Schleim in Blossom Grove

Ein ***Risus Raw*** Abenteuer-Modul.
Geschrieben, entworfen und produziert von **S. John Ross**, basierend auf einem Workshop mit **Tim Kirk**.

Spieltest und hilfreiche Kommentare: Tim Driscoll, Thomas Eickhoff, Ruby Fox, Dave LeCompte, Jeff Miller, Sandra Ross, Bryan "Crotch" Wagner und Bryan Young.

Englischer Originaltitel: "Slimes in Blossom Grove" // **Übersetzung: Thomas Eickhoff**.
Originalversion verfügbar unter `http://risus.cumberlandgames.com`**.**

Einleitung

Schleim in Blossom Grove ist ein schaumiges Fantasy-Abenteuer für einen Spielabend und 1-4 Spieler und eine Spielleiterin, entworfen für ***Risus: The Anything RPG*** und angesiedelt in der Welt von ***Uresia: Grave of Heaven***. Sowohl Risus als auch Uresia sind cool, werden aber zum Spielen nicht unbedingt benötigt (siehe Das Abenteuer anpassen, Seite 10). Am Ende findet ihr eine Abenteurergruppe aus vier vorgenerierten Charakteren für den schnellen Einstieg in einen lockeren Oneshot oder eine Con-Spielrunde.

Die Spielercharaktere (SC) erreichen – müde und hungrig nach einem langen Reisetag – das Dorf Blossom Grove, wo sie schon die eine oder andere angenehme Rast verbracht haben. Die SC erinnern sich an das freundliche kleine Gasthaus, an die freundliche kleine Dorfgemeinschaft und daran, dass das Dorf der einzige Ort im Umkreis von sieben Meilen ist, an dem man eine warme Mahlzeit und ein Bad bekommen kann. Mehr Informationen zum Dorf sind auf dem Handout ***Blossom Grove (fast) wie ihr es in Erinnerung habt*** zu finden, das du nach der Ankunft an die Spieler austeilen kannst. Nach dem Lesen des Abenteuers dient der ***Blossom Grove Spickzettel*** als Gedankenstütze mit wichtigen Details und NSC-Spielwerten für die SL.

Erste Anzeichen von Unruhe

Blossom Grove liegt im wilden Oberland der Charmol-Hügel, einer größtenteils von Menschen bewohnten und mehr als nur ein bisschen *ländlichen* Gegend. Die SC werden sich daran erinnern, dass das Dorf nur einen einzigen nicht-menschlichen Einwohner hat, einen elfischen Händler namens Nithral, der von den Dorfbewohnern wegen seinen spitzen Ohren gehänselt wird (die meisten finden Elfen sexy, und wollen das überspielen). Es ist kein Ort, an dem man oft Zwerge oder Satyre trifft, geschweige denn *Schleime*. Ein Einwohner von Blossom Grove sieht vielleicht ein- oder zweimal in seinem Leben einen reisenden Schleim.

Aber als die SC sich dem Dorf nähren, ist nicht zu übersehen, dass Blossom Grove in Sachen Schleim den Hauptgewinn gezogen hat. Oder besser gesagt, der Hauptgewinn *hat Blossom Grove eins übergezogen*. Bevor die SC das eigentliche Dorf erreichen, sehen sie ein paar Schleime, die auf dem Rücken von weidenden Schafen gestapelt ein Nickerchen machen, eine kleine Gruppe von Schleimen, die in einem Olivenhain entspannt picknicken, sowie ein paar betrunkene Schleime, die in einem Dulcarinen-Garten ihren Rausch ausschlafen (die *Dulcarine* ist eine lokale Spezialität, deren Pflaumen-große Früchte sich durch ihre rosige Farbe, einen Pfirsich-artigen Pelz und einen süßen und milden Geschmack auszeichnen).

So viele Schleime an einem Ort hat man in dieser verschlafenen Menschen-Hügellandschaft noch nie gesehen. Das alleine sollte die SC schon in Alarmbereitschaft versetzen, aber dann werden sie auch noch von ein paar Schleim-Kleinkindern in Brand gesetzt. Probier es mal mit diesem abgefahrenen Vorlese-Text.

> Ihr hört einen ohrenbetäubenden Schrei aus einem der nahegelegenen Bohnenfelder, und seht eine verschwommene, feurige Bewegung am Boden, als zwei winzige Schleime – nach ihrem verrückten Kichern vermutlich Kinder – zwischen euren Beinen hindurchschießen! Die Schleimkinder strahlen eine Lava-artige Hitze aus, und ihr spürt, dass das von ihnen ausstrahlenden Feuer beinahe eure Kleider in Brand setzt, als sie an euch vorbeirasen! Hinter den Kreaturen seht ihr zwei flackernde Spuren aus Feuer, die den Weg der Schleime markieren. Wenn das Wetter heute nicht so feucht wäre, würde das Bohnenfeld sicher schon in Flammen stehen! Genauer gesagt haben ein paar Pflanzen schon Feuer gefangen, und während ihr das noch realisiert, rasen die Schleime schon die Straße in Richtung eines der Obstgärten davon!

Blossom Grove

...(fast) wie ihr es in Erinnerung habt

Straße A: Das ist die von Westen kommende Straße. Die meisten Reisenden auf dem Weg vom großen Port Hevel in die viel größere Stadt Reed Hill reisen überhaupt nicht auf der einsamen Straße durch das einsame Oberland, aber Blossom Grove (und der Abstand zum Verkehr durch das darunterliegende Tal) machen diesen Umweg zur ersten Wahl für Eingeweihte.

Straße B: Die Straße nach Osten, in Richtung des Rinden-Mittellandes. Die Charmol-Hügel weichen nur für ein kurzes Stück einer felsigen Umgebung, danach folgt eine kurvenreiche Straße hinunter in den Celdenwald. Ihr könnt die Baumspitzen auf Meilen hinaus sehen, solange ihr noch im Oberland seid.

Ort C: Der Gasthof zum Besen und Karren. Dieser gut bewirtschaftete Gasthof ist der einzige seiner Art im Umkreis von sieben Meilen, und dementsprechend ein Pflicht-Stopp für alle, die eine warme Mahlzeit, ein weiches Bett und ein Bad suchen. Sie haben nur wenige Zimmer, und einen bescheidenen Stall, aber das hat bislang immer ausgereicht. Es gibt überragende Pasteten (größtenteils Lamm), Obstkuchen (mit Dulcarinen, einer lokalen Spezialität), und ordentlichen Alkohol. Marla Dolcrum ist derzeit die Gastwirtin, aber ihr erinnert euch noch daran, dass sie früher für ihren Vater Getränke serviert hat, der jetzt im Ruhestand ist.

Ort D: Nithrals Trockenwaren. Ein studierter Elf namens Nithral Thiralem ist der einzige Elf im Dorf, wofür er gehänselt wird. Er führt diesen beachtlichen Laden für Bedarfsgegenstände und Souvenirs, inklusive einer reichhaltigen Auswahl an Dulcarinenprodukten.

Ort E: Das ist neu. Und unerwartet. Es sieht wie eine Karawane aus bemalten Wägen und kleinen Karren aus, oder vielleicht zwei Karawanen, wenn man nach dem markanten Ocker-Gold der einen Gruppe und den hellen Rot- und Pinktönen der anderen Gruppe geht. Und dort sind Schleime. So viele Schleime.

Ort F: Nettle Creek. Dieser Strom fließt durch das Dorf. Ein schöner Ort, um die Zehen, Hufe oder Krallen im Sommer hinein zu tauchen, oder um frische Krebse zu fangen.

Ort G: Der alte Tempel. Vater Devon ist der alte Priester, ein gutmütiger Kerl, der die Bedürfnisse der Gläubigen aus den Nachbarorten bedient, die dutzende Götter und Göttinnen anbeten.

Ort H: Pfad zu den Wasserfällen. Ihr könnt die Moonlight-Fälle vom Dorf aus durch das dichte Gestrüpp nicht sehen, aber wenn ihr diesem Pfad folgt, seid ihr in ein paar Minuten oben an den Wasserfällen, wo der Nettle Creek nach unten stürzt.

Der Vorfall soll keine gefährliche Herausforderung sein oder viel Zeit in Anspruch nehmen. Es soll den SC nur etwas geben, worauf sie ihre Aufmerksamkeit richten können. Die Probleme sind unkompliziert: es gibt ein paar *kleine Feuer*, die gelöscht werden müssen, und ein paar *kleine Schleime*, die unvorsichtig neue Feuer verursachen.

Die zwei Schleime werden von ihren menschlichen Freunden Yoonie und Glip genannt. Die Magma-Schleim-Kleinkinder sind Geschwister und erst zwei beziehungsweise drei Jahre alt. Sie rennen um die Wette, weil ihnen langweilig ist… und weil sie Magma-Schleime sind. Geschwindigkeit (unglaubliche, wahnwitzige Geschwindigkeit) liegt ihnen im Blut, genau wie *die ganze Hitze*.

Schleime verstehen die Menschen-Sprache, aber die meisten Leute sprechen *kein* Schleim, eine Sprache aus Trillern, Blubber-Geräuschen und vielen schnellen Quietsch-Lauten, sowie gelegentlichen feuchten Furz-Geräuschen. Schleime können jede Sprache lernen, aber sie können nur Schleim *sprechen*[1], abgesehen von magischen oder psychischen Hilfsmitteln.

Der ein oder andere SC *könnte* vielleicht Schleim sprechen, oder zumindest *ein bisschen* Schleim sprechen. In euren Kampagnen habt ihr vielleicht schon geklärt, welcher Charakter welche Sprachen sprechen kann, aber in einem Oneshot (oder einer Kampagne, in der das noch kein Thema war) solltest du jedem einen fairen Zielwert zugestehen, um Schleim sprechen zu können: Jeder SC, der sich mit Schleim oder Schleimkultur beschäftigt hat, oder mit Schleim zusammengearbeitet hat (bei den Beispiel-Charakteren sind das Ula Fol als Gelehrter und Cazzia Altair als ausgebildete Spionin) kann mit Zielwert 17 *fließend*, und mit Zielwert 14 immerhin *gebrochen* Schleim sprechen. Alles darunter bedeutet, dass sie nur genug wissen, um in einem Schleim-Restaurant zu bestellen (*„Ich nehme die Nummer Vier.“*). Charaktere mit weniger Schleim- oder Linguistik-Kenntnissen brauchen eine 20 oder mehr, um verstanden zu werden. Schleim zu sprechen ist *selten*. Falls einer der SC ein Schleim ist, kann er natürlich fließend sprechen.

Die Sprachbarriere zwischen Schleimen und allen anderen ist ein wichtiger Teil dieses Abenteuers, ist aber (wie die rasenden Schleim-Kleinkinder) als *Möglichkeit zum sich einbringen* für die SC gedacht, nicht als *Schwierigkeit*. Falls zufällig niemand Schleim spricht (was in einigen Gruppen sehr wahrscheinlich sein dürfte), dann ist das auch okay, die Schleime können die SC gut verstehen, und sind sehr gut im Nicken, Kopfschütteln und Schulterzucken. *Schleime können mit einer Ausdrucksstärke schulterzucken, die einen ausgewachsenen Pantomimen dazu bringen könnte, stille und übertriebene Tränen zu weinen).*

Sobald die SC sich um die Feuer und die rasenden Kleinkinder gekümmert haben, können sie in das Dorf weitergehen (wenn sie die Kleinkinder im Schlepptau haben, können sie die Eltern ausfindig machen).

Schleime auf den Dächern. Schleime auf den Fensterbrettern. Schleime auf den Hüten und Schultern der Dorfbewohner, die sich in ihre Rolle *als Reittiere* ergeben haben. Überall hängen wehende Banner (das jährliche *Dulcarinen-Erntefest* war letzte Woche), aber es herrscht keine freudige Stimmung. Die Leute sehen traumatisiert aus, als ob ihr Leben über alle Vorstellungskraft hinaus verschleimt worden wäre.

Die Schleime wirken nicht feindlich. Manche grinsen, manche dopsen fröhlich oder kriechen gelangweilt durch die Gegend. Viele machen ein Nickerchen oder spielen Schleim-Würfelspiele. Es sind nur einfach so viele, dass sie das Dorf bis zur Erschöpfung überwältigen.

Der Gasthof zum Besen und Karren

Der einzige Gasthof im Umkreis von Meilen, der Besen und Karren, zieht nicht nur Kundschaft aus Blossom Grove an, sondern auch aus umliegenden Ortschaften (die weder Kneipen noch Tempel haben, so dass die Nachbarn zum Beten vorbeikommen und zum Trinken bleiben). Marla Dolcrum bewirtschaftet den Gasthof und lässt die Charaktere wissen, dass sie ihnen (im Moment noch) Essen und Trinken anbieten kann, aber keine Zimmer oder Platz im Stall: Die Schleime haben *alles* ausgebucht. Sie fügt flüsternd hinzu, dass sie *ziemlich sicher* ist, dass zusätzliche Verwandte in die Zimmer geschmuggelt werden.

Wenn sie versucht, einem SC ein Getränk einzuschenken, gießt sie stattdessen einen beschämten Schleim aus dem Krug, der sich höflich verbeugt und peinlich berührt davonfließt. Als Marla schließlich doch einen Krug findet, der Bier statt Schleim enthält, seufzt sie erschöpft. *„Es wird nicht mehr lang dauern, bis die Getränke alle sind.“* Marla hat noch die Zutaten für ihre hervorragende Pastete, aber auch die wird im Laufe des Tages vom Menü gestrichen werden.

Marla verspricht, den Herd über Nacht zu befeuern und die SC auf den Bänken oder unter den Tischen im Gemeinschaftsraum übernachten zu lassen. „Da sind natürlich auch Schleime, aber auf dem Boden ist noch Platz und ich kann euch ein paar Decken runterbringen.“ Was sonst noch los ist, während die SC ankommen:

Tilris (siehe Seite 5 & 8) wartet ungeduldig auf Marlas Aufmerksamkeit; er will zwei Fässer Met kaufen (für die Banditen, mit denen er reist), aber Marla kann ihm wegen der schwindenden Vorräte nur eins verkaufen. Tilris wird deswegen etwas mürrisch sein.

Eine vielfarbige Schleim-Gruppe spielt eine Art Spiel mit Würfeln und Spielsteinen und quietscht gelegentlich amüsiert auf. Sie haben Gerüchte

[1] Um meine Stimmbänder zu schonen, benutze ich ein quietschendes Hundespielzeug. Ihr findet so etwas beim Tierbedarf in vielen Supermärkten.

gehört, dass „die Hochzeit„ (anscheinend gibt es eine Hochzeit) *aufgehalten* wird, weil die Braut, Tinky, schreckliche Anschuldigungen über den Bräutigam und seine Familie vorgebracht hat. Die Gerüchte sind *falsch*, basieren aber auf dem, was Giggel verbreitet hat; siehe Seite 6.

Vogt Nathan Bowers (sprecht es wie *Bauers* aus) ist die ranghöchste Person in der Gegend, und untersteht direkt dem viele Meilen entfertn lebenden Herzog von Thanloc, seit der Graf der hiesigen Grafschaft (Graf Reginald Brace) vor ein paar Jahren an Altersschwäche verstorben war, ohne einen Erben zu hinterlassen. Der Herzog hat sich bislang nicht die Mühe gemacht, ihn zu ersetzen, und streicht stattdessen Bestechungsgelder von Adelshäusern ein, die sich gerne um die Ländereien kümmern. Vogt Bowers ist bis auf weiteres *trinkend* an der Feuerstelle zu finden, weil er spürt, dass die Lösung der Schleimsituation seine Mittel übersteigt.

Tilris hat kein Interesse an einem Gespräch mit den SC, aber er nimmt sich einen Moment, um sie unauffällig zu mustern. Die Schleime freuen sich über eine Unterhaltung, falls die SC sie verstehen können (oder zumindest einer der SC übersetzen kann). Selbst, wenn die SC die Sprachbarriere noch nicht überwunden haben, sollten sie nicht zu lange brauchen, um herauszufinden, dass die Schleime für eine *Hochzeit* angereist sind, die *noch nicht stattgefunden hat*.

Vogt Bowers könnte die SC offiziell im Namen des Dorfes um Hilfe bitten, und ihnen die menschliche Perspektive auf die Ereignisse erklären: Die Schleime sind vor vier Tagen angekommen, und am Anfang war das Dorf begeistert! Schleime sind immer eine fröhliche Gesellschaft! Sie kaufen viel Essen, Getränke und Souvenirs, und obwohl niemand erklären konnte, *warum* so viele Schleime sich an solch einem abgelegenen Ort niedergelassen hatten, war das Dorf zunächst dankbar. Die Dankbarkeit ist mittlerweile Ernüchterung gewichen, während die Schleime alle Nahrung essen und trinken, gelegentlich Gebäude und Einrichtung beschädigen (vor allem die *Kinder*), und dauernd zwischen den Füßen und in den Schränken herumturnen. Viele der Schleime haben sich ihrerseits von „fröhlichen Schleim-Touristen“ zu „schläfrigen Schleim-Säufern“ oder „gelangweilten Grummel-Schleimen“ oder zu „verpeilten planlosen Schleimen“ gewandelt. Bowers wird jede denkbare Belohnung anbieten (das Dorf ist nie reich, im Moment sind die Kassen aber gut mit den Einkünften aus der Dulcarinen-Ernte und den Einnahmen von der Schleim-Gesellschaft gefüllt).

Zwei leere Zimmer

Im Gespräch mit Marla können die SC erfahren, dass eines ihrer Zimmer von Flarp, einem sehr gepflegten gelben Schleim gemietet wurde, der anscheinend eine wichtige Rolle spielt (Flarp ist der *Bräutigam*), aber letzte Nacht nicht zurückgekehrt ist. Und Vater Schuup, der elfenbeinfarbene Schleim-Priester (*unverkennbar* ein Priester, da er der einzige Schleim im Dorf ist, der eine weiß-silberne Mitra trägt), ist seit gestern *auch nicht* in sein Zimmer zurückgekehrt. Marla hat keine Ahnung, wohin die beiden jeweils verschwunden sind; sie weiß nur, dass die Zimmer über Nacht leer waren, und wird dies den SC mitteilen, weil es ja wichtig sein könnte.

Falls die SC nachbohren, könnte Marla sich möglicherweise erweichen lassen, die beiden Zimmer an die SC zu vermieten, sobald sie wiederhergerichtet sind. Allerdings wird etwas finanzielle Überzeugungsarbeit nötig sein, da die beiden bisherigen Gäste ihre Rechnungen verlässlich bezahlt haben. Den SC könnte aber noch *wichtiger* sein, die Zimmer *zu durchsuchen*, sobald sie eine bessere Vorstellung davon haben, was passiert ist.

Vater Schuups Zimmer enthält keine neuen Erkenntnisse, abgesehen von Vater Schuups Vorliebe für Wein in schwierigen Zeiten; es liegen einige leere Flaschen herum. Die Beschreibung des Dorf-Tempels (Seite 6) enthält weitere Informationen zu Vater Schuups aktuellem Aufenthaltsort sowie seiner voraussichtlichen Rolle im Abenteuer.

Ephraim Dolcrum

Marlas Vater, der den Gasthof erbaut hat, lebt im Familienhaus nebenan. Er ist ein netter, älterer Herr, den die SC als den Gastwirt von ihrem ersten Besuch in Blossom Grove vor vielen Jahren in Erinnerung haben. Er hat ein scharfes Auge auf die Schleim-Problematik, und könnte nützlich werden, falls die SL eine weitere Stimme benötigt, um den SC Führung oder Perspektive zuteilwerden zu lassen.

Schleimkinder

Obwohl momentan viele (so viele) erwachsene Schleime in Blossom Grove sind, sind es noch viel *mehr* Schleimkinder, Schleim-Kleinkinder und jugendliche Schleime… und im Gegensatz zu den Erwachsenen ist es ihnen *egal*, ob es eine Hochzeit gibt; sie freuen sich einfach, viele andere Schleimkinder zum Spielen zu haben. Zusammen haben sie schon viel Zerstörung über das Dorf gebracht, aber aus ihrer Sicht ist das alles nur harmloser Spaß. Sie sind außerdem sehr *neugierig* und nur selten schüchtern, dementsprechend werden sie die SC in anderenfalls ruhigen Momenten behelligen: Sie hüpfen vor den SC auf und ab, in der Hoffnung, dass sie von den SC, die wie Zauberer aussehen, ein paar *Zaubertricks* zu sehen bekommen, oder Darbietungen von *Stärke* oder *Kunstfertigkeit* von den SC, die so aussehen, als seien sie dazu in der Lage. Das kann eine gute Mikro-Gelegenheit für die SC bieten, vor einem wohlwollenden Publikum anzugeben, und sie gleichzeitig daran erinnern, dass die zerstörerischen Schleime keine *Bösewichte* sind, sondern nur ein großes, gutherziges *Problem*.

In **Flarps Zimmer** gibt es zwei interessante Details. Das erste ist ein Tornister voller Schriftrollenbehälter;

jeder davon ist vollgestopft mit *Abenteuergeschichten*, komplett mit den dazugehörigen reißerischen Abbildungen. Es gibt Geschichten von Zauberern, Piraten, Drachenjägern, Kopfgeldjägern, Mysterien, Kämpfen… alles ein bisschen übertrieben und das meiste höchst heroisch. Dieser Schleim liebt heldenhafte Abenteuer! Das zweite ist eine Zeichnung von Tinky, beschriftet mit ihrem Namen, und einer Menge auf sie gerichteter, blutiger Comic-Dolche. Die SL sollte verstehen, dass Flarps Vorstellung von Tinky komplett auf Giggels jüngsten Versuchen, die Hochzeit zu stören, basiert (siehe Seite 6). Im Abschnitt zu den Moonlight-Fällen (Seite 8) steht mehr dazu, was aus Flarp geworden ist, und was aus dem Dorf werden *könnte*.

Falls Ula Fol unter den SC ist, wird sie erfreut sein, einige ihrer *eigenen* Schriften in Flarps Schriftrollensammlung zu finden.

Nitrals Trockenwaren

Nithral Theralem ist ein 240-jähriger Elf, geboren in Rinden, aber seine Eltern stammen aus Birah (für die Uresia-kundigen, das heißt, Nithrals Familie hat Birah lange vor dem Wilden Pakt verlassen, dementsprechend weiß er davon nichts). Er ist Ladeninhaber in Blossom Grove, seit er 224 war, also ist er ein Urgestein. Für menschliche Augen sieht er etwa 19 Jahre alt und ziemlich schneidig aus, aber entgegen der Äußerlichkeiten ist er ziemlich reif für sein Alter. Er liebt Geschichte, Strategiespiele und Musik. Das Angebot von Nithrals Laden entspricht dem, was man in einem abgelegenen Dorf erwarten würde, ergänzt durch eine stolze Auswahl an Dulcarinen-Marmelade, Dulcarinen-Nektar, Dulcarinen-Cider, Dulcarinen-Kuchen und einer Fertig-Backmischung für Dulcarinen-Pancakes oder -Muffins in handverzierten Papiertüten, sowie kleinen Anstecknadeln und Kühlschrank-Magneten mit einem Dulcarinen-*Motiv*.

Nithral hat eigene *Ansichten* bezüglich Tilris, Umiarn, und seinen Reisegefährten (Seite 8), und diese Ansichten bestehen *vollständig* aus *Sorge*. Tilris und Umiarn sind beide berüchtigt und gefährliche Verbrecher: Räuber, Söldner, Gerüchten zufolge sogar Mörder und Entführer. Tilris kauft in aller Öffentlichkeit im Dorf ein (die Charaktere können ihn im Gasthof treffen). Gestern hat er eine große Menge Lamm-Trockenfleisch von Nithral gekauft, genug, um eine Menge Leute für einige Tage zu ernähren, vorausgesetzt, sie haben nichts gegen Lamm-Trockenfleisch. Er hat außerdem ein Rad Nebel-Cheddar und einen Sack Getreide gekauft.

Nithral ist bei den Dorfbewohnern beliebt, gilt bei den Bewohnern der umliegenden Ortschaften aber immer noch als eine schräge Merkwürdigkeit. Einige von ihnen haben ihr Misstrauen gegenüber Elfen laut und deutlich verkündet. Tilris und Umiarn waren nie *gesellig*, aber als Tilris zum ersten Mal vorbeigekommen ist, um Cider zu kaufen, hat Umiarn ihn begleitet. Und die neuste Nachschub-Tour legt nahe, dass sie nicht nur zu zweit unterwegs sind… und mit Tilris und Umiarn ist jede *Gruppe* höchstwahrscheinlich eine *Gang*.

Dementsprechend ist Nithral aus zwei Gründen besorgt. Erstens ist er besorgt, dass eine Bande verdorbener Elfen-Banditen in der Nähe seines Dorfes rastet (er vermutet, unten bei den Wasserfällen). Zweitens ist er besorgt, dass die Präsenz einer solchen Gefahr Elfen in einem schlechten Licht erscheinen lassen könnte, gerade, als er mit einigen von den ländlicheren Dörflern warm geworden war. Da er die SC gut kennt und sie als „weltoffene Leute aus der großen weiten Welt“ ansieht, wird er sich ihnen anvertrauen.

Nithral hat auch Ansichten zu den Schleimen, aber diese sind gefährlich verzerrt. Er versteht, dass sie für eine Hochzeit hier sind, und dass Tinky und Flarp Braut und Bräutigam sind, und dass der Priester verschwunden ist, vermutlich auch noch betrunken. Das Problem ist, dass Nithral glaubt, Tinky hätte schon mehrfach Cider und Kleinkram bei ihm gekauft, aber er hat Tinky noch nie *wirklich* kennen gelernt – *er hat bislang nur Giggel getroffen*. Das bedeutet, seine „Ansichten“ basieren auf *ihren* verdorbenen Lügen (siehe Seite 6).

Die Schleim-Karawanen

Während einige namhafte Schleime im Gasthof eingemietet sind, leben die meisten Schleimen in bemalten Wägen und Karren entlang der Straße östlich des Dorfzentrums. Zwei Clans bilden das Herz der Gruppe. Die *Famíglia de O'uro* sind ein Clan aus Winnow (vornehmlich gelb; zu ihnen gehört Flarp, der Bräutigam). Sie sind momentan ziemlich reich, aber sie sind stolz auf ihre Wurzeln als Tabakbauern, Lederer und Musikanten. Karmin-Clan, aus dem Herzen von Rinden, sind mehrheitlich rot, mit großen Vorkommen von Magma-Schleim, unter anderem Tinky, die Braut, und ihre Zwillingsschwester, Giggel. Der Karmin-Clan besteht größtenteils aus städtische Handwerker, verstreut über die Marktstädte Zentral-Rindens, und finden *Dorfleben* mehr als nur ein bisschen langweilig (vor allem mit den Verzögerungen).

Vor Generationen, als die Familien näher an der Grenze zwischen Winnow und Rinden zusammengedrängt lebten, hatten sie ein Zerwürfnis (irgendwas mit einem Mordfall, oder einem gestohlenen Vermögen, oder ein plagiiertes Gedicht, oder eine High Score in einem geliebten Videospiel; jeder Schleim hat eine *andere Version* der Geschichte), und jeder Clan wurde zum Sündenbock des anderen, was sie auseinandertrieb, aber sie blieben in der Mythologie der jeweils anderen Familie als comichafte Bösewichte erhalten.

In letzter Zeit hat sich diese Mythologie zu Nostalgie gewandelt (ähnlich unbegründet, aber *netter*), und die Ältesten der beiden Clans trafen sich um eine Ehe zu planen – oder besser, zu *arrangieren* – um die Famili-

en symbolisch wiederzuvereinigen. Die Braut und der Bräutigam hatten sich nie getroffen, bis die Familien vor vier Tagen im Dorf angekommen sind, und keiner von beiden ist im Moment scharf darauf, zu heiraten. Für die Perspektive des Bräutigams siehe Moonlight-Fälle (Seite 8). Für die Perspektive der Braut, lies weiter.

Tinky und Giggel: Die Zwillinge

Tinky, die Braut, hat sich in ihrem privaten Wagen (rot bemalt mit pinken Akzenten, wie die meisten Wagen des Karmin-Clans) verkrochen, mit niemand als ihrer Zwillingsschwester Giggel als Gesellschaft. Tinky ist eine **mürrische junge Magma-Schleim-Braut (2)**, die den Bräutigam genau einmal getroffen hat, eine Flutwelle von Befangenheit gespürt und sich in ihren Wagen zurückgezogen, wo sie auf gute Nachrichten (oder zumindest eine ermunternde *Geste* vom Bräutigam) wartet. Tinky findet sich zu jung zum Heiraten, und würde lieber aus Liebe als für ein symbolisches Familien-Dings das für ihre Generation nur wenig Bedeutung hat in die Ehe eintreten. Sie spielt Harfe und schreibt ein paar echt gute Melodien, also konzentriert sie sich darauf, während ihre Eltern und Cousins versuchen, sie mit Versprechungen zu der tollen Party zu bestechen. Aber sie blendet das aus.

Giggel ist Tinkys Zwillingsschwester und ihre beste Freundin. Bis jetzt. Giggel ist *begeistert* von der Vorstellung einer Hochzeit, aber *sie* soll im Mittelpunkt stehen, nicht Tinky. Sie liebt Tinky, es macht sie nur *wütend*, dass Tinky heiraten soll, die es ja noch nicht einmal *möchte*, wo sie selbst es doch *so sehr will*. Also *sabotiert* sie es: während Tinky Flarp erst einmal getroffen hat, war Giggel schon sechs Mal bei ihm, hat sich als Tinky *ausgegeben*, und war so *widerlich* wie möglich. Sie hat ihm erzählt, dass er dumm ist und stinkt und dass seine Familie das letzte ist und dass sie lieber einen Stein heiraten würde und dass sie hofft, dass er den Wasserfall runterfällt und stirbt. Sie hat als Tinky außerdem mit Nithral dem Dorf-Elfen, Vater Schuup dem Schleim-Priester und Marla im Gasthof gesprochen und jedes Mal ihr Bestes gegeben, um die Hochzeit zu vergiften. Bei ihrer Rückkehr hat Giggel immer Essen und Trinken, aber auch *Neuigkeiten* mitgebracht, die den Bräutigam im schlechtesten Licht darstellen, von seinem unhöflichen Verhalten, seinem offenen Hass gegen Tinky und Tinkys Familie und ziemlich sicher auch tyranischen Tendenzen, sollte er irgendjemandes Ehemann werden.

Ein möglicherweise entscheidendes Detail: Tinkys und Giggels nächste Verwandte können die beiden einfach unterscheiden, aber niemand sonst kann das, und das schließt ihre *eigenen* Cousins, die gesamte *Famíglia de O'uro* und Vater Schuup mit ein. Zunächst können die SC die beiden *auch nicht* unterscheiden, aber sie können es *lernen* (Giggels bewegt sich und redet mit subtilen Unterschieden zu ihrer Schwester), oder Magie zu Hilfe nehmen, wenn sie *herausfinden*, dass Tinky überhaupt eine Zwillingsschwester hat.

Andere Schleime bei den Karawanen

Die gelben Schleime sind in den *gelben* Wagen; die roten Schleime sind in den *roten* Wagen, das ist ja einfach genug, aber es sind Schleime in buchstäblich allen Farben (und Metallglanz, und Transparenz) anwesend, Dank der erweiterten Familien und Schleim-Begleitungen, die wegen der Musik, dem Alkohol und dem kostenlosen Essen mitgekommen sind. Wenn du jemals eine perverse Vorstellung davon hattest, wie viel Chaos das Kleinkind eines Schwärmenden Banditenschleims anrichten kann, das ist das hier eine 1A Gelegenheit!

Na dann! Die Schleime im Hintergrund sind an ihrem Platz, und wenn die SC nach einem bestimmten Schleim-*Typ* suchen, ist wahrscheinlich einer davon in der Nähe. Es kann helfen, sich eine Liste von feucht klingenden einsilbigen Wörtern für ein paar schnelle Schleim-Namen bereitzulegen, aber es kann noch spaßiger sein, sich bewusst zu machen, dass viele Schleime keine „normalen" Namen *haben*, wenn sie nicht gerade häufig mit nicht-Schleimen zu tun haben… was bedeutet, dass du sie nach Quietschlauten, Furzgeräuschen oder Strohhalm-Blubbern benennen kannst. Es bedeutet auch, dass sich die SC Namen ausdenken können, und wenn einem Schleim der Name *gefällt*, dann hat der Schleim vielleicht einen neuen Freund gefunden.

Für den Fall, dass die SC kein Glück mit dem Überwinden der Sprachbarriere haben, gibt es einen **lilafarbenen Schleimkrämer (3)** namens Robbel, der hinter dem größten Karmin-Wagen abhängt. Robbel verkauft Merkwürdigkeiten, unter anderem seinen BERÜHMTEN ZAUBERTRANK! SPRECHEN SIE EINEN TAG MIT SCHLEIMEN, ES IST EIN RIESENSPASS!, so steht es zumindest auf dem bemalten Schild. Er hat nur noch einen Trank übrig; seinen Vorrat hat er auf der Reise verkauft, aber der Trank wirkt tatsächlich, und die Wirkung hält auch wirklich einen Tag an. Pass gut auf, welcher SC übersetzen kann, wenn die Party sich aufteilt.

Der Dorf-Tempel

Blossom Grove hat den einzigen Tempel im Umkreis von Meilen, was Kirchgänger aus den benachbarten Ortschaften anzieht. Es ist ein schöner alter Tempel, umfunktioniert von der Anbetung dutzender Götter in vergessenen Jahrhunderten hin zu der modernen ellantinischen Tradition. Vater Devon ist der vorsitzende Priester, und wenn die SC ihm einen Besuch abstatten, finden sie ihn vor dem Tempel, wo er den Schleim-Kinder-Schaden an seinen Hecken ausbessert.

Wenn die Charaktere nach Vater Schuup suchen, wird Devon ihnen erzählen, dass er gestern Abend vorbeigekommen ist und gefragt hat, ob er sich in der Krypta und dem Weinkeller umsehen darf. Devon geht davon

aus, dass Schuup irgendwann wieder weggegangen ist, er wollte seinen Kollegen nicht überwachen, also hat er ihn alleine gelassen. Wenn die Charaktere etwas *anderes* als Vater Schuup suchen, wird Vater Devon ihnen nach bestem Wissen helfen; er ist ein netter alter Mann.

Aber wahrscheinlich suchen sie Vater Schuup

Vater Schuup gehört weder zum Karmin-Clan noch zur *Famíglia de O'uro*. Er ist überhaupt kein Clan-Schleim, sondern nur ein ein Priester, der sich um die spirituellen Bedürfnisse all jener kümmert, die es benötigen. Die Clan-Ältesten versprachen sich etwas *Besonderes* für die Hochzeit, als Sie an Schuup herangetreten sind. Etwas Erinnerungswürdiges, das die Clans mit dem Gefühl inspiriert, etwas gutes zu tun.

Schuup, ein wahrer Gelehrter, hat die antiken Karten und Schriftrollen studiert und glaubt, dass Blossom Grove über einem antiken und fast schon vergessenen Schleim-Heiligtum erbaut wurde, was doch ein vielversprechender Ort für eine Schleim-Hochzeit wäre, reich an Segen der Schleim-Ahnen sowie an der kosmischen Essenz des Schleims und an vielen anderen Dingen, über die er schwadronieren kann.

Schuups Schlussfolgerungen waren *korrekt*. Obwohl die oberirdischen Teile des Tempels schon *sehr alt* sind, ist das Fundament (inklusive der Krypta und des Weinkellers) noch *sehr viel älter*, antik über die Geschichtsschreibung hinaus, und wenn man den Schmutz wegwischt und die Augen zusammenkneift, kann man noch antike geometrische Schleim-Muster erkennen, kaum sichtbar auf dem abgenutzten Stein.

Das erste, was die SC wahrscheinlich im Weinkeller bemerken, sind die frisch-geleerten Weinflaschen, die im Dreck liegen (ein winziger Bruchteil der Flaschenwand, und die Fässer auf der anderen Seite sind komplett unberührt, Schuup war niedergeschlagen, aber nicht *gierig*). Das zweite, was sie bemerken, könnte die verräterische Kriechspur eines Schleim-Hinterns sein, der sich auf das alte Abflussgitter in der Mitte des Bodens zubewegt, aber nicht mehr *davon wegbewegt* hat. Sie verschwindet einfach, so als ob der Schleim den Abfluss heruntergeflossen wäre.

Das magische Gitter

Vater Devon hat dem „Abfluss" keine besondere Beachtung geschenkt; es ist antik, es ist aus Metall, der Abfluss funktioniert noch und muss nur manchmal sauber gemacht werden. Und das ist die ganze epische Geschichte. Es sieht ein bisschen wie ein Kanaldeckel aus, mit acht kleinen im Kreis angeordneten Löchern (zu klein für einen erwachsenen Schleim, aber ein Schleimkind könnte sich durchquetschen), und einem abstrakten Muster, das – für Kenner von Schleim-Spiritualität – den Ursprung des Lebens symbolisiert, die *kosmische Musik, nach der jeder Schleim tanzen muss, das Lied, das einem ewig im Kopf bleibt*. Es ist gar nicht als Abfluss *gedacht*. Es ist ein heiliges Siegel, vor einem heiligen Geheimnis.

Vater Schuup ist natürlich unter dem Gitter, in einer versteckten Kammer hinter einem kurzen Tunnel.

Das Gitter kann nicht mit Gewalt geöffnet werden. Jede Kraft, die darauf einwirkt, wird in Licht und Ton umgewandelt: ein schwaches blaues Glühen, das heller wird, und kurz darauf die erste Note des Schleim-Lieds, und, mit *riesenhafter* Anstrengung, auch die zweite. Für Nicht-Schleime ist es höchst unwahrscheinlich, dass sie die Melodie erkennen, aber einige wenige können es mit einem hohen Zielwert auf ein okkultes oder akademisches Klischee schaffen. Beinahe jeder Schleim wird es sofort erkennen, wenn er beide Noten hören; das Schleim-Lied des Universums ist etwas, was sie alle in ihrer Kindheit gehört haben, selbst wenn sie den Glauben später nicht mehr verfolgt haben. Wenn man das Lied summt oder singt, kann das Gitter leicht geöffnet werden. Nichts anderes hilft.

Es gibt eigentlich keinen Grund für die SC, das Gitter zu *öffnen*, aber manche SC können zu der Überzeugung gelangen, dass sie das müssten. Wenn sie sich mit den Schleimen im Dorf beraten, sollte dies einfach zu machen sein. Das Gitter kann auch *umgangen* werden, indem man gräbt, oder von einem hinreichend mächtigen Zauberer *entzaubert* werden (das modelliert man am besten als Kampf zwischen dem Zauberer und der Verzauberung, da der Vorgang den Zauberer auslaugen könnte, selbst wenn es klappt).

Hilfreicher ist es, dass Vater Schuup das Gitter auch einfach *öffnen und die SC hereinlassen* kann, wenn sie seine Aufmerksamkeit erlangen. Schuup schläft tief und fest, und erholt sich von einer Nacht voll Sorge, Wein und, am Ende, Verwunderung. Aber wenn die SC genug Krach machen oder ihn rufen oder einen Windgeist rufen, der durch das Gitter fliegen kann (und so weiter und so fort), können sie ihn wecken. Er ist immer noch *ziemlich betrunken*, aber er kann das Lied des Universums johlen und das Gitter zum Öffnen bringen. Da er das Lied wortwörtlich im Schlaf beherrscht, wird er bis zum Ende schon wieder eingedöst sein und schnarchen, wenn die SC ihn finden.

Der Schleimbrunnen, der betrunkene Priester

Der Tunnel unter dem „Abfluss“ ist eine gebogene Röhre, die nach unten in eine große, runde Kammer führt, die mit gut erhaltenen Schleim-Mosaik-Mustern verziert ist, die alle vom Mittelpunkt der Kammer ausgehen: einem Schleimbrunnen. Der Brunnen besteht aus einem Ring aus schweren Ziegelsteinen am Boden, einem entsprechenden Ring in der Decke und *tonnenweise leuchtendem Schleim*, der mit atemberaubender Geschwindigkeit von Ring zu Ring aufwärts fließt. Der Strom kosmischen Schleims leuchtet mit strahlender Helligkeit in immer wechselnden Farben und wirft lange Schatten, wenn man sich nähert. Es ist ein überwältigender Anblick, und jeder, der zu lange in den Schleim schaut, wird Visionen sehen, Momentaufnahmen von anderen Orten, überall wo Schleime sind.

Letzte Nacht ist Vater Schuup deprimiert und besorgt zum Tempel gekommen. Legenden zufolge war dieser Ort heilig für Schleime, glückverheißend für Schleime, erschwinglich für Tourismus… Waren die Legenden falsch? Hatte er die beiden Clans in die Irre geführt? Er kam mit der schwachen Hoffnung, seine Ehre zu retten und stärkerer Hoffnung auf einen gut bestückten Weinvorrat.

Alles in allem ist es gut für Vater Schuup ausgegangen, zuerst in der Form von überragendem dunklen Winnow'schen Medra (inklusive eines 1366 Medra Gold, aus der letzten Charge, die mit galtischem Honigfeuer aufgespritet wurde, bevor wegen der unterbrochenen Handelsroute das Rezept geändert werden musste. Und, nach ein paar Flaschen, hat er das Gitter bemerkt, das Lied gegrölt und den Brunnen gefunden, was bedeutet, dass er *Recht hatte*.

Vater Schuup hat in seinem Leben nur zwei weitere Schleimbrunnen gesehen. Sie sind seltene, unverständliche kosmische Dinger. Sie fließen von einem Portal zum nächsten, mit der kosmischen Essenz allen Schleims, und das muss zu keiner Zeit für die SC *Sinn* ergeben.

Aber es *kann* die Sinne *betören*, und die magischen Lichtspiele im Schleimbrunnen werden Wahrheiten zeigen, die in irgendeiner Weise für den Zuschauer relevant sind. Die Visionen wirken zufällig, aber natürlich sind sie voll von dem, womit die SL die SC sticheln will, inklusive Einblicke in Flarps Privatleben (er redet und trinkt Met mit Umiarn). Oder das von Giggel (die jedem, der zuhört, freche Lügen erzählt). Oder Tinky (die liebliche aber tragische Harfenmelodien komponiert). Oder eine Gruppe von Schleim-Kleinkindern, die den SC gefolgt sind und sie von der Schwelle des Raumes beobachten.

Vater Schuup, der sowohl ein *heiliger* als auch ein *elfenbeinfarbener* Schleim ist, könnte die Magie stabilisieren, um durch den Schleimbrunnen *gezieltere* Antworten zu suchen, wenn er nüchtern und wach wäre. Leider ist er *sturzbesoffen* und dämmert ständig weg.

Vater Schuup könnte auch eine *Hochzeit* durchführen, wenn er nüchtern und wach wäre, was durchaus relevant werden könnte. Vater Schuup kann auch eine *wertvolle Stimme* in Verhandlungen mit den Schleimfamilien, der Braut, oder dem Bräutigam und in anderen wichtigen Belangen sein, wenn er die SC mag (und er wird sie sehr gern mögen, außer sie geben ihm einen Grund für gegenteilige Gefühle)… wenn er nüchtern und wach wäre.

Die SC kennen bestimmt einige verrückten Katerheilmittel, sei es frische Luft oder andere Tricks aus den Kneipentouren ihres Abenteurerlebens, also habt ein bisschen Spaß dmait, herauszufinden, wie gut diese Mittel für einen Schleim funktionieren. Pro-Tipp: Es könnte relevant werden, dass Schleimkotze immer farblich auf den kotzenden Schleim abgestimmt ist.

Die Moonlight-Fälle

Ein Pfad im Süden des Dorfes ist eng verflochten mit dem Lauf des Nettle Creek, sie winden sich und kreuzen einander (mit goldigen kleinen Stegen) auf einem ungefähr südwestlichen Kurs durch ein dichtes Waldstück mit reichlich Farn und Unterholz. Nach kurzer Zeit (ein zwölf-minütiger Spaziergang) führt der Pfad auf eine felsige Klippe, wo er auf einer steinigen Ebene endet, die für ein romantisches Picknick geeignet wäre, und der Nettle Creek stürzt etwas über zwanzig Meter in die Tiefe zu den Felsen am Fuß der Klippe: Die Moonlight-Fälle. Die Einheimischen schwärmen für den Ausblick auf das dramatische Gefälle ins dahinter liegende Tal, und gehen dorthin für Dates, zum Beeren-Pflücken, oder um einen ruhigen Moment zu genießen.

Jetzt gerade ist mehr los als sonst: Zehn Elfen, drei Schleime.

Die Elfen sind Umiarn, ein verdorbener Elfen-Bandit und seine Gang, inklusive Tilris (ein schmieriger Händler, den die SC vielleicht schon getroffen haben), Faltus (einem unethischen Kampf-Magier), und sieben Elfen-Schurken. Sie leben aus einem einzigen Wagen, vollgepackt mit Vorräten und einigen Waffen. Sie sind größtenteils mit Klingen bewaffnet, aber zwei haben einen Bogen auf der Schulter, und für den Rest liegen Bögen und Armbrüste im Wagen.

Flarp, der behütete junge Bräutigam aus der *Famíglia de O'uro* war hat die Nacht mit Trinken (er ist nicht wirklich betrunken) und Reden verbracht, insbesondere mit Umiarn, was Dank der Übersetzer-Magie von Faltus funktioniert.

Siehe Flarps Zimmer auf Seite 4, wenn du das noch nicht getan hast. Der junge gelbe Schleim sehnt sich nach Abenteuern, und fühlt sich erdrückt von der drohenden Ehe mit einer Schleim-Frau, die ihn, seine Familie und seinen Geruch hasst (nichts davon ist *wirk-*

lich wahr, die „Tinky“, die er getroffen hat ist in Wirklichkeit Giggel, Seite 6).

Flarp will Heldentum und Action, und Umiarn hat ihm das zweite versprochen und das erste vorsichtig umschifft, aber letztendlich muss Flarp sich entscheiden: *Wenn du meiner Gang beitrittst, kleiner Schleim, verstehst du, dass ich das Dorf, das deine Schleimgenossen ausgebeutet haben, als meine neue Basis einnehmen will? Und dass das ein Blutbad bedeuten könnte, oder zumindest das Blut des Vogtes?*

Und Flarp denkt ernsthaft darüber nach, aber er ist aufgewühlt, weil er ehrlich nicht sicher ist, was für ein Schleim er im Ernstfall sein wird… der Held, der Umiarn dazu bringt, unachtsam zu sein, so dass Flarp der Held das Dorf retten und Tinky beweisen kann, wie gut er riecht? Oder der geplagte Schurke mit einem heimlichen Herz aus Gold, der das Leben eines Gangster-Schleims lebt, während er sich seinen Schuldgefühlen in ausgiebigen Selbstgesprächen hingibt?

Er ist sich sicher, dass er in beidem *gut* wäre. Was nicht stimmt.

Wenn die SC etwas von dieser langen Unterhaltung mitbekommen, können sie ihre eigenen Schlüsse ziehen, gefärbt dadurch, ob sie vorher sein Zimmer durchsucht, mit Giggel gesprochen oder etwas Relevantes im Schleimbrunnen gesehen haben.

Die anderen beiden Schleime sind nur beliebige Cousins (Tuut und Wurp, Rot und Blau) aus dem Dorf, die zum Wasserfall spaziert sind und plötzlich im Visier von einer größeren Anzahl bewaffneter Elfen waren, die ihnen befohlen haben, sich bei diesem Felsen dort drüben hinzusetzen. Sie sitzen dort drüben bei diesem Felsen, zitternd, und überlegen, was zur Hölle Flarp vorhat. Sie hoffen, dass es etwas Tolles ist. Wurp könnte sich vielleicht als Heiler nützlich machen, falls jemand verletzt wird, aber außerdem: Wenn die SC eine persönliche Bindung zu anderen erwachsenen Schleimen aufgebaut haben, bevor sie zum Wasserfall kommen, dann sind vielleicht *diese Schleime* stattdessen zum Wasserfall gewandert.

Unmöglich zu sagen, was die SC aus *all dem* machen. Manche sehen bewaffnete Elfen-Schurken und beschließen, dass Gewalt eine angemessene Antwort ist. Manche werden genug herausfinden, um weitere Möglichkeiten zu sehen, z.B. Flarps Entscheidung zu beeinflussen.

Die sieben untergebenen Elfen-Schurken sind, ehrlich gesagt, nur hinter Geld her und haben keine *wirkliche* Loyalität für Umiarn; sie folgen nur ihrem aktuellen Brotgeber, und sind nicht besonders moralisch, aber sie sind keine Psychopathen, nur Gauner. Sie können von einem besseren Angebot überzeugt oder von etwas angemessen Beeindruckendem eingeschüchtert werden.

Tilris ist ein fähiger Kämpfer, aber er hat es satt, von Umiarn herumgeschickt zu werden. Faltus sieht sich selbst als den zukünftigen Hofmagier, vielleicht bei einem Grafen. Der Gangster-Magier für einen baldigen Ersatz-Vogt zu sein, ist nur eine Stufe auf der Karriereleiter.

Umiarn denkt, er ist Gottes Geschenk an die Verbrecherwelt, aber seine Selbsteinschätzung ist nur *minimal* genauer als die von Flarp. Er ist gerissen, schnell und ein rücksichtsloser Verbrecher, aber er ist niemandes Geschenk an irgendetwas, und er sieht sich umgeben von loyalen Dienern, die sich in seiner Herrlichkeit baden. Es könnte lustig sein zu sehen, wie er vom Gegenteil überzeugt wird.

Hochzeitsglocken, Tänze, Katastrophen und Enden

Ganz grundlegend betrachtet ist das primäre Ziel dieses Abenteuers für die SC, Blossom Grove von seinem überwältigenden Schleimbesuch zu befreien. Sie werden bei ihren Ermittlungen erfahren, dass die Schleime für eine Hochzeit angereist sind, dass die Hochzeit aufgehalten wird und sowohl der Priester als auch der Bräutigam unerklärt verschwunden sind, dass die Braut nicht aus ihrem Wagen kommt, und dass die Schleimkinder die Gebäude demolieren und die Ernte in Brand setzen. Das sollte ein grobes Bild von der *Anhäufung von Problemen* zeichnen, die eine ordentliche *Lösung* benötigen.

Aber aus diesem einfachen Aufbau erwachsen weitere Probleme. Da sind Banditen, die das Dorf als neue Basis übernehmen wollen. Da ist Giggel, die für einen Großteil des falschen Dramas zwischen der Braut und dem Bräutigam verantwortlich ist (und wenn sie in die Ecke gedrängt wird… sie ist ein verdammter *Magma-Schleim*, also könnte das *übel enden*). Da ist der Bräutigam, der ernsthaft und dämlich ein Leben in Kriminalität und/oder Heldentum erwägt, und die Braut, die von ihrer eigenen Schwester angelogen wird.

Und da sind die Schleim-Ältesten der beiden Familien, die gut gelaunt zwei junge Schleime in eine Ehe zwingen, die beide nicht wirklich wollen, um ein romantisches Ideal von der Heilung einer Fehde zu erfüllen, die seit Generationen nur noch *imaginär* gewesen ist. Und da ist der Schleimbrunnen, was heißt, dass der Priester *Recht* hatte… aber das Dorf wird bald eine Pilgerstätte für Schleime werden, wenn das bekannt wird. Und das könnte wunderbar werden, wenn das Dorf darauf vorbereitet ist, und *nicht* von Umiarn geführt wird.

Wenn Tinky herausfindet, was Giggel getan hat, wird sie offen dafür sein, die Situation nochmal zu überdenken und Flarp eine echte Chance zu geben, tatsächlich wird sie so beschämt (und so wütend auf ihre Schwester) sein, dass sie mehr denn je geneigt sein wird, „ihre Familienpflichten zu erfüllen“.

Wenn Flarp erfährt, was Giggle getan hat, wird er der friedfertigste Schleim der Welt sein, weil das bedeutet, dass er wahrscheinlich ganz okay riecht (was er meistens auch tut), und er wird wahrscheinlich seine zügellosen Tagträume von Kriminalität aufgeben und zu

seinen zügellosen Tagträumen von Heldentum zurückkehren.

Wenn Schleime im Dorf von den Banditen erfahren, werden sie bereit sein, dem Dorf zu helfen. Wenn sie vom Schleimbrunnen hören, werden sie *umso mehr bereit sein*, dem Dorf zu helfen, weil das Dorf damit sehr viel wichtiger für sie wird. Und wenn sie *wirklich verstehen*, wie viel Schaden sie (und ihre Kleinkinder) angerichtet haben, werden sie aufhören und Wiedergutmachung leisten wollen. Sie sind nur zu sehr mit ihren eigenen... Problemen beschäftigt, um es zu bemerken.

Und da ist noch das: Die Familien *wollen* Freunde sein. Sie wollen es beide so sehr, dass sie zu diesem entlegenen Dorf gereist sind, in der Hoffnung auf einen vielversprechenden Ort und eine glückliche Wiedervereinigung. Aber während sie die Symbolik auf den Schultern von Tinky und Flarp abladen, ist es *wirklich* für *sie*, die Erwachsenen der Familien. Die Hochzeit ist für *sie* und die Party ist für *sie*.

Sie können das wahrscheinlich *einsehen*, wenn jemand die richtige Perspektive aufzeigt. Es kann eine *Zeremonie* geben, mit oder ohne Hochzeit, und es kann eine *Feier* geben, mit oder ohne Hochzeit. Was soll's, es kann sogar eine *andere Hochzeit* geben. Einige gelangweilte Schleime haben aus Langeweile *etwas angefangen*.

Wenn es eine Zeremonie und eine Feier gibt, wird gegessen, getrunken und getanzt, und die Schleime werden Blossom Grove friedlich und glücklich verlassen.

Können die SC kochen? Das Catering muss noch organisiert werden! Und es wird Unterhaltungsprogramm benötigt, und ...

„Hey“, plappert einer von den Schleimen im Hintergrund, *„wir sollten wiederkommen und das jedes Jahr machen!“*.

Das Abenteuer anpassen

Das Dorf Blossom Grove passt nahtlos in viele Fantasy-Welten, aber viele Welten haben keine *Schleime* als *Bürger*. Wenn das bei deiner Welt der Wahl der Fall ist, dann ersetze sie mit einer anderen Spezies (oder Kultur) vom *Rand* der Gesellschaft. Vielleicht ist es eine Familie von Leprechauns, oder Kobolde, oder etwas *Spezielles* aus deiner Welt. Die Schleim-Ersatz-Wesen sollten ungewöhnlich genug sein, um Bedenken auszulösen, aber *menschenähnlich* genug, um Sorgen wie Familienfehden oder Hochzeiten zu haben. Wenn sie mit ein bisschen Humor gespielt werden können, umso besser, denn während die Schleime eine Gefahr für Blossom Grove *sind*, sind sie nicht feindselig; sie sind nur unachtsame Touristen, die zu einer beschleunigten *Erosion* führen. Ersetze den Schleimbrunnen mit vergleichbarem mystischem Nonsens, der zu deinem Schleim-Ersatz passt.

Slimes in Blossom Grove is Copyright © 2020 S. John Ross, all rights reserved.

Risus: The Anything RPG, ***Uresia: Grave of Heaven*** and terms unique to this work are trademarks of S. John Ross.

Slimes in Blossom Grove ist von S. John Ross Copyrigtht-geschützt, alle Rechte vorbehalten.

Risus: The Anything RPG, ***Uresia: Grave of Heaven*** und alle Begriffe, die diesem Werk entstammen, sind Marken von S. John Ross.

Ihr habt die Erlaubnis, unbeschränkt viele Papier-Kopien für eure private Benutzung am Spieltisch auszudrucken. Wenn sie euch im Copyshop nach dem Lockdown Schwierigkeiten machen (ich vermisse Copyshops), zeig ihnen diesen Hinweis.

Das ist Version 1.021d dieser Datei.

Und denkt dran: *Es gibt keine falsche Art, zu spielen.*

RISUS THE ANYTHING RPG

www.cumberlandgames.com

Anmerkungen zur Übersetzung
„Slimes“ hat mir als Spieler tierisch Spaß gemacht. Ich hoffe, dass ihr mit der deutschen Übersetzung etwas von diesem Spaß an eure Gruppen weitergeben könnt.
Die Bezeichnungen „Spieler“, „Charakter“ („SC“) und „Spielleiterin“ („SL“) sind Gender-neutral zu lesen. Ebenso sind die Beispielcharaktere nicht an ein bestimmtes Geschlecht gebunden.
Die deutsche Übersetzung stammt von Thomas Eickhoff (mit freundlicher Genehmigung durch den Autor), ist urheberrechtlich geschützt und lebt unter https://www.programmbauer.de/rpg.

Risus auf Deutsch gibt es unter http://www.risusiverse.com/home/risus-links.

Tyton Long-Talon

Fliegende Schwerttänzerin und bodenständige Gestaltwandlerin

Klischees: Auffällige Aracor-Schwerttänzerin der *großen Eulen-Tradition* (4), Beschämte Wer-Chinchilla (4).

Glückstreffer: □□□ □□□

Du entstammst dem Eulenvolk der Tegro-Berge, ein abgeschiedener Schwarm, der, vor Jahrhunderten, eine Flut von Kriegen zwischen den Bewohnern von Tegro in eine Allianz von hundert Völkern verwandelt hat. Das ist der Ursprung der großen Eulen-Tradition, dem fliegenden Schwerttanz. Obwohl du tatsächlich zu effektiver Gewalt fähig bist (mit oder ohne deine zwei kristallenen Eulen-Säbel, denn dein Schnabel und deine Krallen sind ebenfalls prächtig), bist du doch im Herzen ein Schauspieler und Kunstflieger, begierig, deine Pracht zur Schau zu stellen.

Du gehörst zu den *Hramath*, die humanoiden Tiermenschen. Du stehst aufrecht wie ein (kleinerer) Mensch, mit Federn am ganzen Körper, starken Flügeln, rauen menschenähnlichen Händen und unverhüllten, furchterregenden Eulenfüßen. Dein Kopf ist ganz der einer Eule, bis hin zum 270-Grad Rotationsradius. Du bist atemberaubend, und stolz darauf.

Stolz, bis auf den *Fluch*.

Während deinen Abenteuern im eisigen Yern wurdest du von einem Wer-Chinchilla gekratzt. *Nur ein Kratzer!* Ein winziger, nutzloser *Kratzer!* Von einem Beutetier! Von Futter!

Eine weitere lebensgefährliche Quest brachte dir die „Heilung" für den Fluch, so wurde es dir zumindest versprochen. Du verwandelst dich nicht mehr jede Nacht in einen Chinchilla; es ist jetzt freiwillig, völlig unter deiner Kontrolle... aber ist es nicht trotzdem ein Fluch, von solcher *Mittelmäßigkeit* versucht zu werden? Klar, es ist manchmal sehr *nützlich*, klein und bodenständig zu sein, aber es ist niemals *würdevoll*, schon gar nicht... prächtig.

Du liebst Blossom Grove vor allem wegen der schönen Lage (der namensgebende Hain liegt in den hohen Charmol-Hügeln, und du kannst dich majestätisch an der Spitze der Moonlight-Fälle niederlassen, glorreich über dem schönen Tempel), aber die schrulligen Einheimischen sind auch liebenswert. Sie sind fast bis zur Anbetung eingeschüchtert von deinen unglaublichen Fähigkeiten und Flugkünsten.

Trivia: Ein schwarzer Schleim (auch schwärmender Banditenschleim genannt, weil er sich in dutzende kleinerer Schleime teilen kann) hat dir das Leben und deine Quest in Orgalt gerettet. Wäre dieser nette Schleim-Vagabund nicht gewesen (du hast seinen Namen nie erfahren; er klang wie ein Furzwettbewerb in einem Schwimmbecken), dann wärst du noch dazu verdammt, jede Nacht widerwillig als einfacher Chinchilla durch die Welt zu tapsen.

Ula Fol

Minotauren-Gelehrter des Fantastischen

Klischees: Minotaurischer Gelehrter spezialisiert auf spannende Geschichten der Fantastik (4), Widerwilliger Krieger (4).

Glückstreffer: □□□ □□□

Du warst früher ein Ritter, ein Mitglied des Ordens von Malbarion, Wissensucher, der berühmteste Orden von Ritter-gelehrten in der angrenzenden Welt. Obwohl du stolz auf deinen Dienst warst und dein Bestes gegeben hast, um den schwierigen Eid deines Ordens zu erfüllen, führte ein Prioritäten-Konflikt zu einem Streit mit dem Befehlshaber deines Unterordens, und er *entband* dich von deiner Lebensaufgabe, ohne dir *eine Wahl* zu lassen.

Du warst, in deinen Rittertagen, ein Meister der okkulten Geschichte und Anthropologie, sowie ein Meister der Axt, des Stabes und des Morgensterns. Meisterschaft der Waffen war eine Voraussetzung als Ritter, und du warst hervorragend darin... aber es hat dir nie *Spaß gemacht*. Du bleibst in Übung, falls du es mal brauchen solltest, aber es widert dich an, Leute anzugreifen. Sobald das Adrenalin nachlässt.

Seit du mit deinen Mit-Abenteurern unterwegs bist, hast du deine akademische Spezialität gegen eine buntere Abart eingetauscht und bezeichnest dich nun selbst als „Gelehrter des Fantastischen". Du reichst keine Schriftrollen mehr in Archive und Bibliotheken ein; du verkaufst abenteuerliche Geschichten von Magie, Dämonen und Monstern an fragwürdige Kurzgeschichten-Verleger in den Küstenstätten.

Naja, das hast du als Ritter *auch* gemacht, aber jetzt machst du es unter deinem *echten* Namen.

Du genießt das Essen und die Gesellschaft in Blossom Grove, aber du freust dich am meisten auf Nithral Thrialem, den einzigen Elf im Dorf. Obwohl er sein Geld als Händler verdient (er führt den Trockenwaren-Laden in dem ihr eure Vorräte aufstockt), ist er ein Ehrenmann mit feinem Humor, und er nimmt sich die Zeit, mit dir Strategiespiele zu spielen, oder sich über Literatur, Geschichte und Überlieferungen zu unterhalten, wenn ihr vor Ort seid.

Trivia: Deine letzte wissenschaftliche Veröffentlichung war über Schleim-Spiritualität, ein Thema das immer-noch mysteriöser als erforscht ist. Sie wurde sogar alleinstehend als Buch in der Universität von Sindra veröffentlicht: *Schleimgötter, Schleimmagie und Schleimseelen, eine kurze Abhandlung von Ula Fol.* Zu deiner anhaltenden Überraschung bekommst du immer noch gelegentlich Fanpost dazu.

Cazzia Altair

Dreed'sche Sportköchin mit einer Beilage voll Spionage

Klischees: Zweimalige Göttin der Fleischpastete, was sie bei jeder Gelegenheit erwähnt (4), Ehemalige Spionin, was sie niemals erwähnt (3), Gelegentliche Jägerin von Essen, das noch zappelt (2).

Glückstreffer: □□□

Als Meisterköchin (wenn du selbst es schon sagst, was du *oft machst*) kannst du mit deinen Fähigkeiten Beeindrucken und Verwundern. Tatsächlich kannst du Leute zum Lachen, Weinen, Genießen oder Nachdenken bringen. Die Macht von gutem Essen über Emotionen wird oft unterschätzt, zumindest auf *deinem* meisterhaften Level. Deine Spezialität ist der Dreed'sche Handkuchen, eine Fleischpastete: Kompakt, saftig, flockig und warm, mit reichlich Soße und Gewürzen aus deinem Heimatland. Obwohl dein Name und deine Abstammung nach Winnow deuten (deine Großeltern waren Winnower), gehört dein Herz Dreed, und der Stadt Vanity, wo du für die gekrönten Oberhäupter der erforschten Welt gekocht hast.

Die Macht von gutem Essen, *die gekrönten Oberhäupter der erforschten Welt zu entspannen*, wird oft unterschätzt, außer in den Schlössern von Dreed, wo Köche (besonders die Meister des Wett-Kochens, die Sportköche, zum Beispiel du) oft als Spione rekrutiert werden. Du *redest* nicht darüber (technisch gesehen bist du noch ein Agent des Geheimdienstes seiner Majestät), aber du bist *ziemlich gut* in dem ganzen Spionkram.

Und du jagst. Das Interesse daran kam später in deinem Leben, als das Bedürfnis nach Neuheit und Abwechslung in deinen Fleischpasteten deine ganze Aufmerksamkeit beansprucht hat. Du bist kein professioneller Jäger oder Fallensteller, aber es gibt nur wenige kleine, zappelnde Dinge, die du nicht fangen kannst, wenn du es drauf anlegst.

Während du die Liebe diener Abenteurer-Kollegen für Blossom Grove teilst, hast du ein besonderes Interesse an ihren Fleischpasteten, oder genauer gesagt, dem *Teigmantel*, der, wie du innerlich zugeben musst, mindestens 1% besser ist als dein eigener. Sowohl die momentane Gastwirtin des Besen und Karren (Marla Dolcrum) als auch ihr Vater (Ephraim) sticheln dich damit, dass sie das Rezept *niemals* teilen werden. Aber du musst es haben.

Trivia: Einmal, als du deine Rolle als Spion auf einer Gartenparty in Celar erfüllt hast, hast du die als „Schleimwurst" bekannte Delikatesse probiert, eine Wurst aus wildem Schleim! Du wusstest nicht, was es war, bis es dir jemand gesagt hat und du dich so schuldig gefühlt hast, etwas aus einem intelligenten Lebewesen zu essen, selbst wenn es ein wildes war. Aber insgeheim fandest du es auch lecker, und du hast das Rezept zwischen deinen Schriftrollen versteckt. Du würdest es natürlich nie zubereiten, aber die Erinnerung bleibt, eine beschämende, köstliche Schande.

Savant Frost

Meister der Elementargeister des Windes des Eises und des Schnees

Klischees: Winterlicher Beschwörer (4), Alchemist (3).

Sidekick: Verschiedene Geister der Winter-Elemente (3).

Glückstreffer: □□□ □□□

Dein wirklicher Name ist *nicht* „Savant Frost". Das ist dein *titel*, dein *Zauberer-Name*, vor vielen Jahren verliehen von der Morundath-Akademie von Ballicazar. Du wurdest als *Casey Mulnott* geboren, aber seit du deinen Titel bekommen hast, hast du deinen alten namen quasi abgelegt. „Savant Frost" klingt zu gut, um sich *nicht* so zu nennen, und es gibt dir eine Art Sicherheitspolster gegen die bösartige Natur der Gesellschaft, als wäre da eine Schutzschicht, die dich, Casey, vor der Angst und der Verurteilung durch all die schützt, die mit Wunder auf die *Zauberei* von Savant Frost schauen!

Fremde verwechseln dich manchmal mit einem herkömmlichen Spruchschleuderer, wegen dem blauen Mantel und dem Holzstab mit dem blauen Kristall am Ende. Aber du bist nicht diese Sorte Magier.

Du bist ein *Beschwörer*, von A bis Z. Du kannst Windgeister, Eisgeister und Schneegeister, oder auch spezielle und obskure Geister der kalten Hände, der roten Nasen und der vereisten Fensterscheiben aus den kosmischen Zwischenräumen in diese Dimension beschwören, wo sie auf deine Befehle hören. Pfeifende Windböen, die zartes Fleisch gefrieren! Säulen aus blauem Eis, die wie Menschen laufen! Schneestürme mit Augen, die auf dich hören! Du kennst einfache Gesten, still gedachte Melodien, und reine Willensakte, die diese Wesen (deren Persönlichkeit von mürrisch bis verspielt reichen kann) in deinen Dienst zwingen, bis du sie zurück in den kalten kosmischen Wind entlässt.

Du bist selten ohne wenigstens eine Hand voll Geister im Schlepptau unterwegs. Jemand muss schließlich deinen Rucksack tragen.

Dein Rucksack ist größtenteils mit *Alchemie*-Vorräten gefüllt. Kein vollständiges Labor, aber genug für schnelle Projekte, wenn du mal Zugang zu einem stabilen Tisch hast.

Deine Liebe zu Blossom Grove dreht sich um die *Dulcarine*, die dort angebaute saftige Frucht. Du bist ein bisschen traurig, dass ihr auf eurer Reise nach Reed Hill spät dran seid. Eine Woche früher und ihr wärt pünktlich zum Dulcarinen-Erntefest gewesen! Naja. Es wird immer noch lecker eingemachte Dulcarinen, Kuchen, Nektar und Cidre geben.

Trivia: Deine Schwester wurde von einem wilden gelben Schleim südwestlich von Sindra getötet. Du warst damals nur ein Kind, und du warst dabei, als es passiert ist. Du hast den Vorfall überlebt, aber trägst noch tiefe Narben in dir.

Blossom Grove Spickzettel

g - Der alte Tempel / Vermisster Priester
Die oberirdischen Teile sind *alt*, aber das Fundament ist *antik*, und Teil eines früheren Schleim-Heiligtums. **Vater Schuup**, der **nette alte Schleim-Priester (4)**, schläft hier seinen Rausch aus, im Licht eines antiken **Schleimbrunnens** in einer geheimen Kammer unter dem Weinkeller, hinter dem **magischen Gitter**. **Vater Devon**, der **nette alte Menschen-Priester (4)**, repariert den Schaden an den Hecken vor dem Tempel (rote Schleim-Kleinkinder sind brutal). Devon erinnert sich daran, dass er Schuup eingeladen hat, den Weinkeller zu besichtigen, aber er vermutet, dass dieser irgendwann alleine gegangen ist. Devon weiß nicht, dass das Abflussgitter im Keller magisch ist.

Das magische Gitter
Es sieht wie ein Kanaldeckel aus, verziert mit einem Muster, das manche Schleime als Darstellung des Ursprings des Lebens sehen. Es öffnet sich als Reaktion auf das **Schleimlied des Universums**, oder es kann *umgangen* werden, ohne es zu öffnen. Kraft, die auf das Gitter angewendet wird, wird in blaues Licht und *die ersten paar Noten* des Liedes umgewandelt. Vater Schuup kann das Gitter öffnen, wenn er wach ist, und die meisten Schleime werden gerne das Lied singen oder jemandem beibringen.

Schleimbrunnen
In der geheimen Kammer unter dem Weinkeller ist ein „Brunnen", bestehend aus je einem Ring aus Ziegelsteinen am Boden und an der Decke und tonnenweise **leuchtendem kosmischem Schleim**, der zwischen den Ringen nach oben fließt. Vater Schuup schläft vor dem Brunnen, der **zufällige Wahrheiten zeigt**, bis Schuup die Magie stabilisiert. Die SC müssen **ausnüchtern**, bevor er wieder nützlich ist.

d - Nithrals Trockenwaren
Händler **Nithral** ist der „Dorfelf", der einzige Nicht-Mensch in Blossom Grove. Er ist ein **Elfischer Ladenbesitzer mit trockenem Humor (3)** und erinnert sich an die SC und mag sie. Er hat einen Vorrat an eingemachten **Dulcarinen**. Nithral ist besorgt, weil **Tilris** und **Umiarn** im Dorf eingekauft haben, teils weil beide **berüchtigte Kriminelle** sind, teils weil sie *elfische* Kriminelle sind und er fürchtet, mit ihnen assoziiert zu werden! Er glaubt, **Tinky** getroffen zu haben, aber *in Wirklichkeit* war es **Giggel**. Seine Einstellung zur Hochzeit ist **verzerrt von ihren Lügen** über alle beteiligten.

Probleme mit Schleimen!
Zwei Schleimfamilien waren für Generationen zerstritten und sind jetzt hier hingekommen, um die Probleme auf altmodische Art zu lösen: Mit einer arrangierten **Hochzeit**! Vater Schuup glaubt, das Dorf ruhe auf einem **Glück verheißenden Ort** für Schleime, aber das größtenteils menschliche Dorf ist *überwältigt* und *verwirrt*. Die Schleime sind *vor vier Tagen* angereist, seitdem hat sich nichts getan und das Dorf leidet unter den Schäden und den knappper werdenden Vorräten.
Die SC üssen die **Sprachbarriere** überwinden, die **Schwierigkeiten** und **Forderungen** der Schlieme im ganzen Ort (inklusive der hyperaktiven Schleimkinder) lösen, die Ursache der **Verzögerungen bei der Hochzeit** herausfinden, die **Gang** untersuchen, die ein Auge auf das Dorf geworfen hat und entscheiden, ob sie überhaupt helfen *wollen*, die beiden Schleime gegen ihren Willen zu verheiraten! *Kann die Spannung zwischen den beiden Familien ohne unfreiwillige Heirat gelöst werden, und kann Blossom Grove bestehen?*

e - Schleimkarawane / Scheue Braut
Zwei Clans haben sich für die Hochzeit versammelt und wollen alte Wunden heilen: Die **Famíglia de O'uro** aus Winnow (größtenteils gelb, inklusive **Flarp**, dem Bräutigam) und der **Karmin-Clan** aus den Rinden-Mittellanden (größtenteils rot, zu ihnen gehört **Tinky**, die Braut, und ihre Zwillingsschwester **Giggel**). Die Schleime haben ihre Wagen achtlos entlang der Straße geparkt und einige Felder beschädigt. **Tinky** ist in ihrem privaten Wagen geblieben, mit niemand als **Giggel** als Gesellschaft. Tinky ist eine **mürrische junge Magma-Schleim-Braut (2)**, während Giggel eine **Eifersüchtige Magmaschleimhochtzeitssaboteurin (4)** ist. Unter den anderen Schleimen vor Ort sind der **lila Schleimkrämer (3)** namens **Robbel**, der den SC nützliche Gegenstände verkaufen kann (z.B. einen Trank des **für einen Tag mit Schleimen sprechen**), sowie verschiedene Schleim-Familienangehörige in verschiedenen Farben.

c - Gasthof zum Besen und Karren
Marla Dolcrum ist eine **Köchin, die den väterlichen Gasthof am Laufen hält (4)**, und ihr Vater **Ephraim**, ist ein **Netter alter Gastwirt, der irgendwo hier ist (4)**. Der örtliche **Vogt (3)**, **Nathan Bowers**, ist beschwipst und verdattert an einem der wenigen nicht von Schleimen besetzten Tische. Als die SC ankommen, verhandelt **Tilris** um ein Fass Met. Die Vorräte schwinden und alle Zimmer sind gebucht (die SC dürfen an der Feuerstelle schlafen). Der Bräutigam, **Flarp**, hat ein Zimmer, aber er **ist seit gestern Abend nicht mehr gesehen worden**. Der Priester, **Vater Schuup**, ist auch verschwunden, aber Marla erinnert sich, dass beide **separat aufgebrochen** sind. Die Schleime, die hier trinken, munkeln, dass **die Wutanfälle und Anschuldigungen der Braut** die Hochzeit aufhalten.

Flarps Zimmer
Wenn die SC Flarps Zimmer untersuchen, finden sie Schriftrollenbehälter voll **kitschige Abenteuergeschichten**: *Dieser Schleim sehnt sich nach Abenteuern!* Sie finden auch **Zeichnungen von Tinky mit kleinen Dolchen etc. um sie herum**. Flarps Einstellung zu seiner Braut ist 25% kindisch, 75% **Giggle, die sich als Tinky ausgibt und gemein zu ihm ist**.

h - Weg zu den Fällen
Es ist ein 12-minütiger Spaziergang von Blossom Grove zur felsigen Spitze der Monlight-Fälle, wo der Nettle Creek über 20 Meter nach unten stürzt. Dieser romantische Ort ist gut hinter einem Waldstück versteckt, aber der ordentliche Weg macht es einfach zu finden.

Umiarns Gang / Vermisster Bräutigam
Umiarn ist ein **verdorbener Elfen-Bandit (5)**, sein Leutnant **Tilris** ist ein **schmieriger unethischer Söldner (4)**, und **Faltus** ist ein **Kampfmagier der schmutzig kämpft (4)**. Die übrigen sieben Gangmitglieder sind **verdorbene Elfen-Schurken (2)**, und sie haben Gesellschaft: **Flarp**, ein junger **gelber Schleim-Bräutigam der so sehr Abenteuer begehrt, dass ihr es euch nicht vorstellen könnt (3)**, der die Nacht über mit Umiarn getrunken hat, entscheidet sich gerade ob er **der Gang echt beitreten** oder **sie von Innen zerstören** will, weil Umiarn Blossom Grove als Basis übernehmen will! Zwei **unschuldige Schleime** kauern im Lager und fühlen sich gefangen und erschreckt.

Risus Raw: Weil Pandemien schlecht und Spiele gut sind

Im März 2020, mit dem Rest der Welt im Lockdown, kam mir in den Sinn, dass ich ein kleines Projekt starten sollte, das ich RISUS RAW nennen würde… wobei ich mein übliches Bestehen auf mehreren Runden Spieltest, Entwerfen, Blindtest, neu Entwerfen und so weiter beiseitelegen würde, um einfach *etwas spaßiges und freundliches* in die Welt zu bringen und den Spielern eine kleine Umarmung anzubieten.

Mein Hirn kreiste um diese Idee während ich mich mit Stress-Kochen, Stress-Essen, zwanghaftem Nachrichten-Schauen und Angst vor dem Supermarktbesuch beschäftige, aber ich war mir nicht sicher, *welches Projekt* passen würde, weil viel von dem, was bei mir in der Entwicklung vor sich hin köchelte nicht so *schaumig* war, wie ich wollte, also nicht fröhlich oder albern genug war.

Am letzten März-Wochenende wollte mein langjähriger Spiele-Freund Tim Kirk (von Silverlion Games) einen Workshop zum Thema *high trust Abenteuer-Entwurf* machen: Abenteuer, die dafür gemacht sind, von den Spielercharakteren auf persönliche, kreative Art gelöst zu werden. Ich hatte die Vorteile von diesem Ansatz gepredigt und Tim war begierig darauf, zu lernen und sein Handwerk weiter zu entwickeln.

Über eine Sprachchat-Frage-und-Antwort-Session erarbeiteten wir eine einfache Gliederung. *Was ist der Kern des Problems?* fragte ich. *Ein von Schleimen überranntes Dorf*, schlug er vor. *Warum sind die Schleime da?* Und so weiter.

Aber nach ungefähr 15-20 Minuten Q&A hatten wir das Skelett eines Abenteuers. Wir diskutierten und verwarfen einige Sackgassen, fokussierten einige Kern-Probleme und hatten am Schluss eine einfache, vierpünktige Gliederung vorzuzeigen, aus der wir eine nette kleine Spielsitzung hätten entwickeln können (aber es ging vor allem darum, den Ansatz aufzuzeigen).

Dann haben wir uns anderen Themen zugewandt. Aber mir wurde klar, dass das der *Schaum* war, den ich entwickeln wollte, also schnappte ich mir mit Tims Erlaubnis den Entwurf, rannte zur Werkbank und begann, neue NSC und neue Komplikationen hinzuzufügen, Beispielcharaktere und Gliederungen sowie den ersten Entwurf des Spickzettels zu schreiben. Ich durfte eine Karte kritzeln. Ich durfte ein paar meiner Lieblings-Uresia-Themen einbauen (Steinfrüchte!), endlich über Schleimbrunnen schreiben (aus Platzgründen aus ***Uresia*** gestrichen), und so weiter. Alles daran fühlte sich ziemlich gut an, in einer Zeit in der sich sehr wenig gut anfühlte. Dann habe ich es zweimal gemeistert (online, für das Social Distancing) und es spielte sich gut; es war befriedigend, und die zwei Spielsitzungen haben das Design verbessert.

Risus Raw ist *nicht* Cumberland Games im normalen Arbeitsmodus. Dieses Modul ist in drei Wochen von der Idee zur Veröffentlichung gerast, wurde nur zweimal im Spiel getestet, nie blind getestet, und es gab nur *einen* Entwurf, nur Kleinkram wurde verbessert. Es ist voll von strukturellen Problemen, auf die ich gerne eingehen würde, Entwurfs-Strängen, die ich gerne neu verweben würde, einer ausschweifenden Erwähnung von Wein, die wahrscheinlich nicht hätte überleben sollen, und es gibt *keine neuen Strichmännchen*, weil die zwei Wochen zur Entwicklungszeit hinzugefügt hätten (ich bin so *schlecht im Malen*, ihr habt keine Vorstellung), und das unter der Annahme, dass die Depression mich nicht verzehren und das Projekt verzögern würde. Das Spieler-Handout fühlt sich hastig und simplistisch an, die Typographie war ein Schnellschuss mit Überschriften querbeet, die Randnotizen sind mitten auf der Seite, und es gab kiene Korrtekurleser.

Aber es ist alles *da*, und es *funktioniert*, und es gibt ein Handout und ein paar coole Beispielcharaktere und einen nützlichen Spickzettel.

Schleim in Blossom Grove ist ziemlich im Sinne von ***Uresia: Grave of Heaven*** und verkörpert viele der Rollenspiel-Ideale von ***Risus: The Anything RPG***, und in der Zeit einer globalen Pandemie können wir alle etwas schaumigen Schleim-Eskapismus vertragen. Es könnte also besser sein, aber es ist *gut*. Außerdem hat es damit angefangen, dass Tim Kirk und ich uns aufgeregt über Spiele-Design unterhalten haben, und das ist eine großartige Erinnerung.

Ich würde gerne behaupten, dass es konsistent in einen dreistündigen Spielabend passt. Ich kann stattdessen beobachten, dass es bis jetzt *zweimal* gepasst hat, und wahrscheinlich nochmal passen könnte? Ich kann euch auch sagen, dass ich *das Abenteur genug liebe*, um *das herauszufinden*. Es kommt in meinen Köcher voll One-Shots. Vielleicht auch in euren.

Ich hoffe, dass euch das Lesen oder Spielen von diesem Abenteuer hilft, euch besser zu fühlen, wenn auch nur für eine kurze Weile. Bitte seid vorsichtig, passt auf euch auf und seid nett zueinander. Mögen wir alle einen weiteren Tag spielen, und dann noch einen, und dann super alt werden.

S. John Ross,
Cumberland Games & Diversions