

THE GAME MASTER'S BOOK

ZUFALLS BEGEGNUNGEN



PLUS 8
ONE-SHOT-
ABENTEUER

FÜR ALLE 5E-RPG-
ABENTEUER

KREIERE FÜR JEDE SITUATION SPANNENDE UND EINZIGARTIGE
5E-RPG-ABENTEUER MIT ÜBER 500 INDIVIDUELL
ANPASSBAREN KARTEN, TABELLEN UND STORY-INSPIRATIONEN

* JEFF ASHWORTH *

riva

THE GAME MASTER'S BOOK



ZUFALLS BEGEGNUNGEN



* JEFF ASHWORTH *

THE GAME MASTER'S BOOK

ZUFALLS BEGEGNUNGEN



KREIERE FÜR JEDE SITUATION SPANNENDE UND EINZIGARTIGE
5E-RPG-ABENTUER MIT ÜBER 500 INDIVIDUELL
ANPASSBAREN KARTEN, TABELLEN UND STORY-INSPIRATIONEN

* JEFF ASHWORTH *

riva

THE GAME MASTER'S BOOK



ZUFALLSBEGEGNUNGEN

INHALT

Vorwort	7
Einführung	8

12

ONE-SHOT-ABENTEUER

Presto Bessero	14
Mutter will nur euer Bestes	28
Extrapost	38
Tödliche Scharade	52
Das Grabmal der Eidbrecherin	68
Zu tief geschürft	80
Ein letzter Auftrag	92
Der Portalkerker	106

118

TAVERNEN, GASTHÄUSER, LÄDEN UND ZUNFTHALLEN

Das Nicht-Hostel	119
Die Taverne mit den zwei Türen	120

Die Große Kleine Bar	123
Zum Verwundeten Schurken	125
Die Tempel-Bar	128
Die Weite Weide	131
Die Falsche Fährte	133
Minimarkt	134
Lagervarianten	135
Das Traumarchiv	136
Karawanenbasar	142
Traumhafte Tränke	144
Alles für den Alchemisten	146
Schau Genau	149
Die Dampfende Schmiede Werkstatt und Wellness	152
Der Markt der Albträume	155
Zunfthallen-Varianten	158
Der Stadtschneider	160
Der Gemeindesaal	161

162

TEMPEL, GRABMALE UND KRYPTEN

Versunkener Tempel	163
Der Tempel des tiefen Falls	165
Die Halle der vielen Götter	167
Die Knochenfelder	169
Der Sonnentempel	171
Tempelvarianten	172
Adelsgruft	173
Das Eisgrab	174

Armengrab	175
Städtischer Friedhof	177

178 IN FREIER NATUR

Lagerfeuer-Lichtung	179
Park der Potenziale	181
Haus Eichenhafen	183
Klippenklettern	185
Baumwipfeldorf	187
Angelsteg	189
Schmugglerhöhle	191
Die Oberen Docks	193
Die Unteren Docks	195
Fallenpfad	196
Die Endlose Schlucht	197
Goldwaschbach	198
Die Schwesternquellen	199
Höhle des Wasserstieges	201
Säulengrotte	202
Die Durchgangszimmer	203

204 HÄUSER, HÜTTEN, LABORS UND LAGER

Der Panikraum	205
Megaspulen-Labor	207
Verdorbene Villa	209
Palisadenfestung	211
Die letzte Bastion	213
Die Horror-Hütte	215
Elendshausen	217
Die Kate	219
Hausvariante 1	220
Hausvariante 2	221
Der Geheimraum	222
Pranger und Galgen	223
Stadtgefängnis	224
Das Arbeitslager	227
Verteidigungsanlagen auf dem Grundstück (A)	229
Feierlicher Empfang (B)	231
Wichtige Innenräume	233
Betten, Bäder und Behausungen	235
Privatgefängnis (I)	237
Turm-Optionen	239
Raum für Erkundungen	241

242 DÄCHER, GASSEN UND TUNNEL

Abenteuer in der Stadt	245
Probleme der Großstadt	247
Der Harpyien-Weg	248
Typische Gefahren auf den Dächern	249
Tunnel- und Höhlensysteme	251
Unnatürliche Gefahren	257

258 WÜRFELTABELLEN


NSC-Generator	259
Tavernen-Generator	269
Fluch-Generator	271
Gruppendynamik-Generator	274

SPIELORT-GENERATOR

Durchschreiten deine Abenteurer eine Tür, von der sie gar nicht wissen, wohin sie führt (und du auch nicht)? Springen deine Heldinnen gerade durch ein Portal ins Ungewisse? Haben sie sich teleportiert, ohne das Ziel zu kennen? Dieses Buch weiß Rat. Würfle 1W4 und wähle nach der unten stehenden Tabelle ein Kapitel aus, in dem du dann mit dem dort angegebenen Würfel einen vollkommen zufälligen Zielort bestimmst.

1W4 Wo soll's hingehen?

- 1 Tavernen, Gasthäuser, Läden und Zunfthallen
- 2 Tempel, Grabmale und Krypten
- 3 In freier Natur
- 4 Häuser, Hütten, Labors und Lager



»*The Game Master's Book: Zufallsbegegnungen* ist ein Werkzeugkasten voller gebrauchsfertiger Ideen, die zu allen möglichen Situationen passen. Man findet auf jeder Seite etwas Nützliches. Egal, wie dein Spielleiterstil ist, dieses Buch wird deiner Spielrunde mehr Tiefe verleihen.«

—*The Kind GM, thekindgm.wordpress.com*

»Dieses Buch ist total praktisch! Ich muss meinem Spielleiter unbedingt ein Exemplar schenken.«

—*Madeline Hale, Autorin von [Arcane Artefacts](#) and [Curious Curios](#)*

VORWORT



Es gibt einen Grund, warum es bei den meisten Tabletop-Rollenspielen immer mehr Leute gibt, die spielen wollen, als Leute, die Spiele für sie leiten können. Spielleitung ist harte Arbeit. Man braucht Zeit zur Vorbereitung. Man braucht Zeit zum Organisieren und Planen. Man braucht Zeit, um sich all die verrückten Geschichten auszudenken, in die sich eine Gruppe hineinstürzen kann. Wir SL brauchen Hilfe. Wir brauchen Hilfsmittel, die uns beim Spielleiten unterstützen. In jenen Welten, die noch gar nicht existierten, ehe wir sie uns unter der Dusche ausgedacht haben, müssen noch unzählige Lücken gefüllt werden.

Dieses Buch ist ein solches Hilfsmittel, mit dem du großartige Rollenspiele anleiten kannst. Du findest darin jede Menge Abenteuer, die du unverändert spielen oder für deine eigenen Geschichten ausschlichten kannst. Dir gefällt der Plot nicht? Nimm ihn heraus und behalte die Schauplätze. Dir gefallen die NSCs nicht? Setze jene ein, die deine Spieler bereits liebgewonnen haben. Ein Buch wie dieses ist wie ein Schiff, das auf dem Meer treibt und reiche Beute birgt, die nur darauf wartet, dass du an Bord kommst und sie dir holst.

Und dann sind da noch die Spielorte. Das Buch ist voll von Ortsbeschreibungen und dazu passenden Karten, die du nicht selbst zeichnen musst. Du brauchst ein Gasthaus? Haben wir. Du brauchst ein Labor? Hier wirst du fündig. In jedem Spielort steckt die Saat für deine eigenen Abenteuer. Zu einigen Orten und Abenteuern gibt es Würfeltabellen, mit deren Hilfe du eigene Geschichten entwickeln und eigene Ideen einbringen kannst. Solche Tabellen sind äußerst mächtig: Sie schubsen unser Denken aus dem gewohnten Trott hinein in neue Bereiche der Kreativität, die es ohne den Schock des Zufalls nicht geben würde.

Dieses Buch ist ein wunderbar hilfreiches Werkzeug für die Spielleitung. In ihm steckt der Zauber, der ganze Welten zum Leben erweckt.

MICHAEL SHEA

Autor von Return of the Lazy Dungeon Master



EINFÜHRUNG



WILLKOMMEN BEI THE GAME MASTER'S BOOK: ZUFALLSBEGEGNUNGEN ...

Es passiert den Besten von uns: Man spielt ein Abenteuer mit einer Gruppe – ein Abenteuer, in das man unzählige Stunden an Vorbereitung, Planung und Bemalung von Modellen gesteckt hat. Womöglich hat man sogar tagelang den Akzent eines wichtigen NSCs geübt, dem die Gruppe ganz bestimmt in die unerforschten Abgründe eines nahe gelegenen Höhlensystems folgen möchte. Man hat im Kopf mehrfach durchsimuliert, wie die einzelnen Begegnungen ablaufen werden – mit welchen Zaubern, Strategien und Ausrüstungsgegenständen sich das Spielziel erreichen (oder verfehlen) lässt. »Dieses Abenteuer wird perfekt«, denkst du laut, während du deine Notizen zurechtlegst und ein letztes Mal durchatmest, bevor du die Spielrunde in deiner Welt willkommen heißt. Und dann sagen sie diese magischen Worte, für die es keinen Rettungswurf gibt:

»Können wir einkaufen gehen?«

Oder: »Gibt es hier eine Taverne?«

Oder: »Ach, den Kerl hätten wir nicht töten sollen? Gut, er wollte nur unsere Hilfe beim Erkunden einer Höhle – aber sein Akzent kam uns irgendwie böse vor, also ...«

Und schon sind alle deine Pläne dahin. Solche Momente des Fabulierens aus dem Ärmel heraus machen Tabletop-Rollenspiele oft zu einem unglaublich starken Gemeinschaftserlebnis. Sie sind aber auch der beste und schnellste Weg, auf dem alles in die Hose gehen kann. Vielleicht ist dir das noch nicht passiert, weil du genial bist (oder tatsächlich zaubern kannst) oder weil der Einfallsreichtum deiner Spielrunde dich nie dazu zwingt, ganze Abenteuer zu improvisieren. Aber dann bist du wahrscheinlich eher die Ausnahme als die Regel. Allen anderen kommt dieses Buch zu Hilfe. Zwar hält es deine Spieler nicht davon ab, allzu kreativ zu werden, Metagaming zu betreiben oder die einzige Person zu erstechen, die bei der Aufklärung des mysteriösen Mordes von letzter Woche hätte helfen können, aber es ermöglicht dir, die Truppe auf einen neuen und aufregenden Weg zu lenken – auch wenn dieser Weg zu noch mehr Bedrängnis führen sollte.¹

¹ Und das tut er. Immer.

WAS DIESES BUCH IST

The Game Master's Book: Zufallsbegegnungen ist in erster Linie eine Sammlung von Orten, die deine Spielrunde erkunden kann, bevölkert mit einzigartigen NSCs, zufällig generierten Problemen, die zu lösen (oder zu umgehen) sind, und möglichen Gefahren und Fallstricken, die auch dann für Spannung sorgen, wenn du nicht genau weißt, wie es weitergeht. Jeder Spielort ist im 1,5-m-Raster kartiert und detailliert geschildert, damit du genau weißt, wo du bist, selbst wenn du den Faden so was von verloren hast. Es gibt das Fantasy-typische Lokalkolorit: Tavernen und Herbergen, Gräfte und Grabmale, große und kleine Bauwerke. Es gibt auch ungewöhnlichere Schauplätze, die als Ausgangspunkt für ein neues Abenteuer dienen können: das Traumarchiv, das Megaspulen-Labor oder der Tempel des tiefen Falls, um nur einige zu nennen. Es gibt sogar ein ganzes Kapitel mit Dächern, Gassen und Tunneln für den Fall, dass deine Gruppe sich unentdeckt anschleichen möchte und die Klerikerin ihren Heimlichkeitswurf verpatzt. Du kannst sogar das Inhaltsverzeichnis als Würfeltabelle nutzen, um einen vollkommen zufälligen Ort auszuwählen, falls dir nach totalem Chaos zumute ist.

Als Zugabe enthält das Buch acht One-Shot-Abenteuer, die sich perfekt für den Start einer neuen Spielrunde oder als Sidequest einer größeren Kampagne eignen. Jedes Abenteuer ist modular aufgebaut, eignet sich für verschiedene Stufen, hat eigens eingebaute Varianten und kann je nach Spielweise drei bis sieben Stunden² dauern. Die Abenteuer nutzen im Buch beschriebene Spielorte, aber du kannst selbstredend alle Details dieser Geschichten nach deinen Wünschen ausschmücken. Du weißt schon: So wie du es mit so ziemlich allen Quellen machst, die du als SL heranziehst.

Es gibt auch Tabellen. Sehr viele Tabellen: Flüche, Träume, Mordaufträge, magische Gegenstände und Kneipennamen, um nur einige zu nennen (endlich ein Grund, all deine gehorteten W100 zu benutzen, ohne dass es um Wilde Magie geht). Für fast alle Spielorte gibt es außerdem eine Tabelle mit Möglichen Begegnungen, die auch im gemütlichsten Herbergszimmer für Unbehagen sorgen. Und weil du nie weißt, mit wem deine Gruppe gerade bechern, balzen oder baldowern will, enthält das Buch einen Zufallsgenerator für NSCs, mit dem du jeder Nebenfigur per Würfelwurf Charakterzüge, Merkmale und Handlungsmotive verleihen kannst. Ja, sogar ein eigens entwickelter »Gruppendynamik-Generator« steht bereit, um für Chemie zwischen den SCs zu sorgen, wenn deine Spieler zwar Lust auf Abenteuer haben, aber keinerlei Vorstellung davon, was ihre Charaktere bei dieser Unternehmung zusammenschweißen könnte.

Dieses Buch fußt auf dem System Resource Document (SRD) für die 5. Edition des weltweit beliebtesten

PnP-Rollenspiels, ist aber mit sämtlichen anderen Rollenspielsystemen kompatibel, sofern du bereit bist, umzurechnen. Die SRD-Lizenz findest du auf S. 278.

WAS DIESES BUCH NICHT IST

The Game Master's Book: Zufallsbegegnungen bietet viel, aber es ist nicht das einzige Buch, das man am Spieltisch braucht. Es ist weder ein Spielerhandbuch noch ein Regelwerk für diejenigen mit der Lizenz zum Leiten. Die Spielorte in diesem Buch passen nicht alle zusammen und ergeben kein vollständiges, geschichtsträchtiges Kampagnensetting und das Buch beantwortet auch nicht alle Fragen zu den Wesen, Orten und Dingen, auf die man beim Stöbern in Pulten, Truhen und Vorratskammern stößt.³ Stattdessen soll es dich und deine Spieler zu Kreativität und Neugierde anregen. Es soll dir Struktur geben, wenn du sie willst, und Überraschung, wenn du welche brauchst. Das heißt: Zwar wurden diese Orte dem Systemregelwerk folgend erschaffen und mit Gefahr und Verderb ausgestattet, aber im Not- oder Zweifelsfall solltest du ein für dein Spielsystem gültiges Regelbuch zurate ziehen können – oder spontan entscheiden.

Dieses Buch ist auch nicht perfekt austariert.

Ich weiß ja nicht, was für Hausregeln ihr euch ausgedacht habt, wie hoch eure Stufe ist, welche magischen Gegenstände deine SCs mitbringen oder ob in eurer Spielwelt der plötzliche Tod eines NSC ein kataklysmisches Ereignis ist, das sofort 30W6 Greifenreiter mit Flammenschwertern auf den Plan ruft. Da jede Gruppe anders ist, übergebe ich diese Spielorte und die damit verbundenen Begegnungen in deine fähige Hand. Sollte es nach einem Wurf anhand der Tabelle mit Möglichen Begegnungen so aussehen, als ob deine Gruppe gleich in Fetzen gerissen wird, passt du die Werte oder Motive der betreffenden Kreaturen lieber so an, dass deine Helden am Leben bleiben und weitermachen können. Oder du lässt sie eben sterben. Die Entscheidung liegt bei dir. Aber gib diesem Buch nicht die Schuld. Es würde damit nicht leben können.⁴

Dieses Buch ist kein Handbuch voller Monster, es enthält auch keine Liste mit Zaubersprüchen und ihren jeweiligen Wirkungen. Es kommen Kreaturen vor, die den dir wahrscheinlich bestens vertrauten Ghulen, Goblins, Orks und Trollen entsprechen und deren Werte du gewiss in dem Standardwerk findest, das du für die Gestaltung von Begegnungen verwendest. Diese sind **fett** gedruckt. Zauber und magische Gegenstände sind zum leichteren Nachschlagen *kursiv* gedruckt. Die in den Abenteuern mitspielenden NSCs haben detaillierte Wertekästen, aber in allen anderen Fällen musst du Trefferpunkte, Angriffswerte, magische Fähigkeiten und Überlebenswillen nach eigenem Ermessen festlegen.

² Die Spieldauer hängt von der Gruppengröße, dem Spielstil und davon ab, ob du gleich in der ersten Szene alle ausrottest oder nicht.

³ Trotzdem darfst du natürlich so tun, als ob jede hier vorgestellte Karte Teil derselben Gegend oder derselben Welt ist.

⁴ Dieses Buch lebt nicht.

Dieses Buch ist nicht jedermanns Geschmack. Zum Beispiel folgen die vorgestellten Abenteuer einer ziemlich geradlinigen Erzählstruktur mit ziemlich offensichtlichen Plotpoints und (hoffentlich!) einigen Wendungen entlang einer relativ klaren Route. Könnten sie verworrener sein? Sicher. Aber dann wären sie schwieriger nachzuvollziehen, und das würde dem Zweck einer gebrauchsfertigen und bedienungsfreundlichen Abenteuersammlung mit willkürlichen Sidequests zuwiderlaufen. Außerdem sind die Szenarien simpel, weil deine Gruppe sie zweifellos noch irgendwie verkomplizieren wird. Das Buch hat nicht genug Seiten, um jede Lösung für jedes denkbare Problem in jeder Situation anzubieten. Deshalb werden die Abenteuer und Begegnungen zwar mit einigen Hintergrundinformationen beschrieben, aber wie sich die Dinge an deinem Tisch entwickeln, liegt in deinem Ermessen. Mit anderen Worten: Wenn du verzweifelt nach einem Hinweis suchst, was zu tun ist, wenn eine Spielerin während einer Verhörscene *Wasser erschaffen oder zerstören* wirkt, um die Lungen eines NSCs zu fluten, oder wenn du schwarz auf weiß wissen musst, wann genau jeder aufgelistete Kneipengast kommt und geht, nur weil deine Mitglieder den Laden erst 48 Stunden lang ausspionieren wollen, bevor sie ihn betreten, dann bist du ehrlich gesagt aufgeschmissen. Aber ich hoffe, dass sich aus den Informationen, die du zur Verfügung hast, Anpassungen ergeben, die sich organisch anfühlen und der Geschichte, die du erzählst, gerecht werden.

Dieses Buch ist nicht so gut wie das, das du geschrieben hättest. Das soll nicht heißen, dass es nicht vollgepackt ist mit faszinierenden Orten und einzigartigen Würfeltabellen (das ist es nämlich). Was ich damit sagen will, ist, dass niemand deine Gruppe so gut kennt wie du, und deshalb kann niemand Abenteuermodule oder Zufallsbegegnungen erstellen, die deine Gruppe so herausfordern und überraschen wie deine. Deshalb bist du ihr Spielleiter und nicht ich. Ziel dieses Buches ist es, dir Inspiration zu liefern, damit du am Spieltisch bessere Geschichten erzählst. Dazu gehört die Einsicht, dass du alles hier Abgedruckte unbedingt verbessern solltest, wenn du meinst, es verbessern zu können. Das bedeutet, dass du nicht nur die Einzelheiten der in diesem Buch vorgestellten Begegnungen ändern kannst, sondern auch ihre Grundstimmung – wenn sie überhaupt dazu passen. In einer Kampagne mit düsterer Grundstimmung, wo auf Schritt und Tritt der Tod droht und Lichtblicke rar sind, ist die Dampfende Schmiede vom Gefühl her eher fehl am Platz. Besteht hingegen deine Gruppe aus sprücheklopfenden Spinnern, denen noch nie ein Monster untergekommen ist, das sie nicht zu ihrem Maskottchen machen wollten, könnten die Knochenfelder ein bisschen melodramatisch wirken. Nutze dein Urteilsvermögen. Folge deinen Spielern. Oder verschleppe sie an einen unerwarteten Ort. Lass mich wissen, wie es läuft.

Dieses Buch ist keine Falle.

WIE DU DIESES BUCH VERWENDEST

Wenn du derartig gesetzten Text siehst, bedeutet das, dass du ihn der Gruppe laut vorlesen solltest, um bestimmte Vorgänge zu beschreiben, wichtige Äußerungen weiterzugeben oder bedeutsame Details über den Ort oder die Situation mitzuteilen.

WENN DER TEXT SO GESTALTET IST, IST ER ALS ERGÄNZUNG GEDACHT UND KANN ALS MATERIAL BEI DER BESCHREIBUNG EINES ORTES ODER EINES NSC DIENEN.

SL AUFGEPASST

Ein Kasten dieser Art soll deine Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Element einer Geschichte oder eines Ortes lenken und dient in den One-Shot-Abenteuern meist dazu, Motive einer Figur oder Wendungen der Handlung zu erklären. Ignoriere sie auf eigene Gefahr.

KARTEN. Die Lagepläne dieses Buches sind in einem Raster gehalten, in dem jedes Quadrat einer Fläche von 1,5 x 1,5 m entspricht, sofern nicht anders angegeben. Falls du nach der Methode »Theater of the Mind« vorgehst und Orte lieber beschreibst, als sie auf der Karte zu zeigen, kannst du die Dimensionen einzelner Räume nach Bedarf anpassen (was du auch tun kannst, wenn du die Orte am Spieltisch nachzeichnest). Manches auf den Karten ist nur dazu da, Atmosphäre zu erzeugen oder Innenräumen eine Einrichtung zu geben, die nicht in aller Einzelheit im Text beschrieben wird. Auf der rechten Seite findest du in einer Legende erklärt, was diese Illustrationen darstellen sollen. Diese Details sollen dich eher inspirieren als behindern, also nimm, was dir gefällt, und ignoriere den Rest, wenn nötig.

Mögliche Begegnungen

Immer wenn eine Gruppe einen der beschriebenen Schauplätze betritt, kannst du anhand der Tabelle der Möglichen Begegnungen nach Belieben auswürfeln, welche Begegnung stattfinden soll, oder du wählst selbst eine aus. Diese Begegnungen verleihen dem jeweiligen Spielort mehr Farbe, Bedeutung und Abwechslung und sind einer der Hauptvorteile dieses Buches – also nutze sie! Oder auch nicht. Es ist dein Spiel.

Mögliche Begebenheiten

Ähnlich wie die Möglichen Begegnungen beziehen sich diese optionalen Anpassungen auf das Ambiente,

das Klima oder die Kundschaft eines Ortes. Wenn du eine solche Variante anwenden möchtest, ist es ratsam, anhand der Tabelle zu würfeln, bevor du der Gruppe die Dimensionen und Merkmale der Örtlichkeit beschreibst, denn die »Begebenheiten« können die Art, wie die Spieler eine Begegnung angehen, drastisch verändern. Ein ausgewürfelte Teich kann zum Beispiel »zugewuchert«, »zugefroren« oder »voller Untoter« sein. Solche Details sollten bekannt sein, bevor euer zügelloser Paladin »ARSCHBOMBE« ruft und sich ins flache Wasser stürzt. Natürlich ist es ganz dir überlassen, welche Informationen du weitergibst.

Tabellen

Zu jeder Tabelle gehört ein entsprechender Würfel. Wenn bei einer Tabelle 1W8 angegeben ist, wirfst du einen achtseitigen Würfel und bestimmst mit der gewürfelten Zahl, was als Nächstes passiert – genau wie bei jeder Würfeltafel in jedem Rollenspielbuch, das je existiert hat.

In diesem Buch gibt es auch Verweise auf Tabellen mit zufälligen Tavernen (oder Läden oder Unterkünften oder anderen Örtlichkeiten). Sie sind im Inhaltsverzeichnis (S. 4-5), aber auch an anderer Stelle (vor allem ab S. 268) zu finden, werden in einigen der im Buch enthaltenen Abenteuer erwähnt und im Verlauf der Geschichte für strukturiertes Chaos sorgen. Sagt ein NSC zum Beispiel: »Wir treffen uns am Abend in der Taverne«, kannst du mithilfe der Tabelle »Zufällige Tavernen & Herbergen« (S. 268) auswürfeln, welche Kaschemme der NSC zum Zechen ausgewählt hat. Sollte es sich bei der ausgewürfelten Taverne zufällig um genau jene handeln, die in der neulich bereisten Kleinstadt bereits eine große Rolle gespielt hat, würfelst du einfach noch mal oder du machst sie zur Filiale einer expandierenden Gasthauskette oder du gibst ihr mittels des »Tavernen-Generators« (S. 269) einen neuen Namen, ohne den Lageplan zu ändern. Wenn ihr ein One-Shot-Abenteuer spielt, ist es hilfreich, jeden zufälligen Spielort im Voraus zu bestimmen, wie im Abschnitt »Aufbau« des jeweiligen Abenteuers empfohlen. Oder improvisiere einfach.

OHNE GROSSES AUFHEBEN wünsche ich dir viel Spaß mit *The Game Master's Book: Zufallsbegegnungen*. Ich hoffe, es hilft dir beim Ausgestalten deiner Abenteuer, sodass du dich auf die Dinge konzentrieren kannst, die für dich und deine Gruppe wichtig sind. Wenn du nicht weiterweißt, lässt du einfach alle die Initiative würfeln, ohne ihnen zu sagen, warum. Sie werden schon für Abenteuer sorgen. Wenn dann ein SC sagt: »Ich halte nach Fallen Ausschau«, kannst du dich immerhin mit einem wölfischen Grinsen hinter deinem SL-Schirm zurücklehnen, denn die unter seinen Füßen kreisenden und *Feuerball* schleudernden Haie, die du dir ausgedacht hast, werden die Gruppe gleich lehren, wie gefährlich ihre Neugierde sein kann.

TÜREN, FENSTER UND VERSTECKTE BEUTE

Die Lagepläne in diesem Buch weisen einige wiederkehrende Merkmale auf. Hier ist die Legende:



Tür. Dies ist ein Eingang in den Raum. Falls sie abgeschlossen ist, wird ein SG für das Knacken des Schlosses angegeben.



Fenster. Dies ist ein Fenster. Es funktioniert wie eine Tür, nur kleiner, und lässt Licht herein.



Bett. Dies ist ein Bett – für SCs genau die richtige Stelle, um sich nach einem langen Tag hinzulegen und auszuruhen.



Möbel. Deine Gruppe wird auf ihren Abenteuern gegen Tische, Stühle, Theken und viele Schreibpulte rempeln. Wo sich diese Gegenstände befinden, ist auf den Karten deutlich markiert, aber wenn die SCs zu stöbern beginnen, musst du beschreiben, was in einer Schreibtischschublade oder unter einem Tisch zu finden sein könnte.



Schatztruhe. Dieses Symbol stellt eine Truhe oder ein Versteck für Wertsachen dar. Da ein Schatzfund einen großen Einfluss auf die Spielökonomie haben kann, sollte jede Truhe erst mal als leer gelten, es sei denn, du füllst sie mit Beute oder im Text ist ein bestimmter Inhalt angegeben.



Gewässer. Diese Musterung deutet auf Wasser hin (oder auf eine andere Flüssigkeit deiner Wahl).



Leiter. Dies ist eine Leiter, die sich zum Hinauf- oder Hinabklettern eignet, je nachdem, was du mit dem Raum vorhast.



Falltür. Dies ist eine Klappe im Boden, die zu einem anderen Ort führt (nach Ermessen des SL), sofern nicht anders angegeben.



Untergrund. Die meisten Orte auf den Karten sind überirdische Gebäude, aber einige liegen auch unter der Erde, was man an derart eingeschlossenen Wänden erkennt. Dieser Umstand ist auch im Text vermerkt.



ONE-SHOT- ABENTEUER

DIE HIER VERSAMMELTEN
GESCHICHTEN KANN MAN IN EINER
EINZIGEN SPIELSITZUNG (ODER
ÜBER EIN PAAR WOCHEN HINWEG)
ERLEBEN. SIE SPIELEN SOWOHL AN
BESONDEREN, FÜR DIE HANDLUNG
WESENTLICHEN ORTEN ALS AUCH
AN GENERISCHEN SCHAUPLÄTZEN
AUS ANDEREN TEILEN DES BUCHS.



14 PRESTO BESSERO

Ein ehrgeiziger
Geschäftsmann steckt bis
zum Hals in Schwierigkeiten.

28 MUTTER WILL NUR EUER BESTES

Der Kampf gegen eine böse
Sekte ist im Grunde eine
Familienangelegenheit.

38 EXTRAPOST

Die Gruppe hat eine Aufgabe.
Dann werden es mehrere.

52 TÖDLICHE SCHARADE

Eine Geburtstagsparty kippt
ins Theatralische.

68 DAS GRABMAL DER EIDBRECHERIN

Ein sprechendes Schwert
führt die Gruppe in
Todesgefahren.

80 ZU TIEF GESCHÜRFT

Ein labyrinthartiges
Herrenhaus zwischen Traum
und Albtraum.

92 EIN LETZTER AUFTRAG

Ein seniler Dieb hält den
Schlüssel zu einem großen
Vermögen in der Hand.

106 PORTALKERKER

Die Gruppe muss sich mit
einem mörderischen Magier
verbünden

PRESTO BESSERO



ALS SICH HERAUSSTELLT, DASS DIE ERZEUGNISSE EINES EHRGEIZIGEN ALCHEMISTEN ZIEMLICH ÜBLE NEBENWIRKUNGEN HABEN, MUSS DIE STADT IN EINEM WETTLAUF GEGEN DIE ZEIT VOR DEM UNTERGANG BEWAHRT WERDEN.

EIN ABENTEUER FÜR DIE STUFEN 1–5

Auf dem diesjährigen Fest der Tapferen Taten schwatzt ein geschickter Verkäufer einigen der Anwesenden selbstgebraute Tränke auf, die mehr Schnelligkeit, Stärke, Intelligenz und Sexappeal versprechen. Zwar entfalten die Tränke die erwartete Wirkung, doch schon bald stellt sich heraus, dass diese Kräfte einen hohen Preis haben, denn jene, die diese Tränke zu sich genommen haben, verändern sich allmählich zum Schlechten. Die Gruppe muss mit vereinten Kräften verhindern, dass die Festgäste sich selbst und die ganze Stadt zerstören. Gleichzeitig gilt es, die Ursache für all diese Unruhen zu finden, denn nur dann lassen sie sich beenden.

AUFBAU

Am ersten sonnigen Tag seit einer gefühlten Ewigkeit findet in der Nähe des Stadtzentrums (S. 23) das Fest der Tapferen Taten oder kurz »Tapfertatenfest« statt. Das Abenteuer dehnt sich auch über das Festgelände hinaus auf eine Handvoll zufälliger Orte aus, die du vorher bestimmen solltest: Würfle einmal nach der Tabelle »Zufällige Läden & Zünfte« (S. 268), einmal nach der Tabelle »Zufällige Wohnsitze« (S. 268) und überlege, ob du für die Teile 4 und 6 des Abenteuers zufällige Gassen und Tunnel verwenden willst oder nicht. Wenn ja, würfle jeweils dreimal auf der Tabelle »Zufällige Dächer & Gassen« (S. 243) und der Tabelle »Zufällige Tunnel« (S. 251), um diese Lagepläne im Voraus festzulegen. Wenn es zum finalen Showdown kommt, findet er in Holdos Hort (S. 27) statt. Falls die Gruppe schon einmal gemeinsam Abenteuer bestanden hat, könnte die Stadt das Fest auch zu ihren Ehren abhalten. Ist dies das erste gemeinsame Abenteuer der Gruppe, dürfte das Tapfertatenfest ein Ereignis sein, das in der ganzen Gegend Gesprächsthema ist. Die meisten Geschäfte sind geschlossen, da die Händler kleine Stände auf dem Festgelände aufbauen, um an dem Menschaufauf zu verdienen. In der Nähe des Eingangs zum Platz hat bereits eine besonders laute Stimme eine beeindruckende Anzahl von Schaulustigen versammelt. Sie gehört **Presto**

Glimbo – bekannt als »Der große Presto«. Er hat diverse Tränke zu verkaufen.

TEIL 1: WILLKOMMEN BEIM TAPFERTATENFEST

Das Tor zum Festgelände ist eine farbenfrohe Angelegenheit und ein Fest für die Sinne. Der Duft von am Spieß Gebratenem liegt in der Luft, und an jeder Ecke werden die Anwesenden zu Proben ihres Könnens aufgefordert. Für viele in der Gegend ist es der schönste Tag des Jahres, und ein Lächeln zielt jedes Gesicht.

Bemerkenswerte Einzelheiten:

- Ein kleiner Kampfring, in dem ein Ringer namens **Toffel von Mehlich** gegen Herausforderer antritt.
- Ein Bogenschießplatz, an dem eine Halbelfin die SCs dazu einlädt, ihr Glück beim Treffen eines beweglichen Zieles zu versuchen.
- Ein Pastetenwettbewerb, bei dem ein korpulenter Mensch vorne liegt.
- Ein Planwagen, der zu einem fahrenden Geschäft umfunktioniert wurde (siehe unten).

Plötzlich erhebt sich eine Stimme über die Menge und preist Tränke und andere verblüffende Waren an. Der Händler ist so überzeugend, dass die Stände mit Prüfungen im Umkreis zum Stillstand gekommen sind und sein Stand, ein Pferdewagen mit der Aufschrift »Der große Presto, Alchemist der Meisterklasse,« als einziger in Betrieb zu sein scheint. »Kommt her, hier ist was los, mach Kleines groß! Willst schnell sein? Trink dies! Brauchst Kraft, nimm das! Lust auf 'nen Kuss? Dann ist dieser Trank ein Muss! Presto Bessero! Tränke, Salben und Essenzen, die glänzen: Kräfte ergänzen, kranke Säfte lenzen, die Schule schwänzen! Lass dir den Hals mit Kiemen kränzen! Es gibt keine Grenzen! Kein Zweifeln und Zagen im Magen, ich kann sagenhafte Tränke kredenzen! Presto Umso Bessero! Nicht lang genießen – lieber gratis probieren!«

Unabhängig davon, ob jemand aus der Gruppe eine der Tinkturen (siehe Tabelle rechts) kosten möchte oder nicht, gibt Presto seinem Assistenten **Holdo Hammerherd** den Wink, dem Kraftprotz Toffel von Mehlich einen Trank anzubieten. Tatsächlich fühlt sich Toffel nach der Einnahme noch stärker und stemmt zum Beweis zwei der Umstehenden hoch über den Kopf, ohne ins Schwitzen zu kommen. Sobald es den Anschein hat, dass Prestos Tränke wirken, stürmt die Menge getrieben von Großmannssucht den kleinen Laden. Es wird immer lauter und lebhafter, je mehr die Tränke ihre Wirkung entfalten und der Kundschaft alles gewähren, was Presto versprochen hat.

Wenn die Gruppe es wünscht, hat Presto zahlreiche Tränke, die sie kostenlos probieren dürfen. Hinweis: Die Wirkungen der Tränke addieren sich nicht, und Presto hat nur ein Probchen pro Person.

Sobald der Vorrat an Proben aufgebraucht ist, schlägt Presto allen, die seine Produkte probiert haben, vor, sich an den Prüfungen des Tapfertatenfestes zu versuchen. Die Spieler dürfen nun das Festgelände erkunden, um die Wirksamkeit der Tränke zu testen. Unter dem Einfluss von Prestos Tränken mag sich dies wie ein eigenes Abenteuer anfühlen, bei dem die SCs ihre neu erworbenen Fähigkeiten an den verschiedenen Ständen beidseits der Budengasse erproben.

Diese Phase des Abenteuers sollte so lange dauern, wie die Aufmerksamkeit der Spielrunde anhält.

PRESTOS TRÄNKE

HEITERER-HÜNE-TRANK

»Du fühlst dich so stark wie ein Zehnerpack von dir selbst!«

Eine Stunde lang +5 auf den Stärkemodifikator und Vorteil bei Athletikwürfen.

ESSENZ DER ELFENHAFTEN TREFFSCHÄRFE

»Triff alles, was du siehst – und du siehst alles!«

Eine Stunde lang +5 auf den Geschicklichkeitsmodifikator und Vorteil bei Fernkampfangriffen.

SALBE DER FELSENHÄUTIGKEIT

»Du wirst getroffen und merkst es kaum!«

Eine Stunde lang +1 auf RK und 40 temporäre TP.

HIRNSCHMALZ-SERUM

»Du fühlst dich schlauer. Aber das weißt du ja schon!«

Eine Stunde lang +5 auf den Intelligenzmodifikator und Vorteil bei Nachforschungen.

ELIXIER DER GREISENWEISHEIT

»Als hättest du in 10 Minuten 100 Jahre gelebt!«

Eine Stunde lang +5 auf den Weisheitsmodifikator und Vorteil bei Motiv erkennen.

TINKTUR DER FEURIGEN

AUSSTRAHLUNG

»Die Gabe des Turtelns in einem schön scharfen Sirup!«

Eine Stunde lang +5 auf den Charismamodifikator und Vorteil bei Überzeugen.

TEIL 2: DER HOHE PREIS ALLES KOSTENLOSEN

Während Presto sich über den Erfolg seiner ersten Schritte in der Selbstvermarktung freut, ertönen ein lautes Stöhnen und ein plötzlicher Schrei aus dem Kampfring: Toffel von Mehlich wächst plötzlich zu doppelter Größe heran, die Haut dehnt sich, die Knochen knarren, und seine Augen weiten sich vor Angst und Verwirrung. In blinder Wut springt er aus dem Ring und stürmt durch das Tor des Festgeländes, über die Straße und mit dem Kopf voran durch die Außenwand des nächsten Geschäfts (zu bestimmen nach der Tabelle »Zufällige Läden & Zünfte« auf S. 268).

Presto braucht nun Leute, bei denen es auch ruppig werden kann, und findet sie in der Gruppe. Er fordert sie auf, den Ringer zu überwältigen, aber nicht zu töten, und bietet ihnen für ihren Einsatz Gold an. Er ist genauso verblüfft vom Gang der Dinge wie alle anderen und weiß auch nicht, warum das passiert ist. Aber er fürchtet um Toffels Unversehrtheit und besteht darauf, dass die Gruppe ihm hilft, den Frieden zu wahren. Was auch immer es kosten wird, er bezahlt.

MÖGLICHE BEGEBENHEITEN: NACHWIRKUNGEN

Am Ende von Teil 2 dieses Abenteuers muss jedes Gruppenmitglied, das einen Trank aus Prestos Karren probiert hat, einen Rettungswurf auf Konstitution gegen SG 12 bestehen. Bei einem Fehlwurf treten die folgenden Nachwirkungen ein:

HEITERER-HÜNE-TRANK

SC findet alles urkomisch und muss zu Beginn jeder Runde einen Weisheitswurf (SG 10) ablegen, um nicht einem Kicheranfall zu erliegen.

ESSENZ DER ELFENHAFTEN TREFFSCHÄRFE

SC hat bei allen Rettungswürfen einen Nachteil, da die Sehschärfe so gesteigert ist, dass die Wahrnehmung überwältigt wird.

SALBE DER FELSENHÄUTIGKEIT

SC spürt, wie die Haut von innen her zu brennen beginnt, und erleidet 20 TP Giftschaden und 2 Punkte Erschöpfung.

HIRNSCHMALZ-SERUM

Die Synapsen feuern so schnell, dass Konzentration unmöglich wird. -5 auf Charisma und Nachteil bei Konzentration.

ELIXIER DER GREISENWEISHEIT

SC altert um 100 Jahre. Die Bewegungsrate sinkt um die Hälfte, die Intelligenz wegen einsetzender Senilität um 2.

TINKTUR DER FEURIGEN AUSSTRAHLUNG

Die Zunge bewegt sich so schnell, dass bei jeder Äußerung kleine Flammen aus dem Mund schießen, die allen direkt und aus nächster Nähe Angesprochenen 1W6 Feuerschaden zufügen.

Nimmt die Gruppe die Verfolgung auf, trifft sie im Laden auf den tobenden Toffel. Der Ringer ist jetzt ein **Berserker** mit 24 (+7) Stärke, dessen bevorzugte Angriffsmethode es ist, einzelne Gegner zu packen und mit ihnen andere Gruppenmitglieder zu bewerfen.

Gelingt es der Gruppe, Toffel zu überwältigen, hören sie vom Festgelände her weitere Schreie.

TEIL 3: SIE KOMMEN MIT MISTGABELN

Als ihr dem Aufruhr auf dem Tapfertatenfest auf den Grund geht, entdeckt ihr, dass sich gerade Dutzende von Festbesuchern dramatisch verwandeln. Riesige, hünenhafte Mütter jagen unbeholfen hinter ihren widerspenstigen, feuerspeienden Kindern her. Ein paar Leute, die ihre Schnelligkeit steigern wollten, staksen jetzt auf monströsen, stelzenartigen Beinen, die mindestens 4,5 m lang sind. Zwei Liebende, die sich nach dem Genuss von Prestos zertifiziertem Liebestrank »Küssen geboten« in inniger Umarmung befanden, versuchen nun, sich gegenseitig zu essen. Es ist, kurz gesagt, der absolute Horror – und mittendrin befindet sich Presto, schwitzend, fluchend und um Hilfe rufend.

Presto bittet die Gruppe, ihn zu beschützen und in seinen Laden zu bringen. Er behauptet, sabotiert worden zu sein. Er ist sich sicher, dass er eine Möglichkeit hat, das Ganze rückgängig zu machen: Die Lösung steht in seinem Notizbuch, und das liegt in seinem Labor. Er will das Problem wirklich lösen und ist gleichzeitig verängstigt, weil ihn wütende Kunden umzingeln, die sich an ihm rächen wollen.

Ein Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen SG 12 ergäbe, dass die meisten, wenn nicht sogar alle dieser Leiden durch den Zauber *Vollständige Genesung* behoben werden könnten, aber da so viele betroffen sind, meint Presto, dass er eine schnellere Lösung in seinem Labor habe und dass ihm die Gruppe lieber dabei helfen solle.

Mögliche Begegnungen: Eskalierendes Fest

Wirf 1W8 pro Gruppenmitglied, um zu bestimmen, welche Festbesucher Presto bedrohen. Da Presto von allen Tränken mehrere Proben verteilt hat, bedeutet eine wiederholte Zahl, dass mehr als eine Person von demselben Trank auf ähnliche Weise betroffen ist.

1W8 Presto wird angegriffen von ...

- 1 ... einer Menschenfrau, deren Anti-Aging-Creme sie in eine Alterslose Vettel verwandelt hat (S. 20).
... einem Flammenspeienden Kleinkind (S. 21), das jedes Mal, wenn es den Mund aufmacht, Feuer spuckt.
- 2 ... einer eigentlich schüchternen Halbelfin, die jetzt eine Schüchterne Todesfee (S. 21) mit Selbstbeherrschungsproblemen ist.
- 3 ... einem Mann mit Glatze, dessen Haartonikum ihn in einen Werwolf mit Glatze (S. 21) verwandelt hat.
... einem axtschwingenden Turmhohen Halbling (S. 21), der seinen Wunsch, größer zu sein, bitter bereut.
- 4 ... einer Zwergin, die ihre Hautunreinheiten loswerden wollte und jetzt eine Ätzende Zwergin (S. 21) mit zerfließendem Gesicht ist.
- 5 ... einem Steinfaustkämpfer (S. 21), der irgendjemandem eine reinhauen möchte.
- 6 ... einer Kreatur deiner Wahl ODER von zwei weiteren Festgästen (würfle 2W8).
- 7
- 8

»Kuren für jedwede Plagen, selbst wenn's
eine Kur ist, die plagt«

HAMMERHERD'S

HEIL- UND HAUSMITTEL

Gegengifte | Gliedmaßen nach Maß | Hautmacherey

ERÖFFNUNG
DEMNÄCHST!

TEIL 4:

AUF ZUM ALCHEMISTEN!

Nachdem man dem Tapfertatenfest entronnen ist, führt Presto die Gruppe so schnell er kann durch die gepflasterten Gassen der Stadt. Überall herrscht Panik: Alle, die von Prestos Kostproben nichts probiert haben, flüchten vor denen, die es taten.

Du kannst die Karten auf S. 243-247 verwenden und dreimal nach der Tabelle »Zufällige Dächer & Gassen« auf S. 243 würfeln, um zu bestimmen, welche Straße wohin führt. Falls eine Gasse eine Begegnung vorsieht, solltest du die angegebenen Kreaturen durch Einträge aus der Tabelle »Eskalierendes Fest« ersetzen.

Alternativ kannst du auch zulassen, dass deine Spieler Presto möglichst reibungslos, schnell und/oder heimlich zu seinem Laden eskortieren.

Auf dem Weg zu Prestos Laden bejammert er sein Los. »Ich schwöre bei meinem Leben, ich weiß nicht, warum das passiert. Holdo und ich haben diese Tränke nach strengen Maßstäben hergestellt und geprüft – nach strengsten! Allerstrengsten! Presto Besseroooh nein! Herrje, es gibt noch mehr davon!«

TEIL 5: SPURENSUCHE

In Prestos Labor angekommen (das weniger ein Labor als vielmehr eine Behausung ist), merkt selbst der unaufmerksamste SC, dass der Laden geplündert wurde. Auf dem Boden liegen Papiere und zerbrochene Phiolen, aus einem kleinen Pult wurden die Schubladen herausgezerrt und auf dem Boden ausgeleert, und sogar Prestos Kleiderschrank wurde umgekippt, sodass seine Sammlung von edlen Leibbröcken und feinen Hüten auf einem Haufen unter den Trümmern des Möbels liegt.

An: Herrn Holdo Hammerherd
Von: Doro's Dringende Druckerey

Werter Herr Hammerherd,

beigefügt erhalten Sie einen Korrekturbogen Ihrer Bestellung. Bedauerlicherweise war es uns nicht möglich, »Hammerherd's Heil- und Hausmittel« Ihrem Wunsche gemäß in einer Zeile unterzubringen. Dennoch ein sehr schöner Name für ein Geschäft. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg.

Leider müssen wir Ihnen auch mitteilen, dass die gewünschte Auflage an Flugblättern nicht zeitig genug zu schaffen ist, um sie auf dem Tapfertatenfest zu verteilen, denn unsere Druckbelegschaft reist selbst zum Fest an. Herzlichen Dank für Ihr Verständnis.

Viel Glück mit dem neuen Geschäft und einen frohen Eröffnungstag wünscht

Doro Dringbart
Doro's Dringende Druckerey

Als Presto seinen Wohn- und Geschäftssitz, zu bestimmen nach der Tabelle »Zufällige Wohnsitze« (S. 268), in Trümmern sieht, sinkt ihm das Herz. »Mein Notizbuch ... es ist weg«, erklärt er und zeigt auf ein kleines, zerbrochenes Geheimpfach an der Rückseite des Schrankes. »Wer macht so etwas?«

Wer den Tatort untersucht, wird ein großes Durcheinander und viele verschüttete Tränke vorfinden, sowie vereinzelte grünliche Verätzungen am Boden, wo die gefährlicheren Inhaltsstoffe von Prestos Tränken in die Dielen gesickert sind. Per Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen SG 15 lassen sich in dem Durcheinander zwei gefaltete Pergamentstücke (hier abgebildet) entdecken. Sollte kein Spieler diese Probe bestehen, kann Presto einen Trank anbieten, der »mehr Klarsicht« verspricht und Wahrnehmungs- und Nachforschungswerte eine Stunde lang um +5 erhöht. Unter dem Einfluss dieses Trankes darf die Suche wiederholt werden. Presto kann den Zaubertrank auch selbst einnehmen und das Pergament entdecken.

Als Presto den Inhalt der entdeckten Pergamente liest, wird ihm einiges klar:

»Holdo! Ich glaube es nicht. Wir haben jahrelang zusammengearbeitet und unsere Verfahren perfektioniert. Er wollte nie mehr Lohn und kam immer pünktlich. Er hat alle Tränke für das Tapfertatenfest angemischt, während ich meine Marktschreierei einübte ... Und jetzt sehe ich, dass er den Plan hatte, mir in den Rücken zu fallen! Da glaubt man, jemanden zu kennen, und dann, Pres ... Presto Schlechteroooooh! [*schluchzt*] Ihr müsst ihn finden. Wenn er mein Notizbuch hat, hat er auch meine Formeln. Ihr müsst ihn finden!«

Bei genauerem Hinsehen entdeckt die Gruppe in Prestos Labor noch mehrere unversehrte, unbeschriftete Phiolen. Presto bietet sie der Gruppe an, wenn sie versprechen, Holdo vor Gericht zu bringen.

PRESTOS PRIVATVORRAT

- 1W4 × *Trank der Hast*
- 1W4 × *Trank der Wahrnehmung* (S. 19)
- 1W4 × *Trank der langen Rast* (S. 19)
- 1W4 × *Trank der mächtigen Heilung*
- 1 *Trank des Wachstums*
- 1 *Trank des Spinnenkletterns*

Wer den *Trank der Wahrnehmung* einnimmt, erschnuppert gerade so viel von Holdos Parfüm, dass man seinen Weg durch die Straßen zur Druckerei verfolgen kann. Wenn niemand aus der Gruppe von Prestos *Trank der Wahrnehmung* Gebrauch machen möchte, kann Presto sie nach draußen führen und

vorschlagen, dass sie in der Druckerei nachsehen, ob Holdo seine Flugblätter abgeholt hat.

TEIL 6: VERFOLGUNGSJAGD

Als sich die SCs mit oder ohne Presto der Druckerei nähern, erblicken sie eine Gestalt, die Holdo Hammerherd zum Verwechseln ähnlich sieht und die am Ende einer Seitengasse in ein Kanalisationsgitter schlüpft.

Wenn die Gruppe die Verfolgung aufnimmt, würfeln sie dreimal anhand der Tabelle »Zufällige Tunnel« auf S. 251 die Örtlichkeiten aus, bis zu der die Gruppe Holdo folgt, der irgendwie immer knapp außerhalb der Reichweite ihrer Zauber und Waffen bleibt.

Holdo entwischt der Gruppe durch eine Abfolge von drei Tunneln. Viel mehr als seinen Schatten bekommt sie dabei nicht zu sehen, während er versucht, sie auf jede erdenkliche Weise aufzuhalten oder abzuschütteln. Er ist auf dem Weg zu dem unterirdischen Labor, in dem er ohne Prestos Wissen Tränke ausgeklügelt hat.

Sollte die Gruppe Holdo aus den Augen verliert, gerät sie am Ende eines Tunnels dennoch an eine große Holztür, hinter der Geräusche zu hören sind, die offenbar aus Holdos Hort (S. 27) dringen.

Mögliche Begegnungen: Holdos Helfer

Während Holdo von der Gruppe verfolgt wird, gerät er in Panik und bewirft die SCs oder andere anwesende Kreaturen wahllos mit Phiolen. Würfle für jeden betroffenen Tunnel 1W6 anhand der folgenden Tabelle.

1W6 Auf der Flucht schmeißt Holdo ...

- 1 ... einen *Trank des Wachstums* auf 1W4 **Ratten**, die groß und aggressiv werden.
- 2 ... ein Serum in ein Spinnennetz, sodass augenblicklich eine **Riesenspinne** entsteht.
- 3 ... die SCs mit einem Fläschchen ab, das 3 m vor ihnen einen *Feuerball* erzeugt.
- 4 ... selbst einen Trank ein und wird unsichtbar.
- 5 ... eine Phiolen gegen eine Mauer, die daraufhin zusammenbricht. Im Kanal dahinter haust ein zorniges **Krokodil**.
... nichts, aber in diesem Tunnelabschnitt hat er eine Falle gestellt, die aus Säuregefäßen besteht. Der Stolperdraht ist leicht zu erkennen (SG 15).
- 6 Wenn er ausgelöst wird, erleiden 1W4 Mitglieder der Gruppe 2W4 Säureschaden, falls ihr Geschicklichkeitswurf mit SG 12 misslingt.

TEIL 7: HOLDOS HORT

Ein beißender, chemischer Gestank steigt euch in die Nase, als ihr euch plötzlich in einem dunklen Keller wiederfindet, einem längst vergessenen Lager, das in das Labor eines verrückten Alchemisten verwandelt wurde. Eine Reihe von gestapelten Fässern bildet eine Wand und dahinter hört ihr ein unruhiges Gerappel. An der gegenüberliegenden Wand hängt eine Sammlung von makellosen Hüten in allen möglichen Formen und Größen. Ihr hört weitere Fläschchen zerbrechen, und ein furchtbares Knurren dringt vom Fässerstapel herüber. Ein riesiger Zwergenkopf erhebt sich über den Fässern: Holdo wächst gerade zu dreifacher Größe heran.

Holdo kämpft, bis er überwältigt oder getötet ist. Die Wirkung seiner Tränke hält eine Stunde lang an. Die Gruppe kann mit der Konfrontation umgehen, wie sie es für richtig hält.

SCs, die Holdo zur Vernunft bringen, ihn überreden oder einschüchtern wollen, werden merken, dass sie nicht viel erreichen, weil er zu wütend und zu berauscht von den vielen Tränken ist. Statt eines veröhnlichen Handschlags oder eines Eingeständnisses bekommen sie eher ein Fass an den Kopf.

Die Fässer in Holdos Werkstatt sind mit verschiedenen Substanzen und Chemikalien gefüllt und können Probleme verursachen, wenn sie geworfen werden (siehe S. 27).

TEIL 8: BESSERO PRESTO

Wenn er nicht bereits mitgekommen ist, kommt Presto gerade rechtzeitig, um zu sehen, wie Holdo besiegt wird (oder, im ungünstigen Fall, wie das letzte Mitglied der Gruppe stirbt). Presto ist schockiert und entnervt von den ganzen Umständen und auch sauer darüber, dass Holdo mit derartigem Aufwand heimlich ein Konkurrenzgeschäft aufgebaut hat. Dankbar erklärt er, dass die Gruppe alles, was sie hier vorfindet, als Lohn für ihre Bemühungen einstecken kann (mit Ausnahme seines Notizbuches und aller *Tränke der vollständigen Genesung*, die er braucht, um die vielen Vergiftungsfälle in der Stadt zu heilen).

Wenn es der Gruppe gelingt, Holdo zu bezwingen oder zu besiegen, finden sie bei ihm ...

- Prestos Notizbuch mit der Formel für einen *Trank der vollständigen Genesung*
- Münzgeld im Wert von 800 GM, das aus Prestos Laden gestohlen wurde
- 1W4 × *Trank des Vergrößerns*
- 1W4 × *Trank der Steinriesenstärke*
- 1W4 × *Trank der Konstitution* (S. 19)

Wenn die Gruppe Presto um eine größere Belohnung bittet, bietet er an, jedem Mitglied einen *Trank der vollständigen Genesung* zu spendieren, sobald er mit dem Anmischen fertig ist. Er fragt, ob sie ihm helfen können, ein Fass davon in seinen Laden zu schleppen, damit er ihn dort an die Geschädigten austeilen kann.

Falls Holdos Hutsammlung noch intakt ist, steht sie der Gruppe ebenfalls zum Plündern bereit. Holdos eigener Hut ist ein magischer Gegenstand.

Hut des Holdo Hammerherd Seltener Gegenstand, erfordert Einstimmung.

Ein edler wollener Zylinder mit goldener Adlerfeder, handgefertigt von Holdo Hammerherd, um seinen Herrn und Meister, Presto Glimbo, zu hintergehen. Bringt +2 und einen Vorteil auf Charismawürfe (Täuschen); lässt den Träger etwas größer wirken; sieht äußerst vornehm aus.

TRANK DER WAHRNEHMUNG

WUNDERSAMER GEGENSTAND (TRANK)

Ungewöhnlich, 120 GM

Wer diesen Trank nimmt, erhält eine Stunde lang +5 auf Weisheits- (Wahrnehmung) und Intelligenzwürfe (Nachforschungen).

TRANK DER LANGEN RAST

WUNDERSAMER GEGENSTAND (TRANK)

Sehr selten, 650 GM

Wer diesen Trank nimmt erhält die Erholung einer langen Rast, ohne sich schlafen legen zu müssen.

TRANK DER KONSTITUTION

WUNDERSAMER GEGENSTAND (TRANK)

Selten, 300 GM

Wer diesen Trank nimmt erhält eine Stunde lang +5 auf den Konstitutionsmodifikator.

WICHTIGE NSCs

Wissenswertes über die Hauptcharaktere dieses Abenteuers. Alle aufgeführten NSCs sprechen Gemeinsprache und nach Ermessen des SL auch weitere Sprachen.

PRESTO GLIMBO, BEKANNT ALS »DER GROSSE PRESTO«

Mittelgroßer Halbfelf, chaotisch gut

Presto Glimbo ist ein umtriebiger Händler mit großen Träumen und Hang zur Theatralik. Er glaubt, die besten Tränke brauen zu können, die man kaufen kann.

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 40
Bewegungsrate 10 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe INT +6, WEI +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6, Alchemistenlabor +9 **Sinne** Passive Wahrnehmung 11

Aktionen

Alchemistenfeuer. Fernkampfangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 6/18 m. Bei einem Treffer erleidet das Opfer zu Beginn jeder seiner Runden 1W4 Feuerschaden. Um den Brand zu beenden, muss jemand seine Aktion für einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 nutzen, um die Flammen zu löschen.

Säurephiole. Fernkampfangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, 1 Ziel. Treffer: 11 (2W8 + 3) Säureschaden.

HOLDO HAMMERHERD

Mittelgroßer Zwerg, chaotisch neutral

Ein Zwerg, der es faustdick hinter den Ohren hat. Nach jahrelanger Zuarbeit für Presto Glimbo ist Holdo jetzt erpicht darauf, seinen eigenen Betrieb zu eröffnen. Er sabotiert Prestos Tränke, um den Ruf seines Arbeitgebers zu ruinieren. Er ist zurückhaltend und etwas ruppig, redet aber gerne über Hüte.

Rüstungsklasse 12 (Nietenleder)
Trefferpunkte 40
Geschwindigkeit 7,5 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe INT +6, WEI +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6, Alchemistenlabor +9, Täuschung +9 mit Vorteil
Sinne Passive Wahrnehmung 11

Aktionen

Streitaxt. Nahkampfangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, 1 Ziel. Treffer: 5 (1W8 + 1) Hiebschaden oder 6 (1W10 + 1) bei zweihändigem Gebrauch.

TAPFERTATENFESTBESUCHER

Diese Personen werden durch Prestos verdorbene Tränke verwandelt.

TOFFEL VON MEHLICH

Dieser wandernde Ringkämpfer ist für sein böses Mundwerk und seine Kampfkraft im Ring bekannt. Nachdem er einen Krafttrunk von Presto spendiert bekommen hat, wird er noch stärker, erleidet aber auch unerwünschte Nebenwirkungen.

Rüstungsklasse 13 (Fellüberwurf)
Trefferpunkte 45
Geschwindigkeit 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Sinne Passive Wahrnehmung 10 **Ringer.** Vorteil bei Angriffswürfen, die er ringend macht. Eine Kreatur, die er gepackt hat, kann er mit einer weiteren Aktion niederringen. Dazu macht Toffel einen erneuten Ringen-Wurf. Bei Erfolg sind sowohl er als auch die Kreatur gepackt, bis sein Ringergriff beendet ist.

Rücksichtslos. Zu Beginn seines Zuges kann sich Toffel einen Vorteil auf alle seine Nahkampfangriffe in dieser Runde verschaffen, aber Angriffswürfe gegen ihn geschehen dann bis zum Beginn seiner nächsten Runde ebenfalls mit Vorteil.

Aktionen

Alhrfachangriff. Toffel von Mehlich führt zwei Angriffe aus.

Ringen. Toffel führt einen Ringerangriff (Stärke gegen Stärke) aus.

Wurf. Toffel kann eine gepackte Kreatur bis zu 6 m weit werfen. Das Opfer erleidet beim Aufprall 2W6 Wuchtschaden. Wird es in Richtung einer anderen Kreatur geworfen, muss diese einen Stärkewurf mit SG 15 bestehen oder den gleichen Schaden erleiden und zu Boden gehen.

ALTERSLOSE VETTEL

Eine Anti-Aging-Creme hat diese Frau in eine entsetzliche Vettel verwandelt.

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22
Geschwindigkeit 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Aktionen

Klauen. Nahkampfangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, 1 Ziel. Treffer: (2W8 + 4) Hiebschaden.

FLAMMENSPEIENDES KLEINKIND

Dieses Kleinkind spuckt jedes Mal Feuer, wenn es den Mund aufmacht.

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 4
Geschwindigkeit 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Aktionen

Sengendes Gesabbel. Kaum macht das Kleinkind den Mund auf, bricht ein 4,5 m langer Feuerkegel hervor. Wer im Kegel steht, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 12 machen und erleidet 2W6 Schaden, mit Würfelglück die Hälfte.

SCHÜCHTERNE TODESFEE

Diese einst schüchterne Halbelfin heult jetzt wie eine Todesfee.

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 16
Geschwindigkeit 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Aktionen

Mutgeheil (Aufladen 5-6). Die Halbelfin heult wie jemand, der gerade zum ersten Mal seine wahre Stimme entdeckt: mit durchdringendem, ohrenbetäubendem Kreischen. Der Ton hat keine Wirkung auf Konstrukte oder Untote. Alle anderen Kreaturen im Umkreis von 9 m, die dieses Geheil hören, müssen einen Rettungswurf auf Konstitution mit SG 10 machen. Bei einem Fehlwurf fällt die Kreatur auf 0 TP. Bei Erfolg erleidet die Kreatur 6 (2W6) psychischen Schaden.

WERWOLF MIT GLATZE

Dieser Mann erhoffte sich ein Wundermittel gegen seinen Haarausfall, bekam aber mehr Haarwuchs, als er wollte.

Rüstungsklasse 12 (Hybridform)
Trefferpunkte 34
Geschwindigkeit 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Werwolf führt zwei Angriffe aus: Einen mit den Zähnen und einen mit den Klauen.
Biss. Nahkampfangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, 1 Ziel. Treffer: 6 (1W8 + 2) Stichschaden. Ist das Opfer humanoid, muss es einen Rettungswurf auf Konstitution mit SG 10 bestehen, sonst erliegt es dem Werwolf-Fluch.
Klauen. Nahkampfangriff: +4 zum Treffen, Reichweite: 1,50 m, 1 Ziel. Treffer: 7 (2W4 + 2) Hiebsschaden.

TURMHOHER HALBLING

Dieses vertikal herausgeforderte Wesen ist mehr in die Länge gegangen als gewünscht, und stakt auf stelzenartigen, 4,5 m hohen Beinen umher.

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 8
Geschwindigkeit 15 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Übergröße. Jedes Mal, wenn dieser Halbling einen Angriff mit seiner Zweihandaxt ausführt, muss er einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 bestehen, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren, umzukippen und 1W6 Wuchtschaden zu erleiden.

Aktionen

Zweihandaxt. Nahkampfangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, 1 Ziel. Treffer: 8 (1W12 + 2) Hiebsschaden.

ÄTZENDE ZWERGIN

Diese arme Seele hat ein Lock- und Stärkungsmittel aufgetragen, das ihren Schwarm bezirzen sollte, aber jetzt wird ihre Haut von Säure zerfressen.

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 12
Geschwindigkeit 8 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Saure Aura. Alle, die ihren Zug in einem Umkreis von 1,50 m um diese Kreatur beenden, erleiden 1W6 Säureschaden.

Aktionen

Säuregriff. Der Nahkampfangriff der Zwergin besteht darin, dass sie sich mit säurebeschmierten Fingern an jedes nackte Fleisch klammert, das sie erreichen kann. Bei einem Treffer erleidet das Opfer 4 (1W8) Säureschaden.

STEINFAUSTKÄMPFER

Dieser Mensch wollte sich nur einen Vorteil für seinen nächsten Kampf verschaffen. Jetzt sind seine beiden Hände aus Stein. Der Sieg ist ihm sicher, aber wie soll er darauf anstoßen?

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 13
Geschwindigkeit 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Aktionen

Steinschlag. Nahkampfangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, 1 Ziel. Treffer: 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden.

HOLDO HAMMERHERD IN HULK-FORM

Große Monstrosität

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 80

Geschwindigkeit 12 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	16 (+3)	12 (+1)	9 (-1)

Rettungswürfe INT +6, WEI +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6, Alchemistenlabor +9, Täuschung +9 mit Vorteil

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Aktionen

Mehrfachangriff. Holdo kann 2 Angriffe ausführen.

Ringeln. Holdo kann mit Vorteil versuchen, eine Kreatur zu packen.

Fasswurf. Holdo kann als Nah- oder Fernkampfangriff (9/18 m) ein Fass werfen und damit (2W6) +6 Wuchtschaden verursachen.

Hammerwurf. (kostet 2 Angriffe) Holdo kann versuchen, jemanden zu packen und mit einer Aktion bis zu 18 m weit zu werfen, was 2W4 + 6 Wuchtschaden verursacht. Wenn er auf einen weiteren Gegner zielt, muss dieser mit einem Rettungswurf auf Geschicklichkeit gegen SG 13 zur Seite springen oder den gleichen Wuchtschaden einstecken.

DAS FEST DER TAPFEREN TATEN

Das Gelände des jährlichen »Tapfertatenfestes« liegt mitten in der Stadt. Hier kann man Athletik, Geschick und Waghalsigkeit beweisen oder auch nur staunen und eine Truthahnkeule genießen. Stadt- und Landvolk aus der ganzen Umgebung kommt herbei, um sich mit Gleichgesinnten zu messen und herauszufinden, wer der oder die Begabteste ist. Es gibt Stände mit Prüfungen in Schmiedearbeit, Messerjonglage, Kochhandwerk, Sangeskunst, arkanen Fähigkeiten und viele mehr.

ATMOSPHERE

Die ganze Stadt steht praktisch still, da fast die gesamte Bevölkerung zum Tapfertatenfest strömt. Die Stimmung wirkt etwas fröhlicher, als man es sonst in der Stadt gewohnt ist.

ATTRAKTIONEN

Das Tapfertatenfest ist ein Fest des Könnens. Die folgenden Wettbewerbe sind nur ein paar Beispiele für das Angebot, das deine Gruppe beim Tapfertatenfest entdecken kann. Teilnahmegebühr je 1 SM. Siegesprämien liegen im Ermessen des SL.

SCHIESSPLATZ (1). Jede der drei Zielscheiben hat Ringe mit unterschiedlichen Punktzahlen. Jeder Pfeil, der innerhalb eines Ringes trifft, gibt Punkte, die zur Gesamtpunktzahl addiert werden. Wer teilnimmt, hat jeweils 3 Schüsse. Man muss angeben, auf welche Zielscheibe man schießt, aber nicht, auf welchen Ring man zielt. Wer einen bestimmten Ring anvisiert, dies vor dem Schuss angibt und dann trifft, bekommt einen Bonuspunkt, aber null Punkte, wenn der Pfeil danebengeht. Nach Ermessen des SL können die Wettkämpfer auch andere Fernkampfwaffen für diesen Wettkampf verwenden.

Nahe Zielscheibe

Außenring	RK 12	2 Punkte
Innenring	RK 13	4 Punkte
Ins Schwarze	RK 14	6 Punkte

Mittlere Zielscheibe

Außenring	RK 16	8 Punkte
Innenring	RK 17	10 Punkte
Ins Schwarze	RK 18	12 Punkte

Ferne Zielscheibe

Außenring	RK 20	14 Punkte
Innenring	RK 22	16 Punkte
Ins Schwarze	RK 24	18 Punkte
Glöckchen	RK 26 (N)	25 Punkte


SL AUFGEPASST

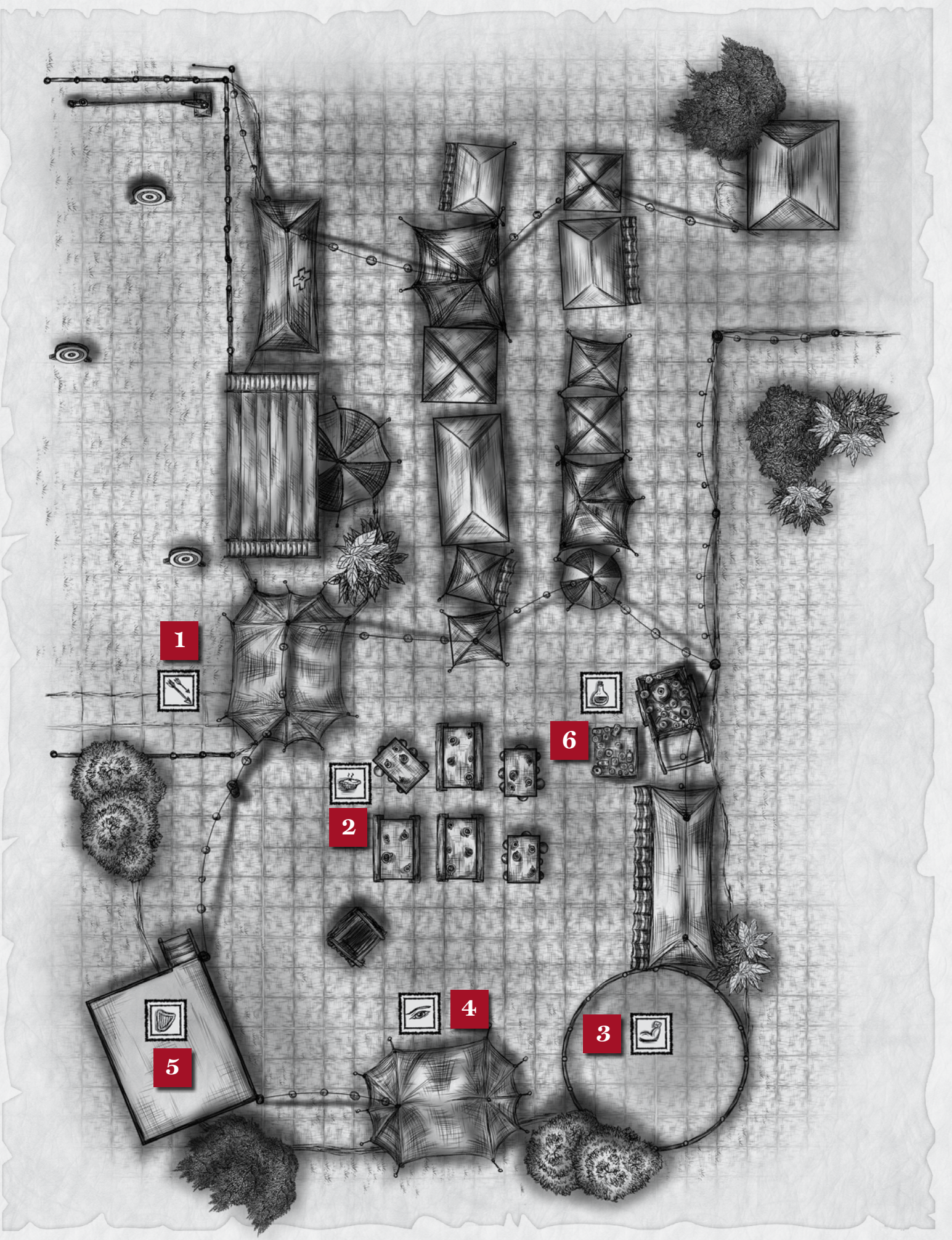
Das Glöckchen hängt an einem Apparat aus Zügen und Zahnrädern am Ende des Schießplatzes und wird im Kreis und hin und her bewegt. Wegen der geringen Größe und schnellen Bewegung werden Schüsse auf das Glöckchen mit Nachteil abgegeben.

PASTETENWETTESSEN (2). Hier gilt es, fünf Fleischpasteten zu verzehren. Wer als erstes alle fünf verzehrt hat, ohne sich zu übergeben, wird zum Sieger erklärt. Um teilzunehmen, würfelt man rundenweise 1W20 und addiert den Konstitutionsmodifikator. Um eine Pastete zu verzehren, müssen insgesamt 30 Punkte erreicht werden. Sobald 30 Punkte angesammelt sind, muss noch ein Konstitutionswurf gegen SG 10 gelingen, sonst kommt die Pastete wieder hoch. Gelingt der Rettungswurf, kann mit dem Verzehr der nächsten Pastete begonnen werden. Nach jeder folgenden Pastete steigt der SG für den Konstitutionswurf um +1. Ist die finale Pastete aufgegessen, muss der letzte Rettungswurf gegen SG 16 glücken, um den Sieg im Pastetenwettessen zu erringen.

KAMPFRING (3). Zwei Gegner treten in der Mitte des Kampfplatzes gegeneinander an, um zu sehen, wer den anderen zuerst aus dem Ring wirft. Nach den Regeln des Tapfertatenfestes ist keine Magie erlaubt. Um zu gewinnen, muss man in drei aufeinanderfolgenden Stärke-gegen-Stärke-Würfen überlegen sein: einmal zum Packen, dann zum Heben und dann zum Werfen.

LÜGEN UND DURCHSCHAUEN (4). Diesen Wettkampf leitet Alowen Tanash, ein hutzliger Halbelf mit vor Schläue funkelnden Augen. Wer ein Talent dafür hat, andere zu durchschauen (oder andere zu täuschen), kann diese Kunst hier unter Beweis stellen. Dazu wird je ein Lügner und ein Durchschauer bestimmt. Der Lügner macht drei Aussagen, eine davon ist eine Lüge. Der Durchschauer kann mit einem Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen den Charismawurf (Täuschen) des Lügners herausfinden, welche der Aussagen gelogen ist. Falls nur eine Person zum Wettkampf antritt, spielt Alowen als Lügner oder als Durchschauer mit, wobei er sowohl Weisheits- als auch Charismawürfe mit SG 20 macht. Wer Alowen dreimal hintereinander täuscht oder durchschaut, erhält seinen Segen: +3 auf den nächsten Rettungswurf auf Motiv erkennen oder Täuschen.

TANZ UND FOLKLORE (5). Die Folkloretänze sind ein Höhepunkt des Tapfertatenfestes, denn sie bringen Gelehrte und Spielleute zusammen, um bedeutsame Begebenheiten im kollektiven Gedächtnis zu bewahren. Archivare und Geschichtskundige tun sich mit Bühnenkünstlern aller Couleur zusammen, um 



1



2



6



4



3

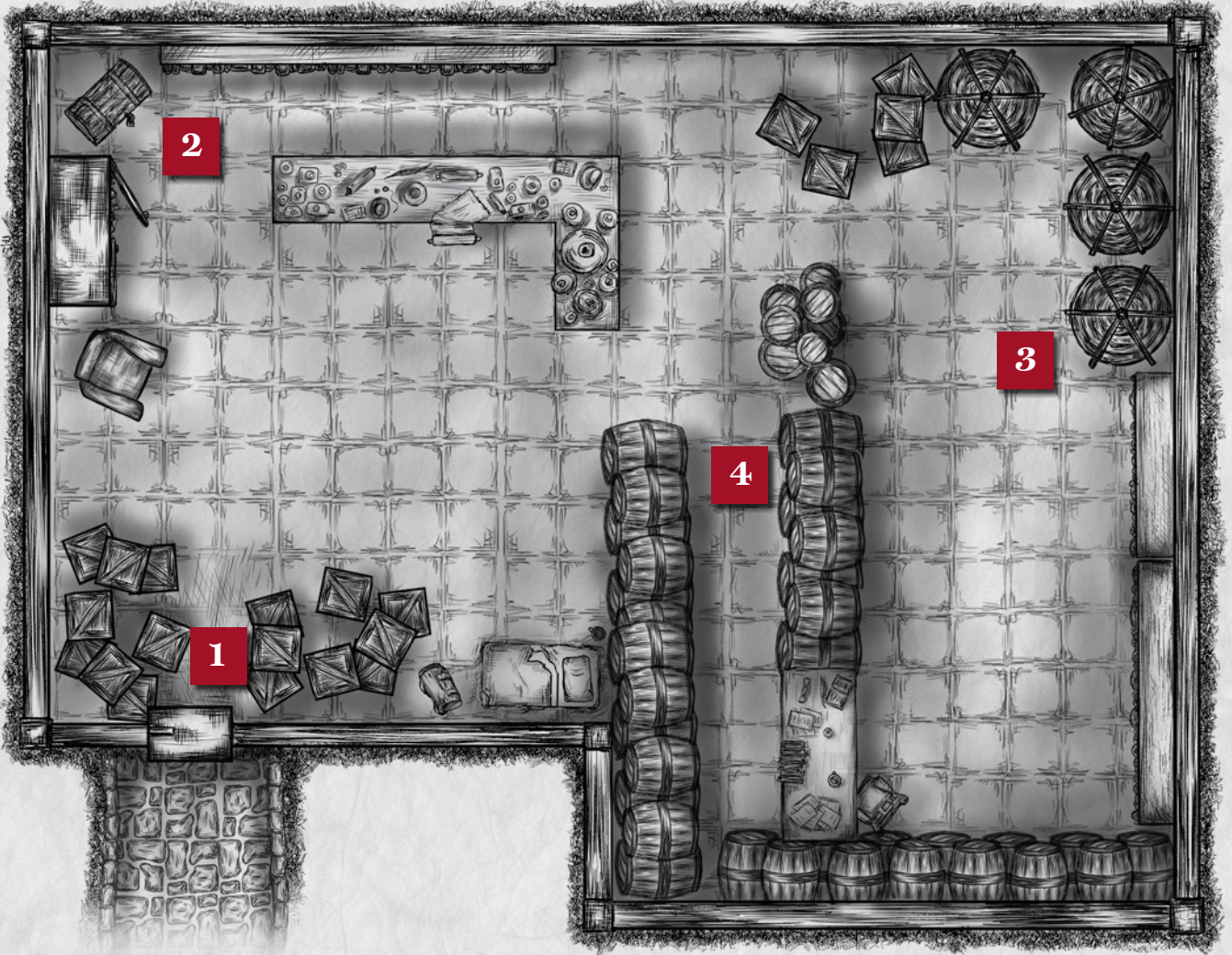


5



in einem kurzen Lied, einem Tanz oder einer anderen erzählenden Kunstgattung ein wichtiges Ereignis der Vergangenheit auf die Bühne zu bringen. Die bewegendste Geschichte wird zur Mär des Jahres gekürt und bis zum Tapfertatenfest des nächsten Jahres im ganzen Reich aufgeführt. SCs können sich als Geschichtskundige zusammentun. Sie addieren ihren jeweiligen Intelligenz- (Geschichte) und Charismawurf (Auftreten) und beschreiben die Geschichte, die sie auf der Bühne interpretieren. Die höchste Punktzahl des Tages wird zur Mär des Jahres gekürt (Das beste NSC-Team erreicht mit »Die erschreckliche Mär von Rot dem Blauen« 31 Punkte).

DER GROSSE PRESTO (6). Auf einem auffälligen Pferdekarren preist ein Zaubertrankmischer namens Presto Glimbo seine Waren an.



HOLDOS HORT

Diese unterirdische Anlage ist der Ausgangspunkt für den Aufstieg des Zaubertrankmischerlehrlings (und Hutliebhabers) **Holdo Hammerherd**.

Ein längst vergessener Keller, der über das unterirdische Tunnelsystem der Stadt zugänglich ist, wurde von Holdo Hammerherd in Besitz genommen und dient ihm als Wohn- und Betriebsstätte. Hier gibt es eine ausgedehnte Werkstatt für die Maßanfertigung von feinen Hüten. Eine hohe Wand aus gestapelten Fässern trennt einen zweiten Raum ab, in dem Zaubertränke entwickelt, angemischt und abgefüllt werden. Inmitten des nur scheinbaren Durcheinanders stehen ein Bett für einen Zwerg, ein bescheidener Kleiderschrank und verstreute Kisten mit Stoffen, Filz und Färbemitteln.

EINGANG. Kisten (1) versperren den Weg in den Raum und machen die ersten 4,5 m zu schwierigem Terrain für alle Eintretenden.

HUTWERKSTÄTTE. Der große Arbeitstisch (2) ist übersät mit Entwurfsskizzen für Hüte in allen Formen und Größen sowie mit Filzstücken, Scheren, Hutblöcken, einem Krempenschneider und anderen Werkzeugen des Hutmacherhandwerks. An der Wand hinter dem Tisch hängen an perfekt arrangierten Haken makellose Hüte in allen Größen, Farben und Ausführungen.

TRÄNKELABOR. Ein Raum zum Erfinden, Anmischen und Abfüllen von besonderen Tränken (3). Die großen, unbeschrifteten Bottiche in der Ecke enthalten je eine der folgenden Substanzen. Zerbirst ein Bottich neben jemandem oder fällt jemand hinein, erfährt das Opfer aufgrund der schiereren Menge an Hautkontakt auch ohne Verschlucken die Wirkung der Substanz.

1W4 Inhalt des Bottichs

- 1 **Trank des Schwebens.** Wer diesen Trank nimmt, unterliegt der Wirkung des Zaubers *Schweben*.
- 2 **Trank des Vergrößerns.** Wer diesen Trank nimmt, unterliegt der Wirkung des Zaubers *Vergrößern*.
- 3 **Trank des Verlangsamens.** Wer diesen Trank nimmt, unterliegt der Wirkung des Zaubers *Verlangsamens*.
- 4 **Trank der Lykanthropie.** Wirf 1W4. Wer diesen Trank nimmt, wird für 1W6 Stunden (1) zum **Werwolf**, (2) zum **Werbär**, (3) zur **Werratte** oder (4) zum **Wertiger**.

FÄSSERWAND. Die Fässer (4) sind allesamt voll mit Tränken, die Holdo Hammerherd gebraut hat, um damit entweder selbst Profit zu machen oder das Geschäft seines Herren zu schädigen. Die Fässer sind nicht beschriftet, aber sehr wahrscheinlich weiß Holdo, wo was ist. Wenn ein Fass zerbirst oder sein Inhalt von jemandem untersucht wird, der des Tränkemischens kundig ist (SG 15 mit Alchemistenlabor oder Kräuterkundeausrüstung), verrät die folgende Tabelle seinen Inhalt. Geht ein Fass an einer Kreatur entzwei, wird diese mit der Flüssigkeit durchtränkt und erfährt ihre Wirkung. Alle Rettungswürfe gegen die Tränke haben SG 15.

1W10 Dieses Fass enthält ...

- 1 ... ein starkes Lösungsmittel, das in der Hutmacherei verwendet wird und 2W6 Säureschaden verursacht.
- 2 ... einen starken Leim, der in der Hutmacherei verwendet wird. Wer mit dem Leim verklebt wird, gilt als gepackt und kann sich nur mit einem Stärkewurf (Athletik) gegen SG 17 befreien.
- 3 ... *Trank des Schwebens*. Wer mit diesem Trank in Kontakt kommt, unterliegt dem Zauber *Schweben*.
- 4 ... *Trank der Verwirrung*. Wer mit diesem Trank in Kontakt kommt, unterliegt dem Zauber *Verwirrung*.
- 5 ... *Trank der Heilung*. Wer mit diesem Trank in Kontakt kommt, wird um 1W4 + 5 Punkte geheilt.
- 6 ... *Trank der Furcht*. Wer mit diesem Trank in Kontakt kommt, unterliegt dem Zauber *Furcht* und fürchtet die Kreatur, die den Kontakt herbeigeführt hat.
- 7 ... *Zauberschmiere*. Wer mit diesem Trank in Kontakt kommt, unterliegt dem Zauber *Schmierens*.
- 8 ... *Trank der Blindheit*. Wer mit diesem Trank in Kontakt kommt, unterliegt dem Zauber *Blindheit*.
- 9 ... *Trank der Hast*. Wer mit diesem Trank in Kontakt kommt, unterliegt dem Zauber *Hast*.
- 10 ... *Trank der Schwäche*. Wer mit diesem Trank in Kontakt kommt, unterliegt dem Zauber *Schwächestrahle*.