

Kampf der Köche

Ein Abenteuer-Modul von G.H.Manderfeld

(<http://nerd-gedanken.blogspot.de>)

In der Luft lag der verheißungsvolle Duft nach frischen Backwaren, als die müde Gruppe Reisender die ländliche Siedlung betrat. Überall konnte man an den einfachen Häusern Blütengirlanden und Fahnen, dazwischen bunte Wimpelketten als Schmuck sehen. Geradezu herausgeputzt wirkten die einzelnen Gebäude, die Bewohner der Siedlung blickten den Reisenden lächelnd entgegen. Man erzählte ihnen, sie seien genau richtig zum sich jährlich wiederholenden Fest der Volusa gekommen, bei dem man in einem großen Wettstreit leckere Speisen zu Ehren der lokalen Göttin des Genusses kochen würde.

Noch scheinen alle von fieberhaftem Eifer ergriffen, denn es gibt noch vieles vorzubereiten und es werden eine Menge Gäste von nah und fern erwartet. Die letzten Zimmer im Gasthaus können sich die Reisenden gerade noch sichern, um für die kommenden Tage ein Dach über dem Kopf zu haben. Während sie des Abends in der Gaststube entspannen und sich die lange Reise mit einigen kräftigen Getränken aus den Knochen spülen, tritt einer der Organisatoren unsicher an die Gruppe der Reisenden heran: „Ich weiß nicht, ob Ihr uns helfen könnt, aber ihr wirkt wie Leute, die schon viel gesehen haben ...“

Das Setting

Dieses Modul habe ich für den „Wünsch Dir was, Blogger!“-Event 2013 von Greifenklau geschrieben, bei dem man sich als Teilnehmer von einem anderen, noch unbekanntem Blogger selbst geschriebenes Rollenspielmaterial wünschen durfte. Meine Aufgabe war dabei folgende: „Als Wunsch hätte ich gerne eine gute Möglichkeit um ein Kochduell im Rollenspiel zu lösen. Entweder ein Abenteuer, das seinen Höhepunkt in einem spannenden Kochduell hat... oder eben ein kleines Regelmodul, um zwei konkurrierende Kochmeister gegeneinander antreten zu lassen.“ Das war eine so kuriose Idee, dass ich sofort Lust hatte, daraus ein kleines systemunabhängiges Abenteuer-Modul zu basteln, das bequem in eine bestehende Kampagne eingebaut werden könnte. In allen bekannten Kulturen gibt es eine gewisse Hinwendung zum Genuss – Fruchtbarkeitsgottheiten halfen den Menschen, nicht zu verhungern, Götter des Feierns versprachen Lebensfreude. Auch heute haben Koch- und Backshows im Fernsehen Hochkonjunktur, warum also nicht auch im Rollenspiel?

Die beiden Siedlungen **Hochtann** und **Quellberg** liegen dabei in einer ländlichen Umgebung, die seit vielen Jahren von der Landwirtschaft und dem Verkauf von Hölzern und Holzprodukten leben. Beide Siedlungen sind nicht allzu weit voneinander entfernt, vielleicht eine halbe Stunde Fußmarsch bei guten Witterungsbedingungen, und profitieren von einer fruchtbaren Umgebung und reichhaltigen Wäldern. Wie es der Name verrät, liegt Hochtann etwas näher am Wald, während Quellberg von der am Rande der Siedlung entspringenden Quelle bestimmt wird, die sich zu einem schmalen Bach verbreitert und in den Wald führt.

Beide Siedlungen verfügen über ein Gasthaus, einen Festplatz in der Mitte der jeweiligen Siedlung, Quellberg hat zudem über der Quelle einen Schrein für Volusa errichtet, der reichhaltig mit Blüten geschmückt ist, ein leicht ansteigender Berg in der Nähe der Siedlung erlaubt den Weinanbau, Obstbäume stehen in einem von Dornenhecken umgebenen Hain am Rande der Siedlung. Hochtann wird ganz vom Holzhandwerk bestimmt, neben einigen Werkstätten, in deren Inneren man die Schreiner und Handwerker arbeiten sehen kann, gibt es auch ein Sägewerk nahe am Wald. Ein von Dornenhecken eingerahmter Bereich beinhaltet viele kleine und große Sträucher, von denen bei Ankunft der Reisenden Beeren geerntet werden.

Die Reisenden erreichen Hochtann am Nachmittag vor dem Beginn der viertägigen Feierlichkeit und platzen mitten in die Vorbereitungen hinein. Dorfbewohner werden sehr bereit sein, ihnen etwas über die Festlichkeit selbst und deren Geschichte zu berichten: Das Fest geht auf die Gründungszeit der beiden Siedlungen zurück, als die Siedler selbst noch nicht ausreichende Lebensmittel besaßen, um

Kampf der Köche

Ein Abenteuer-Modul von G.H.Manderfeld

(<http://nerd-gedanken.blogspot.de>)

den kommenden Winter zu überleben. Als ein Holzfäller aus Hochtann und ein Bauer aus Quellberg gemeinsam unterwegs waren, um neues Land zu vermessen, erschien ihnen die Göttin Volusa und wies ihnen den Weg zu einer Waldlichtung, auf der sie viele Obstbäume und Sträucher fanden, von deren Ertrag die Siedlungen überleben konnten.

Seitdem feiern die beiden Siedlungen jedes Jahr gemeinsam das Volusa-Fest und versuchen, sich in der Kreation besonderer Köstlichkeiten zu übertreffen. In den letzten Jahren hat Quellberg eine einzigartige Siegesserie errungen und die Hochtanner sind entschlossen, es in diesem Jahr endlich wieder zu schaffen. Wer über gute Überredungskünste oder Menschenkenntnis verfügt, kann einigen älteren Bewohnern zudem entlocken, dass sie vermuten, Quellberg hätte nur durch Manipulation gewonnen. Der Gastwirt vermutet sogar, dass die Preisrichter (durch Zufall bestimmte Männer und Frauen aus beiden Siedlungen) im letzten Jahr bestochen oder bedroht wurden – diese Information sollte jedoch nur bei einem sehr guten Erfolg gewährt werden.

Am Abend vor Festbeginn tritt einer der Organisatoren auf Hochtanner Seite, der Großbauer **Marloc Badin**, auf die Reisenden zu und bittet sie um Hilfe: in einem Nebenraum fern neugieriger Ohren berichtet er, dass die Hochtanner befürchten, dieses Jahr keine Siegeschance zu haben und sie den Verdacht haben, dass Quellberg im letzten Jahr deswegen gewonnen hat, weil sie Hilfe von außen hatten. Die Aufgabe der Reisenden soll sein, Manipulationen zu verhindern und überall dort zu helfen, wo Schwierigkeiten auftreten. Dafür sollen sie aus den Vorräten des Dorfes reichlich entlohnt werden, Kost und Logis kostenfrei erhalten und Ehrengäste beim Fest sein. Sollten die Reisenden sich nicht darauf einlassen, wird er zähneknirschend noch Geld drauflegen, aber hierfür sollten sehr erfolgreiche Handeln- /Feilschen-Proben abgelegt sein.

Der Sieg bei den Wettbewerben ist beiden Siedlungen sehr wichtig, da die Bürger seit vielen Jahren daran glauben, dass der Sieger für das kommende Jahr unter dem besonderen Segen der Göttin stehen wird und damit großen Erntereichtum erlangen kann. Dies ermöglicht den Bürgern durch mehr verkäufliche Waren auch unmittelbaren wirtschaftlichen Erfolg, auf diesen Reichtum möchte keine der beiden Siedlungen verzichten. In diesem Jahr haben sich die wichtigen Bürger Quellbergs miteinander verschworen, um durch Manipulationen des Wettbewerbs abermals den Sieg davon zu tragen und ihrer Siedlung ein weiteres Jahr Sicherheit zu verschaffen.

Adaptionsvorschläge auf verschiedene Spielsysteme

Fantasy/Mittelalter: Hier dürften wohl die wenigsten Anpassungen nötig werden – die Göttin Volusa muss dem jeweilig herrschenden Glauben entsprechen, ansonsten ist das dörfliche Leben wahrscheinlich recht nahe an der mittelalterlichen/Fantasy-Realität. Wer den Volusa-Glauben nicht aufnehmen möchte oder alle Glaubensaspekte ausklammern will, kann dies durch einen Lehensherrn ersetzen, dem beide Ortschaften gehören und der den Sieger im folgenden Jahr mit weniger Steuern belastet.

SciFi: Die beiden Ortschaften könnten zu Siedlungsgebieten verschiedener Rassen auf einem entlegenen, erst vor wenigen Jahrzehnten erschlossenen Planeten umgewandelt werden. Hierbei könnte noch ein Rassenkonflikt mit eingeführt werden, der zusätzlich zum Wettbewerb immer wieder zu brodeln beginnt. Die Göttin Volusa könnte dann dem Glauben beider Rassen entstammen und von den Siedlern der beiden verschiedenen Völker auf unterschiedliche Weise verehrt werden. Oder aber Volusa steht für einen intergalaktischen Nahrungsmittelkonzern, der für den Gewinner des Wettstreits eine Vermarktung für die regionalen Spezialitäten ausgelobt hat.

Kampf der Köche

Ein Abenteuer-Modul von G.H.Manderfeld

(<http://nerd-gedanken.blogspot.de>)

Endzeit: Die beiden Ortschaften könnten eine Enklave in einer einigermaßen fruchtbar gebliebenen Gegend darstellen, deren Bewohner sich zu Gründungszeiten zusammengerauft haben, um eine bessere Überlebenschance zu haben. Dabei fällt die Göttin weg, falls es keine Glaubenssysteme gibt, und kann durch eine Quelle zwischen beiden Ortschaften ersetzt werden, die dem Sieger bevorzugt zur Verfügung steht und damit bessere Ernteerträge garantiert. Der Priester wäre dann ein Quellwächter oder Verwaltungsbeauftragter, der im Wettbewerb der beiden Ortschaften streng neutral bleibt. Wichtig ist, dass sich der Sieg in jedem Fall für beide Siedlungen lohnt.

Ablauf der Festlichkeiten

Tag Eins: Neben einem Weihefest an der Dorfquelle von Quellberg, bei dem Saft- und Weinsorten des laufenden Jahres ausgeschenkt werden, gibt es die ersten beiden Koch-Wettbewerbe, bei dem der am besten gelungene Kuchen und das leckerste Brot prämiert werden. Am Abend gibt es noch ein gemeinsames Tanzereignis für die Jugend beider Siedlungen, das recht feuchtfröhlich ausfällt. Helden, die sich tatsächlich überreden lassen, die verschiedenen Sorten Selbstgebrannter zu kosten, sollten dies am nächsten Tag durch hämmernde Kopfschmerzen (und Konzentrationsprobleme) bemerken.

Tag Zwei: Beim freundschaftlichen Baumstamm-Säge-Wettbewerb in Hochtann zeigen die Männer beider Siedlungen ihre Kraft und Stärke. Hierbei gibt es zudem lustige und spöttische Bemerkungen der Zuschauer zu den einzelnen Wettbewerbsteilnehmern, aber auch schmachkende Blicke der jungen Damen aus den Siedlungen. Auch die Reisenden werden eingeladen, am Wettbewerb teilzunehmen, der vor allem Körperkraft und Geschicklichkeit erfordert. Die Koch-Wettbewerbe des Tages beschäftigen sich mit dem gelungensten überbackenen Auflauf und dem besten und nahrhaftesten Eintopf. Der Abend vergeht mit selbstgemachter Musik und Gesang beider Siedlungen auf dem Festplatz von Hochtann, bei dem die Reisenden ebenfalls freundlich zur Teilnahme genötigt werden.

Tag Drei: Die Wettbewerbe des heutigen Tages widmen sich dem gelungensten Braten und dem besten gefüllten Geflügel auf dem Festplatz von Quellberg. Spätestens an diesem Tag sollten die Reisenden darauf gestoßen werden, dass Quellberg nicht mit lauterem Mitteln den Sieg zu erreichen trachtet, wenn sie es nicht schon zuvor bemerkt haben. Am Nachmittag zeigen sich die jungen Frauen der beiden Siedlungen beim gemeinsamen Tanz zu Ehren der Göttin, der Abend vergeht mit einem freundschaftlichen Geschichtenerzähler-Wettbewerb der Alten beider Siedlungen, welcher ebenfalls auf dem Festplatz in Quellberg stattfindet.

Tag Vier: Beim Finaltag gibt es nur einen Wettbewerb, welcher bei Gleichstand über Sieg oder Niederlage entscheidet: Die beste Zubereitung eines Erntegerichts gewinnt, bei dem sowohl Kreativität als auch Geschmack gleichermaßen entscheiden und es sich um kein bekanntes Gericht handeln darf, sondern ein Rezept für den Wettbewerb erfunden werden muss. Die Meisterköche beider Siedlungen liefern sich vor den Augen der Bewohner ein Duell auf einem eigens dafür angelegten Platz genau zwischen den beiden Siedlungen. Hier gibt es auch extra dafür errichtete Öfen und Kochstellen, die von einer geschmückten Statue der Volusa bewacht werden. Nach dem Ende des Wettbewerbs werden die neuen Jurymitglieder unter Aufsicht des Priesters der Volusa für das nächste Jahr ausgelost, dann wird das Fest mit einem großen Ritual Volusas abgeschlossen, die gekochten Speisen gemeinschaftlich verspeist.

Die Jury

Aus beiden Siedlungen werden jeweils drei erwachsene Bürger per Los bestimmt, damit es zu keiner Stimmgleichheit kommen kann, ist das siebte Mitglied der Jury ein Priester der Volusa, welcher eigens jedes Jahr für das Fest anreist und in diesem Jahr in Hochtann untergebracht ist. In diesem Jahr

Kampf der Köche

Ein Abenteuer-Modul von G.H.Manderfeld

(<http://nerd-gedanken.blogspot.de>)

scheinen sich die Jurymitglieder erstaunlich häufig für Quellberg auszusprechen – es liegt bei den Reisenden, den Grund dafür herauszufinden und diese umzustimmen, fair zu entscheiden. Bei jedem Jurymitglied steht ein Grund, mit dem es erpresst werden könnte; ob dieser Aspekt mit in das Abenteuer aufgenommen wird, ist jedem SL selbst überlassen.

Hochtann: Arclas Berendis, Bauer, 37, engstirnig und eigensinnig, hat viele Felder, ein großer Freund von Süßspeisen; Darla Kassla, 23, Holzschnitzerin, freundlich und meist gut gelaunt, Mutter von einem dreijährigen Sohn, mag vor allem deftige Eintöpfe und einen guten Braten; Bartun Lorwas, 44, Holzfäller, still und nachdenklich, hat sich vor kurzer Zeit mit einer sehr jungen Frau verlobt, bevorzugt gefülltes Geflügel und Brot

Quellberg: Cardon Helling, 27, Weinbergarbeiter, gibt gern mehr Geld aus, als er besitzt, schätzt einen deftigen Braten und einen süßen Kuchen; Garissa Holzing, 49, Mutter von drei jugendlichen Töchtern, bevorzugt gut gebackenes Brot und gefülltes Geflügel; Liana Ossnart, 35, Weberin, besitzt eine Webwerkstatt mit großem Vorratshaus, mag Eintöpfe und überbackenen Auflauf.

Der Priester Volusas: Gutram, 51, ein weißhaariger, knorriger Kauz mit wachen, intelligenten Augen, der guten Menschenkennern und Überredungskünstlern verrät, dass er der Veranstaltung nicht traut und glaubt, dass manipuliert wird. Er wird die Reisenden unterstützen, wenn es darum geht, die Ehre des Festes zu retten, allerdings nur, wenn glaubhafte Beweise und Aussagen vorgelegt werden. Bei vier glaubhaften Beweisen wird Gutram das Fest unterbrechen und Quellberg disqualifizieren, sodass Hochtann auf jeden Fall der Sieg zuerkannt wird.

Das Wertungsverfahren

Bei allen sieben Einzelwettbewerben sind die Jurymitglieder gehalten, nach folgenden Kriterien zu entscheiden:

- Geschmack: Was am besten schmeckt, soll den Sieg erringen. Hierbei fallen auch die persönlichen Vorlieben der Jurymitglieder ins Gewicht.
- Kreativität: Hier geht es darum, ein interessantes Gaumenerlebnis zu bieten, das die Jury überraschen kann.
- Qualität der Zutaten: Gutes Essen lebt von hochwertigen Zutaten, deswegen legen beide Köche Vorräte an, bei denen dies gewährleistet ist.
- Beeinflussung: Wenn ein Jurymitglied erpresst oder anders beeinflusst wird, kommt in den für eine Ortschaft zählenden Pool ein Punkt hinzu.

Generell wird pro Wettbewerb pro Jurymitglied mit einem W6 gewürfelt und am Ende nach Mehrheit der Sieger bestimmt. Beim Votum eines Jurymitglieds entscheidet sich dieses bei einer 1-3 entscheidet für Hochtann, bei 4-6 für Quellberg. Wird ein Jurymitglied erpresst oder anderweitig motiviert, für Quellberg zu stimmen, erweitert sich der Würfelwert für Quellberg auf 3-6 oder noch mehr (je nach Art der Beeinflussung – SL-Entscheid!).

Ist einem der beiden Köche ein Missgeschick geschehen oder die Zutaten verdorben, verbessert das den Würfelwert für den Gegner ebenfalls um einen oder zwei Zahlen. Ebenso geschieht dies bei einem durch eines der Modulereignisse verbessertes Ergebnis, dann erweitert sich der Würfelpool für die Seite mit dem erlebten Erfolg. So bleibt ein gewisses Maß an Zufall gegeben.

Wer Hochtann einen schweren Start beschern und die Reisenden motivieren will, für die Siedlung einzutreten und ihr doch noch zum Sieg verhelfen, kann natürlich auch die ersten Wettbewerbsergebnisse einfach bestimmen, ohne sich mit Würfeln aufzuhalten.

Kampf der Köche

Ein Abenteuer-Modul von G.H.Manderfeld

(<http://nerd-gedanken.blogspot.de>)

Die beiden Meisterköche

Den Wettbewerb selbst tragen die beiden Meisterköche der Siedlungen und deren Helfer aus. Danach befragt, berichten die Bewohner, dass das Kochhandwerk in beiden Siedlungen sehr angesehen ist und es deshalb meist innerhalb der Familie weitergegeben wird. Für jede teilnehmende Familie ist ein Sieg natürlich auch ein deutlicher Gewinn an Prestige, in diesem Jahr allerdings hat sich der Wettbewerb zwischen einem Traditionalisten und einer Herausforderin aus einer noch jungen Familie entwickelt:

Hochtann: Parra Istven, 29: Die junge Köchin ist mit Olar Istven verheiratet, einem Abkömmling einer traditionellen Kochfamilie aus Hochtann, der allerdings mit so wenig Talent in der Küche gesegnet ist, dass man ihn allenfalls das Gemüse schneiden lässt. Parra hingegen gilt als Meisterin der Verzierung und der besonderen Geschmäcke. Sie ist eine schlanke, junge Kreative, die für einen besonderen Gedanken auch einfach wild herumexperimentiert und auch eine Niederlage in Kauf nimmt, wenn diese sie näher zum eigentlichen Ziel bringt. Mit ihr rechnet sich Hochtann besondere Genüsse und endlich mehr Chancen auf einen Sieg aus, gerade beim Wettbewerb des vierten Tages hoffen die Hochtanner mit neuen Ideen zu punkten. Parra ist ziemlich eigensinnig – sie nimmt zwar Ideen anderer an, aber wie sie diese umsetzt, ist allein ihre Sache, und in die Umsetzung lässt sie sich auch nicht hineinreden. Sind die Reisenden zu aufdringlich, kann es auch passieren, dass dieses Temperamentsbündel sie aus ihrem Kochbereich herauswirft, egal, ob sie für Hochtann tätig sind oder nicht.

Quellberg: Kurdan Valuto, 53: Dem Traditionskoch aus der Familie Valuto sieht man seine Leidenschaft für gutes Essen recht schnell an – dicker Bauch, rosiges Gesicht, buschige Brauen. Seine Stimme dröhnt mühelos über den Platz, während er seinen Helfern Anweisungen gibt, allgemein gilt er als jovial und als guter Freund. Wie wichtig ihm der Sieg allerdings ist, merkt man schnell an seiner Genauigkeit bei der Arbeit der Helfer. Wer Fehler macht, wird erbarmungslos ausgeschimpft, er ist schnell mit einer harten Kritik bei der Hand. Kurdan gilt als Traditionalist, er hält sich an Rezepte, die innerhalb seiner Familie weitergegeben wurden und variiert diese von Jahr zu Jahr. Wirklich kreativ ist er nicht, aber ein äußerst solider Handwerker, der die meisten Gerichte im Schlaf beherrscht und nicht so leicht aus der Ruhe zu bringen ist. Ganz entgegen der Vermutungen ist Kurdan eine ehrliche Haut, der Betrug verabscheut – er ist an der heimlichen Verschwörung der Quellberger nicht beteiligt.

Ereignisse während der vier Festtage

Diese Ereignisse sind kleine Module im Modul und können jederzeit eingestreut werden, wenn man als SL das Gefühl hat, die Reisenden könnten etwas Unterhaltung brauchen. Module, die an einem bestimmten Tag stattfinden müssen, damit der Festablauf stimmig bleibt, sind mit dem entsprechenden Tag gekennzeichnet. Diese Ereignisse stellen Möglichkeiten dar, kein must-have – wer allerdings die Reisenden mit Volusa-Priester Gutram über die Manipulationen hat sprechen lassen, sollte den Spielern ermöglichen, ausreichend Beweise für die Manipulation zu sammeln.

Morgens:

Samme die Betrunkenen ein (nach dem feuchtfröhlichen Abend an Tag Eins): Nach dem ausufernden Fest der Dorfjugend haben nicht alle ins heimische Bett gefunden. Wer den Betrunkenen hilft, den Heimweg anzutreten, kann einem Trinker aus der Valuto-Familie bei geschicktem Fragen entlocken, dass sein Großvater Kurdan dieses Jahr besonders verbissen auf den Sieg drängt.

Kampf der Köche

Ein Abenteuer-Modul von G.H.Manderfeld

(<http://nerd-gedanken.blogspot.de>)

Auf Beeren-Jagd im Wald (vor dem Dritten Tag): Parra Istven tritt an die Reisenden heran und bittet sie, ihr aus dem nahen Wald eine besondere Beeren-Sorte zu suchen, die nur an schattigen und moosbewachsenen Plätzen wächst und welche sie für ihr gefülltes Geflügel noch dem Rezept hinzufügen möchte. Da alle Bewohner Hochtanns aber bereits beschäftigt sind, hat sie niemanden gefunden, den sie hätte fragen können – außer den Helden. Sie beschreibt ihnen die Beerenart, welche gute Wildniskenner nach einigem Suchen auch auffinden können. Wenn sie die Beeren an Parra übergeben, ist ihr der Sieg in der ‚gefülltes Geflügel‘ Kategorie durch diese leckere Zutat sicher.

Das widerspenstige Geflügel (am Morgen des dritten Tages): Am Tag des gefülltes-Geflügel-Wettbewerbs wird natürlich als Hauptzutat ein stattliches Exemplar der passenden Geflügelart benötigt, um diesen für Hochtann zu gewinnen. Allerdings wurde das Geflügelgatter offen gelassen, in dem sich das für den Wettbewerb vorgesehene Viehzeug befand und muss nun wieder eingefangen werden. Geschickte Reisende oder solche, die sich mit dem Verhalten von Tieren gut auskennen, können dies natürlich bewältigen, für alle andere erweist sich das Unterfangen als wilde Jagd durch die ganze Siedlung, die mehr mit Hühnermist auf der Kleidung als mit einem Erfolg endet.

Gelingt es den Reisenden nicht, den gesamten Geflügelbestand zu habhaft zu werden, erreicht Peera nicht die für die Jury und das anschließende gemeinsame Essen notwendige Menge und erhält einen Punktabzug. Wird alles Geflügel wieder eingefangen, läuft es natürlich besser für den Hochtanner Beitrag.

Helden, die sich bei der Siedlungsjugend durchfragen, können den Missetäter schließlich dingfest machen – den Jungen Dirga, der schlichtweg wieder einmal seine Pflichten vernachlässigt und nicht richtig aufgepasst hat. Diesmal kein Sabotageversuch, sondern nur Schlamperei.

Mittags:

Hilfe beim Kochen: Einer der Helfer von Peera hat sich beim Zutatenschneiden die Hand verletzt und fällt für diesen Tag aus, sodass sie einen der Reisenden bittet, dessen Platz einzunehmen. Wenn sich der Reisende geschickt anstellt, verbessert dies das Kochergebnis Peeras für diesen Tag um einen geringen Anteil. Sie wird diesen Reisenden in Zukunft deutlich freundlicher behandeln als die anderen und ihn vielleicht bei ausreichender Menschenkenntnis ins Vertrauen ziehen: Vor einigen Tagen war bereits ihre gesamte Kochausstattung verschwunden, sodass sie nun mit geliehenen Gerätschaften arbeiten muss.

Diese Aussage gilt als glaubhafter Beweis für Gutram, den Priester der Volusa. Kann ein Reisender die Kochgerätschaften (Messerset und ähnliches, mit Parras Initialien versehen), in Quellberg beim Dieb finden, ist dies ein weiterer Beweis. Hinweise zum Dieb können in Parras Wohnhaus gefunden werden (ein Stoffetzen an der Hintertür mit einem auffälligen Muster, ein Schuhabdruck mit einem Loch in der linken Sohle).

Verliebte Blicke (nach der Tanzdarbietung des Dritten Tages: Eine der Tänzerinnen aus Quellberg hat sich in einen der Reisenden verguckt und lässt sich fortan dauernd in seiner Nähe blicken – geheime Aktionen oder Nachforschungen lassen sich so natürlich nicht durchführen. Stellt es der Reisende jedoch geschickt an, kann er die junge Frau über die Vorgänge in ihrem Dorf aushorchen. Ihr älterer Bruder ist einer der Kochhelfer von Kurdan Valuto, von diesem hat sie erfahren, dass der große Koch seit Tagen unglaublich gereizt ist und bei der Erwähnung von Peera wütend reagiert. Helden mit bössartiger Gesinnung können die Verliebtheit der jungen Frau ausnutzen und sie dazu bringen, ihren Bruder am nächsten Tag zu besuchen und Kurdans finalen Wettbewerbsbeitrag heftig zu versalzen, was seine Siegchancen enorm verschlechtert.

Kampf der Köche

Ein Abenteuer-Modul von G.H.Manderfeld

(<http://nerd-gedanken.blogspot.de>)

Ausgetauschte Zutaten: Schon bei der öffentlichen Vorbereitung der Zutaten gibt es einen Reisenden, dem das nervöse Verhalten von einem der Kochhelfer Peeras seltsam vorkommt (Menschenkenntnis/Wahrnehmung). Behält dieser den Kochhelfer im Auge, kann er diesen bis zum Vorratshaus verfolgen, wo dieser Nachschub für Zucker /Salz und Mehl holen soll. Bei einer gelungenen Probe auf Schleichen oder Unauffälligkeit kann der Kochhelfer dabei erwischt werden, dass er Salz mit Zucker (oder anders herum) austauscht und Mehl durch Gipspulver oder eine ähnliche pulverige, weiße Substanz ersetzt. Bei Ergreifen des Saboteurs muss dieser überredet oder eingeschüchtert werden, um den Grund für sein Verhalten zu erklären: Er ist mit einer jungen Frau aus Quellberg verlobt, will diese noch im laufenden Jahr heiraten und wird mit dieser nach Quellberg zu ihrer Familie ziehen. Um sich ein sicheres Leben zu ermöglichen, wollte er den Sieg zugunsten Quellbergs manipulieren.

Abends:

Die Prügelei (nach dem Ersten Tag): Gerüchte über Manipulationen haben die Dorfjugend aufgeheizt – die jungen Leute aus Hochtann glauben gerne an derlei, die Quellberger weisen solche Anschuldigungen natürlich energisch zurück. Es entwickelt sich in der Nähe der Reisenden eine handfeste Prügelei unter den jungen Leuten, die geschlichtet werden muss. Gelingt es den Reisenden, die Raufenden auseinander zu bringen (manche müssen schlichtweg auch niedergeschlagen werden, um sie zu bremsen), ist ihnen der Dank beider Dorfältesten sicher. Zumindest für diesen Abend scheint der Frieden wiederhergestellt, das Ansehen der Reisenden in beiden Siedlungen steigt deutlich.

Trinkspiele: Die jungen Leute beider Siedlungen sind ganz versessen darauf, die Reisenden herauszufordern – einige schlagen ihnen ein Trinkspiel mit Selbstgebranntem vor. Wer sich darauf einlässt, muss schon nach dem dritten Gläschen Apfelschnaps ernste Einbußen der Wahrnehmung und Geschicklichkeit hinnehmen, das sechste Glas vernebelt die Umgebung in einen angenehmen, watteweichen Schleier, und alle Menschen sind toll. Wer es tatsächlich bis zum zwölften Glas schafft, dem gehen die Lichter aus und er ohne Schwierigkeiten schläft bis zum nächsten Morgen durch, nur um am nächsten Morgen hämmernde Kopfschmerzen zu haben, die sich mit Gereiztheit und mangelnder Konzentrationsfähigkeit bemerkbar machen. Geschickte Reisende horchen die Trinkenden beim Wettbewerb aus und können bei steigendem Alkoholpegel erfahren, dass die Quellberger mit einem sicheren Sieg rechnen.

Die Hochtanner Saboteure: Die Reisenden können durch Zufall erlauschen, dass einige Bewohner Hochtanns beschließen, die Sabotageaktionen Quellbergs mit gleicher Münze heimzuzahlen. Es liegt bei den Reisenden, ob sie diese Aktionen verhindern oder unterstützen wollen. Spätnachts will die kleine Gruppe aufbrechen, um in Quellberg die Vorräte Kurdan Valutos zu verderben – schließen sich die Helden an, kommen Fähigkeiten wie Einbruch, Schlösser Knacken, Heimlichkeit und Schleichen zum Einsatz, damit die Aktion ein Erfolg werden kann. Ein Erfolg würde Valutos Ergebnisse beim Wettbewerb natürlich deutlich beeinträchtigen, gäbe es da nicht Parra, die großzügig ihre eigenen Vorräte mit dem Konkurrenten teilt, sobald die Sache ruchbar wird. Geschieht dies am zweiten oder dritten Tag des Wettbewerbs, wird sich Kurdan am vierten Tag an die Reisenden wenden und ihnen berichten, dass er von einer geplanten Sabotageaktion weiß. Seine Aussage gilt als glaubhafter Beweis.

Entscheiden sich die Reisenden hingegen dafür, die Möchtegern-Saboteure aus Hochtann aufzuhalten, bleibt ihnen die Überredungskraft oder handfeste Gewalt, um diese zu überzeugen. Gelingt es ihnen nicht, die Saboteure aufzuhalten, obliegt es dem SL über deren Erfolg in Quellberg zu entscheiden und ob dies die beschriebenen Folgen hat.

Kampf der Köche

Ein Abenteuer-Modul von G.H.Manderfeld
(<http://nerd-gedanken.blogspot.de>)

Nachts:

Der verhinderte Einbruch: Aufmerksame Reisende oder jene, die nachts öfter mal raus müssen, können einige finstere Gestalten durch Hochtann schleichen sehen, die sich an der Tür zum Vorratshaus zu schaffen machen. Hier werden Parras Vorräte gelagert, die sie an allen Tagen des Wettbewerbs benötigt und die teilweise über ein Jahr lang zusammen getragen wurden – ein Verlust dieser Waren wäre für den Fortgang des Wettbewerbs für Hochtann natürlich eklatant. Können die Reisenden die Einbrecher stellen (sie lassen sich auf einen Kampf ein, werden diesen allerdings abrechnen und flüchten, sobald es schlecht für sie aussieht, es sollte nicht zu leicht für die Helden sein, die Einbrecher zu schnappen) und zu Marloc Badin schleppen, wird dieser sie als junge Leute aus Quellberg identifizieren. Dieser aufgedeckte Manipulationsversuch ist ein glaubhafter Beweis für Gutram, den Priester der Volusa.

Der Giftanschlag: Mit der jungen Köchin Parra steht und fällt der Sieg Hochtanns – so wird sie zum Ziel eines Giftmischers, der sie endgültig aus dem Wettbewerb werfen will. Aufmerksame Reisende können bereits am Abend einen Mann mittleren Alters bemerken, der sich auffällig in Parras Nähe hält und ihr Getränke bringt, doch erst in der Nacht schlägt dieser wirklich zu: Er versucht, sich über die Hintertür Zugang zum Haus zu verschaffen, um sein Gift ins Trinkwasser zu kippen. Dies kann den Reisenden bei einem Spaziergang durch die Siedlung, beim Austreten oder durch Zufall auffallen (Parras Haus liegt dem Gasthaus gegenüber).

Wer bereits abends misstrauisch war, darf bemerken, dass der Mann nicht nach Quellberg zurückkehrt und sich im Dorf herumtreibt. Wird der Giftmischer ertappt und ergriffen, zählt dies als glaubhafter Manipulationsversuch, kann er fliehen, was er versucht, sobald er bemerkt, dass er beobachtet wird, müssen die Helden noch herausfinden, was er genau vergiftet hat. Vergiftete Speisen alleine jedoch reichen nicht als Beweis aus.

Ende des Abenteuers

Je nach dem Vorgehen der Reisenden gibt es mehrere „Lösungsmöglichkeiten“ für dieses Abenteuer-Modul:

- Relativ untätige Helden können mehrere Tage lang interessante Folklore genießen, leckere Speisen verkosten und sich in einer allgemein recht freundlichen Gemeinschaft mit einem unterschwellig gärenden Konflikt gut erholen.
- Sozial engagierte Helden könnten versuchen, den Konflikt zu schlichten und sich mit den Einwohnern beider Ortschaften gut anzufreunden, um später wieder dort Station zu machen.
- Investigativ engagierte Helden können ausreichend Beweise sammeln, um den stattfindenden Betrug aufzudecken und Priester Gutram zu helfen, Quellbergs Sabotageakte zu sanktionieren.
- Böseartig gesinnte Helden können gar versuchen, Quellbergs Manipulationen zu unterstützen, damit der Siedlung der Sieg sicher ist.

Wofür sich die Spieler auch entscheiden, das Wichtigste ist eine gute Mischung aus Wettbewerb, Mitmachaktionen und Action, damit das vermeintlich langweilige Dorffest zu einem Erlebnis wird, das die Reisenden so schnell nicht mehr vergessen werden. Generell sollten alle NPCs an die Stärke und das Können der Gruppe angepasst werden, deswegen habe ich hier keinerlei Grundwerte ausgegeben. Gerade Saboteure und die prügelnde Dorfjugend sollten aber ohne Schwierigkeiten mit Stereotypen-NPCs aus dem jeweiligen gespielten System erstellt werden können. Viel Spaß beim Kampf der Köche!

Mehr Abenteuer gibt's bei den Nerd-Gedanken: <http://nerd-gedanken.blogspot.de>