

## **Ein Traum in Gelb**

Ein Abenteuer für Figuren beliebiger Grade  
Expose für Abenteuerwettbewerb

Dieses Abenteuer ist mehr als ein bisschen skurril. Es sollte nur humorvollen Spielern zugemutet werden, die nicht über jede Begegnung ihrer Figur die uneingeschränkte Kontrolle behalten müssen. Dann kann es sich als unterhaltsamer Ausflug in eine Mischung aus Heldentum und Slapstick erweisen.

Die Abenteurer verspüren in einer beliebigen Stadt mit mindestens einem kanthanischen Teehaus Lust auf, nun, einen Tee. Der Dämonenbeschwörer Lao Ling (alter Ling) bekommt dies zufällig über seinen Vertrauten mit und sieht eine Gelegenheit, sich durch das Opfern einer eventuell hochgradigen Gruppe (die als Ausländer auch keiner vermissen wird) einen großen Gegendienst eines mächtigen Dämonen zu sichern. Dazu lockt er sie mit mehr oder weniger subtiler magischer Hilfe in sein Etablissement. Hier bekommen sie nicht nur Tee, sondern eine ganze Teezeremonie serviert. Diese ist zwar eine wunderbare Erfahrung, nimmt ihnen aber (zusammen mit einem Schlafmittel) ihre Widerstandskraft und Resistenz dagegen, in die Finsterwelten geschleudert zu werden.

Glücklicherweise hat sich auch Lao Ling etwas verrechnet, und das Opfer läuft nicht in der vorgesehenen Art und Weise ab. Zwar durchlaufen die Spielerfiguren kulturspezifische Nahtoderfahrungen, diese mobilisieren aber – je nach gelungenen Resistenzen – auch Unterstützung für die kommenden Aufgaben. Statt in der Ebene der Finsternis landen sie in der Nahen Chaosebene ohne Eis – für sie, erst einmal nichts anderes als irgendwo im Dschungel.

Rasch dürfte ihnen klar werden, dass sie nicht mehr in ihrer gewohnten Umgebung sind. Es geht doch einiges drunter und drüber: die Nahe Chaosebene liegt näher am Absoluten Chaos als Midgard, daher sind die Dinge dort... chaotischer. Es treten mehr kritische Fehler auf, allerdings gelingen auch mehr waghalsige Aktionen – solange sie nur hinreichend cineastisch/spektakulär sind. Dazu gibt es bald mehr als genug Gelegenheit. Ein lautes Brüllen kündigt die Ankunft des Dämons aus der Finsterwelt an, der nach dem von Lao Ling versprochenen Opfer sucht (alles muß man selber machen!). Ein paar Diener folgen ihm (ein Oberdämon von Welt reist mit standesgemäßer Entourage). Es schließt sich eine turbulente Mischung aus Kampf und Verfolgungsjagd im Dschungel und einer seltsamen Stadtruine an. Entweder besiegen die Abenteurer den Dämon schließlich und/oder sie finden, erkennen und nutzen eine weltendurchquerende kanthanische Feuerwerksrakete, um nach Midgard zurückzukehren – oder sie nehmen ein schreckliches Ende.

---

Beim Umgang mit der Feuerwerksrakete kann eventuell der alte Deng helfen, ein kanthanischer Weiser, der hier auf einer hohen, unzugänglichen Felssäule lebt. Sein Rücken juckt; er benötigt ein Kratzgerät. Leider hat er eine umgekehrte Allergie und kann deswegen nur Metall berühren. Können die Abenteurer diese Aufgabe nicht allein lösen, so tritt der Elementar Tiehan auf, der beliebige Metallgegenstände mit seinen Händen formen kann. Er fordert für seine Hilfe allerdings einen Klumpen einer besonderen Eisensorte aus Ostbuluga (oder einen anderen Aufhänger für das nächste Abenteuer).

Das Abenteuer bietet reichlich Gelegenheit, Bewegungsfertigkeiten auszuspielen und wilde Dinge zu unternehmen, die auf Midgard niemals funktionieren könnten – mit anderen Worten, eine reichlich skurrile Abwechslung vom Abenteueralltag. Monetär ist hier wenig zu holen, dafür wird niemand diese Geschichte am Lagerfeuer überbieten können.