



Dieses Abenteuer spielt in einer der üblichen EDO-Fantasy-Welten. Als Regelwerk bietet sich **FAE** an. Aber auch andere erzählerische Systeme, die mit Aspekten umzugehen wissen. Eine Adaption sollte für erfahrene Spielleiter kein großes Problem sein. Sämtliche relevanten Aspekte sind im Text **fett** hervorgehoben. Es empfiehlt sich übrigens beim Spielen den nötigen Ernst zu bewahren.

Es war eigentlich die klassische Geschichte. Eine Prinzessin wurde von einem Drachen entführt und in dessen Hort verschleppt, der sich inmitten eines alten Zauberturms voller Schätze befindet. Eine tapfere Heldengruppe zog los, um die jungfräuliche Maid zu retten. Allerdings unterschätzten die Abenteuer die Gefahren auf dem Weg zum Ziel und wurden Opfer der Umstände und ihres Abenteuerlebens. Die Prinzessin freundete sich nämlich mit dem Drachen an und es geschah, was geschehen musste: Prinzessin und Drachen verliebten sich ineinander, beide heirateten, zeugten ein paar Eier und lebten glücklich bis an ihr Lebensende. Die Sache ist natürlich weniger eklig wenn man weiß, dass der Drache ein verwunschener Prinz ist, der nur durch die wahre Liebe erlöst werden konnte.

Für die tapfere Heldengruppe verlief die Sache weniger romantisch und sie ist schon lange überfällig. Also haben die Familienangehörigen der Helden beschlossen etwas zu unternehmen und bei der Nachtwache eine Vermisstenanzeige gestellt. Deren Aufgabe ist es nun loszuziehen und die unfähigen Abenteuer einzusammeln. Und wer schlüpf in die Rolle der Nachtwache? Genau, die Spieler! Anstatt also an Silvester zu feiern oder betrunken Brände zu löschen, müssen sie ausrücken.

Lady Mia ist die Kämpferin der Heldengruppe und sie hat es prompt zuerst erwischt. Auf der **schmalen Brücke** ohne Wiederkehr, über die **grandios tiefe Schlucht** der Tauben, kam es zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung mit

einigen schwerhörigen Rentnern. Vermutlich ist es Lady Mias ungezügelter Temperament zu verdanken, dass die Renter **mit Heizdecken und Rollatoren** überhaupt aus ihrem **festem Schlaf** aufschreckten. Nun hängt Mia an einem **dünnen Seil** unter der Brücke und schwankt im **starken Fallwind** herum, während oben die Rentner an ihren Kaffeetischen schlummern und Wacht halten.

Den klugen Magier Monologus erwischte es in der **verborgenen Bibliothek** des trügerischen Wissens. Es handelt sich dabei um **ein gigantisches Kloster**, das dem Gott des Wissens (Ay manab Dhalla) geweiht wurde.

Der Grundriss des Gebäudes ähnelt stark einer Sieben und die Gänge bilden im Inneren **ein verwirrendes Labyrinth**. Überall gibt es kleine Augen mit Flügeln, die wie flinke Libellen im Kloster herumschwirren und alles beobachten. Es gibt Regale so hoch wie drei Stuten übereinander, gefüllt mit schweren Büchern jeglicher Art (nur die Erotika sind fast vollkommen verschwunden). Wird eines der Bücher auch nur berührt, gibt ein magischer Mund das enthaltene Wissen preis. Aber dieses Wissen ist selten in allen Belangen richtig, denn einst war das Kloster besser bekannt als die Bibliothek des trügerischen Halbwissens. Doch das verrät keines der **hinterhältigen Bücher**. Monologus kam der Sache trotzdem auf die Spur und wurde von einigen **lebendigen und schnellen Büchern** gestoppt, die ihn unter sich begruben. Nun erwartet der dicke Magier, begraben unter einem **verdammten schweren Haufen Folianten**, sein weltliches Ende. Leider kennt er keinen Zauber, der ihn von unnützem Halbwissen befreit.

Eigentlich ist Eduard Schneehuber kein echter Dieb. Jedenfalls kein Dieb im herkömmlichen Sinne. Zwar hat er das Rechnungsbuch seines Fürsten gestohlen und sämtlichen anderen Fürsten dann eine Kopie davon zukommen lassen, aber so Dinge wie Fallen entschärfen, meucheln oder anderen Leuten in die Taschen greifen, dass kann der Schneehuber Eduard eigentlich nicht. Aber seinen Ruf als Dieb, den hat er trotzdem weg. Und deswegen hat ihn die Heldengruppe angeheuert.

Unglücklicherweise, aber wie zu erwarten, machte bereits die erste fiese Falle mit feurigen Runen, in der Eingangshalle des Zauberturms, dem Eduard ein Ende. Oder was man so Ende nennt. Von einem feurigen

Knall überrascht sprang der Eduard nämlich in das nächst beste **düstere Loch**, um sich zu verstecken. Leider war es der Kamin, was die **lebendigen Flammen** besonders freute. Während der Schneehuber Eduard nämlich in dem Loch festsitzt, machen sich die lebendigen Flammen ein Spiel daraus, ihm ordentlich mit dem **Feuer der aufrichtigen Heuchelei** im Kamin einzuheizen, während andere Flammen Eduard mit dem falschen Versprechen zu locken versuchen, sie würden ihn vor ihresgleichen schützen. Wohl wissend, dass sie das gar nicht könnten und damit nur die Mutti aller Flammen auf den Plan rufen. Diese verhält sich weitgehend ruhig, aber wenn sie denn mal geweckt ist, entläßt sich ihr **flammender Zorn** vertrauensvoll auf all diejenigen in ihrer Reichweite und verschlingt **gnadenlos** Freund und Feind.

Als geistlichen Beistand war die alte Klerikerin Franziska I. mit der tapferen Heldengruppe unterwegs und hat es, trotz ihrer Betagtheit, bis zur **einsturzgefährdeten Spitze** des Turms geschafft. Was sie dort sah, ließ die arme Franziska I. beinahe ohnmächtig umkippen. Aber nur beinahe. Denn die gute Klerikerin predigt nicht nur ein bescheidenes und tolerantes Leben im Namen der einzig wahren Göttin, sondern lebt es auch.

So hat sie ihren Blick von den schweren und überladenen Schatztruhen abgewandt und das unkeuche Verhalten von Prinzessin und Drache beobachtet (der Drache hat sich nämlich erst nach seinem Abflug mit der Prinzessin verwandelt), bis die beiden selig befriedigt, mit gewaltigen Flügelschlägen, nach Westen flogen, um dort ein sitzames Leben am Hofe zu führen.

Erst als Franziska I. wieder alleine war sank sie ermattet zu Boden, den von Arbeit gebeugten Rücken gegen das **gewaltige Himmelbett** lehndend, auf dem die **schweißnasse Satinbettwäsche** noch vor sich hin tropfte. Zu allem Übel bildet der Drachenschweiß nun (und wir hoffen alle, das es wirklich nur Drachenschweiß ist) auf dem Boden eine **gewaltige Salzwasserlache**, während am Himmel ein **schreckliches Gewitter mit üblen Blitzen** aufzieht. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die ersten dieser Blitze in den Turm einschlagen und die arme Franziska I. unter Strom setzen. Als wäre das nicht schon schlimm genug, ist ja bekannt, dass **Gold unheimlich gut Strom leitet**. Und

**überall im Zimmer liegt goldenes Geschmeide** umher (der Drache ist stinkreich). Und ein jeder der sich davon etwas nimmt, ruft ein schwebendes und flinkes Zauberschwert auf den Plan, das versucht jegliches diebisches Gesindel zu erschlagen oder zu erstechen.

Sobald die Nachtwache das letzte Mitglied der Heldengruppe gerettet hat, müssen natürlich alle aus dem Turm verschwinden. Allerdings trifft just in diesem Augenblick ein gewaltiger Drache mit zwei riesigen Koffern ein. Es ist die Mutter des Prinzen, die Schwiegermutter der Prinzessin, Madame Amalzia. Und die ist ziemlich sauer darüber, dass ihr Sohn mit einer menschlichen Schlampe durchgebrannt ist und Ungeziefer im Hort ihres Sohnes herumläuft. Und so macht Schwiegermama, stinkesauer und mit napalmheißem Odem, Jagd auf die Nachtwache und deren Schützlinge. Durch die schiere Größe des Drachen **bebt der Boden fürchterlich** und der Turm gerät **außer Rand und Band**, was dazu führt, das **massive Steinblöcke** zur Erde stürzen. Und ihre Zermalmkraft gleicht dabei förmlich einem **unaufhaltsamen Zermalmsturm**. Schlussendlich hat Madame Amalzia einen Raketenwerfer im Gepäck, mit dem sie die Nachtwache aufs Korn nehmen kann. Und der Raketenwerfer verschießt **mörderisch große Raketen**.

Hat die Nachtwache die Schwiegermutter überwunden und kommt nach Hause, ist das Abenteuer erledigt. Da sie nur ihren Job gemacht haben, gibt es weder Dank, noch Gold oder gar eine andere Belohnung. Hat ein Mitglied der Nachtwache sein Leben ausgehaucht, wird es zumindest in die Flagge der Stadt eingerollt und dann erst kostengünstig unter die Erde gebracht.

**Idee und Konzeption:** David "Tsu" Reichgeld

**Layout:** David "Tsu" Reichgeld

*Mit freundlicher Unterstützung von:*

Günther "Taysal" Lietz

**Dieses Kurzabenteuer ist ein Beitrag zum Winter OPC Wettbewerb 2013 / 2014**

