

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Die andere Wette
Autor: Raoul Langner, rlangner@gmx.de
Stufe: Einsteiger. Ort/Zeit: Kosch, 1016 BF
Dieses Abenteuer erreichte Platz 16

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2006 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

Die andere Wette

Ein DSA-Gruppenabenteuer

von Raoul Langner

[www.raoul-langner.de]

Der Text unterliegt der GNU-Lizenz.

10

Inhalt

Zwischenzeitlich.....	1	Rechts und links,	
Für den Meister.....	2	vertauscht.....	6
1-Gruppen-Spiel.....	2	Der Schrei.....	6
Have a Beer.....	2	Die Barriere.....	6
Hintergrund.....	2	Das Zusammentreffen.....	7
Die andere Gruppe.....	3	Regeln, Zeit & Co.....	7
Die Aufträge.....	3	Die beiden Magier.....	7
Die Fakten.....	3	Aleya Ambareth.....	7
Hintergrund.....	4	Aljawa Walsareffnaja.....	7
Abmarsch.....	4	Die andere Gruppe.....	7
Die andere Gruppe.....	4	Klein-Alrik.....	8
Die Wegkreuzung.....	5	2-Gruppen-Spiel.....	8
Zwischenzeitlich.....	5	Convention.....	8
Die erste Nacht.....	5	Weitere Meisterhinweise.....	8
Der nächste Tag.....	5	Feedback.....	8
Wieder schlafen.....	5	Weitere Informationen.....	8
Zweiter Tag.....	6		

Vorab

Dieses Abenteuer wurde für den Wettbewerb "Gänsekiel & Tastenschlag" geschrieben. Das Thema lautet **"Spott, Schalk und Narretei"**

In diesem Abenteuer geht es um **Humor**. Daher müssen Meister und Spieler diesem Thema aufgeschlossen sein. Das Setting soll nicht die Spieler quälen, es ist immer mit einem Schuss
20 Ironie rüberzubringen. Dennoch: Es ein DSA-Abenteuer, **es gilt Aventurien keine Schande zu machen!**

In meinen Augen ist das Modul schwer zu leiten, wenn Du noch unerfahren bist, probiere besser etwas anderes aus; Rollenspiel soll Spaß machen und kein Krampf werden. Wie der Name sagt, geht es um ein Spiel. Andererseits, wenn Du es ausprobieren willst, nur zu!

Du wirst in diesem Band keine Werte, Handouts
30 oder andere Spielhilfen finden. Das ist Absicht. Es kommt auf die Idee des Abenteuers an.

Niemand kann gegen die beiden Spektabilitäten gewinnen, das Rollenspiel nur verlieren.

Zwischenzeitlich

Aljawa: "Nun lieber Aleya, was gibt es zu berichten? Seit wann bist Du denn Akademieleiter? [lacht laut auf] Ach ja.... Ich vergaß.... Du musst Dich ja mit dem zweiten Posten begnügen."
40

Ambareth: [grunzt und mault sie an] "Wenn ich Dich mit deinen langen Ohren schon sehe, dann vergeht es mir... Frau, Halbelfe und Akademieleiterin.... Was soll aus dem stolzen Andergast werden....."

Aljawa: [streicht sich zärtlich über die spitzen Ohren] "Nun, wir sind tolerant und weltoffen [lacht], bei Euch in Thorwal dagegen...."

Ambareth: [unterbricht Sie lautstark] ".... halt den Mund, mir ist nicht nach Deinem Gerede, besser Zweiter in einer anständigen Akademie, als Erste in einem....."
50

Aljawa: [streicht sich anzüglich über den schlanken Körper und säuselt] "Hmn..... sprich nicht weiter, mein Lieber, du könntest es bereuen, man macht dir dann Vorhalte. Was plagt Dich, dass Du den Spott einer kleinen, unschuldigen Halbelfe nicht erträgst?"

Ambareth: [etwas ruhiger, blickt Ihr starr ins Gesicht] "Ach nichts, es geht nur um diese Heldengruppe. Sie sind alle recht mächtig und vorlaut... Sie haben mir schon so manchen Gefallen getan, jetzt dürstet es ihnen nach neuen Taten. Doch ich hab nichts und man muss sich die Jungs doch...."
60

Aljawa: [spricht für ihn weiter] "... warm halten, ich weiß, ich weiß. Auch bei mir lauert ebensolche an meiner Türschwelle. Ich wollte sie wegen irgendetwas besonders wichtigen losschicken. Vielleicht ein Artefakt? [lacht] Das klappt zumeist. Wollen wir das nicht verbinden, wie wäre es mit einer kleinen Wette?"
70

Ambareth: [schnauft laut auf] "Wetten, mit dir? Halbelefen bringen ja bekanntlich besonders viel Glück!"

Aljawa: [lächelt verschmitzt] "Schon wieder Angst, ich glaube Deine Helden sind gar nicht so stark, immer das gleiche mit Euch Männern...."
80

Ambareth: "Pahhhh! Natürlich sind sie das. Mächtigere gibt es nicht. Behaupten sie zumindest.[lacht jetzt auch]"

Aljawa: [lacht ebenso] "Nun gut, wie meine! Dann sei es so. Wer die mächtigere Gruppe bei der Hand hat, möge die Wette gewinnen. Ein beliebiger Wunsch ist der Lohn."

90 **Ambareth:** [Blickt sie ernst an] "Dein ständiges Gerede nicht mehr ertragen zu müssen wäre mir eine Menge wärt....."

Aljawa: ".... und dich anständig rasiert und mit gescheiten, kurzen Haarschnitt zu sehen, mir umso mehr. Bei Phex, Hand drauf" [Beide schlagen in die Hände und blicken siegessicher drein...]

Für den Meister

Kernpunkt ist die Wette der beiden Zauberer. Beide Gruppen bekommen einen sinnlosen Auftrag, es geht nur darum, wer als Erster ans Ziel kommt. Besonders ehrenvoll verhalten sich die Magie dabei nicht. Beide sind nicht ehrlich und werfen den Helden abwechselnd Steine in den Weg.

Das Abenteuer bietet sich an als sog. "Doppelrunde" gespielt zu werden. Dies kann mit einem, besser mit zwei - kooperierenden - Spielteilern geschehen (s. im Anhang).

1-Gruppen-Spiel

110 Alles wie gewohnt. Bis zu fünf Spieler/innen und ein/e Spielleiter/in nehmen teil. Der Meister steuert die Gegengruppe der Halbelfe **Aljawa Walsareffnaja**; der Clou des Abenteuers besteht in den zahlreichen Überschneidungen der Gruppen (**Wettrennen**, beide erleben dasselbe!), dies erfordert viel Geschick und Gespür, es muss das rechte Maß bewahrt werden.

Have a Beer

120 Der **Schwarze Keiler**, eine gediegene Kneipe. Gute Stimmung, es wird gesungen und getrunken. Die **Helden** können Gesprächsfetzen hören: "So viele Sechsen, bei Phex hast Du ein Glück..." oder "Der verrückte Baldur Greifax von Gratenfels, dem haben wir diese verdammten Steuern zu verdanken..." oder "Hey, Alrik, bei Travia, Du schuldest mir ein Bier, schau gefälligst nicht weg". Es rollen die Würfel und es ein spannendes Kröten-Wett-130 Rennspiel, bei dem man einige Silberstücke verlieren kann. Die **dicke Kellnerin** läuft

zwischen den Tischen Hin und Her, das Bier fließt in Strömen und fetter Speckgeruch liegt in der Luft.

Es geht den Helden so richtig gut. Unsere Tapferen sitzen in der rechten, hinteren Ecke der Taverne, gut geschützt, mit dem Rücken zur Wand. Erst nach einer Weile fällt Ihnen in der linken anderen Ecke der Kneipe eine ganz 140 ähnliche Gruppe auf... **Dies müssen - wohl auch! - Helden sein.**

Hintergrund

Die Gaststätte ist nicht irgendeine, es handelt sich um **"Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler"**. Das erste Gruppenabenteuer von **Werner Fuchs** nahm hier seinen Anfang, der Band enthält zudem schöne Zeichnungen und ist ein Klassiker, wenn auch nicht mehr ganz zeitgemäß. **Thomas Finn** hat vor kürzerer Zeit 150 eine gute Fortsetzung geschrieben, welche die Geschichte aufnimmt und den Hintergrund beleuchtet.

Das Gasthaus liegt in in der Stadt **Gratenfels**, der angesprochene **Baldur Greifax von Gratenfels** lebt nunmehr in den Wäldern und ist völlig wahnsinnig. Er war der wichtigste NSC in o.g. Abenteuer. Mit seiner verrückten Aufrüstungs-Politik hat er die gesamte Gegend finanziell ruiniert. Noch heute ist in **Gratenfels** 160 alles teurer als anderswo und es gibt sehr phantasievolle Steuern (z.B. Kröten-Wett-Lauf-Gewinn-Steuer). Sein Nachfolger ist **Alrik Custodias von Gratenfels**, er hat es geschafft das Ruder herumzureißen.

Gönne den Spielern einen Moment der Ruhe. Versuch die Stimmung der Kneipe gut rüber zu bringen. Der **einäugige Zwerg** verliert so ungern beim würfeln. Die Kröte **Schneller-Max** hat die beste Quote beim Wetten. Erwähne die 170 andere Gruppe nur nebenbei, es sollte nicht zu sehr auffallen. Wenn die Spieler misstrauisch werden, mach einen Gag draus, a la "die suchen wohl auch eine Queste" oder "wie viele APs die wohl schon haben". Wenn Deine Spieler mit der anderen Gruppe reden wollen, nur zu, es ist ja nur ein Gag...

Die andere Gruppe

Es handelt sich um die Heldengruppe der Akademieleiterin **Aljawa Walsareffnaja**. Es ist 180 ein bunt gemischter Haufen. Ein großer kräftiger

Halbelf, der sich als **Gromosch** vorstellt; ein Weidner Ritter - ehrenvoll, stark und still - namens **Hane Donnergrimm**; ein Gaukler, **Flambius** - klein und drahtig -, der sich selbst als schlechtester Gaukler Aventuriens anpreist (der bei der Verbeugung allerlei Tücher und Bälle fallen lässt) und **Jaakur Kruschin** - freundlich und offen, doch weise und gerecht -, Beherrschungsmagus aus Neersand.

190 Versuche hier schon ein wenig Witz rein zu bringen. Deine Spieler sollen ein **Zerr-Spiegelbild** ihrer selbst zu sehen bekommen, eben eine andere, klischeehafte Heldengruppe, die ebenfalls in einer Kneipe auf einen Auftrag wartet.

Bei einer Unterhaltung ist besonders der Gaukler **Flambius** äußerst gesprächig. Zwar versucht der Ritter **Hane** ihn stets zum Schweigen zu bringen, doch der Gaukler
200 plappert lustig drauflos und fragt stets neugierig nach den Heldentaten der anderen Gruppe. Dies untermalt er mit großen "**Ohs**" und "**Ahs**", er ist sichtlich beeindruckt. Dies ist vom Gaukler ernst gemeint, lass die Helden ruhig ein wenig prahlen. "**Dann seid ihr wahre Helden, lasst mich mein Glas auf diesen ruhmreichen Sieg heben!**", wird **Flambius** ernstlich sagen, wenn denn die Geschichte gut ist. Auf die Fragen der Spieler erfahren sie, dass die Gruppe sich auf
210 Wunsch der ehrenwerten Spektabilität **Aljawa Walsareffnaja** eingefunden hat und auf einen Auftrag wartet. Auf die Frage zur Person bekommt man die Antwort, dass sie die Akademieleiterin der andergastischen Magierakademie ist. Wenn die Gruppe von Ihrem Magus erzählt, wird der Beherrschungsmagus **Jaakur** leise ergänzen, dass **dies ja nur der stellvertretende Akademieleiter sei...**

Sollte es zu einem Kampf zwischen den
220 Gruppen kommen - was nur aufgrund eines eklatanten Spielfehlers Deiner Gruppe oder Dir geschehen kann - fechte ihn ehrlich aus. Sollten die Spieler gewinnen, erscheint **Aljawa Walsareffnaja** und ist äußerst erbost, dass ihre Gruppe von Deinen Spielern getötet wurde. Ich als Spielleiter würde niemanden lebend aus der Gaststätte lassen und mit diesen "**Helden**" nicht erneut spielen. So oder so, wäre das Abenteuer zu Ende und hätte Humor der anderen -
230 unbeabsichtigten - Art verursacht.

Am besten ist es, wenn die Gruppen gar nicht groß ins Gespräch kommen, warum sollten Sie auch... Ein Zuprosten sollte

reichen, man kennt sich ja....

Die Aufträge

Klein-Alrik (Sohn von Vater Alrik, der obendrein auch recht groß ist) - ein Bub von acht Jahren, Sommersprossen und verfilztes Haar - zupft an der Hose eines Deiner Spieler: "**Du Onkel, ich soll dir eine Nachricht übergeben.**" Nur gegen eine Bezahlung von einem Silberstück rückt er mit der Nachricht raus:

Klein-Alrik: [kratzt sich am verfilzten Kopf, hampelt Hin und Her und hat ersichtlich Schwierigkeiten, den Nachrichtentext korrekt wiederzugeben] " Da ist ein Mann..... Ein großer Mann, mit Bart und langen [kratzt, kratzt] Haar. Der hat mir eine Nachricht für Euch... [winzelt, fiepft, räuspert]"

250 Es ist ganz klar was hier gespielt wird. **Aljawa Walsareffnaja** hat bereits ihren ersten Giftpfeil verschossen, der Junge ist komplett verwirrt. Er kann sich per tout nicht erinnern, stammelt und kann der Gruppe den Text einfach nicht übermitteln. So erlangt ihre eigene Gruppe bereits einen guten Vorsprung (30 Minuten).

Mach es Deinen Helden schwer, der Junge kann einfach nicht, es ist wie verhext (in Wahrheit verzaubert). Mit viel, viel Gefühl, dem
260 Kuss einer wunderschönen Elfe, einem erlesenen Trank oder guter Magie (beachte der Junge will, er kann nur nicht) bringen Sie ihn zum sprechen.

Sollten die Spieler grob werden rennt **Klein-Alrik** einfach flink Hin und Her, er ist nur schwer zu greifen. Sollten sie ihn gar schlagen (- 100 AP), kommt die **dicke Kellnerin** mit einem Nudelholz und brät es jedem Spieler über "**Ihr schlagt Kinder, ihr seid keine Helden!**".

270 Die Fakten

[räuspert, kratzt, fiepselt...] Der ehrenwerte - stellvertretende - Akademieleiter **Aleya Ambareth** hat mir befohlen euch mitzuteilen: **Im Koschgebirge wird eine großflächige Untertunnelung durchgeführt. Die Koschzwerge planen und bauen an diesem Projekt schon seit sehr, sehr langer Zeit. Der Greifenpass ist im Winter nicht passierbar; außerdem hatten die Zwerge sonst nichts mehr zu graben.**
280 [fiepselt] Ihr sollt Euch in die Stadt **Koschtal** begeben [kratzt] dort sollt ihr dem

Bergkönig *Gilemon* diese lebenswichtige Nachricht übergeben, Ihr habt 3 Praoisläufe (= 3 Tage) Zeit, nicht mehr. Der Junge gibt den Spielern einen Lederbeutel mit einer Pergamentrolle. [puh!].

- 280 Nachdem die Helden alles aus dem dem Jungen raus geholt haben, ist er **auf einmal völlig klar**. Aber, er kann sich an nichts erinnern. "**Auftrag? Nachricht?**" Er weiß von nichts. Er kratzt sich nicht mehr am Kopf und räuspert sich auch nicht mehr, macht stattdessen den Eindruck eines zuverlässigen Botenjungen, den man mit so einem Job beauftragen würde... **Wie seltsam...** Hierfür finden die Spieler keine Erklärung. Der Junge
290 verschwindet sobald er kann.

Hintergrund

Die andere Gruppe ist natürlich schon lange weg, sie haben den selben Auftrag erhalten, nur eben von **Aljawa Walsareffnaja** persönlich. Die Gruppe sollte rund eine Stunde Vorsprung haben. Beide Gruppen sollten die gleiche Nachricht bekommen - zeitgleich - doch **Aljawa Walsareffnaja** hat sich diese kleine Finte mit dem Junge ausgedacht....

- 300 In Wahrheit ist die Nachricht völlig bedeutungslos, es geht nur darum welche Gruppe als erste ankommt, doch... das wissen unsere wackeren Helden ja nicht.

Im **Beutel** befindet sich eine **Pergamentrolle mit dem Siegel des Magiers**, doch... **Es ist gebrochen!**

- Öffnen die Spieler die Rolle sehen sie nur eine leere Rolle. Magie! In Wahrheit ist es genau das was sie sehen, eine leere Rolle. Das
310 gebrochene Siegel sollte den Spielern schwer zu schaffen machen. Das Siegel eines Magiers brechen, das ist ernst. Hier könnte jetzt allerlei passieren. **Sie reparieren es, versuchen ihren Auftraggeber zu finden (vergebens) oder fälschen es, wer weiß.** Mach ihnen jedenfalls richtig Angst. Wenn sie das Pergament untersuchen bitte schön, ein **Odem** ergibt, das es stark magisch ist, mehr erfahren sie nicht. **Ihr traut Euch zu die Geheimnachricht einer**
320 **Spektabilität entschlüsseln, tse, tse...**

Der Zeitdruck sollte dazu führen, dass sich die Protagonisten auf den Weg machen. Je schneller desto besser.

Abmarsch

Eigentlich ist der Weg nicht weit, doch es ist wie verhext, die Spieler müssen Laufen.

- Es findet sich kein Transportmittel.** Wenn die Spieler Pferde haben, müssen diese beschlagen werden, dringend! Doch es gibt keine Hufeisen.
330 Ein Wagen? Das Rad ist gebrochen, leider... Das letzte Transportmittel ist vor einer Stunde davongefahren, doch der Wagen war eh voll, ein bunter Haufen von Streunern hat sich eine Passage gekauft. **Wieviele? Wohin?** Welch ein Zufall, es ist die andere Gruppe. Versuch auch hier einen Gag aus der Sache zu machen. "Die besseren Helden, die hatten mehr Glück, so ist das eben, es gibt Helden und Helden." Etwas in der Art, unsere Jungs sollen sich verschaukelt
340 fühlen, aber eben noch nicht Lunte riechen.

Sie haben keine Wahl, sie müssen los. Weitere Nachforschungen kosten nur Zeit und wenn sie **jetzt** losgehen schaffen sie es auch rechtzeitig nach **Koschtal**.

Die andere Gruppe

- Die andere Gruppe hatte mehr Glück. Sie wurden unauffällig heraus gewunken, bekamen die gesiegelte Rolle und den gleichen Auftragstext. Besonders glücklich waren sie
350 über **Finun**, den Holzfäller, der zufällig und prompt mit seinem leeren Holzwagen nach **Koschtal** muss. Was ein Zufall (es ist keiner, **Aljawa Walsareffnaja!** hat nachgeholfen).

- Doch sie kommen nicht weit, an einer Wegeskreuzung, wie aus dem Nichts: 15 Orks [DSA4 = 9 Orks]. Diese haben es auf den leeren Holzwagen abgesehen. **Finun** sucht sofort das Weite, der Wagen wird abgebrannt, und die Gruppe muss kämpfen. Doch nach einer Stunde
360 ziehen sich die Orks ganz plötzlich zurück, so als wäre nichts gewesen... Ein Rätsel für die Gruppe. Hier hatte **Aleya Ambareth** seine Finger im Spiel, jetzt heißt es auch für die andere Heldentruppe: Laufen ist angesagt. Er wollte exakt für Waffengleichheit sorgen und den Eingriff ausgleichen.

Die Wegkreuzung

- Unsere Spieler erreichen die besagte Kreuzung und sehen ein Schlachtfeld. **Ein ausgebrannter**
370 **Wagen, tote Orks, Kampfspuren.** Gute Recherche ergibt: Durch einen Zweihänder wurden viele Orks nieder gestreckt (**Ritter**

Hane), die Kampfaufstellung der Gruppe hat eine Person geschützt (**den Magus Jaakur**). Ferner gab es einen Fernkämpfer, der flink und leicht war (Gaukler **Flambius**). Unseren Helden sollte dann klar sein, wen sie hier verfolgen, nur warum? Wenn sie nicht geschickt nachforschen, finden sie nichts heraus, das macht an dieser Stelle kaum etwas, **ein ausgebrannter Wagen, na und, das kommt vor in Aventurien**.

Doch plötzlich: Ein toter Ork regt sich! [grumpff, röchel] Heran eilenden Helden berichtet er: **"Beeilt Euch, holt sie ein, ihr müsst schneller..."** Und er sackt in sich zusammen.

Es soll den Wackern etwas Dampfs gemacht werden, schließlich will **Aleya Ambareth** seine Wette ja nicht verlieren, drum gibt der Ork diese Hinweise. Die Helden finden keine Erklärung für den toten aber sprechenden Ork. Jetzt sollte es ihnen merkwürdig vorkommen; doch sie müssen sich jetzt beeilen. Großes Gefrage solltest Du mit Hinweis auf den Zeitablauf beenden.

Zwischenzeitlich

Ambareth: [fährt sie laut an] "Wusste ich es doch, einer Elfe kann man nicht trauen. So haben wir nicht gewettet! Bei **Hesinde**, Du betrügst"

400 **Aljawa:** "Mein lieber, ich stehe eben mehr auf der Seite des **Phex**, was heißt denn schon Betrug... **Wahren Helden** kann doch ein kleiner Junge das Leben nicht erschweren! Deine Orks waren da doch von plumperer Natur"

Ambareth: [leiser] "Damit wollte ich nur..."

410 **Aljawa:** [unterbricht ihn] "...recht so, [und säuselt] ich habe mir doch nur einen Spaß gemacht. Lass uns auf Waffengleichheit einigen. Unseren Tapferen passiert stets dasselbe. Lass uns beginnen..."

Ambareth: [schaut sie misstrauisch an]...

Die erste Nacht

Die anstrengende Wanderung und die Ereignisse sollten alle Helden richtig müde gemacht haben. Ein Nachtlager tut Not. **Frage ausführlich nach der Wacheinteilung, wie das Lager befestigt sein soll, ob ein Feuer die ganze Nacht brennen soll und so weiter.**

420 Spiele die ganze Nacht komplett aus. **Es knackt und raschelt. Nur ein Dachs. Rascheln, wieder ein Dachs. Sogar der gleiche, puh...** Die schlafenden Spieler träumen unruhig, doch sie erinnern sich nicht. Nichts desto trotz, es geschieht nichts. Merkwürdigerweise regenerieren die Protagonisten weder LE noch ASP...

Der **NSC-Gruppe** ergeht es besser. Sie schlafen bombig. Die erste Wache fällt sogleich in tiefen, ruhigen Schlaf. Niemand erwacht. Jeglicher Schaden wird regeneriert, wie seltsam...

Der nächste Tag

Ähnlich wie die Nacht verläuft auch der anschließende Tag. Komische Geräusche, Merkwürdigkeiten, doch nichts geschieht. Spiele auch dies recht ausführlich aus, wir wollen es unseren wackern doch nicht zu einfach machen, sie sollen schon richtig verwirrt werden.

Dies gilt für beide Gruppen. Die **NSC-Gruppe** hat nach wie vor einen Vorsprung, es gelingt nicht sie einzuholen.

Der Grund ist einfach: **Beide Magier haben besseres zu tun.** Helden meinen zwar immer sie würden stets im Mittelpunkt stehen, dem ist aber nicht so. Beide haben den ganzen Tag nicht an die Spieler gedacht.

Wieder schlafen

450 Leg jetzt einen kleinen Gang zu und kürze die Nacht ab. Beide Gruppen regenerieren ganz nach Regeln, es geschieht nichts.

Gib allen Deinen Spielern - **geheim!** - folgende Botschaft: [Du träumst. Eine wunderschöne Halbfelfe erscheint Dir und säuselt Dir zu]: **"Mein Geliebter [xy], dies sei unser kleines Geheimnis, erzähle niemanden davon! Schon lange bist Du mir aufgefallen, so stattlich und stark, ein Held! Ich verzehre mich nach dir, solche starken Arme... [langsam zieht sich die Halbfelfe aus] verrate es niemanden, begehrst du mich auch..."** **Deine Rahja Gebete wurden erhöht...**

Aljawa hat sich auf die Wette besonnen und sich einen besonderen Spaß erlaubt. Aus Erfahrung weiß sie, dass Sex die Spieler extrem verwirrt. Die verführten Spieler sollten nicht

ahnen, dass jeder die gleiche Nachricht bekommen hat. Wenn es die Zeit erlaubt geht mit jedem Spieler einzeln raus und spiele den Traum aus. **Aljawa** ist die Wette wichtig, sie legt sich voll ins Zeug, um die Spieler zu verführen. Selbstredend gelingt ihr dies auch bei weiblichen Charakteren. Versuch zu erreichen, dass Deine Spieler dies für sich behalten. Betone einfach immer, dass jedem etwas anderes geschieht. Wenn die Halbelfe später erscheint werden sich die Spieler sehr wundern...

480 Zweiter Tag

Die Helden wandern und es geht prompt los...

Rechts und links, vertauscht

Ein Knall, ein Stöhnen, ein Keuchen! Einer Der Helden ist im vollen Lauf gegen einen Baum gelaufen. Der beistehende Held will nach dem Rechten sehen, doch... wie das, er dreht sich im Kreis, dreht sich und dreht sich.... **Was ist los?**

Ambareth hält sich an die Abmachung, beiden Gruppen geschieht das selbe.

490 **Für die Helden ist rechts und links vertauscht. Soll das Bein nach rechts gehen, geht es nach links und umgekehrt. Wie verhext! Einer der Beteiligten ist mit vollem Lauf gegen einen Baum gekracht.**

Das Spektakel sollte rund 10 Minuten dauern, erschwere alle körperliche Proben gehörig, aber hauptsächlich kommen unsere wagemutigen einfach nicht voran. Ein vorbeiziehender **Schäfer** versteht die Welt nicht, was machen

500 diese Recken? Er sucht - Schutzzeichen schlagend - schnell das Weite, "**rechts und links vertauscht, beim Namenlosen, die müssen doch verrückt sein.**"

Eine Erklärung gibt es auch hierfür nicht. Der Zauber ist so schnell von dannen, wie er gekommen ist. Nach etwa einer halben Stunden sehen unsere Protagonisten gar merkwürdige Spuren:

510 Ein Blutfleck an einem Baum, in Nasenhöhe des Gauklers **Flambius**, drehende Fuß-Kreise auf dem Boden, der **Schäfer** war wohl der Einzige, der nicht Opfer dieser Narretei wurde...

Der Schrei

Die Recken schreiten voran, doch aus dem Wald ertönt ein Schrei. Spitz und laut: "**So helft mir! Helft mir doch!**" Bei genauerem überlegen kommt den Spielern die Stimme bekannt vor, sie klingt jung, jung und verwirrt... Da war doch was. Ja doch, einer Deiner Spieler ist sich jetzt 520 sicher, es muss sich um **Klein-Alrik** handeln. Die Schreie werden immer lauter. Sie kommen aus dem dichten Wald, vielleicht 10 m in den Wald hinein.

Entschließen sich die Spieler in den Wald zu gehen, wird das Unterholz immer dichter und dunkler. Es scheint fast, als würden sich die Äste und Wurzeln nach ihnen strecken und versuchen sie zu greifen. Der Weg ist beschwerlich und sie verlieren die Orientierung.

530 Entscheiden sich die Spieler weiter zu gehen, werden die Schreie immer klagender und lauter, obwohl sie die Distanz erhöhen, werden sie lauter. Auf den Baumstämmen erscheinen einzelne Buchstaben... "**Klein-Alrik ist in Gefahr**" Später erscheint mitten auf dem Weg die Botschaft: "**Ihr wollt Helden sein und lasst einen Jungen im Stich?**" Entschließen sich die Spieler nun doch zu helfen, ist es wie verhext, die Schreie kommen genau von der Rechten, 540 obwohl sie doch so viel gerannt sind.

Unabhängig was die Spieler tun, nach ca. 20 Minuten ertönt eine dumpfe, vertraute Stimme aus dem Himmel: "**Ich sagte doch, lasst Euch nicht ablenken**" Mit einem "**Poff**" sind die Spieler wieder mitten auf dem Weg. Verwirrt sollten sie weiter gehen.

Die Barriere

Der anderen Gruppe erscheint stattdessen eine große **Holzbarriere**. Sie ist plötzlich auf dem 550 Weg und sie können sie nicht umrunden. Es scheint der Wald hätte den Weg verschluckt, der Wald umrundet sie, wie kann dies sein?

Dies Spieler laufen ein wenig herum, finden jedoch keine Lösung.

Ganz plötzlich ist der Weg wieder frei. Die Helden laufen weiter, doch sie sind sich nicht ganz sicher, ob sie wirklich die richtige Richtung entlang laufen.

560 **Das Zusammentreffen**

Jetzt ist es soweit, die Gruppen treffen aufeinander.

Deine Helden wurden von **Klein-Alrik** aufgehalten, den NSCs wurde die **Barriere** in den Weg gestellt. Dies hat **Ambareth** gleich genutzt, damit die NSCs den Helden entgegen laufen zu lassen.

Auf einmal sehen sich die Helden! Ihr hier? Was soll das denn?

570 Spielst Du eine sog. "Doppelrunde", solltest Du jetzt die Gruppen zusammenlegen und sie alleine machen lassen. Du wirst stauen, was sie sich zu erzählen haben!

Andernfalls spiele die NSCs geschickt aus. Nach **Koschtal**... Eine **Nachricht**... Wie jetzt?

Jedenfalls sollte den Spielern irgendwann klar werden, dass sie als Marionetten benutzt wurden.

Sobald dies der Fall ist, tauchen die beiden
580 Magier auf und streiten sich lautstark, darüber wer denn nun gewonnen hätte. Vielleicht versucht **Aljawa Walsareffnaja** die Spieler aufeinander zu hetzen. Deine Helden sollten jedenfalls rot anlaufen, hatten sie nicht mit dieser Dame... Wenn das die andere Gruppe erfährt: "**Was Ihr habt mit unserer Spektabilität geschlafen?**" Jedenfalls sollten die Helden für eine Zeit in den Hintergrund treten, es kommt jetzt auf die Magier an, die
590 Helden stehen nur im Weg.

Bei einer sog. "Doppelrunde" kannst Du jetzt ideal mit Deinem zweiten Spielleiter die Rollen der Magier ausspielen, biete den Spielern was, sie haben lange genug gewartet.

Dies ist ein offenes Ende.

Mach noch ein paar Scherze und erkläre Deinen Helden, **dass Magier nicht immer Aufträge parat haben, dies ist nur in billigen Kaufabenteuern der Fall, doch nicht auf**
600 **Aventurien. So ist das nun mal und überhaupt, schließlich ist das hier auch nicht D&D. Praois sei Dank! Denn da schlafen die Magier nicht mit den Helden...**

Anhang

Regeln, Zeit & Co

Bei diesem Abenteuer kommt es weniger auf Regeln dagegen mehr auf geschickte Spielleitung an.

Ob DSA3 oder 4 ist einerlei.

610 Auch Zeit und Ort können vertauscht werden. Die Abenteueridee kann auch leicht auf andere Fantasyspiele umgemünzt werden.

Die beiden Magier habe ich ausgewählt, da sie mir als mächtiges, zickiges Paar angemessen vor kamen. Wenn Deine Gruppe mit anderen Magiern zu tun hatten, tun es selbstredend auch diese. Klar sollte sein, dass diese um ein Vielfaches mächtiger sind als die beteiligten Spieler. Werte halte ich für entbehrlich.

620 **Die beiden Magier**

Aleya Ambareth

Ist stellvertretender Akademieleiter der thorwaler Magierakademie, Deine Helden sind seine Helden.

Aljawa Walsareffnaja

Eine Halbfelfe und Leiterin der andergastischen Magierakademie. Wunderschön und recht listig. Verführt einen Helden und treibt ein fieses Spiel mit Deinen
630 Helden. Die NSC-Gruppe gehört zu ihr.

Die andere Gruppe

Spiegele die Werte Deiner Helden in der NSC-Gruppe. Nimm stets die höchsten Talente und Attribute und verteile sie sinnvoll auf die nachfolgenden Spieler. Besondere Gegenstände ect. Deiner Spieler sollten die NSCs ebenfalls haben. Spielst Du mit zwei echten Gruppen, achte darauf, dass die Gruppen einigermaßen gleichstark sind.

640 Es sind extra nur 4 NSCs, ansonsten wird es zu unübersichtlich und man spricht dann nur von der "anderen Gruppe", nicht von den einzelnen Helden.

- **Gromosch**, Halbfelf, groß und kräftig

- **Hane Donnergrimm**, Weidener Ritter, ehrenvoll, stark und still

- **Flambius**, der schlechteste Gaukler ganz Aventuriens, klein und drahtig, freundlich, (un)geschickt und redet viel zu viel.

650 - **Jaakur Kruschin**, Beherrschungsmagus aus Neersand, freundlich und offen

Klein-Alrik

Netter Junge, dem übel mitgespielt wird. 8 Jahre, schlank, schnell und etwas abgerissen. Sohn von Vater Alrik, der auch recht hoch gewachsen ist. **Aljawa Walsareffnaja** benutzt sich seiner, um die Helden auf falsche Fährte zu locken.

2-Gruppen-Spiel

660 Hier handelt es sich um eine sog. **"Doppelrunde"**. Damit ist gemeint, dass zwei Gruppen, mit zwei Meistern gemeinsam das gleiche Abenteuer spielen. Hier besteht die Besonderheit in der Vernetzung der Gruppen. Es ist Improvisationstalent gefragt. Die Spielleiter müssen sich Absprechen, um kurze Pausen bitten und die in getrennten Räumen spielenden Abenteuerer besuchen. Für diesen Modus gibt es keine festen Regeln, wichtig ist
670 die Absprache zwischen den Leitern, kleinere Abweichungen sind egal, darauf kommt es nicht an.

Convention

Das Setting eignet sich ebenfalls als sog. **"Conabenteuer"**. Hier könnt Ihr die Spieler besonders foppen, wenn Ihr die Tatsache - dass zwei Gruppen gegeneinander spielen - verschweigt! Als Spielleiter müsst Ihr Euch nur einen guten Grund zu recht legen, warum Ihr die
680 Gruppe kurz allein lasst oder ihr bedient euch modernster Kommunikationsmethoden (vernetzter Rechner & Co.), Absprachen sind unvermeidbar und wichtig.

Weitere Meisterhinweise

Der Schreibstil des Abenteuers soll auch Dich unterhalten. Die **Szenen der Magier** können den Spielern vorgetragen werden, dies hängt von der Situation und Deinen Spielern ab. Du kannst sie auch erst bei der Auflösung

690 "nachreichen", das musst Du entscheiden.

Die **Randziffern** sollen Dir bei der Vorbereitung helfen. Ich persönlich mach mir immer kurze Übersichten, zum besseren Überblick kannst Du die Ziffern als **"Lesezeichen"** verwenden, um langes Suchen zu vermeiden.

Humor in eine Runde zu bringen und dennoch echtes DSA zu spielen ist nicht leicht. Dies ist eine Herausforderung an Dich. Probiere das Abenteuer nicht auf einem Con aus, sondern mit
700 Dir vertrauten Spielern. Das ist sicherer, so mancher Conbesucher kann Dir dieses Setting kaputt machen.

Wenn das Abenteuer abgleitet und es nicht klappt, ändere es! Humor kann man nicht erzwingen. Wenn die ersten Gags nicht überkommen, lass es.

**Gib Deinen Spielern wonach es ihnen düstet. Der Wald ist dunkel und voller Orks. Klein-Alrik könnte wirklich entführt worden
710 sein. Groß Alrik bittet um Hilfe und ist verzweifelt. Oder ihnen wird die wichtige Nachricht gestohlen und sie müssen sie zurück gewinnen. Oder sie prügeln sich mit der anderen Gruppe, wenn das den Abend rettet, nun gut, dann muss es wohl so sein.**

Sprich: Sei nicht verbissen sondern flexibel. Versuch Dich danach zu hinterfragen, **was hat nicht hingehauen, was ist schief gegangen?** Vielleicht muss das Abenteuer abgeändert
720 werden, anderes beachtet werden oder, oder, oder.

Auf keinen Fall solltest Du den Spaß verlieren, schließlich soll/te dieses Abenteuer Spaß bringen.

Feedback

Anregungen und Kritik nehme ich gern entgegen, schreib mich an (RLANGNER@GMX.DE), es würde mich freuen.

Ansonsten, der Text steht unter der GNU
730 Lizenz, ändere ab was Dir missfällt, dies ist der Sinn der Lizenz. **Have fun !**

Weitere Informationen

Besonders möchte ich Dir die Spielleitertipps von **Marcus Johanus** ans Herz legen. Unter WWW.DND-GATE.DE können diese nachgelesen werden. Insbesondere seine Tipps bzgl. Cons

sind äußerst lesenswert.

Gute und knappe Infos kannst Du im **Wiki Aventurica** einsehen, welches unter 740 www.DSA4.DE/WIKI zu erreichen ist. Hier findest Du zu den beiden **Magiern**, zum **Kosch** und **Zum Schwarzen Keiler** Erläuterungen.

Für die **Kneipenspiele** im Keiler seit auf WWW.ALVERAN.ORG (UNTERPUNKT DOWNLOADS, TAVERNENSPIELE) verwiesen.

Ferner leistet - wie fast immer - **Das Lexikon des Schwarzen Auges** gute Dienste und kann für die einzelnen Stichpunkte bemüht werden.

750 [30 017 Zeichen]