

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteurerwettbewerb



Titel: Totgelacht - Kleider machen Schelme
Autor: Stefan Weber, Simon Schollenberger, Stefan Löffler, vae-
terchenpotz@yahoo.de
Stufe: beliebig. Ort/Zeit: Bornland, ab 1021 BF
Dieses Abenteuer erreichte Platz 1

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



Totgelacht

Kleider machen Schelme

Ein DSA-Gruppenabenteuer für den Spielleiter
und eine beliebige Gruppe mit Sinn für Humor

von Väterchen Potz

a.k.a.
Stefan Weber
Simon Schollenberger
Stefan Löffler

vaeterchenpotz@yahoo.de

Eingereicht für den Abenteuerwettbewerb
Gänsekiel und Tastenschlag 2006
„Spott, Schalk und Narretei“



Einleitung

*Eine junge Närrin, in deren Blut Großes steckt.
Ein alter Bronnjar, dem das Lachen gestohlen wurde.
Ein legendärer Schelm, dessen Tagebuch die Helden führt.
Einzig das Narrengewand, welches den Bann zu brechen vermag.*

Inhalt

Willkommen zu **Totgelacht** lieber Leser. Unsere Geschichte beginnt im winterlichen Bornland eines beliebigen Jahres. Die Helden befinden sich auf dem Weg nach Festum, sei es, weil sie ein vorheriges Abenteuer im Norden Deres erlebt haben und sich nun in Richtung Heimat einschiffen wollen oder sei es, weil sie die Festumer Warenschau, das Fest zur Verbrennung des Winterbolds oder das mit Spannung erwartete 42te Imman-Lokalderby erleben wollen.

Doch bald erfahren sie, daß nicht nur Schnee und Kälte die Menschen plagen. **Biswirt Meskinske**, dem Bronnjaren zu Balgerick, wurde sein Lachen genommen und seitdem haben seine Leibeigenen jeden Tag mehr unter ihm zu leiden. Vielleicht vermag die junge Närrin **Yolande**, Enkelin des legendären Schelms **Väterchen Potz**, den Fluch zu brechen und zurückzugeben was gestohlen wurde, jedoch fehlt es ihr am nötigen Glauben an sich selbst.

Erst als das verloren geglaubte Tagebuch ihres Großvaters in die Hände der Spieler fällt, scheint eine Lösung zum Greifen nahe:

Das Narrengewand

So entbrennt eine abenteuerliche Schnitzeljagd der etwas anderen Art nach den einzelnen Teilen des Gewandes.

In diesem Sinne, viel Spaß bei Totgelacht, wünscht

Väterchen Potz

Aufbau

Das Abenteuer untergliedert sich in mehrere Kapitel. In jedem davon gilt es, einen Teil des Gewandes zu finden. Am Anfang jeder Episode finden Sie einen Auszug aus Väterchen Potz' Tagebuch. Dieser enthält alle nötigen Hinweise, um Ihre Spieler auf die richtige Spur zu führen. Es steht Ihnen natürlich frei, die Tagebucheinträge nach eigenen Maßgaben abzuändern oder zu ergänzen, falls Sie einzelne Episoden ausbauen möchten. Die Teile des Narrengewandes sind jeweils am Ende der Kapitel beschrieben.

Ein paar Worte der Autoren

Hier und da mag man die Beschreibung eines Ortes oder Informationen zu einer Person vermissen. Wir alle haben selbst unsere Stellen in **Totgelacht**, an denen wir gerne noch mehr geschrieben hätten. Die Urversion sprengte jedoch die Zeichenvorgabe um fast das Doppelte. Falls Sie also an manchen Stellen etwas vermissen, dann weil es in unseren Augen einfach unwichtig genug war, dem Rotstift zum Opfer zu fallen. Mit ein wenig Mühe läßt sich das Abenteuer sicherlich auf das Doppelte strecken, aber auch in seiner jetzigen „Grundform“ ist es für einen vergnüglichen Rollenspielabend geeignet und für den einen oder anderen Lacher am Spieltisch gut.



Teil 1: Hölzerner Bote von Witz und Wahn

*Potz, Potz, Potz!
Im Rennen der Erste, im Kämpfen der Letzte.
Liebling der Kinder, Schrecken der Feste.
Poz, Poz, Poz!*

*Dann hab' ich etwas getan, was ich noch nie getan hatte. Hingesetzt hab' ich mich und nachgedacht. Was haben wir gesungen und gelacht die letzte Nacht, der alte Fürst, der Jupp und ich. Nie ging ein Scherz daneben, nie ward eine Träne nicht aus Freud' vergossen. Ein Gedanke überkam mich. Sollte es wirklich sein? Potz- das Narrengewand! All die Zeit vor meiner großen Nase und erst jetzt bemerk' ich es? Ich ließ die Verdächtigen sofort antreten und alle waren sie da: Lupos Ludenstiefel und Bettelbruders Umhang, Niddas Exilantenkappe, die flinken Fingerwärmer, 42 und mein treues Roß Schalk. Als ich ihre Reihen so abschnitt, fiel es mir wie Dotzen von den Augen. Die Gabe des Gewandes- und seine Bürde!
Schwermütig bin ich da geworden. Eine gar tsagefällige Queste war's, durch die ich sie einst gefunden hatte, nur um sie jetzt wieder ziehen zu lassen- alle! Bis auf einen. Breit gegrinst hab ich dann. Es gibt da ein kleines Mädchen, die kann so tolle Geräusche mit den Achseln machen. Ich hab' so ein Gefühl, daß sie den Schalk einst brauchen wird...*

Ein Narr mit Lampenfieber

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mitte Phex und dennoch, hier im Bornland möchte man meinen, es wäre noch tiefster Firun. Eingeschneite Dörfer, vereiste Bäche und unpassierbare Straßen zwangen euch immer wieder aufs Neue zu großen Umwegen oder langem Ausharren. Trostlos ist es dieser Tage, einzig die Gesichter der Landbevölkerung scheinen noch trostloser zu sein, seit ihr Schlüsselfels gen Festum verlassen habt.

In der Tat vergrößert sich das Leid der bornischen Leibeigenen zusehends, je näher die Helden sich dem Ort **Balgerick** nähern. War der hiesige Bronnjar **Biswirt Meskinske** noch vor einigen Jahren ein gütiger und stets zu Späßen aufgelegter Lehnsherr, so scheint sein Herz seit drei Wintern erkaltet zu sein. Abgaben werden stetig höher und die Hand gegenüber seinen Untertanen immer gnadenloser. Manch einen Grund kennt die geknechtete Bevölkerung für den Wandel ih-

res Herren und so Mancher bittet in seiner Verzweiflung die Helden, ein gutes Wort beim Bronnjaren für sie einzulegen. Die häufigsten Gerüchte sind:

- Die Eishexe hat den Bronnjaren mit einem schrecklichen Fluch belegt.
- Xeledon persönlich hat den Bronnjaren besucht und da er keinen Makel an ihm finden konnte, stahl er ihm aus Eifersucht sein Lachen.
- Ein uralter Familienfluch sei zu neuem Leben erwacht und raubt dem Bronnjaren jede Nacht seinen Schlaf.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Am Morgen habt ihr Dornacker passiert und endlich scheint sich der Herr Firun zu erbarmen und seinen eisigen Griff zu lösen. Erste einsame Strahlen der güldenen Praiosscheibe zeigen sich zaghaft am Himmel und die lang erwartete Schneeschmelze scheint endlich ihren Anfang zu nehmen. Vor euch am Wegesrand kniet eine jun-



ge Frau, die mit schmerzverzerrtem Gesicht ihren Knöchel hält. „Sagt werte Reisende, könntet ihr einer schwachen Frau, die von ihrem Roß abgeworfen wurde“, ein strenger Blick von ihr fällt auf ein achtlos im Schnee liegendes Steckenpferd aus Holz, „wohl mit ein paar starken Armen aus-helfen? Die Zwölf mögen’s euch vergelten.“

Der Knöchel der jungen, hübschen Frau ist lediglich gestaucht, dennoch wird ihr das Laufen in der nächsten Zeit wohl schwer fallen. Sie stellt sich als **Yolande Potz-Albenhus** vor und bittet die Helden, sie bis ins nächste Dorf zu begleiten. Stellen Sie Yolande als redselige aber etwas tolpatschige Person vor. Sie befindet sich auf dem Weg nach Balgerick, um auf dem dortigen Wettstreit der Gaukler und Narren- in 2 Tagen zum Glückstag (24.Phex)- ihre Kunst darzubieten (falls die Helden nach dem Unfall mit dem Steckenpferd nicht ohnehin schon etwas Ähnliches vermutet haben). Bronnjar Meskinske verspricht demjenigen, der es versteht, ihm sein Lachen zurückzugeben, eine fürstliche Belohnung.

Obwohl man ihr das komische Talent auf keinen Fall absprechen kann, zumal sie doch die Enkelin des bekannten Schelms „**Väterchen Potz**“ ist, werden die Helden wohl bald Yolandes Problem bemerken (Menschenkenntnis-Probe):

Je mehr Leute ihr zusehen, umso mehr Aufregung steigt in ihr hoch und umso weniger ihrer Kunst gelingt- ein Narr mit Lampenfieber.

Der Narrenkampf

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Am frühen Mittag erreicht ihr Balgerick. Die Straßen und Häuser sind festlich geschmückt und auf dem Dorfplatz schart sich eine große Menschenmenge um eine hölzerne Bühne. Der alte Bronnjar hat auf einem großen Ohrensessel am Kopfende der Bühne Platz genommen. Zusammengesunken und emotionslos blickt er über die Masse, einzig sein knochiger Zeigefinger weist stoisch auf die riesige Sanduhr zu seiner Linken. Zu seiner Rechten steht sein Sohn und Erbe, ein grimmig dreinblickender Kriegermann mit einem höhnischen Grinsen auf den Lippen. Angstschweiß schimmert auf der Stirn des Narren vor ihnen. Mit jedem der letzten verrinnenden Sandkörner wird das Grölen der Menge lauter, bis ein Regen aus Pferdeäpfeln, faulen

Eiern und ähnlichem Unrat dem unglücklichen Schausteller einen schandvollen Abgang beschert, als seine Zeit abgelaufen ist. Yolandes Gesicht ist aschfahl als ihr Blick über die Menge schweift: „So viele...“

Die Regeln des Narrenkampfes sind einfach- jeder Teilnehmer hat eine volle Sanduhr Zeit, den Bronnjaren zum Lachen zu bringen. Viele haben es schon versucht, doch selbst wenn die Menge längst mit Tränen in den Augen am Boden lag, ward beim Bronnjaren noch keinem Künstler Erfolg zuteil. Die Dörfler machen sich einen Spaß daraus, jedem „Versager“ mit einem wahren „Feuerwerk“ aus Unrat einen „würdevollen“ Abgang zu bereiten- viele haben allein deshalb ihren Weg hierher gefunden.

Yolandes Lampenfieber lässt ihr das Herz bis zum Hals schlagen. Sie bittet die Helden, sie beim Major-domus des Bronnjaren für den Wettbewerb anzumelden, da sie sich zurückziehen möchte, um noch ein letztes Mal ihr Bühnenprogramm vor dem Auftritt durchzugehen.

Allerlei illustres Volk ist angereist, um das Glück herauszufordern und Kunst und Können unter Beweis zu stellen. Im Folgenden finden Sie eine Auswahl, die Sie, lieber Meister, beliebig erweitern oder ergänzen können:

- **Gruppe Kallo-Kallo:** Akrobatische Scharlatanerie gemischt mit Illusionen.
- **Meister Urnilaus von Unruh,** unerträglich unzüchtiger Usurpator der unbewiesenen Unmöglichkeiten und unbesiegter Meister aller Zoten: Ein schelmischer Possenreißer.
- **Vito Jeninen** (von der Festumer Schaubühne): Aktuelle Verwicklungen auf politischer Ebene mit spitzer Zunge pointierte gute Darbietung aber leider völlig fehl am Platz (Bronnjar gähnt während der Vorstellung)
- **Daswadan der Bestienmeister:** Ein nordardischer Gaukler mit 3 abgerichteten Frettchen, die er sich durch die Hose laufen lässt. Dazu allerlei Taschenspieler-Tricks.
- **Bogul Kunzke:** Der Bauchredner aus Dornacker mit einer kleinen Winterboldpuppe wittert das große Geld, ist absolut talentfrei (Lippen bewegen sich, etc.) und wird spätestens nach 2 Minuten von der Bühne gezogen.



Wenn die Spieler Yolandes Bitte folgen, können sie sich zum Rand der Bühne durchkämpfen, wo sie auf **Koj**, Biswirts Majordomus treffen. Der gutherzige alte Mann notiert Yolandes Namen auf ein Stück Pergament und überreicht den Helden einen versiegelten Brief. Er heißt sie, diesen Yolande zu überreichen. Sie möge sich doch bitte peinlichst daran halten, wenn sie zur nächsten Rondrastund' (in ca. 2h) auf der Bühne stehe.

Verzeiht, habt ihr einen Narren gesehen?

Einen Brief zu überbringen sollte doch eigentlich nicht so schwer sein ... weit gefehlt. Im Getümmel zwischen all den Menschen und Narren jemanden zu finden scheint schon schwer genug zu sein, doch so sehr sich die Helden auch bemühen, Yolande bleibt wie von den Niederhöhlen verschluckt. Wenn Sie möchten, gestalten Sie die Suche interessanter indem Sie folgende Episoden einbauen, um die Helden zusätzlich abzulenken:

- Eine von Daswadans Bestien (ein Frettchen) ist ausgebüxt. Die Helden können helfen, es zu fangen.
- Neugier-Proben, da die anderen Künstler schon fleißig üben und sich atemberaubende Darbietungen ankündigen.
- Zwei Leibeigene werden herangezerrt und der Bronnjar muß ein schnelles Blutgericht halten: Schaden an Leib und Leben- ein hungriger Leibeigener hat den Feldochsen des Nachbarn verzehrt. Urteil: der Dieb selbst muß den Zugochsen die nächsten 3 Monate ersetzen- eine Knochenarbeit.
- In der hiesigen Schänke „Zum Bornbären“ gibt es bereits zu früher Tageszeit eine korgefällige Diskussion. Beteiligung der Helden ist optional bis stämmige Büttel schlichten.

Während die Spieler Dörfler wie Narren gleichermaßen nach Yolande befragen, lässt sich vor allem bei den Narren das ein oder andere Gerücht aufschnappen: Von der verschollenen Rezeptur für den **Kicherodem**, über den **tödlichen Witz** bis hin zum legendären **Narrengewand** wissen die Poßenreiser so einiges kurioses zu berichten.

Sollten die Helden ihrer Neugier erliegen und den Brief vorher öffnen, so erfahren sie, daß folgende Themen auf der Bühne absolut tabu sind: Leibeigenschaft, schmerzhaftes Erkrankungen am verlängerten Rücken (der Bronnjar hat

ein äußerst schmerzhaftes Furunkel), blasphemische Reden und gar zu grobe Unzüchtigkeiten.

Yolande erscheint erst wenige Sekunden vor ihrem Auftritt wieder am Rand der Bühne wie aus dem Nichts. Sollte sich die Gruppe vorher entschieden haben, sie dort abzapfen, ändert dies leider auch nichts an der bevorstehenden Misere. Die junge Frau öffnet den Brief, nickt kurz verständnisvoll und schreitet ihrem Unheil auf der Bühne entgegen- Yolande kann nicht lesen.

Ein denkwürdiger Auftritt

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mit zitternden Knien beginnt Yolande ihre Darbietung. Doch so sehr sie sich auch müht, kein Witz will ihr gelingen, keine Pointe scheint zu treffen. Hilflos schaut sie sich um, ihr Blick fällt auf -Name eines Helden- und schon zieht sie dich auf die Bühne. „Ihr müßt mir helfen“, flüstert sie in dein Ohr. „Antwortet einfach mit „Furunkel“ auf alles was ich euch jetzt fragen werde“. Sie stellt sich mit dem Rücken zum Bronnjaren dir gegenüber. „Wisst ihr, was ich jüngst im Traume sah?“. Ein abwartender Blick bohrt sich tief in dich.

Sollte der Held nicht antworten, weil er den Brief kennt, wird Yolande selbst das böse F-Wort in den Mund nehmen.

„Genau, ein Furunkel.“ Die Menge hält den Atem an, alle Augen richten sich auf den Bronnjaren. Zornesröte steigt in das Gesicht des alten Mannes. Yolande, immer noch mit dem Rücken zu ihm, fühlt sich auf dem richtigen Weg und legt nach: „Genauso ein dickes, fettes Furunkel wie es das Geschlecht derer zu Notmark am Allerwertesten des Bornlandes ist.“

Im folgenden Überschlagen sich die Ereignisse: Der Bronnjar bebt vor Zorn und schreit die Närrin förmlich von der Bühne. Während sich diese tränenüberströmt von der Bühne abwendet, lässt ihr Biswirts Sohn **Jasper** einen unzüchtigen Griff angedeihen. Yolande quittiert diesen mit einem herzhaft ausgeführten Kniestoß in Richtung der Körpermitte (der Bronnjarensseele) und schickt ihn mit hoher Fistelstimme stöhnend zu Boden...

In wie weit Sie folgende Szene eskalieren lassen und wie stark die Helden hier eingreifen hängt



ganz von Ihnen und Ihren Spielern ab. Der Ausgang sollte jedoch stets der folgende sein: Den Bütteln und Leibeigenen des Bronnjaren gelingt es, die Streitereien auf der Bühne unter Kontrolle zu bringen und Yolande (und ein oder mehrere Spieler- je nach deren Eingreifen) machen eine Nacht Bekanntschaft mit der „Gastfreundschaft“ des Bronnjarenkerkers (der einstige Weinkeller), um dort ihr Mütchen zu kühlen. Der Gewölbekeller ist feucht, dunkel und die schwere Steintür stets verriegelt.

Das trockene Kellermännlein

Sollten die Spieler zusammen mit Yolande eingekerkert worden sein, so erleben sie am späten Abend mit, wie diese von 2 Bütteln abgeführt wird, um des Bronnjaren Richtspruch zu hören. Falls sich die Helden komplett herausgehalten haben, wird Koj am Abend auf sie zukommen und sie bitten, Yolande etwas zu Essen zu bringen und nach ihr zu schauen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Aufgelöst und wie ein Häufchen Elend sitzt Yolande in einer Ecke des Kellers. „Er hat gedroht, mich nach dem Angriff auf sein Blut nach seinem Halsrecht zu verurteilen.“ Dicke Tränen rollen ihre Wangen hinab. „Wenn es mir nicht im nächsten Mond gelingt, ihn zum Lachen zu bringen, wird er mich in seine Leibeigenschaft überführen. Doch wie soll ich das nur anstellen? Ihr habt es heute selbst gesehen, ich bin einfach nicht dazu geschaffen.“

Geben sie den Helden Gelegenheit, tröstend auf Yolande einzureden. Obwohl diese sich komplett ihrer Verzweiflung hingibt, wird sie einen Fluchtversuch rigoros ablehnen, um nicht als vogelfrei zu gelten. Vom lauten Weinen angelockt erscheint urplötzlich ein bornisches Kellermännlein in einer Ecke des Raumes.

Die $1\frac{1}{2}$ Spann hohe Gestalt mit dem aufgedunsenen Kopf und dem dafür viel zu kleinen Körper starrt euch mürrisch an. „Potz! Was ein Lärm. Erst legt mich der alte Kerl dort oben trocken, weil er meint er braucht 'nen Kerker dringender als einen Weinkeller. Potz! Und als ob es nicht schon schlimm genug wäre, daß mein Kopf fast platzt, jetzt kommt auch ihr noch hierher und veranstaltet diesen Krach. Sagt ihr, daß sie auf-

hören soll. Potz! Das halte ich nicht mehr lange durch. Vor 40 Wintern da war mal einer hier, der hat sie alle zum Lachen gebracht. Sogar den alten Grimbold dort oben. Hat sein Tagebuch hier vergessen und kam nicht wieder. Potz! Den müßte man jetzt hier haben.“

Sollte das Interesse der Helden noch nicht geweckt sein, so ist es zumindest das von Yolande und sie wird **Juppwaschluppwanihiliaster-** oder kurz Jupp- das Kellermännlein dazu befragen. Dieser ist jedoch nur bereit das Tagebuch herauszugeben, wenn ihm die Helden dafür im Gegenzug etwas von des Bronnjaren importiertem Valposella (5-fach destillierter Quittenschnaps) beschaffen! Leider kann er die entsprechende Kiste nicht öffnen, da sie aus zauberkräftigem Bosparanienholz besteht- allerdings spürt er förmlich den hochwertigen Schnaps darin. Zudem hat er es satt, sich am billigen Meskinnes der Landbevölkerung vergeifen zu müssen.

Die Helden können den Schnaps je nach Meistereentscheid durch einfachen Kauf zum Wucherpreis oder durch eine nächtliche Beschaffungaktion- eventuell auch mit Hilfe des gutherzigen alten Koj besorgen. Eine Episode, die Sie als Meister beliebig ausbauen oder kürzen können.

Als Gegenleistung händigt der Kobold den Helden das versprochene Tagebuch aus. Yolande ist überrascht, hier ein Werk ihres Großvaters zu finden und noch überraschter, darin Hinweise auf das Narrengewand zu lesen. Scheint dies doch die Antwort auf ihre Gebete.

Palimplaplum, Octavo der Ovationen

Ein 8 auf 12 Finger großes Buch mit leder-nem Einband. Auf die einzelnen Seiten sind mit schwarzer Tinte unzählige Zeichen geschrieben, die jedoch ihre Form und Anordnung ändern, sobald ein Leser versucht sie zu fokussieren- fast so, als hätten sie Angst, gelesen zu werden. Schon aufgrund dieser Tatsache wird schnell klar, daß jenem Werk Magie inne wohnt- um genau zu sein eine Artefaktseele, die auf den Namen Palimplaplum hört.

Der Octavo kann sich den Helden verständlich machen, indem er mehrere Seiten in eine für die Helden verständliche (Bilder-)Schrift und Form zu versetzen mag (selbst wenn dieser nicht lesen kann). Auszüge aus den jeweiligen Kapiteln, die für die Suche nach dem Narrengewand von Re-



levanz sind, finden Sie dabei immer am Anfang der einzelnen Kapitel. Diese können Sie natürlich den Helden als Handouts reichen. Hinweise auf den nächsten Teil des Narrengewands werden erst lesbar, wenn der Vorherige gefunden wurde.

Betonen Sie stets die Tsagefälligkeit der Queste. Gewalt darf und wird Ihren Spielern an keiner Stelle weiterhelfen. Sind die Helden uneinsichtig, wird das Tagebuch sich weigern, zu kooperieren und die Helden womöglich gar auf eine falsche Fährte locken.

Sollten die Helden nicht von sich aus handeln, bitten sie die verzweifelte Yolande, sich für sie auf die Queste nach dem Gewand zu begeben. Sie vermutet, daß sich die Suche nach dem Artefakt für alle gleich gestalten, der beste Weg also sein wird, die Schritte ihres Großvaters möglichst akkurat nachzuvollziehen.

Als Dank für die Hilfe der Helden gibt Yolande ihnen ihr hölzernes Steckenpferd mit auf den Weg ein Geschenk ihres Großvaters, das ihr stets Glück gebracht hat und gleichzeitig den ersten Teil des Narrengewandes darstellt.

Schalk Doppelhuf- hölzerner Bote von Witz und Wahn

„Sie reitet Schalk und der Schalk reitet sie...“

Bei Schalk handelt es sich um ein hölzernes Steckenpferd aus dem traditionsreichen Gestüt derer von Lachsack. Dutzende Holzwürmer, Hunderte von Jahren und abertausende Meilen haben ihre Spuren hinterlassen aber Schalks Kräfte sind nach wie vor ungebrochen. Bei vielen Namen wurde das treue Steckenpferd schon genannt: der wurmige Alte, Hengst Holzkopf, der Fluch der Straße, Schalk Schelmenfreund doch nach wie vor gilt: wer ihn gut behandelt, dem wird er auch gut dienen. Nimmt ein Reiter ihn „ernst“, also besteigt er ihn und lässt es an Mimik und lautmalerischer Begleitung (Prusten, Wiehern, Hufgetrappel) nicht missen, der verbraucht keine Ausdauer, gleich wie lange und schnell er mit ihm davon hoppelt. Echten Schelmen ist es angeblich gar möglich, rasante Geschwindigkeiten mit dem hölzernen Spielzeug zu erreichen. Bisweilen gibt sich Schalk eigenwillig oder gar störrisch, dann versucht er seine Reiter abzuwerfen oder „zieht“ in eine bestimmte Richtung- letzteres Mittel ist in Meisterhand besonders geeignet, eine Gruppe auf den richtigen Weg zu führen...



Teil 2: Meister Lupo's Ludenstiefel

*Potz, Potz, Potz!
Springt über Stock, springt über Stein,
verehrt den Schalk, das Weib, den Wein.
Potz, Potz, Potz!*

Ein Boot hab ich gefunden und reingesetzt hab ich mich auch. Gespannt war ich da, wo es wohl mit mir hinwollte und wer hätt's gedacht- flussabwärts ging's! „Potzblitz!“ hab' ich mir gesagt, wie ich da so nach einigen Stunden an Land getrieben worden war. Von da an immer nach Westen bin ich gezogen, einen alten Trampelpfad entlang, bis ich an den Hof eines alten Königs kam- so alt war der, daß er bettlägerig geworden war und gar nicht schön war das! Auf sein Geheiß half ich ihm, ihn umzubetten, denn obwohl er viele Kinder hatte, war keines da ihm zu helfen. Als Dank gab er mir seine alten Stiefel und schön waren die! Rot mit Stulpen, Schellen und aus ganz seltsamem Leder. Tja und als ich sie einmal angezogen hatte, da konnte mich so schnell nichts mehr aufhalten.

Noch in **Balgerick** rät der Majordomus den Helden, Zeit gutzumachen, indem sie die Hilfe von Bornflößern erbitten, die unweit festgemacht haben. Für nur wenige Deut willigen die rauen Gesellen ein, die Helden mitzunehmen, solange „keiner im Weg rumhocken tut“. Einige Stunden geht die Fahrt unweit des Westufers dahin, nur gelegentlich driften ein paar Eisschollen an die dicken Lärchenstämme. „Sandbank!“, lediglich eine kurze, vergebliche Warnung später durchfährt ein Ruck das Floß und holt die meisten von den Beinen (GE-Proben, um nicht hin- bzw. in den eiskalten Born zu fallen!). Der Sippenälteste der Flößer wird den Helden an dieser Stelle bedeuten, daß ihr gemeinsamer Weg hier endet, da man einige Stunden brauchen wird, um lose Stämme festzuzurren und Strickzeug und Päsche neu auszurichten.

Alte Männer, alte Fische

Mit einer gelungenen Probe auf Fährtensuchen bzw. Sinnesschärfe +5 entdecken die Helden am nahen Waldrand einen alten Wildwechsel, der in westliche Richtung führt. Nach Übereinstimmung mit dem Tagebucheintrag sollten die Helden ihm folgen- so kommen sie nach kurzem Fußmarsch an

einen tiefen Teich in der Nähe eines Seitenarms des Born, wo sie eine überraschende Bekanntschaft machen: Zwischen einem kleinen Lagerfeuer und einem beachtlichen Haufen alter Schuhe und Stiefel schläft dort friedlich ein alter Greis, die Angelrute über den Knien, die Schnur um eine Zehe der nackten Füße geschlungen. Mit einer gelungenen Probe auf Sinnesschärfe entdecken die Helden in dem Haufen einen alten Stulpenstiefel, auf den die Beschreibung aus dem Tagebuch passt!

Der alte Mann wird sich den Helden als Wotan vorstellen, ein Weiser aus den Wäldern. Auf den Stiefel angesprochen, wird er ihn den Helden (er hat nur den einen) gerne überlassen- jedoch unter einer Bedingung.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Seit Wochen versuche ich nun schon, ihn zu fangen, den vermaledeiten, alten Fisch, der ganz allein in diesem Wasser wohnt. Geangelt habe ich nur Schuhe bisher, so wie diesen da. Der andere muß noch drunten liegen. Hört mein Angebot- helft mir, das Schlitzohr zu fangen, dann will ich euch den anderen Stiefel vom Teichgrund holen, mein Wort darauf, ihr werdet sehen! Also Hand



drauf! Nun haltet nicht Maul Affen feil- schnitzt euch ein paar Ruten, Schnur und Köder habe ich genug! Es wird nicht lange dauern.“

Wotan's Plan

Bei Wotan handelt es sich um einen perfiden alten Haindruiden, der vor langer Zeit vom rechten Weg abkam und nunmehr Sumu's Leib mit Füßen tritt! Er ist ein gebrechlicher, etwa 9 Spann großer Greis mit langem weißem Rauschbart und einer Linsentrübung auf dem rechten Auge. Allerdings verschweigt er, daß es sich nicht um irgendeinen Fisch, sondern um einen waschechten Tierkönig handelt- den Karpfenkönig! Dieser ist unglücklicherweise in besagtem Teich vererbt, da der Seitenarm aufgrund des bisher ausbleibenden Schmelzwassers noch nicht ausreichend Wasser führt. Hier wurde er letztlich vom alten Wotan aufgespürt, der sich seine Weisheit im wahrsten Sinne des Wortes einverleiben möchte. Seine Elementarmagie erwies sich bisher aufgrund der Anwesenheit des Tierkönigs als nutzlos.

Da der Karpfenkönig eine vage Vorstellung von den Geschehnissen an der Oberfläche hat, wird er sich in einem günstigen Moment (Wotan macht ausgedehnte Nickerchen) an die Spieler wenden und sich zu erkennen geben.

Der Karpfenkönig

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Da- endlich! Ein sanftes Kräuseln in der Nähe eurer Köder lässt kleine Wellen über die Wasseroberfläche rollen- ein leichter Zug an euren Ruten kann nur eins bedeuten- eure Geduld wurde belohnt. Doch was ist das? Eure Angelschnüre wurden allesamt miteinander verknotet! Und dann ist da noch dieser riesige Karpfen, der nur wenige Schritt vom Ufer entfernt den Kopf aus dem Wasser streckt als eine verärgerte Stimme in Euren Köpfen hallt: „Was soll diese Narretei- törichte Menschenkinder- seid ihr nun alle gänzlich von Hesinde's Gaben verlassen? Angeln wollt ihr mich? Mich, den Karpfenkönig? Potzdonner-Spitzbuben seid ihr allesamt! Schänder an der göttlichen Ordnung!“

Abelianar, der Karpfenkönig, redet mit blasier-tem Nasal- imitieren sie eventuell sogar einen französischen Akzent, wenn Sie das mit der Würde eines Tierkönigs vereinbaren können. Streben Sie als Meister bei der Darstellung des Tierkönigs die Gratwanderung zwischen hochmütiger Majestät und absurder Lächerlichkeit an. Hochrückig und mit langen Barteln ähnelt er einem gewaltigen Flusskarpfen mit braungüldenem Schuppenkleid. Er ist gute $4\frac{1}{2}$ Spann lang und wiegt satte 50 Stein! Nach anfänglichen Schimpftiraden wird er sich schnell an die Helden um Hilfe wenden. Diesen sollte klar sein, daß der Tod eines Tierkönigs katastrophale Folgen für Flora und Fauna haben kann und um jeden Preis verhindert werden muß!

Seit Wotan ihn hier aufgespürt hat, macht sich der alte Fisch einen Spaß daraus, ihn zu verhöhnen und seine Angelhaken mit alten Schuhen zu bestücken. Nach mehreren Wochen steigt seine Nervosität jedoch stetig und die Schuhe drohen ihm auszugehen. Letztendlich fürchtet er, daß sich seine Natur Bahn bricht und er gemäß der Gesetze des Weltenlaufs irgendwann nicht mehr widerstehen kann und tatsächlich in den Köder beißt:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Ich bin auch nur ein Fisch- mehr Fisch als die meisten sogar! Und Fische beißen nun mal in Angelköder. Ich weiß auch nicht, wer für diesen unglücklichen Umstand verantwortlich ist, ich hab's vergessen. Irgendwann **muß** ich da reinbeißen.“ (Eigentlich müsste er es wissen, da das Mysterium von Kha, das ordnende Weltgesetz erst nach Sumus Kampf mit Los entstanden ist- wohingegen die Tierkönige den ersten Wunden entsprangen, die Los Sumu geschlagen hat.)

Der Tierkönig verlangt nach einem passenden Gefäß für die sichere „Überfahrt“ (etwa 500 Schritt) in den Born. Als Belohnung bietet er an, den fehlenden Stiefel vom Grund des Weihers hochzutauchen. Die Schwierigkeit für die Helden sollte natürlich in der Beschaffung eines solchen Gefäßes liegen- hierzu sollten die 3 nahen Weiler abgeklappert und in Augenschein genommen werden. Außerdem sollte ihnen schnell klar werden, daß ein geeignetes Gefäß äußerst schwer und am besten auf einem Karren zu befördern ist.



Im Auftrag Ihrer Majestät

Im Folgenden finden Sie eine Auflistung der denkbaren Lösungen, denen die Helden in exakt jener Reihenfolge begegnen sollten, bis ihre Bemühungen schließlich von Erfolg gekrönt werden:

- Im „lachenden Bornflößer“ im nahen **Hulga** treffen die Helden den Bierkutscher **Bolger** der zur Zeit die 3 nahen Weiler abfährt. Dieser besitzt ein gewaltiges **Bierfaß**- Inhalt: 1 Faß = 80 Liter, Füllstand 75%. Die Helden können es ihm für 6 Batzen abkaufen. Ansonsten wird er sich nur davon trennen, wenn Sie mit ihm erfolgreich um die Wette trinken oder ihm Gewalt antun- letztere Möglichkeit scheidet aufgrund der Natur der tsagefälligen Queste aus. Da er es nicht besonders eilig hat, leiht er ihnen für 1 Silbergroschen auch gerne seine Bierkutsche. Das Bierfaß lehnt der Karpfenkönig kategorisch ab:

„Ihr Hallodris- das ist Majestätsbeleidigung! Ein Bierfass?! Eher brate ich mich selbst!“

- Eine alte Kräuterfrau aus **Sumpfwinkel** besitzt einen großen, **gusseisernen Kessel**, der genug Platz bieten könnte. Für nur 2 Silbergroschen oder eine Fußmassage leiht sie den Kessel für einen halben Tag aus. Den Kessel empfindet der alte Fisch als Brüskierung:

„Ihr wurdet wohl als Kind fallengelassen! Ich bitte Euch, mich vor dem Kochtopf zu retten und ihr wollt mich heißen, einen aus freien Stücken zu betreten!?! In euren Träumen! Und nach Zwiebelsuppe riecht er auch noch!“

- Der kleine Weiler **Schlickensief** schmiegt sich an die halbversandeten Ausläufer des westlichen Bornufers. Der hiesige Bronnjar **Zornbrecht Jevimow Bornski** herrscht über ein recht kleines Gebiet und befindet sich zur Zeit in seinem Jagdsitz an der Nordseite des Weilers. Im Moment herrscht Festtagsstimmung, da der Bronnjar sein wöchentliches Bad nimmt und eine der Leibeigenen erwählt hat, es mit ihm zu teilen. Hier werden die Helden auf einen großen **Waschuber** vor einer kleinen Kate aufmerksam, den der Karpfenkönig jedoch als zu gewöhnlich empfindet: *„Nicht schlecht aber ein wenig zu gewöhnlich- hierin haben schon Hörige ihre schmutzigen Leiber gesäubert- bringt mir etwas, das eines Königs würdig ist!“*

Nicht irgendeine Badewanne...

Des Bronnjaren Badewanne muß her! Vom Hörensagen können die Helden erfahren, daß der Bronnjar über eine exzellent gedengelte **Kupferwanne** verfügt, welche bald 2 Faß (160 Liter) fasst! Machen Sie den Helden die Dringlichkeit der Rettung des Tierkönigs klar, hinter die der persönliche Badespaß eines Landadeligen auf jeden Fall zurücktreten sollte.

Für den weiteren Verlauf des Abenteuers sei gesagt, daß es unabdingbar ist, daß sich die Gruppe den Zorn des Bronnjaren zuzieht, da er den Weg der Helden noch einige Male kreuzen wird. An diesem Punkt liegt es an Ihnen, lieber Meister, Ihre Gruppe richtig zu beurteilen.

- **Option 1:** Handelt es sich bei den Helden um eher lichtscheues Gesindel, wird es ihnen unter Umständen sogar riesigen Spaß machen, die Badewanne des Bronnjaren zu stehlen- abgerundet am besten durch eine halsbrecherische Flucht auf Bolger's Bierkutsche mit den Verwünschungen Zornbrecht's im Nacken.

Zitat: „Die Haut abziehen und alle Knochen brechen werde ich euch, wenn ihr mir je wieder unterkommt- elendes Gesindel! Diebisches Pack!“

- **Option 2:** Liegt ihren Spielern nichts ferner, als gegen die göttergefällige Ordnung zu verstoßen, müssen Sie den Zwist mit dem Bronnjar auf einem Missverständnis gründen lassen. In diesem Fall gestattet dessen Leibdiener den Helden ohne das Wissen seines Herrn, die Wanne auszuleihen, da dieser vom nächtlichen Gelage noch nicht vollständig genesen ist und sein Bad nicht vor dem frühen Abend nehmen wird. Zornbrecht's Unmut wird sich dementsprechend bei der Rückgabe der Wanne auf die Helden entladen, da dieser der Aktion niemals zugestimmt hätte. Zutiefst erbost jagt er die Helden von dannen- siehe obiges Zitat.

Für welche Option sie sich auch entscheiden, den Helden muß klar sein, daß sie von nun an einen Bogen um den bulligen Bronnjaren mit der cholethischen Natur machen sollten. Reiben Sie den Helden (wenn auch etwas verspätet) die erschreckende Realität bornischer Gerichtsbarkeit unter die Nase...

Der Karpfenkönig zeigt sich jedoch äußerst zufrieden (*„Aahh- das ist es! Nun, hopp, füllt sie mit*



Wasser und hebt mich hinein, meine Freunde!“), hält Wort und taucht den fehlenden Stiefel herauf. Mit gehörigen Körperkraft-Proben lässt sich der Fisch dann schließlich in die Wanne heben. Verlangen Sie GE-Proben aufgrund des rutschigen Uferschlicks sowie mehrere kombinierte KK-Proben, bei denen jeweils 5 Punkte Erfolgsspanne für den Fisch, sowie 9 Punkte für den Fisch samt Zuber übrig behalten werden müssen- wobei bis zu zwei Helden den Fisch, jedoch bis zu 4 Helden am Zuber anpacken können. In dieser Phase wird Abelianar die Geduld der Helden ein letztes Mal strapazieren, indem er unnötigerweise Anweisungen gibt, sie anfeuert oder kritisiert.

Wotan's Zorn

Die Helden sollten selbstverständlich tunlichst darauf achten, die Aktion an einer sichtgeschützten Stelle bzw. während eines von Wotan's ausgedehnten Nickerchen durchzuführen. Der alte Schwarzkünstler wird zwar noch auftauchen, jedoch zu spät, um die Helden aufzuhalten. Aus Rache für das gebrochene Versprechen wird er

mittels einer Sondervariante der *Wettermeisterschaft* dem eidbrecherischen Helden (der einst das Versprechen per Handschlag besiegelt hat) eine kleine Regenwolke hinterherschicken, die ca. 2 Schritt über ihm schwebt und beständig abregnet. Die Wolke verfolgt den Helden für 2W6 Stunden. Wahlweise ist er noch instande, den Helden eine Triefnase, einen Dumpfschädel oder den Darmfraisch (flinker Difar, sofort einsetzende Variante) anzuzaubern.

Sollten die Helden unvorsichtig sein und Wotan bereits früher hinter ihre wahren Absichten kommen, wird er versuchen, seine bescheidenen Mittel gegen sie einzusetzen und sie zu behindern. Aufgrund fortgeschrittener körperlicher Gebrechen ist er jedoch nicht mehr fähig, Gewalt auszuüben. Da er zudem äußerst vergesslich ist, beherrscht er außer den oben genannten Zaubern nur mehr einfachste Elementarmagie sowie einen lediglich auf einzelne Gliedmaßen beschränkten, leichten *Zwingtanz* und eine *Große Verwirrung*, welche die Helden jedoch auf die Klugheit einer Sumpfranze reduzieren könnte.

Meister Lupo's Ludenstiefel:

Es handelt sich um verschlissene, schellenbewehrte, rote Stulpen-Stiefel (Lederbearbeitung +2: Iryan-Leder). Den Namen erhielt das Schuhwerk angeblich durch seinen populärsten Träger, einen eitlen al'anfanischen Kurtisanen welcher bekannt dafür war, die Stiefel in jedweder Lebenssituation anzubehalten. Es wird jedoch vermutet, daß besagter Gesellschafter mehr durch seinen amüsante Art als durch seine Liebeskünste zu unterhalten wusste.

Sollten die Spieler die Stiefel anziehen, werden sie feststellen, daß das Schuhwerk auf ein bestimmtes Wort hin (orientieren Sie sich an den Dialogen der Spieler) beginnen wahllos umherzupreschen (*Axxeleratus* Blitzgeschwind-Variante). Ermöglichen Sie dem Spieler mittels GE-Proben, die Richtung minimal zu beeinflussen bzw. dem schlimmsten Dornicht und etwaigen Stolpersteinen zu entgehen- verteilen Sie hierbei ruhig den einen oder anderen TP(A). Ein erneutes Aussprechen des Wortes bzw. der Baum Ihrer Wahl wird den Spuk beenden.



Teil 3: Tante Nidda's närrische Exilantenkappe

Potz, Potz, Potz!

Lacht wie der Schalk, trinkt wie der Fisch.

Tanzt auf dem Dach, schläft unterm Tisch.

Potz, Potz, Potz!

Tja, und ui, wie waren meine Füße müde irgendwann. Aber dann waren da diese Norbarden, die südlich zogen und mitgenommen haben die mich- so nett waren die! Tüchtige Leute sind das, und weil sie gar so freundlich waren, hab ich ihnen einiges abgekauft- 'ne Hundeleine, 'ne alte Staffelei und eine kleine Schiffsglocke, und da hatten sie schon recht, denn so was kann man ja immer brauchen. Schon nach einer halben Tagesreise hatten wir ein Dorf erreicht und da hab' ich mich doch glatt erst mal bei einem sagenhaft leckeren Schnaps und einer Runde Boltan entspannt. Das Glück war mir auch noch hold, denn hast-du-nicht-gesehen hatte mein Gegenüber Haus und Hof an mich verloren. „Potzblitz!“ hab' ich mir da gesagt, „was soll ich denn mit Haus und Hof?“ Und da hab ich's gut sein lassen und mir nur seinen Hut genommen. Toll war der- ganz schwarz, oben flach, mit 'ner großen polierten Schnalle und immer für 'ne Überraschung gut!

Später war ich dann noch bei einem Holzhauer zu Gast- von großer Statur war der und kleinem Geist aber was hätte er auch davon gehabt, wenn es andersrum gewesen wär'? Allerdings hat er ständig geklagt, über Wanzen- und Flohbisse und da hab' ich das Problem erkannt und mit der Wurzel rausgerissen. Seine alte Matratze haben wir verbrannt mit all dem Ungeziefer darin. Manchmal muß man eben zupacken und Leuten mit Problemen muß man helfen wo man kann. Als ich mich zum Gehen wenden wollte bat er mich noch, 8 Deut, die er sich vom Munde abgespart hatte, für ihn im nächsten Gotteshaus zu opfern und da tat er gut daran, denn was rechtmäßig den Göttern ist, darf ihnen auch nicht weiter vorenthalten werden!

Sind die Helden auf Zack und bemühen noch die Ortskenntnis des Karpfenkönigs, weiß dieser zu berichten, daß sich etwa eine halbe Tagesreise südlich eine exzellente Schnapsbrennerei befinden muß. Dort dümpelt er gerne in der seichten Uferzone, wenn Teile der Maische mit den letzten Resten der Destillenspülung in den Born geleitet werden.

Tausend und eine Tinktur

Einer fahrenden Norbardensippe werden die Hel-

den auf ihrem Weg nach Süden nicht begegnen, wohl aber einem entsprechenden Pendant- und das schon nach kurzer Zeit des Weges oder Wartens! Alsbald rumpelt ein Planwagen mit der Aufschrift „**Archomagister Alonsyus Eysenbarth's fahrende Quacksalberei zum Wohle der zivilisierten Völker**“ heran:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Na Peraine zum Gruß liebe Freunde! Habt ihr aber Glück, mich getroffen zu haben! Darf ich mich vorstellen- Archomagister Alonsyus Eysen-



barth ist mein bescheidener Name, der beste Bader westlich und der beste Zahnreißer östlich des Born! Welches eurer zahlreichen Gebrechen wird mir die Ehre zuteil, kurieren zu dürfen?“

Der fahrende Scharlatan (im nicht-magischen Sinn) ist einer der zahllosen halbgelehrten Aventuriens, der sein täglich' Brot mit Feldscherdiensten und der Gutgläubigkeit der Leute verdient. Der Endfünfziger ist von mittelgroßer Statur, trägt seine vollen grauen Haare im unverkennbaren Topfschnitt und aus rein kosmetischen Gründen dicke Augengläser, über die er beständig hinweg zu schauen pflegt. Laut eigener Aussage versteht er sich unter anderem auf Aderlässe, Schröpfkunst und das Brauen zweifelhafter Elixiere und Mittelchen von noch zweifelhafterer Wirkung- darunter unter anderem:

- **Eysenbarth's Ambrosia:** stärkt das allgemeine Wohlbefinden unter dem Eindruck harten Tagewerks. Falsch- führt stattdessen zu zeitweiligen Lähmungserscheinungen verschiedener Gliedmaßen- ein leichtes Muskelrelaxanz. 1 Flux zu 4 Deut.
- **Tonikum zur Stärkung der Manneskräfte:** stoppt angeblich Haarausfall und wirkt nebenbei noch als Rahjaikum auf der Basis von Wasserrausch! Falsch- sorgt stattdessen für 5 Stunden rauschhaften Zustands mit unanständigen Träumen. $\frac{1}{2}$ Flux zu 5 Deut.
- **Wunderwirksame Kräuterkissen:** mit Obstkernen und gehacktem Huflattich gefüllte Leinenkissen, die den borongefälligen Schlaf fördern sollen. Durchaus richtig. Ein Kissen zu 2 Deut.
- **Eysenbarth's aetherischer Harmonisator aus den Tiefen des dunklen Brunnens:** harmonisiert angeblich die positiven astralen Schwingungen der Umgebung. Es sind billige Kupferarmreifen, denn nach dem hiesigen Leibeigenenrecht steht den Leibeigenen nicht mehr zu. Der Tinnef sorgt allenfalls für juckenden Ausschlag. Ein Armreif zu 11 Deut!
- **Mutter Perainiane's Knoblauch-Pastillen aus eigener Geheimrezeptur,** angeblich wahlweise wirksam gegen den bösen Blick, Trunksucht oder Schlafwandelei. Falsch- sorgen statt dessen für Mundgeruch und Wadenkrämpfe, befreien allerdings auch die Atemwege.

- Einige **Tabakmischungen** sowie lust- und rauschsteigernde Substanzen, darunter sogar etwas schwarzer Pfeffer, Zithabar-Kraut und Biebergeil!
- Mehrere durchaus potente **Brech- Schlaf- und Abführmittel**
- Zudem bietet er seine Dienste als **Feldscher, Zahnreißer** und **Bader** an. Jene Erkenntnisse beruhen jedoch allesamt eher auf praktischer als auf theoretischer Unterweisung.

Alonsyus Eysenbarth, der die Helden gerne ein Stück des Weges mitnimmt, erweist sich als äußerst gesprächig und geschäftstüchtig- sorgen Sie als Meister dafür, daß die Helden am Ende der Kutschfahrt das gesamte Repertoire des Quacksalbers auswendig kennen. Früh am nächsten Morgen endet die Fahrt an einem kleinen Handelsposten am westlichen Bornufer, der hauptsächlich von Norbarden, Flößern und Pelzjägern genutzt wird.

Die hiesige Gaststätte **Knappe und Kaiser** (beides auch Karten beim Boltan-Spiel!) stellt eine markante Kombination aus naturnaher hügelzwergischer Siedlungsweise und robuster bornischer Blockhütte dar. Inhaber ist der **uralte Asbax**, ein Hügelzwerg aus dem Westen. Dieser versteht sich als einer der wenigen auf das Brauen von Torkelbeeren-Essenz und steht deswegen hoch in der Gunst der umliegenden Bronnjaren. Asbax führt seine Gaststätte mit Hilfe zweier norbardischer Lehrlinge (Linjan und Verisja), die Stelle des Küchengehilfen ist momentan vakant. Auf einem kleinen Kissen schläft der alte **Pupers**, eine völlig apathische und flohverseuchte Promenadenmischung, die sich kaum noch bewegt- laut Asbax verdient noch der ärmste Hund einen ruhigen Lebensabend.

Auf dem Speiseplan stehen zur Zeit Plötzinger Dotzen sowie Bornlachs mit Kümmelkohl und roten Beeren. Spezialität der Küche ist der allseits beliebte Borntzsch aus Kohl, roten Rüben und Kartoffeln.

Erschreckt stellen die Helden fest, daß sich auch Zornbrecht auf der Durchreise befindet und gedenkt, sich über Nacht hier einzurichten, wo er vor hat deftig dem Schnaps zuzusprechen. Seine Gesellschaft sollten die Helden tunlichst meiden.



Das Hütchenspiel

Erkundigen sich die Helden nach dem Hut, wissen die meisten zu berichten, ein ähnliches Exemplar habe sich lange Zeit an der Wand hinter dem Tresen der Schänke befunden. Auf den Hut angesprochen, gibt Asbax zu, das olle Ding an einen der Dorfjungen verschenkt zu haben. Er glaubt sich zu erinnern, daß es sich bei dem Jungen um den „frechen Fredo“ handelte.

Veranstalten Sie als Meister nun je nach Gusto eine mehr oder weniger lange Schnitzeljagd, da der Hut inzwischen öfter den Besitzer gewechselt zu haben scheint als der Klingelbeutel in der Praios-tagsmesse.

Stationen des mysteriösen Hutes:

- der freche Fredo (7) verlor beim Würfeln gegen
- den schwarzen Pjotr (7). Dieser hatte weniger schlagende Argumente als
- die starke Seljescha (8), die ihn gegen ein Himbeertörtchen eintauschte.
- Die singende Silke (5) verlor ihn beim Rätselspiel gegen
- die listige Luta (6), die ihn gegen ein Holzspielzeug tauschte.
- Der kleine Kolkja (4) bekam ihn vom Nordwind vom Kopf geweht,
- der flinke Fjodor (5) fand ihn schließlich, lief jedoch langsamer als
- der süße Rolf.

Vom flinken Fjodor erfahren die Helden, daß Rolf rennen kann „so schnell wie der Wolf und so ausdauernd wie das Karen“ und meistens unweit an der alten Stein-Brücke zur Südstraße anzutreffen ist. Diese führt über den nunmehr fast ausgetrockneten Duselbach und misst etwa 5 Schritt.

Rolforatz

Beim „süßen Rolf“ handelt es sich zum Entsetzen der Helden um **Rolforatz**- einen waschechten, 200 Jahre alten und gute $3 \frac{1}{2}$ Schritt messenden Brückentroll! Sein wildes, struppiges Haar und seine massige Statur verleihen ihm ein gefährliches Äußeres. Tatsächlich tut er jedoch niemandem etwas zu Leide, so er nicht provoziert wird. Die hiesige Landbevölkerung, seltsamerweise die Kinder allen voran, hat sich gut mit ihm arrangiert. Er lebt unter der Brücke und fordert von

Passanten „Brückenzoll“ in Form von Süßigkeiten und Leckereien. Zudem nennt er eine beachtliche Hutsammlung sein eigen, die zu erweitern er stetig bemüht ist.

Rufen die Helden von Norden kommend nach Rolf, tritt der riesenhafte, haarige Troll unter der Brücke hervor und zitiert die Helden in gebrochenem Garethi zu sich ans Südende der Brücke („*Ihr kommen nach hierher- nur bei Rolf ist Reden-Seite von Brücke!*“). Haben die Helden die Brücke jedoch überschritten, fordert der schlaue Rolf für ihre Überschreitung Wegzoll ein- bevorzugt Karamellen, welche die Helden in der nahen Siedlung für 2 Deut erstehen können- andernfalls wird sich Rolf weigern, mit ihnen zu sprechen. Sehr ärgerlich- ist doch der Duselbach schon seit Jahren nur mehr ein trauriges Rinnsal, das man bequem mit einem Schritt überqueren kann. Bringen sie die Bonbons, wird sie sich der Troll gierig einverleiben, wobei er nach einem ersten schmerzhaften Zusammenzucken ausschließlich mit der linken Kieferhälfte zu kauen scheint. Selbst ohne KL-Proben wird den Helden auffallen, daß Rolf Zahnweh hat- in der Tat sind seine Kauleisten nach jahrelangem Süßigkeitenverzehr in beklagenswertem Zustand.

Auf den Hut angesprochen, präsentiert ihnen Rolf voller Stolz seine Sammlung. Darin befinden sich:

- mehrere Schlapphüte verschiedenster Ausführung.
- ein waschechter Dreispitz eines Festumer Handelskapitäns.
- ein exquisiter Damenhut, mit Fasanenfedern reich geschmückt
- etliche Strohhüte
- ein verbeulter Tellerhelm (der Träger konnte sich nicht aus freien Stücken von ihm trennen)
- ein vornehmes Barett
- eine lederne Sturmhaube
- eine warme, mit Ohrenklappen versehene Kaninchenfellmütze eines Fallenstellers
- sogar die rot-goldene Filzkappe eines reisenden Praios-Geweihten, der Rolforatz nachdrücklich dazu drängen wollte, seinen häufigen Heißhunger nicht in den hiesigen Obstplantagen und Rübenfeldern zu stillen.
- zudem ein sogenannter Bethaner Ratsherren-



hut mit großer Schnalle- hierbei handelt es sich unzweifelhaft um das gesuchte Stück!

Ein Hut für einen Hut!

Rolf ist nicht bereit, sich von dem schönen Hut zu trennen. Egal, was die Helden ihm zum Tausch anbieten werden, Rolf wird mit gerümpfter Nase ablehnen. Maximal wäre er bereit, ihn gegen ein ebenso schönes Stück eintauschen. Selbst dem naivsten Held wird sich sofort erschließen, daß dem Troll mit Gewalt oder Magie nicht beizukommen ist.

Von den Kindern hat Rolf gehört, daß ein hochgestellter Mann ins Dorf gekommen sei- von denen glaubt er zu wissen, daß sie stets wunderbare Kopfbedeckungen trügen- in der Tat spielt er damit auf Zornbrecht's edle Bärenfellmütze an, welche die Helden nun organisieren müssen! Verlangen Sie zur Not KL-Proben, um sie auf diesen traurigen Sachverhalt hinzuweisen. Die sich nach oben verbreiternde, bald 2 Spann hohe Fellmütze aus dem kurzgeschorenen Fell eines Schwarzbären ist das Standes- und Statussymbol der bornischen Bronnjaren!

Die begehrte Kopfbedeckung befindet sich indes in der Schenke auf dem Tisch vor dem schlemmenden Bronnjaren.

Wie die Helden dies anstellen, bleibt vollständig der Findigkeit Ihrer Gruppe überlassen. In Eysenbarth's Sammelsurium findet sich sicherlich genug, um den mittlerweile recht angetrunkenen Bronnjaren für einige Zeit außer Gefecht zu setzen. Die Helden sollten dabei tunlichst darauf achten, ihm möglichst nicht zu stark aufzufallen. Misslingt dies, wird sich Zornbrecht an sie und die unangenehme Episode mit der Badewanne erinnern, was ihr Vorhaben von nun an erschweren wird.

Im Folgenden präsentieren wir nur einige der denkbaren Lösungsansätze:

- Die Helden versetzen Zornbrecht's Speis' und Trank mit den entsprechenden Mitteln aus Eysenbarth's Fundus. Hierzu muß der Wirt abgelenkt, oder seine Helfer bestochen werden. Sollte einer der Helden den in der Wirtschaft vakanten Posten des Küchenhelfers annehmen, werden entsprechende Versuche natürlich erleichtert. Verlangen Sie als Meister ansonsten

Proben auf FF, Überzeugen, Kochen, HK Gift etc.

- Nächtlicher Diebstahl, begünstigt durch den alkoholschwangeren Schlaf des Bronnjaren. Hierzu muß das Schloss zum Zimmer geknackt oder mit dem vorher entwendeten Schlüssel geöffnet werden. Auch die Kletterpartie entlang des Efeus bis zum geöffneten Fenster im 1. Stock ist möglich. Das dichte Efeu trägt einen Helden mit 70%iger Wahrscheinlichkeit. Der Bronnjar schläft unglücklicherweise mit fest umschlungener Bärenfellmütze und schnarcht schwer. Kreieren Sie als Meister die klassische Indiana-Jones-Situation: der Schatzsucher vor dem goldenen Götzen. Erleichterte KL-Proben fördern die Erkenntnis, daß ein Ersatz für die Mütze Not tut, will man Zornbrecht nicht wecken. Hierzu bieten sich an: ein Nachttopf (Füllstand überlassen wir Ihrer Meisterfantasie), ein Stiefel, eine halbvolle Flasche Torkelbeerenessenz, die Stoffschmusepuppe eines der Kinder, etc. Selbst der alte Pupers bietet sich als Substitut an- hierzu müssen Sie ihn als Meister jedoch vorher verstärkt in das Bewusstsein der Helden rücken. Eine gelungene FF-Probe entfernt die Bärenfellmütze. Steigern Sie die Spannung, indem Sie mehrere Male verdeckt würfeln, sodaß die Helden den cholischen Bronnjaren ständig vor dem Aufwachen wähen.

Nur bei gar zu schlimmen Patzern wird Zornbrecht aus dem Schlaf gerissen und den entsprechenden Helden mit wehendem Nachtgewand verfolgen, bis ihm die Puste ausgeht. Während dieser Zeit kann ein anderer Held sich die Mütze gefahrlos aneignen. Spätestens nach diesem Ausgang fürchten die Helden nicht umsonst die Prügel ihres Lebens oder ein paar Tage Pranger.

- Sind die Helden aufmerksam (verlangen Sie IN- und Sinnesschärfe-Proben) stellen sie fest, daß Zornbrecht in der Tat überaus reinlich ist (er leidet an krankhafter Reinlichkeit- siehe AH 114), seinen Mantel wollte er saubergebürstet, seine Stiefel gewienert, möglicherweise möchte er auch ein weiteres Bad nehmen, etc. Schaffen es die Helden, seine Mütze irgendwie zu verunreinigen (Eimer über Tür, Rempeln der Schankmaid, etc.), will er sie vor sei-



nem Aufbruch gereinigt wissen. Da einer der Lehrlinge Asbax' mit der Reinigung beauftragt werden wird, bietet dies eine weitere Gelegenheit, an das gute Stück zu kommen- wenn die Mütze z.B. zum Trocknen an der Wäscheleine hängt.

- Auch der Einsatz von Magie ist denkbar (MR: 5) - auf einfache Überredungsversuche wird der Bronnjar äußerst ungehalten reagieren.

Ist der Tausch vollzogen, stellen die Helden fest, daß ihnen der Hinweis auf die nächste Etappe bisher noch vorenthalten wurde. Letztendlich scheint der hünenhafte Rolforatz hier wissentlich oder unwissentlich der Schlüssel zu besagtem Hinweis zu sein, da er die Reinkarnation des tumben Holzfällers aus dem Tagebuch ist. Die Spieler sollten verstehen, daß sie ihm einen weiteren Dienst erweisen müssen, und was läge da näher, als sich seiner Zahnschmerzen anzunehmen! Benutzen Sie zur Not alle Ihnen zur Verfügung stehenden meisterlichen Zaunpfähle, um sie auf diesen Umstand hinzuweisen. Auf seine Schmerzen angesprochen, wird Rolf nur allzu kläglich jammern und nach einem Schamanen verlangen.

Von Zahnreißern und Trollschamanen

Sollten die Helden sich hierbei an Alonsyus Eysenbarth wenden, wird „der berühmteste Zahnreißer östlich des Born“ nur nervös kichern und dankend ablehnen. Wirken die Helden durch Magie oder Drohungen auf ihn ein, wird er unter dem Vorwand, sich vorher „noch etwas Mut anzutrinken“ schnell nach einem seiner Schlafmittelchen greifen und sich für die nächsten 12 Stunden selbst außer Gefecht setzen.

Bei dieser Angelegenheit kommen die Helden nicht umhin, selbst Hand anzulegen. Sollten sie aus Angst vor Rolforatz' Reaktion zögern, wird

dieser nachdrücklich seine Behandlung einzufordern wissen! („Ihr ziehen Rolf's Zahn, sonst Rolf zieht euren Kopf, haha!“) Entsprechendes Besteck (Zange und Zahnschlüssel) findet sich im Planwagen, die Helden werden jedoch schnell feststellen, daß die Zange des hiesigen Hufschmiedes ein geeigneteres Werkzeug darstellt.

Der Prozess:

1. Öffnet Rolf den Mund, wird eine um 2 erleichterte KO bzw. einfache Selbstbeherrschungsprobe nötig, da den Helden der Geruch alter Speisereste und verfaulter Zähne entgegen schlägt
2. Mittels gelungener Sinnesschärfeproben bzw. eventuell vorhandener Kenntnisse in Heilkunde Krankheiten oder Wunden wird der „Übeltäter“ lokalisiert. Besonders misslungene Proben haben zur Folge, daß eventuell der falsche Zahn entfernt wird, was die Helden gegenüber Rolf in arge Erklärungsnot bringen wird.
3. Schließlich ist eine gelungene KK-Probe +2 nötig, um den faulen Zahn zu entfernen.

Von seinen Schmerzen befreit, wird Rolf den Helden aus Dankbarkeit seinen größten Schatz übergeben: ein wunderbar illustriertes Büchlein über „Trynkerlyrick“ aus der Bibliothek des Hesindorfes zu Festum- ein entsprechender Verweis findet sich bei näherer Untersuchung auf der Innenseite des Einbands. Daß das Buch mittlerweile seit 22 Jahren überfällig ist, wird sich erst bei entsprechender Rückgabe herausstellen.

Da Väterchen Potz' Tagebucheintrag mahnt, den Göttern zurückzugeben, was rechtmäßig ihnen ist, sollten die Helden sich entschließen, das Festumer Hesindorf und die dortige Bibliothek aufzusuchen.



Tante Nidda's närrische Exilantenkappe:

Über den Ursprung jenes Stückes ist bekannt, daß es einst einer kleinwüchsigen Dame der aventurischen Westküste gehörte, welche ihrer Heimat aufgrund der dort herrschenden Humorlosigkeit und strengen Umgangsformen den Rücken kehrte. Besagte Person führte den Hut als nostalgisch-bittersüßes Andenken an die Heimat mit. Seitdem scheint sich der Hut erstaunlich oft im Besitz Kleinwüchsiger zu befinden- Rolforatz darf hierbei getrost als Ausnahme gelten.

Greifen die Helden in den Hut, stellen sie zu ihrer Verblüffung fest, daß ihr Arm bis zur Schulter darin verschwindet- denn darin befindet sich ein außerdimensionaler Stauraum bislang unbekannter Größe. Mit einer gelungenen FF-Probe bekommt man gar etwas darin zu fassen und kann es hervorziehen! Regeltechnisch wirkt dieser Effekt wie ein schelmischer *Verschwindibus* mit der darauf folgenden, entsprechend reversalisierten Variante. Hervorbringen können die Spieler auf diese Art zufällige, sich in ihrer unmittelbaren Umgebung befindliche Gegenstände: den Dukatenbeutel eines Passanten, einen halbvollen Bierkrug, das Untergewand eines Reisegefährten (obwohl er es zur Zeit am Leib trug!), etc.. Auf diese Art sollte es Ihnen möglich sein, für so manchen Spaß in Ihrer Gruppe sorgen. Eine willentliche Steuerung des Effekts ist den Helden nicht möglich- wie die anderen Stücke sollte der Hut eher zu komischen Verwicklungen führen, als den Helden zu einem Vorteil zu reichen.



Teil 4: Himbi's flinke Fingerwärmer

Potz, Potz, Potz!

*Ein Schelm, sie zu knechten, sie alle zu finden,
ins Dunkel zu treiben und ... äh ...
'tschuldigung ... Potz!*

Von weitem schon hab' ich sie schreien gehört. Potz, hab ich mir gesagt, da muß was passiert sein. Und recht hatt' ich gehabt. Ein Raubritter war's, der eine Priesterin überfallen hat. Lange Kette trug der und eine grässlich schwarze Feder am Helm. Und nur ein Auge hatte der auch. Ich hab' nicht gezögert und hab' ihn sofort mit dem Mund angegriffen. Eine Beleidigung nach der anderen hab' ich ihm gesagt, jeder Fluch ein flinker Hieb, jeder schwarze Witz über ihn ein tödlicher Stich. Doch dann hat der Kerl doch wirklich ernst gemacht und mich geschlagen. Schwarz ist's geworden. Als ich wieder zu mir kam war da diese Frau. Sagte, sie sei die Gräfin zu Ilmenstein. Nie gehört. Sagte ebenfalls, sie hätte den Schurken verjagt und jetzt würde ich ihr was schulden. Na gut, wird schon stimmen, hab' ich mir gesagt. Sie wollte, daß ich ihr helfe ihre große Liebe zu bekommen. Meine leichteste Übung. Nachdem der Traviabund geschlossen war, hat sie mir aus Dankbarkeit diese hübschen schwarzen Handschuhe geschenkt. Waren zwar keine Finger dran, aber wie mein alter Oheim immer zu sagen pflegte: „Einem geschenkten Gaul, ...“

Alte Rechnungen

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr betretet die große Bibliothek des Hesindorfes, um die „Trynkerlyrick“ zurück an ihren angestammten Platz zu geben. Eine alte, grauhaarige Bibliothekarin starrt euch fragend über den Rand ihrer Brille an. „Hesinde zum Gruß. Was ist euer Begehren?“

Die Helden sind ohne nennenswerte Zwischenfälle in Festum angekommen. Überall herrscht sichtliche Vorfreude auf das 42te Imman-Lokalderby zwischen Festumer Füchsen und Wieseln. Alle Karten sind bereits vergeben, die Schwarzmarktpreise horrend und überhaupt scheint es kein anderes Gesprächsthema unter der Bevölkerung zu geben.

Während die Helden der Bibliothekarin ihr Anliegen vortragen, bemerken sie einen alten Mann in feiner Kleidung der mit offenem Mund einen von ihnen (suchen sie sich als Meister ein männliches

Mitglied aus der Gruppe aus) von Kopf bis Fuß mustert. Bevor die Helden jedoch mit ihm reden können, wird er das Hesindorf wie von der Maraske gestochen verlassen.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mit einem prüfenden Blick nimmt die alte Frau das Buch entgegen. „Mei, mei Liebes. Dich hätte ich hier wirklich nicht mehr zu sehen geglaubt.“ Sanft streichen ihre Finger über den Einband des Buches. „Wenn ihr mir bitte folgen wollt um die Formalitäten zu klären.“ Während ihr euch noch immer über den alten Mann wundert, folgt ihr der Bibliothekarin zu einem hölzernen Schreibpult. „Mal sehen... ausgeliehen vor 22 Wintern ... 3 im Sinn...“, gedankenverloren bedienen ihre Finger ein alte Zinsspindelrechenmaschine, „macht dann 237 Batzen... und 5 Deut. Wie wünschen die Damen und Herren ihre Schulden zu zahlen?“

Die Helden werden sicherlich mehr als einmal



schlucken wenn sie die Rechnung hören. Wir gehen nicht davon aus, daß sie genügend Geld mit sich führen, geschweige denn gewillt sind, zu zahlen. Lassen Sie es ruhig zu einer hitzigen Diskussion mit der Bibliothekarin kommen, bei der diese sogar mehrmals droht, die Büttel zu holen, um ihr Recht geltend zu machen.

Foffis Plan

Noch während die Spieler in ihre Diskussion vertieft sind, schreitet der mysteriöse Fremde Hals über Kopf zu einem verrückten Plan. Es handelt sich bei ihm um **Ferwyn Olmond Fredo von Firnfried-Ilmenstein**, für seine Freunde kurz Foffi. Der ca. 60 Winter alte und schon leicht vergeßliche Foffi hat zwar bereits 2 Frauen überlebt, ist im Moment jedoch erneut hoffnungslos liebestrunken. Er hat nur ein Problem: Ein Jungspund aus reichem Hause macht seiner Angebeteten ebenfalls den Hof. Foffi fürchtet, sich nicht mit dem Jüngling messen zu können, vor allem nicht am heutigen Abend, wo beide in einem Duell der Minne um ihre Liebe werben möchten. Foffi traut seinen Augen kaum, als sein Blick auf die Heldengruppe im Hesindedorf fällt, sieht einer von ihnen seinem Kontrahenten doch zum Verwechseln ähnlich. Blind vor Liebe fasst er folgenden Plan:
Er will seine Beziehungen bei der Festumer Garde spielen lassen, um die Gruppe und seinen Kontrahenten festzusetzen. Anschließend wird er die Gruppe freikaufen, um sie in seine Schuld zu zwingen. Als Gegenleistung fordert er, daß besagter Charakter die Rolle seines Kontrahenten bei der heutigen Minne spielt und absichtlich gegen ihn verlieren soll.

Ärger mit der Garde

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Noch während ihr versucht, die sture alte Frau von ihren absurden Forderungen abzubringen, betreten mehrere Büttel das Hesindedorf. Erleichterung zeichnet sich in den Augen der Bibliothekarin ab: „Ah Hauptmann Mew, gut daß ihr hier seit.“ Ein gestandener Soldat in blitzender Kette und mit einer weit ausladenden schwarzen Feder am Helm tritt einen Schritt nach vorne. Er trägt eine Augenklappe über dem

rechten Auge. „Schwester Winja, was gibt es? Störenfriede?“

Die Helden sollten recht schnell die Ähnlichkeit zwischen **Mew** und dem Raubritter aus dem Tagebuch bemerken (KL-Probe). Sollten sie sich strickt an das Tagebuch halten und mit den Beleidigungen beginnen, lassen sie ihnen einen Moment den Spaß. Letztendlich hat Hauptmann Mew seine Instruktionen von Foffi erhalten, die Helden für einige Zeit festzusetzen, komme was da wolle. Argumentationen seitens der Helden schmettert er rigoros ab.

Mit einem Klacken fällt die Zellentür hinter euch ins Schloß. „Genießt die Ruhe. Ein Mitglied des weiten Rates wird sich morgen mit euch befassen.“ Lachend schreitet der Büttel davon. „Und wen haben wir hier?“ fragt die große Gestalt eines maraskanischen Seebären, der sich aus dem Schatten der Zellenecke schält. Ein auffälliges Hautbild eines grauen Wolfs bedeckt seine blanke Brust. Eine große Narbe verleiht den Eindruck, als hätte der Wolf nur ein Ohr. „Mein Name ist Sumujin,“ ein breites Grinsen kommt auf seine Lippen, „und ich bin natürlich ein rechtschaffender Mann, der zu Unrecht hier ist.“

Der **stille Sumujin**, ist ein umgänglicher Geselle, dessen Schiff, die **Windsbraut**, im **Oberen Hafen** liegt. Ganz so rechtschaffen ist er jedoch nicht, hat man ihn doch bei kleineren Hehlereien erwischt. Eigenen Angaben nach gibt es nichts, was er nicht auf dem Schwarzmarkt besorgen könne... für den richtigen Preis natürlich.

Gegen Mittag wird eure Zelle erneut geöffnet. „He ihr da! Ihr könnt gehen. Jemand hat für euch gezahlt.“ Verwundert schaut ihr euch an, als euch der Büttel aus der Wachstube ins Freie führt. Vor euch steht der alte Mann, den ihr bereits im Hesindedorf bemerkt habt. „Gestatten, daß ich mich vorstelle: Ferwyn Olmond Fredo von Firnfried-Ilmenstein. Ich habe mir erlaubt dieses kleine Mißverständnis zu bereinigen.“ Seine Augen ruhen unaufhörlich auf -Name des oben beschriebenen Charakters- „nicht ganz uneigennützig wie ich zugeben muß. Ich benötige eure Hilfe und da ihr nun in meiner Schuld steht ...“

Foffi erklärt den Helden seine Misere und bit-



tet sie, die Rolle des Doppelgängers am heutigen Abend zu spielen. Zögern die Helden, verdeutlichen Sie, daß Foffi beste Absichten hegt, während sein Konkurrent zurecht als übler Weiberheld verschrien ist. Die restlichen Mitglieder der Gruppe werden als Diener und Pagen (seine eigenen als auch die seines falschen Kontrahenten) verkleidet ebenfalls am Abend teilnehmen. Was den Helden sofort ins Auge sticht, sind die schwarzen fingerlosen Handschuhe, die Foffi trägt. Sorgen Sie dafür, daß die Helden als Gegenleistung für ihre Dienste auf jeden Fall die Handschuhe einfordern.

Foffi wird dies gleichgültig hinnehmen: „Diese alten Dinger. Na gut wenn das alles ist. So soll es sein.“

Er selbst wird sich um die entsprechende Verkleidung für die Spieler kümmern, doch bevor der Abend losgeht, bittet er sie, noch 2 Besorgungen für ihn zu machen.

Eine haarige Angelegenheit

Als erstes benötigt er eine neue Perücke. Er hat seiner Angebeteten so von seinem weißen vollen Haar vorgeschwärmt (Foffi besitzt eine Halbglatze), daß er es nicht wagt, ihr so unter die Augen zu treten. Glücklicherweise stellt Barbier-Meister **Luminow** genau diejenigen her, die er möchte.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Ihro Hochwohlgeboren wünscht was? Und wie stellt ihr euch das vor? Wo soll ich all die weißen Haare hernehmen? Ich kann euch bis heute Abend eine Perücke anfertigen, aber die weißen Haare dazu müßt ihr mir schon besorgen.“ Ein weißes Firunsbärchen streckt sich verschlafen auf dem Fensterbrett. „Ansonsten könnt ihr euer Glück gerne auch an der Festumer Bühne wagen.“

Sollten sich die Spieler entschließen, die weißen Haare auf eigene Faust zu besorgen, wird sich das als äußerst schwierig herausstellen:

- das Firunsbärchen wäre natürlich verlockend, doch Katzenhaar ist nicht dick genug um für Perücken von großem Nutzen zu sein. Abgesehen davon wird es ein hartes Stück Arbeit, die Katze erst einzufangen und dann auch noch zu scheren.
- Ziegen- oder Pferdehaar wäre geeignet, aber Ziegen in Festum zu finden dürfte aussichtslos

sein und Pferdehaar zu erhalten zieht wohl einige „längere“ Diskussionen mit den Besitzern hinter sich her.

- Als bestes würde sich natürlich echtes Menschenhaar eignen, doch dürfte sich wohl kaum jemand freiwillig davon trennen

Die einfachste Möglichkeit für die Helden stellt tatsächlich die Festumer Bühne dar, die einen Reichen Fundus an Requisiten und Kostümen bietet.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr betretet die Festumer Bühne durch den Hintereingang als ihr unverhofft Zeuge eines Streits werdet. „Auf keinen Fall, für wie verrückt hältst du mich eigentlich?“ „Aber mein Prinz, du bist die Hauptrolle, die Zuschauer sind alle nur hier um dich zu sehen.“ „Ich bin doch nicht lebensmüde!“ Ein Schausteller mit hochrotem Kopf stürmt an euch nach draußen ins Freie. Ein 2ter Mann mit einem dicken Drehbuch in der Hand schaut betroffen hinterher. „Aber mein Prinz...“, sein Blick fällt auf -Name eines Helden- „hast du schon einmal Theater gespielt?“. Blitzschnell greift er dein Handgelenk und zieht dich hinter sich her. „Falls nicht ist es auch egal, mein Prinz, dann lernst du es eben schnell.“

Der Intendant des Stückes ist hektisch und kurz angebunden, kein Wunder, fehlt im doch kurz vor dem Auftritt sein Hauptdarsteller. Weigern sich die Helden aufzutreten, versucht er sie mit einer Karte für das bevorstehende Imman-Derby zu ködern. Beste Plätze natürlich. Wenn die Spieler ihm erklären, daß sie lediglich eine Perücke möchten, läßt er nicht locker, bis sie einwilligen: Perücke und Imman-Karte gegen einen Auftritt.

„Wundervoll mein Prinz, hier ist deine Beil-Requisite. Immer dran denken: Mit beiden Händen waagrecht über dem Kopf halten- dabei leicht von links nach rechts wippen und die Arme auf und ab bewegen. Und dies ist dein Text.“ Er holt ein dickes Drehbuch heraus und reißt die ersten 2-3 Seiten ab, „aber die Erfahrung zeigt, daß das alles ist, was Du brauchen wirst:

Ins feiste Festum- lauf, mein Kind!
Wo Angst und Schand' zu Hause sind!
Heil Atmaskot, He-Ho!



Komm' in der Nacht, komm mit der Flut!
 Ich freiß' dein Balg, ich sauf' Dein Blut!
 Heho-hoho!"

Bei der Aufführung handelt es sich um eine Nachstellung des Überfalls des verhaßten **Atmaskot Blutsäufer** auf Festum und der Erfahrung nach dauert es nie länger als wenige Minuten, bis das Festumer Publikum den Atmaskot-Darsteller wütend von der Bühne zerrt- dies wird auch diesmal nicht anders sein. Als Meister können Sie diese Szene noch beliebig ausschmücken. Egal wie gut oder schlecht sich der schauspielernde Held schlägt- lassen Sie den Intendanten damit zufrieden sein und händigen Sie der Gruppe am Ende Karte und Perücke aus. Aufgrund des bevorstehenden Imman-Lokalderbys zwischen Füchsen und Wieseln ist die Karte äußerst begehrt und läßt sich für mehrere Batzen verkaufen. Führen Sie die Helden so oft wie nur möglich in Versuchung, die Karten zu veräußern (siehe Teil 5)!

Ein lieblicher Vogel

Das zweite, was Foffi benötigt ist ein seltener Singvogel aus dem Festumer Zoo, um sein Holde zu entzücken. Er hat seine Beziehungen erneut spielen lassen und es ermöglicht, tatsächlich ein Exemplar zu erhalten. Foffi überreicht den Spielern einen golden Käfig der mit einem Tuch abgedeckt ist und teilt ihnen mit, das Tier befände sich in Käfig 42. Leider irrt er dabei und meinte eigentlich Käfig 24...

Der Wärter im Zoo zeigt sich verwirrt, als ihm die Helden berichten, daß sie einen Vogel aus Käfig 42 möchten.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Naja, ich weiß zwar nicht, was Ihres Hochwohlgeboren mit einem Aranischen Rennkuckuck will, aber wenn es ihn glücklich macht, soll er ihn haben. Fangen müßt ihr das flinke Biest aber selbst.“

Der Aranische Rennkuckuck (ZB 184) ist eines der schnellsten Tiere Deres und einen von ihnen einzufangen, selbst in einem umzäunten Gehege, ist ein Spektakel, das allerlei Schaulustige anziehen wird. Fordern Sie den Helden hierbei einiges an Proben, Einfallsreichtum und Nerven ab, bis das Tier endlich sein letztes „Möp, möp“ in Freiheit gequäkt hat und im goldenen Käfig landet.

Phexen's Segen, Travia's Gunst

Nachdem die Helden auch die 2te Besorgung für Foffi erledigt haben, steht dem großen Abend nichts mehr im Wege. Ferwyn hat die nötigen Verkleidungen besorgt und gibt den Helden letzte Instruktionen.

Er hat ein Separée im Markthotel für den Abend angemietet. Auf dem Speiseplan stehen ausgefallene Spezialitäten aus dem fernen Süden. Der falsche Doppelgänger unter den Spielern schlüpft in die Rolle des **Norbo Rodensen**, eines Abgängers der **Admiral von Seweritz Schule**, der Rest der Gruppe schlüpft in die Rollen der Diener Foffi's bzw. Norbo's. Der Name der Angebeteten lautet **Natlanka**.

In wie weit Sie den Abend komplett ausgestalten möchten, hängt von Ihrem Geschmack ab, lieber Meister. Im Folgenden einige Vorschläge was passieren könnte:

- Foffi präsentiert stolz den verhüllten güldenen Käfig. „*Ein Vogel so lieblich und schön wie ihr es seid, meine Liebe*“. Als er das Tuch anhebt und die Tür öffnet, schießt der Aranische Rennkuckuck mit einem irren „Möp, Möp“ los und veranstaltet Chaos auf Esstisch und Gewändern der Anwesenden.
- Die Namen von Foffis beiden verstorbenen Frauen lauten Natlina und Nadinka. Da er selbst nicht mehr der Jüngste, ist verwechselt der aufgeregte Ferwyn die Namen am laufenden Band. Einer der Helden, der die Rolle seines Dieners spielt, muß ständig aufpassen und korrigieren.
- Wenn Ihre Gruppe schauspielerisch veranlagt ist, könnte es zu einem echten Minne-Duell kommen, bei dem Foffi und der falsche Norbo je ein Gedicht an ihre Angebete zum Besten geben müssen. Lassen Sie den Spieler ruhig ein paar Zeilen verfassen, bei denen er kein Fettnäpfchen ausläßt.
- Natlanka möchte mehr von Norbo's Erlebnissen an Bord der **Nordsterns Gnade** wissen. Der Held muß sich wohl einiges an Seemannsgarn zusammenspinnen.
- Foffi sieht die Ehre seiner Angebeteten in Gefahr und fordert den falschen Norbo zu einem abgesprochenen Duell. Doch leider ist der alte Graf ein miserabler Fechter und es stellt eine große Herausforderung dar, ihn nicht schlecht



aussehen und gewinnen zu lassen.

- Zu guter Letzt hat Foffi einen von Archomagi-ster Eysenbarth's berüchtigten Liebestrüncken dabei, von dem er etwas in 2 Bechern verteilt. Ein Kellner soll einen davon ihm selbst, den anderen Natlanka überreichen. Der Kellner verwechselt jedoch Ferwyns Becher und er landet bei dem Helden, der seinen Diener spielt.

Machen sie es den Helden ruhig etwas schwer, den alten Foffi immer gut aussehen zu lassen und die Maskerade aufrecht zu halten. Irgendwann im Laufe des Abends kommt es dann zu folgender Szene

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Mit einem Stöhnen hält sich der alte Graf beide Hände vor den Magen. In Natlankas Augen spiegelt sich Besorgnis. „Potz Donner! Es scheint als würde mein Magen das südländische Essen nicht vertragen. Verzeiht meine Dame, aber ich fürchte, ich muß diesen wundervollen Abend hier beenden. Mein Diener hier wird euch sicher nach Hause geleiten.“ Ferwyn verabschiedet sich von seiner Angebeteten und schreitet zur Tür. „Ah Norbo, auf ein Wort noch, wenn ihr die Güte hättet.“

Foffi bittet den Doppelgänger und dessen Diener noch auf ein Gespräch in seine Kutsche. Dort bedankt er sich für die Hilfe, die ihm die Helden haben zukommen lassen und überreicht ihnen die versprochenen Handschuhe. Als letzten Wunsch bittet er sie, nach ihrem Freund zu schauen, der Natlanka nach Hause begleiten soll und aufzupassen, daß er keine Dummheiten anstellt.

Dein Familienname lautet wie?

Währenddessen begleitet der Held in Foffis Dienerrolle Natlanka sicher nach Hause. Sollten Sie die Episode mit dem vertauschten Liebestrunck einbauen wollen, zeigt dieser nun bei beiden Wirkung und es ist ihnen unmöglich, die Finger voneinander zu lassen.

Sollte der Rest der Gruppe Ferwyns Anweisungen folgen, finden sie die beiden küssend und turtelnd auf dem Weg zu Natlankas Haus vor. Unter der Wirkung des Liebestruncks sind sie keinen rationalen Argumenten zugänglich und nur mit Gewalt zu trennen. Doch bevor es dazu kommen kann

(falls überhaupt) schreitet ein beherzter Hauptmann Mew auf Nachtpatrouille ein. Sollten die Spieler ihn am Morgen noch beleidigt haben, hat er ohnehin noch ein Hühnchen mit ihnen zu rupfen.

Dies gibt den beiden Liebeskranken auf jeden Fall die Zeit, um einige Häuser weiter in einer Tür und dann in Natlanka's Zimmer zu verschwinden.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der rosa Schleier lüftet sich langsam von deinen Augen. Vor dir im Bett liegt Natlanka, nur noch in ein Mieder gekleidet. Erschreckt blickst du an dir herunter. Auch du bist nur noch in deine Unterwäsche gehüllt. „Liebster, wie lange willst du mich denn noch warten lassen?“ Natlankas Worte sind wie Honig. Erleichterung steigt in dir auf. Du bist gerade noch rechtzeitig Herr deiner Sinne geworden. „Äh, vielleicht sollte ich jetzt besser gehen...“, stammelst du unsicher vor dich hin. „Dann,“ mit einem kessen Handgriff verschwindet ein silberner Schlüssel tief in ihrem Dekolleté, „wirst du dir wohl erst den Zimmerschlüssel holen müssen.“ Natlanka grinst dich lüstern an, als plötzlich eine tiefe Männerstimme von unten herauf schallt. „Natlanka, Kleines“, schwere Stiefel bahnen sich auf der Treppe einen Weg nach oben, „bist du noch wach?“ Diese Stimme! „Ich muß noch unbedingt etwas mit dir bereden.“ „Das ist mein Vater“, Natlanka wird bleich. Irgendwoher kennst du diese Stimme. Es klopft an die Tür. „Natlanka, Kleines.“ „Schnell“, Natlanka atmet hastig, „er darf dich hier nicht finden.“ Für einen Moment steht die Zeit still. „Was geht da drinnen vor? Natlanka“, es rüttelt heftig an der Tür, „hast du etwa Männerbesuch?“ Zorn spiegelt sich in der Stimme wieder. Zorn... bitte ihr Zwölf, laßt es nicht wahr sein. Es ist Zornbrechts Stimme!

Der alte Bronnjar würde wohl komplett der Raserei verfallen, wenn er einen der Helden, die ihm bereits so viel Kummer bereitet haben, halbnackt bei seiner ebenso halbnackten Tochter finden würde. Das zornige Rütteln an der Zimmertür läßt darauf schließen, daß diese ihn nicht mehr lange aufzuhalten vermag.

Zeit für eine gewagte Flucht über Natlankas Balkon. Verlangen Sie einige Klettern und FF-Proben um an der Fassade sicher nach unten zu gelangen. Möglicherweise können die restlichen Helden (die inzwischen Hauptmann Mew abgeschüttelt



haben) von unten behilflich sein. Sollte sich Ihre Gruppe einen anderen Plan ausdenken (Verstecken im Kleiderschrank,...) passen Sie die Szene dementsprechend an. Ob Zornbrecht noch einen Blick auf die Helden erhaschen kann, oder gar einen von ihnen in die Finger bekommt, über-

lassen wir Ihnen. Im ersten Fall wird er einen Tobsuchtsanfall sondergleichen noch auf Natlan-
kas Balkon bekommen, im 2ten dem unglückseligen Helden die Tracht Prügel seines Lebens verpassen.

Himbi's flinke Fingerwärmer:

Ein paar schwarze, samtene Handschuhe ohne Finger. Einst gehörten sie Himbi, Sohn des Hux, einem alten Angroscho aus dem Kosch. Man munkelt, die Finger seien deswegen angeschnitten worden, weil der Angroscho nichts mehr liebte, als mit blanken Fingerspitzen über Gold zu fahren.

Die beiden Handschuhe hören auf die einfachen Namen „Links“ und „Rechts“ und erwachen erst durch die Nähe zu den anderen Teilen. Auf „Rechts“ liegt der Cantus eines *Schelmenkleisters*, alles was man damit anfaßt, bleibt in der Hand kleben und läßt sich nur mit kräftigem Ziehen und gelungenen KK-
Probe losreißen. Dies stellt einen besonders peinlichen Effekt dar, so andere Personen damit berührt werden. „Links“ ist das genaue Gegenteil (*Schelmenschleim*), die Handinnenfläche ist so glitschig, daß es schon einer FF-Probe +2 bedarf, etwas festzuhalten.



Teil 5: 42, der Schelmengroschen

Potz, Potz, Potz!

*Grunzt wie das Schwein, bellt wie der Hund.
Spricht was er denkt, kein Blatt vor'm Mund.*

Potz, Potz, Potz!

Klatschnaß war ich, als der Wolkenbruch über mir herab ging. Geflucht und gescholten hab' ich, hatt' ich doch erst letzten Monat gebadet. Und verlaufen hatt' ich mich auch noch. Am Wegesrand war ein kleiner Tierbau. Naja, besser im Bau als im Regen hab' ich mir gedacht und so bin ich hineingegangen. Drinnen stand auf einmal ein großer, grauer Wolf vor mir und nur noch ein Ohr hatte der. Hab' mir vor Angst in die Hosen gemacht, als ich ihn da so stehen sah. Doch gefressen hat er mich nicht, Tsa sei dank, sonst hätt' ich das wohl nimmer schreiben können. Im Gegenteil, geholfen hat er mir sogar. Hat mich doch glatt zu ein paar netten Leuten gebracht. Schiefe Augen hatten die und lustiges kupferrotes Haar. Und dann haben die mich in dieses großes Zelt gesteckt. Ganz heiß war's da drin, und neblig und geschwitzt hab ich dort wie noch nie. Aber angenehm war's schon. Hab' ihnen dann gesagt, daß ich im Moment vom Glück verlassen bin und wollte ihnen noch mehr sagen, doch es war als hätt' ich eine geheime Parole gesagt. Plötzlich standen alle auf und einer hat mir diese alte Münze in die Hand gedrückt. Ganz kupferrot ist die, wie ihr Haar. Lustig. Ich glaub', die werd' ich behalten.

Der einohrige Wolf

Bei der Beschreibung des einohrigen Wolfes werden sich die Helden hoffentlich sofort an den stillen Sumujin und sein auffälliges Hautbild erinnern und daran, daß sein Schiff- die Windsbraut- an Pier 42 im alten Hafen liegt (falls nicht erlauben Sie ihnen KL-Proben).

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ein breites Grinsen tritt auf die Lippen des alten Seebären, als er euch von Bord der Windsbraut aus erblickt. „Preisest die Schönheit, Bruder Schwester. Wenn das nicht meine alten Knastbrüder sind. Was führt euch zum stillen Sumujin?“ Sein Grinsen verbreitert sich. „Wißt ihr denn nicht, das ich ein ehrbarer Mann bin?“

Schildern ihm die Spieler, daß sie sich auf der Suche nach einer alten, kupferroten Münze befinden, reibt sich Sumujin nachdenklich das Kinn.

„Verrückt, daß ihr genau nach so einer Münze fragt. Hab' ich doch unlängst eine gesehen, die genau auf eure Beschreibung paßt. Stipkow, der Stecher kann euch weiterhelfen. Die Götter blicken wirklich wohlwollend auf euch herab. Wie es der Zufall so will, schuldet mir der alte Hund noch einen Gefallen. Wenn ihr wollt, kann ich ein Treffen mit ihm organisieren.“

Willigen die Helden ein, kommt Sumujin später auf sie zurück:

„Der alte Stipkow ist ein wenig verrückt. Hat ständig Angst, daß ihm jemand etwas antun will. Kennt ihr das **Aves**? Die haben ein kleines nive-sisches Schwitzbad dort, wo man nur nackt und ohne Waffen rein kommt. Dort wird er euch morgen Abend zur Rahjastund' treffen. Wenn ihr vor ihm steht, sagt ihm: „Der Seeherr von wildem Begehren erfüllt, er schmachtet und harrt in schäumender Gischt“. Und er wird euch ant-



worten: „Erhitzt war das Antlitz, betört war der Sinn, als Leidenschaft löwengleich Bahn sich bricht“. Daran werdet ihr euch erkennen. Es gibt nichts, was er euch nicht besorgen kann, doch ich warne euch, der alte Stipkow fordert immer einen hohen Preis für seine Dienste“

Wie die Spieler die restliche Zeit bis zum morgigen Abend in Festum verbringen, bleibt ihnen überlassen. Sollten sie noch in Besitz ihrer Immankarte sein, setzen Sie ruhig noch einmal alle Hebel in Bewegung, sie ihnen durch Festumer Bürger abzukaufen. Das Spiel zwischen Füchsen und Wieseln rückt immer näher und die Preise für Karten auf dem Schwarzmarkt haben bereits die 10 Batzen Grenze überschritten.

Wie lautet die Losung?

Das Aves ist ein Freudenhaus im Besitz des Weiten Rates. Neben schönen Frauen und Männern, die hier ihre Dienste feilbieten, ist vor allem das nivesische Schwitzbad in ganz Festum bekannt.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Zentral um einen rechteckigen Raum mit einem Kaltwasserbecken liegen die 4 kleinen Räume des Schwitzbades: Nackt wie die Herrin Rahja euch schuf, spürt ihr die Hitze bereits hier draußen. Die eigentlichen Schwitzkammern sind allesamt in dicken Dunst gehüllt, so daß man die Hand vor Augen nicht zu sehen vermag. Wie sollt ihr hier nur Stipkow finden?

Es wird den Helden nichts anderes übrig bleiben, als die einzelnen Räume aufzusuchen und die Losung auf gut Glück auszusprechen. In den Räumen treffen sie folgende Personen:

- **Duchdo Walroder**, ein unansehnlicher alter Pfeffersack aus Festum, ist beiderlei Geschlecht zugetan und fühlt sich von den aufreizenden Worten der Helden sofort zu ihnen hingezogen
- Der gute **Zornbrecht** ist natürlich auch zu Gast, da er es liebt, in „guter Gesellschaft“ über das Imman-Spiel und seine Karte auf der Ehrentribüne zu philosophieren. Phex sei Dank nehmen die Dampfschwaden jedem die Sicht- die Helden haben genug Zeit, mit dem Schreck davon zu kommen.
- Ein unterdrücktes Zischen, ein Gurgeln, ein

keuchendes Luftholen- was geht da vor? Verlangen Sie NG-Proben für mit entsprechendem Nachteil behaftete Helden! Im angrenzenden Separée sind 3 stämmige Mitglieder der Mondkinder gerade dabei, Wettschulden bei **Isidor Hanke**, einem Mitglied des Weiten Rates „einzutreiben“ dessen Verweigerungshaltung ihm zunehmend unangenehme Tauchgänge einbringt. Die Mondkinder reagieren wütend auf etwaige Störungen, was bei Einmischung der Helden zu einer zünftigen Prügelei im total vernebelten und glitschigen Separée führt! Hanke jedoch, der dem Imman-Komitee vorsteht, könnte dies durchaus wohlwollend betrachten...

- **Stipkow** sitzt natürlich im letzten Raum, den die Helden aufsuchen. Nachdem die Parole erfolgreich ausgetauscht wurde, wendet er sich verschwörerisch an die Helden:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Nun, wie kann euch der alte Stipkow weiterhelfen? Eine besondere Münze also, ja die kann ich euch beschaffen, aber das hat seinen Preis. Geld? Nein, für wen haltet ihr mich? Ihr habt bestimmt mitbekommen, daß das große Imman-Spiel bevorsteht. Wer weiß, was sich der Weite Rat dabei gedacht hat, als er ein Organisationskomitee einberufen hat, das die Karten verlosen soll. Könnt ihr euch das vorstellen? Ich bin der bester Hehler der Stadt und nicht einmal ich hab' es geschafft, auch nur eine zu bekommen. So lautet unsere Abmachung: Die Münze gegen eine Karte.“

Wenn Ihre Spieler noch ihre Immankarte vom vorherigen Teil besitzen, ist jetzt der Zeitpunkt, sie einzutauschen und diese Episode ist bereits beendet. Ansonsten dürfte der Ärger jetzt groß sein und die Suche nach Ersatz losgehen.

Esche und verkork(s)te Karte

Es gibt viele Möglichkeiten, noch eine der heiß begehrten Karten zu erlangen. Einige davon möchten wir hier kurz aufzählen. Je nachdem wie lange Sie diese Episode gestalten möchten, können Sie auch mehrere davon ausspielen, jedoch nur eine zum Erfolg führen lassen:

- Sollten sich die Spieler an den stillen Sumujin wenden, so wird er sich kurz verstohlen um-



schauen, seine Stimme senken und ihnen das Wort „Tabanayur“ entgehen flüstern.

Fragen die verwunderten Helden nach, ist seine Stimme kaum mehr als ein Flüstern: „Psst, die erste Regel des Tabanayur: Man redet nicht über das Tabanayur“. Er berichtet ihnen, daß es sich dabei um ein altes Turnier aus seiner Heimat Maraskan handelt, dem „Kräftemessen der Krieger“ (wie er es nennt). Wem es gelingt **Halziber, den Koloß von Tuzak**, den derzeitigen „Taba“ (marask.: „der Erste der Krieger“) zu bezwingen, dem steht der Respekt aller Exil-Maraskaner hier in Festum zumit deren weitreichenden Verbindungen wäre es sicherlich kein Problem, an eine Schwarzmarktkarte zu gelangen.

Der Koloß von Tuzak selbst ist ein ganze 8 Spann(!) kleiner Endvierziger, an dem sich schon mancher Jungspund die Zähne ausgebissen hat. Ein meisterlicher Hruruzat-Kämpfer aus der alten Heimat. Es obliegt in meisterlicher Verantwortung, ob Halziber lediglich einen weiteren Sieg davonträgt, oder der Schlüssel zur heiß ersehnten Karte ist.

- Im nivesischen Schwitzbad haben die Spieler Zornbrechts Unterhaltung mitangehört und erfahren, daß er im Besitz einer Karte ist. Was liegt also näher, als ihrem alten „Freund“ einen weiteren Besuch abzustatten. Aufgrund der bisherigen Eskapaden der Helden scheint Zornbrecht jedoch paranoid geworden zu sein. Sein Festumer Stadthaus gleicht inzwischen einer Festung. Hier sollte es für die Helden außer einer Tracht Prügel oder einem Tag am Pranger nichts mehr zu holen geben.
- Beide Immanmanschaften haben natürlich ihre feste und treue Anhängerschaft und wie es

sich gehört, natürlich auch eine entsprechende Stammschenke, wo man sich zum Fachsimpeln über Kork und Esche treffen kann: „Den Fuchsbau“ für die Festumer Füchse und das „Fähnlein Wieselschweif“ für die Festumer Wiesel. Für die treuesten Anhänger, die dort täglich ein und ausgehen, ist es sicherlich kein Problem, Kontakte spielen zu lassen und noch eine Karte zu erhalten. Jedoch fordern sie dafür eine entsprechende Gegenleistung:

Das ausgestopfte Wappentier aus der Stammschenke der jeweils gegnerischen Mannschaft. Die Schenken sind dieser Tage zum Bersten gefüllt und Tag und Nacht geöffnet. Ein unerkannter Einbruch kommt also nicht in Frage. Die Einzige Möglichkeit wäre wohl ein Ablenkungsmanöver zu starten, um die Anhänger aus der Schenke zu locken.

- Die Nordlandbank veranstaltet eine Verlosung für eine Karte. Hier können die Helden gerne ihr Glück herausfordern. Besonders gewitzten Helden fällt vielleicht sogar ein Weg ein, die Verlosung zu manipulieren und das Glück zu ihren Gunsten zu steigern. Ein Los zu 1 Deut.
- **Bolek „Knochengewitter“ Rotacker**, ein Verteidiger der Festumer Füchse ist im betrunkenen Zustand ins Hafenbecken gefallen. Machen Sie es den Spielern mit einigen Schwimmen und KK-Proben schwer, den Hünen aus dem Wasser zu fischen. Aus Dankbarkeit könnte er ihnen eine Karte schenken.
- Letztendlich bleibt natürlich noch immer die Möglichkeit, sich auf dem Schwarzmarkt umzusehen- natürlich auf die Gefahr hin, horrenden Preise zu zahlen oder gar einem Fälscher aufzusitzen.



42, der Schelmengroschen- kupferner Schmied des Glücks

In memoriam, Douglas Adams (1952-2001)

Wenig läßt sich über die Herkunft der kupfernen, etwa 2 Finger durchmessenden Münze sagen. Nur eines fällt sofort auf- sie ist alt. Uralt. Auf einer Seite finden sich die stoischen Gesichtszüge eines unbekanntem Herrschers, auf der anderen die Zahl 42 eingraviert. Einst mögen sich dort ebenfalls Schriftzeichen befunden haben, doch die Stellen sind zu abgegriffen und von Patina bedeckt, um sie entziffern zu können.

Das unbehagliche Gefühl an den Anfang der Zeit zu blicken beschleicht einen Jeden, der länger auf den Schelmengroschen herabblickt.

Bei uneigennütigen Taten, vermag er das Glück zu Gunsten seines Trägers zu ändern (entspricht dem Vorteil Glück, siehe AH 108). Doch wie jede Münze hat auch diese 2 Seiten. Der Groschen kann nur in fairem Tauschhandel weitergegeben werden. Sollte ihn der Träger aus Eigennutzen zu lange für sich selbst behalten, kehrt sich die Wirkung in das genaue Gegenteil um und ihm heftet das sprichwörtliche Pech an den Fersen. In Verbindung mit dem kompletten Gewand und in den Händen eines wahren Schelms vermag sich mit dem Groschen sogar der Zufall selbst nach eigenen Vorstellungen manipulieren lassen.



Teil 6: Bettelbruder Wendolyn's Krönungsmantel

*Potz, Potz, Potz!
 Gut gelaunt und ständig froh.
 Mal hier, mal da, mal nirgendwo.
 Potz, Potz, Potz!*

Und da war ich dann so in den Straßen unterwegs und gar nicht gut gerochen hat's da, aber ich war ja nicht zum Riechen dort. Plötzlich hab' ich gesehen, wie so ein Knecht seinen Köter prügelt und da hat mir das Vieh schon ziemlich leid getan, denn wie hätt' es sich denn wehren sollen? Helfen muß man wo man kann hab' ich mir da gesagt und bin hin zu dem Knecht, hab' die Zähne gefletscht und ihn so wütend angebellt, daß er's mit der Angst zu tun bekommen hat, jawohl! Da hat er von dem Tier abgelassen und das Weite gesucht weil er wohl gedacht hat, ich wär' nicht recht beisammen und da hat er ja auch recht. Eisig kalt hat der Wind später durch die Gassen gepfiffen und weil's mich gar so gefroren hat, hat mich der dankbare Hund zu 'ner Vogelscheuche etwas außerhalb geführt. Der hab' ich den Umhang stibitzt und bin dann stiften gegangen. Warm war der Umhang, voll toller bunter Flicker und gut gerochen hat er auch und Potz- was hab' ich mich da wieder gefreut!

Einmal im Besitz des Schelmengroschens werden die Helden in den Straßen Festums alsbald folgender Szenerie gewahr:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Entspannt promeniert ihr durch die geschäftigen Straßen Festums als aus einer Seitengasse ein Triumphschrei und ein lautes Scheppern zu vernehmen sind. Keinen Herzschlag später hetzt eine fette Ratte heraus, dicht gefolgt von einem Goblinjungen in abgerissenen Lumpen. Die Hatz findet jedoch ein jähes Ende, als der gar zu sehr in die Jagd vertiefte Rotpelz einem vornehm gekleideten Passanten in die Beine läuft und beide zu Boden gehen. Fluchend kämpft der junge Adlige sich auf die Beine und hebt drohend den schmucken Gehstock, während der kleine Rattenfänger sich hilflos in seinem Griff windet:

„Verdammtes Pack- ich weiß nicht, wer von euch die größere Plage ist, ihr oder eure Ratten! Aber dir, Freundchen, will ich Manieren beibringen. Diese Tölpelei wird dich teuer zu stehen kommen, so wahr ich Miljan Timpski heiße!“

Mit zornesrotem Kopf macht er sich daran, dem kleinen Rotpelz zu Leibe zu rücken und nur das Eingreifen der Helden wird ihn davon abhalten, ihn übel zuzurichten. Selbst standesbewusste Helden sollten sich hier aufgrund des erbärmlich quiekenden Goblindes und der übertrieben zur Schau gestellten Brutalität zum Eingreifen genötigt fühlen. Bei Intervention der Spieler wird Timpski fluchend von dannen ziehen- nach einer Rauferei unter Gleichen steht ihm nicht der Sinn.

So versichern sich die Helden der Dankbarkeit von **Poggit**, eines jungen goblinischen Rattenfängers aus dem Festumer Ghetto, der versuchen wird, seiner Freude mit überschwänglichen Umarmungen und Küssen Ausdruck zu verleihen. In erstaunlich gutem Garethi wendet er sich an seine Retter:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Der arme Poggit wollte keinen Ärger machen, hat's nicht gesehen, nein! Poggit's Freund sehr krank, deshalb Poggit fängt garstige Ratten um



zu kaufen Medizin! Ihr kommt mit Poggit- Poggit lässt euch rasten in seinem Eck und teilt mit euch seine Grütze!“

Einer derart reizenden Einladung sollten die Helden nicht widerstehen können, besonders im Hinblick auf den jüngsten Tagebucheintrag. Schnurstracks führt er die Gruppe in Richtung des Gerberviertels (auch Westende genannt):

Die Schnellen und die Wilden

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Ihr habt den Gargelbach hinter euch gelassen und befindet euch unter den Ärmsten der Armen. Der scharfe Geruch der Walkbecken liegt euch nun stetig in der Nase und vermischt sich in eurer Wahrnehmung mit dem endlosen Schreien der Kinder und dem sichtbaren Elend zu einer anklagenden Kakophonie der Sinne, der man sich nur schwer entziehen kann. In Westende leben Rotpelze Seite an Seite mit menschlichen Tagelöhnern und Flüchtlingen, doch Hunger und Not sind gerechte Herren, die beide Volksgruppen gleichermaßen heimsuchen. Von den katastrophalen Zuständen offenbar keine Notiz nehmend, spring Poggit aufgeregt voran, ruft gelegentlich einem Rotpelz etwas zu und bedeutet euch, ihm zu folgen. Hier und da scheint der Versuch unternommen worden zu sein, die armseligen Hütten zu schmücken und herauszuputzen, bunte Bänder und Wimpel wehen von so manchem Dach und zieren so manches Fenster.

Poggit wird die Helden in eine gedrungene, baufällige Hütte führen, die von gut und gerne zwei Dutzend seiner Artgenossen unterschiedlichsten Alters bewohnt wird. Auf einer kargen Pritsche liegt ein ergrauter Rotpelz mit geschientem Bein. Unter den aufmerksamen Augen der Sippenältesten, die Poggit als **Snuuma** vorstellt, gibt der kleine Rattenfänger die jüngsten Ereignisse kund, was unter seinesgleichen mit begeistertem Klatschen, sporadischen Freudenjauchzern und anerkennenden Blicken quittiert wird. Aus Dankbarkeit für die erwiesene Hilfe werden die Helden willkommen geheißen und bekommen Ehrenplätze am Tisch zugewiesen, wobei jeweils mehrere Goblinder versuchen werden, möglichst nahe bei oder gar auf dem Schoß der Helden Platz zu nehmen!

Plötzlich erfüllt Nelkenduft den Raum, die Felle vor dem Eingang werden beiseite gefegt und eine mit Federn und Wildschweinborsten reich geschmückte Goblinfrau mit herrischem Gebaren betritt die Hütte. Auf ihren Schultern ruht ein auffälliger Flickenumhang, der die Quelle des Geruchs zu sein scheint. Nach einem kurzen, unfreundlichen Wortwechsel mit Snuuma verlässt die Frau hämisch kichernd die Heimstatt. Versuche, mit ihr in Verhandlungen wegen des Umhangs zu treten, werden von ihr mit äußerster Schärfe zurückgewiesen.

Beim gemeinsamen Mahl werden die Helden von Snuuma über die allgemeine Lage in Kenntnis gesetzt: „*Bald wird sein Zaggamuuf, großer Schweinsgalopp. Wir reiten zu Ehren von großer Muttersau, aber dieses Jahr, wir haben nur ein Reiter für Rattenfänger und dumme Smuzgrit sagen, einer sein nicht genug.*“

Poggit wird die Wissenslücken der Helden schließlich füllen: Beim **Zaggamuuf**, von der nicht goblinoiden Bevölkerung Festums auch „Schweinsgalopp“ genannt, handelt es sich um ein traditionelles Wildschweinrennen, das alle 2 Jahre zu Ehren Mailam Rekdais und Orvai Kurims ausgetragen wird. Den Sieger erwarten Ruhm, Gold und der Segen der Muttersau. Außerdem darf man einen **beliebigen Wunsch** vor der Großschamanin Mantka Riiba äußern. Hierzu organisieren sich die Rotpelze in „Zünften“, wobei jede Zunft 2 Reiter stellt. Der ganze Stolz der Sippe ist Kaboste, ein riesenhafter Eber, der normalerweise von **Kwoork**, einem Onkel Poggits geritten wird. Dieser hat sich jedoch ein Bein gebrochen und ist außerdem zu alt und schwach um den zum Reiten erforderlichen Schenkeldruck auszuüben. **Smuzgrit**, die Trägerin des Flickenumhangs, ist für die Turniermeldungen verantwortlich und eine enge Vertraute der Mantka Riiba, der geistigen Führerin der Festumer Goblines. Smuzgrit repräsentiert die Färber Westendes, die auch den letzten Turniersieger stellen. Zum Schluß wendet sich Poggit hoffnungsvoll an die Helden:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Ihr können Poggit's Leuten helfen? Ich euch sehen reiten Pferd mit Holz- ihr nicht auch können reiten Schwein mit Borsten? Schamanin euch gewähren jeden Wunsch!“



Ihr beliebt zu scherzen...?

Da die Helden schon einmal helfen konnten, sind die einfach gestrickten Goblins überzeugt, es wäre der Wille der Muttersau, der sie hergeführt hat. Das Preisgeld von 10 Batzen würde die Situation der Sippe erheblich verbessern, zudem stellt der Siegerwunsch die einzige Möglichkeit dar, den begehrten Umhang einzufordern. Einer der Helden, entweder der leichteste oder der begabteste Reiter, sollte also beim Zaggamuuf für die Rattenfänger an den Start gehen. Ersticken Sie als Meister jegliche Alternativversuche der Helden, an den Umhang zu gelangen, im Keim.

Da Kaboste ein außergewöhnlich starker Keiler ist, ist er imstande einen menschlichen Reiter zu tragen. Andere Spieler können sich in der Boxengasse, am „Eck“ (s.u.), der Ziellinie oder gar als Ersatzreiter nützlich machen. Wahlweise kann auch ein Spieler in die Rolle von Tschuupo, des goblinischen Teamkollegen schlüpfen- improvisieren Sie als Meister ggf. entsprechende Werte nach Bedarf. Geritten wird ausschließlich auf Keilern.

Der Zaggamuuf in Regeln

Das Lenken eines solcherart ungewohnten Tiers ist für Helden prinzipiell um 2 Punkte erschwert. Proben werden auf das Talent „Reiten“ gewürfelt. Poggit und Kwoork sind zuversichtlich, den Helden in einem 2-tägigen Schnellkurs die Grundzüge der Wildschweinreiterei vermitteln zu können. Lassen Sie die angehenden Jockeys einige Proben auf Reiten bzw. KL würfeln, bei deren Gelingen oben genannter Malus abgebaut wird, bzw. das entsprechende Talent aktiviert und um insg. 2 Punkte gesteigert werden kann. Um das Rennen spielbarer zu gestalten, steht es Ihnen als Meister auch frei, die Erschwernis wegfällen zu lassen. Wurde vorher ausgiebig Gebrauch vom Steckenpferd gemacht, ist ein eventuell vorher nicht vorhandenes Reiten-Talent nun vorhanden bzw. ein vorhandenes permanent um 1 Punkt erhöht. Am 3. Tag findet der Zaggamuuf statt.

Jedes Schwein mit Reiter hat eine Grundsaugeschwindigkeit (**GSGS**) von 9, was die Anzahl der vorgerückten Felder pro Runde darstellt (siehe Spielplan). Im Falle der Helden verringert sich die GSGS Für je 10 angefangene Stein über 60 Stein Gewicht um 1.

Die traditionelle Ohrenlenkung (durch Ziehen

an den Schweineohren) erschwert alle Kampfmanöver um 2, erleichtert jedoch alle Reitenproben um 1.

Auch die Lenkung mit Hilfe von Zügel und Trense ist möglich und erlaubt das Durchführen von Kampfmanövern ohne Abzüge. Pro Runde darf der Held die GSGS in Hex-Feldern vorrücken. Kleine Mensch-ärgere-dich-nicht-Figuren bieten sich an, um die Positionen auf dem Spielplan festzuhalten (siehe Anhang). Die blau markierte Strecke stellt den Parcours dar, gelegentliche Abweichungen lassen sich dabei oftmals nicht vermeiden. Auf einem Hex-Feld können sich bis zu drei Teilnehmer befinden, die gesamte Rennstrecke wird indes Schritt für Schritt von Schaulustigen gesäumt.

Das Bakkropp

ist eine dicke Paste aus vergorenen Früchten und stimulierenden Kräutern, die den Schweinen ums Maul geschmiert wird. Je nach Mischung macht dies die Schweine empfänglicher für Befehle des Reiters oder regt ihren Kreislauf zusätzlich an. 3 Grundmischungen stehen zur Auswahl:

- **Mailam Moschi** (Seichte Sause): Reitenproben -3, GSGS -1
- **Uumpatschagk** (Hurtiger Huf): Reitenproben -1, GSGS +/-0
- **Zaggamuuf** (Schweinsgalopp): Reitenproben +2, GSGS +1

Die Muufs

Verteilt an 7 Stellen der Strecke hängen je 10 Muufs (Siegpunkte), an dünnen Fäden aufgehängte Holzringe, in der jeweiligen Teamfarbe, die zu einem beliebigen Zeitpunkt des Rennens eingesammelt werden können- nicht müssen. Der erste Reiter eines Teams nimmt die Muufs in der vollen Farbe, der zweite die weiß-gestreifte Variante (z.B. rot, rot-weiß), es gibt also Muufs in vollen und halben Farben. Greift ein Reiter nach einem falschen Muuf, wird er disqualifiziert. Ein weißer **Bonus-Muuf** ist im Parkour versteckt- dieses Jahr befindet er sich im Misthaufen nach der langen Geraden. Der 1. Platz ist 3 Muufs wert, der 2. Platz 2 Muufs und der 3 gerade mal noch eines. Während dem Rennen ergatterte Muufs werden über den Arm gestreift. Geritten werden 3 Runden. Wer das Rennen mit den meisten Muufs beendet, gewinnt.



Die Antreibhilfe

Neben Schreien und Schenkeldruck werden die Säue zusätzlich entweder mit dem traditionellen **Ziingh** (kleiner Knochenknüppel) oder mit der **Nooka** (ein Bund bornische Brennesseln) angetrieben. Für letzteres wird für gewöhnlich die rechte Schweineschwarte von Borsten befreit. Die Sau mit dem Ziingh anzutreiben zieht keine Konsequenzen nach sich. Mit der Nooka ist zusätzlich ein besonders riskantes Manöver möglich, das als **Noohsz** bezeichnet wird: hierfür wird der Brennessel-Bund für wenige Herzschläge konstant auf die nackte Schwarte gedrückt. Dabei erhöht sich die GSGS für 4 Züge um 1, dafür sind jedoch alle Reitproben in den nächsten 8 Zügen um 2 Punkte erschwert. Erfolgt ein Noohsz, besteht die Möglichkeit, daß sich der Reiter den Unmut der Sau zuzieht: Geschieht dies, so ist die Sau des Reiters überdrüssig und wird versuchen sich seiner durch Bocken oder Wälzen zu entledigen. Mit jedem Noohsz steigt die Wahrscheinlichkeit hierfür um 10%. Da auch die Kraftreserven des stärksten Keilers begrenzt sind, ist ein Noohsz maximal alle 10 Züge möglich.

Das Grappazing

Jedes Schwein hat ein Grappazing- ein Schleifchen in der Teamfarbe, das lose ums Ringelschwänzchen gebunden ist. Ein Schwein, das ohne Grappazing das Ziel erreicht, wird disqualifiziert. Wird das eigene Grappazing von einem Konkurrenten ergattert, kann man es in der Boxengasse ersetzen. Das Grappazing vom Schwanz eines Gegners zu lösen ist 1 Muuf wert, es in der letzten Runde zu verlieren bedeutet das Aus.

Der Schweinehirt

Müssen Verletzte geborgen oder die Strecke freigeräumt werden ertönt ein Hornstoß, der den Schweinehirten (**Chuulai-Paala**) auf den Plan ruft- dieser erfüllt grob die Funktion eines Paccars und darf nicht überholt werden- ein ideales Mittel für den Meister, um das Teilnehmerfeld wieder zu bündeln.

Der Rennverlauf

Runde 1:

Gleich hinter dem Start treffen die Reiter auf das erste Hindernis: Es ist üblich, daß besonders wagemutige junge Goblins einige Zeit vor den Säuen

herlaufen, um ihren Mut und ihre Schnelligkeit zu beweisen. Dies stellt die Reiter vor die Wahl, den Jungspunden entweder auszuweichen oder sie über den Haufen zu reiten. Es ist üblich in der ersten Runde, eine aggressivere Bakkrap-Mischung zu wählen, und Muufs zugunsten höherer GSGS vorerst zu ignorieren.

Runde 2:

Ab der 2. Runde geht es brutaler zu- das attackieren der Konkurrenten ist legal. Alle aufgeführten Waffen sind als improvisiert (siehe MBK 87) zu handhaben und nur einmal vorhanden. Nur die Schnellsten können eine Waffe ergattern, der Rest muß mit Ziingh oder Nooka Vorlieb nehmen. Für die Waffenübergabe durch ein Teammitglied steht nur die kurze Strecke zwischen Start und erster Brücke zur Verfügung. Hier könnte ein weiterer Held eingesetzt werden. Es empfiehlt sich, schon im Heranpreschen seine Waffenwahl lautstark kund zu tun. Reiter derselben Zunft greifen sich normalerweise nicht an.

- **Fuusa** (Bratpfanne): Hiebwaffe, gefürchtet wegen der psychologischen Wirkung. DK: N, TP: 1W+2 TP.
- **Uumpastuumpa**: (Ein 8 Spann langer Holzstab, vorne mit Lumpen umwickelt, sehr begehrt. Ermöglicht eine Art Tjost. DK: S, TP: 1W+1
- **Mookonoko** (Fangschlinge): wie Lasso (AA 14)
Mittels einer KK-Probe kann ein Gegner nach gelungenem Angriff vom Schwein gezogen werden. Mißlingt diese, ist eine um 3 erleichtert IN Probe nötig, um nicht selbst den sicheren Sitz zu verlieren.
- **Uulakabuunga**, ein Wurfnetz, siehe: AA 22.
- **Ziingh** (Antreibestöcke) / **Nooka** (Brennessel) als Waffen: DK: H, beide mit Schlaufe fürs Handgelenk, TP: je 1W

Runde 3:

Letzte Muufs werden eingesammelt und verschärft Jagd auf's Grappazing gemacht! Hier schlagen die Emotionen am höchsten.

Weitere Stationen der Rennstrecke

Jauchegruben:

Diese können umritten (sicherer) oder übersprungen (schneller) werden.

**Boxengasse:**

In der Boxengasse muß die SGS auf 4 (leichter Trab) reduziert werden. Hier kann die Bakkrapp-Mischung gewechselt oder das Grappazing ersetzt werden. Auch der Reiter darf einmal pro Rennen ausgetauscht werden, so der Ersatzmann gemeldet ist! Dies stellt eine weitere Möglichkeit dar, einen anderen Helden aktiv einzubinden, wenn er nicht ohnehin in der Boxengasse Dienst tut.

Der Schweinepferch:

Hier passieren die Spieler einen Pferch voller rauschiger Sauen, sodaß die Keiler nur schwer unter Kontrolle zu halten sind. Wem keine Reitenprobe +2 gelingt, kann mit einer letzten KK-Probe versuchen, sein Reittier am Pferch vorbeizutreiben, sonst wird dieses versuchen, in den Pferch einzudringen und ist dann nur noch mit äußerster Mühe herauszubekommen. Beliebter Ort für den Noohsz-Einsatz.

Waschtag:

Zwischen den Hütten tief über die Straße gespannte Wäscheleinen zwingen die Reiter, sich tief an ihr Schwein zu schmiegen, was jegliche Kampfhandlungen unterbindet. Zudem sollte vereinzelt aufgehängten Leintüchern ausgewichen werden, die einem Reiter sonst fatalerweise die Sicht nehmen würden. Eine weitere Stelle, die sich hervorragend eignet, um als Meister Einfluss auf den Rennverlauf zu nehmen.

Das „Eck“:

Die Buugawahdschi-Kurve, von den meisten Teilnehmern nur „das Eck“ genannt. Von einem markierten Areal aus darf unliebsame Konkurrenz von den übrigen Teammitgliedern unter Beschuß genommen werden. Geschleudert werden sog. **Buugawahdschi**, kleine mit Sand gefüllte Stoffsäckchen. Jedes Team darf einen Werfer mit je einem Buugawahdschi abstellen. Geworfen wird auf FK-Basis. Ein Treffer verursacht W3 TP(A), getroffene Reiter legen eine um die TP(A) erschwerte Körperbeherrschungsprobe ab, um nicht abzusatteln bzw. die Sau zu verreißen. Geworfene Buugawahdschi platzen mit einer Wahrscheinlichkeit von 40% und sind unbrauchbar. Die anderen dürfen wieder eingesammelt werden - egal von wem. Dies führte schon zu Massenkeilereien und

Kollisionen auf der Rennstrecke, nicht zuletzt weil es den Teamkollegen erlaubt ist, die anderen beim Werfen und Aufsammeln mit allen Mitteln zu behindern. Die Position am „Eck“ ist eine harte Position, es gab bereits Rennen, bei denen wegen der pausenlosen Massenrauferei kein einziges Buugawahdschi den Weg auf die Strecke fand. Auch hier könnte sich ein weiterer Spieler nützlich machen. Der Gebrauch von Waffen ist natürlich strikt untersagt.

Auf die Schweine...

Im Folgenden finden Sie die anfallende Regelflut kurz zusammengefasst:

Reitenproben:

- Leichte Kurskorrektur (1 hex Abweichung): einfache Reiten-Probe (leichtes links-rechts Lenken).
- Schwere Kurskorrektur: scharfe Kurven, alles über 45 Grad Richtungsänderung, wenden, etc. (Probe +2) je GSGS über 8 um einen weiteren Punkt erschwert.
- Schweinesprung: Reiten +2, dann Körperbeherrschung +2 um oben zu bleiben.
- Greif' den Reif (Muuf): Körperbeherrschungsprobe +3 um sich aufzurichten und nach dem Muuf zu strecken. FF-Probe -2 um es zu fassen und loszureißen. Vorher muß das Schwein mittels Reitenproben natürlich noch in eine günstige Position gelenkt werden!
- Grabsch' das Grappazing: Heranlenken an den Nachbar: Reiten +1. Körperbeherrschung +5 um ein Ende des Grappazings zu greifen und zu lösen.

Kampfmanöver:

- Ans Nebenschwein heranlenken: Reiten +1 (Distanzklassenregelung gilt)
- Rempeln: Reiten +4 der Reiter einer gemepelten Sau muß eine Körperbeherrschungsprobe +2 ablegen, um im Sattel zu bleiben.
- Kampflinie fahren: das Blockieren der Fahrbahn des Gegners um ein Überholen zu verhindern. Reiten-Probe +2
- Ansonsten gelten die Regeln für den Kampf zu Pferd (MBK 55)



...fertig...

Die Teams:

- **Rot** (Straßenkehrer/Besenbinder):
 - 1) Gruum, der Schweineflüsterer auf Bhoorsti. Legendärer Saulenker der mehrere Jahre pausiert hat.
 - 2) Toscho auf Paarma. Ein fetter Goblin auf einem noch fetteren, zahmen Hausschwein! Toscho nutzt die Trensenlenkung um beim Reiten essen zu können!
- **Schwarz** (Rattenfänger)
 - 1) HELD auf Kaboste.
 - 2) Tshuupo (ev. von HELD gespielt) auf Dikdik, ein unbekannter Neuling.
- **Blau** (Färber)
 - 1) Ertzel auf Höllenschwarte. Vielbejubelter Favorit- für seinen aggressiven Stil bekanntkämpft mit allen Mitteln.
 - 2) Groink auf Groink. Bei dieser Paarung wird bisweilen gestritten, wer wen lenkt.
- **Grün** (Gerber)
 - 1) Urmeg auf Uriel 3.
 - 2) Ormeg auf Uriel 8. Beide entstammen derselben Sippe und sind ein eingespieltes Team- sowohl am Walkbecken wie auf dem Schweinerücken.
- **Gelb** (Kesselflicker)
 - 1) Rudigk auf Rüssel. Für seine Reitakrobatik vielgepriesen.
 - 2) Gromshak auf Vinh. Junger, extrem risikobereiter Goblin auf überzüchtetem Rennschwein. Starts: 3, Rennen beendet: 0. Übermäßiger Noohsz-Gebrauch.

Gerne können Sie als Meister weitere Konkurrenten teilnehmen lassen- als weitere Berufsgruppen bieten sich z.B. Abdecker, Kwassetzbrauer und Flickschuster an. Gestartet wird in 2 Reihen à 5 Reitern, wobei die Reiter in den vollen Farben die 1. Reihe belegen.

...los!

Mögliche, vorgescrriptete Events:

- Überholen aus dem Windschatten. Die Menge fordert mit lautem „NOOOOOHHSZ“ den Turbo eines Teilnehmers.
- Ein Noohsz zuviel. Ein Schwein wirft seinen Reiter in hohem Bogen ab, um ihn danach quer durchs Viertel zu hetzen.
- Ein Reiter prescht versehentlich mitten durch einen Hühnerstall, wird in den Gargelbach oder den Misthaufen abgedrängt.
- Den Zuschauern hat die bisherige Vorstellung eines gestürzten Reiters so gut gefallen, daß Sie ihm helfen, sein Schwein wieder einzufangen.
- Querschläger / Geisterfahrer: ein Jockey hat die falsche Bakkrapp-Mischung gewählt und schafft es partout nicht, sein Tier unter Kontrolle zu bekommen. Er taucht im Laufe des Rennens immer wieder wild mit den Armen rudernd aus verschiedensten Richtungen auf und kreuzt den Weg der Helden.
- Ein zu sehr in den Zweikampf verstrickter Reiter übersieht eine Hauswand
- Keilerei am „Eck“: ein Teilnehmer reitet quer durch die raufende Menge- dabei sattelt versehentlich einer der Buugawahdschi-Werfer rücklings als Beifahrer auf.
- Ein Jockey weiß das Publikum mit akrobatischen Reitkunststücken auf dem Schweinerücken zu beeindrucken.
- Ein verletzter Reiter braucht Hilfe- die Helden können anhalten, um zu helfen und so die Gunst des Publikums gewinnen.
- Einige Mitglieder des Weiten Rats mit parfümierten Taschentüchern, die sich das Spektakel nicht entgehen lassen wollten, haben sich ins Gerberviertel gewagt und werden mit Schlamm bespritzt, als eine vorbeitrabende Sau durch eine Pfütze saust.
- Zornbrecht ist unter den Zuschauern und isst gerade im Stehen ein kleines Taubenpastetchen als er einen der Helden erkennt- eventuell steht er auch unglücklicherweise im Weg, als ein Held die Kontrolle verliert und in die Zuschauerränge abdriftet.
- Doping: bei einer letzten Kontrolle vor dem Start schlägt die Knochenkeule einer minderen Schamanin an: mittels einer geweihten Borstenquaste wollte ein Jockey einen stärkenden Tiergeist in sein Schwein fahren lassen! Der Teilnehmer wird unter lauten Buh-Rufen des Feldes verwiesen.



Zu schnell und zu wild?

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Es ist soweit. Ganz Westende ist völlig aus dem Häuschen und selbst wohlhabendere Festumer sind zugegen, die sich das Spektakulum nicht entgehen lassen wollen. Für einen Tag, einen vollen Tag sind die Rotpelze die Könige der Stadt! Mit einem Farbenmeer aus bunten Bändern und Schleifen tun die Zuschauer ihre Begeisterung für den Zaggamuuf kund. Die johlende Menge begrüßt die Teilnehmer, die nun ihre Startplätze einnehmen und von einer minderen Schamanin lautstark vorgestellt werden. Auf einer erhöhten Plattform und von einer Vielzahl Diener und Leibwächter umringt, thront die Mantka Riiba, deren uralten Augen kein Detail der Szenerie entgeht. Bei ihr steht auch Smuzgrit mit dem begehrten Umhang. Neben dir nimmt Ertzel von den Färbern seine Position ein. Er trägt eine lederne Haube und zurrt eine gesprungene Brille aus Buntglas fest, unter der er dich mit zusammengekniffenen Augen drohend fixiert. Schief grinsend stößt er ein leises Knurren aus, spuckt in die rechte Hand und streckt sie dir in einer scheinbar fairen Geste entgegen. Als du sie ergreifen willst, zieht er sie jedoch zurück und reibt

sie mit einem heiseren Lachen auf der rasierten Schwarte seines Reittiers ab, was ein leise quietschendes Geräusch (wiggy-wiggy) erzeugt. Nervosität macht sich breit- Reiter und Tiere sind unruhig- da ertönt der befreiende Klang des Gongs und das Rennen ist frei!

Gestalten Sie das Rennen möglichst spannend- greifen Sie den Helden unter die Arme, falls sie zu unterliegen drohen aber machen Sie es ihnen gleichsam schwerer, so sie zu sehr Oberwasser bekommen. Ertzel von den Färbern eignet sich als unfairer Hauptkonkurrent. Sollten Sie Zeit und Muße besitzen, können Sie das Vorfeld des Rennens auch durch Sabotage-Versuche oder der Jagd nach der ultimativen Bakkrapp-Mischung interessanter gestalten. Inszenieren Sie indes ausreichend Gelegenheiten für die Helden, sich zu profilieren, d.h. sorgen Sie für einen Grund, daß Mantka Riiba ihnen einen Wunsch gewährt, auch wenn sie nicht gewinnen, sei es für Ihre Fairness, ihren Mut oder einfach ihre unterhaltsame Darbietung. Schließlich muß der Umhang seinen Weg bei der Siegerehrung in die Hände der Helden finden- loben Sie hierbei als Mantka Riiba in einer kurzen Ansprache die Qualitäten der Helden. Smuzgrit wird vor Wut toben.

Bettelbruder Wendolyn's Krönungsmantel

Der Umhang gehörte einst einem verrückten alten Hausierer aus Phexcaer, der stets behauptete, einer bedeutenden Adelslinie zu entstammen. Zeit seines Lebens ebenso beliebt wie verlacht, krönten ihn seine Freunde schließlich zu ihrem „König“ und er ging als „Wendolyn der Arme“ in die Legenden der Bettler ein.

Der Umhang besteht zur Gänze aus bunten Flickern und besitzt eine Vielzahl kleiner, versteckter Taschen.

Momentan riecht er leicht nach Nelken, eine Eigenschaft, die ihn im Gerberviertel zu einem umso wertvolleren Objekt macht. Durch einen meisterlichen *Weihrauch-Rose* wechselt der Umhang die Düfte, wenn man ihn kräftig ausschüttelt- weitere denkbare Gerüche sind: Ambra, Knoblauchkuß, Rollige Katz', zwieblig-fieser Furzgeruch, Pfeifenkraut, alter Schweiß, etc.



Teil 7: Der ultimative Witz

Das große Finale

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Praiosscheibe wiegt sich bereits tiefrot über dem westlichen Horizont, als ihr den Ausgangspunkt eurer Reise wieder erreicht. Kurzerhand werdet ihr zu Yolande vorgelassen. Furcht und Nervosität sprechen aus ihren Augen, doch trotz mehrtägiger Kerkerhaft empfängt sie euch mit gestrafften Schultern. Dieser Abend wird über ihr Schicksal entscheiden, ihr Ruhm und Anerkennung oder lebenslange Knechtschaft beschenken! Gebannt beobachtet ihr, wie sie das Gewand nach und nach anlegt und alles ein letztes Mal überprüft, während der Kerkermeister ungeduldig darauf wartet, euch in den großen Saal zu führen.

„Seid ihr sicher, daß ihr alles richtig gemacht habt? Ich... ich spüre nichts, es passiert nichts (kicher), es... fühlt sich alles so an wie immer (kicher), wartet, etwas ist anders,... prickelt im Hinterkopf (lacht), juckt hinter den Augen, (lacht lauter), es ist Oooooohh...!!!“

Von immer heftiger werdenden Lachkrämpfen geschüttelt, geht Yolande zu Boden, wälzt sich mit weit aufgerissenen Augen lachend, japsend und wild um sich schlagend, so daß die Helden guten Grund haben, sich um sie zu sorgen. Nach einigen Minuten scheint sie sich jedoch wieder zu beruhigen und die Helden können ihr auf die zitternden Beine helfen. Immer noch dämlich vor sich hin kichernd verlangt sie schließlich mit verklärtem Blick, dem Herrn des Hauses vorgeführt zu werden...

Meisterinformation:

Das vollständige Gewand erlaubt dem Träger eine kurze Geistreise nach Nispelheim, einer kleinen, von Kobolden bewohnten Minderglobule! Dort angekommen, teilt der Träger die Inspiration und Zuversicht von Generationen von Kobolden. In diesen $3\frac{1}{2}$ Herzschlägen hat er nicht nur Anteil an deren Bewusstsein, sondern auch an dem aller bisherigen Träger des Gewands!

Dies erlaubt Yolande in ihrem Fall nicht nur, ihr vererbtes komisches Potenzial zu entfesseln sondern auch, intuitiv den rettenden Witz zu erinnern, der den Bann des Bronnjaren letztendlich brechen wird. Dieser wird zudem durch die parallele (Neben-)Wirkung eines *Lach dich gesund* von seinem bösen Furunkel geheilt werden! Das Gewand ermöglicht somit stets den ultimativen Spaß zum richtigen Moment! Fließt kein Schelmenblut durch die Adern des Trägers, ist das Gewand nicht mehr als die Summe seiner Einzelteile- eine Schutzmaßnahme, da sich die Verbindung mit dem Koboldbewusstsein durch einen ungeschulten Geist gar als lebensgefährlich erweisen könnte. Man munkelt eine solche Verbindung stünde im Zusammenhang mit dem Phänomen der tödlichen Witze.

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Der große Saal ist zum Bersten gefüllt. Schwer in seinen Sessel gesunken fixiert Biswirt Meskinske die junge Yolande aus tiefen Augenhöhlen. Diese tritt zuversichtlich auf ihn zu, um etwa 3 Schritt vor ihm inne zu halten. Da- der Griff zur Sanduhr- ein Keuchen geht durch die Menge! Yolande kommt ihrem Gegenüber nun an Bewegungslosigkeit gleich, das Kinn nachdenklich in eine Hand gestützt. Die Stille wird unerträglich, ihr meint förmlich, das unaufhörliche Rieseln des Sandes zu hören, das Yolande's Schicksal in wenigen Herzschlägen besiegeln wird. Warum tut sie nichts? Da, endlich eine Bewegung! Langsam schreitet sie auf den zu Bespaßenden zu und beugt sich nach vorn, um ihm für einige Augenblicke etwas ins Ohr zu flüstern. Dann nimmt sie Ihre Ausgangshaltung vor dem Bronnjarenthron wieder ein. Die letzten Sandkörner fallen- die Zeit ist um! Es ist vorbei!

Gebannt beobachtet ihr die beiden, die sich wie in stillem Zweikampf gegenüber stehen. Da geschieht es- der Mundwinkel des alten Meskinske zuckt kurz, dann noch einmal. Ein Lächeln brei-



tet sich auf dem Gesicht des alten Mannes aus, ein Kichern bahnt sich mühsam seinen Weg bis er schließlich den Kopf in den Nacken wirft, tief Luft holt und lauthals schallend zu Lachen beginnt! Der Bann ist gebrochen. Phex und Tsa sei Dank!

Zur Feier des Tages lässt der in jeder Beziehung geheilte Bronnjar ein Fest ausrichten und verspricht, den an Land und Bevölkerung entstandenen Schaden wieder gut zu machen. Yolande und die Helden können sich seines ewigen Dankes gewiss sein. Zum Abschied wendet sich Yolande noch einmal an die Helden:

„Wohlan, treue Freunde, ich werde noch in dieser Nacht aufbrechen, denn das Gewand bedeutet mehr Verantwortung, als ihr euch vorstellen mögt. Bis zum nächsten Winter werde ich Frohsinn und Entzücken unter die Völker tragen, ihr Leid lindern und ihre Seelen erheitern, wo ich es nur vermag. Danach werde ich mich der Vorsehung beugen und es wieder den sieben Winden anvertrauen, auf daß ein weiterer Träger seine Würdigkeit beweisen und in die Annalen der Schelme eingehen möge. Tragt mich immer im Herzen sodaß Hass und Trübsal nimmer mehr dort Einlass finden!“

Damit besteigt sie Schalk Doppelhuf, ihr bewährtes Steckenpferd und schaut euch ein letztes Mal fröhlich in die Augen. Sodann klatscht sie sich kurz auf den eigenen Hintern, nur um mit atemberaubender Geschwindigkeit lauthals lachend in den Sonnenuntergang zu reiten.

Der Lohn der Mühe

Die Zusammensetzung des Narrengewands sollte Ihnen als Meister gut und gern 350 AP wert sein. Zusätzliche 100 AP können Sie an Spieler verteilen, die bereitwillig jeden Schabernack mitgemacht und erfolgreich zu der (hoffentlich entstan-

denen) allgemeinen Situationskomik beigetragen haben. Durch den Zaggamuuf steht es Ihnen frei, eventuell spezielle Erfahrungen auf Reiten zu vergeben. Selbst die Vergabe der Sonderfertigkeit Wildschweinreiterei ist denkbar. Zusätzlich könnten Sie Yolande noch einige Geschenke an die Spieler verteilen lassen, sollten sich einige Ihrer Charaktere hierfür anbieten. Diese wird sie hier zu sprichwörtlich aus dem Hut ziehen, wo frühere Träger des Gewandes sie deponiert hatten.

Die Regenbogenklinge

„...eine Waffe, mächtig genug, um selbst den stärksten Gegner zu Fall zu bringen...“

Ein altes Holzschwert von edler Ausführung, mit kurzen Parierstangen. Gut ausbalanciert und poliert liegt es gut in der Hand- eine eingeschnitzte Eidechse in der Hohlkehle. Der Tsa gefällig, ist die Waffe aus dem Holz des maraskanischen Eisenbaumes das ideale Werkzeug, sich seiner Haut zu erwehren, ohne das Leben des Gegners zu gefährden. Wird ein Opfer getroffen, fällt es unter den Einfluss eines *Lachkrampfs*, wenn ihm keine um die halben TP erschwerte MR-Probe gelingt. Bei Misslingen darf es alle 5 Aktionen mit einer um die bisher (kumulierten) erlittenen TP erschwerten Selbstbeherrschungsprobe versuchen, sich wieder zu beherrschen. Bei einem Patzer wird der Träger Opfer eines *Schluckaufs*. Werte: TP: 1W, TP/KK: 11/4, Gewicht: 50, Länge: 95, BF: 6, Ini: 0, W/M: 0/0, DK: N, Talent: Schwerter. Hat die Waffe geholfen, mehr als 10 Leben zu retten- ausgenommen das des Trägers- gilt sie in seinen Händen als gesegnet (Auswirkungen siehe AG 103 bzw. MGS 52 und 56ff) und der Bruchfaktor sinkt um 3. Sind es mehr als 20 Leben, wird sie in seinen Händen gar zur geweihten Waffe (siehe MGS 56ff).



Dramatis Personae

Zornbrecht Jevimow Bornski

Der breitschultrige alte Zornbrecht ist, obwohl er stark auf die 60 zugeht, immer noch eine imposante Erscheinung. Sein schwarzer Bart und sein krauses Haar sind so dicht, daß sie nahtlos in die Bärenfellmütze überzugehen scheinen. Darüber hinaus scheint er sämtliche Qualitäten des bornischen Adels zu besitzen- er ist laut, cholerisch, trunksüchtig und ungeduldig- allerdings auch geradezu krankhaft reinlich (siehe schlechte Eigenschaft AH 114)

Er wird den Weg der Helden mehrmals kreuzen, da er sich auf dem Weg nach Festum befindet, wo er die Vermählung seiner Tochter Natlanka überwachen und das Imman-Derby sehen will- sein Herz schlägt für die Festumer Füchse.

Yolande Potz-Albenhus

Die überaus hübsche Yolande mag mit ihren zerzausten pechschwarzen Haaren und ihren riesigen grünen Augen bisweilen etwas naiv oder gar geistig derangiert wirken. Nichtsdestotrotz ist sie ein herzenguter Mensch und darüber hinaus einzige direkte Nachfahrin des legendären Schelms Väterchen Potz- des letzten bekannten Trägers des Narrengewandes. Obwohl es zweifellos tief in ihr schlummert, war es ihr bisher nicht vergönnt, ihr komisches Potenzial zu kanalisieren- sie ist vergesslich, tollpatschig und beginnt unter Stress leicht zu stottern (siehe schlechte Eigenschaften AH 116 und 117).

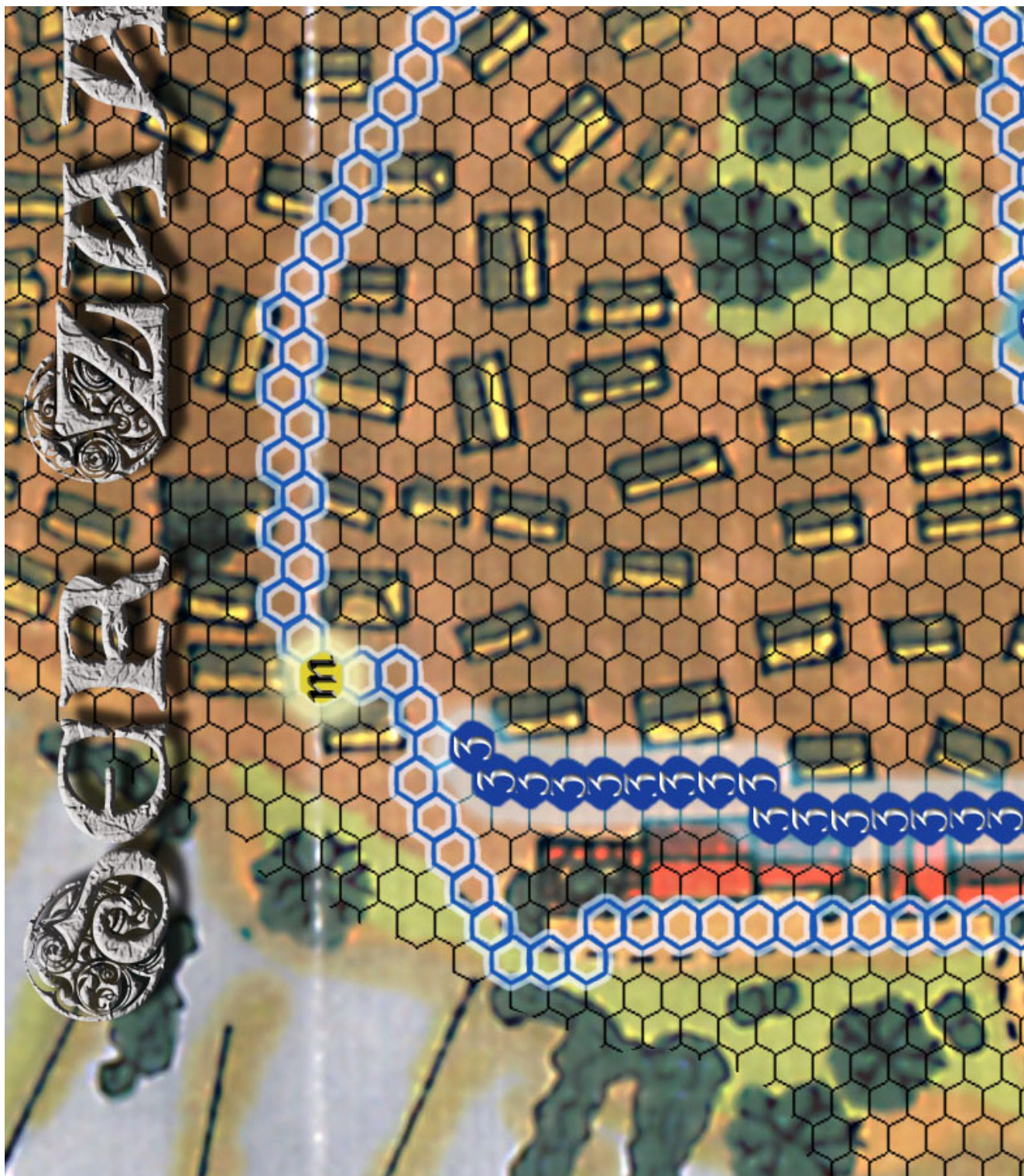


Der Zaggamuuf- oben rechts





Der Zaggamuuf- oben links





Der Zaggamuuf- unten rechts



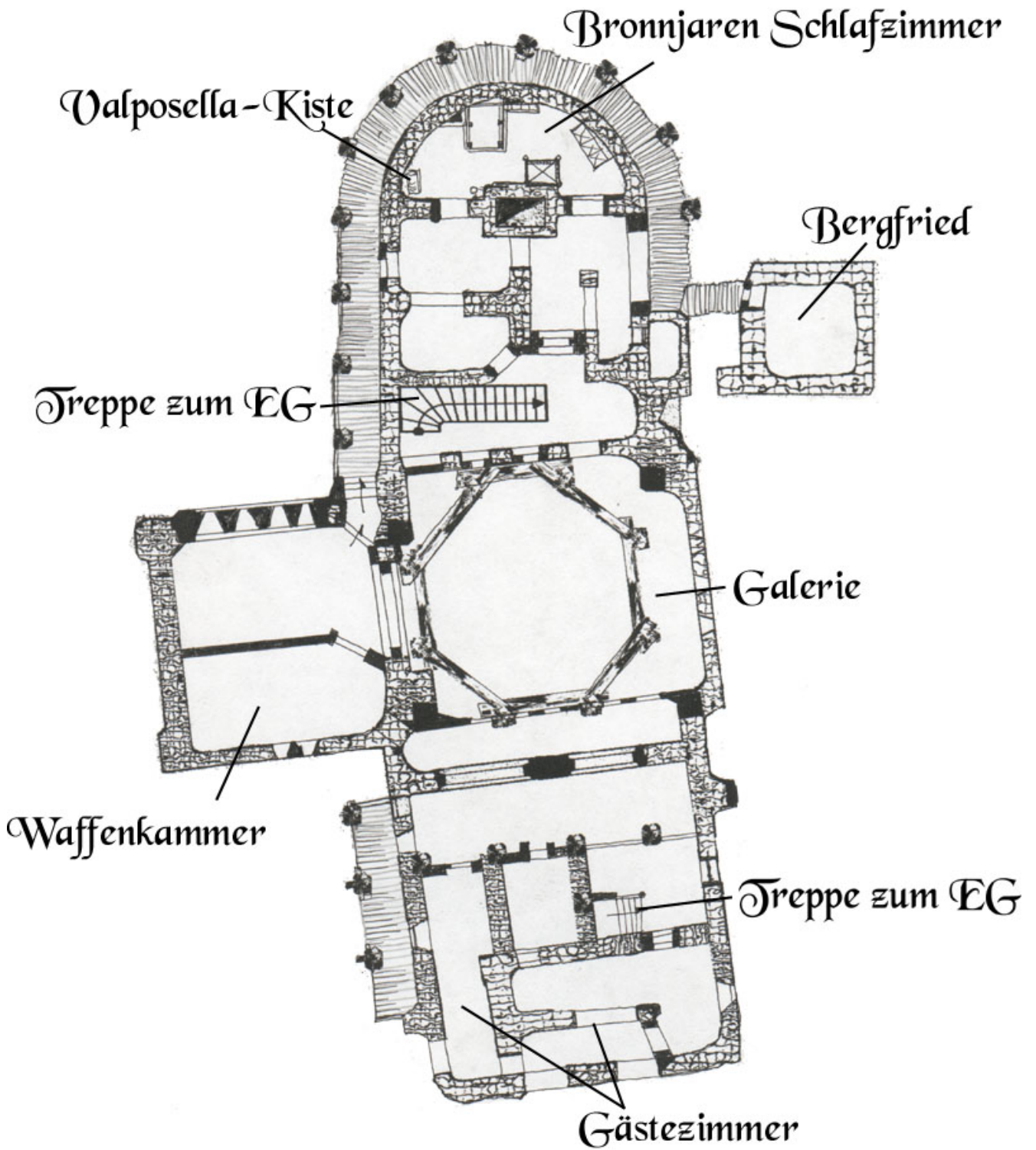


Der Zaggamuuf- unten links



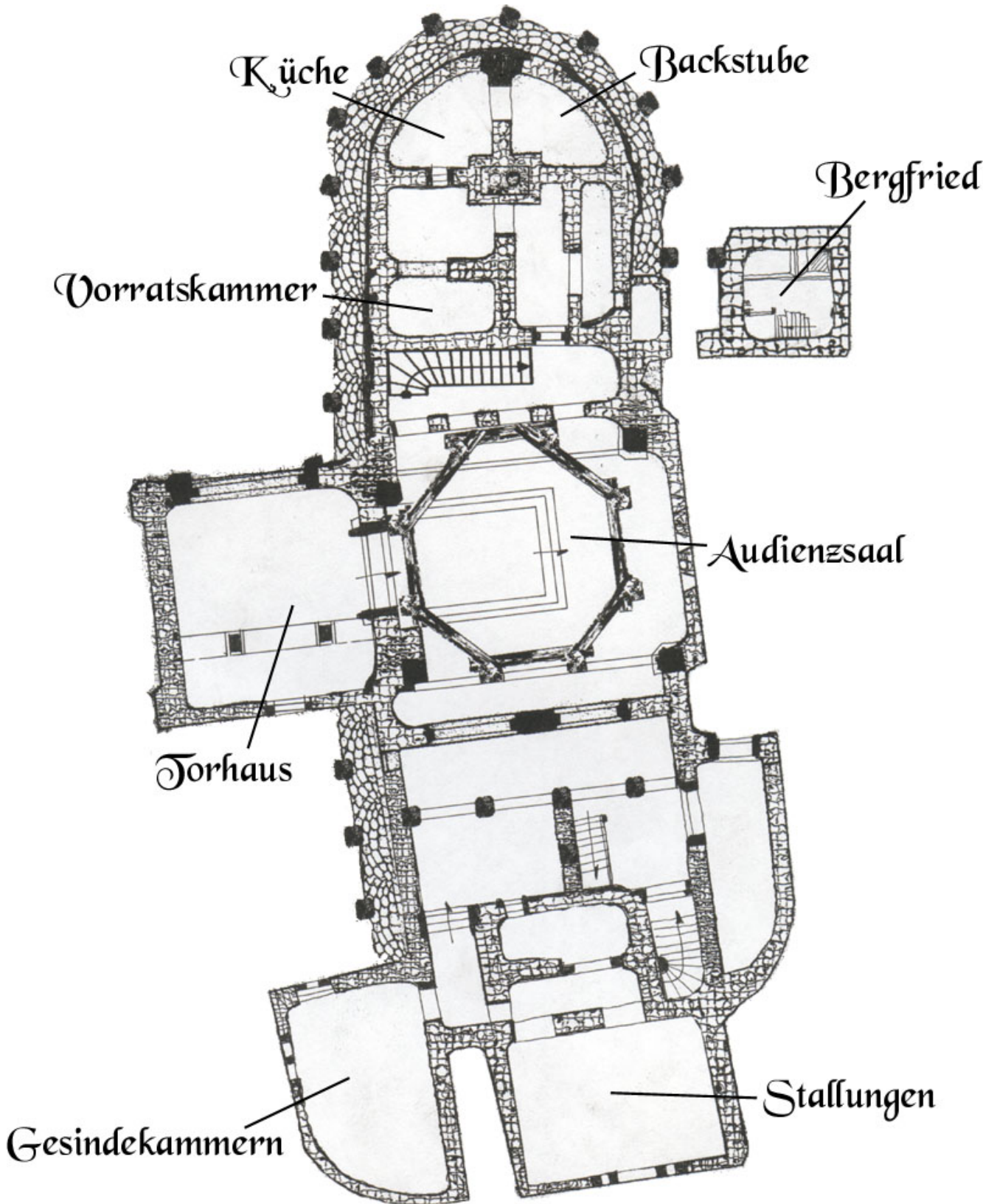


Biswirt's Domizil EG



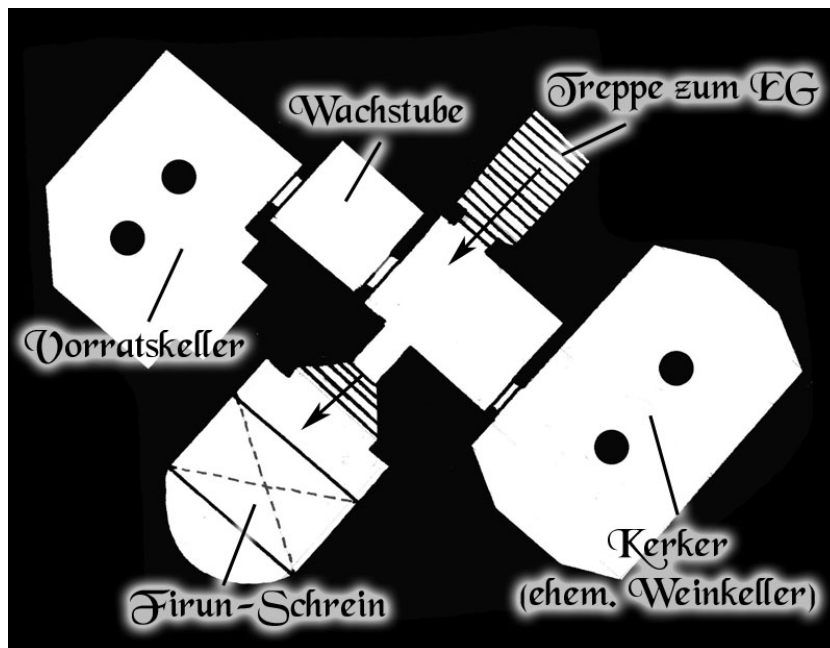


Biswirt's Domizil OG



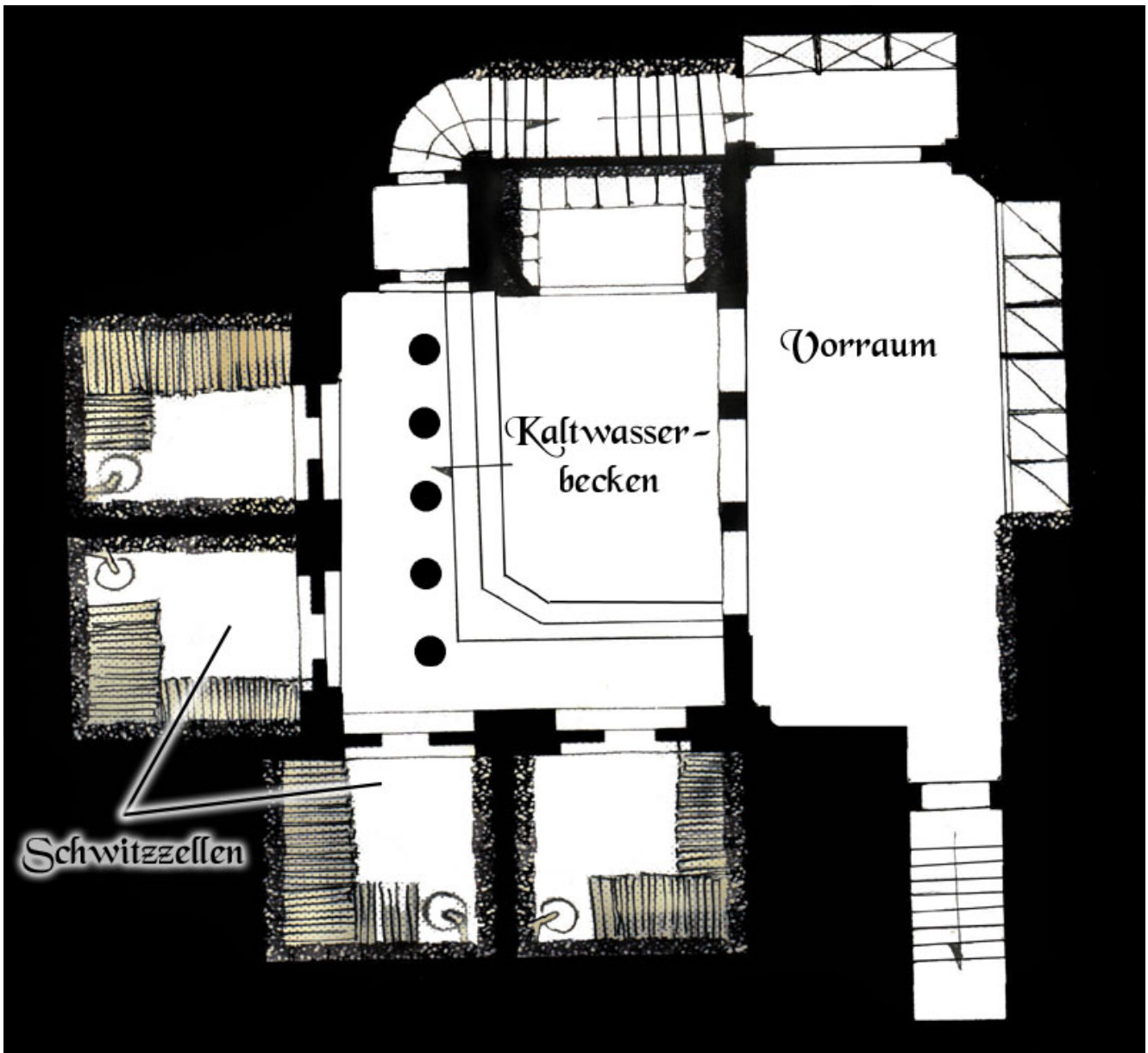


Biswirt's Domizil UG





Dampfbad Aves





Das Bornland

