

Verdammtes Artefakt !

Ein vergnügliches Gruppenabenteuer in Aventurien
von Oliver Eickenberg © 1997

Einleitung (Meisterinformationen)

Das verdammte Artefakt um das es in diesem Abenteuer geht trägt den Namen „Maraskanische Träne“. Die Besonderheit des Gegenstands liegt darin, daß er dem Besitzer und dem ihm am nächsten stehenden Personen das tollste Unglück beschert, daß sich der Otto-Normal-Aventurier vorstellen kann. Als der Besitzer des Artefaktes diese Eigenschaft erfährt ist er nur noch daran interessiert die Maraskanische Träne loszuwerden - natürlich an die Helden. Denen bleibt viel Spaß zu

wünschen, wenn Sie, der Meister, Ihren Helden einmal jeden schelmen- und koboldhaften Streich spielen dürfen, der Ihnen in den Sinn kommt. Die Spieldauer des Abenteuers kann schwer vorausgesagt werden, dafür eignet es sich aber für praktisch alle Erfahrungsstufen. Ich habe das Abenteuer in Punin angesetzt, es sollte aber kein Problem sein, es in praktisch jede Region Aventuriens zu versetzen.

Punin

Allgemeine Informationen :

Als Ihr am Rathaus vorbei kommt, einem schönen, großen, auffällig geschmückten Bau, der in seinem Stil ein paar tulamidische Einflüsse nicht verleugnen kann fällt euch ein großes schwarzes Brett auf, an dem diverse Aushänge bekannt gemacht werden. Abgesehen von ein paar Bekanntmachungen über diesen und jenen Schuldner, neue Minister des Bürgermeisters etc. Ein besonders großer Aushang erhält schon nach kurzer Zeit eure Aufmerksamkeit. „Gute Bezahlung von 40 Dukaten für einen kleinen Transportauftrag. Interessenten melden sich bei Jamahl ibn Hassad, Magier.“

Spezielle Informationen :

In jeder Taverne oder Herberge, von mir aus auch bei anderen Leuten, kann man den Weg zu Jamahl ibn Hassad erfragen. Er ist ein zurückgezogen lebender Magier, der, so sagen die Leute, vom Pech verfolgt ist. Wahrscheinlich ist dies auch der Grund, warum sich niemand traut, den doch scheinbar gut bezahlten Auftrag anzunehmen.

Meisterinformationen :

Jamahl ibn Hassad wohnt südwestlich der Stadt in einem Turm in einem Waldstück. Am besten ist es, wenn man dem Yaquir ca. 5 Meilen nach süden folgt, dann hart rechts abbiegt und dort mitten im Wald nach einem kleinen Pfad sucht, der einen dann zum Magierturm bringt. An dieser Stelle kann im Abenteuer gut eine kleine Keilerei mit einer Gruppe Räuber oder Goblins auftreten.

Die Träne

Allgemeine Informationen :

Der Magierturm ist einer von der Sorte, wie er im Buche steht. Gut zwei Stockwerke hoch (aber mit geräumigen Dachgeschoss und bestimmt einem Keller) ist er sehr wehrhaft gebaut und hat von eurer Seite sichtbar nur ein einziges Fenster im oberen Stockwerk. Eine Schwere, mit arkanen Symbolen verzierte Tür aus geschwärztem Holz wird genau vor euch aufgemacht, als Ihr klopfen wollt. „Ihr seid die Helden die ich suche.“ spricht euch er alte Mann an, der als er euch und eure verdutzten Gesichter hereinbittet, sich selber den Ellenbogen am Gemäuer der Tür stößt. Er scheint seinen Musikknochen erwischt zu haben, denn er hält sich leise fluchend den Ellenbogen und bewegt zuckend den kleinen Finger.

Spezielle Informationen :

Jamahl ibn Hassad ist ein weißhaariger Tulamide, der mehr als schon 60 mal einen Frühling erlebt haben muß. Trotzdem scheint er noch energiegeladen zu sein, denn er bewirbt die Helden fürtrefflich, es gibt gutes Brot, Wurst und Käse und spart dabei nicht am Wein. Die Helden werden wahrscheinlich überrascht sein, aber der Magier ist bereit die versprochenen 40 Dukaten alle im Vorraus zu zahlen, wenn die Helden sich nur bemühen, das Artefakt „Maraskanische Träne“ schnellstmöglich zu einem Freund in Fasar zu bringen. Dort, im größten Haus am Marktplatz, soll Emar ibn Shebaw wohnen. Er versichert den Helden zusätzlich, daß sie von Emar ein zusätzliches Trinkgeld von einigen Dukaten erwarten können.

Meisterinformationen :

Es ist nicht wichtig, als wie starke Verhandlungspartner sich die Helden herausstellen : Jamahl wird praktisch jeden Preis zahlen, der ihm eben noch möglich ist, hauptsache er wird die Maraskanische Träne

los. Dieses Artefakt bringt nämlich dem, der es im Besitz hat (und seinen Weggefährten auch, aber nicht ganz so schlimm) das größte Pech. So ist es auch nicht verwunderlich, daß dieser Freund in Fasar überhaupt nicht existiert. Daß Jamahl jedoch zu solchen Mitteln greifen muß liegt einzig und allein in der Natur der Träne : Man kann sie weder verkaufen, noch verschenken. Jedesmal, wenn man es versucht, kommt kein Geschäft zustande oder man findet das Artefakt nach kurzer Zeit wieder im eigenen Rucksack. Desgleichen passiert, wenn man das Artefakt in eine Felsspalte oder einen Vulkan wirft - es ist einfach wie Pech an den Fingern : Man bekommt es nicht los. Die einzige Möglichkeit, die Träne wieder los zu werden (nein, auch Jamahl ist nach diesem einen Zusammentreffen von der Bildfläche verschwunden) ist sie jemand anderem zu geben, ohne dabei nominell den Eigentümer zu verändern. Mit einem Boten das Ding durch die Welt schicken ist also gewiß eine Möglichkeit, aber vielleicht nicht die klügste, bekommt man doch von jedem Boten den man in Zukunft trifft das Ding zurückgebracht. Vielleicht kann man es auch ins Gildenland schicken, sollte eine neue Expedition dorthin laufen. Aber gönnen die Helden den wagemutigen Seeleuten wirklich soviel Pech ? Es ist durchaus möglich, sich das Artefakt stehlen zu lassen, aber ob man mit der Träne in der Hand dieses Glück hat. Es ist auch möglich, das Artefakt (einen tränenförmiges grünlich schimmerndes Kristall, gut geschliffen, etwa Babyfaustgröße) von einem Goldschmied einfassen zu lassen. Allerdings sollten die Helden dann einen Bogen um diesen Ort machen ...

Hier die Informationen eines ANALÜS : Das Artefakt beherbergt einige verschiedene, teilweise unbekannte koboldische (aha !) Zauber, sowie einen TRANSVERSALIS. Ein DESTRUCTIBO ist zwar theoretisch möglich, aber unter den selben Bedingungen erschwert wie alles, was der Besitzer des Kristalls macht :

Alle Proben des Besitzers sind um 10 Punkte erschwert. (Was manche Dinge schier unmöglich macht.) Das gilt sowohl für alle Talent-, Zauber- und Eigenschaftsproben. Bei den so oft mißlingenden Zaubern sollte der Meister des öfteren in seine Effektkiste für Zauberpatzer greifen, aber immer an eins denken : Das Artefakt will den Besitzer ärgern und ihm Streiche spielen, es will ihm nicht schaden ! Daher sollte bei allen nun zu Hauf auftretenden Patzern der Spaß im Vordergrund stehen. Zusätzlich zu den hier beschriebenen Proben-Problemen sollten die Helden natürlich jeden Hundehaufen mitnehmen. Die Stadtwache

soll sie mit gesuchten Häftlingen verwechseln, man kann kaum eine Kneipe betreten ohne das man in eine Schlägerei verwickelt wird etc. Es ist bestimmt auch für den Meister eine interessante Erfahrung zu sehen, wie lange die Helden eigentlich brauchen, bis ihnen überhaupt auffällt, daß das Artefakt hinter all dem Mißgeschick steckt, daß Ihnen passiert.

Im übrigen kann auch ein Kobold das Artefakt annehmen und mit den Worten „na bei den humorlosen Riesen hat es sich also rumgetrieben“ verschwinden.

Sobald die Helden das Artefakt los sind ist das Abenteuer auch zuende. Sie werden sich vielleicht an Jamahl rächen wollen, aber der ist, wie gesagt, vom Erdboden verschwunden.

Für das Erkennen, daß das Artefakt schuld an allen Misereen ist, gibt es 50 AP, genauso wie es 50 AP für das Loswerden desselben gibt. Das Bestehen der daraus entstehenden Situationen ist aber durchaus auch nochmal einige Punkte wert.

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 !

Verdammtes Artefakt !

© 1997 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)