



EIN 1.5 SEITEN SZENARIO FÜR EINEN ABEND AN DEM EIN SPIELER FEHLT

KATZENJAMMER

EIN DUNGEONSLAYERS-SZENARIO VON ZAUBERLEHRLING FÜR ALLE STUFEN

IDEE

Immer wieder fehlt einer der Spieler - hier ist eine Abenteueridee, die die Not zur Tugend macht und die restliche Gruppe spielen lässt. Ähnlichkeiten zu Filmen und Geschichten sind natürlich reine Absicht.

ZUSAMMENFASSUNG

Nach einem feucht-fröhlichen Abend erwacht die Gruppe in einer Ausnüchterungszelle. Sie muss feststellen, dass ein Mitglied fehlt und ihnen der Prozess gemacht wird. Auf freien Fuß gesetzt hat die Gruppe einen Tag Zeit herauszufinden, was wirklich passiert ist – und ihren Freund zu finden.

VORGESCHICHTE

Die Gruppe hat ein Fest zu Ehren eines Mitglieds gefeiert und sich einen Abend lang vergnügt - es floss Bier, Wein und Schnaps. Am nächsten Tag wacht die Gruppe in einer Ausnüchterungszelle auf - ihre Waffen usw. sind konfisziert, sie haben alle höllisches Kopfweh (sämtliche Proben -2) und können sich an nichts erinnern

Es soll am Abend eine Gerichtsverhandlung geben - angeblich hat die Gruppe einen Stall verwüstet und die Tiere verschreckt und obendrein die Tempelruhe gestört. Sie werden bis dahin aber auf freien Fuß gesetzt, dürfen die Stadt nicht verlassen.

Bei der Gelegenheit fällt auf, dass eines ihrer Mitglieder (SC des fehlenden Spielers) nicht anwesend ist. Die Stadtwache erklärt, dass niemand sonst dabei war, als sie verhaftet wurden - und sie außer ihren Waffen alle Gegenstände ausgehändigt haben.

Was die Gruppe - plötzlich - bei sich hat (das restliche Inventar ist auch vorhanden, exklusive Waffen):

- großer Schlüssel
- Metallmedaillon
- Rechnung eines Pfandleihers
- 45 GM

DAS ABENTEUER BEGINNT

Die Gruppe hat bis zur Gerichtsverhandlung Zeit herauszufinden was passiert ist (um eine gute Verteidigungsstrategie aufzubauen) und ihren Freund zu finden.

Die folgenden "Stationen" können in beliebiger Reihenfolge besucht werden. Der SL kann immer wieder "Erinnerungsproben" werfen lassen, falls die Spieler keinen Plan haben ("Es fällt dir doch was ein: die Taverne, dort seid ihr eine Weile gewesen!")

Beim Pfandleiher

Der Pfandleiher weigert sich ihnen das Geld zurückzugeben - nur wenn die beiden Gnome ihm die Ware (nicht das Medaillon), die sie "gekauft" haben wieder zurückgeben. Welche Gnome? Keine Ahnung, die sehen doch alle gleich aus! Und welche Ware? Das darf er nicht sagen - Datenschutzgrundverordnung (nur mit Einverständnis der Gnome).

Richter / Bauer / Tempelwächterin

Diese drei Personen weigern sich am Morgen mit den Charakteren zu reden. Sie sind Verhandlungsleiter bzw. Gegner, das untergräbt die unabhängige Justiz!

Taverne

In der Taverne erinnert man sich natürlich an sie. Irgendwann ist ihnen das Geld ausgegangen (der Freund war noch dabei) - sie sind eine Weile verschwunden und sie kamen dann wieder kichernd (mit viel Geld und ohne Freund). Man trank dann weiter - bis die Gruppe abgeholt wurde (von der Stadtwache). Den Schlüssel erkennt der Wirt nicht und auch sonst niemand im Lokal. Das Medaillon schon - so etwas macht hier im Ort der Schmied, wenn er nicht gerade Waffen und Pflüge repariert.

Wichtig: Die Information über den Schmied und das Medaillon ist essenziell!

EINE ERSTE SPUR

Die Gruppe sollte jetzt wissen, dass sie zum Schmied muss um mehr herauszufinden.

Schmiede

Den Schmied treffen sie zuerst nicht, aber dafür dessen Tochter! Die brüllt eine/n aus der Gruppe (mit dem höchsten "AU" Wert) an: "Na klar, du willst mir das verdammte Medaillon zurückgeben, oder? Du kannst es behalten, es war ein Geschenk! Ich steh zu meinem Wort!" Sie ist schwer zu beruhigen: "Da schwörst du mir zuerst deine ewige Liebe! Ich gebe dir den

Anhänger als Geschenk und dann sehe ich dich nur Augenblicke später diese alte Vettel küssen! Du Schwein!"

Ist sie ruhiger, kann man erfahren, dass sie die Gruppe am Jahrmarkt getroffen hat und mit ihnen eine Weile geschäkert hat (und mit dem "Schwein" ein wenig geknutscht). Der Verschwundene war da dabei.

Die beiden Gnome hat sie auch gesehen, die haben die Gruppe angequatscht und herausgefordert. Sie musste kurz weg. Ihr habt euch weiter mit den Gnomen unterhalten und getrunken. Als sie wieder zurückkam hat sie "IHN" (oder "SIE") in enger Umarmung mit der Wahrsagerin gesehen. Ihr hat es dann gereicht und sie ist direkt nach Hause.

Den Schlüssel erkennen weder sie noch ihr Vater der Schmied (der dazukommt, sollte seine Tochter länger herumschreien). Sie sind sich aber sicher, dass der Schlüssel zu keiner Türe passt, eher zu einem Vorhängeschloss.

Jahrmarkt vor den Toren der Stadt

Zuerst müssen die SCs durch das Stadttor kommen (sie dürfen die Stadt nicht verlassen). Wie sie das machen wird der Kreativität der Spieler überlassen!

Zwei Gnomenbrüder kichern als sie die SCs sehen und rufen gleich mal ziemlich laut wie es ihren Köpfen geht. Die beiden sind gesprächig und lachen wenn sie hören, dass die anderen sich an nichts erinnern können. Sie erzählen über das Wetttrinken und dass sie alle sich dann darin übertreffen wollten, wem die "beste" Mutprobe gelingt.

Sie kichern immer noch und meinen der Verschwundene hätte gewonnen. Wie? Das bringt sie nur noch mehr zum Lachen. Erinnerungsproben helfen: der SC mit der meisten "AU" hat die Wahrsagerin geküsst und wurde erwischt. Der SC mit der höchsten "ST" hat angefangen Kühe in einem nahen Stall umzuwerfen und wurde erwischt. Der mit der höchsten "GE" ist in den Tempel und wollte ein Liederbuch mitnehmen und wurde erwischt. Die Gnome selber kichern nur wenn man sie fragt was sie gemacht haben und meinen: "Euer Freund hat gewonnen! Der Richter hats uns abgekauft!" Der Wetteinsatz waren offenbar 50 GM.

Die Wahrsagerin - alt und gebrechlich - zwinkert dem SC zu, der sie geküsst hat und dankt ihm/ihr: "Weil du junges Ding mir so Freude gemacht hast, ich dachte schon ich werde nie wieder geküsst! Ich hab mich gefühlt wie mit 16!" Dann liest sie den SCs aus der Hand (wenn sie wollen) und heilt das Kopfweh (so noch vorhanden). Sie hat keine Hinweise.





DAS ENDE DER SUCHE

Der letzte Weg sollte die SCs zum Haus des Richters führen.

Beim Richter

Der Richter wundert sich als die Gruppe kommt. Er will nicht mit der Gruppe sprechen, denn eigentlich darf er nicht mit ihnen reden. Wenn es nicht direkt um den Fall geht, lässt er sich aber überreden (falls sie z.B. erzählen, dass sie ihren Freund suchen).

Er erzählt ihnen, dass gestern Abend zwei Gnome aufgetaucht sind und ihm eine verschlossene "Magische sprechende Kiste" um 40 GM verkauft haben („ein Schnäppchen!“). Er hat sie in sein Kuriositätenkabinett in den zweiten Stock gestellt. Am Abend hat die Truhe gesungen und Witze erzählt und auch Tierstimmen nachgemacht – das war zu Beginn sehr amüsant! Irgendwann begann sie zu schimpfen und nörgeln, er hat dann die Türe zu dem Raum einfach zugemacht. Momentan scheint die Truhe zu schlafen.

Eigentlich will er sich nicht davon trennen, er hat einen Freund, dem er sie teuer verkaufen will - aber wenn man ihm seinen Verlust ersetzt und möglicherweise ein wenig drauflegt, dann würde er sie auch den SCs verkaufen. Die SCs können natürlich auch ihre Vermutung mit ihm teilen, was es wirklich mit der Truhe auf sich hat. Dann würde er die Truhe um 40 GM wieder hergeben und die SCs bitten nicht zu verbreiten welchem Schwindel er aufgefressen ist.

Die Truhe

Haben die SCs die Truhe in ihren Händen, dann bemerken sie, dass diese sehr schön verziert ist (mit Katzen und anderen Tieren), groß genug für ihren Freund/ihre Freundin ist und es daraus ziemlich laut schnarcht.

Ein riesiges Vorhängeschloss sichert die Truhe. Öffnet die Heldengruppe die Truhe liegt darin ihr Freund und wacht verwirrt auf.

Wenn sie die Truhe inklusive Schlüssel im Namen der Gnome zum Pfandleiher zurückbringen bekommen sie die 10 GM - abzüglich 1 GM Bearbeitungsgebühr und Spesen, denn wozu ist man ein Pfandhaus.

Die Gerichtsverhandlung

Bei der abendlichen Gerichtsverhandlung ist der Richter immer noch sehr verärgert, dass man ihn reingelegt hat (sollte er das wissen).

Wenn man ihm vor versammeltem Publikum von den Ereignissen erzählt, ist er mit Ehrlichkeit zu beeindrucken. Wenn es den Charakteren gelingt, ihn davon zu überzeugen, dass sie auch reingelegt wurden, dann macht er die Gnome hauptverantwortlich (die inzwischen geflüchtet sind).

Er befragt die Zeugen ob sich die Ereignisse wirklich so abgespielt haben und verdonnert dann die Gruppe zu einer Wiedergutmachung beim Bauern und im Tempel und lässt sie dann mit der Begründung "jeder war mal jung und dumm" ihrer Wege ziehen (natürlich nur wenn sie den Richter davor nicht allzu sehr verärgert haben).

Die Strafe

Die Wiedergutmachung kann natürlich von finanzieller Kompensation bis zu einem Auftrag alles mögliche beinhalten und bietet dem SL die Chance neue Abenteuer „anzuhängen“.

Ebenso gibt es natürlich offene Enden bei der Wahrsagerin und der Tochter des Schmiedes. („Sie hat dir den Kuss gestohlen, den ich dir geschenkt habe!“).

Aber auch der Richter könnte an die SCs herantreten und sie bitten für ihn „richtige“ Antiquitäten zu besorgen – oder die Gnome zu fangen.

UND WENN WIR IHN NICHT FINDEN?

Es könnte passieren, dass die SCs den Tag im Kerker verbringen, die Strafe sehr saftig wird und ihr Freund fürs erste verschwunden bleibt.

Einer Rückkehr des Spielers beim nächsten Spieleabend steht das nicht im Weg, der SC taucht mit folgender Geschichte wieder auf: „Als der Richter die Truhe nach der Verhandlung verkaufen wollte, lachte sein Freund schallend, öffnete diese mit einem Dietrich und beförderte mich mit einem Fußtritt auf die Straße!“

GEGNERWERTE

Das Szenario sollte ohne Kampf spielbar sein. Legt sich die Gruppe trotzdem mit der Stadtwache an, dann ist diese durchaus fähig und im Gegensatz zu den SCs auch bewaffnet. Sie werfen die SCs ohne zu zögern zurück ins Gefängnis.

ERFANRUNG

Für das Abenteuer gibt es als Basis 50 EP pro Spieler (wenn der Freund gefunden wurde), sonst 25. Für gutes Rollenspiel und pffiffige Ideen sollte man auch nicht knauserig sein (je Idee/Szene ~10 EPs).

LIZENZ + DANKSAGUNG

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um ein freies Abenteuer für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel. Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE** veröffentlicht.

Das Bild auf Seite 1 wurde von akulex erstellt und zur Verwendung in diesem Fanwerk freigegeben. Die Rechte an dem Bild verbleiben beim Urheber. Weiterverwendung der Bilder, nur nach Zustimmung durch akulex (z.B. via PN im Dungeonslayers-Forum)

The picture on page 1 was made by akulex for this fan-addition. All rights to the picture remain by akulex, please contact him if you want to use it for your fan-addition (for example: personal message in the Dungeonslayers-Message-Board).

The picture on page 2 is based on https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spanish_Armada_treasure_chest_possibly_from_the_Girona.jpg which is in the public domain.

Danke an Thaddaeus für das Feedback!

