

Das Abenteuer (Version 2)

Intro: Das Intro von *Moorhuhn - Der Fluch des Goldes* →

<https://www.youtube.com/watch?v=iCn5WX0hf0s>

alternativ die Musik aus dem Menü von *Moorhuhn - Der Schatz des Pharaos* →

<https://www.youtube.com/watch?v=kriF2QeQZps>

Dieses Abenteuer ist düsterer/tragischer als das andere und hat einen anderen Twist. Variante mit "Joris hat seinen Namen verloren".

Teil 1 - Aufbruch

Im Dorfgasthof

Beschreibung der Umgebung / Einführung in die Stimmung:

Ambiente: *Fireplace Sounds - Medieval Tavern - Inn Ambience | 1 hour* (Guild of Ambience) →

<https://www.youtube.com/watch?v=cwihowRMFJA>

- kühler, grauer, wolkenverhangener Tag
- Die Charaktere befinden sich in einem kleinen, namenlosen Dorf am Rande eines großen dunklen Nadelwaldes.
 - **Ansammlung von Fachwerkhäusern schart sich um einen Dorfplatz mit Brunnen?**
 - **Es gibt einen Schmied, einige Bauernhöfe, ...**
- **Der Dorfgasthof:** eines der größten Gebäude im Ort; Erdgeschoss + oberes Stockwerk + Dachstuhl
 - innen warm und gemütlich, auch wenn es ein bisschen nach Rauch riecht; Es prasselt ein Feuer im Kamin.
 - mehrere grobe Stühle um vier Tische herum aufgestellt; auf den Tischen: kleine Kerzen
 - An den Wänden hängen Felle und schmucklose Wandteppiche aus Wolle.
 - Eine Treppe führt nach oben, wo die Schlafkammern liegen. Sie knarzen, wenn man herauf- oder heruntergeht.
 - Eine Holztür führt vom Hauptraum in die Küche. Dort gibt es noch eine Treppe in den Keller, wo Vorräte und Werkzeug gelagert werden.

- Oben gibt es einen Flur, von dem mehrere kleine Zimmer abzweigen. In den Zimmern stehen nur je ein Hocker aus Holz, ein Nachttopf und ein Feldbett, ein winziges Fenster mit Holzläden ermöglicht den Blick auf den Wald. Außerdem gibt es eine Luke, die hinauf zum Dachboden führt (verschlossen und verriegelt).
- Man kann beim Wirt Essen und Trinken bestellen: Für eine Goldmünze bekommt man eine Mahlzeit bestehend aus einer Schale Gemüsesuppe mit Brot, einem Stück Käse und einem Apfel sowie ein Getränk der Wahl (ein Krug Bier, Wein, Wasser oder - für eine zusätzliche Goldmünze - heiße Milch mit Honig).

Die Charaktere befinden sich alle im Gasthof (oder kommen dort an) und warten auf den alten Joris, der ihnen noch einige Informationen zu dem Turm geben soll. Du kannst die Charaktere auch einzeln bzw. nach und nach einführen. Du kannst dazu die Charaktere fragen, wo sie sich gerade befinden und was sie tun oder alternativ eine Vorlage geben, mit der sie dann weiterspielen können.

Zum Beispiel: *"Grendel, du kommst gerade die Treppe aus dem ersten Stockwerk herunter, wo du geschlafen hast. Du siehst eine Gruppe aus Einheimischen und Fremden um einen Tisch sitzen, sonst ist der Gasthof bis auf den Wirt leer. Was möchtest du tun?"*

Vorlagensammlung - Charaktere können z.B.:

- im Gasthof übernachtet haben, weil sie von weiter weg angereist sind
- gerade den Gasthof betreten, weil sie gerade nach einer Reise im Dorf angekommen sind oder weil sie im Dorf leben und den Gasthof aufsuchen
- im Dorf leben und für das Treffen oder etwas anderes in den Gasthof gekommen sein
- ...

Gründe für die Anwesenheit der Charaktere können sehr unterschiedlich sein. Du kannst dir im Vorfeld oder spontan etwas überlegen, was zu den Charakteren passt oder dies gemeinsam mit den Spielern konstruieren oder sie selbst konstruieren lassen.

>> *Was wollt ihr tun und/oder sagen, während ihr wartet?*

Der alte Joris

Joris ist **[hier Personenbeschreibung einfügen]**.

Joris hat den Turm einst im Wald gefunden und betreten. Er erinnert sich an nichts, was er im Turm gesehen und erlebt hat. Was die Charaktere nicht wissen: Joris hat im Turm seinen Namen verloren **[+ elaborieren]**.

Ein Hinweis, wie man zum Turm kommt:

Joris erinnert sich, dass er das Dorf an einem ganz normalen Tag auf dem Pfad in Richtung *Alter Holzweg* verlassen hat und diesem eine Zeit lang gefolgt ist. An der Wegkreuzung ist er in Richtung Osten in den Wald gegangen (WArum?) Er sah ein seltsames Licht und ging darauf zu. Nach einer Weile stand er auf einer Lichtung vor einem riesigen steinernen Turm ohne Fenster und ohne Türen.

Ein Hinweis, wie man in den Turm hineinkommt:

Joris erinnert sich kaum daran, wie er den Turm betreten hat. Doch ihm schweben die Worte "Klopft an, so wird euch aufgetan" im Kopf herum, wenn er daran denkt, wie er hineinkam.
+Der richtige Schlüssel öffnet die Tür.

Die Tür des Gasthofs wird geöffnet. Zwei Personen, begleitet von einem kühlen Windhauch, treten ein: Der alte Joris wird von einer etwa vierzigjährigen Frau gestützt. Sie führt ihn zum Tisch der Gruppe, wo er sich auf einen der Stühle sinken lässt. Die Frau geht zum Wirt und kehrt mit einem Krug Wasser zurück. Sie schenkt Joris ein Glas ein.

Joris begrüßt die Gruppe und sagt, er sei gekommen, ihre Fragen zu beantworten. Er wartet dann auf die Fragen der Charaktere. Er wird auf ihre Fragen eingehen und ein wenig erzählen.

Es kann sein, dass Charaktere versuchen werden, Joris einzuschätzen oder ihn von etwas zu überzeugen o.Ä. In dem Fall könnt ihr eine vergleichende Probe würfeln. Die Attribute von Joris findest du hier: ...

Wenn jemand versucht, Joris einzuschätzen, kannst du das Würfelergebnis von Joris auch geheim halten und dem/der SpielerIn nur dessen Einschätzung mitteilen.

Sobald es keine Fragen mehr gibt, wird Joris sein Wasser austrinken, sich verabschieden und von seiner Begleiterin wieder hinausgeleiten lassen.

Bevor es richtig losgeht

>> Was macht ihr, bevor ihr gemeinsam loszieht?

Bevor sich die Gruppe nach dem Gespräch mit Joris in den Wald aufmacht, können sie noch die Gelegenheit nutzen, letzte Vorbereitungen zu treffen oder einfach Dinge ihrer Wahl zu tun. Sie können z.B. noch im Gasthof essen und/oder trinken, einkaufen gehen, ihre Waffen schärfen, eine Rüstung anlegen, ihr Gepäck überprüfen, plaudern, beten, usw.

Sobald alle bereit sind, kannst du zum nächsten Punkt übergehen:

Durch den Wald

Beschreibung der Umgebung / Einführung in die Stimmung:

- Eine Wolkendecke hängt über dem Wald.
- Das Sonnenlicht, das nicht von ihr verschluckt wird, dringt kaum durch die Wipfel der Fichten und Tannen zu den Charakteren hinunter.
- wenn sie Lichtquellen haben: Laternenlicht (o.Ä.) scheint (warm) durch das Halbdunkel
- Knacken dünner Zweige unter ihren Stiefeln, Krächzen von Raben und Hämmern von Spechten, sonst recht still
- leicht neblig, kühl

Falls jemand auf die Umgebung achten möchte:

Probe: Konzentration - Schwierigkeit 12

Erfolg

Misserfolg

Die Wegkreuzung

...

Die Charaktere müssen die richtige Richtung finden:

Probe: Intelligenz oder Konzentration - Schwierigkeit 12 (mit Kompass 8)

Erfolg

Misserfolg

Das Irrlicht

- alle sehen in einiger Entfernung ein Licht zwischen den Bäumen hervorscheinen

Probe: Intelligenz (evtl. mit der Spezialfähigkeit *Mythologie*) - Schwierigkeit 14

Erfolg

Teil 2 - Der Turm

Ein Weg hinein

...

Das Erdgeschoss

...

Das erste Stockwerk: Das Labor

...

Das zweite Stockwerk: Die Bibliothek

...

Die Turmspitze

...

Teil 3 - Epilog

...

Für den Ausklang des Abenteuers

Outro: Das Credits-Thema von *Moorhuhn* - *Der Schatz des Pharaos* oder *Der Fluch des Goldes*

→

<https://www.youtube.com/watch?v=ORtYb2HV814>

→ <https://www.youtube.com/watch?v=wVW4E8Qslx8>

Revision #1

Created 19 December 2022 20:10:19 by Tocos

Updated 19 December 2022 20:12:16 by Tocos