

Amari und ihr Zauberpunsch

Im hohen Norden die Sage von der Fee Amari und ihrem Zauberpunsch ist seit Jahrhunderten bekannt und wird von Generation zu Generation weitererzählt: Jedes Jahr um die dunkle Zeit der Wintersonnenwende, in der die Tage kurz und kalt sind, soll in einem bestimmten Wald ein kleines Wunder geschehen. Eine machtvolle Fee namens Amari, so wird erzählt, öffnet aus ihrem verzauberten Reich ein Tor in die Welt der Menschen und erscheint mit einem großen Kessel auf einer Lichtung in diesem Wald.

Weiter heißt es, dass nur jemand, der *barmherzig und mildtätig* ist, jemals die Lichtung finden wird. Wer sie allerdings findet und *reinen Herzens* ist, der soll aus dem Zauberessel einen gar wundersamen Punsch schlürfen dürfen, der ihm ein *reich erfülltes Leben* beschere wird.

Aus diesem Grund machten sich bereits viele Wagemutige auf die gefahrvolle Wanderung, um die geheimnisvolle Lichtung zu finden – doch nur wenige kehrten erfolgreich aus dem bitterkalten, tief verschneiten Wald zurück. Diese schwiegen beharrlich über ihre Erlebnisse, führten danach aber stets noch ein glückliches und langes Leben.

Das fragliche Gebiet ist zwar riesig, aber nicht unbesiedelt. Es gibt sehr wohl Karrenwege oder Pfade, an den Waldrändern kleine Dörfer und im Wald selbst sogar vereinzelt Hütten, die von Jägern, Kräutersuchern oder Köhlern, zum Teil aber auch von Hexen bewohnt sind.

Die Suche nach der Lichtung dauert solange, bis die SCs bei drei Gelegenheiten *aus eigenem Antrieb und ohne Gegenleistung* Wesen in Not geholfen haben: Das kann ein armer Krämer sein, dem das Karrenrad brach, ein Jäger, der sich im Schneesturm verirrt, ein Bettler, der um ein Stück Brot bittet, ein verwaistes Kind in einer Köhlerhütte, dessen Eltern am Winterfieber starben, ein Vogeljunges, das aus seinem Nest fiel oder eine Hirschkuh, die in einem gefrorenen Teich einbrach. Bei der Suche kann (und soll!) der SL den SCs durchaus das Leben schwer machen – erstens entscheidet er darüber, wann und in welchen Zeitabständen sich diese Gelegenheiten ergeben, zweitens über die Art und Häufigkeit der klassischen Zwischenfälle auf einer längeren Reise im Winter: Verirren, schlechtes Wetter (Nebel, dichter Schneefall, Schneesturm, Verwehungen), Räuber, ein Rudel hungriger Wölfe, ein übellauniger Frostriese oder Schneetroll. Bei besonderem Pech fegt sogar nach Einbruch der Dunkelheit die Wilde Jagd über die SCs hinweg (eine Horde niederer und/oder hoher Dämonen in Tiergestalt, angeführt von einem Kampf- oder Kriegsdämon).

Sobald sich die SCs dreimal als *mildtätig und barmherzig* erwiesen, stoßen sie noch am Abend des gleichen Tags unvermutet auf die gesuchte Lichtung. In der Mitte brennt ein großes Feuer, über dem ein riesiger Kessel schwebt, aus dem ein verführerischer Duft nach Kräutern, Gewürzen, Wein und Honig strömt. Daneben steht Amari in Gestalt einer großen, alterslosen Frau in wallenden Gewändern, die in ein zartes Licht gehüllt ist und die SCs mit einer einladenden Geste schweigend zu sich bittet.

Allerdings können ihr nur SCs, die über *mindestens einen Rang im Talent* „Diener des Lichts“ verfügen, näher als fünf Meter kommen. Bei jedem aggressiven Akt wirkt die Fee den Zauber „Teleport“ und verschwindet samt ihrem Kessel in ihrem Reich.

Jeder SC, der von dem Punsch trinkt, erhält *permanent + 1 auf Geist und Aura* sowie *je einen Rang* in den Talenten „Glückspilz“ und „Heldenglück“.

Je nach Setting könnte es sich bei der Fee alternativ auch um einen Engel, Götterboten oder einen anderen himmlischen Geist handeln. In jedem Fall ist es wichtig, dass den SCs schon während ihrer Suche durch Begegnungen und Erzählungen klar wird, dass die Bedingungen und die Belohnung, die in der Sage erwähnt werden, wörtlich zu nehmen sind!