

# Der 50. Tsatag



Autoren:  
Diana Osieja & Patrick Reiter

Illustrationen:  
Ramona Wultschner (<https://www.instagram.com/ramonnelli/>)

Testspieler:  
Andi, Wolf & Markus

Ein alter Zwerg bittet die Helden darum eine Tsatagsfeier zu organisieren, da er selbst nicht mehr über größere Strecken hinweg reisefähig ist. Neben den alten Freunden, die persönlich eingeladen werden sollen, darf ein Geburtstagskuchen, ein passendes Geschenk und natürlich richtige Musik nicht fehlen. Das klingt alles recht einfach, doch wenn die Freunde in ganz Mittelaventurien verteilt sind und das Geburtstagskind ein Drache ist sieht die Sache ganz anders aus.

Ein DSA 3-Abenteuer für 3-5 Spieler die gerne einmal nicht die Welt retten wollen, sondern das Leben ihrer Helden genießen möchten und mehr Wert auf Ambiente legen.

## Vorwort

Liebe Spielleitung,  
dieses Abenteuer lebt nicht von Kämpfen, gefährlichen Situationen oder der Bekämpfung böser Mächte. Nein, es ist ein Ambiente-Abenteuer. ABER, ihnen als Meister ist genug Raum und Zeit gegeben den Neigungen ihrer Spieler nachzugeben. Reise- und Stadtbegegnungen wurden hier bewusst nicht angegeben und es obliegt ihnen diesen leer gelassenen Raum zu füllen, auch mit kleinen Szenarien oder Bekanntschaften für folgende Abenteuer. Das Abenteuer sollte irgendwann im Rahja beginnen und der Showdown am 18. Ingerimm des Folgejahres stattfinden.

Ich habe zum größten Teil auf „Würfelproben“-Aufforderungen verzichtet und überlasse ihnen diese Spielweise, denn manche Spieler lieben Würfelorgien, manche hassen sie - und SIE liebe Spielleitung kennen ihre Spieler am besten. Leider konnte ich vieles nicht genauer umschreiben, da die 40.000 Zeichen sonst min. um 20.000 überschritten worden wären. Die Illusionen, Artefakte und mechanischen kleinen Wunder bei Ellerich kann man mit ein bisschen Know-how durchaus basteln, ich erspare mir die genaue Erklärung der Zauber und der Mechanik. Hier geht es nicht darum schablonenartig Regeln abzugleichen, sondern um den Spaß - Einmal nicht die Bösen zu jagen, vor etwas zu fliehen, jemanden oder gar ganz Dere zu retten.

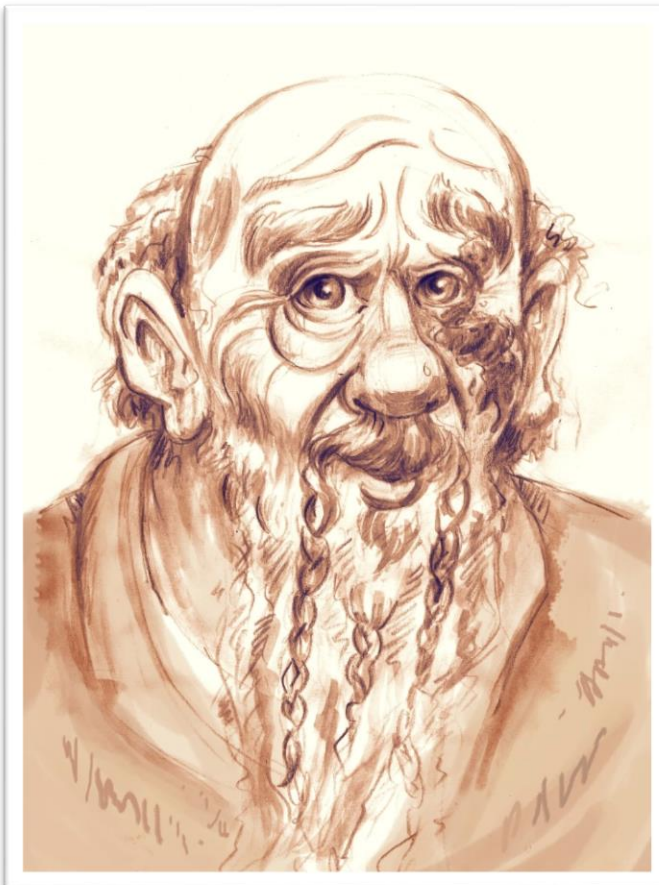
Die Abarbeitungsreihenfolge der Aufgaben bleibt den Spieler freigestellt. Hier im Abenteuer ist die Reihenfolge meiner Testrunde aufgeführt. Viel Spaß.

### Irgendwo auf einem dörflichen Marktplatz nahe Punin

Ihr betretet den kiesbedeckten Marktplatz des kleinen Dörfchens. Heute sind keine Stände aufgestellt, da der Markttag erst vorgestern stattgefunden hat. Die Kastanie die auf der Mitte des Platzes steht spendet kühlenden Schatten in der mittäglichen Sonne. Auch eine Sitzgelegenheit findet sich rings um den Stamm: eine Holzbank. Dieses idyllische Bild wird einzig von einem kleinen, bärtigen Mann gestört der brummelnd auf eben jener Bank sitzt und frustriert Kieselsteine schnippt. Eure Schritte sind auf dem Marktplatz deutlich zu hören. Der Mann blickt auf und mustert euch interessiert.

Der Mann ist ein Zwerg namens Borax Sohn des Botox. Er ist der Auftraggeber dieses Abenteuers und auf der Suche nach ein paar Helden, die ihm helfen die Tsastagsfeier seines Freundes Rotschwinge (ein Taschendrache) zu organisieren. Wichtig ist auch, dass Borax immer nur von seinem Freund spricht. Ihm sollte nur einmal der Name Rotschwinge entfleuchen, nicht öfters. Er wird (**wenn sie fragen**) von einem roten Drachen erzählen (siehe weiter unten: Wer ist Rotschwinge). Sollten die Helden den Zwerg nicht von alleine ansprechen wird er sich aufraffen, zu ihnen gehen und schon beim Laufen auf sich aufmerksam machen. „Hey, ihr da... wartet kurz... ich möchte mit euch reden!“.

Borax ist ein ziemlich mitgenommener Zwerg. Er hat ein steifes Bein, ist auf einem Auge fast blind (man sieht vernarbtes Gewebe von einer Brandwunde um das Auge herum) und sein Gesicht, sowie die Arme zieren viele gut verheilte Narben. Er benutzt eine Krücke um zu Laufen und wird den Helden - sollten



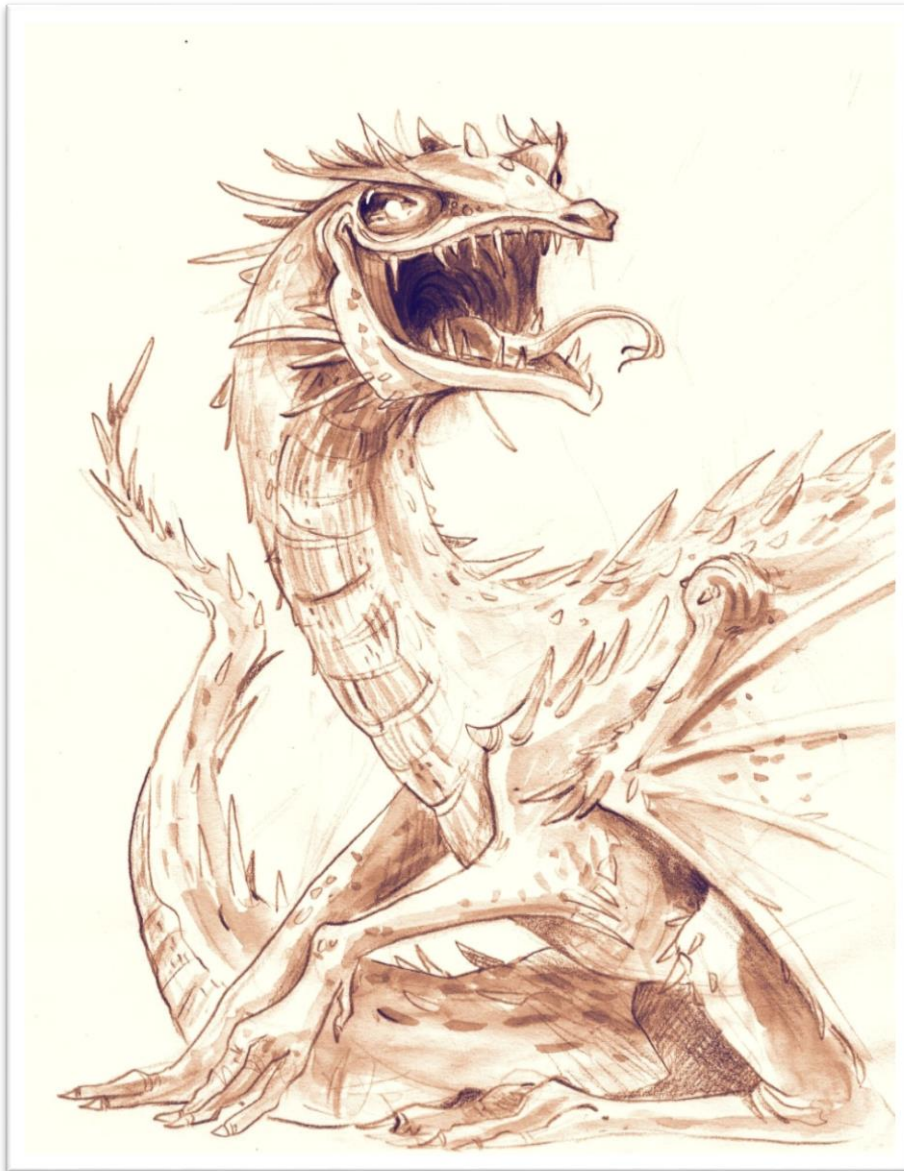
sie sich verdrücken wollen - nicht hinterher kommen. Seine Kleidung ist von ausgesprochen guter Qualität, dass auf einen gewissen Reichtum schließen lässt. Warten die Helden auf ihn, wird er schnaufend von ihnen stehen bleiben und erst einmal eine kurze Weile Luft schnappen müssen bevor er sprechen kann. Kommen die Helden ihm entgegen, wird er auf die Bank deuten, sich dort wieder hinsetzen und auf die Helden warten.

„Ah, danke, dass ihr mir euer Ohr schenkt!“ der Zwerg fängt plötzlich an zu lachen als wäre ihm etwas zu diesem Satz eingefallen, beruhigt sich dann aber wieder (Auf Fragen wieso er lacht wird er abwinken und nur sagen „Ein befreundeter Elf hat vor vielen Jahren diesen Ausspruch zu ernst genommen“, dann kichert er nochmal kurz und wird wieder ernst).

„Hmm wo soll ich anfangen?“ er streicht sich durch den ergrauten Bart. „Ich suche ein paar junge Burschen und Mädels die mir helfen den Tsatag meines besten Freundes auszurichten. Wir waren früher zusammen auf Abenteuer und haben vieles erlebt.“ Er

deutet auf die Narben, klopft auf sein steifes Bein und lacht erneut auf „Überlebt trifft's wohl besser. Naja, es ist sein 50. Tsatag. Das ist schon was Besonderes, ein runder Tsatag eben! Ich selbst bin nicht mehr so laufgewaltig wie in früheren Tagen und Pferde oder Kutschen sind mir ein Gräul.“ Er schaut in die Runde „Also? Werdet ihr mir helfen? Eure Beine sehen mir gesund aus, eure Taschen leer. Letzteres kann ich füllen und zwar nicht zu knapp.“





#### Wer ist Rotschwinge?

Wenn die Helden diese Frage stellen, wird Borax grinsen und sie näher heran bitten. Leise raunt er ihnen zu „Rotschwinge ist ein Drache. Er hat uns auf unseren Reisen begleitet und lebt jetzt zurückgezogen in einer Höhle hier in der Nähe.“ Schauen die Helden skeptisch zuckt Borax mit den Schultern „Ihr glaubt mir nicht, hmm? Seht euch mein Auge an, das hab ich von unserer ersten Begegnung mit Rotschwinge.“ Sind sie weiterhin skeptisch räumt Borax ein „Er ist ein Drache, aber kein Kaiserdrache, schon ein bisschen kleiner ... und auch kein Tatzelwurm. Es gibt so viele Drachenarten ich weiß nicht genau zu welcher er gehört. Aber das ist doch egal.

Ich bezahle euch, das ist das wichtigste.“

Borax ist schon einige Male mit der Erwähnung, dass Rotschwinge ein Meckerdrache ist auf die Schnauze geflogen. Er wird versuchen nicht näher darauf einzugehen oder aber den Helden sagen, dass er bestimmt auch jemand anderes findet wenn sie nicht wollen. Bis zum großen Tag, bleibt es sein Geheimnis, dass sie liebe Spielleitung gut hüten müssen. Auch die alten Freunde werden sich nicht über die Größe äußern.

Passen Sie die Belohnung den Bedürfnissen ihrer Heldengruppe an. Sollten die Helden vermögend sein, so kann Borax mit Kontakten in ganz Aventurien locken, denn er ist tatsächlich weit herumgekommen und hat viel erlebt. Auf die Helden kommen mehrere Aufträge zu, sollten sie Interesse zeigen:

- Einen Tsatagskuchen bestellen und abholen
- Die alten Kumpels aus der Abenteuerzeit aufsuchen und Einladung überreichen
- Die Band „Die Daimoiden-Jäger“ zu engagieren
- Und „ein exklusives Geschenk“ auf dem Basar von Fasar zu finden.

#### Die Tsatagstorte

Ist in Belhanka beim berühmten Gatomo Morcalino, einem Zuckerbäcker, in Auftrag zu geben.

### Die alten Abenteuerkollegen

Es sind insgesamt 3:

- Liutana Kleinzweig (diebische Hexe), zuletzt gesehen in den Auen bei Brig-Lo.
- Benetherion (junggebliebener Elf), wohnhaft in Donnerbach
- Adeptus Major Ellerich Alriko Vandenus (schusseliger Illusions-Magier), wohnhaft in einem Dorf nahe Kuslik.

### Die Band „Daimoiden-Jäger“

Diese „Band“ war zu den Zeiten ihrer Abenteuer der Renner auf Jahrmärkten und großen Festen. Rotschwinge und Borax haben deren Lieder geliebt und für den Zwerg ist es klar, dass nur diese Musikergruppe auf dem Tsatag auftreten kann. Er hat sogar noch einen alten Flyer dieser Band und wird sie den Helden in die Hand drücken. Wo die Band derzeit ist weiß er nicht, aber er ist sich ziemlich sicher, dass die Helden sie finden werden. Auf dem Flyer sind 3 Gestalten abgebildet mit einer Trommel, einer Laute und einer Flöte. Der Trommler ist ein Zwerg, die beiden anderen Menschen. Dated ist der **zerknitterte und mehrfach gefaltete** Flyer auf 20.-25. Rahja in Arivor zum Ritterturnier. Die Jahreszahl kann man leider nicht mehr erkennen. Falls die Helden fragen sollten wie lang das her ist muss Borax kurz nachdenken „Ah... ich glaube 22 Sommer“. Sollten die Helden andeuten, dass es diese Musikerband eventuell nicht mehr gibt winkt der Zwerg ab „Mag sein, aber man kann sie ja für dieses eine Mal wieder zusammentrommeln“. Es kann auch sein, dass ihre Spieler den Tod zumindest einiger Musiker ansprechen, denn 22 Jahre sind lang, wer weiß was passiert ist. Borax wird das nicht gefallen „Das wäre tragisch, naja, vielleicht haben sie ja musikalische Nachkommen, die Menschen vermehren sich ja wie die Karnickel. Da wird bestimmt einer in die Fußstapfen seines Alten getreten sein,... hmmm?“. Die Namen der Musiker kennt er nicht.

### Das exklusive Geschenk

Borax weiß nicht was er Rotschwinge schenken soll. Darum überlässt er die Entscheidung den Helden. Wichtig ist nur, dass es etwas tulamidisches ist und schon einen gewissen Altertumswert hat. Rotschwinge liebt antike tulamidische Gegenstände. Borax wird den Helden einen Scheck (Wechsel) der Nordlandbank mitgeben über den vereinbarten Betrag (kann durchaus bis zu 1000 Dukaten pro Auftrag sein) bzw. für die Spesen und Bezahlung des Kuchens etc. Er wird die Auszahlung staffeln, das heißt für jeden Auftrag gibt es einen neuen Wechsel.

## Den Wechsel einlösen

Egal wo die Helden den Wechsel einlösen, es sollte aufgrund der Summe nicht privat sein sondern in einer Bank oder einem Handelskontor. Da Punin in der Nähe ist, kann man davon ausgehen, dass es die Helden dorthin zieht um an das Bare zu kommen, schließlich ist dort die Kaiserliche Münze und auch eine Nordlandbank (oder zumindest ein Störrebrand Handelskontor).

Wenn die Helden das gewaltige Gebäude der Nordlandbank in Punin betreten, sehen sie dass dutzende Personen Schlange an den verschiedenen Schaltern stehen, als gäbe es etwas umsonst. Jeder Schalter ist geöffnet und die Menschen (auch ein paar Zwerge) unterhalten sich während sie warten bis sie an der Reihe sind. Es geht erstaunlich gesittet zu.

Die Kaiserliche Prägeanstalt hat eine neue Gedenkmünze herausgebracht: Die Kaiser-Hal-Gedächtnis-Münze. Schon vor Wochen konnte man sogenannte Münzzertifikate erwerben und heute ist offiziell die Münze verfügbar. Sie kostet 5 Dukaten und hat den Reichsadler auf der Rückseite und Kaiser Hals Profil auf der Vorderseite. Auf beiden Seiten sind der Wert und der Schriftzug „Kaiser Hal Gedächtnismünze“ geprägt. Ihren Spielern wird nichts anderes übrig bleiben als anzustehen wie alle anderen auch. Vordrängeln wird von den Aufpassern mit Rausschmiss geahndet. Wenn sie lieber Spielleiter ein weiteres Abenteuer im Anschluss planen, können sie hier schon mal Informationen streuen, da hier allerlei Volk vertreten ist.

Endlich seid ihr an der Reihe. Der Schalterbeamte versucht freundlich zu lächeln, aber man merkt ihm schon den Stress an. Die sommerliche Hitze trägt das Übrige dazu bei.. „Ja Bitte?“. Er streckt die Hand auffordernd aus. Der Beamte nimmt den Wechsel entgegen und erbleicht sichtlich. Dann steht er mit einem aufgesetzten Lächeln auf „Die Herren, die Damen. Bitte gedulden sie sich einen Moment, ich bin gleich wieder zurück!“.

Egal was die Helden hinterherrufen, der Beamte verschwindet für ca. 10 Min. Sicherlich warten die Helden, aber hinter ihnen gibt es schon nach 5 Minuten das erste Gemurre. Vertreiben sie ihren Spielern die Zeit mit Gezänk und Wortgefechten.

Der Beamte kehrt mit ein paar Wachen zurück. Kriecherisch läuft der Beamte vorneweg und deutet dann auf euch. Die Wachen werden euch effizient und geübt einkreisen, vor allem da die Aufpasser sofort reagieren und mitmischen. Die Kunden die hinter euch standen machen schnell Platz und wollen nichts mit euch zu tun haben. Einer der Wachen spricht euch herrisch an „Mitkommen!“.

Sollte sich die Helden beim Abtransport wehren wollen, liefern sie ihnen einen schönen Kampf mit den Wachen, die deutlich in der Überzahl sind. Falls es ihnen gelingt zu entkommen werden sie gesucht und bestimmt auch bald gefunden. Danach klärt es sich jedoch recht schnell auf und es geschieht gleiches wie folgt beschrieben.

Vermutlich werden die Helden aufgehehren und nach Aufklärung verlangen. Zuerst wird die Wache nichts sagen außer dass die Helden ihnen folgen sollen und wenn möglich auch die Waffen abgeben. Gehen die Helden mit, werden sie kommentarlos in einen Kerker geworfen wo sie den halben Nachmittag bleiben ohne zu wissen warum.

Dann wird eine Wache die Tür öffnen und ein hoher Angestellter der Bank die Zelle betreten. Er entschuldigt sich höflich bei den Helden für die Unannehmlichkeiten, aber der Beamte am Schalter hat den Wechsel als Münzzertifikat gelesen und es als Fälschung interpretiert. Daher wurden die Helden als mutmaßlich Fälscher eingesperrt. Erst später ist ihm aufgefallen das es kein Zertifikat ist, sondern ein Wechsel. Die Helden sind frei und der Angestellte wird ihnen persönlich das Gold auszahlen samt einen kleinen Zuschlag von 30 Dukaten pro Held für die Unannehmlichkeiten. Außerdem wird der Angestellte darauf hinweisen dass ein stattliches Kopfgeld auf 2 Männer ausgeschrieben wurde - die ebenso wie die Helden diese speziellen Aufträge bekamen und sich dann wohl mit dem Geld des Wechsels aus dem Staub gemacht haben (Miniszenario).

### Liutana Kleinzweig finden

In Brig Lo kennt man Liutana sehr gut, denn sie ist oft auf dem Schlachtfeld am Rand des Dorfes unterwegs und sucht nach Relikten die sie verkauft. Sie wohnt jedoch nicht im Dorf, sondern wird immer nur ein paar Wochen im Jahr dort gesehen. Das letzte Mal war vor etwas weniger als 2 Monden, als sie Richtung Kuslik gezogen ist.

Irgendwann zwischen Vinsalt und Perainidal verliert sich die Spur der Hexe. Nun müssen die Helden ggf. wieder ein Stück zurück laufen und bei einzelnen Gehöften nachfragen. Mit geschicktem Nachfragen werden sie erfahren, dass Liutana hier irgendwo eine Hütte hat. Früher oder später werden sie auf Alriana treffen, die Tochter von Liutana und Ellerich Alriko Vandenus (wovon der Magier übrigens nichts weiß). Entweder bei einem Gehöft (sie kauft Vorräte und wird auf die Helden hingewiesen) oder in den Auen wird Alriana die Helden ansprechen. Sie ist eine wahre Schönheit, hat langes dunkles Haar, grüne Augen, eine atemberaubende Figur, sowie einen selbstsicheren Gang. Bekleidet ist ihr 73 Finger messender schlanker Körper mit einem weiten Bauschhemd und einer grünen Leinenhose. Neugierde steht ihr ins Gesicht geschrieben als sie die Helden anspricht. „Hesinde mit euch Reisende! Habt ihr euch verlaufen?“.

Alriana wird die Helden in ein Gespräch verwickeln und sie nach dem Wohin und dem Woher fragen. Natürlich möchte sie wissen aus welchem Grund man ihre Mutter sucht, schließlich existieren in anderen Ländern noch ein paar Steckbriefe von Liutana. Alriana wird ihre Abstammung nicht sofort preisgeben oder gar ihren Stand als Magierin der Anatomischen Akademie zu Vinsalt. Ihren Stab hat sie in der Hütte gelassen. Helden mit einer Menschenkenntnis von min. 7 werden spüren, dass sie ein wenig misstrauisch ist, es aber gut verbirgt. Sollten die Helden offen und ehrlich sein, wird sie sie zur Hütte ihrer Mutter bringen, wenn nicht wird sie das Gespräch bald abbrechen und auf Umwegen heimkehren um ihre Mutter zu warnen. Den Helden wird es schwer fallen ihr heimlich zu folgen. Gelingt es dennoch werden sie die Hütte leer vorfinden. Liutana beherrscht durchaus gewisse Illusionen von ihrem Liebhaber, die Mutter und Tochter verschwinden lassen. Nur wenn die Helden sich laut unterhalten und dabei rauskommt weswegen sie hier sind, werden die beiden sich zeigen. Ansonsten ist dieser Auftrag geplatzt.

Die Hütte in einem der kleinen Wäldchen nördlich des Yaquir ist gänzlich aus Holz gefertigt. Davor ist ein kleiner Kräutergarten, daneben ein Pferch in dem zwei Schafe grasen. Es wirkt friedlich und idyllisch, bis man von drinnen ein Scheppern und Gerumpel hört, sowie ein lauter Fluch. Alriana stürmt in die Hütte.

Wenn die Helden folgen, finden sie eine ältere Dame in Lederkleidung, die sich den Knöchel reibend auf dem Boden sitzt. In der Mitte des Raumes auf dem Tisch liegt ein Holzblock in dem eine runde Vertiefung zu sehen ist. Um den Bauch und die Schultern ist ein Seil geknüpft, das von der Decke durch eine Öse gehalten wurde. Leider ist der Haken ausgerissen. (Liutana hat versucht einen Einbruch in die Kaiserliche Münze zu proben, sie ist mittlerweile zu alt dafür, aber das sieht sie nicht ein). Ein kundiger Held wird recht schnell die Absicht hinter diesem Konstrukt und auch dem Holzblock verstehen. Liutana ist im Herzen jung geblieben und liebt es mit seltsamen Ausdrücken um sich zu werfen wie zum Beispiel: „Bei Ingerimms angeklebten Bart“ oder „bei Borons Tränensäcken“ – je nach Situation. Einzig Phex und natürlich Satuarria verschont sie. Sie war eine begnadete Diebin, unter anderem auch durch ihre magischen Fähigkeiten. In einer Schublade hat sie über 20 Steckbriefe aus den verschiedensten Ecken Aventuriens gesammelt und in der Hütte türmt sich auf Regalen gestohlene Waren (Seidenschuhe eines Scheichs, Wasserpfeife einer Rahjageweichten usw.).

Alriana schimpft ungeachtet der Zuschauer mit der Frau am Boden „Mutter! Lass endlich den Quatsch, irgendwann bin ich nicht zur Stelle um dir zu helfen!“. Mürrisch massiert die Frau weiterhin ihren Knöchel und schaut zu euch während sie antwortet „Ha... da brauchts schon mehr um mich



umzuhauen. Du könntest dich jetzt endlich um meinen Fuß kümmern und mir sagen was bei Rondras Zahnlücken diese Meute in meinem Haus soll.“



Die Helden können ebenfalls ihre Hilfe anbieten, da Alriana zuerst ein wenig zickt, das wird ihnen Pluspunkte bei Liutana einbringen. Verwickeln sie die Helden in ein Gespräch bei dem Alriana und Liutana sich immer wieder fetzen, aber man dennoch merkt dass die beiden sich sehr lieb haben. Die ehemalige Gefährtin von Borax wird die Einladung lesen und annehmen unter 2 Bedingungen. Die erste Bedingung ist, dass die Helden eine Nachricht an Ellerich Alriko Vandenus mitnehmen, die zweite das sie Alriana mit zur Geburtstagsfeier nehmen wird. Sie wird die Helden eindringlich bitten Ellerich nichts von ihrer gemeinsamen Tochter zu erzählen. Borax soll die Bestätigung an ein Gehöft in der Nähe schicken. Den restlichen Tag sind die Helden eingeladen zum Essen und zum Übernachten. Mag sein, das Liutana des Nachts dem einen oder anderen Helden um etwas erleichtert, was jedoch am nächsten Tag von Alriana zurückgegeben wird mit den Worten „Sie wollte nur üben!“

#### Der Brief

Mein lieber Ellerich  
sicherlich hast du dich schon gefragt wo gewisse Bücher von dir abgeblieben sind. Sagen wir mal so, ich hab mich bedient. Nicht das ich etwas damit anfangen könnte aber du ja auch nicht. Den „Leytfaden für den wandelnden Adepten“ brauchst du ja nicht mehr und deine Heilkundebücher als Illusionist auch nicht. Ich hab dir nur einen Gefallen getan. Wenn du deinen Anteil sehen willst - es ist wirklich ein hübscher - nehme ich ihn mit zur Feier. Ich freu mich schon auf dich und dein Gesichtsdruck.

Liutana



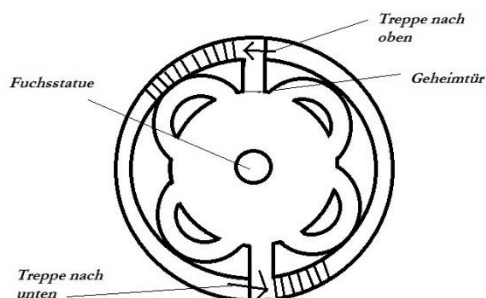
### Adeptus Major Ellerich Alriko Vandenhuis finden

Der Magus lebt in der Nähe von Kuslik und hat seinen Magierturm neben ein Bauernhaus gebaut. Als Illusionist war es ihm ein leichtes den Turm als heruntergekommene Scheune darzustellen die niemand betreten will, da nebenan ein Bauernhaus ist. Das Bauernhaus ist intakt und dient Ellerich als Vorratskammer und Postanschrift. Nun sollen die Helden jedoch den Brief und wenn möglich die Zusage persönlich überbringen bzw. abholen, also müssen sie den Magier finden. Der einzige Hinweis an der Scheune sind die Initialen die über dem Scheunentor angebracht sind „EAV“.

Die Bewohner des nächstgelegenen Dörfchens haben euch kichernd den Weg zu diesem verlassenem Ort gewiesen. Der Bauernhof besteht aus einem Wohnhaus und einer Scheune. Man kann noch die langsam verrottende Umzäunung einer größeren Weidefläche sehen, das Wohnhaus ist intakt und davor ist ein Briefkasten in Form eines umgedrehten Magierhutes zu sehen. Die Scheune ist heruntergekommen, besitzt nicht mal mehr ein Dach und die Bretter der Tore sind teilweise so stark verwittert, dass große Ritzen zu sehen sind. Aus der Scheune dringt ein modriger, ekliger Geruch.

Der Magierturm: Durchmesser 10m (Scheunenillusion)

Öffnet man die Scheunentüren sieht man gammeliges Stroh und ein ekliger, fauliger Gestank schlägt einem entgegen. Geht man jedoch mehr als 3 Schritte hinein, dann verändert sich das Bild und man steht in einem runden Raum in dessen Mitte Rahja als Statue steht. Um sie herum ist ein Beet mit geschnitzten Holzrosen. Rahja hält die Hand so, als würde sie an etwas riechen, allerdings ist die Hand leer. Die Lösung ist einfach, die Helden müssen unter den Holzrosen diejenige ausmachen, die tatsächlich nach Rose duftet (Sinnesschärfe nach je 5 Rosen um 3 erschwert, wenn sie im Turm an den Rosen riechen, aber nur +1 wenn sie nach draußen gehen). In mühsamer Kleinarbeit hat Ellerich jeder Rose einen anderen Duft verpasst, von Rosenduft bis Pferdeapfel (nach ca. 20 Rosen sollten die Helden geruchsblind werden und arge Probleme mit der Identifizierung bekommen). Stecken die Helden die richtige Rose in Rahjas Hand, wird in der Wand eine Tür aufgehen die zu einer Wendeltreppe führt.



Im nächsten Raum sitzt in der Mitte ein mechanischer Fuchs der den Schwanz vor die Augen gelegt hat. An den Wänden sind (mit dem Eingang durch den die Helden getreten) sind 9 Öffnungen, 8 davon führen immer wieder in den Raum zurück. Um weiter zu kommen, müssen sie durch drei bestimmte Öffnungen gehen (welche und in welcher Reihenfolge bleibt der Spielleitung überlassen), dann wird eine zehnte Tür in der Wand sichtbar. Wenn sie durch den ersten Gang gegangen sind, nimmt der Fuchs den Schwanz von den

Augen, beim zweiten, richtet er sich in eine Sitzende Position auf und beim dritten zwinkert er. Wenn die Helden aufmerksam sind, werden sie bemerken das der Schatten des Fuchses auf ein bestimmtes Tor zeigt und zwar immer auf das richtige Tor. Sobald der Fuchs zwinkert wird sich eine Geheimtür öffnen.

Erneut geht es eine Wendeltreppe nach oben und endet auf einem schmalen Vorsprung. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ebenfalls ein Sims und dazwischen kann man mehrere Meter nach unten auf den Fuchs hinab schauen. Springen wäre zu weit und das Sims zu schmal, außerdem ist kein Durchgang zu sehen. Hier müssen die Helden sich auf alle vier begeben (Körperbeherrschung) und den unsichtbaren Weg ertasten. Ein schmales Sims führt über mehrere Schlaufen auf die andere Seite und nur wer sich bequemt dem öffnet sich auch das Tor. Sollte ein Held fallen, wird er nicht sonderlich tief fallen, nur knapp 2m in einem riesigen Haufen Stroh. Jeder der versucht auf dem Grund den Raum zu durchqueren wird sich andauernd den Kopf an den unsichtbaren Wegen anstoßen und vor Mauern auflaufen. Haben sich die Helden auch hierdurch getastet, erscheint auf der anderen Seite wieder ein Durchgang mit einer Treppe nach oben.

Dies ist der letzte Rätselraum, die Helden stehen im Dunkeln und jegliches Licht wird auf seine Lichtquelle reduziert (Zauber Dunkelheit), aber sie können hören und tasten. Zu ertasten gibt es nicht viel außer den Steinboden und dort sind keine Hinweise zu finden. Aber sie können verschiedenes hören wenn sie laufen. Jede Steinplatte ist verzaubert und wenn man darauf tritt erklingt ein Geräusch: Besteckklappern, Glockengeläut, Donnerrollen, lustiges Pfeifen, ein Furz, Umblättern von Papier, Blätterrauschen vom Wind. Wenn sie dem „umblättern von Papier“ folgen, denn dieses Geräusch markiert einen Pfad durch den Raum, gelangen sie zur letzten Wendeltreppe und damit schlussendlich in die Privaträume des Magus. Wie der Weg verläuft ist der Spielleitung überlassen.

Ihr öffnet die nächste Tür und erwartet schon ein neues Rätsel, stattdessen steht vor euch ein fetter Mann in Magierrobe und lächelt euch an, während er in die Hände klatscht. „Ah, ihr habt es geschafft. Hervorragend! Wie hat es euch gefallen? War es zu einfach? Ihr seid aber nicht verletzt oder? Der Rosenraum ist mir der liebste und euch? Welcher hat euch am besten gefallen?“ rattert er herunter. Schon wenn ihr ansetzt zu antworten, sprudeln erneut Worte aus dem Mund des Magiers „Ah, wo hab ich meine Manieren gelassen? Sie müssen doch irgendwo sein! Ihr habt sie nicht zufällig gesehen? Ha, ein kleiner Scherz am Rande. So, nun sprecht schon... loslosloslohos!“. Wild fuchteln seine Arme auffordernd in eure Richtung.



Ellerich wird die Helden zu Anfang kaum zu Wort kommen lassen. Immer wieder versucht er Witze zu reißen oder bombardiert die Helden mit Fragen. Wenn sie antworten ist er geistig schon längst wo anders und hört nur die Hälfte dessen was sie sagen. Darum wird er oft mehrmals die gleiche Frage stellen. Der Magus sucht nach einem passenden Rätselraum für den Geschmackssinn, leider will bisher niemand etwas essen, das nicht so aussieht wie es riecht oder unbekannte Tränke probieren. Dazu kommt noch das ihm kein Rätsel dazu eingefallen ist. Er wird also die Helden auch nach einer Idee dazu Fragen bevor sie ihr eigenes Anliegen vortragen können.

Haben sie auch den Brief von Liutana dabei, wird er nach dem Lesen ganz ruhig werden und dann wütend etwas gegen die nächste Wand werfen. Natürlich meint Liutana kein Geld, sondern ihrer Tochter. Es bleibt den Helden überlassen ob sie den alten Magus beruhigen und erzählen um was

es geht oder ob sie ihn poltern lassen. „Seit über 10 Jahren suche ich diese Bücher. Ich hätte es wissen müssen. Diese diebische Elster.....“.

Ellerich wird natürlich zur Feier kommen, allein schon um es der Hexendame heimzuzahlen. Bisher ist er ihr zwar immer wieder verfallen, aber dieses Mal... dieses Mal, so schwört er sich, wird sie ihre gerechte Strafe erhalten. Zumindest teilt er das so den Helden mit.

Wenn die Helden sich umsehen werden sie übrigens neben einigen Urkunden und Gemälden auch ein Bild sehen das die damalige Heldentruppe darstellt (siehe Titelbild). Allerdings wurde von dem Zeichner viel größer dargestellt. Rotschwinge ist recht eitel und verträgt es nicht „klein“ zu sein.

## Die Sache mit dem Kuchen

In Belhanka kommt auf die Helden ein Stück Organisation zu, da sie beim Tortenbäcker abblitzen werden. Gatomo Morcalino ist äußerst gestresst da eine Doppelhochzeit am dem Tag stattfindet, an dem die Helden bei ihm vorsprechen. Seine Bäckerei ist unterbesetzt und einige spezielle Zutaten sind erst im letzten Moment eingetroffen. Abgesehen davon kann er sich an einen gewissen Zwerg namens Borax erinnern und auch an dessen Freunde (Inklusive Rotschwinge). Diese hatten seinen Stand auf dem hiesigen Fest der Freuden besucht und Rotschwinge wie auch der Elf hatten einfach so von den ausgestellten Torten genascht. Borax und Liutana haben die beiden auch noch verteidigt mit den Worten: „Man kauft ja keinen Kuchen ohne vorher probiert zu haben, was wäre wenn der Kuchen einem nicht schmeckt?“. Als Gatomo die Gruppe mit Hilfe der Wachen des Platzes verwiesen hatte, wurden über Nacht auch noch die Kasse und mehrere Torten gestohlen, allerdings wurde das erst bemerkt als man die Torten anschneiden wollte, weil sie sich einfach in Luft aufgelöst haben. Nein, er will ganz bestimmt nicht für Borax einen Kuchen backen, auch nicht für 1 Million Dukaten.

Die Helden werden sich höchstwahrscheinlich an einen anderen Kuchenbäcker wenden, aber da mangelt es an der Ausrüstung. Niemand hat so große Öfen wie Gatomo oder gar die Räumlichkeiten und das Personal für den Riesenkuchen. Wie soll man den Kuchen überhaupt transportieren? Außerdem sind fast alle Bäcker mit der Hochzeit beschäftigt. Lassen sie die Helden ruhig ein paar Mal auflaufen und nebenbei mitbekommen, dass die Hochzeitsvorbereitungen in der ganzen Stadt zu spüren sind. Zwei angesehene Handwerksfamilien vereinen sich durch besagte Doppelhochzeit und keine der beiden Familien will in der Großzügigkeit der anderen nachstehen. So wurden etliche Bäcker, Metzger, Brauer, Weinbauer usw. engagiert um auch die Bevölkerung in Belhanka teilhaben zu lassen. Im Gegenzug schmücken die Bürger eifrig die Straßen, legen Praiostagstaat an und sind ausgelassen. Wenn die Helden keinen Weg mehr wissen, wird sie ein junger Bursche ansprechen in der Zunftkleidung der Kuchenbäcker. Tomaso Etienne Fambulo ist sein Name. Er ist Geselle bei Gatomo Morcalino und würde so gerne selbständig werden. Aber ihm fehlt das nötige Kleingeld. Genauso wird er sich auch ausdrücken.

„Verzeiht edle Damen und Herren, ich hörte ihr sucht einen Kuchenbäcker. Nun, ihr habt einen gefunden! Mein Name ist Tomaso Etienne Fambulo und ich bin Geselle bei Meister Morcalino. Ich könnte euch einen so großen Kuchen backen, aber leider habe ich nicht die finanziellen Mittel dazu. Wenn ihr mir helft selbständig zu werden, werde ich euch den leckersten Kuchen zaubern den ihr je schmecken durftet. Nun? Was haltet ihr davon?“

Der junge Fambulo ist wirklich ausgezeichnet in seinem Handwerk, aber er weiß, dass er niemals in dieser Stadt Erfolg haben wird. Der Ruf von Meister Morcalino ist gefestigt und unumstößlich. Darum würde er gerne in einer anderen Stadt oder auch auf dem Land sein Handwerk ausüben. Dazu benötigt er jedoch eigenes Land und Haus, alle Gerätschaften für eine Bäckerei und Personal, ganz abgesehen von den Rohstoffen zum Backen. Hoffen wir mal, dass die Helden auf den Vorschlag eingehen, dann nämlich wird Tomaso aufgeregt in die Planungsphase gehen. Eine mobile Bäckerei, das wäre sein Traum. Von Stadt zu Stadt ziehen und seine Dienste auf Wanderschaft anbieten. Lernen was andere können und sich selbst zur Perfektion bringen.

Sollte bei den Helden handwerklich begabte dabei sein, lassen sie sie ruhig mit Tomaso Pläne ausarbeiten. Gelehrte Helden dürfen Berechnungen zu Rohstoffen, Kosten etc. machen und reiseerfahrene werden wohl von Bewachung und deren Organisation sprechen. Wie genau die Helden das ganze organisieren bleibt ihnen überlassen, bauen sie ein paar Hindernisse ein.

Tomaso verspricht den Helden im Gegenzug dafür ein paar Wochen vorher zum Ort des Tsatages zu kommen, dort seine mobile Bäckerei aufbauen und den Riesenkuchen zu backen.

Wieso sollten die Helden Tomaso vertrauen? Er würde sogar bei Praios im Tempel darauf schwören. Außerdem ist Tomaso gerne bereit seine Kunst zu beweisen und den Helden einen nach ihren Wünschen gestalteten (kleinen) Kuchen zu backen, der hervorragend schmeckt und auch sehr



appetitlich aussieht. Es ist sein Herzenswunsch die Reiselust mit seinem Beruf zu verbinden und er würde fast alles dafür tun. Hier ist seine Gelegenheit und die gibt es meist nur einmal im Leben. Er wird die Helden also eine ganze Weile lang belagern.

Lassen sich die Helden nicht darauf ein, so werden sie ein paar Tage später wohl einen Bäcker finden, der sich bereit erklärt den Kuchen zu backen, wenn's sein muss auch vor Ort, aber mit einem saftigen Aufschlag. Man würde dann mehrere Segmente backen und diese dann zu einem großen Kuchen zusammenfügen.

Die Hindernisse, die Kosten, die Organisation:

Die Helden können alles Tomaso überlassen, aber das ist nicht Sinn der Sache. Sie sollen es anleiern, den Rest übernimmt der junge Bäcker Geselle. Mehrere Wagen, davon einer feuerfest, Pferde (oder Ochsen) die die Vorräte und den Ofen transportieren (mal abgesehen davon, dass der junge Tomaso auch eine Reiseunterkunft benötigt). Personal muss ebenfalls angeheuert werden, hauptsächlich Wagenlenker. Des Weiteren benötigt Tomaso Rohstoffe und Backutensilien (Schneebeesen, Schüsseln usw.) sowie die Möglichkeit alle benutzten Dinge wieder zu reinigen. Und zu guter Letzt braucht es auch ein Startkapital um das Personal auch weiterhin bezahlen zu können, neue Rohstoffe zu kaufen und die Tiere zu versorgen. Sie können ruhig Hindernisse einbauen wie zu hohe Kosten, sodass man alte Wagen kaufen muss und diese dann repariert. Tiere sind auch nicht gerade billig und der eine oder andere günstig Einkauf könnte sich als altersschwaches Pferd erweisen, das kurz vorm Zusammenbrechen ist. Auch durchtriebene Händler die nur das Geld kassieren und dann verschwinden soll es geben. Streuen sie also ruhig ein paar Probleme auf den Weg zur funktionstüchtigen Kuchenkarawane. Natürlich wird Gatomo davon erfahren und versuchen seinen Gesellen irgendwie festzuhalten. Die Gilde könnte von Gatomo eingeschaltet werden und Tomaso ein Verbot aussprechen im Lieblichen Feld seinem Handwerk nachzugehen, aber auch hier kann die rechte Schmierung Wunder wirken. Die Helden können sobald die Wagen im Bau sind, Personal verpflichtet und Rohstoffe eingekauft, sowie ausreichend Tiere besorgt wurden weiterziehen oder aber bis zur Vollendung bleiben und alles überwachen. Dann werden sie den „Auszug“ aus Belhanka miterleben was für einiges Aufsehen sorgt. Schon jetzt hat Tomaso sich einen Namen gemacht ohne seine mobile Bäckerei aktiv genutzt zu haben.

### Benetherion finden

Den Elfen in Donnerbach zu finden ist ein leichtes, denn fast jeder kennt ihn. Nicht weil er besonders auffällig wäre oder sich seltsam benimmt (das machen schließlich alle Elfen irgendwie) - nein, es liegt an einem Turnier an dem er seit über 10 Jahren teilnimmt und nie den 1. Platz erreicht hat. Dieses Turnier ist ein Bogenschießwettbewerb, der außerhalb von Donnerbach organisiert wird. In der Rondrastadt selbst wäre das doch ein gewagter Fauxpas. Benetherion ist ein ausgezeichneter Schütze und hätte das Turnier normalerweise fast jedes Mal gewinnen müssen, aber er ist auch sehr leicht abzulenken was die anderen Turnierteilnehmer mittlerweile wissen und auch ausnutzen.

Die Helden werden also auf Nachfragen direkt zum Haus des Elfen gelotst und werden ihn in seinem Garten vor einem Ameisenhaufen sitzend vorfinden.

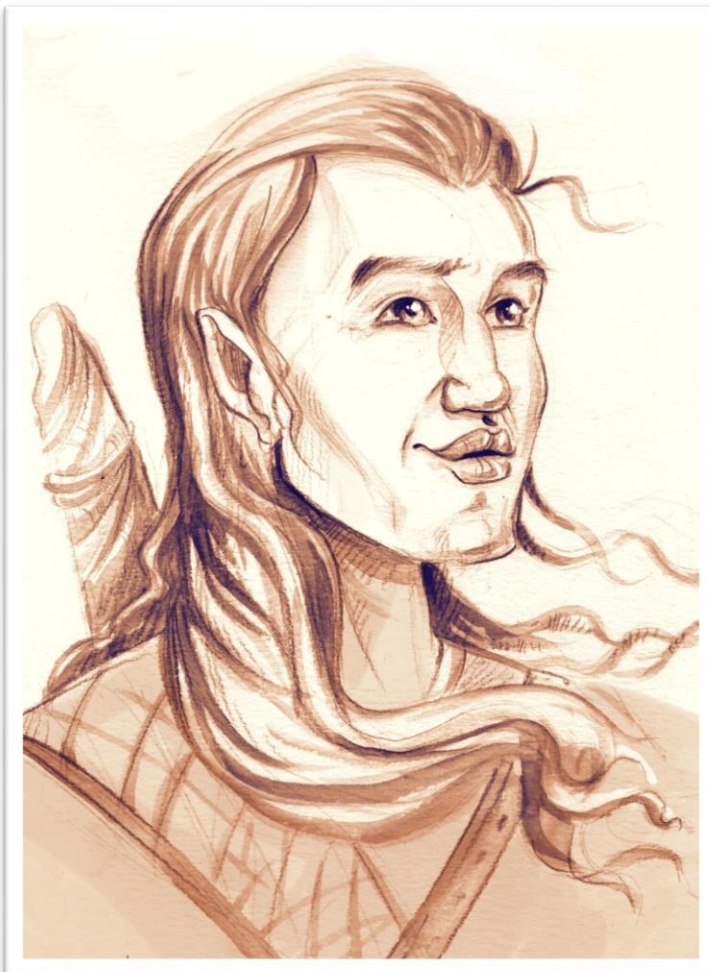
Das Haus das euch gewiesen wurde ist ein ganz normales menschliches Haus, mit der einzigen Ausnahme, dass es ziemlich verwildert und vernachlässigt aussieht. Rankengewächse hüllen es ein und niemand scheint sich darum zu kümmern. Seitlich vom Haus ist ein kleiner Wildblumengarten in dem alles kreuz und quer wächst. Inmitten des Gartens ist eine kleine Statue von einer Fee die eine Wasserschale trägt in der die Vögel der Umgebung baden können. Direkt davor sitzt ein Elf in schlichter Lederkleidung der auf den Boden starrt und lächelt.

Treten die Helden heran und rufen, wird Benetherion nicht reagieren. Die Menschen der Stadt rufen andauernd irgendwas sodass er schon lange aufgehört hat sich darum zu kümmern wer was zu wem ruft. Man muss also in den Garten und Benetherion berühren, dann hat man seine Aufmerksamkeit. Wenn die Helden neugierig sind und fragen was er gerade gemacht hat, so deutet er auf den

Ameisenhaufen und eine kleine Schale neben sich in der kleine Stücke mit Obst liegen „Ich habe die Ameisen gefüttert!“.

Der Elf ist kein Jungspund mehr und hat schon vieles erlebt, er kann mit Menschen umgehen und tritt nicht in verbale Fettnäpfchen, aber er macht sich gerne mal einen Spaß daraus sich „dumm“ zu stellen. Ist kein Elf in der Heldengruppe so wird er im Laufe der Begegnung einige sehr naive Fragen oder Feststellungen äußern die die Helden in Erklärungsnot bringen können. Der Klassiker wäre z.B. das Mitnehmen von Obst ohne zu bezahlen. Kommen die Helden dann in arge Schwierigkeiten, wird er alles aufklären und den Scherz zugeben.

Sprechen die Helden Benetherion auf die Einladung an wird er nicht sonderlich interessiert sein, weil das Turnier um diese Zeit herum stattfindet und er dieses Mal unbedingt gewinnen will. Er würde dann eben zum 51. Tsatag kommen. Er lädt sie aber ein ein paar Nächte bei ihm zu verbringen und von ihren



Erlebnissen mit Borax & Co zu erzählen. Sprechen ihn die Helden auf das verwaarloste Haus an, wird er lapidar antworten: „Ich habe den Garten gekauft, das Haus war mit dabei.“ Nach und nach sollten die Helden die besondere Bedeutung des Turniers für Benetherion erfahren. Er wird ihnen von einigen Missgeschicken erzählen: „Beim letzten und entscheidenden Schuss ist plötzlich ein Kaninchen vorbeigehuscht und reflexartig hab ich es abgeschossen. Damit habe ich das eigentliche Ziel nicht getroffen und wurde sogar nur 4.! Ein anderes Mal habe ich hinter der Zielscheibe eine hübsche Fey gesehen die mir zugewinkt hat, ich konnte diese Aufforderung doch nicht unbeachtet lassen. Als ich zu ihr trat verschwand sie und als ich zum Turnier zurückkehrte war es schon beendet, ohne mich!“ Missgeschick um Missgeschick reiht sich aneinander, jedes abstruser als das vorhergegangene. Der Elf besteht also darauf das Turnier zu gewinnen und die Münze (eine Medallie) endlich in seinen Händen zu halten. Vorher wird er Donnerbach nicht verlassen, er hat ja Zeit. Jegliches auf ihn einreden hat diesbezüglich keinen Sinn, hier ist die Kreativität der Spieler gefordert.

Sie könnten:

- ihm die Münze „besorgen“, darüber würde sich Benetherion sehr freuen, aber er hat sie nicht selbst errungen und würde sie wieder zurückgeben.
- ein anderes Turnier ausrichten, ebenfalls mit einer Münze und den Elfen unterstützen indem sie alle Ablenkung von ihm fernhalten.
- den letzten Gewinner ausfindig machen (ein hiesiger menschlicher Bogenbauer) und ein öffentliches Schuss-Duell veranstalten (wenn der Elf gewinnt bekommt er die ersehnte Münze)
- den Elfen entführen (Helden haben die seltsamsten Ideen)
- usw.

Am einfachsten und gewinnträchtigsten wäre ein neues Turnier oder die Herausforderung an den letzten Gewinner. Ein Turnier auszurichten benötigt natürlich Vorbereitungszeit: Genehmigungen müssen eingeholt, Regeln festgelegt und schriftlich fixiert werden. Die ansässigen Händler befragen ob sie während des Turniers Essen und Getränke verkaufen möchten. Die Heilakademie bitten eventuell einige Heiler abzustellen falls ein Unfall geschieht. Die Werbetrommel sollte gerührt, Tribünen gebaut, eine Jury eingesetzt werden, usw.

Vielleicht mag der eine oder andere Held sogar am Turnier teilnehmen? Wenn ja lassen sie ihn ruhig auf seinen Ehrgeiz würfeln, ob er ggf. nicht auf den Sieg verzichten kann.

Hat Benetherion endlich die Trophäe wird er übergücklich zusagen.



### Wie findet man eine Band?

Die Daimoidenjäger waren einst ebenfalls eine „Heldentruppe“ aber sie hatten wesentlich weniger Erfolg als andere. Nur ein einziges Mal war ihnen Hesinde hold, als sie einem leibhaftigen Dämon gegenüber standen. Das geschah auf einem kleinen Jahrmarkt, als ein zu neugieriger Graumagier, dessen Name längst in Vergessenheit geraten ist ein gerade erstandenes Artefakt unabsichtlich aktivierte. Die drei Freunde hatten weder magische noch gesegnete Waffen bei sich und griffen zu den nächstbesten Gegenständen derer sie habhaft wurden → Musikinstrumente der kurz zuvor aufgetretenen Bardengruppe. Die Menschen versteckten sich ringsum und sahen wie die beiden Menschen (Adon und Hugon, zwei Brüder) den Dämon abwechselnd zu sich riefen und auswichen während der Zwerg einen Dudelsack ergriff. Das Quietschen und Jammern lenkte den Dämon auf den Zwerg, sodass die beiden Brüder sich je eine Laute und eine Flöte schnappten. Keiner der drei beherrschte überhaupt ein Instrument und dem entsprechend entstand eine Kakophonie des Grauens. Die „Zuschauer“ hielten sich die Ohren vor Schmerzen zu und aus irgendeinem Grund missfiel dem niederhöllischen Geschöpf dieser Klang ebenfalls. Es krümmte sich unter den Tönen und nahm Reißaus. Gebannt wurde es nicht, nur vertrieben, aber das reichte den Menschen um die drei Freunde in den Himmel zu loben und ihnen zum Dank Essen, Gold und Schlafplätze anboten.

Danach beschlossen die drei tatsächlich Musik zu machen, lernten einigermaßen ihre Instrumente zu spielen, wobei der Zwerg zur Trommel wechselte (aber den Dudelsack hat er noch immer, man kann ja nie wissen). Mittlerweile sind die drei alt geworden und der Erfolg blieb irgendwann aus, was vor 20 Jahren geschah geriet in Vergessenheit und ihre recht spezielle Musikrichtung stieß meist auf heftige Ablehnung.

Sie zogen von Ort zu Ort und wurden beschimpft, belacht und regelrecht vertrieben. Mit ihrer „Musik“ haben sie den einen oder anderen hochgestellten Herren beleidigt und seit gut 7 Jahren dürfen sie das Horasreich nicht mehr betreten. Die Helden können von der Verbannung in Arivor erzählt bekommen, allerdings bringt sie das nicht weiter. Auf der Reise nach Donnerbach werden sie höchstwahrscheinlich in Gareth vorbeikommen oder auf dem Rückweg und hier endlich eine Spur finden: 3 Verrückte auf die die Beschreibung der Band passt, haben in der Dämonenbrache einen riesenkrach gemacht und eingesperrt worden. Gehen die Helden dem nach, werden sie erfahren das die drei in den Kerker von Gareth geworfen wurden und dort schon seit gut einem halben Jahr sitzen. Niemand weiß was man mit ihnen anfangen soll, denn Krach machen in der Wildnis ist eigentlich nicht verboten und in die Dämonenbrache darf jeder gehen der verrückt genug ist sich hineinzutrauen. Die Wachen und die Bevölkerung hat jedoch Angst die Band könnte dort etwas aufscheuchen das lieber in Ruhe gelassen werden sollte, also wurden sie kurzerhand eingesperrt.

Ihre Spieler können bei der Wache vorsprechen und um Erlaubnis bitten die Gefangenen zu besuchen (mit ein bisschen Schmiergeld oder einem Bannbaladin wird das auch gelingen).

Man führt euch in den Kerker, vorbei an muffigen Zellen, Gejammer und Gestöhne. Wenn ihr die Gefangenen in ihren Zellen betrachtet, ahnt ihr schon in welchem Zustand die ehemaligen Bandmitglieder sein werden und bezweifelt das sie noch ein Instrument halten können. Die Wache geht mit einem Stock an den Zellentüren vorbei und klopft überall dagegen, sodass selbst die Eingekerkerten die vielleicht geschlafen haben nun auch wach sind.

Dann gelangt ihr an das Ende des Ganges, dort ist eine einzelne verstärkte Holztür, keine typische Zellentür. Die Wache zückt einen Schlüssel und öffnet euch sodass ihr Eintreten könnt. Dahinter ist ein großer Raum, der vielleicht einst eine Wachstube war, nun jedoch ist sie mit 3 Betten ausgestattet, einem Tisch, drei Stühlen, einer bequemen Sitzbank und einem Regal mit Büchern. An der Wand hängt ein rote und weiße Kamele Spiel als Teppich und in einer Ecke liegen mehrere Immanschläger samt Bälle herum. Zwei alte Männer sitzen lesend auf ihren Betten und ein stattlicher Zwerg schnitzt an einer Holzfigur herum. Auf dem Tisch ist Obst und Gemüse in einer Schale drapiert.

Damit werden ihre Helden nicht gerechnet haben. Die örtliche Rechtsprechung hat entschieden, dass die drei in Gewahrsam bleiben müssen, kann ihnen aber kein Verbrechen vorwerfen. Also wurde beschlossen, dass man ihnen so gut es geht allen Komfort gewährt, aber die Freiheit entzieht. Den Daimoidenjägern geht es besser als in den ganzen letzten Jahren und sie haben keine Lust ihr neues Zuhause zu verlassen.

Die Helden müssen nun mehrere Dinge schaffen:

1. Die Band überzeugen mitzukommen
2. Den Richter überzeugen sie gehen zu lassen (eventuell mit Aufsichtspflicht)
3. Dafür sorgen, dass sie wieder zurückkommen oder aber endlich zur Vernunft kommen und sich in den musikalischen Ruhestand begeben
4. Die Instrumente „freikaufen“. Sie wurden in ein Pfandleihhaus gebracht.

Ein Auftritt vor einem Drachen wird die Musiker schon motivieren, aber sie sind faul geworden. Wenn sie jedoch im Luxus reisen können, werden sie zusagen. Der Richter ist nicht bestechlich, aber bereit gegen Auflagen die 3 für kurze Zeit unter der Aufsicht z.B. der Helden ziehen zu lassen. Wenn die Helden die Aufsicht nicht übernehmen wollen, dann würde die Stadtwache das übernehmen, jedoch zu Lasten der Helden. Die Instrumente im Pfandhaus können ganz einfach erworben werden, aber wenn sie möchten können einige auch verkauft worden sein und die Helden müssen dann bei den neuen Besitzern vorsprechen und sie abkaufen (oder vielleicht sogar stehlen). Solange nicht bewiesen ist, dass die Daimoidenjäger von ihrem Irrigen Plan in der Dämonenbrache jagen zu gehen ablassen, wird der Richter darauf bestehen, dass sie nach der Feier wieder in den Kerker kommen (was diese sogar gut heißen könnten). Fraglich ist noch, ob die Helden die Band erst zum passenden Zeitpunkt „befreien“ oder schon früher. Sollten die Helden ein Kostprobe der Kunst erbitten, haben sie noch nie zuvor so etwas gehört: Disharmonien ohne Ende mit Deathmetalleinschlag.



Quelle: Wikipedia, Rechteinhaber: QEDquid

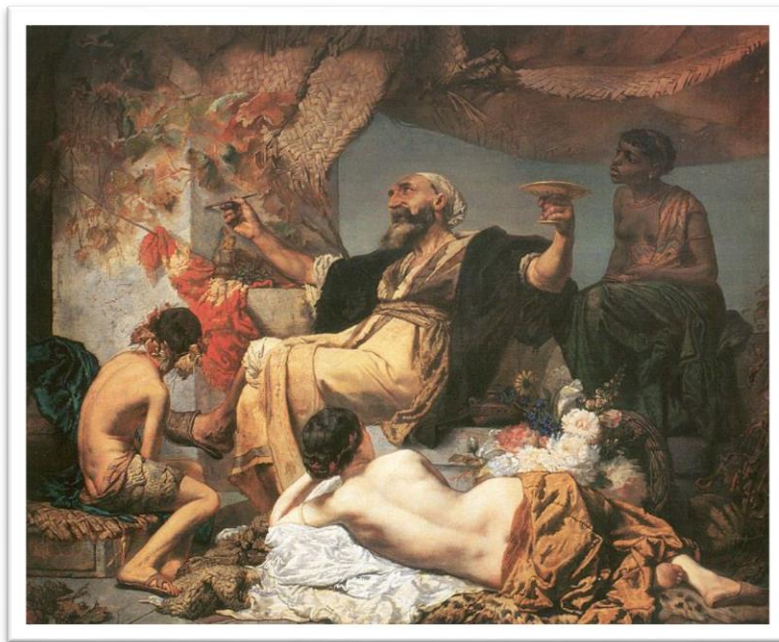
### Ein Geschenk für einen Drachen

Die Beschreibung des Basars von Fasar kann in den einschlägigen Regelergänzungen nachgeschlagen werden. Welche Vorstellung die Helden von einem Drachengeschenk haben kann so unterschiedlich sein, dass hier nur ein paar Vorschläge aufgezeigt werden. Spielen sie den Trubel des Marktes in all seinen Facetten ruhig aus. Lassen sie die Helden wie Waschweiber feilschen, schwatzen sie ihnen Fälschungen auf, bestehlen sie mindestens einen und zeigen sie ihnen auch die kleinen Wunder: Märchenerzähler, Feuerschlucker, überderische Tänzerinnen und Fakire.

Mögliche Geschenke:

- Fliegender Teppich (sehr teuer)
- Eine alttulamidische Jungfrauenstatue
- Wasserpfeife
- Ein riesiges Novadizelt
- Ein Märchenerzähler (nur engagiert)

Was auch immer ihre Helden als Geschenk mitbringen, solange es aus den tulamidischen Ländern stammt und ein Hauch von Orient enthält, wird Rotschwinge begeistert sein. Geben sie ihren Spielern Raum für eigene Ideen, egal wie seltsam sie scheinen mögen.



Der Märchenerzähler, Quelle: Wikipedia, Künstler: Anselm Feuerbach, ©



### Der Tsatag eines Drachen

Nachdem ihr alle Punkte auf der Liste abgehakt habt, kann die Party losgehen. Das Geschenk, die Gäste, der Kuchen und auch die Band sind da. Borax begrüßt seine ehemaligen Mitstreiter sichtlich erfreut und vielleicht auch ein wenig gerührt. Luitana und Benetherion scherzen und erzählen wie es ihnen ergangen ist, als schon von weitem ein atemloser Ruf zu hören ist „Luitana! Du elendiges Levthansweib..“

Luitana und ihre Tochter, sowie Ellerich treffen seit langer Zeit bzw. zum ersten Mal aufeinander. Lassen sie Ellerich wütend auf die Hexe zu stampfen und schon aus der Ferne beschimpfen. Luitana wird gelassen an einem Baum gelehnt stehen und grinsend warten bis dem Magus die Luft ausgeht. Die Helden dürfen nun beobachten wie Luitana ihren einstigen Liebhaber ganz schnell um den kleinen Finger wickelt - teils mit geschickten Worten, teils mit eindeutiger Körpersprache. Zwar will Ellerich auf keinen Fall nachgeben, aber als die Hexe ihre gemeinsame Tochter vorstellt ist es um ihn geschehen. Geschockt, aber auch sichtlich erfreut haut es ihn auf sein ausladendes Hinterteil und sein sprachlos geöffneten Mund ringt um Worte. Alriana wird ebenfalls sprachlos sein, so hat sie sich ihren Vater nicht vorgestellt, aber sie hat ein gutes Herz und erkennt es auch in Ellerich. Bald wird man die beiden ausgiebig schnattern hören über Thesen, Akademien, Lehrer usw. während Luitana nur die Augen verdreht und schmunzelt.

Ihr schleppt den Kuchen in den Wald und kommt zu einem großen Höhleneingang, aus dem der Geruch von Rauch und verschmortem Fleisch dringt. Der Zwerg ruft seinen alten Freund und ein markerschütterndes Grollen dringt aus der Höhle. Die ehemaligen Gefährten lachen, während Tomaso, die Band und einige Dörfler doch sehr verängstigt schauen.

Der Drache beherrscht unter anderem Illusionsmagie. Er kann sich also auf magische Weise größer und furchteinflößender wirken lassen.

Kurz darauf stürmt das Ungeheuer aus seinem Versteck, brüllt noch einmal und speit eine infernalische Feuersäule aus seinem mächtigen Rachen. Als er den Kuchen erblickt hält er verduzt inne, setzt dann zum Sprung an und leckt sich dabei die Lippen. Alle weichen vom Kuchen weg.



Dabei bricht die Illusion zusammen und der Drache schrumpft zu der kleinen, niedlichen Echse die er eigentlich ist. Der wahrscheinlich gigantische Kuchen weist nun ein etwa 40cm großes Loch auf aus dem lautes Schmatzen dringt. Wenn die Helden später Borax Fragen sollten wieso er geheim gehalten hat, dass

Rotschwinge ein Taschendrache ist, wird dieser zwinkernd antworten: „Rotschwinge ist recht eitel, er erträgt es nicht als klein zu gelten. Sprecht ihn auch nie darauf an, sonst bekommt ihr auch ein lahmes Bein wie ich. Ein so großer Kuchen ist genau das richtige für ihn, es könnte nicht besser sein.“ Lassen sie die Feier mit Erzählungen von Abenteuern der Helden wie auch der ehemaligen Gefährten ausklingen. Sie haben sich hier ein paar wirklich seltene und auch seltsame Freunde geschaffen.  
Belohnung: 2x STV Geographie + 450 AP.