



RIDDET

SPÄTBERUFENE
SCHELME

IMPRESSUM

RIDET

SPÄTBERUFENE SCHELME

Version / Datum / Auflage

Version 1 / 17.05.2020 / 1. Auflage

Autor

Christian Gross

Lektor der ersten Fassung

„Natan“ aus dem orkenspalter.de-Forum

Disclaimer

Dieses Produkt wurde unter Lizenz erstellt. Das Schwarze Auge und sein Logo sowie Aventuria, Dere, Myranor, Riesland, Tharun und Uthuria und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH. Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist. Solches Material wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS verwendet. Keine Rechte besitzt der Autor an dem verlinkten Youtube-Video und den laut google.de lizenzfreien Bildern. Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2020 von Christian Gross und werden im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS veröffentlicht.

VORWORT

„Lass mich dein Hofnarr sein, und du bist meine Königin.
Lass mich dein Hofnarr sein, dein ganz privater Harlekin.
Ich bringe dich zum Lachen, wir machen lustige Sachen,
weil ich so vernarrt in dich bin!“

JBO – Der Hofnarr

Diese kleine Schrift richtet sich nicht direkt an die Freunde der DSA-Schelme, sondern eher an die, die es vielleicht noch werden könnten. Sie will die diejenigen ermutigen, die sich bisher noch nicht getraut haben, diese Rolle auszuprobieren, die als weder abenteuertauglich noch gruppenverträglich gilt. Darum bietet diese Spielhilfe drei einsteigerfreundliche Zugänge zur Zauberei der Schelme, drei verschieden breite Wege, um unterschiedlich tief in ihre Welt einzutauchen: Von Kobolden geschaffene Artefakte (ab S. 3), eine magische Tradition (ab S. 5) und Paktgeschenke einer mysteriösen Überderischen (ab S. 8). Ergänzend beinhaltet sie mit dem Wirken dieses Wesens, welches bereits detailliert in einer schon erschienenen Spielhilfe beschrieben wurde, einen plausiblen Hintergrund für diese Neuentwicklungen.

Ursprünglich sollte all dies nur ein Anhang zu einer umfangreichen Sammlung neuer Schelmenstreiche, Kappen- und Spielzeugzauber werden, die im Verlauf dieses Jahres im Scriptorium Aventuris erscheinen soll, im LIBER LUDORUM. Doch dank der überaus hilfreichen Anmerkungen der Testleser „Natan“ und „Tiro“, aus dem orkenspalter.de-Forum habe ich mich dazu entschieden, dieses Material um deren Impulse erweitert und kostenlos der DSA-Community zur Verfügung zu stellen.

Viel Spaß beim Schmökern,

Christian Gross alias „Ridetianer“

Koboldsartefakte

Einige Spaßvögel, Possenreißer oder Hofnarren Aventuriens scheinen zwar zum Schelmendasein geboren, sind aber nur Schelme im Geiste. Dass ihnen dieser Lebensweg verwehrt blieb, ließe sich vielleicht dadurch erklären, dass in ihrer frühen Kindheit kein Kobold zugegen war. Außerdem könnte sie erst ihr späteres Umfeld oder das Schicksal zu den Witzbolden gemacht haben, die sie sind. Manchmal begegnet nun so jemand einem Kobold und sie freunden sich so gut an, dass sie einen Pakt miteinander schließen. Dann kann es gut sein, dass das Feenwesen seinem Verbündeten ein schelmisches Zauberding ausleiht, damit dieser wie ein richtiger Koboldszögling sein Agent für Spaß und Unfug sein kann.

Beispiele für Koboldsartefakte:

Aufblasrohr

Beschreibung: Ein schlichtes Blasrohr, gefertigt aus Holz von den Waldinseln.

Wirkung: Zauberspeicher mit 2 x Aufgeblasen (FP 12), Auslöser ist das Anvisieren des Ziels und ausdauerndes Hineinblasen

Kosten: für einen Kobold irrelevant

Preis: nicht mit Geld bezahlbar

Darmflöte

Beschreibung: eine kleine Flöte aus Blutulmenholz

Wirkung: Geräuschhexerei (täglich auslösbar), Auslöser ist Luft durch das Instrument Einsaugen

Kosten: für einen Kobold irrelevant

Preis: nicht mit Geld bezahlbar

Friedenspfeife

Beschreibung: Eine spannenlange, grob geschnitzte und mit bunten Bändern versehene Holzpfeife

Wirkung: Zauberspeicher mit 3 x Schelmenrausch (FP 9), Auslöser ist Rauchinhalation durch einen anderen als den Besitzer

Kosten: für einen Kobold irrelevant

Preis: nicht mit Geld bezahlbar

Gürtel der gesteigerten Aufmerksamkeit

Beschreibung: Ein breiter Ledergürtel mit auffällig großer Schnalle

Wirkung: Zauberspeicher mit 2 x Nackedei (FP 12), Auslöser ist das Aufmachen des Gürtels und Entblößen des eigenen Hinterteils

Kosten: für einen Kobold irrelevant

Preis: nicht mit Geld bezahlbar

Kohle

Beschreibung: Ein faustgroßes Stück Kohle.

Wirkung: Koboldgeschenk (FP 16), Auslöser ist Küssen der Kohle

Kosten: für einen Kobold irrelevant

Preis: nicht mit Geld bezahlbar

Toller-Tausch-Topf

Beschreibung: Dieser bunt lackierte, tönerner Nachttopf wirkt wie nie benutzt.

Wirkung: Tauschrausch (FP 3, ein mal pro Woche auslösbar), Auslöser ist das Fokussieren eines Gegenstandes und gleichzeitig Hineingeben des Tauschmaterials in den Topf

Kosten: für einen Kobold irrelevant

Preis: nicht mit Geld bezahlbar

Tradition der spätberufenen Schelme

Wenn nun so ein Pakt eines gewöhnlichen Witzboldes mit einer ganz bestimmten Sorte Kobold fest genug ist, geschieht in diesen bewegten Tagen des Sternenfalls gelegentlich etwas noch nie da Gewesenes: Da neuerdings unerklärlicherweise niemand mehr einfach so Zaubersprüche in schelmischer Repräsentation erlernen kann, nimmt der Kobold seinen nur äußerlich erwachsenen Freund mit in seine Welt und für eine überschaubare Zeit in eine echte Zauberlehre. Natürlich kann diese vergleichsweise kurze Ausbildung nicht eine ganze Kindheit in koboldischer Obhut ersetzen, aber anscheinend lassen sich die Grundlagen der schelmischen Magie, ein paar Tricks und Streiche durchaus noch später erlernen, so die eigene Magie noch nicht durch eine andere Tradition verhunzt ist. Nur in den allerseltensten Fällen kommt es vor, dass sich ein Scharlatan oder gar Magier als witzig und damit würdig genug erweist, zum Koboldlehrling erwählt zu werden. So wird diese Ehre meistens Magiedilettanten zu teil, die manchmal seltsamerweise bis an den Tag ihrer nachträglichen Berufung nicht gemerkt haben, dass Magie in ihnen schlummert.

Wie lange dieser Schnellkurs in Schelmenzauberei genau dauert, lässt sich schwer sagen und ist wohl an die individuelle Auffassungsgabe und die humoristischen Interessen des spätberufenen Schelms angepasst. Die Zeit in der Globule dieser Kobolde verrinnt jedoch im Vergleich zu Dere sehr schnell, sodass meist nur wenige Wochen vergangen sind, bis die nun frischgebackenen Schelme wieder auf aventurischem Boden stehen.

Von den Koboldzöglingen unterscheidet sie primär nicht das geringere Ausmaß ihres magischen Könnens, sondern die deutlich weniger ausgeprägte Weltfremdheit, schließlich haben sie nur einen kleinen Bruchteil ihres Lebens in der Koboldwelt zugebracht. So verstehen sie menschlichen Humor, erkennen passende Situationen für einen Scherz oder Streich und haben ein Gespür für Zeitpunkt, an dem es besser ist, einfach mal die Klappe und die Füße still zu halten. Ihre Lebenserfahrung in menschlicher Gesellschaft lässt sie auch erahnen, dass die Befreiung zu einem ungenierten Leben mittels Ruinierung des Rufs für viele nicht lustig, sondern existenzbedrohlich ist. Manch ein spätberufener Schelm kann sich zudem gut zurückhalten und gibt sich nicht gleich als solcher zu erkennen, sei es, weil er die Gefahr für einen steckbrieflich Gesuchten einzuschätzen vermag, sei es, weil er als reifere Persönlichkeit genug Geduld bis zur besonders phexgefälligen Pointe hat, um seine neue Gesellschaft plötzlich mit einem magischen Streich zu überraschen. Letztlich scheint ihnen auch mehr Resilienz und geistige Gesundheit als

den Koboldszöglingen zu eigen, die trotz aller Zuwendung ihrer Zieheltern dennoch durch ihre Entführung als Säugling unbewusst traumatisiert sind. Kurzum: Der spätberufene Schelm kann ein weniger anstrengender Charakter sein und seltener nerven – wenn er denn will.

Allen Schelmen außer den Schwarzen gemein, ob nun früh adoptiert oder spät berufen, ist die Liebe zum freundlich-fröhlichen Lachen, das von lähmender Furcht, quälenden Sorgen und fesselnden Zwängen befreit. Denn dieses Lachen befähigt, sich zuversichtlich dem Ernst des Lebens zu stellen und das eigentlich Wesentliche im Blick zu behalten: Die Lust am Leben. Sie können sich schmunzelnd von allen Nichtigkeiten distanzieren, denn sie haben über den Tellerrand Deres in eine heitere Feenwelt geschaut und spätestens darin den Humor als Allheilmittel schätzen gelernt, der alles derische Leiden erträglich macht. Ihr ganzes Dasein, insbesondere ihre Magie, soll deshalb ihnen und anderen Spaß machen, auch wenn der verärgerte, weil nackt dastehende Gardist das zunächst anders sehen mag. Dabei soll ihr Spott nie vernichtend sein, sondern eine fürchterlich langweilige oder furchterregende Situation zum Lustigen hin verändern. Ihr Opfer soll nicht aufhören zu existieren, sondern davon abgehalten werden, sich selbst und anderen das Leben zu vermiesen, und vielleicht sogar lernen, über sich selbst zu lachen. Echte Schadenfreude liegt ihnen deswegen fern und damit auch Zauberei, die seelisch oder körperlich ernsthaft verletzt. So endet jeder Schelmenstreich vorzeitig, sollte dadurch ein Lebewesen derartigen Schaden erleiden.

Die Tradition (Spätberufene Schelme) als Sonderfertigkeit

- ✂ Spätberufene Schelme können Schelmenstreiche und Zaubertricks erlernen und anwenden.
- ✂ Schelmenstreiche erfordern keine Formel, sehr wohl aber Gesten. Werden diese Gesten nicht ausgeführt, führt dies zu einer Erschwernis von 2 auf den Schelmenstreich.
- ✂ Spätberufene Schelme können keine schelmische Traditionsartefakte erschaffen.
- ✂ Sie können keine weiteren magischen Traditionen erlernen.
- ✂ Spätberufene Schelme verfügen über keine Leiteigenschaft. Das bedeutet auch, dass sie keinen Bonus auf ihren AsP-Vorrat erhalten und sich keine weiteren AsP dazukaufen können.
- ✂ Sie dürfen sie wie intuitive Zauberer nur für 25 AP magische Vor- und Nachteile wählen.
- ✂ Die letzten drei Anmerkungen gelten nur, wenn sie vor Erlernen dieser magischen Tradition keine Andere beherrschten, die mehr erlaubt.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 60 Abenteuerpunkte

Halt!

Bist Du, werter Leser,
schon Eingeweihter RIDETs?
Dann lies getrost weiter.

Bist du dies noch nicht,
so schmöcker erst in dieser Schrift
aus dem Schriptorium Aventuris:

R I D E T

Schelmische Spielhilfe

Einen Überblick darüber erhältst du hier:

<https://engorsdereblick.wordpress.com/2017/09/11/komisches-im-scriptorium-ridet-schelmische-spielhilfe/>

Gaben der Koboldkaiserin

Dass manche spätberufene Schelme plötzlich eine bis zur Begegnung mit dem Kobold nicht wahrgenommene magische Begabung in sich tragen, ist der Tatsache geschuldet, dass sie tatsächlich vorher noch nicht da war. Sie ist das Geschenk einer in ihrem Reich nahezu allmächtigen und von Tsa gesegneten Holden namens Ridet. Denn die Mehrzahl ihrer Diener, ob nun in den Kult um sie Eingeweihte oder noch unwissende Handlanger, sind weder Zauberer noch Geweihte, sondern einfache Leute mit Witz und einem Gespür für gute Scherze und Streiche. Da nun einige Kobolde in Ridets Gefolge bedauerten, dass diese Talente zu spät entdeckt wurden, begann ihre Kaiserin darüber zu sinnieren, ob es nicht in ihrer Macht stünde, diese erwachsenen Kindsköpfe nachträglich zu Schelmen zu machen.

So ersann die Holde gleich mehrere schelmischen Zauber ermöglichende Fähigkeiten, die sie inzwischen sowohl ihren bekennenden wie auch ihren unbewussten Unterstützern anheim kommen lässt, solange sie die Empfehlung eines Kobolds aufweisen. Denn wenn diese Aspiranten noch nicht reif genug erscheinen, um in den Kreis der Eingeweihten aufgenommen zu werden, tilgt sie einfach ihre Erinnerung vom Beginn ihrer Reise in Ridets Reich bis hin zu dem Zeitpunkt, an dem sie mit dem Kobold wieder allein in dessen Welt stehen. Folglich wissen viele von ihr Beschenkte nicht, wem sie ihre Begabung in Wirklichkeit zu verdanken haben, und so werden sie auch nicht verstehen, warum diese Fähigkeiten erlöschen, falls die Anwender sich ihrer nicht mehr würdig erweisen. Um den Missbrauch ihrer Gaben schon im Vorhinein zu verhindern, gestaltete sie Ridet außerdem derart, dass sie sich nicht einsetzen lassen, wenn jemandem damit auch nur indirekt seelischer oder körperlicher Schaden zugefügt werden soll. Zudem haben sie meist als Nebenwirkung, dass man überderischen Frohsinn verspürt und dadurch bei Ridet weniger wohlgefälligen Tätigkeiten etwas abgelenkt ist (vgl. die Auflistung der Talente in: RIDET – Schelmische Spielhilfe, S. 22).

Schelmentricks I-V

Auch ein nicht Magiebegabter kann mit der Macht Ridets bis zu fünf schelmische Zaubertricks nachahmen.

Regel: Pro Stufe darf der Unterstützer der Fee einen Zaubertrick der Verbreitung Schelm oder Allgemein aussuchen, den er fortan wie ein Zauberkundiger durchführen kann. Mit Beginn der Wirkung setzt bei ihm eine Stufe Trance ein, die eine Stunde anhält.

Voraussetzung: Feenpakt Stufe I mit Ridet oder einem ihrer Kobolde

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Heiteres Abbild eines Schelmenstreichs I-IV

Der von Ridet Gesegnete kann unterschiedliche Schelmenstreiche wirken, die er vor nicht allzu langer Zeit erlebt hat.

Regel: Wer diese Fähigkeit besitzt, kann einen einzelnen Schelmenstreich nachahmen und selbst einsetzen. Er muss dazu den Streich am eigenen Leibe erfahren haben, bzw. dem Schelm oder Kobold einen Gegenstand aus seinem persönlichen Besitz übergeben haben, womit ihm dieser den Streich demonstrieren konnte. Die Wirkung des Heiteren Abbilds hält maximal einen Monat lang an, es sei denn, der Anwender lässt sich bis dahin einen anderen Streich zeigen. Bei Stufe I wirkt der imitierte Streich nur auf Ziele, die eine zu überwindende SK oder ZK von 1 haben. Bei Stufe 2 wirkt er auch auf Ziele mit SK oder ZK 2, bei Stufe 3 auf Ziele mit SK oder ZK 3, bei Stufe 4 auf Ziele mit SK oder ZK 4. Der Anwender kann selbst entscheiden, mit wie vielen QS die Streichnachahmung wirken soll, wobei maximal 4 QS wählbar sind. Nach Ende der Zauberdauer erhält er QS Stufen Trance, die sich alle 6 Stunden um eine Stufe reduzieren.

Voraussetzung: Feenpakt Stufe II mit Ridet oder einem ihrer Kobolde

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schalkkristall

Durch ein komplexes Feenritual wächst im Hinterkopf eines nicht magisch Begabten etwas entfernt Karfunkelartiges, wodurch er schelmische Zauber erlernen und wirken kann.

Regel: Der Besitzer erhält den Vorteil Zauberer, wodurch er einzig und allein die Tradition (Spätberufener Schelm) für weitere 60 AP erlernen kann. Beim Erwerb dieses Paktgeschenks verliert man gegebenenfalls die Paktgeschenke Schelmentricks und Heiteres Abbild eines Schelmenstreichs, wobei die dafür aufgewendeten AP von den Kosten dieses Geschenks und zugehörigen Tradition abgezogen werden dürfen. Damit einhergehend erfährt der Schalkkristallträger andauernd eine Stufe Trance, es sei denn, er hat mindestens in den letzten 24 vergangenen Stunden keine Tricks und Streiche gewirkt.

Voraussetzung: Feenpakt Stufe III mit Ridet oder einem ihrer Kobolde

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte