



# PRGmbH 2 - Karneval

By Your Name Here

## Scenario Background

Karneval - das heißt in diesem Königreich feiern, verkleiden, feiern, trinken, feiern, Kostüme, feiern, sich öffentlich zeigende Mutanten und Dämonen, die keiner bemerkt, ach ja, und natürlich feiern.

Die übliche "Beschwörung des großen bösen Dämonens der Verdammnis und des kompletten Bösen" findet dieses Jahr wohl nicht statt, also hindert euch Helden der "Prinzessinnenrettungsgesellschaft mit beschränkter Haftung" nichts daran, in den Trubel zu stürzen. Als kostengünstige Verkleidung (irgendwie muß die kaputte Haustür ja doch bezahlt werden) wählt ihr dieses mal die "Roben der finsternen Bruderschaft der Verdammnis und des absolut Bösen". Sie sind vom vorletzten Auftrag übriggeblieben, und ihre Besitzer können sie definitiv nicht zurückfordern, da sie, sagen wir mal, von ihrem finster Tun befreit wurden. Die Blutflecken stöhen auch kaum.

Gerade als ihr zur Haustür hinaus wollt (vielmehr durch die Reste der Haustür - siehe die Queste "PRGmbH") macht sich auf einmal ein stechender Schwefelgestank breit...

Euch als erfahrene Helden ist natürlich sofort klar, das es sich nur um eine verpatzte "Beschwörung des großen bösen Dämonens der Verdammnis und des kompletten Bösen" handeln kann. Als auf zum Gewölbe der "bösen Bruderschaft der Verdammnis und der absoluten Finsternis."

## Mission Goals

**Primärziel:** Verhindert die "Beschwörung des großen bösen Dämonens der Verdammnis und des kompletten Bösen" und besorgt euch euren Körper wieder.

**Sekundärziel:**

Plündert die Höhle und rafft alle Schätze, ermordet ..äh... befreit die Monster von ihrem finsternen Dasein. Naja, halt euer täglich Heldenbrot. Rettet die Prinzessin. (Es ist zwar keine vorgesehen, aber ihr seid schließlich die Prinzessinnenrettungsgesellschaft!)

Ihr startet mit 4 Questmarker. Das "Beschwörung des großen bösen Dämonens der Verdammnis und des kompletten Bösen"-Verhindern sollte 3 Questmarker wert sein. Es ist halt jedes Jahr dasselbe.

**Important:** Falls die Helden bei dem Zustz "und besorgt euch euren Körper wieder" stutzig geworden sind: Ja, zu recht. Das Ritual der "bösen Bruderschaft der Verdammnis und der absoluten Finsternis" ist wirklich spektakulär daneben gegangen..

**Schnapp dir die Charakterkarten und die Plastikheldenfiguren** nachdem das Abenteuer soweit vorbereitet ist. Jeder Spieler bekommt als Ersatz ein normales Monster. Sollte bei den Eigenschaften der Helden der Nahkampf am höchsten sein, gibt es einen Tiernmenschen, der Fernkampf ergibt ein Skelett, ist der Zauberkampf am Höchsten gibts einen Hexenmeister. Sollte ein Spieler Lyssa oder den Rote Skorpion gewählt haben, werden diese durch einen Rasierklingsflügler ersetzt. Lebenspunkte, Ausdauer, Gold, Questwert und eventuell Training und Ausrüstung, sowie gezogene Grundfertigkeiten bleiben gleich.

**Besondere Fertigkeiten (auch Gefährten!) und gezogene Grundfertigkeiten sind erst mal futsch. Dafür haben Sie die Bewegung, den Angriff und die Fertigkeiten des Monsters.**

## Startgebiet

Das Gewölbe der "bösen Bruderschaft der Verdammnis und der absoluten Finsternis." ist genau das. Absolut DUNKEL. Hat jemand an eine Fackel gedacht?

**Begegnungsmarker:**

An der Tür im Norden ist ein kleines Schild angebracht: "Zudritt verboten" Die Tür kann anscheinend so nicht geöffnet werdrn.

**Begegnungsmarker:**

**Nein, es ist kein Rächtsheibfehlr. Sobald nur zwei oder weniger Helden auf dem Brett sind, ist die Tür ganz normal zu öffnen.**

## Gebiet 1

## Gebiet 2

Wieder einmal seid ihr in einer typischen Vorhalle voller Monster, die die noch böseren Monster bewachen... blah, blah...

Nur komisch, das ihr es diesmal aus der sicht eines Monsters seht.. Eigentlich erscheint es doch sehr wohnlich, man hat nette Monsternachbarn, kann seine Schätze horten. Nur diese nervenden Helden... Es wird euch bewußt, dass ihr euch wohl mit der Rückgewinnung eurer Körper beeilen solltet, ihr gewöhnt euch schon zu sehr an die Monsterkörper.

## Gebiet 3

Ihr hört das irre Lachen eines Ogers, der andauernd: "24, 24, hahaha, 24" von sich gibt.

Sobald der erste Held mittels Stoßkraft in einer Grube liegt, ruft er selbstverständlich ab da: "25, 25, hahaha, 25"

Nunja, Oger sind nicht unbedingt für Ihren Sinn für Humor bekannt.

## Gebiet 4

**Begegnungsmarker:**

Auf einem kleinen Schild entdeckt ihr folgenden Hinweis: "Voraum zur "verdammten Bruderschaft des Bösen und der absoluten Finsternis". Bitte bewahren Sie Würde, während sie hier als Vorbereitung zur "Beschwörung des großen bösen Dämonens des Bösen und der kompletten Verdammnis" geopfert werden."

Ein einfaches "Vorsicht, Wachhund" ist diesen Bruderschaften wohl zu simpel...

**Important:** Warum die Optionalregel 6: Dunkle Ecken auch unbedingt in dieser Quest benutzt werden sollte, ergibt sich sichrlich durch die beiden Wach-Höllenhunde. Warum können die

Helden auch kein noch so simples Warnschild beachten...

## Gebiet 5

Ihr dringt in das Hauptquartier der "verdammten Bruderschaft des Bösen und der absoluten Finsternis" in typischer Heldenmanier ein.

Zu spät bemerkt ihr, das es eher die "bösen Bruderschaft der Verdammnis und der absoluten Finsternis" sucht. Aber wo ihr schon mal hier seit, könnt ihr ruhig ein wenig plündern Schätze raffen und ein wenig die Monster ermordet ..äh... die Monster von ihrem finsternen Dasein befreien.

## Gebiet 6

Ihr trefft einen ziemlich aufgebrachten Riesen, der gerade versucht sich als Dämon zu verkleiden. Die Flügelchen stammen wohl von dem unglücklichen Rasierklingenflügel neben ihm.

Der Rasierklingenflügler hat übrigens:

- schlechte Laune
- keine Flügel mehr, deshalb reduziert sich seine Bewegung auf 4 und er kann nicht mehr fliegen.

## Gebiet 7

Ihr seht wie euere Körper in den Gewändern der "bösen Bruderschaft der Verdammnis und der absoluten Finsternis" gerade die "Beschwörung des großen bösen Dämonens der Verdammnis und des kompletten Bösen" abschließen. Wunderbar. Ihr könnt nicht nur euere Körper wiedergewinnen, indem ihr sie tötet, ihr könnt auch den diesjährigen "großen bösen Dämonens der Verdammnis und des kompletten Bösen" besiegen.

**Important: Begegnungsmarker:**

Hier stehen die "Helden", sie kämpfen unter der Kontrolle des Overlords, haben aber nur die Lebenspunkte eines entsprechenden Monsters.

Sollte jemand ein Monster genug Schadenspunkte zufügen, um ihn zu töten, tauscht er mit ihm den Körper, nicht den Platz. Der Spieler bekommt die Charakterkarte des Gegners mit den Fertigkeiten zurück, behält aber seine Lebenspunkte, Ausdauer, Gold, Training und Ausrüstung. Das Monster erhält seinen Monsterkörper mit seinen vollen Lebenspunkten und kann normal getötet werden.

Sollte jemand den falschen Körper "befreien" kann der ursprüngliche Besitzer ihn natürlich wiedervordern. Indem er ihn tötet.

Gemein wäre es ja, von jedem Spieler zu verlangen, vor jedem Angriff zu erklären, welche Robe der Gegner trägt...

Zur Erinnerung: Spieler, bzw. momentan Monster tragen: "Roben der finsternen Bruderschaft der Verdammnis und des absolut Bösen" Die Monster, also eigentlich die Spieler tragen "Roben der "bösen Bruderschaft der Verdammnis und der absoluten Finsternis". Die Roben verbleiben immer beim Körper.

Nicht das jemand in dem ganzen Durcheinander versehendlich den falschen Robenträger erwischt.