

Fluch des Mantikor

Ein Schach-Mantikor für den Meister und 3 - 6 Spieler

1-4



Dreier
Knaur

Das Schwarze Auge
Fantasiewelt der Fantasy Spiele

Inhalt

Einführung	6	Anhang	25
Hintergrund (Meisterinformationen).	7	Meisterpersonen	25
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	9	Oreis Rastburger.	25
Der Spielbeginn	9	Algrid Rastburger.	25
Das Boxturnier.	10	Alvide Rastburger.	25
Nun laßt die Fäuste sprechen.	10	Doride Rastburger.	25
Der Auftritt Rastburgers.	11	Leirix aus Punin.	25
1 Rastburgers Haustür	12	Der Schelm als Heldentyp.	25
2 Flur.	12	Der Schelm im Spiel.	26
3 Wohnzimmer.	13	Sieben einfache Schelmenstreiche (Die Hexe-	
4 Küche.	13	reien der Schelme).	26
5 Rastburgers Schreibzimmer.	14	I Schabernack.	26
6 Archiv.	15	II Verschwindibus.	26
7 Badezimmer.	15	III Nackedei.	27
8 Kellerflur.	15	IV Lachkrampf.	27
8a Geheimer Lagerraum.	15	V Koboldgeschenk.	27
9 Weinkeller.	16	VI Klickeradomms.	27
10 Kellerraum.	16	VII Komm, Kobold, komm!.	27
11 Kellerraum.	17	Große Schelmenstreiche.	27
12 Vorratsraum.	18	VIII Durch Marmorstein und	
13 Treppe zum Obergeschoß.	18	Eisenwand.	27
14 Korridor.	19	IX Schelmenmaske.	28
15 Dachgeschoß.	19	X Blendwerk.	28
15a Treppenhaus und Korridor.	19	XI Langer Lulatsch.	28
15b Dienstbotenzimmer.	19	XII Kleiner Dotz.	28
15c Leirix' Zimmer.	19	XIII Meister minderer Geister.	28
15d Trockenboden.	20	Mindere Geister.	28
16 Salon.	21		
17 Schlafzimmer.	21		
18 Ankleidezimmer.	22		
19 Alvides Zimmer.	22		
20 Dorides Zimmer.	23		
Das Ende des Abenteuers.	24	Die Pläne des Schicksals und die Tabellen: Gebäu-	
		de und Bewohner zwischen den Seiten	14/15

Einführung

Das Abenteuer »Der Fluch des Mantikor« ist ein Teil des Fantasy-Rollenspiel-Systems **Das Schwarze Auge**, das zu Beginn der 80er Jahre von Rollenspiel-Experten entwickelt und 1984 zum ersten Mal veröffentlicht wurde.

Die folgenden Zeilen sollen Ihnen als eine Art Wegweiser durch das umfangreiche Spielsystem des Schwarzen Auges dienen:

Das Spiel gliedert sich in drei Hauptbestandteile, die jeder für sich verwendet werden können, aber dennoch zusammen ein geschlossenes Ganzes bilden. Die Rede ist von den drei Boxen »*Die Helden des Schwarzen Auges*«, »*Die Magie des Schwarzen Auges*« und »*Das Land des Schwarzen Auges*«.

Die Helden des Schwarzen Auges bieten ein Grundregelwerk, in dem Sie alles über die Erschaffung einer Spielfigur, über den Kampf mit Hand- und Schußwaffen, über die Talente und Fertigkeiten der Spieler-Helden, über ihre Entwicklungsmöglichkeiten und anderes mehr erfahren können.

Die Magie des Schwarzen Auges stellt magiebegabte Helden vor, z. B. Magier, Schelmen, Elfen und Hexen, auch die wunderwirkenden Geweihten werden hier detailliert beschrieben. Sie finden eine umfangreiche Sammlung von Zauberformeln und magischen Utensilien.

Das Land des Schwarzen Auges befaßt sich mit Aventurien, der Hintergrundwelt unseres Spiels. Hier können Sie eine Menge lernen über Land und Leute, Burgen, Städte und Höhlensysteme, Monster, Kreaturen und Pflanzen, über Verkehrsverbindungen, Klimazonen und Gesellschaftsformen. Die Regeln aller drei Boxen sind in Basis- und in Ausbauregeln gegliedert. Sie können selbst entscheiden, wie realistisch und detailliert Sie Ihre persönlichen **Das Schwarze Auge**-Abende gestalten wollen, indem Sie wählen, welche Ausbauregeln Sie in Ihr Spiel einbeziehen.

Die drei Regelboxen des Schwarzen Auges werden ergänzt durch die Serie der Abenteuerbücher. Auch die Abenteuerbücher, die übrigens ständig durch Neuerscheinungen erweitert werden, sind in Basis- und Ausbau-Spiel gegliedert. Zur leichteren Unterscheidung sind alle Ausbaubücher oben rechts mit einer gelben Ecke markiert, Basis-Bücher mit einer blauen. Ausbau-Abenteuer berücksichtigen die gesamte Palette der Regelerweiterungen, Basis-Abenteuer bauen auf einem Grundregelsatz auf, aber - und das ist *wichtig*: Natürlich können die Ausbau-Abenteuer auch nach den Basis-Regeln gespielt werden, im Spiel werden dann alle nicht be-

nötigten Regel-Hinweise einfach weggelassen — das wird Ihrem Spiel nicht schaden. Umgekehrt ist es leicht möglich, die Basis-Abenteuer nach den Ausbauregeln zu spielen — der Meister muß sich dann nur die benötigten Zusatzregeln zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln.

Zum Bereich der Abenteuer gehören auch die *Havena-Box* und solche Bücher, die in dieser Stadt angesiedelt sind.

Die *Havena-Box* enthält eine ausführliche Beschreibung der berühmten Hafenstadt an Aventuriens Westküste — komplett mit farbigem und einfarbigem Stadtplan (für Spieler und Spielleiter), Grundrissen und Angaben über Gebäude, Einwohner, Handwerkszünfte, Vergnügungstätten, Tempel, Stadtgeschichte usw., usw.

Abenteuer, die in dieser Stadt spielen, sind mit einem roten Dreieck gekennzeichnet, solche Abenteuer sind ebenfalls nach den Basis- und Ausbauregeln spielbar.

Außer der farbigen Markierung tragen alle Abenteuer einen Hinweis auf die *Erfahrungsstufen*, für die sie besonders geeignet sind, und auf die Anzahl der Spieler, die am jeweiligen Abenteuer teilnehmen können. Auch diese Angaben sind als *Hinweise* zu verstehen, nicht etwa als *Vorschriften*. Das bedeutet für Sie als Spielleiter: Selbstverständlich können auch mehr oder weniger, erfahrenere und weniger »professionelle« Helden das jeweilige Abenteuer erleben. In diesem Fall sollte der Meister die Werte der im Abenteuer auftretenden Monster und Personen den veränderten Spielbedingungen anpassen. Hierbei ist allerdings Vorsicht geboten. Bedenken Sie, daß sich die Trefferwahrscheinlichkeit eines Monsters um 5 % verändert, wenn Sie seinen Attacke-Wert um 1 Punkt herauf- oder herabsetzen.

Im übrigen gilt für den »Fluch des Mantikor« der gleiche Grundsatz wie für alle anderen Abenteuer des **Schwarzen Auges**: Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue! Als Meister müssen Sie für ein unterhaltsames Spiel sorgen. Wenn Ihnen dabei eine unserer Regeln oder Anweisungen im Wege ist, ändern Sie sie ab oder lassen Sie sie weg.

Wie Sie sehen, ist **Das Schwarze Auge** ein offenes Spielsystem. Alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten »Aventurien-Forschern« haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken.

Auch weiterhin hoffen wir auf die konstruktive Mithilfe aller Schwarzes-Auge-Spieler.

Wir wünschen Ihnen nun viel Vergnügen mit dem »Fluch des Mantikor«. Sollten Sie Fragen zu unserem Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen, so schreiben Sie uns bitte:

Das Schwarze Auge

Postfach 1165, D-8057 Eching

PS: Die im Text erwähnten Boxen »Die Magie des Schwarzen Auges« und »Das Land des Schwarzen Auges« befinden sich z. Z. noch in Vorbereitung. Ihr Fachhändler wird über den Erscheinungstermin rechtzeitig informiert.

Hintergrund (Meisterinformationen)

Es gibt viele kleine Kaufleute in Havena. Oreis Rastburger gehörte - bis vor zwei Jahren - zu den unbedeutendsten unter ihnen. Wir hätten kaum je Notiz von ihm genommen, wenn er nicht zwei Töchter besäße, von denen die ältere, Alvide, so außerordentlich hübsch anzuschauen ist, daß sie und ihr Vater zwangsläufig irgendwann in Schwierigkeiten geraten mußten. Und so ist es nun ja auch gekommen: Vor zwei Jahren bummelte der Erzschelm Leirix über den Fischmarkt von Havena, ließ seinen Blick ziellos über Händler und Käufer wandern und dachte schmunzelnd an irgendeinen Schabernack zurück, als ihm plötzlich ein Schauer eiskalt und siedend heiß zugleich durch die Glieder fuhr — er hatte Alvide erblickt! Sofort heftete er sich an ihre Fersen, fast wie ein Schlafwandler, ohne zu merken, was er tat. So gelangte er nach einem langen Marsch über alle Märkte der Stadt schließlich zu Rastburgers Haus.

Während Leirix noch über einen Vorwand nachdachte, wie er Alvide ins Haus folgen könnte, trat ein Schreiber aus der Tür. Leirix lief ihm nach. Mit Hilfe von 50 Dukaten war der Mann schnell überredet, seine Stellung bei den Rastburgers aufzugeben und sich dort nie wieder blicken zu lassen. Und so stand der Schelm Leirix einen Tag später vor Rastburgers Schreibtisch, erzählte, er habe gehört, der Schreiber sei gestern fortgelaufen, und bat den Kaufmann um die freigewordene Stelle. Da Leirix einen Stapel vortrefflicher Referenzen (alle selbstgeschrieben) vorweisen konnte und mit einem Hungerlohn zufrieden war, stellte Rastburger ihn ein. Der Schelm hatte sein erstes Ziel erreicht, und auch die Gunst der schönen Alvide war schnell gewonnen. Zwar hätte sie sich einen jüngeren Verehrer gewünscht, aber sie schätzte Leirix' Witz, seine klaren, eisblauen Augen und die schalkhaften Krähenfüßchen in seinen Augenwinkeln.

Rastburger selbst hatte gegen die Ehe mit dem

pfiffigen neuen Schreiber nichts einzuwenden. Er war froh, daß sein unruhiges Töchterlein frühzeitig unter die Haube kommen sollte. Man vereinbarte eine Verlobungszeit von zwei Jahren ... In dieser Zeit nahm Rastburgers Handel (An- und Verkauf von Schiffsausrüstungen und Dauerproviant) einen ungeahnten Aufschwung. Wann immer Schreiber Leirix ihn bei einem Abschluß begleitete, machte Rastburger garantiert ein Bombengeschäft. Gleichzeitig stießen seinen Konkurrenten häufig höchst seltsame Mißgeschicke zu: Ein Händler, der Waren bei einer trauernden Kapitänswitwe kaufen wollte, stand plötzlich splitternackt vor der empörten Dame; ein anderer stieß bei einer Versteigerung — statt ordnungsgemäß zu bieten — fortwährend wilde Flüche aus.

Mit Rastburgers geschäftlichem Erfolg stieg sein gesellschaftliches Ansehen in Havena. Und als er gar zwei kleine Schiffe erwarb und eine Reederei eröffnete, fand er Zugang zu den besten Kreisen. Auch Tochter Alvide wurde zu Bällen eingeladen, von denen sie früher nur träumen konnte. Havenas reichste Junggesellen machten ihr den Hof, darunter manch einer, der bedeutend besser aussah als der zierlich gebaute Leirix mit »seinen Runzeln um die Augen«.

Tochter und Vater Rastburger kamen bald heimlich überein, daß die Verlobung mit dem Schreiber ein Versehen gewesen sei; wenig später wurde Alvide einem jungen Verwandten Fürst Bennains versprochen. Leirix war tief gekränkt. »Soso, man zieht einen jungen Fant einem der bedeutendsten Schelme Aventuriens vor«, murmelte er, »nun denn, ihr sollt mich kennenlernen!«

Tatsächlich konnten die Rastburgers sehr bald erfahren, was es bedeutet, einen Schelm der 20. Stufe zum Gegner zu haben.

Das Verhängnis begann auf einem Picknick, das die Familie samt Dienerschaft (aber ohne den Schreiber) vor Havenas Toren veranstaltete.



Während die Gesellschaft in der Sonne döste, trat plötzlich eine schier unbeschreibliche Kreatur aus dem Wald: ein Löwe mit dem Kopf eines Menschen und dem giftstacheligen Schwanz eines Skorpions. Die Rastburgers und ihre Dienstboten stoben schreiend auseinander, nur Alvide blieb am Picknickkorb zurück. Mit den Worten: »Geliebtes Wesen, endlich begegne ich dir!« warf sie sich dem Mantikor - denn um ein solches Ungeheuer handelte es sich - an die Brust. Dieser legte eine Vorderpfote um Alvides Schultern und führte sie in den Wald.

Oreis Rastburger fürchtete schon, seine Tochter niemals wiederzusehen, doch nur wenig später tauchte sie wieder auf. Sie berichtete, das »wunderschöne Wesen« habe sie überraschend verlassen müssen, aber versprochen, sie recht bald in ihrem Hause zu besuchen. Die verstörte Familie trat den Rückmarsch nach Havena an.

Daheim erwartete sie eine neue Überraschung: Die steinernen Stufen vor der Haustür ächzten wie verlorene Seelen, als Rastburgers Fuß sie betrat. Die Fensterläden klapperten — an einem windstillen Tag! — wie wild, und aus einem Fenster im ersten Stock schaute die häßliche Fratze des Mantikors auf die Straße hinab.

»Geliebter!« rief Alvide verzückt, aber Vater Oreis packte sie am Arm und zertrte sie fort.

Seitdem wohnen die Rastburgers in ihrem Lagerhaus. Der Kaufmann hat bereits zweimal eine Gruppe mutiger Abenteurer angeheuert, um den Spuk (denn um einen solchen muß es sich handeln) aus seinem Haus zu vertreiben, aber beide Gruppen sind unverrichteter Dinge und schreckensbleich aus dem Gebäude zurückgekehrt. Dabei waren beide nur bis in den ersten Korridor vorgedrungen.

So ist der Stand der Dinge, als unsere Helden dem Kaufmann Rastburger begegnen.

Die Spieler können von dieser Vorgeschichte natürlich nichts wissen. Sie erfahren zunächst nur das, was der Kaufmann den Helden erzählt.

Ein wichtiger Hinweis zur Spielleitung:

Während des Abenteuers in Rastburgers Haus werden die Helden mit zahlreichen *Schelmstreichen* konfrontiert. Diese Streiche können natürlich nur stattfinden, wenn der Schelm (Leirix) persönlich anwesend ist. Darum ist es unbedingt erforderlich, daß Leirix die Heldengruppe begleitet. Rastburger besteht ohnehin darauf, daß Leirix mit den Helden geht. Sie müssen also Leirix als Meisterperson führen. Das sollte nicht schwierig sein, denn der falsche Schreiber gibt sich äußerst furchtsam, betritt jeden Raum als letzter und übernimmt niemals die Initiative.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

»Der Fluch des Mantikor« soll es Ihnen, dem Spielleiter, ermöglichen, einen neuen, interessanten Heldentyp ins Spiel einzuführen und den Spielern ans Herz zu legen. Die zentrale Figur dieses Abenteuers ist der Schelm Leirix, der mit seinen bizarren magischen Streichen die Spieler beunruhigen, aber auch erheitern wird.

Die Spieler ihrerseits sind der Meinung, daß sie als eine Art aventurische Exorzisten ein Spukhaus von Geistern befreien sollen. Erst nach und nach werden sie feststellen, daß sie es nicht mit »normalen« Geistern, sondern mit einer höchst bemerkenswerten Persönlichkeit zu tun haben. Ihre Aufgabe als Spielleiter besteht vor allem darin, Leirix' Schelmenstreiche effektiv zur Wirkung zu bringen und dabei gleichzeitig sein wahres Ich so lange wie möglich vor den Spielern zu verbergen. Damit Ihnen dies gelingt, ist es sehr wichtig, daß die Spieler vor Beginn des Abenteuers nicht ahnen können, was sie erwartet. Halten Sie darum das Abenteuer-Buch vor den Spielern versteckt. Sollte der Verdacht entstehen, ein Mitglied der Spielerrunde könnte bereits eine vage Ahnung besitzen, worum es in »Der Fluch des Mantikor« geht, dann geben Sie dem Abenteuer einfach einen neuen Titel. Der Mantikor ist — wie Sie bald bemerken werden — ohnehin nur eine Truggestalt, die Leirix beschworen hat. Sie können also dieses Monster durch ein beliebiges anderes ersetzen, z. B. durch einen Ogerfürsten, und Ihrer Spielerrunde ein Abenteuer mit dem Titel »Im Banne des Ogerfürsten« ankündigen.

Alle wichtigen Informationen über den Verlauf des Abenteuers finden Sie im Text. Weitere wichtige Informationen über Meisterpersonen und den Schelm als Heldentyp enthält der umfangreiche Anhang dieses Buches.

Einen kleinen Eindruck von den Möglichkeiten der Schelmenmagie haben Sie bereits in der *Hintergrund-Information* zu diesem Abenteuer erhalten: Der große Auftritt des Mantikors ist ein Beispiel für eine typische *Schelmenmaske* (Schelmerei IX); das Seufzen der Treppenstufen von Rastburgers Haus kam durch einen speziellen Bauchrednertrick zustande, den jeder Schelm beherrscht, die schwingenden Fensterläden sind ein *Blendwerk* (Schelmerei X).

Allein für Alvides Liebesrausch, der sie überkommt, als sie den Mantikor erblickt, ist kein Schelmenstreich verantwortlich. Hier machte sich Leirix einen alten Liebeszauber der Novadis zunutze:

Zerstoße die Nuß der Hainoche, vermische das Pulver mit Milch, gib das Getränk in einen Becher, der das Bild des Geliebten trägt! Dann warte nur ab, bis die Milchtrinkerin dem Geliebten begegnet. Der Zauber währt wohl zwei Gottesnamen, und wenn es hoch kommt, drei! (18 bis 27 Tage)

So, und nun wollen wir sehen, wie Ihre Spielerhelden auf Leirix' Schelmenstreiche reagieren.

Übrigens: *Der Fluch des Mantikor* ist zwar in Havena angesiedelt, Sie können den Ort der Handlung aber ohne weiteres an einen Schauplatz Ihrer Wahl verlegen.

Der Spielbeginn

Meisterinformationen:

Es wäre schön, wenn die Helden - quasi als Vorspiel - am havenischen Boxturnier teilnehmen würden, denn dann könnte Rastburger sie im Anschluß an das Turnier ansprechen, da sie durch ihre außerordentlichen Leistungen seine

Aufmerksamkeit erregt haben. Falls die Helden auf die Ankündigung des Turniers nicht reagieren, müssen Sie als Meister ein anderes Zusammentreffen der Helden mit ihrem Auftraggeber improvisieren.

Das Boxturnier

Meisterinformationen:

Sorgen Sie dafür, daß die Helden sich zunächst ein, zwei Tage in Havena langweilen, insbesondere sollte jede Suche nach einem *Treib* (havenisch für Job/Auftrag) ergebnislos verlaufen. Die Langeweile wird nur von gelegentlichen Auftritten des städtischen Ausrufers unterbrochen:

Allgemeine Informationen:

»Hört ihr Leute, das müßt ihr wissen: beim Händler Barz wird man niemals beschummelt! Er verkauft an die 30 Mieder zu Preisen, die gibt's nie wieder!«

Oder:

»Fürst Bennain gibt bekannt im Palaste hat es gebrannt, doch die klugen Wachen retteten alle Sachen.«

Und schließlich:

»Willst du unsterblichen Ruhm erringen und blinkend Silber en gros gewinnen, so melde dich an zum Boxturnier im Haus der Krämerzunft allhier!«

Meisterinformationen:

Das Haus der Krämergilde hat die Nr. 124, es befindet sich im Stadtplanquadrat K34.

Allgemeine Informationen:

Die Krämergilde residiert in einem kleinen, aber gepflegten Fachwerkhaus, dessen Front nach Süden weist.

Spezielle Informationen:

In der Diele hinter der Eingangstür hat man einen kleinen Tisch aufgestellt. Dahinter sitzt auf einem Hocker ein schwächiger, älterer Herr. Auf dem Tisch liegt ein aufgeschlagenes Heft, daneben stehen eine Feder in einem Tintenfaß und eine kleine Geldkassette.

Der Mann trägt alle Teilnehmer am Turnier, das übrigens bereits am nächsten Vormittag stattfindet, in seine Liste ein und verlangt eine Teilnehmergebühr von einem Silbertaler. Alle Taler, die er einnimmt, fallen dem Sieger im Turnier zu. Bisher haben sich 36 Faustkämpfer gemeldet, aber bis zum Abend kann sich die Zahl leicht verdoppelt haben.

Meisterinformationen:

Sollte einer der Helden in Ihrer Spielrunde über eine bedenklich niedrige Körperkraft verfügen,

so zwinkert der Mann am Tisch ihm zu: »Wenn du deine Siegchancen ein wenig verbessern willst, so schau doch einmal zum Apotheker Süster Ehrwalt hinein.«

»Ehrwalts Tränke & Mixturen«-Laden finden Sie unter der Nummer 197 im Planquadrat Y32. Hausbeschreibung: *Havena*, S. H35. Ehrwalt bietet anlässlich des Boxkampfes einen Krafttrunk feil, der die KK kurzfristig um 3 Punkte erhöht. Das Elixier wirkt etwa 2 Stunden lang und kostet 5 Silbertaler. Die Einnahme mehrerer Portionen erhöht weder die Körperkraft noch die Wirkungsdauer.

Nun laßt die Fäuste sprechen

Allgemeine Informationen:

Der Tag des Boxturnieres ist da. In der Mitte des Halplatzes sind mehrere 6 x 6 Meter große und 1,5 Meter hohe Podeste errichtet und durch armdicke Seile eingefaßt worden. Auf der Nordseite des Platzes wurde eine Tribüne für Vermögende und Würdenträger aufgestellt, dicht daneben steht ein großes Zelt, in dem sich die Teilnehmer auf den Kampf vorbereiten können.

Der riesige Platz wimmelt von Menschen. Ein erwartungsvolles Raunen ist zu hören.

Im Teilnehmerzelt weisen zwei junge Burschen den Teilnehmern/innen Plätze zu, an denen sie während des Kampfes Oberbekleidung und Habe ablegen können. Die beiden versprechen, scharf darauf zu achten, daß nichts aus dem Zelt gestohlen wird.

Das Oberhaupt der Krämergilde tritt auf und bittet alle Kämpfer, sich im Kreis um ihn zu versammeln. Er verkündet, daß sich 48 Boxer/innen gemeldet haben und die Gilde das Sieggeld auf 50 Silbertaler aufgestockt hat. Dann verliest er die Regeln: Jeder Kämpfer darf nur in ein Untergewand gekleidet und muß barfuß sein. Zum Schutz der Hände dürfen Handschuhe getragen werden, in diesen sollten keine Eisenteile versteckt sein. Ein Kampf ist beendet, wenn einer der beiden Kämpfer mehr als 10 Herzschläge lang am Boden liegt, den Boxing verläßt oder gar für längere Zeit ohnmächtig wird.

Meisterinformationen:

Fertigen Sie eine Liste von Kämpfern an, die zu Ihren Helden passen. Sie benötigen nur die Werte für Mut, Geschicklichkeit, Körperkraft und Lebensenergie, dazu sollten Sie ein paar klangvolle Namen erfinden wie »*Stalek, der Stier*« oder »*Hammerhand Helika*«. Versuchen Sie, das Aufeinandertreffen der Helden mit den stär-

keren Gegnern möglichst lange hinauszuzögern, damit Ihre Spieler das Turnier auch recht genießen können.

Für einen gewonnenen Kampf erhält ein Held 10 AP. Sollte er das Turnier gewinnen, bekommt er noch einmal 30 AP dazu.

Zum Kampf:

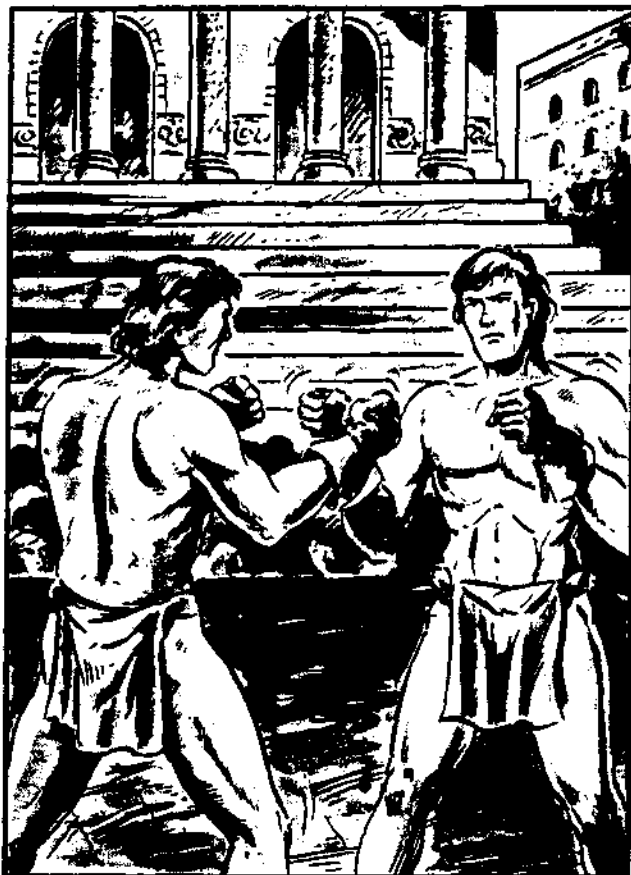
Detaillierte Box-Regeln finden Sie in den neuen Set »Die Helden des Schwarzen Auges«. Wir geben Ihnen hier eine knappe Alternative: Der Kämpfer mit dem höheren MU-Wert trägt den ersten Angriff vor. Er legt eine GE-Probe ab. Gelingt sie, war der Angriff erfolgreich. Der Gegner kann durch eine eigene gelungene GE-Probe blocken bzw. ausweichen und in derselben Kampfrunde nun seinerseits einen Hieb landen (eine erneute GE-Probe würfeln). Gelingt eine Angriffs-Probe und scheitert die Verteidigungs-Probe, wird ein Schaden fällig, der von der Körperkraft der Kämpfer abhängt. Die Schadenspunkte werden mit Hilfe der folgenden Tabelle ermittelt und direkt von der LE des Verteidigers abgezogen.

KK/Angreifer minus KK/Verteidiger	Schadenspunkte
—6 und kleiner	1
von —2 bis —5	2
von —1 bis +1	3
von 4-2 bis 4-5	4
4-6 und größer	5

Wenn die LE eines Kämpfers auf 5 oder darunter fällt, wird er bewußtlos (und hat natürlich den Boxkampf verloren).

Beschleunigtes Ende des Kampfes:

Der Angreifer würfelt bei der GE-Probe 1 bis 3. Bei einer 3 darf der Verteidiger keine GE-Probe zur Vereitelung des Angriffs durchführen, eine 2 ruft beim Verteidiger automatisch 10 SP hervor; eine 1 macht ihn augenblicklich bewußtlos (klassischer Knock/out!).



In der Pause zwischen zwei Boxkämpfen erholt sich der Kämpfer ein wenig, er gewinnt 1W4-2 Lebenspunkte zurück. Erst nach Ende des Turniers kommt er wieder völlig zu Kräften. 2 Stunden nach seinem letzten Kampf darf er seine LE wieder auf den ursprünglichen Stand setzen.

Direkt im Anschluß an das Turnier überreicht die Gildenchefin der Krämer, Slynja Glost (Havena, S. 62), dem Sieger unter dem brausenden Beifall des Publikums das Preisgeld und einen Zinnteller mit Gravur: »DER BESTEN! Gestiftet von Havenas Kaufmannschaft«. (Falls ein Mann das Turnier gewinnen sollte, entsteht eine gewisse Peinlichkeit, denn es ist nur ein Teller - der mit der weiblichen Inschriftsvariante - vorhanden. In den letzten 5 Jahren haben immer nur Kämpferinnen das Turnier gewonnen.)

Der Auftritt Rastburgers

Meisterinformationen:

Falls Ihre Helden nicht am Boxturnier teilgenommen haben, müssen Sie die Begegnung mit Rastburger so umgestalten, daß sie sich in den Verlauf Ihres Abenteuers möglichst unauffällig einfügt.

Spezielle Informationen:

Ein stämmig gebauter Mittfünfziger kommt freundlich lächelnd auf euch zu. In seiner Begleitung befindet sich ein schmalschultriger, rothaariger Mann von schwer bestimmbarem Alter. Der Schmächtige beobachtet euch aus eisblauen, auf-

merksamen Augen, schweigt aber während der gesamten folgenden Verhandlung.

»Ihr habt soeben eine ausgezeichnete Vorstellung geboten, das muß einmal gesagt werden ...« (Der Meister improvisiert ein weitschweifiges Gespräch über das Boxturnier, bis Rastburger endlich zur Sache kommt.)

»Ach, wenn ihr mir doch helfen könntet! Seit kurzer Zeit spukt's in meinem Haus. Wir mußten alle flüchten und können es nicht mehr betreten; es ist schier unbewohnbar geworden. Nun suche ich verzweifelt nach ein paar Unerschrockenen, die die Spukgestalten aus meinem Haus vertreiben.«

Im anschließenden Gespräch erweist sich Rastburger als äußerst knauserig; das gilt nicht nur für die Erfolgsprämie, sondern auch für Informationen. Durch geschicktes Feilschen können die Helden 800 Silbertaler aus ihm herauspressen - zahlbar nach Austreibung des Spuks. Rastburger erzählt nichts über den Vorfall mit dem Mantikor, weil ihm das Verhalten seiner Tochter äußerst peinlich ist.

Da der Kaufmann befürchten muß, daß die Helden einige im Haus versteckte Schätze heimlich an sich bringen, besteht er darauf, daß ein Mann seines Vertrauens, der Schreiber Leirix, die Geisterjäger begleitet. Für die Helden kann das (angeblich) nur von Vorteil sein, da Leirix sich im Haus gut auskennt und sie führen kann.

Meisterinformationen:

Falls die Helden fragen, ob vor ihnen schon einmal jemand versucht hat, das Haus zu »entgeistern«, antwortet Rastburger mit »Nein« und gleichzeitig; Leirix mit »Ja«. Wenn der Schelm daraufhin von den Helden ins Verhör genommen wird, berichtet er von zwei Gruppen, die er begleitet hat. Viel zu erzählen gibt es jedoch nicht, da beide ja nur bis kurz hinter die Eingangstür vorgedrungen sind. Entscheiden Sie selbst, was Leirix den Helden erzählen soll. Er könnte zum Beispiel berichten, daß ein Abenteurer urplötzlich in einen Riesenkürbis verwandelt wurde, *nachdem* er die Eingangstür hinter sich ins Schloß geworfen hat. Was aus dem unglückseligen Wesen wurde, weiß Leirix nicht; er hat es danach nie wieder gesehen.

1 Rastburgers Haustür

Allgemeine Informationen:

Das Haus des Kaufmanns - es steht im Quadrat U35 - ist ein stattliches, zweigeschossiges Gebäude. Die eichene Haustür und die schweren, hölzernen Läden sind geschlossen. Der zum Haus gehörende Garten ist von einer 2 Meter hohen Mauer eingefast.

Spezielle Informationen:

An der Eingangstür blinkt ein Türgriff aus Messing, darunter befindet sich das Schlüsselloch, zu dem Leirix den passenden Schlüssel in der Tasche trägt. Die Mitte des oberen Teils der Tür ziert ein geschnitzter Frauenkopf, dessen Lippen sich kaum merklich bewegen, so als ob sie unhörbare Worte formten.

Meisterinformationen:

Wenn ein Held sein Ohr nahe an den geschnitzten Mund hält, spitzt dieser die Lippen und küßt den Helden auf die Ohrmuschel. Im gleichen Augenblick schrumpft die Gestalt des Helden in sich zusammen und verwandelt sich in eine ca. 60 cm hohe, kürbisähnliche Kreatur mit breitem Kopf und winzigen Stummelärmchen und -beinchen.

Das gleiche Schicksal trifft einen Helden, der gegen die Tür pocht, an einem Fensterladen hantiert, den Türkopf dreht oder etwas ähnliches unternimmt. Kurz und gut: Auf jeden Fall belegt Leirix einen der Helden vor Rastburgers Haustür mit dem Zauber »*Kleiner Dotz*«, der Schelm setzt den Zauber aber so ein, daß der Eindruck entsteht, eine Aktion des Helden (z. B. das Drehen am Türkopf) habe die Verwandlung verursacht. Möglicherweise kombiniert Leirix den Schrumpfzauber auch mit einem »*Blendwerk*« - wie im Falle des küssenden Frauenkopfes. Sie finden die Schelmenhexereien im Anhang dieses Abenteuers. Die Verwandlung in den »*Kleinen Dotz*« sollte etwa 15—20 Minuten anhalten.

2 Flur

Allgemeine Informationen:

Ein 2 Meter breiter und 3 Meter langer Korridor mit Türen in der Südost- und Westwand.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Decke und Wände sind mit dunklem Holz verkleidet und lassen den Gang düster erscheinen. Vorn rechts neben der Eingangstür führt eine steile Treppe in das unbeleuchtete Obergeschoß. Am Nordende des Flurs ist eine unbestimmte, warbende, durchscheinende grüne Masse zu sehen. Sobald sich ein Held der Masse, deren Form entfernt an ein Schwein erinnert, nähert, beginnt die grüne Gestalt erbärmlich zu winseln: »Kehrt um, kehrt um, ihr rennt in euer Verderben! Ach, bald wird es euch ergehen wie mir ... «

Meisterinformationen:

Kurze Zeit später löst die Gestalt sich auf wie ein Rauch in einem Luftzug. Auf dem Fußboden

bleibt ein Fleck eingetrockneten Blutes zurück. Der Fleck ist echt — er befindet sich schon viele Jahre an dieser Stelle; bei der grünen Gestalt handelt es sich um den Auftritt eines mit Leirix befreundeten Kobolds.

3 Wohnzimmer

Allgemeine Informationen:

Das Zimmer ist 7 Meter lang und 5 Meter breit, es besitzt eine Tür in der Ostwand und eine Doppeltür in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Um einen großen Tisch in der Zimmermitte stehen sechs gepolsterte Stühle mit gedrechselten Beinen und hohen Lehnen, die mit geschnitzten Löwenköpfen verziert sind. Die Augen der Miniaturräubtiere — kleine Granatstückchen — blitzen lebensecht im schwachen Licht, das durch Spalten in den Fensterläden ins Zimmer fällt.

Der Schrank in der Südwestecke des Zimmers besteht in der oberen Hälfte aus einem verglasten Regal, in dem ein paar Gläser und Zinnbecher abgestellt sind, und in der unteren Hälfte aus einer Schubladenkommode. Die meisten Laden sind aufgebrochen, ihr Inhalt (Karten-, Gesellschaftsspiele und vor allem Tischwäsche) liegt auf dem Boden verstreut.

Der Anblick scheint Leirix zu überraschen, er untersucht aufgeregt die Schubladenschlösser und die auf dem Boden liegenden Gegenstände.

Auf einer weiteren Kommode vor der Südwand steht eine kleine, mit Messingbeschlägen verzierte Truhe. Ihr Schloß, in dem ein kleiner Schlüssel steckt, trägt die Aufschrift »Khunchom«.

Meisterinformationen:

Die Schubladen wurden von Dieben aufgebrochen, die sich zur Zeit im Keller versteckt halten, ein Zwischenfall, mit dem Leirix nicht rechnen konnte.

Die kleine Truhe, in der das vielversprechende Klappern einiger schwerer Gegenstände zu hören ist, hat Rastburger von einer Reise nach Khunchom mitgebracht. Dort werden diese Truhen als Erinnerungsstücke und Scherzartikel angeboten. Das Kästchen besteht nämlich ganz und gar aus massivem Holz - das Schloß ist nur eine Attrappe. Was im Innern der Truhe klappert, sind die Puppen eines Holzschädlings. Dazu eine knappe Erläuterung:

In der Gegend um Khunchom lebt eine Käferart, genannt der Große Baumfresser. Die handteller-großen Käfer bohren mit einem langen Stachel das Innere eines Baumes an und legen zwei bis

drei Eier zwischen die Holzfasern. Aus den Eiern schlüpfen Maden, die sich von dem sie umgebenden Holz ernähren. Die Maden verpuppen sich, nachdem sie eine pampelmusengroße Höhlung in den Baum gefressen haben. Findige Khunchomer Handwerker schneiden die Höhlung samt umgebendem Holz aus dem Baumstamm heraus und beschnitzen den Holzklotz so, daß er die Form einer kleinen Truhe erhält. Das Kästchen wird mit einer Beize getränkt, wobei die Puppen absterben.

Sollten die Helden die Truhe mit Gewalt öffnen, so finden sie drei fingerlange, gelbgolden glänzende Gebilde, deren Inneres aus den verfaulten Überresten der Puppen besteht, aus einer zähen, übelriechenden, braunen Pampe!

Der Schlüssel, der im Schloß der kleinen Truhe steckt, paßt zur Archivtür (siehe 6).

4 Küche

Allgemeine Informationen:

Ein 4 x 7 Meter großer Raum mit einer Tür in der Ost-, einer Doppeltür in der Süd- und einer von innen durch einen eingelegten Riegelbalken gesicherten Tür in der Nordwand.



Spezielle Informationen:

Die Einrichtung besteht aus Hockern, einem Eß- und einem Arbeitstisch, Schränken, einer großen Feuerstelle, einem halbleeren Bohnen- und einem vollen Wasserfaß.

Durch eine Falltür in der Südost-Ecke kann man in den Keller hinabsteigen.

Vor der Feuerstelle stehen zwei Kinder mit eigentümlich runzligen Gesichtern. Sie rühren in einem Topf, aus dem es bestialisch stinkt: Offenbar sind die beiden Kleinen damit beschäftigt, sich aus zwei Hühnern, die sie weder gerupft noch ausgenommen haben, ein Süsschen zu kochen. Sie sind so in ihre Arbeit vertieft, daß sie eintretende Helden überhaupt nicht bemerken.

Wenn die Helden die Aufmerksamkeit der kleinen Köche auf sich lenken, brechen diese in Begeisterungsrufe aus:

»Britzel, bratzel, britzel — da kommen uns're Schnitzel.«

Oder, auf den geschrumpften Helden gemünzt:

»Was seh ich bloß,
da läuft ein Kloß!

Den wasch ich in der Wanne,
den hau ich in die Pfanne!«

Meisterinformationen:

Die beiden Kobolde - denn um solche handelt es sich — kennen nur ein Thema: Kochrezepte, insbesondere solche für Helden als Hauptzutat. Sie verhalten sich nicht aggressiv, versuchen aber die Helden zu provozieren, so daß diese ihrerseits zum Angriff übergehen. Dann erst greifen die Kobolde tief in ihre magische Trickkiste. Ihnen stehen alle Schelmenzauber aus dem Anhang dieses Buches zur Verfügung und dazu womöglich noch ein paar schlimmere Schabernacks, die Sie sich als Meister selbst ausdenken sollten.

5 Rastburgers Schreibzimmer

Allgemeine Informationen:

Die genauen Maße dieses großen, verwinkelten Raumes sind dem Plan in der Heftmitte zu entnehmen. Das Zimmer hat 2 Türen auf der Westseite.

Spezielle Informationen:

Wenn man den Raum betritt, stößt man zunächst auf eine bequeme Sitzgruppe, bestehend aus einem runden Tisch und 3 schweren Ledersesseln - hier empfängt Rastburger seine Geschäftsfreunde. Am Nordende des Zimmers stehen Rastburgers Schreibtisch und Leirix' Stehpult. Regale an 3 Wän-

den beherbergen neben wenigen Büchern zumeist Schriftrollen mit Handelsverträgen, Schuldverschreibungen und ähnlichen Dingen.

Eine der beiden Türen in der Westwand (sie führt zu Raum 6) besteht aus Eichenholz und ist über und über mit schmiedeeisernen Bändern verstärkt. Das Schloß, in dem kein Schlüssel steckt, weist frische Kratzspuren auf.

An der Ostwand hängt neben der Feuerstelle in einem schlichten Rahmen eine schematische Darstellung, die Rastburgers Geschäftsentwicklung während der letzten 10 Jahre zeigt. Die Kurve verläuft 8 Jahre lang unmittelbar über dem unteren Rand, seit 2 Jahren aber schnell steil nach oben.

Meisterinformationen:

Alle Schubfächer in Rastburgers Schreibtisch wurden aufgebrochen. Die Laden enthalten keine wertvollen Gegenstände. Hinter der mittleren Lade ist ein Geheimfach verborgen. Um es zu öffnen, muß die Lade ganz aus ihrer Führung herausgezogen werden. In dem Fach liegen ein Beutelchen mit 20 Dukaten und ein Briefbündel, das von einem roten Bändchen zusammengehalten wird. Alle Briefe sind von einer gewissen Elina unterzeichnet. Rastburger wird in ihnen als »Spatzi, Brummbärchen« und »spendabler Schnuckiputzi« angeredet. Leider können wir aus den Texten sonst kaum etwas zitieren, da wir uns nicht mit dem Oberzensor in Gareth anlegen wollen, also werden Sie sich auf Ihr Improvisationstalent als Meister verlassen müssen.

Die Briefe sind undatiert, riechen aber so stark nach Parfüm, daß sie aus jüngster Vergangenheit stammen dürften. Leirix erhebt keine Einwände, wenn die Helden die Briefe studieren, sondern beteiligt sich interessiert an der Lektüre. Er wendet sich jedoch abrupt ab, als es in einem Brief heißt:

»... wird — wie man hört — Dein schönes Töchterlein ja bald unter die Haube kommen; ich hoffe, daß wir dann noch mehr Zeit füreinander haben werden. Ach, mein Hasileinchen, wie ...« Falls die Helden ihn danach fragen, teil Leirix mit, daß Rastburgers Ehefrau mit Vornamen keineswegs Elina, sondern Algrid heißt. Für skrupellose und geschäftstüchtige Helden könnte sich das Briefbündel also durchaus als ein wertvolles Fundstück erweisen.

Wenn die Helden sich mit Leirix über die Umsatzkurve an der Wand unterhalten, können sie erfahren, daß der Schreiber vor zwei Jahren bei Rastburger in Stellung gegangen ist. Wieso seitdem der Umsatz so spektakulär in die Höhe geschossen ist, kann der Schreiber sich angeblich nicht erklären.

Die Kratzspuren am Schloß der massiven Tür stammen natürlich von den Dieben, die sich im Keller des Hauses versteckt halten.

6 Archiv

Allgemeine Informationen:

Die außerordentlich stabile Tür zum Archiv ist verschlossen.

Meisterinformationen:

Um die Tür zu öffnen, benötigt man einen Schlüssel. Einen dieser Schlüssel trägt Rastburger in seiner Kleidung versteckt, der Reserve-schlüssel steckt auf der kleinen Truhe aus Khunchom, die im Wohnzimmer steht.

Um die Tür ohne Schlüssel zu öffnen, muß eine GE- oder Talentprobe + 10 gelingen, magisches Öffnen kostet 10 ASP.

Allgemeine Informationen:

Das Archiv ist ein 2 x 3 Meter großer, fensterloser Raum.

Spezielle Informationen:

Einziges Einrichtungsstück ist ein hohes Wandregal, in dem eine Vielzahl von Schriftrollen gelagert ist. In einer Ecke lehnen ein paar kleine Ledersäckchen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nach den Lederbeuteln greifen, setzt Leirix aus dem Hintergrund ein paar Schelmenstreiche ein. »Schabernacks« lassen die Helden über die eigenen Füße stolpern oder mit dem Kopf ans Regal stoßen, ein »Verschwindibus« entzieht die Beutel schließlich ihrem Zugriff.

Die Schriftrollen in den Regalen enthalten fast ausschließlich Kaufverträge, Lohnabrechnungen und ähnliche Dinge. Falls die Helden dennoch die Geduld aufbringen, die Pergamente gründlich zu untersuchen, finden sie schließlich einen 2 Jahre alten Ehevertrag. Aus ihm geht hervor, daß Rastburgers Tochter Alvide in den nächsten Tagen getraut werden soll. Der Name des Bräutigams wurde jedoch mit einem Messer vom Papier gekratzt.

Wenn Leirix nach dem Namen des Bräutigams gefragt wird, gibt er vor, nichts von Alvides Heiratsplänen zu wissen.

Während die Helden das Archiv untersuchen, sollte aus dem Keller ein dumpfes Poltern und Klirren zu hören sein, so als ob dort ein größerer Gegenstand zu Boden gestürzt wäre. Dies gilt natürlich nur dann, wenn die Helden die Diebe im Keller nicht zuvor schon aufgestöbert haben.

7 Badezimmer

Allgemeine Informationen:

Ein 3 x 4 Meter großer Raum mit einer Tür in der West- und einem schmalen Fensterschlitz in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Die Einrichtung besteht aus einem großen Badezuber und einer kleinen Kommode, auf der eine große Kanne und eine Waschschißel - beide aus weißem Porzellan — abgestellt sind.

Meisterinformationen:

Sobald der erste Held das Badezimmer betritt, stößt Leirix mit einem »Klickeradomms!« Kanne und Schüssel von der Kommode. Scherben fliegen, Wasser spritzt, aber ein Schaden sollte dem Helden nicht entstehen.

8 Kellerflur

Allgemeine Informationen:

Unbeleuchteter, 2 Meter breiter und 6 Meter langer Flur mit einer Tür in der West- und 2 Türen in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Der Boden besteht aus festgestampftem Lehm, die Wände aus unverputztem Ziegelmauerwerk, die Luft riecht dumpf und modrig.

Am Südeude des Gangs ist ein wenig Gerümpel angehäuft: leere Körbe und Ballonflaschen, alte, zerbrochene Möbel.

Meisterinformationen:

Unter dem Gerümpel verbirgt sich eine Falltür, unter der Falltür wiederum eine steinerne Treppe, über die man in den geheimen Lagerraum 8a gelangt.

8a Geheimer Lagerraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat die gleichen Abmessungen wie der Kellerflur. Sein Boden ist mit Wasser bedeckt, der Abstand von der Wasseroberfläche zur Decke beträgt etwa 1,4 Meter. Der untere Teil der Treppe ist eingestürzt, die Stufen enden etwa 1 Meter über der Wasseroberfläche.

Spezielle Informationen:

Wenn ein Held die Wassertiefe überprüft, stellt er fest, daß sie etwa 60 cm beträgt. In der Nordwand des Raumes klafft ein Spalt, der an der Basis ca. 1

Meter breit ist und nach oben spitz zusammenläuft. Der Spalt ist nur zu erkennen, wenn man sich ihm mit einer Fackel bis auf 3 Meter nähert.

Meisterinformationen:

Der Raum wurde - lange bevor die Rastburgers das Haus bezogen - von einem Vorbesitzer angelegt, um in Notzeiten als verstecktes Lager zu dienen. Da aber kurz nach der Erbauung des Hauses Grundwasser in den versteckten Keller einbrach, mußte der Lagerraum wieder aufgegeben werden.

Einige Jahre später fand in diesem Gelaß eine Liebesgeschichte ein grausiges Ende: Der Großvater der Witwe, von der Rastburger das Haus erwarb, betrog seine Ehefrau mit einer ihrer Freundinnen. Die Ehefrau entdeckte das Verhältnis, gab vor, zu verreisen, drang aber des Nachts in Begleitung von vieren ihrer Brüder in das Haus ein, um ihren Mann auf frischer Tat zu ertappen. Der Mann und seine Geliebte flüchteten - zunächst in den Keller und dann noch tiefer in den versteckten Lagerraum.

Die Ehefrau bemerkte im Keller die offenstehende Falltür. »Kommt herauf, wenn ihr da unten seid!« rief sie durch das Loch hinab. Als keine Antwort kam, wies sie ihre Brüder an, die Luke zu schließen und sie mit Säcken und Steinen zu beschweren, »damit niemand die Tür wieder öffnet und aus Versehen hinabfällt!«. Anschließend verreiste sie für 14 Tage zu ihrer Schwester nach Elenvina ...

Die untoten Gerippe des Liebespaares ruhen noch heute im Wasser, das den Kellerboden bedeckt. Sie erwachen, sobald im Keller ein Wort gesprochen wird. Dann springen sie auf und greifen die Eindringlinge an, beseelt von einem unbändigen Haß auf alles Lebende.

Die Werte der Untoten:

MUT:	20	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	2W + 2
Monsterklasse: 20			

Die Untoten gewinnen nach jeder Kampfrunde 5 »Lebenspunkte« zurück. Sie verfolgen die Helden die Treppe hinauf, aber nicht durch die Falltür hindurch.

Leirix ist vom Erscheinen der Schreckensgestalten genauso überrascht wie die Helden.

Falls alle Helden in den Raum 8a hinabsteigen, nützen die Diebe in Raum 10 die Gelegenheit zur Flucht. Sie schlagen die Falltür hinter dem letzten Helden zu und beschweren sie mit dem umherliegenden Gerümpel.

9 Weinkeller

Allgemeine Informationen:

2 x 3 Meter großer Raum mit einer Tür in der Westwand.

Spezielle Informationen:

An den hohen, bis oben gefüllten Regalen ist zu sehen, daß Rastburger neben dem Geldverdienen noch eine zweite Leidenschaft kennt: das Sammeln guter Weine. Nicht etwa die preiswerten Faßweine, die Sie und ich gelegentlich in einer Schenke genießen, nein, Rastburger sammelt Flaschenweine aus den besten Gegenden Aventuriens: den guten *Felsteufel* zum Beispiel, und zwar die Jahrgänge 8, 11, und 17 v. H., das Beste, was die Südhänge des Eisenwalds zu bieten haben. Aber auch *Elfenrebe* aus den Goldfelsen, *Drachmilch* und *Jerganer Bärenfang* aus dem fernen Maraskan. Allein die handgemalten und mit Knochenleim auf den Flaschen befestigten Etiketten sind eine Freude für das Auge; was der Inhalt der Flaschen für den Gaumen eines Kenners bedeuten kann, brauche ich hier wohl nicht zu schildern. Aber genug geschwärmt, wie ich Ihre Helden so kenne, werden die ohnehin an Rastburgers wertvollstem Schatz ahnungslos vorübertappen.

Meisterinformationen: Keine

10 Kellerraum

Allgemeine Informationen:

3 x 5 Meter großer Raum mit einer Tür in der West- und einer Öffnung in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist leer bis auf 3 große, halb zerfallene Schränke, die in der Zimmermitte zusammengesoben sind.

Hinter den Schränken haben sich 3 Diebe versteckt, die aus ihrer Deckung springen, sobald die Helden den Keller betreten.

Meisterinformationen:

Die Diebe hätten vermutlich eine gute Chance, die Helden zu überrumpeln, doch Leirix mischt sich wieder einmal ein: Er bedenkt den (die) vordere(n) Dieb(in) mit einem »Nackedei«-Zauber, und zur Verblüffung von Freund und Feind sinken die gesamte Kleidung und Ausrüstung des Opfers auf seine Füße herab.

Darauf springt der (die) Unglückliche erst einmal wieder zurück, um hastig in die Kleider zu schlüpfen, so daß es die Helden zunächst nur mit 2 Gegnern zu tun bekommen.



Die Werte der Diebe Finger-Tok und Nase-Elech:

MUT:	12	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	42	PARADE:	12
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+4

Monsterklasse: 18

Die Werte der Diebin Schöne Ile:

MUT:	13	ATTACKE:	14
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	PARADE:	11
LEBENSENERGIE:	45	TREFFERPUNKTE:	1W+4

Monsterklasse: 18

Falls die Diebe den Helden im Kampf zu sehr zusetzen, mischt sich Leirix hin und wieder mit einem »Schabernack« ins Geschehen. Die Diebe versuchen zu entkommen, sobald sich ihnen eine Gelegenheit bietet, und Leirix unternimmt nichts, um diese Flucht zu verhindern.

Sobald die LE eines Diebes auf 5 oder darunter fällt, ergibt er sich. Von den Helden ins Verhör genommen, kann das Trio nicht viel Interessantes berichten. Die drei sind mit Hilfe einer Leiter durch ein Fenster ins Obergeschoß eingestiegen - die Leiter liegt noch in dem Zimmer, denn sie haben sie eingezogen. Auf ihrem Weg durchs Haus haben sie ein paar wertvolle Gegenstände eingesammelt und in einem Beutel verstaut, den

sie noch bei sich tragen — vor allem handelt es sich um Schmuckstücke aus Frau Rastburgers Schlafzimmerkommode.

Die Diebe sind während ihrer Tour keiner einzigen Spukgestalt begegnet und haben auch sonst nichts Ungewöhnliches bemerkt. Als sie die Stimmen der Helden vor dem Haus hörten, haben sie sich in den Keller geflüchtet, seitdem hocken sie dort.

Die Helden können die Diebe natürlich fesseln, um sie später Rastburger zu übergeben, doch die drei werden sich bei der geringsten günstigen Gelegenheit aus dem Staube machen.

Sollten die Helden auf die - sehr unheldenhafte - Idee verfallen, die gefesselten Diebe als Versuchskaninchen in Räume zu stoßen, in die sich die Helden nicht hineinwagen, so sorgt Leirix durch massiven Einsatz seiner Schelmenstreiche dafür, daß die Diebe entkommen können.

Falls es den Helden gelingt, die Einbrecher bei Rastburger abzuliefern, so zahlt dieser ihnen eine zusätzliche Prämie von 10 Dukaten.

11 Kellerraum

Allgemeine Informationen:

3 x 3 Meter große Kammer mit einer türlosen Öffnung in der Südwand.

Spezielle Informationen:

Vor der Nordwand des Raumes steht eine große Truhe aus Weidengeflecht. Sie ist 1,5 Meter breit, 1 Meter hoch und mit einem Deckel verschlossen.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden den Deckel der Truhe anheben, fahren 2 Geister heraus, die Leirix mit Hilfe einer »Meister minderer Geister«-Hexerei herbeigerufen hat. Bei den pechschwarzen Flattergestalten handelt es sich um eine Spezies, die als *Kohlenkerle* (in manchen Gegenden auch *Köhlerweiber*) bekannt und gefürchtet ist. Die beiden sehen aus wie in schwarze Lumpen gehüllte Menschen, ihre Augen leuchten glühend rot.

Sie umflattern die Helden mit weit aufgerissenen, ebenfalls rot leuchtenden Mündern, aus denen dunkle Rauchschwaden quellen; dabei stoßen sie Laute aus, die entfernt an eine menschliche Sprache, eher aber an das Knacken und Knistern von schwelendem Holz erinnern:

»Brennenn szollt ihr, szt, szt, ganzzz und garr, szt, szt, szt, mit Sztumpffund szt, szt, Stiel!«

Die Geister schlagen mit ihren flatternden Umhängen nach den Helden. Wo diese getroffen werden, spüren sie die Berührung von glühender Kohle auf der Haut (3 Schadenspunkte). Ein Geist kann in einer KR 2 Gegner attackieren.

Die Werte der Kohlenkerle:

GESCHICKLICHKEIT: 14

TREFFERPUNKTE: 3 SP

Die Geister würfeln zur Attacke GE-Proben.

Sie haben keine Lebensenergie, und Waffen verursachen bei ihnen keine Schäden. Teilen Sie Ihren Helden vielmehr mit, daß ihre Waffen sich immer mehr erhitzen, je öfter sie mit den Geistern in Berührung kommen.

Sollten die Helden Feuer gegen die Kohlenkerle einsetzen, so erhöht sich der Schaden, den die Geister durch ihre Berührungen verursachen, auf 5 SP.

Gegen die schwarzen Plagegeister hilft nur Wasser oder eine ähnliche Flüssigkeit. Sobald die Kohlenkerle mit Wasser begossen werden (ca. 80 Unzen pro Geist dürften genügen), ertönt ein markerschütterndes Kreischen und unmittelbar danach ein gewaltiges Zischen. Der Raum füllt sich blitzartig mit weißem, undurchsichtigem Dampf. Sobald der Dunst sich ein wenig gelichtet hat, können die Helden feststellen, daß alle in diesem Gefecht verlorenen Lebenspunkte zu ihnen zurückgekehrt, die Geister aber spurlos verschwunden sind. Letzteres könnte leicht auch für

ie Diebe aus Raum 10 gelten, die sich eine so prächtige Gelegenheit zur Flucht gewiß nicht entgehen lassen.

12 Vorratsraum

Allgemeine Informationen:

4 x 7 Meter großer Raum mit einer Tür in der Ostwand und einer Leiter, die an die Ostwand gelehnt ist.

Spezielle Informationen:

Der Abstand zwischen Boden und Decke beträgt - wie im gesamten Kellerkomplex - ca. 2 Meter.

In Regalen an den Wänden stehen Töpfe mit Pökelfleisch, Sauerkraut, getrockneten Erbsen und Bohnen und andere Nahrungsmittel. Weiteres Gemüse, z. B. Porreestangen und Möhren, ist in großen sandgefüllten Holzkästen eingeschlagen (vergraben).

Meisterinformationen:

Zweimal, während die Helden den Kellerraum durchsuchen, stößt Leirix mit Hilfe eines »Klickeradomms« einen Sauerkrauttopf vom obersten Regalbrett.

13 Treppe zum Obergeschoß

Allgemeine Informationen:

Die hölzerne Treppe steigt steil an und ist sehr eng gebaut. Breite: nur knapp 1 Meter.

Spezielle Informationen:

Auf den Stufen liegt ein roter Läufer, der mit Messingstangen befestigt ist.

Meisterinformationen:

Sobald ein Held die erste Treppenstufe betritt, ertönt ein lautes Verdauungsgeräusch (weniger vornehm »Furz« genannt), worauf der sonst so schweigsame Leirix den Helden sofort ermahnt: »Bitte, seid leise! Ihr werdet Euch doch für einen Moment zusammennehmen können!« Anschließend dürfte sich ein interessantes Streitgespräch zwischen dem Helden auf der Treppe (der alles abstreitet) und seinen Freunden ergeben. Sie können das Wortgefecht beenden, indem Sie von einem fernen Poltern berichten, das aus dem Obergeschoß zu hören ist. Sobald der Held seinen Weg auf der Treppe fortsetzt, verschwinden 3 der Messingstangen, die den Teppichläufer halten; der Vorgang wird von einem markerschütternden Rülpsen begleitet.

Im übrigen kann die Treppe völlig gefahrlos passiert werden - für die kleinen Vorkommnisse ist

natürlich Leirix verantwortlich -, aber nach unseren Erfahrungen mit Rollenspiel-Helden dürfte nun noch einige Zeit vergehen, bis sie die Treppe zu besteigen wagen.

14 Korridor

Allgemeine Informationen:

Grundriß und Abmessungen siehe Plan in der Heftmitte. Alle 4 Türen, die zu den Zimmern des Obergeschosses führen, sind geschlossen. Eine Treppe führt abwärts in das Erdgeschoß, eine zweite nach oben ins Dachgeschoß.

Spezielle Informationen:

Der Holzboden des Flurs ist mit dicken Läufern belegt. Zwischen den beiden Türen in der Westwand stehen zwei blankpolierte Ritterrüstungen auf Ständern. Die Rüstungen sind auffällig klein, sie messen von den eisernen Stiefelsohlen bis zu den Helmspitzen nur 1,45 Meter.

Jede Rüstung hält einen kurzen Morgenstern in der rechten Faust.

Meisterinformationen:

Die Rüstungen hat Rastburger vor vielen Jahren seinen Töchtern mitgebracht, sie gehörten ursprünglich Fürstenkindern in Elenvina. Ihr Wert ist gering, da sie nur von schmalschultrigen Kindern, nicht aber von Zwergen getragen werden könnten.

Sobald die Helden die Rüstungen erblicken, schüttelt eine von ihnen leicht den Kopf, wobei ein schepperndes Geräusch entsteht.

15 Dachgeschoß

15a Treppenhaus und Korridor

Allgemeine Informationen:

3 x 8 Meter großer kombinierter Korridor und Abstellraum. Die südliche Wand ist stark geneigt, in der nördlichen befinden sich 2 Türen, in der westlichen eine Tür.

Spezielle Informationen:

An der Ostwand stehen 1 Schrank und 1 schlichte Kommode, an der Südwand 2 Truhen aus Weidengeflecht.

Meisterinformationen :

Die Truhen enthalten Glas und Porzellan. Das Geschirr ist sorgfältig in Stoffreste und Hobelspäne gepackt. Es handelt sich um die Aussteuer der beiden Rastburger-Töchter.

In Schrank und Kommode werden abgelegte

Kleidungsstücke der Rastburgers aufbewahrt. Möglicherweise findet hier ein(e) bedürftige(r) Held(in) etwas Passendes.

15b Dienstbotenzimmer

Allgemeine Informationen:

4 x 4 Meter großes Zimmer mit einer Tür in der Süd- und einem Mansardenfenster in der schrägen Nordwand.

Spezielle Informationen:

Das Zimmer, das zum Wohnen und Schlafen genutzt werden kann, ist mit äußerst schlichten Möbeln ausgestattet. Außer einem Schrank und 2 mit Strohsäcken gepolsterten Betten gibt es noch einen kleinen, runden Tisch, an dem 2 Hocker stehen. Vom Mansardenfenster in der Nordwand hat man einen schönen Blick über die Dächer Havenas.

Meisterinformationen :

In diesem Raum ist das Dienerehepaar der Rastburgers untergebracht. Wer Rastburgers Sparsamkeit kennt, weiß, daß niemand, der bei ihm in Stellung ist, Reichtümer erwerben und irgendwo verstecken kann. Eine Durchsuchung des Zimmers dürfte sich also kaum lohnen, aber lassen Sie Ihren Helden ruhig das Vergnügen ...

15c Leirix' Zimmer

Allgemeine Informationen:

3 x 4 Meter großer Raum mit einer Tür in der Süd- und einem Mansardenfenster in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist ähnlich sparsam möbliert wie das Zimmer des Dienerpaares. Auf die Wand über Leirix' Bett hat jemand ein rostrotes, etwa handtellergroßes A gemalt.

Meisterinformationen:

Obwohl er eigentlich nichts zu verbergen hat, protestiert Leirix gegen eine Durchsuchung seines Zimmers. (»In meiner Kammer spukt es nicht! Darauf kann ich meinen Kopf verwetten.«) Er hindert die Helden jedoch nicht daran, die Schranktüren zu öffnen oder in den Kommodenschubladen zu wühlen. Auffälligste Dinge in Leirix' Besitz sind ein Anzug aus dunkelblauem Samt mit Hermelinbesatz an Ärmeln und Kragen und ein schwerer Siegelring aus massivem Gold. Außerdem steht im Schrank ein Degen aus edlem, hochelastischem Stahl. Wenn man ihn zur Rede stellt, behauptet Leirix, diese Dinge



von einem früheren Dienstherrn geschenkt bekommen zu haben. Mit dem Degen kann er angeblich nicht umgehen. (»Ich bin froh, daß ich das hintere Ende vom vorderen zu unterscheiden weiß.«) Nachdem der Degen gefunden wurde, nimmt Leirix ihn an sich und steckt ihn in seinen Gürtel. Das rotbraune A auf der Wand hat Leirix mit dem eigenen Blut gemalt. Nach einem alten Schamanenzauber aus dem Bornland soll man die echte, dauernde Liebe eines Menschen gewinnen können, wenn man den ersten Buchstaben seines Namens mit dem eigenen Blut an eine Wand schreibt. Bisher ist es noch ungewiß, ob Leirix mit diesem Zauber am Ende Erfolg haben wird.

15d Trockenboden

Allgemeine Informationen:

6 x 7 Meter großer Raum mit einer Tür in der Ost- und einem schmalen Fenster in der Westwand; die Nord- und die Südwand sind stark geneigt.

Spezielle Informationen:

Das Fenster in der Westwand steht offen. An den Dachbalken in dem leeren Trockenraum hängen ca. 70 cm lange, seltsam geformte Beutel aus dunkelbraunem Fell.

Meisterinformationen:

Seitdem das Haus der Rastburgers leersteht, ist eine Schar Teernasen durch das offene Bodenfenster in den Trockenraum eingedrungen. Ein stattlicher Schwarm (W20+5) der Flattertiere verbringt hier den Tag, um bei Anbruch der Dämmerung auf Jagd zu gehen.

Teernasen (ihre großen, schwarzglänzenden Nasen haben ihnen ihren Namen gegeben) ernähren sich von Amphibien (Kröten, Frösche, Molche) und kleineren Säugetieren. Normalerweise greifen sie keine Menschen an. Dies gilt jedoch nicht, wenn sie tagsüber an ihren Schlafplätzen gestört werden. In diesem Fall fällt sofort der ganze Schwarm über die Störenfriede her.

Die Werte für eine Teernase:

MUT:	18	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	3 SP*
Monsterklasse: 8			

* Teernasen beißen in ungeschützte Stellen - vorzugsweise im Halsbereich. Daher: Trefferpunkte = Schadenspunkte.

Wenn einer Teernase die AT gelingt, klammert sie sich mit ganzer Kraft an ihrem Opfer fest und

beißt wieder und wieder zu. Für das Spiel bedeutet das: Die erste Attacke der Teernase kann durch eine normale Parade gekontert werden. Ist die erste AT gelungen, so hat sie sich festgeklammert und verursacht in jeder folgenden KR automatisch Schadenspunkte, solange das Opfer die Teernase nicht durch eine gelungene Kraftprobe — 1 von sich reißen kann.

Natürlich kann das Opfer auch versuchen, die Teernase zu erstechen. Dazu muß eine Attacke mit einem Dolch oder Messer gelingen. Eine erfolgreiche Attacke mit einem Schwert oder einer ähnlich langen Waffe verursacht nur den halben Schaden.

Die Teernasen lösen sich von selbst von ihren Opfern, wenn diese den Trockenraum verlassen.

16 Salon

Allgemeine Informationen:

7 x 5 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Ost- und in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Der große, protzig, aber nicht unbedingt geschmackvoll möblierte Raum wird durch 2 hohe, bunt verglaste Fenster in der Südwand in farbiges Licht getaucht. Der größte Teil des Zimmers wird von einer plüschbezogenen Sesselgruppe und einem schwarzen Marmortisch eingenommen.

Auffälligster Gegenstand ist das lebensgroße, bronzene Abbild eines Fuchses, das in der Südwestecke des Zimmers auf einer 1 Meter hohen Steinsäule steht.

Meisterinformationen:

Der Kopf des Fuchses läßt sich durch eine einfache Drehung im Uhrzeigersinn von der Figur abschrauben. Im hohlen Bauch des Standbildes liegen 2 kleine Diamanten (Wert: zusammen 50 Dukaten), die Rastburger vor 2 Jahren, als sein plötzlicher Reichtum begann, dem Diebes- und Händlergott geopfert hat.

Man kann die Steine ohne Schwierigkeiten ihrem Versteck entnehmen, zieht sich jedoch den Zorn des Diebesgottes zu. Ein Held, der die Diamanten an sich nimmt, verliert sie etwa 5 Minuten später wieder - und dazu 2 Gegenstände, die ihm besonders wertvoll sind, z. B. eine kostbare Waffe und ein magisches Utensil.

Die beiden Diamanten liegen dann wieder auf ihrem Platz in der Fuchsstatue - gleichgültig, ob der Fuchskopfinzwischen wieder aufgeschraubt worden ist oder nicht. Die beiden Dinge aus dem Besitz des Helden aber bleiben für immer verschwunden. Dieser Vorgang wiederholt sich so

oft, wie die Helden die Diamanten der Statue entnehmen.

Fuchs-Standbild und Steinsäule sind nicht voneinander zu trennen. Sie wiegen zusammen 8000 Unzen.

17 Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:

4 x 5 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Süd- und in der Ostwand.

Spezielle Informationen:

Beherrschendes Möbel in diesem Zimmer ist das breite Ehebett der Rastburgers, über dessen Giebel ein Gemälde hängt, das die Liebesgöttin Rahja bei einem Ritt über einen Meeresstrand zeigt. In der Ferne erhebt sich Efferds Haupt aus den Fluten.

Aus einer Kommode vor der Westwand wurden alle Schubladen herausgerissen. Der Inhalt ist auf dem Boden verstreut. Auf dem teppichbedeckten Boden liegt eine ca. 3 Meter lange Leiter. Quer über das Bett gestreckt, den Kopf tief in die Kissen gewühlt, ruht eine junge, schwarzhaarige Frau, die ein enganliegendes, schwarzes Gewand trägt. Ein kleiner Dolch steckt in ihrem Gürtel, sie hat keine Schuhe an den Füßen.

Neben dem Bett liegt eine kleine Glasflasche auf dem Boden, die mit einem Schildchen mit der Aufschrift »Premer Feuer« beklebt ist. Die Frau ist nicht tot, denn man kann deutlich die Atembewegungen ihres Brustkorbs sehen, aber sie wacht auch dann nicht auf, wenn die Helden durch das Zimmer poltern oder sich lautstark unterhalten.

Meisterinformationen:

Bei der (übrigens sehr hübschen) Schläferin handelt es sich um die »Katze Ka«, die Anführerin der Diebe, die sich im Keller versteckt halten (und zu diesem Zeitpunkt von den Helden möglicherweise bereits aufgespürt worden sind). Das Diebesquartett ist mit Hilfe der Leiter vom Garten aus in das Haus eingestiegen. Ka wollte im Schlafzimmer zurückbleiben und dort auf ihre Gefährten warten. Während sie wartete, entdeckte sie die Flasche »Premer Feuer« neben dem Bett und nahm einen kräftigen Zug von dem berühmten Piratenschnaps. Was Katze Ka nicht wissen konnte, ist folgendes: Frau Rastburger, die an starker Schlaflosigkeit leidet, hatte das Getränk mit einem kräftigen Schlafmittel versetzt und nahm an jedem Abend einen Teelöffel dieser Mischung ein, nicht etwa einen tiefen Zug wie Katze Ka.

Falls die Helden bei der Gefangennahme der schlafenden Diebin nicht äußerst vorsichtig vorgehen, können sie eine böse Überraschung erle-

ben: Katze Ka ist eine Elfe der 10. Stufe. Wenn sie wachgerüttelt wird, benötigt sie etwa 3 Minuten, um vollständig zu erwachen und sich zu orientieren. Dann geht sie sofort zum Angriff über. Sie beherrscht alle Elfensprüche und kämpft entweder mit ihrem Dolch oder einer Waffe, die sie einem Helden entreißt.

Katze Kas Werte:

Typ	Stufe	MU	KL	CH	GE	KK	LE
Elfe	10	12	12	14	16	16	50
AE	RS	AT	PA	TP	GST	AU	MK
38	1	16	12	+4*	1	66	37

* +4 ist Kas Zuschlag für außergewöhnliche Körperkraft. Der Zuschlag muß zu einer von ihr benutzten Waffe addiert werden.

Sollte es den Helden gelingen, Katze Ka zu überwältigen und bis zum Ende des Abenteuers nicht entwischen zu lassen, so können sie ein Kopfgeld kassieren, das die Krämergilde auf die Ergreifung der berüchtigten Diebin ausgesetzt hat: 50 Dukaten. Falls die Helden Katze Ka töten, wird keine Prämie gezahlt. Die Krämergilde erhofft sich nämlich von einem Verhör der *lebenden* Katze Aufschlüsse über Art und Organisation der havenischen Diebeszunft.

Katze Ka bricht den Kampf ab, wenn ihre LE auf 5 Punkte sinkt. Leirix greift nur dann in den Kampf ein, wenn ein Held dabei das Leben zu verlieren droht: Er mischt sich dann so ungeschickt ins Kampfgetümmel, daß Katze Ka eine Gelegenheit zur Flucht erhält, die sie natürlich auch sofort ergreift.

18 Ankleidezimmer

Allgemeine Informationen:

4 x 2 Meter großer Raum mit je einer Tür in der Ost- und in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Hohe Schränke an beiden Längswänden des Zimmers enthalten die Garderobe des Kaufmannspaares.

Sämtliche Schranktüren stehen offen, der Inhalt liegt teilweise am Boden verstreut.

Meisterinformationen:

Die Unordnung wurde natürlich von den Dieben verursacht. Was an Wertgegenständen vorhanden war, haben sie erbeutet.

19 Alvides Zimmer

Allgemeine Informationen:

7 x 3 Meter großer Raum mit einer Tür in der Süd- wand.

Spezielle Informationen:

Das große, helle Zimmer besitzt einen Balkon auf der Nordseite; die Möbel sind von einer Eleganz und handwerklichen Qualität, die man sonst nur in Fürstenhäusern findet. Auch Alvides Zimmer wurde offenbar bereits von den Dieben durchsucht, denn die Laden sind halb aus der zierlichen Kommode gezogen, die Schranktüren stehen offen.

Meisterinformationen:

Neben seinem eigenen ist dies das einzige Zimmer, in dem Leirix Einwände gegen eine Durchsuchung erhebt. (»Spart Euch die Mühe; in diesem Raum gibt es ganz gewiß keine Geister! Es gehört sich nicht, daß man in den persönlichen Dingen einer jungen Frau wühlt, auch Kriegerleute und Abenteurer wie Ihr sollten das wissen!«)

Wenn die Helden darauf bestehen, den Raum zu untersuchen, stellt sich Leirix ihnen in den Weg. Falls die Spieler eine Hilfe benötigen, kann Lei-



rix in seiner Gegenwehr so weit gehen, daß er sich verdächtig macht. Er verzichtet aber darauf, im Zimmer der Angebeteten zu einem seiner Schelmenstreiche zu greifen.

Zwei Dinge sollten die Helden auf jeden Fall bemerken, beide sind auch keineswegs verborgen: erstens ein kleines Buch mit handgeschriebenen Gedichten und zweitens ein Kleid aus einem in vielen Farben schillernden Stoff, das jemand achtlos in einen Wäschesack gestopft hat.

Das Buch trägt auf der ersten Seite die Widmung »An Alvide«, und es enthält mittelmäßige Verse, die in dem hochmodernen, reimlosen Gareth-er Stil geschrieben sind, zum Beispiel den folgenden:

»Ach, Alvide!

*Blaue Taube im Daunenkleid,
auf beschwingten Schwingen in die sinkende
Sonne singend,*

ach, daß Deiner Flügel Flug zu mir sich füg'!«

Auf der letzten Seite steht: *»In Liebe, Dein Berthol«.*

In dem Büchlein liegt ein gefalteter, kurzer Brief:

Liebe Alvide,

ich würde mich sehr freuen, wenn Du mich zum Ball bei Cuano am kommenden Markttag begleiten könntest.

Aber bitte trage nicht wieder dieses seltsame Kleid. Die merkwürdigen Farben machen meine Mutter (und auch mich) nervös. Mutter sagt, der Kleiderstoff sei Koboldseide; nur Kobolde könnten ihn weben, und sie schenken ihn Menschen, die sie sehr verehren. Ich nehme aber nicht an, daß sich unter Deinen Verehrern ein Kobold befindet, oder?

Also dann bis zum Ball, ich zähle schon die Tage.

Dein Berthol Heff

Das Kleid, von dem die Rede ist, steckt natürlich in dem Wäschesack. Leirix hat es von befreundeten Kobolden anfertigen lassen und es Alvide geschenkt. Es kühlt im Sommer und wärmt im Winter wie ein Pelz, und es schützt seinen Träger vor allen Krankheiten. Alvide, die nichts von diesen wunderbaren Eigenschaften weiß, hat es in den Wäschesack gesteckt, um es bei Gelegenheit auf den Boden schaffen zu lassen.

Falls die Helden es nicht tun, nimmt Leirix das Kleid aus dem Sack und drapiert es sorgfältig über einen Stuhl.

20 Dorides Zimmer

Allgemeine Informationen:

Ein 3 x 5 Meter großer Raum mit einer Tür in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Doride, Rastburgers jüngere Tochter, ist 13 Jahre alt, und an der Einrichtung ihres Zimmers kann man auf den ersten Blick erkennen, daß es sich bei der Bewohnerin um ein junges Mädchen handeln muß, das soeben dem Kindesalter entwachsen ist: Auf dem kleinen Bett mit den bunt bemalten Giebeln liegen hölzerne Gliederpuppen und Stofftiere, aber an der Wand hängt ein kleiner Scherenschnitt, der Cerball Iomchad, den jugendlichen Helden aus Havenas Theater, zeigt, neben dem Schnitt ist ein Blatt der Havena-Fanfare befestigt, eine Kritik des Stückes »Geliebter Streuner«.

Zitat: »... stammt wiederum aus der Feder des berühmtesten Autors Berthol Heff. Es handelt sich um eine wirre Erbschleicher-Geschichte, der weder das Publikum noch die Akteure selbst so recht zu folgen vermögen. Einzig das grandiose Spiel des Herrn Iomchad mag den Rezensenten milde stimmen. Leider aber ...« (Die Worte »grandioses Spiel« und »Herr Iomchad« sind von Hand dick unterstrichen).

Außer dem erwähnten Bett enthält das Zimmer zwei kleine Sessel, einen Stuhl, über dessen Lehne ein Sattel geworfen ist, eine Kommode und einen schmalen Kleiderschrank.

Meisterinformationen:

Schrank und Kommode wurden offenbar hastig durchsucht. Ein paar Wäschestücke, Schleifen und Kämmen liegen auf dem Teppich verstreut. In einer Schublade der Kommode steckt zwischen rosafarbenen Leibchen ein kleines, in grünes Leder gebundenes Buch.

Oben auf der ersten Seite des Buches steht in sorgfältig gemalten Buchstaben der Schriftzug: »Mein Tagebuch«. Alle folgenden Seiten sind leer, beziehungsweise scheinen es zu sein. Falls die Helden das Buch Blatt für Blatt über eine Kerze halten, werden die mit Essig geschriebenen Eintragungen Dorides sichtbar. Improvisieren Sie für Ihre Spieler einige Texte, die gut zu einem jungen Mädchen passen, z. B. Pferde-Erlebnisse, Zank mit besten Freundinnen, Mode-Überlegungen. Streuen Sie immer wieder einmal eine Schwärmerei über Cerball Iomchad ein (»Cerball ist einfach süß, süß, süß!!!!«). Wichtig sind allein folgende Eintragungen, die Sie geschickt unter allerlei Belanglosigkeiten mischen sollten:

1. Wir haben seit gestern einen neuen Schreiber, Leirix heißt er. Er ist ein komischer Geselle. Er kann machen, daß meine Puppen sprechen und die Stofftiere vom Bett hopsen. Ich mag ihn sehr, aber ich glaube, er liebt Alvide, diese dumme Pute. Er sieht sie nämlich immer so komisch an.
2. Alvide und Leirix wollen heiraten. Papa ist einverstanden, aber mir ist es nicht recht. Seit wir so viel Geld haben, bekommt Alvide immer alles, was sie sich wünscht, und jetzt soll sie auch noch Leirix haben.
3. Leirix hatte heute sehr schlechte Laune. Ich wollte, daß er noch einmal meine Puppen sprechen läßt, aber er hat mich ganz böse angesehen und gesagt, daß er hier sowieso bald alle Puppen tanzen läßt.
4. Alvide heiratet jetzt doch nicht Leirix, sondern den doofen Berthol Heff-Bennain, der die schlechten Theaterstücke schreibt und ein entfernter Neffe unseres Fürsten ist.

Die 4. Eintragung in das Tagebuch ist zugleich die letzte.

Leirix beobachtet die Lektüre des Tagebuchs natürlich mit gemischten Gefühlen. Er hat aber bei seinen diversen Streichen und Hexereien seine Astralenergie völlig erschöpft, so daß er nun nicht mehr eingreifen kann.

Während die Helden nach und nach Dorides Eintragungen sichtbar machen und so allmählich die Gründe für den Spuk in Rastburgers Haus enthüllen, schleicht sich Leirix möglichst unauffällig zur Zimmertür und versucht, sich davonzustehlen.

Falls er von den Helden aufgehalten und zur Rede gestellt wird, so gesteht er ihnen seine ganze unglückliche Geschichte (er berichtet von den Ereignissen, die wir im *Hintergrund für den Meister* geschildert haben).

Nun liegt es bei den Helden, welchen Ausgang die unglückliche Liebesgeschichte zwischen Schelm und Kaufmannstochter nehmen soll.

Das Ende des Abenteuers

Der »Fluch des Mantikor« ist ein ungewöhnliches Abenteuer - wie Sie sicher gemerkt haben -, und so sollte es auch ein außergewöhnliches Ende haben. Denn anstatt im großen Abenteuer-Finale einen Superschurken zur Strecke zu bringen, können die Helden nun eine nicht alltägliche Aufgabe übernehmen: Entweder sie überzeugen den bedauernswerten Leirix davon, daß die »schöne, aber oberflächliche« Alvide doch nicht die richtige Frau für ihn ist oder - und diese Lösung würden wir Autoren bei weitem vorziehen - sie sorgen dafür, daß der Schelm und die Kaufmannstochter doch noch zueinanderfinden.

Sie könnten zum Beispiel ein Gespräch mit Alvide führen und ihr klarmachen, daß ein Erzschemel wie Leirix ein sehr viel interessanteres Leben zu bieten

haben wird als ein Höfling mit poetischen Ambitionen, der offenbar nur durch Fürst Bennains Protektion Karriere machen kann.

Eine Spielerrunde, die eine der beiden oben genannten Lösungen anstrebt, erhält für das Abenteuer (pro Kopf) 200 AP. Eine Gruppe, der das Schicksal der beiden Liebenden schnuppe ist, aber wenigstens einen oder mehrere Diebe den Behörden übergeben kann, bekommt (pro Kopf) 100 AP.

Eine Gruppe, die auf der ganzen Linie scheitert - leider muß man ja auch mit dieser Möglichkeit rechnen - erhält insgesamt 120 AP. Diese Abenteurpunkte sollten vom Meister unter den Mitgliedern aufgeteilt werden, wobei solche Helden bevorzugt behandelt werden, die Einfallsreichtum und gutes Rollenspiel geboten haben.

Anhang

Meisterpersonen

Oreis Rastburger

Der untersetzte Mittfünfziger, der sich selbst als Reeder bezeichnet, ist von Haus aus Trödler und hat seine Familie viele Jahre lang recht mühselig von diesem Gewerbe ernährt. Da er seine Ware — zumeist Seefahrer-Bedarf — häufig selbst einkaufte und nach Havena transportierte, hat er viel von der Welt gesehen und ist ein gerissener Feilscher, der jeden Vorteil zu nutzen versteht. Außer seinem Geiz hat er eine zweite Charakterschwäche: Er vergöttert seine Tochter Alvide, die er zu einer verwöhnten, egoistischen Person verzogen hat.

Oreis ist dunkelblond, trägt einen voluminösen Backenbart und kleidet sich — seit er zu Geld gekommen ist — wie ein jugendlicher Höfling, was sein Ansehen bei seinen Reederkollegen nicht gerade hebt.

Algrid Rastburger

Die Kaufmannsfrau ist eine unauffällige Person, der es nur ein erfahrener Menschenkenner ansehen kann, daß sie in jungen Jahren einmal sehr hübsch gewesen sein muß. Algrid ist Mitte vierzig, ihr schwarzes Haar weist breite graue Strähnen auf. Sie stammt aus einer Bauernfamilie und fühlt sich durch den neu erworbenen Reichtum und die neuen Freunde der Familie eher verunsichert.

Alvide Rastburger

Wie schon erwähnt, gehört Alvide zu den schönsten jungen Frauen Havenas. Sie trägt ihr volles, schwarzes Haar meist offen, weil so die Ebenmäßigkeit ihrer Gesichtszüge, der fein geschwungene Mund und die großen, graugrünen Augen besser zur Geltung kommen. Alvide ist gewiß kein

schlechter Mensch, aber da sie wegen ihrer Schönheit im Leben bisher nie auf irgendwelche Schwierigkeiten stieß, darf sie als hoffnungslos verwöhnt und oberflächlich gelten.

Doride Rastburger

Alvides jüngere Schwester hat sich in den guten Zeiten einen gehörigen Babyspeck angehascht. Sie leidet sehr darunter, daß sie, »das Pummelchen«, immer im Schatten ihrer Schwester steht.

Leirix aus Punin, Schelm

Der schmalschultrige, schlanke Leirix ist nur etwa 1,70 Meter groß. Nur einem scharfen Beobachter dürfte die Eleganz und Gewandtheit seiner Bewegungen auffallen. Das kupferrote Haar und die knabenhafte Figur täuschen leicht darüber hinweg, daß der Schelm die vierzig längst überschritten hat. Eher schon kann man die Spur der Jahre und Erfahrungen in seinen von feinen Runzeln umgebenen blauen Augen lesen.

Leirix ist bei einer Koboldsippe im Raschtulswall aufgewachsen. Seine ersten Jahre unter den Menschen verbrachte er in Punin, wo er auch einst zur Welt gekommen sein soll. Seit seinem 25. Lebensjahr hat er ganz Aventurien bereist, wobei es ihn nie lange an einem Ort hielt. Nach Schelmenart hat er auf seinen Reisen keine Reichtümer gesammelt, sondern immer nur die Gesellschaft lebenslustiger Männer und Frauen gesucht. Bis er Alvide begegnete, hat er zwar Verliebtheit, nie aber die große Liebe kennengelernt — gegen dieses Phänomen hielt er sich immer für immun. Eine tiefere Freundschaft entwickelte Leirix nicht zu Menschen, sondern nur zu Kobolden, von denen er eine Menge kennt, die ihm jederzeit einen Gefallen erweisen würden.

Der Schelm als Heldentyp

Der Schrecken aller aventurischen Mütter sind die Kobolde, weil sie zuweilen Neugeborene stehlen und statt dieser eigene Kinder zurücklassen. Diesen sogenannten Wechselbälgen sieht man zunächst ihre Herkunft kaum an, doch im Laufe der Zeit wachsen sie zu unglaublich häßlichen Quälgeistern heran, die ihre Eltern durch ihre Gefräßigkeit und Faulheit tyrannisieren. Die geraubten Menschenkinder werden gemeinhin als verloren betrachtet, denn selbst wenn sie das Leben in der Koboldsippe überstehen, so gilt ihr Charakter für alle Zeiten als verdorben.

Tatsächlich entwickeln sich viele dieser Kinder zu unglückseligen Wesen, viel zu groß und ungeschickt für das Koboldleben und doch nur dieses gewohnt. Aber gerade bei den klugen und aufgeweckten Kindern, die die Kobolde bevorzugt rauben, setzt sich am Ende doch die menschliche Natur durch. Natürlich nehmen die geraubten Kinder viel von den Zieheltern an: Wie diese benützen sie lieber List und

Tücke als rohe Gewalt, und sie ziehen einen Schabernack jeder sinnvollen Tätigkeit vor — kurz sie sind richtige *Schelme*. Bei allem Unfug aber dürfen viele von ihnen im Grunde ihres Herzens als fröhliche und friedfertige Menschen gelten.

Mit etwa 13 Jahren erlernt der junge Schelm die ersten Hexereien der Kobolde anzuwenden — und wenn er einen guten Charakter hat, wird er diese Zaubereien nie zum wirklichen Schaden eines unschuldigen Opfers einsetzen.

Wenn es einige Jahre später den erwachsenen Schelm wieder zu den Menschen zurückzieht, ist es gar nicht so leicht, ihn unter diesen zu erkennen. Auffällig ist die Zahl der Rothaarigen und Sommersprossigen unter den Schelmen; auch kann jeder von ihnen durch die Zähne pfeifen, mit den Ohren wackeln und mit der Zungenspitze die Nase berühren. Aber erst sein überschäumendes Temperament, sein keckerndes Lachen und seine dauernden — bisweilen nervtöten-

den - Späße lassen durchblicken, wes Geistes Kind der Schelm wirklich ist.

Der Schelm im Spiel

Zum Schelm wird man sozusagen geboren, das heißt, um sich im Koboldbau durchzusetzen, muß ein Held bei der »Erschaffung« die Mindestwerte GE:13 und CH:13 haben; einem solchen Wesen ist zugleich eine gewisse magische Begabung angeboren. Da der Schelm ziemlich robust ist, bekommt er eine Lebensenergie von 30 mit auf den Weg, und er beginnt seine »Heldenlaufbahn« mit 20 Astralpunkten, die er für seine speziellen Koboldhexereien aufwenden kann.

Bei Erreichen einer jeden neuen Stufe würfelt der Schelm mit dem W6 und entscheidet - wie ein Magier -, ob er das Ergebnis zur Lebens- oder zur Astralenergie zuschlagen will. Der Schelm hat keine Möglichkeit, zusätzliche Astralenergie durch Studium o. ä. zu erwerben. Schelme tragen üblicherweise - wie auch viele Kobolde - nur Lendenschurze, doch können sie sich im Laufe ihres Heldenlebens auch an normale Kleidung oder Rüstungen aus Leder gewöhnen. Niemals aber tragen sie Rüstungen mit mehr als RS 3.

Alle Schelme beherrschen eine Geräusch-Hexerei, eine Variante des Bauchredens, die sie keine Astralenergie kostet und daher nicht als Schelmenstreich aufgeführt ist: Schelme können eine Vielzahl von Geräuschen wie Husten, Türenknarren, Geschirrkloppern, Räuspern u. ä. nicht nur täuschend echt nachahmen, sondern auch außerhalb ihres Körpers entstehen lassen: auch die Illusion kurzer Ausrufe kann so erzeugt werden, echte menschliche Sprache oder ganze Sätze sind nicht möglich.

Da der Schelm aufgrund seiner Einstellung gewaltsame Lösungen als primitiv ablehnt, sammelt er durch ihre Anwendung auch kaum Erfahrungen. Im Spiel bedeutet das, daß er für das Töten eines Gegners keine Abenteuerpunkte be-

kommt. Um diesen Nachteil auszugleichen, sollte der Meister aber Handlungen großzügig mit AP belohnen, die dem Denken der Kobolde und Schelme entsprechen, also solche mit Witz und List und alle jene, die vielleicht nicht sinnvoll, aber spaßig sind.

Um es noch einmal zu betonen: Schelme verabscheuen rohe Gewalt. Daher setzen sie ihre Hexereien niemals ein, um den Verlauf eines Kampfes so unfair zu beeinflussen, daß einer der Beteiligten stirbt oder zu schwerem Schaden kommt.

Hierzu zwei Beispiele: Ein Freund des Schelms kauert vor dem Richtblock; der Henker tritt näher, das Richtbeil erheben. Plötzlich steht er im Adamskostüm vor der johlenden Menge - der Kobold hat ihm ein »Nackedei« angehext. Im allgemeinen Tumult hat der Freund des Schelms eine gute Chance zu entkommen.

Die Freunde des Schelms kämpfen mit ein paar jungen Stadtgardisten. Jetzt kann der Schelm kein »Nackedei« sprechen, weil er den Kampfverlauf unfair beeinflussen und die plötzlich schutzlosen Gardisten schwer gefährden würde.

Als Meister brauchen Sie einen Schelmenstreich wie den letzteren nicht zuzulassen. Wenn der Schelm in Ihrer Runde gar mehrfach solche Hexereien versucht, machen Sie ihm klar, daß er den falschen Heldentyp gewählt hat und sich besser für einen anderen Typus entscheidet.

Der Schelm in Stichworten:

GRUNDVORAUSSETZUNGEN: Geschicklichkeits- und Charisma-Wert 13 bei der »Erschaffung«

VORZÜGE: Magiebegabung

BESCHRÄNKUNGEN: erhält keine AP für tote Gegner, keine Verwendung von Zweihänderwaffen, als Rüstung höchstens Lederrüstung (RS3)

LEBENSENERGIE: 30

ASTRALENERGIE: 20

Sieben einfache Schelmenstreiche (Die Hexereien der Schelme)

Im folgenden finden Sie sieben typische Schelmenzauber, wie man sie in jeder Koboldsippe lernen kann. Diese Sprüche sind zugleich die einfachsten Zauber, die jedem *Kobold* zur Verfügung stehen.

I Schabernack

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser geradezu klassischen Hexerei läßt der Schelm ein Opfer irgend etwas Ungeschicktes, aber für es nicht unmittelbar Schädliches tun.

Zaubertechnik: Der Schelm muß sein Opfer eine KR lang sehen können, dreht ihm eine Nase und wünscht sich etwas Lustiges. Zum Beispiel könnte das Opfer stolpern, die Waffe verlieren oder sie beim Ziehen im Gürtel verheddern; das Opfer könnte auch heftig niesen müssen oder im Gespräch mit angesehenen Persönlichkeiten plötzlich eine Schweinerei sagen.

Kosten: 4 ASP

Reichweite: 10 Meter

Dauer: augenblicklich

II Verschwindibus

Beschreibung und Wirkungsweise: Die bekannte Schelmelei, bei der wie von Geisterhand Gegenstände zum Verschwinden gebracht werden.

Zaubertechnik: Der Schelm verschränkt die Arme vor der Brust und zwinkert - einmal pro SR, die der Gegenstand verschwunden bleiben soll. Der Gegenstand - er darf bis zu 400 Unzen schwer sein - wird nicht einfach unsichtbar, sondern verschwindet tatsächlich. Am Ende der Spruchdauer kehrt er normalerweise wieder an seinen ursprünglichen Platz zurück, aber es kommen auch Abweichungen vor: Der Meister würfelt mit dem W20. Bei 1 - 16 erscheint das Verschwundene am alten Platz, bei 17 bis 20 taucht es in 17 bis 20 Metern Entfernung wieder auf- Himmelsrichtung nach Maßgabe des Meisters.

Gegenstände, die mehr als 15 Meter vom Schelm entfernt sind, und solche, die von einem lebenden Wesen in der Hand, Klaue o. ä. gehalten werden, verschwinden nicht!

Kosten: 5 ASP pro Gegenstand und Spielrunde

Reichweite: 15 Meter

Dauer: Nach Wunsch und ASP-Einsatz des Schelms

III Nackedei

Beschreibung und Wirkungsweise: Diese Schelmerei läßt die gesamte Kleidung, Rüstung und Ausrüstung des Opfers vom Leib rutschen, so daß es splinternackt dasteht.

Zaubertechnik: Der Schelm betrachtet sein Opfer und macht eine abwinkende Handbewegung. Darauf rutscht die gesamte Habe zu Boden, auch wenn das - z. B. wegen enger Krägen - unmöglich erscheint. Wie das Opfer reagiert, hängt natürlich von seiner Klugheit und der jeweiligen Situation ab. Jedenfalls braucht es 1 KR, um auch nur das Geringste wieder aufzuheben, und etwa 1 Minute je RS-Punkt (ungestört), um sich wieder anzukleiden. Die Hexerei kostet 5 ASP plus den betroffenen Rüstungsschutz mit sich selbst multipliziert, d. h. 1 ASP bei RS1, 4 ASP bei RS2, 9 ASP bei RS3 usw. Falls von dem Abrutschen auch noch wichtige Ausrüstungsstücke betroffen sind, kann der Meister die Kosten (geringfügig) erhöhen.

Kosten: 5 ASP plus (RS mal RS)

Reichweite: 10 Meter

Dauer: augenblicklich

IV Lachkrampf

Beschreibung und Wirkungsweise: Eine Schelmerei, die das Opfer vor Lachen in Atemnot geraten läßt.

Zaubertechnik: Der Schelm muß dem Opfer in die Augen sehen können und es breit angrinsen. Ist der CH-Wert des Schelms plus seine Stufe plus ein Wurf mit dem W20 höher als die Monsterklasse des Opfers, so wird dieses von einem plötzlichen Lachanfall übermannt, während dessen es zu keiner vernünftigen Handlung fähig ist. Es kann sich aber nach je 5 Sekunden mit Hilfe einer gelungenen Mutprobe wieder beruhigen.

Kosten: 3 ASP plus MK des Opfers geteilt durch 3 (abgerunden)

Dauer: Siehe oben

V Koboldgeschenk

Beschreibung und Wirkungsweise: Eine Illusionsschelmerei, die eine Handvoll beliebigen Materials als interessanten oder wertvollen Gegenstand erscheinen läßt.

Zaubertechnik: Der Schelm nimmt eine Handvoll beliebigen Materials, z. B. ein Hühnerei, Pferdemit oder einen Frosch, blickt seinem Opfer in die Augen und überreicht ihm das Geschenk. Wenn der CH-Wert des Schelms addiert zu seiner doppelten Stufe größer als die Monsterklasse des

Opfers ist, so glaubt dieses, einen Gegenstand nach Wunsch des Schelms zu erhalten, z. B. eine Banane, einige Münzen oder ein Glas Wein. Die Hexerei kann auch für kleinere Betrügereien verwendet werden, nicht aber, um einem Opfer körperlichen Schaden zuzufügen. Außerdem darf das Opfer in jeder SR eine KL-Probe ablegen, um die wahre Natur des Geschenks zu entdecken.

Kosten: 4 ASP

Reichweite: 0

Dauer: Maximal 12 Spielrunden

VI Klickeradomms

Beschreibung und Wirkungsweise: Telekinetischer Zauber, der das Zerteppern von zerbrechlichem Material ermöglicht.

Zaubertechnik: Der Schelm schnippt mit den Fingern in Richtung auf den Gegenstand, auf den er es abgesehen hat. Sofort zerspringt die Fensterscheibe, hüpf das Weinglas vom Regal, purzelt der Teller von der Wand, zerplatzt der Rumkrug auf der Theke ...

Die Größe des Gegenstandes ist abhängig von der Stufe des Schelms: Maximal Stufe mal 5 Unzen; der Gegenstand muß aus einem leicht zerbrechlichen Material bestehen.

Kosten: 3 ASP pro Gegenstand

Reichweite: 10 Meter

Dauer: augenblicklich

VII Komm, Kobold, komm!

Beschreibung und Wirkungsweise: Der Schelm teleportiert einen Kobold aus der Umgebung herbei.

Zaubertechnik: Der Schelm formt die Hände zu einem Trichter und stößt einen koboldischen (also fast unhörbaren) Jodler aus. Wenn ihm eine CH-Probe gelingt und Umgebung und Situation es erlauben, taucht darauf ein Kobold auf. Eine zweite CH-Probe entscheidet darüber, ob der Gerufene freundlich gesinnt oder verärgert ist - im letzteren Fall wird er fliehen oder sich sogar mit einigen Hexereien rächen. Was ein freundlicher Kobold zu tun bereit ist, hängt wiederum von der Situation, vor allem aber vom Verhandlungsgeschick und den Angeboten des Schelms ab. (Kobolde tun selten etwas umsonst, aber die Aussicht auf ein gemeinsame Schabernacks kann sehr verlockend sein.)

Kosten: 15 ASP

Reichweite: 1000 Meter

Dauer: je nach Situation

Große Schelmenstreiche

Bei diesen Streichen handelt es sich um hochrangige Koboldzaubereien, die nicht einmal jeder Kobold beherrscht und die in Aventurien nur wenigen Schelmen zur Verfügung stehen. Um in den Besitz eines solchen Streiches zu gelangen, muß ein Schelm mit einem Erzkobold befreundet sein oder einem solchen einen großen Gefallen erwiesen haben. Es ist Sache des Meisters, eine solche Begegnung zwischen Kobold und Schelm zu arrangieren und dem Spielerhelden einen Großen Streich als Belohnung zuzuteilen. Ein Schelm, der *nicht* über die Werte GE: 17, CH: 17 und MU: 13 verfügt, kann keinen dieser Streiche zur Anwendung bringen.

Er kann sie jedoch erlernen, um sie später einmal anzuwenden, dann, wenn er über die Voraussetzungen verfügt.

VIII Durch Marmorstein und Eisenwand

Beschreibung und Wirkungsweise: Ein Zauber, mit dem der Schelm durch Wände und Hindernisse gehen kann.

Zaubertechnik: Der Schelm tritt vor das Hindernis, schließt die Augen, konzentriert sich 3 KR lang und schreitet hindurch. Er kann pro Stufe 5 cm massives Material durchdringen. Stellt sich das Material als zu dick heraus oder zögert

der Schelm bei seinem Vorhaben, so wird er von dem Hindernis hinaus- und zurückgeschleudert.

Kosten: 10 ASP

Reichweite: 3 Meter

Dauer: augenblicklich

IX Schelmenmaske

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Schelm die äußere Gestalt eines anderen Lebewesens annehmen.

Zaubertechnik: Der Schelm schließt die Augen und denkt 3 KR lang intensiv an das Wesen, dessen Form er annehmen will. Das Lebewesen, das er wählt, darf nicht kleiner als eine Katze und nicht größer als ein Pferd sein. Der Schelm verfügt in der fremden Gestalt weiterhin über seine Sprache und alle normalen Fähigkeiten, nicht aber über die Fähigkeiten des anderen Lebewesens - er erhält z. B. keine Bärenkräfte und kann in Kondorgestalt nicht fliegen. Normalerweise wird der Zauber gewählt, um einen anderen Menschen darzustellen. Um die Täuschung zu durchschauen, muß der Person, die den Schelm in der fremden Gestalt erblickt, eine KL-Probe plus halbe Stufe des Schelms gelingen.

Kosten: 7 ASP pro Spielrunde

Reichweite: 0

Dauer: nach Wunsch des Schelms und ASP-Aufwand

X Blendwerk

Beschreibung und Wirkungsweise: Der Schelm läßt ein bewegtes Trugbild entstehen.

Zaubertechnik: Der Schelm blickt - solange das Trugbild währen soll - unverwandt auf die Stelle, an der er es erscheinen lassen will. Der Schelm kann bewegte Bilder bis zu 30 m³ Größe entstehen lassen, er kann durchaus Szenen mit mehreren Beteiligten kreieren.

Kosten: 5 ASP pro Spielrunde

Dauer: nach Wunsch des Schelms und ASP-Aufwand

XI Langer Lulatsch

Beschreibung und Wirkungsweise: Zauber zur drastischen Verlängerung eines Lebewesens.

Zaubertechnik: Der Schelm schlägt kurz die Augen zum Himmel (oder zur Zimmerdecke) auf. Unmittelbar danach wird das verzauberte Lebewesen auf die dreifache Länge seines Körpers gestreckt, dabei verändert sich die *Masse* des Opfers aber nicht, so daß aus einem Menschen ein bohnenstangenähnliches Gebilde entsteht. Solange das Wesen im Banne des Zaubers »Langer Lulatsch« steht, ist es immun gegen alle normalen und magischen Angriffe.

Der Zauber gelingt nur bei Wesen, deren Monsterklasse niedriger ist als die Summe aus Stufe und CH des Schelms plus einem Wurf mit 2W6.

Kosten: 10 ASP pro Kreatur und Spielrunde

Reichweite: 5 Meter

Dauer: nach Wunsch des Schelms und ASP-Aufwand

XII Kleiner Dotz

Beschreibung und Wirkungsweise: Zauber zur drastischen Verkürzung eines Lebewesens.

Zaubertechnik: Der Schelm sieht kurz zu Boden. Unmittelbar danach wird das verzauberte Lebewesen auf ein Drittel seiner Körpergröße reduziert, dabei verändert sich die *Masse* des Opfers aber nicht, so daß aus einem Menschen ein riesenkürbisähnliches Gebilde entsteht. Solange das Wesen im Banne des Zaubers »Kleiner Dotz« steht, ist es immun gegen alle normalen und magischen Angriffe.

Der Zauber gelingt nur bei Wesen, deren Monsterklasse niedriger ist als die Summe aus Stufe und CH-Wert des Schelms plus einem Wurf mit 2W6.

Kosten: 10 ASP pro Kreatur und Spielrunde

Reichweite: 5 Meter

Dauer: nach Wunsch des Schelms und ASP-Aufwand

XIII Meister minderer Geister

Beschreibung und Wirkungsweise: Beschwörung eines Wesens der Kategorie »mindere Geister«*.

Zaubertechnik: Der Schelm stößt einen kaum hörbaren Pfiff durch die Zähne aus und denkt dabei an den Geist, den er beschwören will. Der Geist erscheint sofort, läßt sich aber vom Schelm nicht kontrollieren und führt auch keine Befehle aus.

Kosten: 5 ASP (pro Geist)

Reichweite: 1000 Meter

Dauer: Der Geist erscheint augenblicklich - wie lange er bleibt, ist ihm selbst überlassen.

Mindere Geister*

Wie man weiß, ist Aventuriens Luft durchdrungen von magischen Strömungen. Bei jeder Zauberei wird Astralenergie frei, die ungebunden durch Wälder, Städte und Höhlen streift, bis sie auf eine bestimmte Konstellation von Materie und Gasen stößt, mit der sie sich zu einem halb magischen, halb stofflichen Wesen verbindet. Solche elenden, schattenhaften Kreaturen, die immer nur für kurze Zeit eine sichtbare Form annehmen können, nennen wir - in Ermangelung einer besseren Bezeichnung - die *minderen* Geister; im Unterschied zu den *höheren* Geistern, die zumeist von der Seele eines Verstorbenen durchdrungen sind und bewegt werden. Mindere Geister können überall entstehen, vorzugsweise aber an Stellen, wo ein Stoff von einem Elementarzustand in einen anderen übergeht (Wasserdampf, Rauch, Feuer) oder wo sich Elemente miteinander vermischen (Schmiedeesse, Meeresgischt, Wasserfälle usw.). Die Mindergeister tragen viele Namen; wir kennen sie als Klopff-, Klapper- und Poltergeister, als Quellenmännlein und Köhlerweiber, als Schlackenwirrkopf und Feuerwusel usw.

All diesen Mindergeistern ist gemeinsam, daß sie zwar gerufen, aber nicht beherrscht werden können, und daß sie nicht in der Lage sind, einem Lebewesen einen realen Schaden zuzufügen - obwohl schon häufig Fälle bekannt geworden sind, wo sich Menschen aus Furcht vor z. B. einem Gischteufel in ihr Verderben gestürzt haben.

