

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Eine schlüpfrige Angelegenheit

Autor: Julia Rasek, Kath Goetz, Maxi Niestegge, Sandra Haverkamp, shadowchan@gmx.de

Stufe: Einsteiger bis erfahren. Ort/Zeit: Almada, Herbst

Dieses Abenteuer erreichte Platz 8

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.

◆ EINE SCHLÜPFRIGE ANGELEGENHEIT ◆

Ein DSA-Kurzabenteuer für 3-6 Helden niedriger bis mittlerer Stufe

Es gibt gute Schelme, es gibt böse Schelme und... es gibt alte Schelme!

VORWORT

Was passiert, wenn Helden altern? Wir sind sicher, sie haben schon einige Helden in vorgerücktem Alter erlebt, wobei der Jungspund von Krieger zum angesehenen Kriegsveteran, die neunmalklugen Magierin zur hochdekorierten Erzмага und der Taschendieb von den Straßen Gareths zum Einbrecherkönig oder Geheimagent der KGIA heranwuchs.

Aber was passiert denn eigentlich mit solchen Nischenhelden wie beispielsweise dem Schelm?

Ein greises altes Männchen, seines Zeichens Koboldschüler, mit einem Namen so lang, dass er damit einen ganzen

Oktavband füllen könnte, der sich der Einfachheit halber jedoch „Buhu“ nennen lässt, ist ein solcher gealterter Schelm.

In diesem Abenteuer liegt es an einer Gruppe wackerer Helden ein kleines, unbedeutendes Dorf im Herzen Almadass vor ungeheuren Qualen und Unannehmlichkeiten zu bewahren. Ja, man könnte fast sagen, die gesamte menschliche Existenz dieser Ortschaft steht auf dem Spiel! Aber fangen wir von vorne an...

- Katopon, Juli 2006

DAS ABENTEUER

Jener **Buhu**, trotz hohem Alter noch beunruhigend vital, entdeckte vor etwa einem halben Jahr jenes winzige almadanische Dörfchen namens **Callona** und beschloss, sich in der kleinen Hütte des gerade verstorbenen Imkers in der Nähe des Dorfes niederzulassen.

Zunächst beobachtete er diesen beschaulichen Ort nur und ließ sich höchstens zu ein paar kleineren Späßen hinreißen, bis er jedoch seiner größten Schwäche nicht mehr widerstehen konnte: seinem unstillbarem Drang nach Unterwäsche jeglicher Art.

Gerade jetzt, zur Erntezeit, traf es die Bewohner des Dorfes besonders hart, ihre Bruchen und Unterkleidungen gestohlen zu wissen, macht das unangenehme Ziepen und Ratschen zwischen den Beinen die Feldarbeit zur Erntezeit doch unerträglich!

Als bald alle Vorräte an Unterkleidung aufgebraucht und die Verzweiflung und Empörung immer mehr wuchs, entsandte der Dorfvorsteher einen verzweiferten Hilferuf an den Travia-Tempel des nächstgrößeren Ortes, natürlich ohne genaue Schilderung des Problems – wie überaus überraschend in Anbetracht dieser pikanten Angelegenheit.

Das Schreiben fällt schließlich der alten Geweihten **Yasinde Otten** in die Hände, die beschließt, in dem Dorf mal nach dem Rechten zu sehen. Welch' Fügung des Schicksals, dass

es ausgerechnet Ihre Helden sind, die Mütterchen Otten auf dem Weg zum Dorf begegnen und sie dorthin begleiten.

ORT UND ZEIT

Die Helden befinden sich auf der Reichsstraße zwischen Ragath und Punin, wo sie die alte Geweihte der Gütigen Göttin treffen.

Im Grunde ist folgendes Abenteuer jedoch in fast jeder Region Aventuriens spielbar und muss nur geringfügig abgeändert werden. Sonntages Herbstwetter zur Erntezeit im fruchtbaren Almada schafft eine entspanntere Atmosphäre.

WAS FÜR HELDEN BRAUCHT DAS LAND?

Geeignet sind praktisch alle Arten von Helden niedriger bis mittlerer Erfahrung, solange sie einen einigermaßen geeigneten Sinn für Humor haben.

Die obligatorische Truppe aus reinweißen Bannstrahlern oder ein Pulk Paktierer sind hier natürlich ebenso fehl am Platze wie sonst irgendwo in Aventurien, nur, um das mal klarzustellen. Ein extremer Charakter in der Gruppe sollte allerdings kein Problem darstellen. So könnte gerade ein junger Schelm das Salz in der Suppe sein.



DAS ALTE MÜTTERCHEN

Auf der Reichsstraße zwischen Ragath und Punin befindlich, treffen sie Helden zunächst auf Yasinde Otten, ihres Zeichens Geweihte der Travia.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch immer will der Sommer dem Herbst nicht weichen. Künden kühle Winde zwar schon von der kalten Jahreszeit, hält sich die Praiosscheibe am Tage lang und sendet seine wärmenden Strahlen auf almadanischen Boden.

Die Reichsstraße unter Euren reisegeplagten Füßen ist in denkbar gutem Zustand und auch die goldenen Weizenfelder rechts und links der Straße sprechen für den Reichtum dieses wunderschönen Landstrichs.

Und so könnt Ihr vergnügt eures Weges gehen, während die bemitleidenswerten Feldarbeiter ihre Arbeit verrichten und nur kurz aufblicken, um Euch seltsame Gestalten neugierig hinterher zu sehen.

Es ist *die* ländliche Idylle, die Euch hier geboten wird. Sensenschwingende Bauern zwischen hüfthohen Weizenfeldern und ein Bach, der sich in einiger Entfernung durch die grünen Wiesen schlängelt.

Gelegentlich rattern vollbeladene Planwagen rumpelnd die leicht ansteigende Straße entlang und schnaubende Rösser traben gelassen an Euch vorbei und hinterlassen frische Pferdeäpfel.

Als die Praiosscheibe gerade an ihrem höchsten Punkt am Himmel steht, seht ihr auf einem Meilenstein am Wegesrand ein altes Großmütterchen, welches Euch schon von weitem fixiert hat.

„Ich sitz hier schon seit einer Ewigkeit auf diesem Stein“, krächzt sie laut, als ihr in Reichweite kommt. „Wollt ihr einer alten Dame nicht beim Aufstehen helfen?“

Bei näherem Hinsehen entpuppt sich das Mütterchen als Geweihte der Gütigen Göttin Travia. Zugegeben, eine äußerst alte und schwerhörige Geweihte der Travia.

Nachdem das „Jungvolk“ der Priesterin aufgeholfen haben, merken sie, wie schwach und gebrechlich das Mütterchen doch ist. So wird sie wohl kaum in der Lage sein ihr Ziel zu erreichen.

Werden die Helden ihre Hilfe anbieten, scheint die Geweihte, welche sich als Yasinde Otten vorstellt, doch recht erleichtert und erzählt ihnen von dem Brief, den sie aus dem kleinen Dörfchen Callona erhalten hat.

In dem Schreiben vom Dorfvorsteher Callonas war von einem unglaublich großem Problem die Rede, welches zwar nicht näher erläutert wurde, aber doch von äußerst größter Wichtigkeit für das Dorf sein soll. Als Meister sollten sie hier schwere Geschütze aufwarten und die Situation des Dorfes als möglichst verzweifelt beschreiben, ohne zu nennen, wo das Problem wirklich liegt.

Auch Mütterchen Otten kann sich darauf zwar nicht wirklich einen Reim machen, doch fühlt sie sich dazu berufen, dem verzweifelten Dorf zu Hilfe zu eilen. Auch das Interesse der Helden sollte durch diesen Brief geweckt werden.

Das Dorf Callona liegt einige Meilen westlich der Reichsstraße, sodass die Reisegruppe bald einen staubigen Pfad gen Westen einschlagen müssen, der glücklicherweise beschildert ist.

Mütterchen Otten ist trotz der recht kurzen Strecke bald sehr müde und braucht mehrere Pausen zum Rasten, wobei sie immer wieder neue Gründe findet, die Helden aufzuhalten, nur um ihre Erschöpfung zu überdecken. Solche „Hindernisse“ könnten beispielsweise kleine Steinchen im Schuh oder aber eine besonders interessante Blume am Wegesrand sein, welche Mütterchen Otten besonders brennend interessiert.

Und so erreichen die sicherlich genervten Helden am frühen Nachmittag erst nach viel zu langer Zeit das Dorf Callona, obwohl sie sonst wohl nicht mal eine Stunde gebraucht hätten.

CALLONA

Die Helden sind nun also im Dorf angekommen. Sie werden von der Dorfgemeinschaft und Horatio Albrecht, dem Dorfvorsteher begrüßt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr den kleinen Dorfplatz betretet, kommen auch die ersten Dorfbewohner neugierig aus ihren Häusern. Es scheinen hauptsächlich die Frauen zu sein, erst nur sehr wenige, doch schon nach kurzer Zeit ist es eine recht beeindruckende Menge. Zuletzt geht ein Mann auf euch zu, bedächtig seinen Schnurrbart zwirbelnd. Er scheint der Dorfvorsteher zu sein und stellt sich auch so vor:

„Ah, Euer Gnaden!“ meint er zu dem alten Mütterchen. „Ich danke Euch, dass ihr unserer Bitte gefolgt seid. Mein Name ist Horatio Albrecht und ich bin der Vorsteher dieses bescheidenen Dorfes. Unser Problem ist etwas peinlich, aber in der Tat dringlich... es ist nämlich, nun ja...“ Er druckst etwas herum, doch schließlich fasst er sich ein Herz und fährt mit leiser Stimme fort: „Unsere Unterkleidung verschwindet. Alles weg. Von jedem Dorfbewohner, einfach so. Und wisst ihr... nun, es ist nicht sehr angenehm, ohne Unterkleidung die Ernte einzufahren, wenn ihr versteht...“

Die Helden reagieren vermutlich leicht erstaunt bis ungläubig, doch sie sollen bald überzeugt werden: Denn

bevor irgendjemand etwas weiteres sagen kann, fliegt auf einmal eine lange, mit dezenten Rüschen versehene Unterhose vorbei – mit wunderschön durchscheinenden Feenflügelchen. Sie flattert einfach an den Köpfen der Helden vorbei in den nahen Wald. Sollte ihr jemand folgen, wird er nur feststellen, dass sie sich nach in ungefähr drei Schritt Höhe in den Ästen der Bäume verfangen hat. Sollten die Helden hingegen den Ursprung des Zaubers höschens ergründen wollen, so werden sie nichts finden. Allerdings könnten bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe das leise Gackern von Buhu hören, wenn sie das für sinnvoll halten. Dieser hat die Hose mit dem LOCKRUF UND FEENFÜßE mit der Variante FEENFLÜGELCHEN verzaubert, ist allerdings direkt danach verschwunden.

„ZUM GEFALLENEN KREUZER“

Nach diesem Zwischenfall bittet Horatio die Geweihte und die Helden in das ortsansässige Gasthaus „Zum Gefallenen Kreuzer“. Dort machen sie Bekanntschaft mit dem schmierigen Wirt Ricardo, der auf die Helden einen äußerst negativen Eindruck machen dürfte: er ist nicht nur vom Äußeren her in besonderem Maße abstoßend, sondern auch sein Charakter lässt zu wünschen übrig. Außerdem verlangt er auch noch unverschämte hohe Preise.

Im Gasthaus findet eine Art Dorfbesprechung statt. Die Helden erfahren dort alles Wichtige, was sie für ihre weiteren Ermittlungen wissen müssen und bekommen auch gleich vier Verdächtige serviert.

Die ersten Unterhosen sind vor etwa zwei bis drei Wochen verschwunden.

Zu diesem Zeitpunkt ist aber ansonsten nichts Ungewöhnliches passiert.

Es gibt insgesamt nur noch vier Leute, die ihre Unterkleidung noch haben:

- **Concabella**, eine Tänzerin, die ihre Verwandten im Dorf besucht
- **Ricardo**, der Wirt
- **Alrico**, ein Bauer
- **Brinda**, eine vermeintliche Hexe, in Wirklichkeit aber ein unbescholtenes Kräuterfräulein

Die Helden werden mit jeder Menge Dorfkatsch und Tratsch versorgt. Vor allem die Frauen des Dorfes lästern missgünstig über jeden, der nicht betroffen ist:

- „Ich hab' ja schon immer gesagt, dass mit dieser Concabella was nicht stimmt... So ein Früchtchen.“
- „Alrico benimmt sich in letzter Zeit schon komisch, oder? Der verbirgt doch was!“
- „Die Hexe war's, da wett' ich für!“

Über Ricardo wird in seiner Gegenwart natürlich nichts gesagt, aber sobald er sich etwas weiter entfernt, wird sich natürlich über seine hohen Preise und seinen Nebenverdienst durch den Verkauf von Unterkleidung beschwert.

DIE VERDÄCHTIGEN

Die Dorfbewohner beschreiben den Helden natürlich hilfsbereit den Weg zu allen Verdächtigen. Bei der Wegbeschreibung zum letzten Verdächtigen lässt jemand nebenbei einfließen: „Ja, und dann müsst ihr an der Imkerhütte vom alten Buhu vorbei und gleich hinter der großen Eiche wieder links...!“

Sollten die Helden sich nach Buhu erkundigen, werden sie erfahren, dass dieser seit etwa einem halben Jahr in dieser zuvor verlassenen Imkerhütte nahe des Dorfes wohnt. Ansonsten ist den Dorfbewohnern nicht viel über ihn oder seine Herkunft bekannt.

Frau Otten ist natürlich voll Tatendrang und wünscht sich nichts sehnlicher als die Helden zu begleiten. Nach einem Blick auf ihren Gehstock, ihre zitterigen Hände und den gebeugten Rücken, dürfte den Helden aber klar sein, dass sie das vermutlich eher behindern würde.

Daher sollten sie die Geweihte davon überzeugen, besser im Gasthaus zu bleiben. Sie wird sich auch nach einiger Gegenwehr davon überzeugen lassen, da sie schlicht und ergreifend mitten im Gespräch ein schläft. Ricardo wird sie dann später nach oben in ein Zimmer bringen.

CONCABELLA

Auf Anfrage wird ein beliebiger Dorfbewohner den Helden verraten, dass Concabella gerade zu einem nahen kleinen See gegangen ist, um dort zu waschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die zum Teil noch grünen Laubbäume um und über euch spenden angenehme Schatten von der heißen Praiosscheibe, die auf dem breit ausgetretenen Trampelpfad kleine Lichtpunkte auf die trockene Erde setzt.

Nach etwa einer halben Stunde auf dem Weg tut sich der Pfad vor euch auf und ihr erkennt einen kleinen, versteckten See, umrandet von Felsen und Büschen. Den Korb mit sauberer Kleidung vor euch am Ufer bemerkt ihr schon gar nicht mehr, euer Blick ist vielmehr von der Schönheit gefesselt, die dort bis zur Hüfte im See steht und ihren nackten Körper dem Himmel entgegenreckt.

Das nasse blonde Haar umspielt lieblich ihre Kurven. Als sie euch gaffend am Ufer bemerkt, stößt sie einen spitzen Schrei aus und taucht ihren Körper bis zum Gesicht unter Wasser.

Concabella gibt sich zunächst empört und überrascht. („Wer seid Ihr? Was wollt Ihr von mir!?“) Sollten die Helden sich jedoch erklären, ist sie bereit, mit Ihnen zu sprechen: „Na gut, ich rede mit Euch, aber werft mir erst meine Kleidung herüber, sie hängt dort im Gebüsch!“ Lesen sie dem Helden, der sich der Kleidung nähert, folgende Passage vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Gebüsch, auf das Concabellas zarte Hand verwiesen hat, siehst du tatsächlich ihre Kleidung liegen. Auf einem gelben Kleid liegt jedoch etwas, dass du wahrscheinlich noch nie zuvor gesehen hast: Zwei weiße Stoffteile mit viel Spitze, soviel Spitze, dass man meinen könnte, dieses Stück Kleidung habe mehr Löcher als Fäden. Es handelt sich, so deine schleichende Vermutung, um original horasische Reizwäsche. Gerade, als du nach dem Spitzenhöschchen greifen willst... hüpf es ein Stückchen weg. Du stutzt kurz, und greifst noch einmal. Wieder hüpf es einen halben Spann von dir weg...

Hier ist Buhu, der sich unweit des Gebüschs im Dickicht verbirgt, wieder mit einem LOCKRUF UND FEENFÜßE am Werk.

Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe kann der Held sogar ein leises „Gnihihi, komm zu mirrr!“ und ein Schnalzen vernehmen.

Gestalten sie eine lustige kleine Verfolgungsjagd, bei der am Ende die Reizwäsche in einen hohlen Baumstamm trippelt und unauffindbar bleibt, sollte ein Held nicht einen tollen Einfall haben oder geeignete Magie benutzen. (Für allzu neugierige Spieler: durch den hohlen Baum hüpf das Teil in ein dichtes Gebüsch und wird dort von Buhu in Empfang genommen.) Buhu sollte nicht persönlich in Erscheinung treten.

Nach der Verfolgungsjagd wird Concabella notgedrungen ihr Kleid überziehen und mit den Helden zum Dorf zurückkehren, wo sie die Helden zu überreden versucht, bei Ricardo etwas zu trinken...

RICARDO

Ricardo, der unangenehme Wirt, hat nichts mit dem Verschwinden der Kleidung zu tun, auch wenn er dadurch leichten Profit durch Verkauf entsprechender Stoffe erzielt hat, die mittlerweile völlig ausverkauft sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Taverne betretet, ist im L-förmigen Schankraum so gut wie nichts los. Nur ein Gast, der anscheinend schon zum Inventar der Kneipe gehört, sitzt in einer Ecke und betrachtet sein Bier.

Ricardo steht gerade gedankenverloren hinterm Tresen und schaut nur beiläufig auf euch Neuankömmlinge herab, wobei er leise schnieft und weiter mit einem Lappen die Tischplatte bearbeitet.

Ricardo wird alle Fragen zwar ungehobelt und knapp, aber wahrheitsgemäß beantworten. Er weiß von nichts, und kann nur ein paar übliche Gerüchte einbringen (zum Beispiel über Alrico oder Brinda).

Gutaussehende, weibliche Helden können ihm einige weniger unfreundliche Worte entlocken, mehr jedoch auch nicht. Sollte Ricardo der letzte Verdächtige sein, den die Helden befragen, wird er sie auf die Imkerhütte aufmerksam machen.

BRINDA

Brinda ist ein altes Kräuterfrauchen, deren Hütte etwa einen Stundenmarsch vom Dorf im Wald steht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich erblickt ihr eine kleine Hütte im Wald. Vor der Haustür sind zu beiden Seiten Kräuterbeete angepflanzt, hinter dem Haus könnt ihr ein kleines Gehege erkennen und leises Hühnergackern vernehmen.

Brinda ist ebenso unschuldig wie die anderen Dorfbewohner. Sie wird die Helden aus misstrauischen Augen anblitzen und erst ihre Tür zur Gänze öffnen, wenn die Helden nicht feindselig auftreten.

Während die Helden in ihre karg eingerichtete, mit Kerzen erleuchtete Hütte treten, wird sie sofort einen Tee kochen. (Als wenn es in der stickigen Hütte nicht schon heiß genug wäre... Helden ohne den Vorteil *Hitzeresistenz* fällt der Aufenthalt in der Hütte sowieso schon schwer.)

Sollte ein Held auch nur andeuten, dass man sie im Fall des Unterwäschdiebstahls verdächtigt, wird sie sich vor dem Helden zu ihrer imposanten Größe von 1,63 Schritt aufbauen und mit donnernder Stimme ausrufen: „Was höre ich da, ihr glaubt *ICH* sei für diese Vorfälle verantwortlich? Wie könnt ihr es wagen, ich wurde selbst bestohlen...!“ Mit diesen Worten hebt sie ihren Rock und entblößt sich... (Ja, Sie haben richtig gelesen.)

Sie sollten als Meister hier auf Zensur setzen. Gerade für gebildete männliche Helden, sollte dies kein angenehmer Anblick sein. Je nach Reaktion wird Brinda danach die Helden mehr oder weniger höflich bitten zu gehen oder sie mit einem Nudelholz verjagen. (Auch, wenn wir eine gewisse Integrität von Helden erwarten und hoffen, dass sie keine alten Fräuleins verkloppen, hier trotzdem ein paar Werte: **AT 12, PA 6, TP 1W-1, LE 27**)

ALRICO

Alrico ist so sauber wie sein Arbeitskittel schmutzig ist: es ist purer Zufall, dass er noch über seine Bruche verfügt, und auch das wird sich in diesem Abschnitt ändern. Beschreiben sie Alrico als *den* Mister Nice Guy schlechthin, der nette Mann von nebenan, der auch noch unverschämt gut aussieht, bei dem jeder Spieler quasi erwartet, dass er mehrere Leichen im Keller hat. Berico steh ihm bei jeder Aussage zur Seite.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einer Viertelstunde Marsch verlässt ihr bewaldetes Gebiet und kommt zu weiten goldenen Feldern. Der nächstbeste Bauer, den ihr fragt, deutet mit verzogenem Gesicht auf zwei andere Gestalten in einigen Schritt Entfernung. Als ihr auf sie zukommt, halten sie in ihrer Arbeit inne und wischen sich den Schweiß von der Stirn.

Die beiden Bauern werden nach bestem Wissen und Gewissen antworten, wobei Berico Alrico des öfteren misstrauisch ins Wort fällt.

Gegen Ende des Gesprächs, während sie als Alrico noch ein abschließendes Statement abgeben, („Ich wüsste nicht, wer so etwas tun könnte oder warum...“) verziehen sie plötzlich unangenehm überrascht das Gesicht, verharren einige Sekunden so, geben dann ein gequältes „Mwaaa...!“ von sich. Beschreiben Sie dann, wie Alrico in die Büsche flieht.

OPTIONAL: AUF DEM WEGE...

Wenn sie nicht nur ein Hin- und Hergehüpfe zwischen Dorf und Verdächtigen wollen, können sie folgende Elemente auf dem Weg zu den weiter entfernten Verdächtigen auftauchen lassen.

DER WACHSFUß

Dieser Vorfall eignet sich natürlich hervorragend für Helden mit dem Nachteil *Totenangst*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während Du so durch den Wald schlenderst, entdeckst Du ungefähr in zehn Schritt Entfernung etwas weißes, dass aus den niedrigen Büschen herausragt. Als du näher hinsiehst, scheint es sich um einen Fuß zu handeln...

Ja, es handelt sich um einen Fuß. Nein, er bewegt sich nicht. Ob er zu einer Leiche gehört? Beunruhigen sie die Helden ruhig ein wenig, bis ein Held sich traut und den Fuß aus dem Dickicht zieht und einen wohlgeformten, etwa auf halber Wadenlänge endenden Wachsfuß in Händen hält. (Je nachdem, was ihre Helden schon alles erlebt haben, könnten sie hier auch eine *MU*-Probe würfeln lassen.) Es handelt sich um geformten und geschnitzten Bienenwachs. Der Fuß ist anatomisch korrekt. Er stammt ursprünglich vom verstorbenen Imker aus dem Imkerhaus. (Fragen sie nicht, welche Freizeit-beschäftigungen ein almadanischer Hinterwäldler-Bienenzüchter verfolgt...)

BUHU'S HÜTTE

Dieser Abschnitt kommt ganz zum Schluss, wenn die Helden entweder von Ricardo darauf aufmerksam gemacht worden sind oder auf dem Rückweg vom letzten Verdächtigen sind.

Während ihr in der Mittagssonne unter den Bäumen hergeht, bemerkt ihr einige Bienen. Ungewöhnlich viele Bienen. Merkwürdig – so viele sind euch beim Hinweg gar nicht aufgefallen. Ihr schaut euch um und entdeckt durch das Laub in einiger Entfernung die holzige Fassade einer kleinen Hütte.

Die Helden können es zwar nicht sehen, aber er wird sich dort panikartig seiner Bruche entledigen und sie in hohem Bogen wegwerfen.

Zur Erklärung: Buhu ist wieder in der Nähe, und diesmal ist ihm ein besonderer Geniestreich gelungen: Ein meisterlicher SEIDENWEICH SCHUPPENGLEICH, mit dem er Alricos Bruche so verzaubert hat, dass sie sich unangenehm kalt, feucht und schleimig anfühlt. Auf Anfrage wird Alrico dies den Helden schockiert und mit aufgerissenen Augen vorstottern.

MÄNNERWÄSCHE IM WALD

Unweit vom Dorf, bei einem seltener benutzen Pfad, entdecken die Helden auf einer Lichtung diverse Unterkleidung in den Bäumen hängen... sollten die Stücke untersucht werden, handelt es sich hier um die Bruchen der Männer.

Was die Helden nun mit dem Berg gefundener Wäsche anfangen, bleibt ihnen überlassen. Jedenfalls sind die Teile ziemlich schmutzig und stinken zum Teil etwas (streng)...

RAUB BEI NACHT

Da sie aus zeitlichen Gründen am Tage ihrer Ankunft nur zwei Verdächtige befragen können, müssen die Helden zumindest einmal im Dorf nächtigen.

In dieser Nacht wird Buhu den Helden einen kleinen Besuch abstatten und sie berauben, bei leichten Schläfern wird er auf den SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF zurückgreifen, den er sich von einem Gildenmagier abgeschaut hat.

Eine eventuelle Wache wird Buhu ebenfalls einzu-schläfern versuchen, wenn sie sich bei den übrigen Helden befindet.

Am nächsten Tag werden die Helden wohl nicht unbedingt überrascht, aber empört sein. Wer es nicht gewöhnt ist, ohne Unterkleidung herumzulaufen (und das trifft wohl auf ziemlich viele Helden, vielleicht Fjarninger und Trollzacker ausgenommen), bekommt einen Malus von +1 auf alle Talentproben (außer Wissen), alle vornehmeren Helden (SO größer als 7) sogar +2.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht eine kleine, leicht verfallene Holzhütte zwischen den Bäumen auftauchen. An ihr ist im ersten Moment nichts auffällig, bis auf die drei Bienenstöcke, die nur ein paar Schritt weit entfernt stehen. Die Tür ist seltsamerweise nur leicht angelehnt.

Wenn die Helden die Hütte betreten, sehen sie zunächst den dunklen Innenraum. Die Wände sind gesäumt von Regalen und in einer Ecke ist eine schmutzige Lagerstatt zu

erkennen. Bei näherer Untersuchung lässt sich die Lagerstatt wegziehen und eine Falltür ist zu erkennen.

Diese führt in ein dunkles Kellerloch, gefüllt mit Buhu's Beutestücken: Brusttücher, Bruchen... und alles merkwürdigerweise nur von Frauen...

In der Hütte selbst ist eine Art Zonenvariante des DICHTER UND DENKER gewirkt. Die Helden können sich in der Hütte nur mit Reimen verständigen. Ein schwieriges und sicherlich auch lustiges Unterfangen.

Nach gründlicher Untersuchung der gesamten Hütte, in der sich sonst nichts besonderes befindet, vernehmen die

Helden von draußen ein Ihnen vielleicht schon bekanntes irres Gackern.

Wenn die Helden die Hütte verlassen, sehen sie dort zum ersten Mal Buhu in seiner vollen Pracht und Herrlichkeit.

Buhu wird sich den Helden zuerst mit „Buhu – ohne K“ vorstellen, bevor er gesteht, dass er es war, der die Unterwäsche stahl – natürlich ohne ein sonderlich schlechtes Gewissen zu zeigen – und lässt sich überreden, seinem Tun Einhalt zu gebieten, wenn die Helden ihn in drei von ihm gestellten Aufgaben bezwingen.

DREI PRÜFUNGEN

Nachdem Buhu sich bereit erklärt hat, unter der Bedingung, dass die Helden ihn in drei Disziplinen schlagen, von seinem Tun abzulassen, unterbreitet er ihnen die Prüfungen.

ERSTE PRÜFUNG: DAS GEBÜSCH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr zugestimmt habt, blickt das Männchen Euch abwechselnd an. „Gyaha! Also, als erstes sollt Ihr etwas bringen, ich will euch auch nicht dazu zwingen. Einer tritt gegen mich an, wer's als erstes hat, gewinnt dann.“

[Ein Held sagt dann hoffentlich etwas wie: „Ja, und was?“]

„Ich will... EIN GEBÜSCH!“

Hier handelt es sich um eine kleine Hommage an Monty Pythons *Holy Grail*. Vielleicht rufen sie sich den Streifen vor dem Spielen noch einmal ins Gedächtnis, oder „beglücken“ ihre Spieler damit, falls sie ihn noch nicht kennen.

Nachdem die Sache mit dem Gebüsch geklärt ist...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hihi, folgt mir...“ gackert der Alte vergnügt und führt euch auf einem kurzen Trampelpfad zu einer offenen Wiese. In etwa fünfzig Schritt Entfernung seht ihr zu eurer Überraschung eine Art Steilhang, eine Wand, etwa zehn Schritt hoch, vor der terrassenartig einige Felsvorsprünge hervorragen.

Die „Spitze“ dieses kleinen Berges ist kahl, mit Ausnahme von zwei kugelförmigen Sträuchern, die genau nebeneinander stehen. Buhu tritt eine linienförmige Furche in den Boden, während er die Spielregeln erklärt. „Einer von euch Hübschen wird mit mir um die Wette rennen, den Felsen erklimmen und sieben Zweige von einem der Gebüsche pflücken. Bist du als erster wieder hier, Sieger heißen wir dir.“

Auf Kommando werden Buhu und einer der Helden an die Linie treten und um die Wette rennen oder klettern. Buhu wird jedoch, was die Helden nicht wissen, einen KRÖTENSPRUNG auf sich wirken.

Beschreiben sie ihren Spielern, wie Buhu an der Felswand wie eine Gämse von Plattform zu Plattform springt. (Wenn

sie mögen, können sie sein Tun mit lustigem „Sprooing, Sprooing, Sprooing“ unterstützen. Sollte den Helden nichts besonderes einfallen wird Buhu diesen Wettstreit gewinnen.

ZWEITE PRÜFUNG: DER WITZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Leise gackernd humpelt der Alte wieder zurück und lässt sich dort auf einem Baumstumpf nieder. „Und jetzt... bringt mich zum lachen!“

Diese Prüfung wird für sie als Meister wohl die härteste aller Aufgaben, da sie möglichst nicht beim ersten Kalauer ihrer Helden loslachen sollten. Gönnen sie sich hier besonders einem Helden einen Erfolg, der bisher während des Abenteuers nicht allzu viel in Erscheinung getreten ist – und wenn es ein Boron-Geweihter ist. (Versuchen sie mal, den Humorsinn eines Schelmen zu erklären)

Wenn ein Witz, eine Vorführung oder sonst etwas, was die Helden ihnen vorführen, sie zufrieden stellt, lachen sie lauthals los – je kreativer, desto besser. Besondere Ideen können sie ja am Ende mit Extra-AP belohnen.

Dritte Prüfung: Eine Haarige Sache

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Buhu hält sich immer noch den Bauch und wischt sich eine Träne aus den alten Augen. „Wahrlich, eure Späße sind eines Kobolds würdig, ihr seid mir ja fast ebenbürtig. Doch ein letzter Test, der steht noch an – schafft mir Ricardos Perücke 'ran! Bringt her das Teil bis Sonnenuntergang – oder verloren ist das Unterfang'n!“

Bei diesen Worten hebt er verschwörerisch den Zeigefinger und hebt die Augenbrauen.

Wie genau die Helden nun versuchen, an Ricardos „Perücke“ zu kommen – es wird ihnen nicht gelingen. Selbst mit Beherrschungsmagie, brutalem Ziehen an seinem Haarschopf oder andere Methoden bringen nichts – da der Wirt nämlich keine Perücke trägt, haha! Mit Perücke meinte der Schelm nämlich eine alte horasische Puderperücke, die irgendwo bei Ricardo in einer Kiste verstaut ist.

Ricardo selbst hat die Existenz dieser Perücke schon lange verdrängt, und wird deshalb bei einer genaueren Befragung perplex reagieren. Lassen sie ihren Helden zunächst freie Hand, ehe sie, wenn die Helden in der Schankstube anwesend sind, Buhu auftauchen und diesen die Kiste mit der Perücke hervorholen lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Energisch wedelnd ruft der alte Schelm: „Verloren, verloren! Gniihiirr! Aber wisst ihr was? Ihr habt mir Kauz sooo...“ Er macht eine ausladende Geste. „... toll gefallen, dass ich das Dorf von nun an in Ruhe lasse!“

Mit diesen Worten läutet sich auch das Ende des Abenteuers ein...

ENDE GUT, ALLES GUT?

Beim Ende des Abenteuers können sie zwischen zwei verschiedenen Varianten wählen. Sie werden überrascht sein...

GEMÄßIGTE VARIANTE:

Bei dieser Variante entpuppt sich die alte Geweihte als alte Freundin und Begleiterin des Schelmes.

In diesem Fall wird die Geweihte gerade in dem Moment die Treppe hinunter hinken, als Buhu verspricht, das Dorf nicht mehr zu bestehlen. Gestalten sie ein romantisches Wiedersehen, wie sie es aus den schnulzigsten, klischeehaftesten Liebesfilmen kennen.

Erzählen sie von Kitsch, Küssen und knackenden Knochen („Argh, mein Rücken!“). Nach allerlei üblem romantischen Gebrabbel („Ich habe dich ja sooo vermisst, hach...“) beschließen die beiden, zunächst gemeinsam zu Mütterchen Ottens Tempel zurückzukehren.

HARTE VARIANTE:

Oh, verdammt...! In der dieser anderen Variante entpuppt sich die Geweihte Otten als Buhu selbst (Sehen sie, wie erstaunt sie sind? Das werden ihre Helden auch sein!) Buhu hatte durch Zufall den Brief des Dorfvorstehers „erhalten“ und sich einen kleinen Spaß erlaubt, indem er sich mit SCHELMENMASKE in seine alte Freundin verwandelte und die Helden an der Nase herumführte.

Wenn die Helden nun also zu Mütterchen Otten gehen, um ihr freudig alles zu erklären, wird sie blöd grinsen und mit Buhu's Stimme sagen: „Gniihihi, das weiß ich doch längst!“.

Die Illusion wird aufgehoben und die Helden erkennen die schreckliche Wahrheit: Sie wurden... veräppelt... von einem nackten Tattergeis!

Buhu wird dann irre kichernd aus dem nächsten Fenster springen und rufen: „Ihr habt mich zwar nicht erkannt, doch nun aus diesem Dorf verbannt. Es war auch keine Qual, also, bis zum nächsten mal! Gyaaahahaha....“

GESCHÄFTLICHES...

Sie haben es erfasst – das ist der Abschnitt für die Belohnungen. Zum Dank wird der Dorfvorsteher den Helden einen versiegelten Umschlag überreichen.

Dieser enthält eine Art Gutschein für Tarano Yori, ein begnadeter Schneider in Punin, welcher – wie könnte es anders sein – sich auf exotische Unterkleidung spezialisiert

hat. Diese sind nicht ganz billig, weshalb es nur ein Exemplar (für Damen) gibt. Ist uns doch egal, wenn Ihre Helden alle männlichen Geschlechts sind.

Für das Abenteuer gibt es pauschal 180 AP sowie zusätzliche AP für besondere Leistungen.



ANHANG: PERSONENBESCHREIBUNGEN

BUHU – OHNE K

Buhu ist ein alter Mann mit einem langen Bart, der ihm bis zum Knie reicht. Er hat einen ziemlich gebeugten Gang und hockt oft. Seine Kleidung besteht aus – nun ja, die meisten *hoffen*, dass seine Kleidung aus einem Lendenschurz besteht. Da der Bart wichtige Stellen ja verdeckt, weiß keiner so genau, ob Buhu nun noch etwas trägt oder nicht. Früher zog Buhu mit einigen Gefährten durch Aventurien und erlebte allerhand Abenteuer. Als sie jedoch älter wurden, trennten sich ihre Wege und Buhu machte sich auf die Suche nach einem geeigneten Wohnsitz.

In der Regel findet er auch recht schnell einen, doch aus irgendeinem Grund wird er immer wieder von der dortigen Bevölkerung verjagt. Es könnte mit der Tatsache zu tun haben, dass er definitiv einen anderen Humor hat als die meisten Leute und sie diesen auch zu spüren bekommen.

Buhu's Charakter ist typisch für einen Schelm: Sein Humor ist recht merkwürdig, aber eigentlich will er niemandem etwas Böses. Im Alter scheinen sich allerdings gewisse Vorlieben bezüglich Unterwäsche, sowie eine etwas größere Prise Wahnsinn als normal herausgebildet zu haben. Er neigt auch dazu, gutaussehende Personen mit „Törtchen“ zu bezeichnen – egal, ob nun Weiblein oder Männlein.

Bei der Darstellung sollten Sie zuallererst einfach an den „typischen“ alten Lustgreis mit Höschen-Fetisch denken. Typisch für Buhu ist noch sein irres Gackern, bei dem Sie ruhig den Kopf energisch in eine beliebige Richtung werfen sollten. Außerdem wäre es sicherlich ratsam, die Stimme zu verstellen, da so vor allem bei der ersten Variante der Wiedererkennungseffekt sehr groß sein wird. Außerdem macht es einfach Spaß.

YASINDE OTTEN

Das alte Mütterchen ist auf den ersten Blick eine klapprige alte Omi mit Gehstock. Auf den zweiten Blick auch.

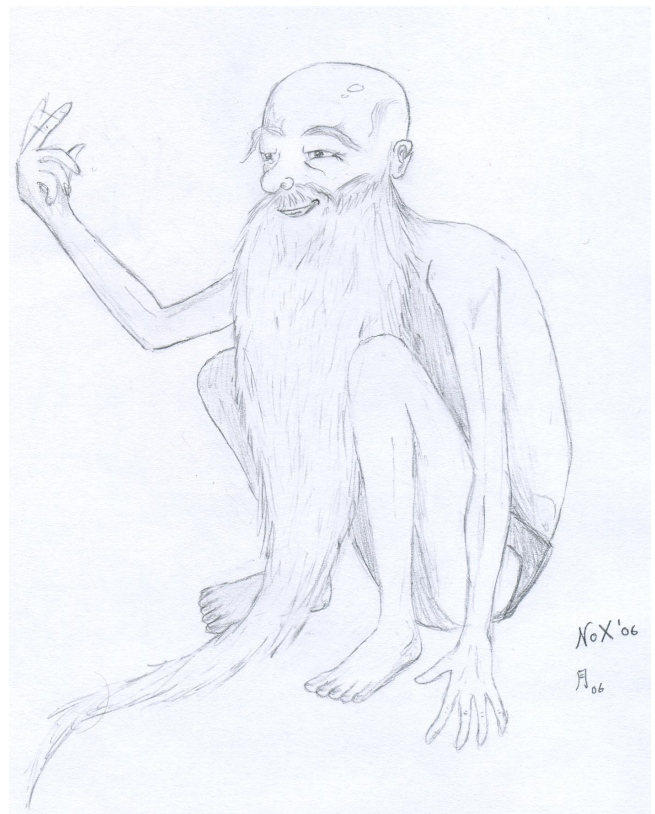
Sie trägt die typische Kleidung einer Travia-Geweihten, hat ihre schlohweißen Haare zu einem Dutt zusammengebunden und einen leichten Buckel. Außerdem hat sie nicht mehr all ihre Zähne, wodurch ihre hohe zittrige Stimme manchmal recht schwer zu verstehen ist. Sie sieht allgemein sehr zart und gebrechlich aus, hat viele Falten, zittrige Hände und allerlei andere Gebrechen, die das Alter mit sich bringt.

Die Geweihte war früher mit Buhu und weiteren tapferen Recken unterwegs, doch irgendwann ließ sie sich in ihrem Heimat-Tempel nieder.

Mütterchen Otten ist eine sehr energische Persönlichkeit – sie würde am liebsten alles selbst machen, kann jedoch vieles einfach nicht mehr, weil sie zu alt ist. Das sieht sie jedoch nicht unbedingt ein, da sie auch sehr stur ist. Ansonsten hat sie die typische Mütterlichkeit einer Travia-Geweihten und sieht auch gern leicht bekleidete Frauen schief an.

Wenn die Helden mit Frau Otten sprechen, kann es gut passieren, dass sie mitten im Gespräch einnickt. Sie sollten also durchaus kleine Schnarcher von sich geben oder gar die Augen schließen um Frau Ottens Zustand zu verdeutlichen.

Außerdem reagiert sie leicht pampig, wenn ihr jemand helfen will und gibt dabei schon einmal recht spitze Kommentare von sich. Sie zeigt auch gern mit ihrem Stock auf andere Leute und wenn ihr etwas absolut nicht passt, streckt sie einfach die Zunge raus.



RICARDO, DER WIRT

Der Wirt Ricardo ist leicht mit einem einzigen Wort zu beschreiben: eklig. Sein gesamtes Aussehen ist von einer gewissen Schmierigkeit bestimmt. Er hat längere, glatte, fettige Haare, bleiche Haut, eine große Hakennase und einen feinen dünnen Schnauzer. Er ist in typische, schmörige Wirtskleidung gehüllt und verströmt einen penetranten und wirklich üblen Geruch, sodass es einer gewissen Überwindung bedarf, in seiner Nähe zu stehen. Sein Alter liegt um die vierzig Götterläufe.

Doch nicht nur sein Aussehen ist nicht gerade eine Augenweide, auch sein Charakter ist ziemlich unangenehm. Er ist äußerst arrogant und nimmt auch noch viel zu hohe Preise – was er sich leisten kann, denn es ist das einzige Gasthaus in der Nähe. Außerdem ist er äußerst eitel. Im Allgemeinen ist er sehr wortkarg und scheint von alles und jedem genervt zu sein, außer von Concabella, die, man mag es kaum glauben, seine Nichte ist.

Das Vorbild für Ricardo ist Severus Snape aus „Harry Potter“, allerdings ohne die gewisse Coolness. Wenn er mit den Helden spricht, macht er ein Gesicht, als hätte er ein Stück Mist unter der Nase.

CONCABELLA

Concabella ist eine junge Frau Anfang Zwanzig und wirklich wunderschön. Sie ist gut gebaut und wurde mit langen, leicht gelockten, blonden Haaren ausgestattet. Spätestens ein Blick in ihre großen blauen Augen lässt jeden Mann dahin schmelzen. Wenn sie nicht gerade badet, trägt sie ein hübsches gelbes Kleid über ihrer horasischen Reizwäsche. Sie ist sehr nett und freundlich und versucht auch den Helden jegliche Unterstützung, die sie bieten kann, zuteil werden zu lassen.

ALRICO & BERICO

Alrico und Berico sind zwei Bauern aus dem Dorf und schon seit ihrer Kindheit beste Freunde.

Vor allem Alrico ist im ganzen Dorf beliebt – er sieht nicht nur aus wie Brad Pitt in Bauernkleidung, sondern ist dabei auch noch freundlich und hilfsbereit zu jedermann und eigentlich der perfekte Schwiegersohn.

Berico ist schweigsamer als sein Freund und auch nur von durchschnittlichem Aussehen. Er wird als eine Art „rechte Hand“ Alricos gesehen. Zusammen scheinen die beiden die perfekte Kombination zu sein. Wenn das nicht verdächtig ist...

BRINDA, DAS KRÄUTERFRÄULEIN

Brinda ist eine etwas ältere Kräutersammlerin, die allein mitten im Wald wohnt. Sie trägt ein Kopftuch und ein einfaches Kleid in sumpfigen Brauntönen und wird insgeheim vom ganzen Dorf als Hexe angesehen, was sie jedoch nicht ist. Sie ist sehr empört über die Anschuldigung, *sie* könnte für das Verschwinden der Unterwäsche verantwortlich sein – denn schließlich ist ihre ja auch weg!

HORATIO ALBRECHT

Der Dorfvorsteher ist ein Mann in den besten Jahren. Er ist mittelgroß und neigt zu einem Bauchansatz. Seine Haare sind schwarz, ebenso wie sein riesiger und gut gepflegter Bart, den er liebevoll hegt und pflegt. Er ist es, der die Helden offiziell um Hilfe bittet und die Notsituation des Dorfes deutlich macht.

