITEN (KL:FF:FF)	4	KBW -7
MALEN UND ZEICHNEN (KL:IN:FF)		KBW -11
SCHNEIDERN (KL:FF:FF)	3	STI -6
ACKERBAU (IN:FF:KK)	1	KBW -10
BOOTE FAHREN (GE:KO:KK)	6	STI -3
WEBKUNST (FF:FF:KK)	4	KBW -7

SPRACHE UND SCHRIFT (A)

	ABZUG	TAW
GARETHI	6/18	X 6

SONDERFERTIGKEITEN

KAMPF IM WASSER

GABEN (G)

	ABZUG	TAW
--	-------	-----

SONSTIGE TALENTE

	ABZUG	TAW
--	-------	-----



2500 Seiten Material, 300 Artikel, 90 Abenteuer und mehr als 200 Rezensionen

[Stand Februar 2006]

Du suchst nach interessanten und abwechslungsreichen Abenteuern für Deine Kampagne? Du möchtest Dich auch über andere Produkte als Dein Lieblingssystem informieren? Du bist der Meinung, dass Tipps und Hintergrundartikel Dein Spiel nur besser machen können?

Weißt Du schon, dass es im Internet ein kostenloses Magazin von Rollenspielfans für Rollenspielfans gibt, das Dir all das bieten kann? Wenn nicht, dann wird es höchste Zeit, dass Du mal zum Fanzine Anduin schaust. Dieses kannst Du als PDF-Datei herunterladen - entweder als Vollversion oder als abgespeckte Light-Version zum schnelleren Download.

Die Anduin bietet Dir ein hochwertiges Layout, gute Lesbarkeit und viele Illustrationen von Fans und Profis. Noch mehr aber als auf die Optik legen wir Wert auf gute Artikel und spannende Inhalte.

Vom Comic über Abenteuer für Mainstreamreihen und Nischensysteme, von Hintergrundberichten über Produktrezensionen, von Spielleitertipps bis zu Kurzgeschichten findest Du alle Themen, die zum phantastischen Hobby gehören.

Wir können Dir hier auf so engem Platz nicht die gesamte Vielfalt unseres Magazins zeigen, aber vielleicht haben wir es ja geschafft, Dich neugierig zu machen. Immerhin kostet es Dich nur eine Internetverbindung und einen kurzen Download um Dir selbst ein Bild von der Anduin zu machen.

Auf unserer Homepage findest Du neben dem Fanzine noch viele weitere Inhalte wie eine Bildergalerie mit vielen Fantasy- und Science Fiction-Bildern oder ein freies Online-rollenspiel. Wir machen die Anduin in unserer Freizeit für Spieler wie Dich - schau einfach mal vorbei.

WAS UNSERE LESER SAGEN:

„Die Qualität und auch das Design sind super spitze - da können sich einige kommerzielle Mags noch was von abschauen!“

-- Lesandira

„Das Layout ein Augenschmaus und der Inhalt super gelungen.“

-- Erdendonnerer

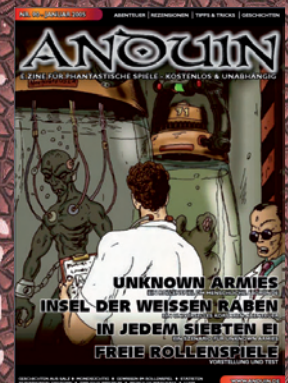
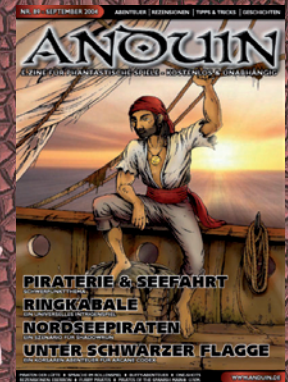
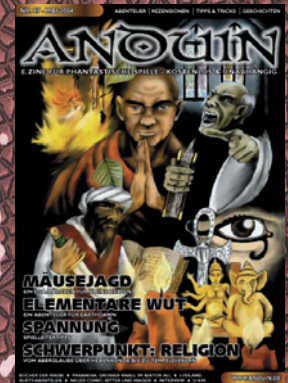
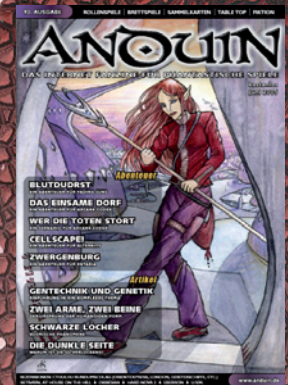
„Ich glaube es nicht! Immer wenn man denkt die Anduin wird nicht mehr besser kommt so etwas wie diese Ausgabe! Die Anduin ist einfach genial!“

-- Janos

„Mit der Anduin habt ihr euch mal wieder selbst übertroffen! Danke, danke, danke!!!“

-- Babylon

BESUCHT UNS UNTER:
WWW.ANDUIN.DE



ABENTEUER SCHAFFEN



ABENTEUER ERLEBEN

inkl. Regeln für
DSA
Das Schwarze Auge

WIRBEL IN WASSERAU

„Papa, Papa, erzähl uns eine Geschichte.“ So vollzog sich das all abendliche Ritual. Immer wenn er seine zwei Kinder zu Bett brachte, fragten Sie nach einer Geschichte. War es zum Anfang noch so gewesen, dass die kleinen Racker nach einer Möglichkeit suchten, um nicht sofort schlafen zu müssen, so hat sich der allabendliche Ablauf nun fest in das alltägliche Leben integriert. Aber für ihn war dies nicht störend. Er liebte es mit seinen Kindern zusammen zu sitzen und ihre staunenden Gesichter zu sehen, wenn er ihnen von Helden, den Göttern und schrecklichen Gefahren erzählte.

Um interessantes Material zu finden mischte er alles, was er je an Heldensagen gehört oder sonst irgendwie von Barden aufgeschnappt hatte. Manchmal dichtete er auch direkt aus dem Kopf heraus, wobei er aufpassen musste, da sein Publikum sehr genau jeden kleinen Fehler in seiner Erzählung entdecken würde.

„Welche Geschichte möchtet ihr denn heute Abend hören?“, fragte der Vater mit einem Lächeln. Die Kinder überlegten kurz und plapperten dann wild durcheinander. Sie warfen ihm wirre Fragmente zu. Er lachte: „Ihr müsst Euch schon für eine Geschichte entscheiden.“ Die Kinder sahen sich an und steckten kurz die Köpfe zusammen. Sie schienen heftigst zu diskutieren. Dann kicherten Sie und Joel, der älteste seiner Kinder, sagte: „Wir möchten etwas von den Kindern hören. Von Rhenaya, Gerdi, Ardor, Beorn und Elgor.“ „Ja, besonders von Elgor, der ist immer so lustig.“, warf Resa, das kleine Nesthäkchen ein.

„Rollenspielmärchen“ ist das erste Abenteuer aus der Reihe **PERICULA SUBIRE**. Die Spieler schlüpfen in die quiriligen Rollen einer Hand voll kleiner Abenteurer, Rotzlöffel, Angsthasen und Helden - echte Kinder eben. In drei Episoden besuchen sie das Dörfchen Wasserau, darunter auch das bisher unveröffentlichte neueste Abenteuer „Wichtelfest“.



www.anduin.de
Blue Tree Publishing - www.bluetreepublishing.de

Autor: C. Dodel
Genre: Fantasy, Märchen, Kinder
System: universell, DSA
Anforderung Spielleiter: Mittel
Anforderung Spieler: Mittel