

Romanze im Federkleid

oder Die Altersvorsorge

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1998/99

Das Schwarze Auge, Aventurien und Armalion sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Einführung (Meisterinformationen)

Unter der Rubrik „Abenteuer mal anders“ kommt es diesmal auf die Mitarbeit einer Spielerin (bzw. eines weiblichen Helden) an. Ohne diese ist diese Geschichte nicht spielbar. Um es nicht zu spannend zu machen : Yvonya, die Falkenhexe hat ihre Erzfeinde, namentlich die Helden, ausfindig gemacht und versucht nun ihnen einen Schlag ins Gesicht zu verpassen. Sie hat vor, sich mit einer weiblichen Heldin anzufreunden und sie zu betören, bis sie ihr mit Leib und Seele verfallen ist – dann wird sie sie in eine Harpyie verwandeln. Sie können beruhigt sein : In einem weiteren Abenteuer werden die Helden die Möglichkeit bekommen, ihre Freundin wieder zu befreien – bis dahin muß die Spielerin jedoch auf einen anderen Helden zurückgreifen. Nun macht dieses Ereignis noch

kein Abenteuer. Ich habe die eigentliche Yvonya-Geschichte daher als Nebenplot in einem kleinen anderen Abenteuer versteckt. Dabei geht es darum, einem alten Mann zu helfen, dem man sein Vermögen gestohlen hat, von dem er in seinem hohen Alter leben wollte. Aber nun wollen wir in einer kleinen Ortschaft starten, die eigentlich nur aus einem Bauernhof besteht und einer Herberge und Taverne, die an einer befahrenen Handelsstraße liegt. Dieser Ort sollte nahe Waldreichem Gebiet liegen und nicht zu weit von Rimlick entfernt sein, damit Yvonya nicht ein zu großes Einflußgebiet bekommt. Mehr dazu erfahren sie im Abenteuer „Die Falkenhexe“ welches mindestens gespielt werden sollte, um die Vorgeschichte zu kennen, die Yvonya als Gegner erkennbar macht.

Nach der Wanderung in der Herberge

Allgemeine Informationen :

Ihr seid geschafft von der Wanderung. Das Wetter war zwar kühl, aber wenigstens hat euch Efferd verschont und nicht sein kühles Naß über euch verschüttet, wie die Tage zuvor zur Genüge geschehen. Die Herberge hier kommt euch natürlich sehr gelegen. Denn ein warmes Bett ist immer besser als ein Lager auf der Wiese oder einem Baum. So denkt jedenfalls jeder von euch der runde Ohren hat. Die Herbergsmutter, die auf den Namen Jasinde Helgentruz hört ist sehr bemüht euch saubere Betten zu geben, auch wenn die Zimmer nicht gerade eines Helden eurer Klasse gerecht werden. Inklusiv Frühstück verlangt Jasinde 2 Silberstücke pro Person.

Spezielle Informationen :

Für 3 Silberstücke ist auch das Abendessen mit inbegriffen. Natürlich wird dies in den Räumlichkeiten der Taverne eingenommen. Bei dem obligatorischen Umtrunk (wenn die Helden zu geizig sind lädt Jasinde zu einem ein um Heldengeschichten zu hören) kommt auch das Gespräch auf einen Mann. Dieser soll schon mehr als 60 Jahre alt sein (für Aventurische Verhältnisse echt viel) und sich von der hiesigen Bauernfamilie versorgen lassen, die er gut davon bezahlt was sie ihm für den Hof gegeben haben, den er ihnen verkauft hat, da er selbst keine Nachkommen hat. Dem Mann, den sie den Alten Bosper nennt, ist

dieses Geld jedoch gestohlen worden. Und auch wenn die Bauern ihn bisher nicht haben verhungern lassen, so können sie ihm auch nicht alles geben was er möchte, ohne dafür bezahlen zu müssen. Die Helden können darauf hin erfahren, wo die Kate des alten liegt (nämlich eine halbe Stunde nach Norden in den Wald hinein, ein schmaler Weg führt dahin).

Allgemeine Informationen :

Es gibt wenig andere Gäste in der Taverne, ein durchreisender Händler ist schon früh zu Bett gegangen und ansonsten kommt nur eine einzelne junge Frau in die Herberge. Sie wechselt ein paar Worte mit Jasinde und fragt danach euch, ob sie sich zu euch setzen kann.

Spezielle Informationen :

Die Frau stellt sich als Ioni vor. Sie sei auf der Durchreise und suche nach Kräutern. Sie macht einen sehr freundlichen Eindruck, obwohl sie auch etwas frech und durchtrieben wirkt. Schon bald werden die Helden verstrickt sein in Geschichten voller Heldentum und Tatendrang.

Meisterinformationen :

Nicht zuletzt aufgrund der zu einem Pferdeschwanz gebundenen braunen Haare und den ebenso Rehbraunen Augen ist an der jungen Frau nichts Beunruhigendes festzustellen, also werden die Helden auch keinen Grund haben zu ahnen, daß es sich hierbei um die Falkenhexe

handelt. Natürlich hat sie ihren Besen daheim gelassen und macht auch von Ihrer Verwandlungskunst nur in sofern Gebrauch, daß sie sich durch ihre eigene HARMLOSE GESTALT in eine nette Person beliebigen Aussehens verwandeln kann. An diesem Punkt kommt auch die ausgesuchte Heldin ins Spiel : Beschreiben sie einen Betörungsversuch von Ioni/Yvonya den gelingt. Die Heldin soll nun darauf anspringen und wenn die Helden irgendwann zu Bett gehen, dann wird sich die Heldin nicht alleine ins Bett begeben. In Aventurien herrscht Gleichberechtigung, und daher sind Gleich- oder Mehrgeschlechtliche Beziehung weitaus häufiger anzutreffen als in irdischen Gefilden. Die anderen Spieler werden sich bestimmt noch nichts dabei denken, schließlich ist sie nur auf ein Spiel eingegangen, das der Meister an sie herangetragen hat.

Am nächsten Morgen

Allgemeine Informationen :

Das Frühstück besteht aus einer ausgewogenen Mahlzeit mit brauchbarer Wurst und Käse, aber einem hervorragenden weißen, weichen Brot, das schon selbst so süßlich schmeckt, daß ihr den Belag teilweise weg laßt. Jasinde freut sich über den Appetit ihrer Helden und gibt euch noch einen Laib von diesem Brot mit auf die Reise, wollt Ihr doch zu der Kate des alten Bosper um dort einmal nach dem Rechten zu sehen. Sie hofft euch am Abend wieder begrüßen zu können, gibt es in dieser Gegend doch eigentlich keinen anderen Unterschlupf, der mit einem warmen Bett konkurrieren könnte.

Spezielle Informationen :

Beim Frühstück begegnet den Helden auch Ioni wieder, die sich ebenfalls auf den Weg machen will und Kräuter sammeln. Es scheint nicht nur daran zu liegen, daß es hier einen guten Platz für Kräuter gibt, daß sie diesen Abend noch einmal wiederkommt, auch die Verliebte Heldin trägt sicherlich etwas dazu bei, diese Herberge attraktiver zu machen.

Meisterinformationen :

An dieser Stelle sollte also auch die eingeweihte Spielerin mitmachen und die Helden dazu zu überreden, am gleichen Abend noch einmal wieder zu kommen, dies sollte den Helden leicht fallen, da sie der Weg ohnehin zurück führt, aber dazu später mehr.

Die Wanderung durch den Wald

Allgemeine Informationen :

Das Wetter hat sich gegenüber Gestern verbessert. Es hatte zwar in der Nacht geregnet, aber nach

anfänglicher Bewölkung und leichtem Dunst siegt nun die Praiosscheibe über die Wolken und es wird zunehmend wärmer. Der weiche Waldboden bietet genügend Halt um gut voran zu kommen. Ihr bemüht euch, genau in nördlicher Richtung weiterzugehen, ist doch hier kaum ein Stück Weg erkennbar. „Elf müßte man sein“ denkt ihr noch bei euch, als ihr plötzlich eine Kate vor euch seht, die versteckt hinter ein paar dicken Bäumen steht.

Spezielle Informationen :

Die Kate vom alten Bosper ist gefunden. Den Hausherrn selbst findet Ihr direkt davor sitzend. Es ist ein Mann dem man sein Alter ansieht. Graues Haar, grauer Bart, grauer Mantel. Er schnitzt in Gedanken an einem Stück Holz herum. Vermutlich soll das mal eine Figur werden.

Meisterinformationen :

Bevor ich es vergesse zu erwähnen : Yvonya, so unehrlich sie es auch mit den Helden treibt : Sie hat nicht gelogen als sie erwähnte daß man hier gut Kräuter suchen kann. Gönnen sie den Helden sofern sie den suchen wollen ein paar Erfolge dank der Probe auf Pflanzenkunde-2.

Der alte Bosper

Allgemeine Informationen :

„Bosper mein Name. Bin Bauer. Ne, eigentlich war ich Bauer. Hab den Hof verkauft, war zu alt, hab keine Kinder.“ Im Telegrammstil teilt euch der alte seine Lebensgeschichte mit. Als ihr berichtet, daß ihr von seinem Unglücksfall hörtet fragt er voller Hoffnung, ob ihr wahre Helden seid, die Verfolgung des Räuberpärchens aufzunehmen. Ihr könnt mit Stolz bejahen, seid ihr doch eigentlich genau dafür gekommen.

Spezielle Informationen :

Bosper kann dann erzählen wie sich der Überfall zugetragen hat. Zunächst habe er nur eine Frau gesehen mit schwarzen Haaren und einer vernarbten Augenbraue. Sie wollte ihn freundlich nach einem Weg fragen als er plötzlich ein Geräusch gehört hat und sich umdrehte dann sah er einen Mann, der wohl kaum älter war als die Frau und ihr überhaupt sehr ähnlich sah. Dieser hätte einen großen Knüppel auf ihn niedersausen lassen und bevor er reagieren konnte lag er auch schon bewußtlos am Boden. Später sei er zu sich gekommen und weg war seine Geldkassette. Sonst fehlte nichts, er muß allerdings auch zugeben, daß er sonst nichts an Wert besaß. Als Belohnung verspricht er einen Dukaten pro Person und (das ist bestimmt das lohnendere) die gesamte Geldkassette als Erbe, wenn er denn zu Boron geht.

Meisterinformationen :

Da dieser Überfall vor einem Tag geschah, ist seit

dem Regen in der Nacht keine Spur mehr erkennbar. Die Helden haben daher keine sinnvollere Möglichkeit als zur Herberge zurückzugehen und Nachzufragen, ob man dort eine Beobachtung gemacht hat, die vielleicht im Zusammenhang stehen könnte. Auf diesen Gedanken müssen sie in der Person Bospers die Helden bringen, sollten diese nicht von selbst darauf kommen. Aber natürlich kann auch die Eingeweihte Spielerin hier richtungsweisend eingreifen.

Zurück in der Herberge

Allgemeine Informationen :

Ihr betretet die Herberge und findet Jasinde beim Abwasch. „Hmmm. Ob es wohl sinnvoll ist sie zu stören, während sie gerade die Fettkrusten von den Brettchen abkratzt die wir dort hinterlassen haben?“ fragt ihr euch, aber da ihr die Herbergsmutter als gutmütige Frau kennengelernt habt, werdet ihr wohl nicht gleich geohrfeigt werden. Tatsächlich unterbricht sie ihre Tätigkeit auch gerne für euch und hört sich an, was ihr zu sagen bzw. zu fragen habt. Während ihr redet wird sie immer bleicher – bis sie sich setzen muß. „Bei den Zwölfen ! Was bin ich doch nur für ein Riesenrindvieh ! Darauf hätte ich doch selbst kommen können ! Gestern hatte ich die Bauersfamilie Deggerdahl zu Besuch, wie haben geredet und gegessen, während auch andere Gäste da waren. Es schien mir ein Geschwisterpaar zu sein, Mann und Frau, dunkle Haare, nicht sehr alt. An der Frau ist mir eine Narbe an der linken Augenbraue aufgefallen. Sie müssen unser Gespräch mitbekommen haben über den alten Bosper. Praios möge erbarmen mit mir haben, daß ich so dumm war und den Räubern verraten habe, wo sich der alte Bosper aufhält und daß er ein ansehnliches Dukatensäckchen besitzt. Sie haben gestern mittag, also nur Stunden bevor ihr hier ankamt, die Herberge verlassen.“

Meisterinformationen :

Wenn die Bösewichte dann direkt zu Bosper gegangen sind (Überfall so gegen die Tsa-Stunde) und dann gesehen haben daß sie Land gewinnen, dann können sie noch nicht weit sein (sie haben ja auch eine Nacht Schlaf nötig und somit nur einen halben Tag Vorsprung). Auf Nachfragen hin weiß Jasinde auch noch zu berichten, daß die beiden mutmaßlichen Räuber von Osten kamen. Ob man davon nun schließen kann, daß sie nach Westen weiter ziehen ist zwar nicht sicher, aber trotzdem werden die Helden beim ersten Versuch richtig liegen. Falls die Helden sich trennen, dann ist das ihr Problem – natürlich kann nur eine Gruppe Erfolg haben. Um den Vorsprung der Räuber einzuholen können die Helden, sollten sie selber keine besitzen, auf ein paar Warunker der Deggerdahls zurückgreifen. In einem solchen Fall

helfen sie gerne und unentgeltlich.

Verfolgung

Allgemeine Informationen :

Als ihr aus dem Haus geht um die Verfolgung aufzunehmen, trifft ihr auf Iona. (Ausgesuchte Heldin) läuft schnell auf sie zu. Ein kurzer Plausch und sie küssen sich zum Abschied ! Als sie wieder bei euch anderen ist wird sie ein wenig rot, fragt aber : „Wenn wir das Gold gefunden haben, dann kommen wir doch wieder hier hin, oder ?“

Spezielle Informationen :

Da die Helden logischerweise das Gold abliefern und die Belohnung kassieren wollen kommen sie natürlich auch noch einmal zurück. Zunächst wird die Verfolgung aber in einen kleinen Eilmarsch ausarten. Zufällig vorbeikommende Passanten können einen Hinweis auf die gesuchten geben. Nach wenigen Stunden, also am Nachmittag, finden die Helden dann eine ausgebrannte Lagerstätte.

Das Lager

Allgemeine Informationen :

Verkohlte Holzstücke in einem provisorischen Steinkreis, daneben die Spuren von Menschen. Das Feuer ist erst seit den Morgenstunden erloschen. Soviel könnt ihr, wenn nicht auf den ersten Blick, dann aber auf den zweiten sehen. Noch viel interessanter ist allerdings, was ihr auf den dritten Blick sehen könnt. Es handelt sich nämlich um ein paar menschliche Füße die aus den Überresten von ein paar Strohshuhen hinter einem Busch hervor gucken. Als ihr näher tretet, seht ihr, daß dort noch ein ganzer Mensch dranhängt.

Spezielle Informationen :

Der ist aber tot. Es handelt sich dabei um einen schätzungsweise Mittzwanziger, auffallend schwarzes Haar und ziemlich zerlumpt gekleidet. Er hat keinerlei Wertgegenstände bei sich. Der Tod wird erst am Morgen eingetreten sein. Die Ursache ist klar zu erkennen : Ein mittelschwerer Stein hat ihm den halben Kopf zertrümmert. Zwischen den Scherben seines Schädels sieht man noch etwas von seinem wenigen Hirn. (Körperbeherrschungsprobe, sonst wird das Frühstück an die umliegende Botanik verteilt).

Meisterinformationen :

Die Helden haben (sie ahnen es sicher schon) den Bruder der gesuchten Räuberin gefunden. Sie wollte die Geldkassette für sich alleine und hat darum am nächtlichen Lager ihren Bruder erschlagen. Aber auf jeden Fall sind die Helden nun auf der richtigen Fährte.

Da ist sie !

Allgemeine Informationen :

Nachdem ihr für eine gute Stunde eure Tiere angetrieben habt, daß sie aus dem letzten Loch pfeiffen scheint sich die Bemühung allerdings gelohnt zu haben. Auf einem langen geraden Stück seht ihr sie wie eine schwarzhaarige, aber ansonsten jung wirkende Frau im Begriff ist am Horizont zu verschwinden. Offenbar könnt ihr weiter sehen als sie hören, denn sie reagiert auf euer Hufgetrappel zunächst gar nicht. Als ihr näher kommt, dreht sie jedoch einmal den Kopf um, scheint zu erschrecken, geht aber weiter. Als ihr schon ungefähr ihre Kleidung und Frisur beschreiben könnt geht sie auffällig nah am Waldrand und springt mit einem mal ins Gebüsch.

Spezielle Informationen :

Natürlich wird sie aufgrund Ihrer Schuld mißtrauisch bei sich schnell nähernden Reitern. Also müssen die Helden zu Fuß hinter ihr her. Sie können es mit Ausschwärmen oder Fernwaffen probieren. Da die Räuberin das Terrain aber selbst nicht kennt werden die Helden sie stellen. Mit ihrem Knüppel ist sie den Helden natürlich nicht im geringsten gewachsen, daher ergibt sie sich praktisch nach dem ersten Schlag. An der Narbe und an der Geldkassette die sie eingeschlagen in einem Lumpen unter ihrem Arm trägt ist eindeutig, wer wer ist und wer wobei Schuld hat. Sie gesteht auch den Mord an ihrem Bruder und fleht euch an, doch Gnade vor Recht ergehen zu lassen, wo sie doch so ein armes Mädchen ist.

Meisterinformationen :

Naja, ob dies ein Argument ist, den Mord zu rechtfertigen darf stark bezweifelt werden. Was die Helden mit ihr machen, ist allerdings deren Sache, und nur insofern Sache des Meisters, da er hier ruhig die Abenteuerpunkte von Abhängig machen sollte. Ich bin da offen für einfache Hinrichtungen, Verpflichtung zu sozialen Dienstleistungen bis hin zu den interessantesten Ideen wie Versklavung der Frau und Geschenk derselben an den alten Bosper oder die Bauern im Ort. (Bestimmt eine Idee auf die Al'Anfaner Helden kommen werden, nachdem sie kräftig mit dem Thorwaler der Gruppe aneinandergeraten sind.) Da von dem Geld nichts fehlt, können die Helden es stolz zurückbringen.

Die Rückkehr zur Herberge

Allgemeine Informationen :

Jasinde die euch schon an der Tür in der Dämmerung erwartet ist wirklich froh über eure Rückkehr. Und als sie erst die Geldkassette sieht da jubiliert sie. „Ach den Göttern sei dank, daß ihr meinen Fehler wieder gut gemacht habt. Ich weiß nicht was ich hätte tun sollen, mit dieser Last auf

meinem Gewissen. Aber wißt ihr was : Ich mache gleich einen schönen Braten von dem Schwein, das die Deggerdahls vorgestern geschlachtet haben. Und ihr – und natürlich Bosper seid herzlich dazu eingeladen. Würdet Ihr bitte, auch wenn es schon dunkel ist, den alten herholen ? Er kann dann auch die Nacht hier verbringen.

Spezielle Informationen :

Das Angebot wäre wohl unsinnig auszuschlagen, gerade wo Jasinde sich so sehr traviagefällig zeigt. Also ziehen die Helden los bis auf eine – nämlich die ausgesuchte Heldin. Sie möchte hier bleiben und Iona einen Besuch abstatten.

Meisterinformationen :

Wie es dann weitergeht möchte ich der alleinigen Regie des Meisters überlassen, wenn denn folgende Ereignisse miteinbezogen werden : Bosper ist ebenfalls von der Einladung angetan und kommt mit freuden mit, nicht zuletzt weil seine Rente gesichert ist. Er händigt den Helden einen Schlüssel aus, der wie er sagt, zu einem bestimmten Schloß gehört, daß er besitzt. Wer nach seinem Tod mit diesem Schlüssel kommt, dem soll sein noch verbliebener Besitz gehören. Dies legt er schriftlich in seinem Testament fest. Das Festmahl ist ein solches, zumindest im Rahmen der Möglichkeiten Jasindes. (Es gibt leider immer wieder verwöhnte Helden, die zu oft Gast bei den Firdayons waren ...) Nur eine wird fehlend – und das ist die besagte Heldin, die zu Iona/Yvonya wollte. Von ihr werden die Helden an diesem Abend nicht mehr sehen.

Die Suche nach der Heldin

Allgemeine Informationen :

Sie ist weg. Ihr dachtet schon, daß sie lieber mit ihrer neuen Freundin herumturtelt anstatt an einem Festessen teil zu nehmen : Aber daß auch jetzt noch jede Spur von Ihr fehlt ist doch höchst merkwürdig ! Ihr fragt Jasinde und Bosper, ob sie eine Ahnung hätten wo eure Freundin stecken könnte, aber sie wissen es natürlich auch nicht. Doch Bosper hat eine Idee : Es gibt ein paar Meilen Südlich der Straße eine kleine verfallene Hütte, die aber vielleicht genügend Schutz eine nacht bieten könnte.

Spezielle Informationen :

Die Helden werden es dort einmal versuchen wollen, gibt es doch, und erst recht nicht nach einer Suche im Bereich des kleinen Ortes, einen besseren Vorschlag. Der Weg dahin ist nicht schwer zu finden, sind doch noch deutliche Markierungen des Weges vorhanden, auch wenn der Boden genauso Laubbedeckt und zugewuchert ist, wie der Boden des restlichen Waldes auch.

Die verfallene Hütte

Allgemeine Informationen :

Ihr habt die Hütte gefunden. Sie liegt gut sichtbar inmitten vieler Bäume. Und nicht nur an dem vielen Moos ist zu erkennen, daß diese Hütte verfallen ist : Deutlich viele Bretter, die einst eine Wand bildeten sind gebrochen und hängen nur noch nutzlos in der Feuchtigkeit des Waldes. Ihr habt keine Probleme die Hütte zu betreten. Sie hat nur einen Raum und der ist relativ groß. Was ihr zu sehen bekommt, läßt euch im gleichen Moment erstarren. Auf dem lehmigen Boden der Hütte ist ein großes Heptagramm gezeichnet – und ein kleines Daneben. Abgebrannte Kerzen schmücken die Ecken der Zeichnung, Reste von Seilen liegen im inneren. Ein leerer kleiner Käfig steht in der Ecke, ein paar Feder liegen dort herum. In einer anderen Ecke des Raumes seht ihr die Habseligkeiten eurer Freundin liegen. Es ist alles da – vom Strumpf bis zur Haarspange, von Waffe bis Rüstzeug – alles. Fassungslos nehmt ihr die Sachen an euch. „Wie konnte das nur passieren ?“, fragt ihr euch. Abgelenkt durch eine neue Heldentat habt ihr nicht bemerkt, wie eure treue Freundin in die Falle eurer Erzfeindung ging : Yvonya ! Yvonya die Falkenhexe. Sie muß hinter Iona stecken. Schon diese Namensähnlichkeit ! Gab es Anzeichen ? Hättet ihr es erkennen können ? Es ist um sie geschehen. Sie ist jetzt eine Harpyie. Keine mehr

von euch. Wenn ihr euch das nächste mal gegenüber steht, dann als Gegner.

Meisterinformationen :

Wenn Ihr Spieler in der Gruppe ein solches Ende nicht begreifen könnten, sollten sie von diesem Abenteuer vielleicht doch die Finger lassen. Da aber vernünftige Spieler wissen sollte, daß der Meister nicht ihr Feind ist und auch die auserwählte Spielerin nicht das Böse in Person, können sie sich denken, daß hier vielleicht nicht das letzte Wort gesprochen ist und daß auch die Heldin irgendwann gerettet werden kann. Trotzdem geht diese Runde an Yvonya. Die Helden werden abgesehen von 150 AP für die Stellung der Räuberin materiellen Gewinn machen, denn, wenn auch nicht sofort, bekommen sie, sobald Sie (der Meister) der Meinung sind, Bosper hat das Zeitliche gesegnet, einen Schatz von 432 Dukaten, 136 Silberstücken, 843 Heller und 622 Kreuzern. Für den Moment begnügen sie sich mit den versprochenen Dukaten. Die Heldin, die so vortrefflich mit Ihnen zusammengearbeitet hat, soll für ihre Hervorragende Schauspielerei 50 AP extra, also 200 AP aus diesem Abenteuer mitnehmen. Sie wird allerdings etwas Zeit brauchen, bis sie den nächsten Stufenanstieg machen kann, denn als Harpyie ist sie keine Heldin, sondern eine Sklavin Yvonya's, ohne freien Willen (vgl. „Der gebrochene Flügel“).

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fordern. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

Romanze im Federkleid

© 1998/99 by Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie www.dsa-schatztruhe.de für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)