

Elementare Verwirrung

Ein kurzes Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1999

DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN und ARMALION sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Einleitung (Meisterinformationen)

Irgendwo in Aventurien. Ein Bauernhof an einer Landstraße ist verlassen, weil unheimliche Dinge in ihm und seiner Umgebung vorgehen. Natürlich kommen ein paar Helden vorbei, die sich der Problematik annehmen und auf eine erstaunliche Ursache der Probleme stoßen.

Die Elementare Verwirrung ist ein kurzes Gruppenabenteuer, daß sich gut dafür eignet „zwischen durch“, also auch als Subabenteuer auf einer längeren Reise gespielt zu werden um die Spieler bei Laune zu halten, die langsam keine Lust mehr haben, von Brabak nach Norburg zu wandern. Wo das Abenteuer spielt, ist daher herzlich egal. Ach übrigens, nehmen Sie's diesmal bitte nicht so genau mit den Fähigkeiten von Elementaren laut den Mysteria Arkana.

SPIELER
2-6 Spieler und 1 Spielleiter

KOMPLEXITÄT
niedrig

ANFORDERUNGEN (HELDEN)
Humor

STUFEN
Ab 1. Stufe

ORT UND ZEIT
Völlig egal

Irgendwo in Aventurien

Allgemeine Informationen :

Das Wandern mag ja des Müller's Lust sein, aber euch ist selbige vergangen. Denn Deine (suchen Sie sich einen Spieler aus) Stiefel beginnen gerade sich aufzulösen, und obendrein beginnt es bald zu regnen. „Na Toll ! Gratis Fußbad am späten Nachmittag !“ denkst Du Dir und trottest Deinen Freunden mit schlapper Sohle hinterher.

Spezielle Informationen :

Es geht durch Waldstück, dann wieder Grasland. Der Regen hält nicht lange an, es ist mehr eine kleine Schauer. Eine Probe auf Wetterkunde oder Sinnesschärfe (Intuition) enthüllen, daß weiter des Weges entlang, die Luft zu flimmern scheint, was eigentlich nur bei großer Hitze sein kann und das ist je nach Jahreszeit mehr oder weniger ungewöhnlich, gerade weil es in dem Regen doch etwas kühl ist.

Die Leute vom Bauernhof

Allgemeine Informationen :

Als Ihr um eine Ecke biegt seht ihr, geschützt von ein paar Bäumen ein Lager, in dem sich eine ganze Reihe Leute aufhalten. Alle sehen sie nicht so aus, als hätten sie sich für eine lange Wanderschaft gerüstet, auch das, was sie dabei haben (einen Karren und zwei Ochsen, der mit ein paar, scheinbar wertvollen, aber nicht sehr sorgfältig ausgewählten Dingen bestückt ist) passen zu dem ersten Eindruck. Sie haben sich ein kleines Feuer gemacht, was mit dem feuchten Holz kämpft. Insgesamt sitzen 7 traurige Gestalten um den Baum.

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden selbst Anstalten machen vorbei zu gehen, werden sie von den Leuten angesprochen. Ansonsten kommt ein Gespräch ja ohnehin zustande. In ihm soll es darum gehen, was die Leute hierher gebracht hat, diese erzählen dann auch ihre Geschichte. Sie stammen von einem Bauernhof, nur wenige Meilen die Straße weiter und sind alle geflohen (Bauer, Bäuerin, Großmutter, kleiner Sohn, kleine Tochter, Magd, Knecht). Der Grund dafür ist es, daß „das Wasser gebrannt hätte und Feuer den Bach entlang geflossen kam. In solch einer verfluchten Gegend wollten sie (natürlich!) nicht bleiben. Aber wo schon mal so ein paar tapfere Recken hier vorbei schauen können Sie doch eigentlich nach dem (un-)rechten sehen.

Meisterinformationen :

Wie Bezahlung ? Für so einen kleinen und edlen Auftrag wollen Ihre Leute auch noch Geld ? Denken die denn gar nicht an die Kinder ? Na gut. 1 Silberstück pro Punkt Goldgier, aber mehr können sich die Bauern nicht leisten. Diese bleiben an Ort und Stelle und hoffen auf Gute Nachrichten der Helden.

Auf dem Weg zum Bauernhof

Allgemeine Informationen :

Ihr wandert noch ein wenig weiter. Um ehrlich zu sein, gebt ihr ja nicht viel auf das Gewäsch von diesen Bauerntrapeln und freut euch auf ein paar Betten in einem Haus – und das auch noch mit Bezahlung ! Eure Freude wird jedoch getrübt als Ihr seht, daß es in dem Gebiet, in das Ihr gerade gekommen seid, sehr heiß ist.

Spezielle Informationen :

Die Helden können außerdem Brandflecken auf dem Gras erkennen. Woher kann das nur kommen ?

Allgemeine Informationen :

Als Ihr es neben euch einmal leicht „Platsch“ machen hört, denkt ihr euch zunächst nichts weiter dabei. Schließlich ist es ja kein Wunder, wenn es wieder anfängt, zu regnen. Doch was Ihr dann seht ist extrem verwunderlich. „Aua“ fällt euch nur dazu ein, als einer der kleinen tropfen flüssigen Feuers euren Haarschopf versenkt.

Meisterinformationen :

Es täte wohl gut aus diesem Feuerregen zu verschwinden. Da noch kein wirklicher Unterschlupf in der Nähe ist bietet sich nur der Wald an. Dort riecht es zwar auch etwas angekokelt, aber ansonsten kriegen die Helden da nichts mehr ab. Wie viel Schaden die Helden davon tragen (wie spannend sie es also machen) müssen Sie davon abhängig machen, was für Helden dieses Abenteuer spielen. Stufe 15 können sie schon 1W6 TP pro Schritt Walddistanz aufbürden, aber Anfänger würden da jämmerlich verbrennen ...

Spezielle Informationen :

Die Helden können (evtl. nach Probe) bemerken, daß sie sich in der Nähe eines Gewässers befinden.

Meisterinformationen :

Ein paar wenige Brandwunden werden die Helden sicherlich davon getragen haben. Dies ist der Grund für sie, die Helden auch zu dem bemerkten Bach hin zu bringen. Dort ist aber nichts mit Wunden lecken.

Allgemeine Informationen :

Feuer ! Flüssiges Feuer ! Da dachtet, ihr, in diesem Bachlauf könntet ihr kühles Naß finden, dabei scheint dieser Fluß zu

brennen. Wir Lava, nur dünnflüssiger fließt das Feuer hier zu Tale. Die Gras- und Farnbehangenen Ränder des Baches sind abgebrannt, man kann fast von Glück sagen, daß das Feuer nicht auf umliegende Bäume umgesprungen ist, sonst hätten wir es mit einem satten Waldbrand zu tun !

Meisterinformationen :

Jetzt ist es an der Zeit einmal klarzustellen, was los ist. Die Elemente Feuer und Wasser scheinen ihren Platz, wenn auch nicht alle Eigenschaften getauscht zu haben. Dieser Effekt existiert in einem Kreis von 2 Meilen Radius um dessen Ursprung. Alles Wasser, was diesen Bereich betritt wird zu einer heißen, rot glühenden, aber dünnflüssigen Suppe. Wenn diese Soße das Gebiet wieder verläßt ist es sofort wieder Wasser. In Körpern gebundenes Wasser, ist davon nicht betroffen, allerdings kann man Feuerkügelchen spucken. Was mit den Wasserschläuchen der Helden passiert, überlasse ich Ihrer Gnade.

Auch Feuer ist natürlich nicht unberührt, es züngelt weiterhin an brennbaren Materialien, jedoch sind die „Flammen“ klar und durchsichtig und fühlen sich feucht und kalt an.

Bedenken Sie als Meister bitte daran, sollte ein Held einen Zauber sprechen, der mit diesen Elementen zu tun hat, daß er dann zum Beispiel statt eines IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL einen WASSERSTRAHL erhält (der Schaden darf ruhig der gleiche sein, allerdings werden natürlich keine Rüstungen geschmolzen, sondern werden pitschnaß).

Schließlich sollten die Helden ob dieser widrigen Umstände als einziges Hoffen, den Bauernhof zu erreichen, was nicht schwer, ist wenn sie entweder dem Bach oder dem Weg folgen, wenn die „Regenschauer“ vorüber ist.

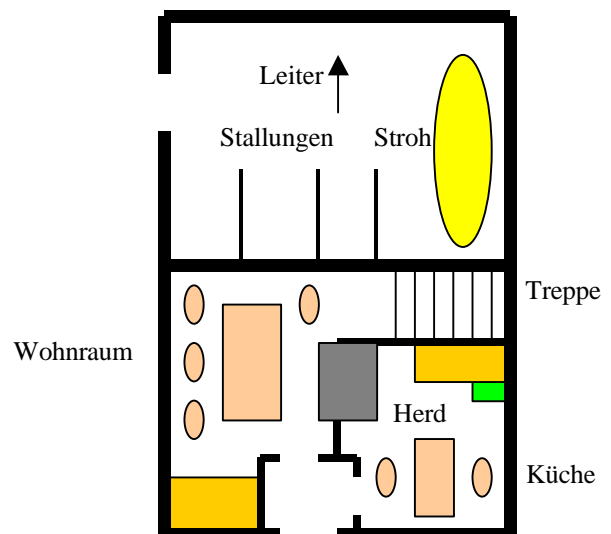
Der Bauernhof

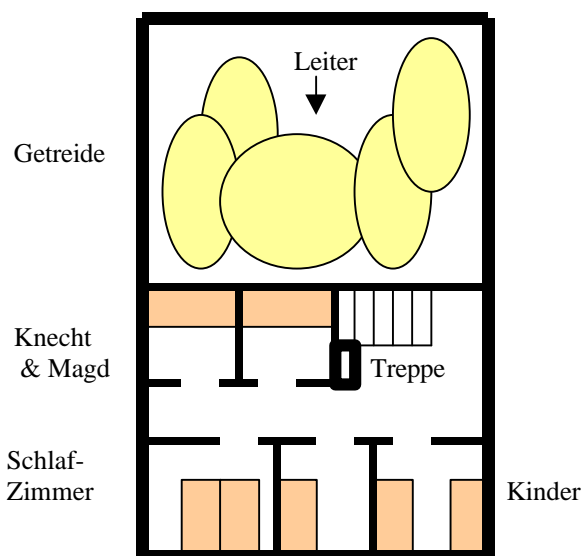
Allgemeine Informationen :

Ihr seht den Bauernhof. Auch hier scheint vor kurzem der Feuerregen hinunter geprasselt zu sein, denn ein größerer Schuppen, oder vielmehr, die Trümmer, brennen immer noch. Auf Grund des Blechdachs des Haupthauses steht dieses allerdings noch, genauso wie der Stall oder die Scheune, die direkt mit dem Hauptgebäude verbunden ist.

Spezielle Informationen :

Da abgesehen von den üblichen Spuren des Brandregens keinerlei Entdeckungen außen zu machen sind, bietet sich wohl die Untersuchung des Hauses an. Es findet sich die intakte Einrichtung einer mittelständischen Bauernfamilie. Es sind Lebensmittelvorräte da, Werkzeuge und Kleidung, jedoch keine Waffen oder besondere Wertgegenstände. Im Ofen findet sich immer noch ein „wässriges Feuer“ (das nicht ausgeht, weil es das Holz nicht aufzehrt) Brandflecken in der Küche rühren von einem verbrannten Eimer.





Spezielle Informationen :

Die Grundrisse des Erd- und Obergeschoß offenbaren wenig Sensationen. Es gibt einen Wohnraum, mit großen Holzmöbeln ausgestattet. In dem Schrank finden sich keine nennenswerten Ausrüstungsgegenstände. Der Stall bietet Platz für bis zu 3 Tiere, für Stroh ist gesorgt. Über eine Leiter kommt man auf den Getreidespeicher, der ziemlich voll von eben diesem ist. Im Wohntrakt im Obergeschoß sind nur Schlafzimmer, für Knecht, Magd, die Bauersleut, und deren Kinder, plus ein Gästebett (wer nicht im Stroh schlafen will). Die einzige Überraschung bietet die Küche, die neben

Mobiliar und Herd (der auch den Rest des Hauses mit heizt) unter einem Schrank halb verdeckt, eine Falltür (grün eingezeichnet) offenbart.

Allgemeine Informationen :

Ihr habt eine Falltür gefunden ! Sie scheint nicht sehr verschlossen zu sein, nur ein Riegel verhindert, daß man sie von der anderen Seite öffnen kann. Merkwürdig eigentlich. Doch da entdeckt Ihr eine Aufschrift. Sie war nicht sofort zu erkennen, da sie in das blanke Holz eingeritzt ist.

Spezielle Informationen :

Eine gelungene Probe auf Lesen (Klugheit) zeigt, daß die schwer zu lesenden, geritzten Schriftzeichen eine Warnung aussprechen : „Schon viele tapfere Recken fanden Zuflucht in Borons Arme, nachdem sie diese Pforte durchquerten – wenn sie Glück hatten. Sei nicht dumm und stell Dein Schicksal auf die Probe !“

Meisterinformationen :

Um gleich damit raus zu rücken : Des Rätsels Lösung, was sich hinter der Elementaren Verwirrungen verbirgt, liegt hinter dieser Tür. Da alle Spieler ja ein sehr entwickeltes Talent „Meisterkenntnis“ oder „Abenteuerkenntnis“ besitzen werden sie schon darauf kommen, daß sie trotz der Warnung da rein müssen, und eigentlich beginnt auch da erst das Abenteuer ! Hinweise zur Lösung sind außerhalb der Mauern des Hauses nicht zu finden, auch verschwinden die Vorkommnisse nicht von selbst.

Die vergessenen Keller

Allgemeine Informationen :

Mit dem Knarren, Kratzen und Schleifen eines sehr alten und verrosteten Scharniers öffnet sich die Falltüre ohne weitere Probleme, in der Tiefe ist es stockdunkel.

Meisterinformationen :

Womit wir beim nächsten Problem wären. Ohne Feuer gibt's keine Licht. Das reine Leuchten eines FLIM FLAM ist nicht betroffen, aber der zweite Stabzauber erzeugt nur eine kleine Fontäne. Eine, wenn auch geringe aber ausreichende, Lichtquelle, ist ein Topf gefüllt mit Wasser, welches einer flüssigen Lava ähnlich, matt leuchtet.

Der Keller

Spezielle Informationen :

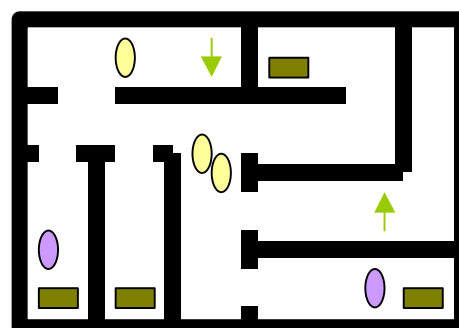
Der Keller hat stolze drei Etagen, wobei nur die oberste aus Stein gebaut ist, die unteren sind in festem Erdwerk oder in Fels gebaut. Die Atmosphäre ist modrig, feucht, warm.

Meisterinformationen :

Der Hintergrund dieses Kellers ist der, daß einer Sage nach ein Schatz in ihm versteckt ist. Dieser ist jedoch nicht ganz unbewacht. Daher ist bisher niemand der mutigen Leute wieder aus dem Keller hervorgekommen, die nach dem Schatz gesucht haben. All das weiß natürlich der Bauer, er

ist aber im Traum nicht darauf gekommen, daß die Ursache seines Übels (Elementare Verwirrung) etwas mit dem Keller zu tun hat. Die Warnung auf der Falltür, die sich natürlich auf den Schatz und seine Sucher bezog, stammt noch vom Urgroßvater des Bauern, der zu Kaiser Pervals Zeiten gelebt hat. Nun aber zu den Kellergeschossen.

Level 1



Spezielle Informationen :

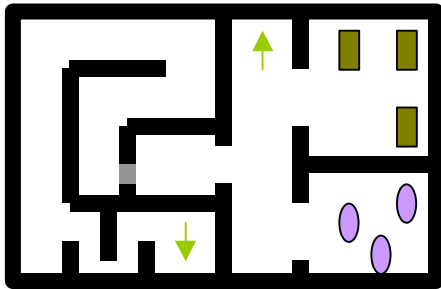
Der Grundriß zeigt grüne Pfeile (Leitern), wobei der Ausgang die Falltüre ist. Skelette (Lila) und Zombies (Gelb) sind die Überreste der einst mutigen Schatzsucher, die in dem Keller ihr Leben gegen ein Unleben eintauschten. Noch nicht

erwähnt sind die (braunen) Truhen, in denen sich vermoderte Kleidungsstücke und eklige Reste von Nahrungsmitteln befinden.

Meisterinformationen :

Gönnen Sie den Helden in einer Kiste einen Notgroschen von 20 Silberstücken und drei Fackeln, bevor sie keine Lust mehr haben, weitere (ungesicherte) Kisten auf zu machen. Letztere werden natürlich kaum zu gebrauchen sein.

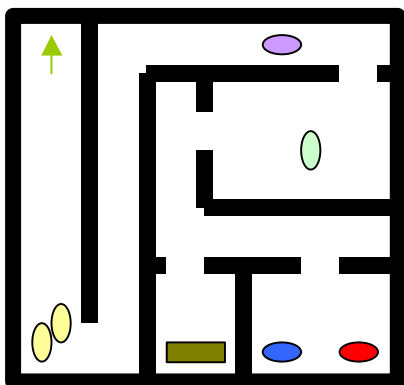
Level 2



Spezielle Informationen :

Von den drei Kisten im rechten oberen Raum sind zwei Leer, nur die in der äußersten Ecke enthält Brecheisen, Spitzhacke und Schaufel, die noch sehr gut erhalten sind. Es lohnt nicht, die Skelette zu erledigen, denn der Raum ist ansonsten leer. Der Mini-Raum auf der anderen Seite des Ganges verbirgt eine Geheimtür (Sinnesschärfe bzw. Intuitionsprobe). Die letzten Gangstücke in dieser Etage sind sehr eng.

Level 3



Spezielle Informationen :

Das „querliegende“ Skelett im oberen Gang greift die Helden nicht an, sondern liegt friedlich rum. Von ihm kann ein Schwert erbeutet werden, aber viel wichtiger ist, daß es mit seinem knöchigen Finger (also als der Mensch um die Knochen noch lebte) in die staubige Wand geritzt hat : „Nur Feuer kann es besiegen“. Diese Warnung bezieht sich auf die Mumie (türkis) im folgenden Raum.

Meisterinformationen :

Dies ist ein sehr schwerer Gegner und in der Tat nur zu besiegen, wenn man ihn in Brand steckt, was aber auf

Grund der gegebenen Problemstellung erst einmal als unmöglich gelten muß. Es ist aber möglich, an der Mumie vorbei zu kommen und weiter zu rennen. Dabei holt man sich zwar ein paar blaue Flecken, aber es geht.

Spezielle Informationen :

Im linken (vom Gang aus gesehen ersten und rechten) Raum ist dann eine (endlich mal !) gut gefüllte Schatztruhe zu finden. Sie trägt ein mit Säure gesichertes Schloß. (W20 Trefferpunkte, wenn Schlösser Knacken (Fingerfertigkeit) oder FORAMEN (jeweils +5) nicht erfolgreich.)

Meisterinformationen :

Je nach Heldengruppe (Stufe), Bedeutung dieses Abenteurers in Ihrer Kampagne werden Sie mehr oder weniger viel Geld an die Spieler aushändigen wollen. Für Bauern der hiesigen Umgebung sind aber 10W20+100 Silberstücke ein Schatz. Erfahrene Helden, die edle Pferde zu versorgen haben und beim Händler ein Schwert+1 gesehen haben werden sich aber schon über 1000 Dukaten freuen. Sie werden allerdings nicht die gültigen Köpfe Hals oder Reto's tragen ... in diesem Fall ist ein bißchen Goldschmuck vielleicht noch das fairere Geschenk.

Die Elementargeister

Allgemeine Informationen :

Als Ihr den letzten Raum in diesem Gang betretet glaubt ihr euren Augen nicht zu trauen, obwohl ihr heute schon genug unglaubliche Dinge gesehen habt. Da tropft doch tatsächlich ein Feuer von der Decke. Und in der Ecke brennt es Wasser, ohne daß irgendwo Brennmaterial zu entdecken wäre. „Schau mal *Glutschi* ! Sterbliche !“ Damit scheint Ihr gemeint zu sein. Das Feuer (?) hört auf zu tropfen. „Tatsächlich ! Aber *Frchhchuuu*, wie kommen die hierher ?“

Spezielle Informationen :

Es handelt sich hierbei um Elementargeister, die sich wundern, daß die Helden zu Ihnen gekommen sind. Die Helden können die indirekt gestellte Frage wohl bestimmt beantworten, eine Kommunikation ist erwünscht.

Meisterinformationen :

Um einem möglicherweise durch „heldenhaften Übereifer“ entstandenen Kampf vorzubeugen sind diese Elementargeister gegen jede Form von Attacke immun. Wie hoffentlich an den merkwürdigen „Namen“ der Geister zu erkennen ist, haben diese beiden Geister simpel und einfach mal die Rollen getauscht. Dabei haben Sie sich keinerlei Gedanken über die Wirkung der Spielerei gemacht. Hinweise auf das Chaos in der Welt reichen daher völlig aus, um die Elementargeister wieder zur „Vernunft“ zu bringen.

Allgemeine Informationen :

„Tja, wenn das so ist“, kommt aus der Ecke, wo die Wasserflammen züngeln. Auf einmal ist da wieder eine Wasserlache und das feuchte Feuer verpufft mit einer großen Stichflamme. „Ok, ich komme dann morgen wieder zum

spielen vorbei, aber dann spielen wir wieder „Dschinn, ärgere dich nicht“

Meisterinformationen :

Gratulation ! Das Problem der Elementaren Verwirrung ist gelöst. Jetzt hält die Helden auch nichts mehr davon ab, die Mumie mittels Feuer (endlich) zu Boron zu schicken. Den Schatz können die Helden mitnehmen.

Die Freude der Bauern

Allgemeine Informationen :

Als ihr aus dem Haus kommt, seht ihr schon, wie die Bauernsippe mit ihrem Ochsenkarren angelaufen kommt. Sie freuen sich sehr (im Gegensatz zu euch) über den (echten) Regen. Sie ahnen schon, daß ihr die Sache mit dem Feuerregen und dem „verwunschenen Bach“ geregelt habt und lauschen eurer Geschichte – natürlich bei einem festlichen Essen und warmen Herdfeuer, wo draußen Efferds

Regen eine Perainegeseignete Ernte verspricht.

Meisterinformationen :

Die Helden bekommen 120 AP, zuzüglich zu den Kämpfen und guten Ideen, sowie Rollenspiel. Wenn die Helden auch vom Schatz erzählen und diesen mit den Bauern teilen, bekommen sie noch einmal jeder (mindestens) 50 AP. Der Bauer kennt die Legende um seinen Keller und kann so gewisse Hintergrundfragen der Helden (Aufschrift auf der Tür) in Teilen beantworten. Die Helden können so lange wie sie wollen, auf diesem Hof zu Gast bleiben um sich auszukurieren oder dann mit dem nächsten, oder aber dem eigentlichen Abenteuer, in dem sie gerade steckten, weiter zu machen. Ich möchte hier noch einmal betonen, daß die Anzahl Monster im Keller, sowie der Wert des Schatzes und der Abenteuerpunkte den Erfordernissen Ihrer Gruppe angepaßt werden sollte, ansonsten ist es mit fast jeder Erfahrungsstufe spielbar. Die angegebenen Werte eigenen sich für Helden der Stufen 2-4.

Gegner dieses Abenteuers :

Mumie

MU : 30 AT : 9 PA : 6
LE : 30 MK : 25 1W6+2
AU : 500 MR : 10 RS : 6*

* Stumpfe Hieb Waffen sind völlig nutzlos
Ist eigentlich nur durch Feuer zu besiegen

Skelett

MU : 30 AT : 7 PA : 7
LE : 15 MK : 15 1W6+4
AU : 500 MR : 12 RS : 4

Zombie

MU : 30 AT : 7 PA : 0
LE : 10 MK : 8 1W6+2
AU : 500 MR : 10 RS : 0

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 !

Elementare Verwirrung

© 1999 von 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)