



Gebiet 5

Gebiet 6

Gebiet 4

Gebiet 7

Gebiet 1

Gebiet 8

Gebiet 2

| Schatztruhen | |
|--------------|---------------------------------------|
| Kupfer 1 | 1 Kupferschatz, 100 Gold |
| Kupfer 2 | 2 Kupferschätze, 1 Questmarker |
| Silber 1 | 1 Silberschatz, 1 Fluch |
| Silber 2 | 2 Silberschätze, 1 Questmarke |
| Silber 3 | 2 Silberschätze, 400 Gold |
| Gold 1 | 1 Goldschatz, 200 Gold, 2 Questmarker |
| Gold 2 | 2 Goldschätze, 400 Gold |

Vergessenes Gebiet

Gebiet 3

PRGmbH

By Tim "Zukar" Leuftink

Scenario Background

Es ist ein wie immer ein ruhiger Tag in einem friedlichen sorgenfreie Königreich, der König erläßt auch diese Jahr euch als Mitgliedern der Prinzessinnenrettungsgesellschaft mbH (mit beschränkter Haftung - ab und zu stirbt halt mal eine) die Haustürsteuer...

Nun ja, es war ein ruhiger Tag, bis euer neuester Auftraggeber zur Tür hereinkam. Vielmehr mit der Tür und dem Türrahmen hereinkam. Womit sich die Sache mit der Haustürsteuer effektiv auch selbst erledigt hat.

Als der Auftraggeber mit tiefster Stimme: "Schnell, wir müssen eine Prinzessin retten, Gold spielt keine Rolle!" erschallen ließ, wart ihr natürlich Feuer und Flamme, ihn in die finstere Höhle zu begleiten. Zumal ja die neue Haustür (samt Türrahmen) bezahlt werden muß.

Mission Goals

Primärziel: Rettet die Prinzessin!
(Möglichst lebendig... Ihr glaubt nicht, dass der Auftraggeber das mbH zu 100% akzeptiert.)

Sekundärziel:
Plündert die Höhle und rafft alle Schätze, ermordet ..äh... befreit die Monster von ihrem finsternen Dasein. Naja, halt euer täglich Heldenbrot.

Ihr startet mit 5 Questmarker. Das Retten der Prinzessin sollte 2 Questmarker wert sein. Es ist halt ein kleineres Königreich.

Selbstverständlich kommt der Auftraggeber mit. Hierzu nimmt man die Figur und Werte eines normalen Drachens. Ich erwähnte doch, dass der Auftraggeber ein Drache ist, oder? Nicht??

Diese Quest ist für all die armen Overlords, die mit Spieler gesegnet sind, deren Würfelglück nur durch ihre taktische Finesse übertroffen wird, während sie selbst immer nur die falschen Karten ziehen.

Der Drache handelt als ein Held unter der Kontrolle des Overlords. Allerdings kann er, gegen jede taktische Einwendung der Spieler, direkt vor bzw. nach den Spielzug eines beliebigen Helden aktiviert werden. Der Drache greift keine Monster an (Warum hätte er sonst die Helden angeheuert?), und wird im Gegenzug selbstverständlich nicht von Monstern angegriffen. Er ist schließlich einer der ihren. Sollten die Helden ihn angreifen, darf der Overlord für jeden Angriff Questmarken in Höhe des Questwertes fordern. Man bekämpft nicht seinen Auftraggeber!

Der Drache hat folgenden Nutzen, Tugenden und Leidenschaften:
- er steht IMMER im Weg rum (bei Fernkampfangriffen etc., auch beim spawnen!)
- säuft Tränke wie andere Leute Wasser
- blockiert die rettende Rune
- öffnet die falschen Türen
- oder schließt gerade eben solche, um sich und fast alle Helden (also alle, bis auf einen) vor bösen Monstern zu schützen
- ist hinter Gold und Schätzen her (DRACHE! Was verbindet man mit dem Begriff: DRACHE?)*
- gibt unqualifizierte, nervende Kommentare ab
- bezweifelt jegliche taktische Überlegung
- wird selbstverständlich (nach Aufforderung) seinen Feuerodem einsetzen. Sehr effektiv. Soll heißen, auf möglichst viele Ziele.

Kennt irgendjemand die Übersetzung von "friendly fire" oder "collateral damage"?

Sollten die Spieler es schaffen, ihn z. B. als Schild oder dergleichen einzusetzen, schmolzt er und bleibt in der Stadt.

Jedes mal, wenn eine Rune benutzt wird, wird ein schwarzer Machtwürfel geworfen.

Bei einer leeren Seite landet der Held im Vergessenen Gebiet auf der Rune.

* Ich empfehle die Optionen 2 (Schatztruhen) und 3 (Gefundenes Gold) zwingend zu nutzen, sonst entgeht einem hier der Spaß.

Startgebiet

Ihr steht in einer hell erleuchteten Marmorhalle...
Was erwartet ihr? Es ist eine dunkle, muffige-feuchte Höhle, es zieht wie Hechtsuppe und das hier ist definitiv nicht der Ort, an dem man Urlaub machen möchte. Das typische Monsterverließ. Übrigens ist es DUNKEL. Hat jemand an eine Fackel gedacht?

Gebiet 1

In der Ecke entdeckt Ihr ein angekettetes Monster. In seiner Hand hält es als Waffe einen Holzlöffel. Auf seiner Stirn hat jemand in großen roten Runen "Aufwärmmonster" tätowiert.

Aufwärmmonster, dass heißt: keine Bewegung (es ist ja gefesselt), Angriff (mit dem Holzlöffel): geben wir dem Monster doch einen schwarzen Machtwürfel. Ansonsten ist es ein ganz normaler Tiermensch. Ein Tiermensch mit sehr viel Pech.

Sollte einer der Helden auch nur den ANSATZ von Mitleid zeigen, erinnere ihn doch bitte an das Sekundärziel. NACHDEM du eine Questmarke eingefordert hast.

Gebiet 2

Ihr überrascht eine Horde Tiermenschen beim Würfeln. Der Verlierer muß als nächstes das wandernde Monster sein. Was das genau bedeutet, entzieht sich eurer Kenntnis, dürfte in Anbetracht der baldigen Unmöglichkeit der Monster zu wandern auch egal sein. Also, frisch ans Heldenwerk, befreit die Monster von ihrem schändlichen Tun!

Begegnungsmarker:

An der Tür ist ein kleines Schild angebracht auf dem in drachischen Runen steht...

Oh. Kann ja keiner lesen.

Der Auftraggeber, der die "Vorsicht, nicht betreten. Hinter dieser Tür sind Spinnen!" Warnung lesen kann, hält sich auch daran. Die Warnung wird er natürlich den Helden zukommen lassen. Nah der zweiten oder dritten besieigten Spinne...

Gebiet 3

In diesem staubigen Gang hört ihr das trappeln von Insektenbeinen. Großen Insektenbeinen. Sehr großen Insektenbeinen. Leider hängen an diesen sehr großen Insektenbeinen auch noch die dazugehörigen Mörderspinnen.

Gebiet 4

In diesem Raum hört ihr die Diskussion zweier Monster, wer der hübschere von beiden sei. Das ist etwas, was weder Ihr noch euer Auftraggeber besonders interessant findet.

Begegnungsmarker:

Die Helden wurden gewarnt. Der erste Held wird in die Diskussion einbezogen.

Nachdem der Held ausführlich seine Meinung kundgegeben hat (ROLLENSPIEL! So mit freier Rede halten) greift das als am unhübschesten bezeichnete Monster an. Das andere Monster übrigens auch. Aber erst als zweites. Man ist ja anfällig für Komplimente.

Alternativ, sollte der Heldenspieler keine Ahnung von Sport haben, wäre auch dieses ein interessantes Thema. Oder irgendwelche höheren mathematischen Gleichungen (sofern der Spieler ein Deutschlehrer ist), chemische Gleichungen bei Geschichtslehrern etc.

Gebiet 5

Anmutig sitzt ein Mantikor vor dem Durchgang zum nächsten Raum. Seine weisen Augen glitzern, als er euch folgende Rätselfragen stellt: "Wie lautet euer Name? Welches ist dein Auftrag? Welches ist deine Lieblingsfarbe? Wie heißt die Hauptstadt von Asyrien? Nennt mir die Antworten und ihr dürft passieren"

Der Mantikor hält sich für eine Spinx. Ist er aber nicht! Er weiß auch keine der Antworten oder kennt den Unterschied zwischen afrikanischen oder europäischen Schwalben, noch deren Geschwindigkeiten. Warum auch?

Aber die Helden kennen noch ihren Sekundärauftrag, oder? Auch beliebte Rätselfragen macher TV-Quizsender: "Petras Vater hat 5 Töchter. Vier heißen: Lulu, Lele, Lili, Lolo.. Wie heißt die fünfte?" dürften als echte Alternative gezählt werden.

Raum 6

DRACHE! HORT! GOLD! GOLD! GOLD! - braucht irgendwer noch mehr Beschreibungen?

Das es sich um eine Drachenprinzessin handelt.... Egal, oder? Zumindest ist ihre "Befreiung" 2 Questmarker wert.

Gebiet 7

Da ist sie, die lang gesuchte Prinzessin (Der Begegnungsmarker) Leider, wie üblich, in den Händen eines schmierigen finsternen Hexenmeisters. Eher in den Händen dreier schmieriger, finstere Hexenmeister. Genaugenommen: in den Händen dreier schmieriger, finstere Hexenmeister, die eher ihre Großmutter an Dämonen verkaufen würden, als euch die Prinzessin auszuhändigen.

Der Elite-Hexenmeister heißt Tim der Zauberer und kennt die Antworten auf alle Fragen des Mantikors aus Gebiet 5. Was leider keinem mehr weiter hilft.

Übrigens: keiner der Hexenmeister hat noch eine Großmutter.

Gebiet 8

Dieser staubige kleine Raum scheint der Ausgang zu sein..

...isses auch. Rabimmel, Rabammel, Rabumm. Das Licht ist aus, wir gehn nach Haus...

Wie sagte der Auftraggeber: "Gold spielt keine Rolle." Stimmt. keine Rolle für die Helden, der Drache rückt nichts raus.

Vergessenes Gebiet

In diesem seit langen vergessenen Gebiet wartet eine seit noch längerem vergessene Prinzessin, die geschätze 89 Jahre alt ist.

..was natürlich ihren Wert auf nur eine Questmarke mindert.