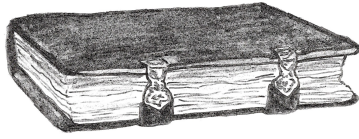


ADJANAS ARCHIV DER ABENTEUER



Fluffy

Kurzabenteuer in Alba für Abenteurer der
Grade 1 – 6, Spielzeit ca. vier Stunden

Kleines Mädchen, große Not

Die Abenteurer reisen in einem kleinen Ort namens Fogalsfarne in der Nähe von Eirodstor. Auf der Einreise beobachten sie zwei Bauern, Bifford und Morrey, die sich augenscheinlich um einen Acker streiten. Ansonsten ist es ein beschaulicher, von Feldern umgebener Fleck inmitten der albischen Wälder. Im Ort selbst erfahren sie, dass Miliane, die verwöhnte 10jährige Tochter des Syres, ihren Schoßhund Fluffy vermisst. Reiche Abenteurer werden direkt von Dregal, dem Haushofmeister angesprochen. Arme Abenteurer lockt die Belohnung von 200 Goldstücken für das entlaufene Tierchen.

Im hübschen Garten des Syres trifft man die völlig hysterische Miliane, die unbedingt ihren Hund wiederhaben möchte. Sie mustert die Abenteurer abschätzig (und verlangt, dass ihr Vater seine sechs Burgwachen losschicken soll, was dieser aber ablehnt - wie peinlich wäre das denn?). Schließlich gibt die Kleine nach und beschreibt den Hund: Fluffy ist knapp kniehoch, mit weißem Fell und einem braunen Schlappohr. Er ist unverwechselbar, und sie hat ihn sooo lieb! Dem Syre ist das Ganze höchst unangenehm, und er ist ehrlich dankbar für die Hilfe der Abenteurer. Verlegen erklärt er, dass die Syress vor zwei Jahren starb und man doch Nachsicht mit dem armen Kind haben muss.

Dann lässt er den Abenteuern zeigen, wo der Hund entwischt ist: Durch ein efeubewachsenes Törchen in der Mauer, das meistens zu steht, aber heute kurz geöffnet war, weil Dregal die Scharniere ölen wollte. Die Magd, die Fluffy in den Garten ließ, übersah das offene Tor, und weg war das Hündchen. Erkundigen sich die Abenteurer, warum sich die Dorfbevölkerung nicht an der Suche beteiligt, so erfahren sie, dass der dichte Wald hinter der Burg als verwunschen gilt. Schließlich ist man nah am sagenumwobenen

Broceliande! Keiner traut sich, weiter als ein paar Schritte hineinzugehen.

Ein Wald voller Geheimnisse

Die Abenteurer folgen einem schmalen, fast zugewachsenen Pfad hinunter in den Wald. Bereits nach kurzer Zeit stoßen sie auf ein Häuschen im Wald - hier lebt Moira, die Kräuterfrau. Sie wimmelt die Abenteurer ab und gibt vor, sich nicht an den Hund zu erinnern. Mit einem EW:Wahrnehmung sehen die Abenteurer, dass in ihrem gut bestückten Kräutergarten eine Ecke zerwühlt und der Zaun beschädigt ist. Moira erklärt auf Nachfrage, dass ein Wildschwein gestern den Zaun verheert hat. Sie hat bereits neue Bretter besorgt, kam aber noch nicht dazu, ihn zu reparieren. Moira hat einen Vertrauten, den Waschbär Willie, den die Abenteurer ebenfalls kennenlernen können.

Wie die Abenteurer nun vorgehen, ist ihnen überlassen: Sie können Spuren lesen, Naturgeister oder Tiere befragen oder dem Hund eine Falle stellen. Früher oder später gelangen sie an eine Lichtung, auf der ein zartes junges Reh steht. Das scheue Tier scheint etwas zu wittern - doch es ist schon zu spät: Eine wilde Bestie stürzt sich auf es und zerreißt es. Während die Bestie frisst, können die Abenteurer eindeutig Fluffy erkennen (weißes Fell, braunes Schlappohr) - doch er ist viel größer und wilder als zuvor.

Monsterfluffy

Gr 5

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
14	25	TR	30	90	70	t60	13	+12/12/12

Angriff: Biss +9 (1W6+3), Raufen +10 (1W6-2)

Bes.: zaubert automatisch Angst +17

Es wird den Abenteurern vermutlich gelingen, Fluffy zu fangen. Sollten sie ihn dabei töten, gibt es natürlich keine Belohnung. Aber auch wenn sie ihn einfangen können, bleibt er sehr wild und ist eindeutig nicht mehr der alte. Nun ist guter Rat teuer. Ein schwarzes Einhorn, das in der Gegend lebt, bietet seine Hilfe an - aber natürlich weiß es nicht über Fluffys Verwandlung und will lediglich die schönste Abenteurerin ins Dickicht locken und mit seinem Horn töten.

Kräuter für Moira

Die einzige echte Hilfe verspricht die Moira. Sie gibt widerstrebend zu, dass der Hund durch den kaputten Zaun eingedrungen ist und in ihrem Kräutergarten gewühlt hat. Er hat, das lässt sich leicht feststellen, von einem besonders wirksamen Zauberkraut gefressen, das dort wuchs: dem Kraut der Blutauschs. Die Kräuterfrau verwendet sehr geringe Mengen davon für Stärkungstrünke - das behauptet sie zumindest. Offensichtlich hat Fluffy zuviel davon gefressen. Nach einigem Hin und Her lässt sich Moira überreden, nach einem Gegenmittel zu forschen. Sie blättert in einem alten, handgeschriebenen Büchlein und verkündet dann triumphierend, dass man die Verwandlung tatsächlich rückgängig machen kann. "Man braucht dazu dreierlei: einen Zweig vom Felslavendel, eine Blüte vom Höhlenbaldrian - und ein Blatt vom Haupt des Baumhirten."

Ein EW:Menschenkenntnis kann den Abenteurern verraten, dass Moira ihnen nicht die Wahrheit sagt. Tatsächlich benötigt sie nur die beiden ersteren Kräuter für die Rückverwandlung. Das Blatt vom Baumhirten möchte sie aus anderen Gründen haben. Mit Kräuterkunde lässt sich herausfinden, dass Lavendel und Baldrian in der Tat beruhigende Wirkung haben. Felslavendel wächst ganz oben auf den hohen Findlingen in den Wäldern,

Höhlenbaldrian am Eingang feuchter Höhlen - er blüht nur auf, wenn er von Mondlicht beschienen wird und muss daher nachts gepflückt werden. Beides kann auch Moira erklären. Das Baumhirtenblatt möchte Moira aus anderen Gründen: Einer der beiden zerstrittenen Bauern, Bifford, hat ihr eine halbe Sau versprochen, wenn sie den Acker seines Nachbarn Morrey verheert. Dafür ist das Baumhirtenblatt ideal: Kleingehackt und des Nachts über den Acker gestreut, lässt es rasch zahllose junge Baumsprösslinge wachsen.

Die Abenteurer können relativ leicht - mit zwei Klettern-Proben - an den Felslavendel kommen. Der Höhlenbaldrian ist etwas schwerer zu pflücken. Denn nicht nur Fluffy hat von dem Kraut des Blutauschs gefressen: Am Morgen davor stahl sich unbemerkt eine Kaninchenfamilie durch den kaputten Zaun und tat sich ebenfalls an dem Kraut gütlich. Nachts am Höhleneingang sehen die Abenteurer rote Augen im Dunkeln - und werden sogleich von sechs kniehohen Killerkarnickeln angegriffen.

Killerkarnickel

Gr 3

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
7	18	TR	24	40	80	t30	12	+11/11/11

Angriff: Biss +8 (1W6-1, Kehlbiss)

Nun fehlt noch das Blatt vom Haupt des Baumhirten. Der Baumhirte sitzt morgens gern am Flussufer, was Moira berichten kann. Nur besonders beredsame Abenteurer können den Baumhirten dazu bringen, ein Blatt freiwillig herzugeben. Ansonsten müssen sie sich etwas einfallen lassen.

Mit den drei Kräutern ist Moira bereit, ein Gegenmittel zu brauen. Wer sie dabei beobachtet, kann feststellen, dass das Baumhirtenblatt nicht in ihre Kräuterpaste kommt. Wem es gelingt, einen Blick in ihr Kräuterbuch zu werfen, sieht ebenfalls, dass das Baumhirtenblatt dort nicht erwähnt wird.

Ende gut, (fast) alles gut

Ist die Paste fertig, müssen die Abenteurer es nur noch schaffen, diese in Fluffys Maul zu befördern - und schon verwandelt sich das Monster wieder zurück in den niedlichen Schoßhund. Zurück in der Burg wartet jedoch eine Enttäuschung: Zwar erhalten die Abenteurer die versprochene Belohnung, doch Miliane interessiert sich überhaupt nicht für den wiedergekehrten Fluffy. Gestern abend kam ein Händler, der ihr ein nahuatlänisches Fellschweinchen mitgebracht hat - ist es nicht süüüß? Die Abenteurer können den zerknirschten Fluffy da lassen oder mitnehmen, ganz wie sie wollen.

Haben die Abenteurer Moira das Baumhirtenblatt überlassen, so bietet sich ihnen beim verlassen des Orts ein merkwürdiges Bild: Der mit Kohlsetzlingen bepflanzte Acker von Bauer Morrey steht voller junger Baumschösslinge. Mit Pflanzenkunde lässt sich feststellen, dass es sich ausnahmslos um Buchenschösslinge handelt (der Baumhirte ähnelte einer Buche). Morrey ist entsetzt: Es wird ewig dauern, bis er all diese Bäume ausgerissen hat! Bauer Bifford hingegen grinst sich eins ...

Fluffy

Promenadenmischung

Gr 1

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
6	7	0R	24	30	50	t60	11	+10/12/10

Angriff: Biss +6 (1W6-2), Raufen +5 (1W6-4)

Riechen+12

Weil Fluffy so verzogen ist, wird auf das erste Abrichten ein -2 gegeben. Weil er aber so niedlich ist, bekommen Charaktere mit Fluffy an der Seite einen pA-Bonus von 5.