

#1 | 2022

LULA

GAME JAM

Summer & Beach

7 brandneue
Abenteuer, Settings
und Spielideen
für Deine Sommer-
Rollenspiel-Runden



Summer & Beach

Liebe LuLas,

es ist mir eine Freude das Ergebnis des ersten Lurch und Lama Gamejams zu präsentieren. Wir haben uns ein paar Wochen gemeinsam Abenteuer ausgedacht, erste Ideen zu Papier gebracht, uns gegenseitig inspiriert und angefeuert. Das Ziel war es, uns gegenseitig weiter zu bringen und etwas zu schaffen. Wir haben alle etwas zu unserem gemeinsamen Hobby beigetragen. Danke dafür! Ich finde, das Ergebnis kann sich sehen lassen. Nicht zuletzt auch wegen meiner Frau, die das alles in eine schöne Form gebracht hat. Auch dafür danke. Nun aber los! Freut euch auf spannende Abenteuer. Feedback gerne über den Lurch und Lama Discord Server.

Euer DeadOperator

Dieser Sammelband enthält sieben Abenteuer die im Rahmen des LuLa Gamejams im Sommer 2022 von gudson, Kno3dl, Jocke, Dennis Weigt, Revan und Patrick, Knurrkater und DeadOperator geschrieben worden, mit tatkräftiger Unterstützung der Community durch Feedback und Denkanstöße. <https://lurchundlama.de/>

Titelbild: Dai Hotaru, <https://ko-fi.com/daihotaru>
Layout: Daniela „Ahrydana“ Barreto, danielabarreto.de

Inhalt

5

gudson

Ein Sommer im Riesenwunderland

Ein Pathfinder/Fantasy Abenteuer für vier Helden der zweiten Stufe, spielbar in ein bis drei Sitzungen.



31

Kno3dl

Top-Notch Beachwatch – Dangerous Dive of Duty

Ein Baywatch/Pulp-Action Abenteuer für vier Spieler:innen, spielbar in 3-5 Stunden (Oneshot).



39

Jocke

Meeresrauschen

Ein generisches Fantasy Abenteuer für 3-5 Spieler:innen mit einer Spielzeit von ca. 4 Stunden.



49

Dennis Weigt

Skull Island Resort

Ein Setting/Abenteuer für Wushu Blackbelt Edition (o.ä. Editionen)



65

Revan und Patrick

Zeitreisen auf dem Mittelmeer

Generisches Zeitreiseabenteuer für 4-5 Spieler:innen



79

Knurrkater

Eskalation bei der Erdbeerernte

Ein Brindlewood Bay Fall



85

DeadOperator

Ein Feenprinz macht Urlaub

Ein Fantasy-Abenteuer als Oneshot spielbar in 3-4 Stunden.



99

Lizenzrechtliches

gudson

Ein Sommer im Riesenwunderland

Ein Abenteuer für vier Helden der zweiten Stufe, spielbar in ein bis drei Sitzungen.



Vier noch junge und unerfahrene Abenteurer arbeiten den Sommer über als Aushilfen in Opparas Tierpark „Riesenwunderland“. Während ihrer Zeit dort kommt es zu Vorkommnissen, die den Ruf und vielleicht gar den Fortbestand des Tierparks stark gefährden könnten. Bleiben sie ungelernte Hilfskräfte oder wachsen sie über sich hinaus, verhindern das Schlimmste und kommen der Ursache auf den Grund?

LULA
GAME JAM

PATHFINDER

Ausgearbeitet für Pathfinder 2E, aber leicht auf andere Systeme übertragbar.

An manchen Stellen, etwa für die Werte von NSCs und Gegnern, wird auf folgende Bücher verwiesen: Monsterhandbuch (Ulisses), Monsterhandbuch 2 (Ulisses), Gamemastery Guide (paizo). Die entsprechenden Informationen sind aber auch frei erreichbar unter 2e.aonprd.com und wiki.pathfinder2.de

Dieses Abenteuer wurde im Rahmen des LuLa Gamejams im Juni 2022 von gudson geschrieben, von der Community durch Feedback und Denkanstöße tatkräftig unterstützt. <https://lurchundlama.de/>

Das Bild auf dem Deckblatt wurde gezeichnet von Dai Hotaru: <https://ko-fi.com/daihotaru>
Die vorgefertigten Charaktere wurden von Lummi248, Zaryy13 und einem anonymen Wohltäter erstellt.

This adventure with the name 'Ein Sommer im Riesenwunderland' uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Inc., used under Paizo's Community Use Policy (paizo.com/communityuse). We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This adventure with the name 'Ein Sommer im Riesenwunderland' is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo. For more information about Paizo Inc. and Paizo products, visit paizo.com.

Ein Sommer im Riesenwunderland © 2022, gudson

Inhalt

Übersicht Handlung 7

Übersicht Tierpark 7

Karte des Tierparks 9

Übersicht NSC 10

Direktorin 10

Angestellte 10

Entlassene Angestellte 10

Bösewicht 11

Taschendiebin 11

Stadtwache 12

Widersacher 12

Saboteure 12

Leibwächter 12

Ablauf des Abenteuers 13

Woche 1: Einstieg und Taschendiebin 13

Verschluckungsgefahr 14

Taschendiebin 14

Streitende Schnösel 16

Woche 2: Ausbruch 17

Riesenfliegen 17

Riesenhirschkäfer 17

Saboteure 17

Woche 3: Feuer 19

Retten - Bergen - Löschen - Schützen 19

Jagdbeute 20

Woche 4: Konfrontation und Lösung 20

Vorgefertigte Charaktere 22

Charakterbögen 24

Übersicht Handlung

Ein gelangweilter Adelige hatte den Tierpark als wichtigster Geldgeber unterstützt. Er tat dies in der für sich behaltene Hoffnung auf ein äußerst erfolgreiches Zuchtprogramm der seltenen Tiere, um die Überpopulation dann als Jagdbeute auf seine Ländereien bringen zu lassen. Als er kürzlich einen entsprechenden Transfer von der Direktorin forderte, verweigerte diese etwas derart Barbarisches und es kam zum Zerwürfnis.

Der Adelige stoppte die Finanzierung, weswegen der Betrieb in finanzielle Engpässe geriet. Die Direktorin musste einen Teil des erfahrenen Personals entlassen und durch unqualifizierte und daher günstigere Aushilfen (die SC) ersetzen. Sie behielt den genauen Grund des Streits aber für sich, sodass es Unverständnis und großen Unmut in der verbliebenen Belegschaft über dieses Spardiktat gibt („Hätte die Direktorin ihr Ego im Griff gehabt und vor dem Lord gebuckelt, hätten wir alle noch unseren Lohn.“).

In der zweiten Arbeitswoche brechen mehrere Tiere fast zeitgleich aus. Die SC müssen sie wieder in ihre Gehege

bringen, ohne dass Besucher und Tiere zu Schaden kommen. Ihnen wird dabei vermutlich klar, dass so ein Massenausbruch kein Zufall sein kann.

Möglicherweise vermuten die Helden zunächst eine Racheaktionen der entlassenen Mitarbeiter. Dies wird sich aber spätestens nach einigen Befragungen und Recherchen als falsche Spur herausstellen. Tatsächlich hat der böse Adelige Saboteure beauftragt, um sich seinen Jagdwunsch eben direkt im Tierpark zu erfüllen.

Als dieser Plan durch die Helden unterbunden wurde, eskaliert der Adelige weiter und lässt Feuer legen. Dadurch entsteht ausreichend Ablenkung und somit Zeit für die Saboteure, eines der Hochsicherheitsgehege zu öffnen und die Kreatur vor den Bogen des Adelligen zu treiben.

Die Helden werden dies wohl nicht verhindern können. Aber werden sie eine Lösung finden, den Adeligen von weiteren Taten abzuhalten und gleichzeitig das Fortbestehen des Tierparks zu sichern?

Übersicht Tierpark

Dieses Kapitel enthält keine Spoiler und könnte den Spieler:innen im Vorfeld zur Einstimmung oder für die Charaktererstellung präsentiert werden.

Der Tierpark befindet sich in Oppara, der Hauptstadt des Kaiserreichs Taldor. Taldor hat eine stark ausgeprägte Feudalstruktur mit entsprechend höfischer Etikette und jeder Menge gelangweilter Adelligen. Einem solchen, dem Baron Gripus Merenator, ist es zu verdanken, dass sich die einst kleine Tiersammlung der Direktorin Nasenia Scapula zu einer wahren Attraktion gemausert hat. Ohne seine großzügige, und natürlich öffentlich gemachte, finanzielle Unterstützung wäre dies nicht oder jedenfalls nicht so schnell möglich gewesen. (Siehe hierzu auch die entsprechenden Einträge im Kapitel “Übersicht Personen”)

Der Park hat sich darauf spezialisiert, nur riesenhafte Versionen normaler Tiere zu beherbergen. Um den Effekt noch zu verstärken, sind die Gehege teils mit kleinen Häusern etc. ausgestattet, sodass die Kreaturen noch gigantischer erscheinen. Er trägt den werbewirksamen Namen „Riesenwunderland“.

Es werden dem Publikum dreißig unterschiedliche Arten in sieben Themenbereichen präsentiert. Damit dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein: Dressierte Riesenratzen, die im Streichelzoo sogar angefasst werden können;

Riesenwespen und Riesenlibellen, die majestätisch durch die Voliere schweben; bis hin zu furchteinflößenden Riesenschnecken und Riesenanakondas, die besonders gesichert werden müssen.

Die Tabelle auf der nächsten Seite gibt einen Überblick über die Bewohner.

Den Mittelpunkt des Tierparks bildet der Streichelzoo und der in seiner Nähe erbaute Imbiss. Dort gibt es neben Speisen für die Besucher auch Tüten mit Tierfutter zu kaufen. Drei der Themenbereiche befinden sich in Gebäuden: Das Insektenhaus, das Echsenhaus und das Haus der Spinnen & Schlangen. Diese befinden sich in direkter Nachbarschaft zueinander, ergänzt um ein viertes Gebäude, welches als Lager für Futter und Arbeitsmittel dient. Die andere Seite des Geländes enthält die Freigehege und hat dadurch einen deutlich parkähnlicheren Charakter: Das hohe Netz der Voliere, die unscheinbare Einzäunung des botanischen Gartens und die Weite der Uferlandschaft würden womöglich selbst ohne tierische Attraktionen zu einem Spaziergang einladen.

Die Grenzen des Parks werden von einer übermannshohen Mauer markiert, welche im Eingangsbereich von einem großen Torbogen unterbrochen ist. Im Torhaus befindet sich unter anderem die Kasse und das Büro der Direktorin.

Die baulichen Strukturen im Riesenwunderland sind grundsätzlich in einem guten Zustand, man sieht ihnen an, dass stets Wert auf Qualität und Instandhaltung ge-

legt wurde. Dem langjährigen Besucher könnten jedoch Zeichen auffallen, dass das Niveau von Ordnung und Sauberkeit in letzter Zeit gesunken ist.

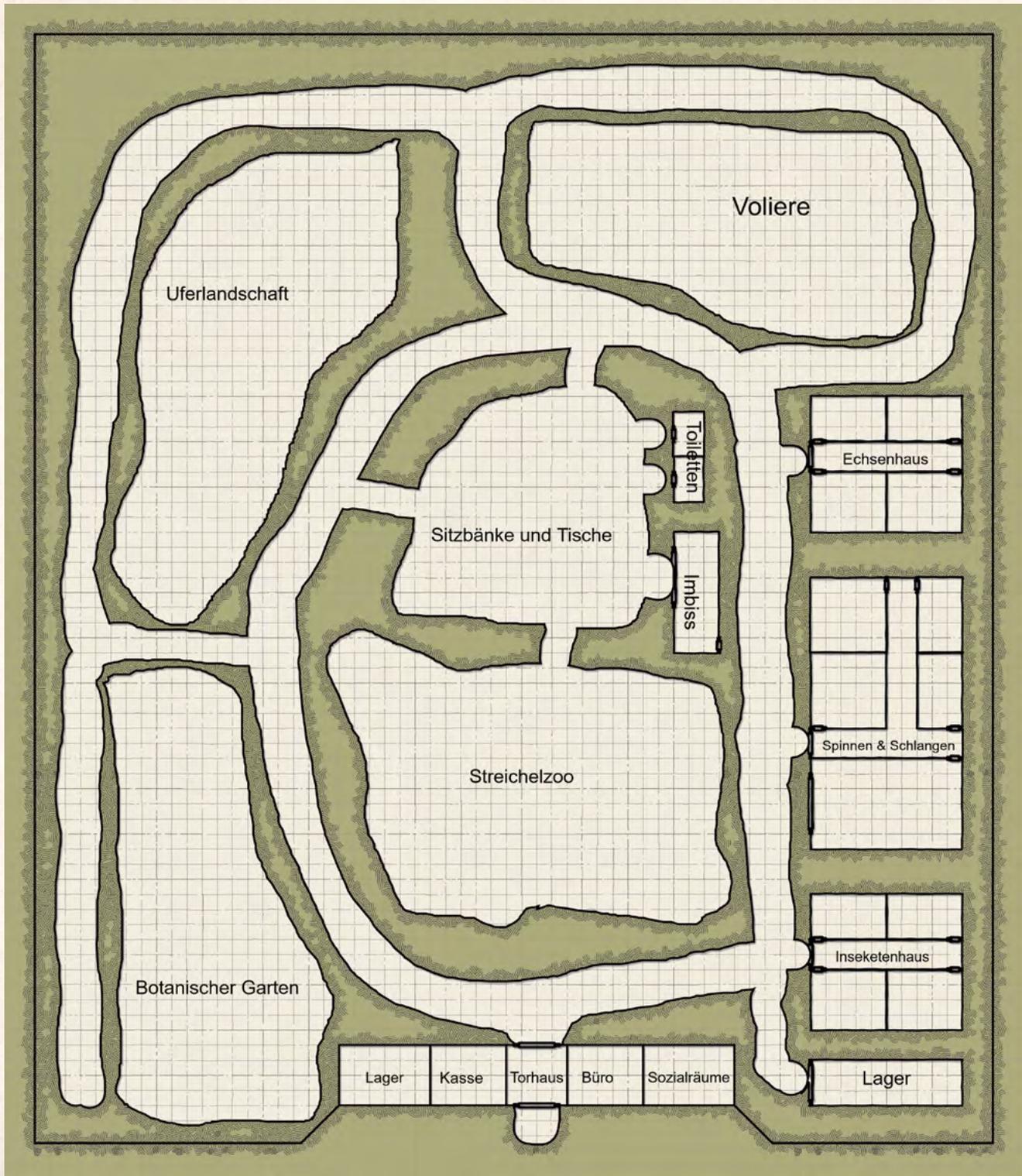
Tierart	Stufe	MHB*	Seite	Größenkategorie	Gehege/ Themenbereich
Riesentausendfüßler	-1	1	295	mittel	Insektenhaus
Riesenratte	-1	1	262	klein	Streichelzoo
Riesenmade	0	2	103	mittel	Botanischer Garten
Spinnenschwarm	0	1	290	groß	Spinnen & Schlangen
Riesengecko	1	1	112	mittel	Echsenhaus
Riesenwalzenspinne	1	2	287	mittel	Spinnen & Schlangen
Riesenschabe	1	2	217	klein	Streichelzoo
Riesenamöbe	1	2	220	klein	Streichelzoo
Riesenzecke	1	2	301	klein	Streichelzoo
Riesenfrosch	1	2	110	mittel	Uferlandschaft
Riesenfliege	1	2	103	mittel	Voliere
Riesenblutegel	2	2	37	mittel	Botanischer Garten
Riesenwaran	2	1	112	mittel	Echsenhaus
Riesenameise	2	2	14	mittel	Insektenhaus
Riesenviper	2	1	271	mittel	Spinnen & Schlangen
Riesenkröte	2	2	151	groß	Uferlandschaft
Riesenkrabbe	2	2	147	mittel	Uferlandschaft
Riesenlibellenlarve	3	2	161	klein	Botanischer Garten
Riesenchamäleon	3	2	86	groß	Echsenhaus
Riesenmantis	3	1	208	groß	Insektenhaus
Riesenwespe	3	1	325	groß	Voliere
Riesenhirschkäfer	4	1	185	groß	Insektenhaus
Riesenlibelle	4	2	161	mittel	Voliere
Riesenkragenechse	5	1	113	groß	Echsenhaus
Riesenmuräne	5	1	8	groß	Uferlandschaft
Riesentarantel	6	1	291	groß	Spinnen & Schlangen
Riesenmücke	6	2	172	mittel	Voliere
Riesenanakonda	8	1	271	riesig	Spinnen & Schlangen
Riesenschnecke	8	2	225	riesig	Uferlandschaft
Riesenfliegenfalle	10	1	139	riesig	Botanischer Garten

*MHB = Monsterhandbuch

Karte des Tierparks

Die Kämpfe können direkt in der Karte stattfinden. Die grünlichen Bereiche können problemlos betreten werden, es handelt sich um Rasenflächen, Beete, etc. Die Wege selbst sind im inneren Bereich gepflastert, im äußeren Bereich geschottert. Tokens der Tiere sind gemäß

oberer Tabelle auf die Gehege zu verteilen. In den Häusern sind die einzelnen Arten voneinander getrennt, in den Außengehegen nicht. Dort gibt es genug Platz, als dass sich die Tiere aus dem Weg gehen können.



Die Karte wurde mit <https://dungeonscrawl.com> erstellt und steht damit unter der CO0-Lizenz (<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>)

Übersicht NSC

Direktorin

Nasenia Scapula, Gnomin

Sie hat vor einigen Jahren aus Langeweile angefangen, Rieseninsekten zu halten. Zur Finanzierung ihres Hobbys nahm sie an Zuchtausstellungen teil, wo sie eines Tages von Baron Merenator angesprochen wurde. Dank seiner finanziellen Unterstützung konnte sie ihre Sammlung um viele weitere und auch gefährlichere Riesentiere erweitern und in einem Tierpark der Öffentlichkeit präsentieren.



CC0, erzeugt von makelka unter <https://www.artbreeder.com/i?k=00df6e1dad671b5cdb95>

Angestellte

Gerfried Hademar, Zwerg

Hat nicht nur ein Händchen für Tiere, sondern auch für Holz. Die meisten Dekorationen in den Gehegen sowie große Teile der Einfriedungen und Schließmechanismen wurden von ihm gebaut. Gerfried vermutet, dass er wegen dieses Spezialwissens nicht entlassen wurde. Denn beim Füttern von Tieren und Besuchern dürften auch ungelernete Aushilfen hoffentlich keinen allzu großen Schaden verursachen können. Aber wehe, wenn die Tore nicht ordentlich gewartet werden!



CC0, erzeugt von renmiri unter <https://www.artbreeder.com/i?k=0902e6d7906cbe652a66>

Chida Madmuna, Halborkin

Chida war Nadenia Scapula mehr als dankbar, als jene sie einst als erste Mitarbeiterin engagierte. Denn typischerweise werden Halborks nur als Schlägerinnen und Trägerinnen eingestellt. Im Tierpark konnte sie hingegen ihrem sanfteren Charakter gerecht werden und mit der Einführung des Streichelzoos gar ein Lächeln auf Kindergesichter zaubern. Sie vermutet, aufgrund der langen Bindung nicht entlassen worden zu sein, ist aber dennoch schwer getroffen, weil sie die gesamte Belegschaft als Familie sah.



CC0, erzeugt von azzu unter <https://www.artbreeder.com/i?k=7e534624e75f7eab6c8a>

Entlassene Angestellte

Sanga und Rusonia Sacera, menschliches Ehepaar

Sie hingen mit beiden Einkommen vom Tierpark ab und haben seitdem noch nichts neues gefunden. Sind äußerst schlecht auf Direktorin Scapula zu sprechen. Es stellt sich bei genauerer Befragung aber heraus, dass sie die Tiere viel zu gern haben, um sie durch eine Racheaktion zu gefährden.



CC0, erzeugt von mossface unter <https://www.artbreeder.com/i?k=e591ee1af4764b800b33a4ac27ea>

CC0, erzeugt von jaydewarr unter <https://www.artbreeder.com/i?k=ccd93c9529a7749f8b1d87a83ece>

Pris Tegus, Gnom

Hat nach der Entlassung entschieden, dass er eh schon viel zu lange an einem Ort war. Hat Oppara verlassen, dem Vernehmen nach Richtung Absalom, wo die Welt spannender sein soll.



CC0, erzeugt von tranquilmadman unter <https://www.artbreeder.com/i?k=ce018c5d8c5f52577173571f088c>

Desta Hispalla, Halbelfin

Haderte in letzter Zeit vermehrt damit, Tiere in Gefangenschaft zu halten und zur Schau zu stellen. Sie rang lange mit sich, ob sie kündigen solle, als die Entlassung kam. Befindet sich noch in der Stadt, mittlerweile Aushilfe auf dem Bauernmarkt. Hegt keinen Groll.



CC0, erzeugt von dremccu14 unter <https://www.artbreeder.com/i?k=cd85c5d219dd4c8046595ee7a3eb>

Bösewicht

Baron Gripus Merenator, Halbling

Hat die Tiersammlung nicht gegründet, ist aber als großer Spender eingestiegen und hat damit den Ausbau zu einem richtigen Tierpark ermöglicht. Der öffentlichen Meinung nach habe er dies getan, um sein Prestige in der Stadt zu erhöhen und irgendwann in den Senat aufgenommen zu werden. Sein verdeckter Plan ist es jedoch, ein derart erfolgreiches Zuchtprogramm zu starten, dass er die überzähligen Tiere als Beute für seine Jagden nutzen kann. Das würde ihm nicht nur eine Riesenfreude bereiten, sondern sein Prestige unter den feinen Leuten tatsächlich deutlich erhöhen: Baron und Riesenmonsterjäger! (Sollte es notwendig werden, so agiert der Baron mit den Statistiken eines Jägers der Stufe 7. Game-mastery Guide, S. 219)



CC0, erzeugt von azzu unter <https://www.artbreeder.com/i?k=acbdbacd80425d0d1789>

Taschendiebin

Milonia Calutio, Mensch

Sie hat keine Verbindung zu den restlichen Ereignissen, weiß aber, dass die Leute im Tierpark mehr auf die Kreaturen als auf ihre Taschen achten.



CC0, erzeugt von kawaeho unter <https://www.artbreeder.com/i?k=cb7b267ff0cd81ff4940>

Stadtwache

Hora Crus, menschliche Hauptfrau der Stadtwache

Ist mit ihrer Patrouille im Viertel eingeteilt, in dem auch der Tierpark liegt. Sie ist eine Frau der Tat, die resolut eingreift und spricht. Papierkram liegt ihr jedoch weniger, sodass Berichte erst mit Verzögerung erstellt oder gar vergessen werden.



CC0, erzeugt von lars53332 unter <https://www.artbreeder.com/i?k=57d9d3348f28650d187da6213e67>

Widersacher

Baron Drus Arquatus, Mensch

Konkurriert mit Baron Merenator um die Berufung in den Senat. Er schätzt seine Chancen als deutlich besser ein. Als er davon erfuhr, dass Baron Merenator die Finanzierung seines Tierparks eingestellt hat, kann er dennoch der Versuchung nicht widerstehen, Gerüchte in Umlauf zu bringen, sein Konkurrent habe sein Vermögen durchgebracht und stecke nun in finanziellen Schwierigkeiten.
Saboteure



CC0, erzeugt von bruisecruz unter <https://www.artbreeder.com/i?k=2f0a6917e282dd900de0>

Saboteure

Canius Iuncus und Decmus Asinus, Menschen

Typische Ganoven, motiviert allein durch Geld.



CC0, erzeugt von lars53332 unter <https://www.artbreeder.com/i?k=d5e870d068cc5f663daffc9ede6c>
<https://www.artbreeder.com/i?k=ddd324db66f23cffe93f82dd87cc>

Leibwächter

Cantilla Asella (w, Mensch); Salvisia Tegula (w, Halbork); Hadricus Cether (m, Mensch)

Sie sind ihrem Baron Merenator gegenüber loyal und haben ihm schon bei einigen Jagden zur Seite gestanden.



Cantilla Asella



Salvisia Tegula



Hadricus Cether

Cantilla: CC0, erzeugt von kingyak42 unter <https://www.artbreeder.com/i?k=666da4b93a338a082bb3>

Salvisia: CC0, erzeugt von azzu unter <https://www.artbreeder.com/i?k=57d77f4ad3a4fd9ad3>

Hadricus: CC0, erzeugt von azzu unter <https://www.artbreeder.com/i?k=9b9defb108db759792dd>

Ablauf des Abenteuers

Die Ereignisse finden nicht direkt nacheinander, sondern jeweils an einem Tag in jeder der vier Wochen statt. Tage ohne besondere Ereignisse werden erzählerisch übersprungen.

Woche 1: Einstieg und Taschendiebin

Lies folgende Szene vor oder gebe sie in eigenen Worten wieder:

Nach dem Frühstück habt ihr euch direkt auf den Weg zur Menagerie im Südosten der Stadt gemacht. An seinem ersten Arbeitstag möchte man schließlich nicht zu spät kommen. Dort angekommen werdet ihr zusammen mit einer Handvoll anderer von der Direktorin Nasenia Scapula persönlich hereingelassen. Wenige Schritte hinter der Mauer dreht sich Frau Scapula um:

“Einen wunderschönen guten Morgen liebe Kollegen! Wie ihr alle wisst, beginnt mit dem heutigen Tage die Sommersaison unseres Tierparks und es ist traditionell mit sehr vielen Besuchern zu rechnen. Ich freue mich daher sehr, dass wir vier neue Kräfte unter uns begrüßen dürfen, um der Nachfrage gerecht zu werden. Ich schlage vor, ihr stellt euch selbst vor.”

Hier haben die SC nun Gelegenheit, sich selbst vorzustellen.

Direktorin: “Sehr schön, sehr schön. Ihr habt zwar noch keine professionelle Erfahrung in der Tierhaltung, aber wie heißt es so schön? Motivation ist das wichtigste. Alles weitere bringen euch unserer erfahrenen Kollegen bei.”

Die angesprochenen, eine Halborgin und ein Zwerg, schauen euch mit verschränkten Armen an. Sie machen keine Anstalten, sich vorzustellen.

Direktorin: “Ja, also unsere erfahrenen Kollegen, das sind: Gerfried, der nicht nur ein Händchen für Tiere, sondern auch für Holz hat und viele der wunderschönen Objekte hier im Park selbst gebaut hat. Und Chida, auf welche die Idee zurück geht, einen Streichelzoo anzulegen. Aber in einem so kleinen Team, ist letztlich jeder für alles zuständig.”

Gerfried und Chida starren mit missmutiger Miene ihre Vorgesetzte an.

Direktorin: “Nun, also, ich denke, am besten zeigt ihr zwei den Neulingen erstmal den Park, während ich schon einmal den Eingangsbereich vorbereite. So könnt ihr ihnen auch direkt zeigen, worauf es ankommt und was ihre Aufgaben sein werden.”

Chida und Gerfried zeigen weiterhin keine Reaktion. Die Direktorin verweilt unschlüssig einen Augenblick, wendet sich ab und geht Richtung Haupttor.

Ab hier nun freies Rollenspiel. Rahmenbedingungen: Chida und Gerfried ignorieren die Neulinge und flüstern kurz untereinander. Wenn keiner der Neulinge sie anspricht, stehen sie auf und gehen los. Kommt keiner mit, fordern sie sie nach einigen Schritten sehr unwirsch dazu auf. Chida zeigt sich dabei ein klein wenig freundlicher und merkt an, dass die Neulinge selbst ja nichts dafür können.

Werden sie angesprochen, reagieren sie ebenfalls unwirsch. Sie sagen den Neulingen recht offen, dass sie es für keine gute Idee halten, ihre Tiere irgendwelchen Amateuren anzuvertrauen. Aber da sie die einzigen verbliebenen mit Erfahrung sind, ist es nun wohl so wie es ist, und man muss wohl das Beste draus machen.

Warum sind Chiba und Gerfried mürrisch?

Nach Jahren der guten Zusammenarbeit hat Direktorin Scapula vor wenigen Wochen zwei Drittel der Belegschaft mit Verweis auf die schwierige Finanzlage entlassen (siehe Kapitel „Übersicht Personen“). Den Ausfall mussten zunächst Chiba und Gerfried (und Direktorin Scapula, aber das nehmen die beiden nicht wahr) alleine durch Überstunden auffangen. Bis dann jetzt vier sicherlich günstigere, aber vermutlich auch weniger nützliche Aushilfen angestellt wurden.

Kurz vor den Entlassungen gab es einen lautstarken Streit zwischen der Direktorin und Baron Gripus Merenator, dem Hauptfinanzier des Tierparks. Die Inhalte sind nicht bekannt, aber die Arbeiter konnten sich zusammenreimen, dass der Baron danach seine

Unterstützung gekürzt bis gestrichen hat. Und geben nun der Direktorin die Schuld, nach dem Motto “Hätte die ihr Ego im Griff gehabt und vor dem Lord gebuckelt, hätten wir alle noch unseren Lohn. Aber so dürfen es wieder wir Arbeiter ausbaden.“

Sie haben also nichts gegen die Neulinge an sich, sehen in ihnen aber auch keine besondere Verstärkung. Und für ein paar Wochen lohnt es sich aus ihrer Sicht kaum, die Namen zu merken. Lieber hätten sie ihre alten Kollegen zurück. Stellen sich die SC bei ihren Aufgaben nicht zu dumm an (rollenspielerisch und/oder bei den folgenden Herausforderungen und Proben), so tauen Chida und Gerfried ein wenig auf.

Es folgt ein Rundgang durch den Tierpark, der auf Grundlage der Beschreibungen im Kapitel “Übersicht Tierpark” und der Karte vertont werden kann.

Am Ende der Führung werden die Arbeitsaufgaben verteilt. Vormittags, vor dem großen Besucheransturm, muss sich die Gruppe aufteilen. Zwei SC helfen Chida bei den Fütterungen, indem sie ihr das Futter zu den Gehegen tragen. Die beiden anderen dienen Gerfried als Handlager bei kleineren Reparaturen. Nachmittags sind die Neulinge dann für die Betreuung des Streichelzoos und den Verkauf von Erfrischungen zuständig.

Während des Vormittags besteht für die SL die Gelegenheit rollenspielerisch auf einzelne Aspekte besonders hinzuweisen (die gefährlichsten Tiere, die Sicherheitsmaßnahmen, etc.).

Nachmittags gibt es drei Ereignisse. Es sind jeweils alle vier SC involviert, da Imbiss und Streichelzoo nahe beieinander liegen. Chida ist ebenfalls dort anwesend, um die Neulinge an ihrem ersten Tag anzuleiten. Bei Bedarf kann die Spielleitung über sie die Ereignisse steuern, etwa wenn die SC einen Hinweis auf den Heilkundewurf oder die Aufforderung zur Verfolgungsjagd benötigen.

Verschluckungsgefahr

Jemand fällt nach dem Verzehr um, seine Begleiter rufen nach Hilfe. Die SC können durch einen Heilkundewurf gegen SG 16 erkennen, dass er sich verschluckt hat und etwas in der Luftröhre festsetzt. Dem SC mit dem höchsten Würfelergebnis gelingt das Heimlichmanöver, das Stück Brot wird ausgespuckt und der Mann erholt sich vollständig. Nötigenfalls führt Chida den Heilkundewurf auch selbst durch, wenn alle SC scheitern sollten.

Schwierigkeitsgrade

Das Abenteuer weist an vielen Stellen die Schwierigkeitsgrade (SG) für Fertigkeitwürfe aus. Wenn diese angepasst werden sollen oder sich aus der lebendigen Geschichte an anderen Stellen andere Proben gefordert sind, kann sich an folgender Tabelle orientiert werden:

SG	Wert
Unglaublich einfach	6
Sehr einfach	11
Einfach	14
Normal für Level 2	16
Schwierig	18
Sehr schwierig	21
Unglaublich schwierig	26

Taschendiebin

Beim Streichelzoo ist eine Taschendiebin unterwegs. Mit einem Wurf für Wahrnehmung gegen SG 21 ist sie zu bemerken, nötigenfalls weist Chida darauf hin. Sie fordert die jungen Leute dann auch auf, ihr hinterher zu sprinten.

Chase Mechanics

Die Verfolgung der Taschendiebin wird mithilfe der im Gamemaster Guide vorgestellten Chase Mechanics (S.156 ff.) dargestellt. Die Kurzzusammenfassung:

- Es gibt eine Abfolge von Hindernissen, die die SC und die Diebin überwinden müssen.
- Die Verfolgung endet, wenn die Diebin eingeholt wurde oder das letzte Hindernis überwunden hat.
- Zum Überwinden werden je Hindernis vier Verfolgungspunkte benötigt. Die Verfolgungspunkte beginnen bei jedem Hindernis wieder bei null.
- Jedes Hindernis hat zwei genannte Lösungswege, die den Spielern inklusive der SG zu nennen sind. Kreative eigene Ansätze sind natürlich denkbar.
- Ein kritischer Erfolg eines SC bringt der Grup-

pe zwei Verfolgungspunkte, ein einfacher Erfolg einen Punkt und ein kritischer Fehlschlag zieht wieder einen ab.

- Sind vier Punkte erreicht, bevor alle SC in dieser Runde agiert haben, schreitet die Gruppe voran und die bisher inaktiven gehen direkt das nächste Hindernis an.
- Zu Beginn jeder Runde können die SC ihre Reihenfolge neu festlegen.
- Die Diebin startet auf dem zweiten Hindernis und überwindet automatisch eines je Runde. Vor dem ersten Zug der SC hat sie also gerade Hindernis drei erreicht.

1. Hindernis: Kunden drohen mit Auftrag!

Etliche Besucher warten hungrig vor dem Imbiss. Als die SC heraustreten wollen, verlangen sie lautstark bedient zu werden.

- Heimlichkeit (SG 16), um sich an der Menge vorbei zu schleichen.
- Einschüchtern (SG 18), um sich einen Weg zu bahnen.

2. Hindernis: Hungrige Schaben!

Die Riesenschaben aus dem Streichelzoo erinnern sich, dass die SC morgens das Futter gebracht haben. Jetzt eilen sie auf die Gruppe zu und wollen mehr.!

- Naturkunde (SG 16), um die Tiere zu beruhigen.
- Diebeskunst (SG 18), um im Vorbeilaufen schnell das Gatter zu schließen.

3. Hindernis: Wo ist sie lang?

Nach der Ablenkung durch die Besucher und Tiere haben die SC die Diebin aus den Augen verloren. Welchen Weg wird sie eingeschlagen haben?

- Gesellschaftskunde (SG 16), um den Weg zum Ausgang vorzuschlagen.
- Überlebenskunst (SG 18), um ihre Spur aufzunehmen.

4. Hindernis: Unerlaubte Pause?

Gerfried kommt ihnen fuchtelnd entgegen: Was laufen sie hier nutzlos herum, es sind noch zwei Stunden bis zur nächsten Pause! Keine Ausreden von irgendwelchen Taschendieben!

- Täuschung (SG 16), um ihm zu erzählen, man sei zur Direktorin ins Büro gerufen worden.
- Okkult/ Arkan/ Religion (SG 18), um ihn mit einem kleinen Zaubertrick abzulenken.

5. Hindernis: Stau durch Schaulustige!

In einem Gehege scheint etwas Spannendes zu passieren. Jedenfalls hat sich eine Besuchertraube gebildet und versperrt den Weg.

- Darbietung (SG 16), um lautstark auf sich und seine wichtige Mission aufmerksam zu machen und einen Durchgang zu fordern.
- Diplomatie (SG 18), um freundlich um einen Durchgang zu bitten.

6. Hindernis: Absperrgitter!

Im Ein-/ Ausgangsbereich befinden sich Gitter und Geländer, die die Besucherströme leiten sollen. Die Diebin ist auf der anderen Seite zu sehen.

- Akrobatik (SG 16), um über die Gitter zu überklettern.
- Athletik (SG 18), um zum Schlussspurt um die Gitter herum anzusetzen.

Entkommt die Diebin, spottet Chida später über die Neulinge. Wenn sie gewusst hätte, wie langsam die heutige Jugend sei, wäre sie selbst losgelaufen.

Haben die SC die Taschendiebin eingeholt, kommt es zum Kampf. Da sie bereits einmal eingeholt wurde, sieht sie keine weitere Fluchtchance, solange sie ihre Verfolger nicht zuerst außer Gefecht gesetzt hat. Sinken ihre Trefferpunkte unter ein Viertel, so versucht sie sich zu ergeben.

// **Taschendiebin: Burglar, Level 4, Gamemastery Guide S. 210 → 80 EP ("Durchschnittlich 2")**

Vom Trubel der Verfolgungsjagd und des Kampfs alarmiert nähert sich nach dessen Ende eine Patrouille der Stadtwache. Sie wird angeführt von der menschlichen Hauptfrau Hora Crus. Sie nimmt die Diebin in Gewahrsam, sofern sie überlebt hat. Andernfalls erhalten die SC

einen intensiven Rüffel. Die Wache lässt sich letztlich mit der Begründung Notwehr davon abhalten, einen SC zu verhaften, kündigt aber an, einen Bericht verfassen zu müssen. Das hat freilich nicht die höchste Priorität bei

den Behörden der Stadt, sodass sich daraus im zeitlichen Rahmen dieses Abenteuers keine Konsequenzen ergeben. Es könnte aber als Aufhänger für Folgeabenteuer genutzt werden.

Streitende Schnösel

Auf dem Rückweg von der Verfolgungsjagd geraten die SC erneut in eine Ansammlung, welche den ganzen Weg blockiert. Es zeigt sich schnell, dass die Besucher nicht auf eines der Tiere in den Gehegen starren, sondern mit gebührendem Abstand um zwei fein gekleidete Herren, einen Halbling und einen Menschen, herumstehen.

Mit einem Wurf für Gesellschaftskunde gegen SG 11 erkennen die SC den Halbling als Baron Merenator, der Finanzier des Tierparks. Bei SG 18 wird auch Baron Arquatus identifiziert, welcher kürzlich seinen Vater beerbte und sich Hoffnungen macht, dessen nicht-erblichen Sitz im Senat erneut zugesprochen zu bekommen. Diese Informationen können alternativ auch beliebige angesprochene Schaulustige liefern.

Lies folgende Szene vor oder gebe sie in eigenen Worten wieder:

Es scheint so, als würden sich die beiden Adeligen streiten. Ihre Eskorten wirken jedoch entspannt, als würden sie das schon kennen und wissen, dass es bei einem Wortgefecht bleibt.

Als sich die SC nähern hören sie den Menschen gerade sagen: „...wundert es mich doch sehr, Euch hier zu treffen. Als ich hörte, Ihr hättet die Finanzierung des Parks eingestellt, machte ich mir größtmögliche Sorgen um Eure finanzielle Situation. Aber zumindest das Eintrittsgeld scheint Ihr Euch ja noch leisten zu können.“ Einige der Umstehenden lachen, was der Sprecher mit einem zufriedenen Lächeln zu quittieren scheint. „Aber seid gewiss, bei uns steht immer eine warme Mahlzeit und ein freies Bett für euch bereit, sollte es noch schlimmer kommen.“

Der Halbling wirkt sehr bemüht darum, nicht rot anzulaufen und kann nur durch zusammengebissene Zähne antworten: „Welch selbstloses Angebot! Aber seid Eurerseits gewiss, dass alles ganz anders ist. Ihr deutet die Zeichen falsch, doch die nahe Zukunft wird Aufklärung bringen.“

Daraufhin schaut der Mensch noch einmal mit hochgezogener Augenbraue theatralisch zu den Umstehenden, beendet das Gespräch mit einer äußerst knappen, wohl noch gerade so der höfischen Etikette gehorchenden Verbeugung und schreitet mit seiner Eskorte davon. Kurz darauf ist auch der Halbling in Bewegung, ebenfalls Richtung Ausgang. Die Schar der Schaulustigen und mit ihnen die Blockade löst sich auf und die SC können zu ihrer eigentlichen Arbeit zurückkehren.

Nach Feierabend dankt die Direktorin Scapula den Neulingen und erinnert sie daran, dass sie ihren Lohn am Ende jeder der vier Wochen ausgezahlt bekommen, die

sie den Tierpark als Aushilfen in der Hauptsaison unterstützen. Der Wochenlohn beträgt 25 Goldstücke je Charakter.

Und was ist mit der Beute?

Es gibt in diesem Abenteuer keine versteckten Schatztruhen und ein Großteil der Gegner besteht aus beutelosen Tieren. Stattdessen gibt es den Wochenlohn, den sie unabhängig von ihrer Arbeitsleistung am Ende jedes Kapitels ausgezahlt bekommen. Sind die Spielerinnen und Spieler erfahren, können sie davon frei einkaufen. Oppara ist groß und reich genug, als dass Helden der Stufe 2 dort alles finden können, was sie sich leisten wollen. Bei weniger er-

fahrenen Spielern wird das Sichten der zahllosen möglichen Items zu lange dauern. Hier wird empfohlen, dass die Spielleitung eine kleine Auswahl vorschlägt, z.B. Heiltränke und Verstrickungsbeutel, falls mal wieder eine Taschendiebin einzufangen ist. Die restlichen Tage der ersten Woche können nach Belieben rollenspielerisch ausgefüllt oder nur kurz zusammengefasst werden (Aufgaben unverändert, Kollegen weiterhin mürrisch).

Woche 2: Ausbruch

In der zweiten Woche wirkt die Direktorin Nasenia Scapula bei ihren Ansprachen zu Schichtbeginn merklich gelöst. Die Besucherzahlen entwickeln sich gut und vielleicht wird es finanziell doch noch alles irgendwie aufgehen. Chida und Gerfried sind ebenfalls ein wenig freundlicher, da sich die Aushilfen immerhin nicht als Totalausfälle erwiesen haben. Gleichzeitig mussten sie sich eingestehen, dass sie die Arbeit zu zweit nicht schaffen können und den Neulingen mehr Verantwortung abtreten müssen. Sie lassen die SC die beiden Vormittagsaufgaben (Fütterung und Wartung) bei einem Teil der Gehege selbstständig durchführen, während sie sich um andere kümmern.

Hier kann die SL wählen, welche Gehege die SC bearbeiten, abhängig davon, ob manche Tiere im bisherigen Rollenspiel besonders zur Geltung kamen. Es würde sich anbieten, mindestens eines aber nicht alle der weiter unten entkommenen Tiere zu nehmen, damit Gerfried ihnen (und auch sich) im Nachhinein Vorwürfe machen kann. Vorausgewählt für die Flucht sind die Riesenfliege aus der Voliere und der Riesenhirschkäfer aus dem Insektenhaus.

Insgesamt ist das Abenteuer so angelegt, dass die SL auswählen kann, welche Tiere einen Auftritt erhalten. Damit kann Vorlieben und auch Abneigungen (etwa bei Arachnophobie eines Spielers) genüge getan werden. In den folgenden Abschnitten werden daher Tiere genannt, es ist aber mit Hilfe der Tabelle der Tierparkbewohner leicht möglich, ein anderes Tier der gleichen Stufe zu wählen.

Riesenfliegen

An den Nachmittagen sind die SC wieder an Imbiss und Streichelzoo eingeteilt, nun ebenfalls ohne Chidas Betreuung. Sie haben soweit alles im Griff. Eines Tages hören sie plötzlich Schreie, als Besucher panisch aus Richtung der Voliere gestürzt kommen. Sie werden von zwei Riesenfliegen (gerne austauschen, s.o.) verfolgt. Die SC sollten versuchen, die Tiere idealerweise lebend zu überwältigen (nichttödliche Angriffe, Naturkunde, Betäubungsgift o.ä.), aber die Hauptsache ist, dass es die Besucher nicht weiter bedroht.

// 2 x Riesenfliegen, Stufe 1, Monsterhandbuch 2, S. 103 → 60 EP ("Weniger gefährlich 2")

Sollten die SC nicht aktiv werden, rennt Gerfried in einer anderen Richtung durch die Szene und fordert die Neulinge zum Handeln auf. Er selbst müsse sich dringend um den Riesenhirschkäfer (gerne wieder austauschen) kümmern. Sie sollten aber zum Insektenhaus nachkommen, sobald es geht! Werden die SC von sich aus aktiv, so rennt Gerfried während des Kampfes mit gleicher Botschaft vorbei.

Falls beim Zurückbringen der Tiere einer der SC die Schließmechanismen untersuchen möchte, kann mit einem Wurf auf Diebeskunst (SG 21) erkannt werden, dass die bei diesen Tieren verwendeten einfachen Schlösser professionell geknackt wurden. Bei einem missglückten Wurf ist nur zu erkennen, dass nichts gewaltsam geöffnet wurde.

Riesenhirschkäfer

Vor dem Insektenhaus angekommen, finden die SC Gerfried auf dem Boden liegend vor. Eine kleine Traube Schaulustiger hat sich in deutlichem Abstand gebildet und kann berichten, wie der Zwerg versucht habe, den Hirschkäfer mit Gesten und Worten zu beschwichtigen, um ihn von einer in die Enge getriebene Familie abzulenken. Sie konnte entkommen, allerdings hat das Tier dann Gerfried angefallen. Die SC müssen eingreifen! Ihr Kollege ist nur ohnmächtig, es besteht keine unmittelbare Gefahr, dass er verblutet oder ähnliches. Das Tier sollte idealerweise lebend zurück ins Gehege gebracht werden, notfalls ist aber auch hier erneut tödliche Gewalt angemessen.

// Riesenhirschkäfer, Stufe 4, Monsterhandbuch 1, S. 185 → 80 EP ("Durchschnittlich 2")

Nach der Rettung rappelt Gerfried sich auf. Er kann sich nicht erklären, wie zwei Tiere gleichzeitig entkommen konnten. Bei dem einen Gehege hätten die SC morgens offenkundig geschlampt, aber das andere läge auf seiner Runde und er habe noch nie ein Tor offengelassen.



Berichten die SC von den geknackten Schlössern, schlägt er sofort vor, alle Gehege abzulaufen, vielleicht ist der Gauner noch unterwegs. Ohne die Info zu den geknackten Schlössern fängt sich sein Selbstvertrauen wieder und er besteht darauf, dass sie die morgens von den SC bearbeiteten Bereiche schnellstens nachkontrollieren.

Saboteure

Unabhängig wie es zum Rundgang kommt, treffen sie beim Gehege der Riesenschnecke/ der Riesenanakonda (bitte auswählen) auf zwei Personen, die sich scheinbar nicht von der allgemeinen Unruhe anstecken ließen. Aus ihrer Einführung wissen die SC, dass es sich dabei um eines der mit Abstand gefährlichsten Tiere im Park handelt. Ihr Gehege ist um einiges aufwändiger gesichert als die meisten anderen.

Eine Person steht direkt vor dem Tor, die andere ein Stück entfernt auf dem Weg. Als sich die SC nähern, beginnt diese damit, eine Melodie zu pfeifen.

Mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 11 wird erkannt, dass die Person am Tor auf die Melodie zu reagieren scheint und hektischer wird; bei einem guten Wurf (SG 21) wird auch aus der Ferne erkannt, dass schon drei der vier Mechanismen entsichert sind; bei einem sehr guten Wurf (SG 26) kann in einiger Entfernung hinter einem Busch eine kleine Gestalt mit Bogen gesehen werden.

Unabhängig davon, ob dort unmittelbar oder später nachgeschaut wird, lässt sich niemand antreffen. Mit einem guten Wurf zum Spurenlesen (Überlebenskunst SG 21) erkennt man einen kleinen Fußabdruck von jemandem, der keine Schuhe trug. Baron Merenator in seiner Gestalt als erfahrener Jäger hat dort drauf gewartet, dass das Tier freikommt und er es aus Notwehr erlegen muss. Da sein Level deutlich über dem der Gruppe liegt und er sich als Jäger mit Spuren auskennt, haben sie auch mit einer gewürfelten 20 keine Chance ihn zu verfolgen.

Falls die SC nicht selbst bei der Vorstellung nervös werden, dass gleich ein derart mächtiges Tier freigelassen wird, verdeutlicht Gerfried ihnen die Situation („Die dürfen das Tor nicht öffnen. Die wälzt sonst hier und in der Stadt alles nieder!“). Gerfried selbst kämpft nicht mit, er verweist darauf, dass er nach seiner kürzlichen Ohnmacht noch teils doppelt sähe und er damit keine Hilfe wäre.

Die Saboteure nehmen den Kampf zunächst auf, versucht aber nach den ersten Treffern zu fliehen. Gelingt ihnen das nicht, kämpfen sie weiter, bis der erste zu Boden gegangen ist. Danach erfolgt die Kapitulation.

// **2x Saboteur, Level 2, Gamemastery Guide S. 246**
→ 80 EP (“Durchschnittlich 2”)

Ein Verhör erbringt keine großen Aufschlüsse. Sie seien in gewissen Kreisen und Lokalen für ihren talentierten Umgang mit Schlössern bekannt und bekämen immer wieder entsprechende Aufträge. Wie so oft wissen sie nicht, wer sie angeheuert hat, da die Person einen weiten Mantel mit großer Kapuze trug. Da Vorkasse geleistet wurde, interessierte sie weder die Identität noch der Grund, warum sie ein paar Tiere freilassen sollten.

Sollten die SC die Stadtwache hinzuziehen wollen, so treffen sie auf Hauptfrau Hora Crus. Erneut übernimmt sie die Gefangenen und rügt getötete Verbrecher. Sie scheint keinen besonders motivierten Eindruck bei der Untersuchung zu machen, rät aber eindringlich, dass statt Selbstjustiz lieber die Stadtwache gerufen werden solle. Diese wäre schließlich dafür da, nötigenfalls mit Gewalt für Recht und Ordnung zu sorgen. Und nicht dafür, hinterher nur noch den Papierkram zu erledigen.

Im Anschluss dankt die Direktorin den Helden für ihren Einsatz und erkundigt sich kurz nach Gerfrieds Befinden. Sie wirkt aber trotz des abgewendeten Unheils nicht so gelöst, wie man es erwarten könnte. Fragen die SC nach, so gesteht sie ihre Sorge, dass nach so einem Vorfall die Besucher vor lauter Angst den Tierpark meiden werden. Der Park hätte aber keine Reserven mehr, um eine Flaute in der Hochsaison durchzustehen.

Gerfried brummelt verärgert, dass sie halt endlich über ihren Schatten springen und sich mit dem Baron vertragen soll. Sie antwortet mit einem leisen „So einfach ist das alles nicht. Leider nicht.“ und wendet sich zum Gehen.

Sofern die SC in Kapitel 1 nicht ausführlich mit Chida und Gerfried über die Verstimmungen und Entlassungen geredet haben, könnte dies die erste Info über den Streit zwischen Direktorin und Finanzier gewesen sein. Es bietet sich hier also die Gelegenheit, die Hintergründe weiter aufzudecken, sofern die Spieler nachhaken. Sind die SC sehr gut dabei (rollenspielerisch und/oder über einen Wurf, z.B. Diplomatie gegen SG 26), kann es sein, dass die Direktorin auch hier schon über die unmoralische Forderung des Barons spricht.

Entgegen der Befürchtungen erweist sich der Besucherandrang in den folgenden Tagen als normal bis überdurchschnittlich. Vielleicht weil niemand glaubt, dass so etwas zweimal in Folge passiert. Oder weil manche den Nervenzickel suchen. Jedenfalls pendelt sich der Arbeitsalltag wieder ein, in dessen Pausen oder nach dessen Feierabend die SC bei Interesse diskutieren und eventuelle Ideen untersuchen könnten (entlassene Angestellte verdächtigen; Saboteure suchen, sofern diese entkommen konnten; Gerfried, Chida und Scapula aushorchen; ...)

Woche 3: Feuer

Als der Alltag in der dritten Woche wieder alle eingelullt hat und ein jeder in die Imbiss- und Streichelzooroutine gefallen ist, kommt es zur nächsten Katastrophe: Ein Feuer bricht im Insektenhaus aus!

Die SC sollten einen Wahrnehmungswurf ablegen. Bei SG 16 erkennen sie, dass eine leichte Rauchfahne über dem Insektenhaus aufsteigt. Wird der SG nicht erreicht, bemerken sie (quasi etwas später) lediglich, dass einzelne Besucher rennend an ihnen vorbei Richtung Ausgang laufen. Vielleicht werden im ersten Moment erneut Tuschendiebe vermutet, doch dann hört man sie „Feuer, Feuer!“ rufen. Blickt man die Richtung, aus der sie kommen, sieht man weitere Besucher in Panik geraten und ohne Rücksicht auf andere losrennen. Personen prallen aneinander, jemand stürzt, niemand hilft ihm auf.

Retten - Bergen - Löschen - Schützen

Unter Zeitdruck müssen sich die SC entscheiden, wer von ihnen sich um welches Problem kümmert. Da es drei Aktionsbereiche gibt, kann eine von zwei SC bearbeitet werden:

- Die panischen Besucher beruhigen und sicher vom Gelände leiten.
- Das Feuer eindämmen, bis Verstärkung zum Löschen kommt.
- Die eingeschlossene und vom Feuer bedrohten Tiere retten.

In jeder der drei Kategorien können Punkte erlangt werden, deren Summe über das Maß an Verwüstung entscheidet. Es ist nicht möglich, dass es zu einer totalen Katastrophe mit totgetrampelten Besuchern, zahlreichen verendeten Tieren und einem vollständig niedergebrannten Park kommt. Der Grad der Verwüstung sollte den Ton des Weiteren Rollenspiels setzen, hat aber unmittelbar keinen Einfluss auf den Ablauf des Abenteuers.

In jeder Kategorie gibt es vier Aufgaben, die durch Würfe erfüllt werden müssen. Jede erfolgreiche Probe bringt einen Punkt, kritische Erfolge zwei Punkte. Alle Würfe haben den gleichen Schwierigkeitsgrad von SG 18. Kreative Lösungen sind gerne gesehen und sollten akzeptiert werden. Wird eine Ressource eingesetzt (Verbrauchsgegenstand oder Zauberplatz), so sollten zwei Punkte gewährt werden. Es wird empfohlen reihum zu gehen, um alle am Tisch aktiv zu halten und darzustellen, dass es parallel und unter Zeitdruck geschieht. Im Zweierteam dürfen jeweils beide SC würfeln.

Besucherstrom managen:

- Der gestürzten Person aufhelfen: Athletik oder Heilkunde
- Der Menschenmenge den Weg zum Ausgang weisen: Gesellschaftskunde oder Darbietung
- Eine panische Kleingruppe beruhigen: Diplomatie oder Darbietung
- Ein verlorenes Kind finden: Überlebenskunst oder Wahrnehmung

Feuer eindämmen:

- Karren mit Wassertank (eigentlich zur Fütterung vorgesehen) holen: Athletik oder Handwerkskunst (weil der Karren nicht mehr der neueste ist)
- Abschätzen, wie sich das Feuer ausbreiten wird: Handwerkskunst oder Okkultismus (dabei kommt schließlich auch gerne Feuer zum Einsatz)
- Brandlast aus der Nähe des Feuers entfernen und Lüftungsluken schließen: Athletik oder Akrobatik
- Schaulustige zur Mithilfe animieren: Diplomatie oder Einschüchtern

Tiere retten:

- Tiere beruhigen: Naturkunde oder Gesellschaftskunde (um sich zu erinnern, dass in jedem Haus ein Set Wurfpeile mit Betäubungsgift bereit liegt).
- Transportkarren holen: Athletik oder Diebeskunst (er ist angebunden).
- Riesentausendfüßler in den Karren holen oder locken: Athletik oder Naturkunde
- Riesenameise in den Karren holen oder locken: Athletik oder Naturkunde

Ergebnis:

0 bis 5 Punkte: Was zunächst nur wie ein kleines Feuer wirkte, wuchs sich in wenigen Augenblicken zu einer wahren Feuersbrunst aus. Das ganze Insektenhaus steht in Flammen, es gelingt mit Mühe ein Übergreifen auf die Umgebung zu verhindern. Sollten die verängstigten Besucher jemals zurückkehren, so gibt es eine Sensation weniger zu bewundern.

6 bis 9 Punkte: Das Feuer konnte sich ein wenig ausweiten und hat einiges im Insektenhaus verkohlt. Es konnte jedoch eingedämmt werden, bevor das gesamte Haus in Flammen stand. Die meisten Besucher dürften ihren Schock bald vergessen haben und nach einer kleiner Renovierungspause in Insektenhaus zurückkehren.

10 bis 12 Punkte: Nach dem ersten Schrecken zeigte sich, dass es sich nur um ein kleines Feuer an der Außenwand des Hauses handelte. Es konnte noch im Keim erstickt werden, viele Besucher waren sich nachher nicht mal mehr sicher, ob es wirklich ein Feuer oder eher eine Übung war.

Jagdbeute

Tatsächlich ist das Feuer nur eine erneute Ablenkung, damit die Riesenschnecke/ Riesenanakonda freigelassen und anschließend gejagt werden kann. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass die SC dies ahnen und statt oben beschriebener Soforthilfe direkt zu beiden der Hochsicherheitsgehege laufen, wollen sie das Öffnen der Tore eventuell verhindern, indem sie die Saboteure direkt angreifen.

Den Schlossknackern kommen allerdings bereits in der zweiten Kampfunde drei gut gekleidete und ausgerüstete Leibwachen zur Hilfe. Jene rufen den Saboteuren zu, dass sie ihren Auftrag erledigen sollen und widmen sich dann selbst den SC. Zunächst bemühen sie sich noch, die SC mit Worten (Wurf zum Einschüchtern) dazu zu bringen, kehrt zu machen ("Es wäre besser, wenn ihr euch um andere Dinge kümmert") und setzen nichttödliche Attacken ein. Falls die SC sich nicht abbringen lassen, greifen sie auch zu tödlicher Gewalt. Die Spielleitung sollte versuchen, deutlich zu machen, dass die drei Leibwächter deutlich zu stark für die Helden sind, bevor es zu einem Todesfall kommt. Die SC können sich dann erstmal nur zurückziehen und das weitere Geschehen beobachten.

// 3 x Leibwächter: Palace Guard, Level 4, Gamemastery Guide S. 206

Mit einem Wurf für Gesellschaftskunde gegen SG 14 können die Wappen auf den Uniformen der Leibwächter identifiziert werden. Sie gehören zum Hause Merenator.

Wahrscheinlicher ist es jedoch, dass die SC mit dem Feuer beschäftigt sein werden. Somit gelingt es diesmal, das Gehege zu öffnen und der Baron kann sein Jagdgeschick auf die Probe stellen. Idealerweise deutet die Spielleitung das während der Aktionen der Helden durch klarer und klarer werdende Beschreibungen dessen an, was um sie herum im Tierpark geschieht. Zunächst vielleicht nur das unbestimmte Knacken von Holz (als sich das riesige Tier in Richtung der unerwarteten Freiheit bewegt und dabei ein paar der Dekorationshäuschen niederwalzt), über eine Anschwellen der panischen Schreie (Besucher, die vor dem Feuer in Richtung der anderen Gehege geflohen sind, kehren erschrocken um), bis zu Szenen, die deutlich auf einen Kampf hindeuten (z.B. fliegende Schleimfetzen der Riesenschnecke am Horizont oder der zerquetschte Körper eines der Leibwächter, den die Riesenanakonda durch den Park schleudert).

Sollten die Helden nun sofort dorthin eilen, sehen sie gerade noch, wie der Baron den entscheidenden Pfeil setzt und das Tier verendet. Er geht daraufhin zum Kadaver und beginnt, den Kopf abzuschneiden. Seine drei Leibwächter sind gefallen, aber er würdigt sie keines Blickes.

Beenden die SC erst ihre Aktivitäten am Insektenhaus, treffen sie auf den Baron, der immer noch am Hals zugegangen ist.

Der Baron spielt sich als Retter auf, der zufällig in der Nähe gewesen sei, als das Monster ausbrach und er somit durch sein „heroisches Eingreifen Schlimmstes vermeiden konnte!“. Die Stadt könne froh sein, dass ein derart guter Jäger wie er hier war.

Mit Zweifeln daran, etwaigen Ergebnissen der vorherigen Recherchen oder einem Einschüchterungswurf gegen SG 26 konfrontiert, lässt er alsbald seine Fassade fallen und gibt den SC gegenüber freimütig zu, den Ausbruch selbst herbeigeführt zu haben, um seine Jagdkunst zu beweisen. Das wird ihnen aber später eh niemand glauben, sein adeliges Wort wäre mehr wert als ihre vier unbedeutenden Stimmen.

Er beendet das Abtrennen des Kopfes, deutet auf einen in der Nähe stehenden Handwagen (natürlich vorsorglich dort platziert) und fordert die SC auf, sich ihrer Rolle angemessen zu verhalten und den Kopf zu seinem Anwesen zu bringen. Sie werden sich vermutlich weigern, woraufhin er wütend wird und drei der Schaulustigen rekrutiert, von denen jetzt nach und nach welche zur Szenerie strömen. Der Baron verlässt den Tierpark erhobenen Hauptes und mit einem selbstgefälligen Lächeln auf den Lippen. Dabei kreuzt sich sein Weg mit dem von Direktorin Scapula, die ihn nur mit einer Mischung aus Abscheu und Entsetzen anstarrt.

Bei den SC angekommen, läuft sie zunächst zum Tierkadaver und weint bitterlich. Als sie sich etwas beruhigt hat, bittet sie die SC, die Schaulustigen fortzuschicken, den Park zu schließen und dann zusammen mit Chida und Gerfried in ihr Büro zu kommen.

Dort angekommen treffen die SC auf eine Direktorin mit grimmigem Gesichtsausdruck, die ihnen nochmals für ihren Einsatz dankt und dann den kompletten Hintergrund bezüglich ihres Streits mit dem Baron offenlegt. Sie macht sich Vorwürfe, ihn unterschätzt zu haben und damit Mitschuld an den heutigen Ereignissen zu haben.

Sie hätte sich früher ihren Mitarbeitern und Freunden offenbaren sollen, dann hätten sie vielleicht einen Weg gefunden, das Schlimmste zu vermeiden. So aber wird sicher niemand mehr den Tierpark besuchen, die fehlenden Einnahmen zur Schließung führen. Und da das Grundstück dem Baron gehört, wird alles an ihn fallen, sodass er nach Belieben weitere Tiere zum Spaß abschlachten können wird. Leider habe sie hat keine Vorstellung, wie man das alles noch verhindern könne. Aber eventuell falle ihnen gemeinsam ja etwas ein.

Woche 4: Konfrontation und Lösung

Es geht nicht darum, den bösen Adeligen im Kampf zu besiegen. Das wäre sozial inakzeptabel (und würde aufgrund des Stufenunterschieds wohl auch schlecht ausgehen). Wichtiger ist es, in den nächsten Tagen Wege zu finden, ihn von seinem Plan abzubringen und andere Geldquellen für den Tierpark zu erschließen. Dazu haben die SC und ihre Kollegen auch reichlich Gelegenheit, denn in den Folgetagen kommen kaum noch Besucher in den Park. Und diejenigen, die kommen, zeigen ein unsympathisch großes Interesse am Ort des blutigen Kampfes.

Das Abenteuer gibt keinen fixen Weg zur Rettung des Parks vor. Stattdessen soll der Kreativität der Spielerinnen und Spielern Raum gelassen werden, eigene Lösungen zu finden und diese rollenspielerisch abzubilden.

Folgend eine nicht abschließende Liste möglicher Lösungen, an denen sich die Spielleitung bei Bedarf orientieren kann. Etwa, indem die Direktorin oder die beiden Tierpfleger Ideen in diese Richtung äußern. Werden Fertigkeitsproben benötigt, so kann sich an der im Abschnitt zu Woche 1 angegebenen Tabelle der Schwierigkeitsgrade orientiert werden.

- Rausfinden, wer der Widersacher des Adligen ist. Diesem die Beweise gegen „eine kleine Unterstützung des Tierparks“ zur Verfügung stellen.
- Beweise zu Gericht bringen, damit es eine Geldstrafe zum Wohle des Parks gibt (Adelige werden natürlich nicht eingesperrt).
- Einen Kompromiss zwischen Direktorin und Adeligem aushandeln.
- Safaris für Adlige organisieren, auf denen Sie neue Tiere für den Zoo fangen.
- Entdecken, dass einige der Tiere seltene Sekrete/Eier/sonstwas... für Magier produzieren, sodass der Tierpark plötzlich total wertvoll wird.
- Die Ereignisse haben Aufmerksamkeit erregt. Durch aggressives Marketing kann darauf aufgebaut und mehr Besucher angelockt werden.
- Vielleicht wird aus dem Zoo auch der erste Circus der Stadt, mit den SC als erste Artisten.
- Kinder des Adligen (Aurelia und Lorater) auf dessen Handeln aufmerksam machen. Die reden es ihrem Vater aus und nehmen die Förderung wieder auf, um den Ruf der Familie in der Öffentlichkeit bestehen zu lassen.



Vorgefertigte Charaktere

Dieses Abenteuer sollte von vier Helden der zweiten Stufe bestritten werden. Diese können nach Belieben selbst erstellt werden oder aus den folgenden Vorschlägen ge-

wählt werden. Dazu kann dieses Kapitel ohne Spoilergelahr den Spielerinnen und Spielern vorgelegt werden.

Berry Rich, Lesnik | Barde

Berry neigt selbst für einen Barden zu Tagträumerei und schlechter Organisation. So hat er es verpasst, sich für das anstehende Pflichtpraktikum in der vorlesungsfreien Zeit rechtzeitig eine Stelle zu suchen, die eines Liedes würdige Erlebnisse und Erfahrungen verspricht. Nur im Tierpark war noch etwas frei, denn offenbar wollte niemand aus seiner Bardenschule dorthin. Vermutlich, weil es nicht gerade ruhmreich erscheint, Insekten und Spinnen zu besingen.



CC0, erzeugt von makelka unter <https://www.artbreeder.com/i?k=00df6e1dad671b5cdb95>

Lady Ampellia Gaetullio, Mensch-Wechselbalg | Barbarin

Lady Ampellia Gaetullio hat ihre leiblichen Eltern nie kennengelernt und wuchs beim Bruder ihres Vaters, dem Baronet Gaetullio, und seiner Frau auf. Sie sind ihr liebevolle Eltern, doch gibt es in der Aristokratie Dinge, über die nicht gesprochen wird. Zum Beispiel Ampellias leuchtend violettes Auge, welches ihrer rein menschlichen Herkunft widerspricht. Die Krallen aus kaltem Eisen, die ihr in der frühen Pubertät wuchsen, kann man hingegen einfach unter Handschuhen verbergen. Ihr leiblicher Vater wird kaum erwähnt und ihre leibliche Mutter niemals. Und das macht Ampellia häufig so wütend, dass sie es kaum noch erträgt. Immer lächeln, höflich sein, bloß nicht aus der Reihe tanzen und vor allem keine unangenehmen Fragen stellen: Da platzt ihr manchmal der Kragen. Nach ihrem letzten öffentlichen Wutausbruch hielten es ihre Eltern für angebracht, sie einmal echte körperliche Arbeit erleben zu lassen. Schließlich muss sie endlich erkennen, welches Privileg es ist, der Aristokratie anzugehören und ihre Emotionen zu zügeln lernen. Und so findet sich Ampellia im Tierpark des befreundeten Baron Merenator wieder, ausgerüstet durch die heimische Waffenkammer – schließlich soll ihr zwischen diesen Riesenwesen ja nichts passieren.



CC0, erzeugt von gwendoline.lambertz unter <https://www.artbreeder.com/i?k=2692b43e57a64fc0b01579047575>

Ollak Eisenhauer, Ork | Kämpfer

Ollak Eisenhauer gehörte als Soldat der taldanischen Armee einer Spezialeinheit an, die seine besonderen Fähigkeiten und Gnadenlosigkeit schätzte. Doch sein letzter Einsatz verlief auch für ihn traumatisch (Details streng geheim!), sodass er von den Offizieren zur Therapie und Rehabilitation in den Streichelzoo geschickt wurde. Ob er dort nicht nur seinen Seelenfrieden wiederfinden, sondern auch seine Gleichgültigkeit gegenüber Tieren und vor allem seinen Hang zu Verschwörungstheorien über den nahenden Weltuntergang endlich ablegen kann?



CC0, erzeugt von theremembrancer unter <https://www.artbreeder.com/i?k=9202a58d1584b052d749>

Protus Tappo, Mensch | Kleriker von Cayden Cailean

Protus ist gerade auf der Suche nach einem neuen Job, da er vorher im Tempel häufig als Barkeeper gearbeitet hat und leider zu seinem besten Kunden wurde. Einige Abstürze und auch zwielichtige Geschäfte (er hat den Heiler bei illegalen Faustkämpfen gemacht) später sieht er ein, dass er seinem Gott so nicht gerecht wird. Den Entzug hat er nun hinter sich und über den Sommer hält er sich mit einem Gelegenheitsjob im Zoo über Wasser. Danach möchte er dann gucken, wie er seine Arbeit für Cayden wieder aufnehmen kann, ohne dabei in einem seiner Tempel und damit in der Nähe einer Bar zu arbeiten. Aber mit seinem geselligen und freundlichen Gemüt wird sich da sicherlich etwas finden lassen...



CC0, erzeugt von gwendoline.lambertz unter <https://www.artbreeder.com/i?k=f0b51fb5eccb585d8304ea1c07f7>

Tatsuki, Amurrun | Ermittlerin

Nach Volljährig auf Wanderschaft durch die Innere See gegangen. Denn nur ein erfahrener Ermittler ist ein guter Ermittler. Aktuell in Oppara und nimmt den Job im Tierpark an, um die Reisekasse aufzubessern. Als Mündel in einem taldanischen Dorf aufgewachsen hat Tatsuki sich schon in ihrer Jugend für den Tierschutz und gegen diverse Ungerechtigkeiten eingesetzt. Ihre Verhörtechniken erlernte sie somit schon im frühen Alter in zahllosen Diskussionen und Auseinandersetzungen. Sie plant jetzt nach ihrem Schulabschluss als Ermittlerin in die weite Welt zu reisen. Als erste Station wird sie den Sommer mit einem Hilfsjob im Tierpark von Oppara verbringen, um sich ein Bild von den dortigen Lebensbedingungen der Tiere zu machen.



CC0, erzeugt von makelka unter <https://www.artbreeder.com/i?k=00df6e1dad671b5cdb95>

Zola Fairchild, Gnomin | Zauberin

Zola wuchs im Verdurawald auf, gut behütet in der Gemeinschaft anderer Gnome und Feenwesen. Seit sie denken kann fühlt sie sich den Tieren im Wald sehr verbunden, insbesondere ihrem Eichhörnchen Pai. Sie reist nach Oppara, um zu erfahren, wie andere Kulturen mit Tieren umgehen. Einerseits freut sie sich auf den Kontakt und die Arbeit mit den auch für sie teilweise außergewöhnlichen Wesen im Park. Andererseits ist sie sich aber auch nicht sicher, ob sie es ertragen wird, Tiere in Gefangenschaft zu sehen und gar selbst dort zu halten.



CC0, erzeugt von sleebers <https://www.artbreeder.com/i?k=110b7139f664e5216f21>

Charakterbögen

Berry Rich

Barde 2

Neutral | Klein | Lesnik | Beerenlesnik | Humanoid

Attribute:

ST +0 IN +0
GE +1 WE +2
KO +2 CH +4

Trefferpunkte 28

Rüstungsklasse 15

Zähigkeit +6

Reflex +5

Willen +8

Bewegungsrate: 25ft/7,5m

Wahrnehmung:

+ 8; Dämmerlicht

Sprachen:

Gemeinsprache

Sylvanisch

Fertigkeiten:

Akrobatik +5
Arkane Künste +0
Athletik +0
Darbietung +8
Diebeskunst +0
Diplomatie +8
Einschüchtern +0
Gesellschaftskunde +0
Handwerkskunst +0
Heilkunde +6
Heimlichkeit +0
Kenntnis: Kalistrade +4
Naturkunde +6
Okkultismus +4
Religionskunde +0
Täuschung +8
Überlebenskunst +0

Waffen:

Nahkampf: Didgeridoo +4 (Fortstoßen, Beidhändig W8, Ungewöhnlich), Schaden 1d4 (W)

Nahkampf: Dolch +5 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m, Vielseitig H), Schaden 1d4 (S)

Fernkampf: Dolch +5 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m), Schaden 1d4 (S)

Ausrüstung:

Rucksack mit 5 Fackeln, Feuerstein und Stahl, 10 Kreidestücke, 2 Rationen, Schlafsack, Seife, Seil, Wasserschlauch; Keine Rüstung

Lesnikaberglaube ☺

Auslöser: Du musst einen Rettungswurf gegen einen Zauber oder magischen Effekt ablegen, hast aber noch nicht gewürfelt.

Wirkung: Du erkennst Geister, die Gegenstände bewohnen, und hast gelernt, welche Glück und welche Unglück bringen. Du konzentrierst dich auf die Kraft eines Glücksbringers und erhältst einen Situationsbonus von +1 auf deinen Rettungswurf gegen den auslösenden Effekt.

Okkulte Zauber:

Zauber-SG 18, Zauberangriffswurf +8

1. Grad (3 pro Tag): Einträchtiger Chor, Magisches Geschoss, Sprühende Farben, Zielsicherer Schlag

Zaubertricks: Ansteckender Enthusiasmus, Beistand, Benommenheit, Göttliche Führung, Magie entdecken, Schild, Telekinetisches Geschoss

Fokuszauber (1 Punkt):

Rettende Darbietung ☺

Auslöser: Du oder ein Verbündeter innerhalb von 60 Fuß/18 m Entfernung führt einen Rettungswurf gegen einen Hörbaren oder Sichtbaren Effekt aus.

Wirkung: Deine Darbietung schützt dich und deine Verbündeten. Führe einen Darbietungswurf für eine dir

bekannte Art aus: eine Hörbare Darbietung, wenn der Auslöser Hörbar war, oder eine Sichtbare Darbietung, wenn der Auslöser Sichtbar war. Du und deine Verbündeten im Wirkungsbereich dürfen das bessere Resultat deines Darbietungswurfs oder des Rettungswurfs verwenden.

Lied des Mutes ♦ :

Du inspirierst deine Verbündeten mit aufmunternden Worten oder Musik. Du und alle Verbündete im Wirkungsbereich (60ft/18m) erhalten für 1 Runde einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe sowie auf Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

Weitere Talente:

Bardenwissen, Beerenlesnik, Schnäppchenjäger, Schutzmagie, Zusätzliche Zaubertricks

Weitere Besonderheiten:

Muse (Enigma), Pflanzenernährung

Lady Ampellia Gaetullio

Barbarin 2

Chaotisch-Neutral | Mittelgroß |
Mensch | Wechselbalg | Humanoid

Attribute:

ST +4 IN +0
GE +1 WE +1
KO +2 CH +1

Trefferpunkte 36

Rüstungsklasse 19

Zähigkeit +8

Reflex +5,

Willen +7

Bewegungsrate: 25ft/7,5m

Wahrnehmung:

+ 7; Dämmerlicht

Sprachen:

Gemeinsprache

Halblingisch

Fertigkeiten:

Akrobatik +5

Arkane Künste +0

Athletik +8

Darbietung +0

Diebeskunst +0

Diplomatie +0

Einschüchtern +5

Gesellschaftskunde +4

Handwerkskunst +0,

Heilkunde +0

Heimlichkeit +0

Kenntnis: Wappenkunde +4

Naturkunde +0

Okkultismus +0

Religionskunde +0

Täuschung +5

Überlebenskunst +0

Waffen:

Nahkampf: Zweihänder +8 (Vielseitig S), Schaden 1d12+4 (H)

Nahkampf: Dolch + 8 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m, Vielseitig H), Schaden 1d4+4 (S)

Fernkampf: Dolch +5 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m), Schaden 1d4+4 (S)

Ausrüstung:

Rucksack mit 5 Fackeln, Feuerstein und Stahl, 10 Kreidestücke, 2 Rationen, Schlafsack, Seife, Seil, Wasserschlauch; 3 Geringe Lebenselixiere; Kettenpanzer, Schwaches Gegengift, Wandelfeder (Leiter), Wurfhaken

Kein Entkommen ☹

Auslöser: Ein Gegner innerhalb deiner Reichweite will sich von dir fortbewegen.

Wirkung: Du hältst Schritt mit einem zurückweichenden Gegner. Du läufst bis zu deiner Bewegungsrate, folgst dabei dem Gegner und behältst ihn in deiner Reichweite während seiner Bewegung, bis er diese beendet oder du deine Bewegungsrate verbraucht hast. Du kannst Kein Entkommen mit Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen statt Laufen nutzen, sofern du die fragliche Bewegungsrate besitzt.

Plötzlicher Sturmangriff ♦♦

(Anstrengend, Eröffnung): Du eilst auf deinen Gegner zu und greifst ihn an. Führe die Aktion Laufen zweimal durch; befindet sich am Ende deiner Fortbewegung wenigstens ein Gegner innerhalb deiner Nahkampfreichweite, kannst du diesen Gegner im Nahkampf angreifen. Du kannst Plötzlichen Sturmangriff zusammen mit Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen anstelle von Laufen nutzen, sofern du über die fragliche Bewegungsrate verfügst.

Kampfrausch ♦

Anforderungen: Du befindest dich nicht im Kampfrausch und besitzt auch nicht den Zustand Erschöpft.

Wirkung: Du lässt dem in dir brodelndem Zorn freien Lauf und verfallst in Kampfrausch. Du erhältst eine Anzahl an Temporären Trefferpunkten in Höhe deiner Stufe plus deines Konstitutionsmodifikators. Diese Raserei

währt 1 Minute, außer du erhältst vorher den Zustand Bewusstlos oder kannst keine Gegner mehr wahrnehmen. Du kannst deinen Kampfrausch nicht freiwillig vorzeitig beenden. Im Kampfrausch: verursachst du 2 zusätzliche Schadenspunkte mit Nahkampfwaffen und Waffenlosen Angriffen. Dieser zusätzliche Schaden wird halbiert, sollte deine Waffe oder dein Waffenloser Angriff über die Eigenschaft Agil verfügen; erleidest du einen Malus von -1 auf deine RK; kannst du keine Handlungen der Kategorie Konzentration nutzen, sofern sie nicht ebenfalls der Kategorie Kampfrausch angehören. Du kannst im Kampfrausch die Aktion Suchen anwenden. Mit Ende des Kampfrausches verlierst du alle noch verbliebenen Temporären Trefferpunkte aus dem Kampfrausch und kannst die Aktion Kampfrausch 1 Minute lang nicht wieder anwenden.

Weitere Talente:

Einschüchternder Blick, Erhöhte Tragekapazität, Höfische Etikette, Schlackmaid, Wechselbalg, Wuterfülltes Einschüchtern

Weitere Besonderheiten:

Instinkt (Wütender Instinkt)

Ollak Eisenhauer

Kämpfer 2

Chaotisch-Neutral |
Mittelgroß | Ork | Kampf-
bereiter Ork | Humanoid

Attribute:

ST +4 IN +0
GE +2 WE +0
KO +2 CH +1

Trefferpunkte 34

Rüstungsklasse 18

Zähigkeit +8

Reflex +8,

Willen +4

Bewegungsrate: 25ft/7,5m

Wahrnehmung:

+ 6; Dunkelsicht

Sprachen:

Gemeinsprache
Orkisch

Fertigkeiten:

Akrobatik +6

Arkane Künste +0

Athletik +8

Darbietung +0,

Diebeskunst +6

Diplomatie +0

Einschüchtern +5

Gesellschaftskunde +0

Handwerkskunst +0

Heilkunde +0

Heimlichkeit +6,

Kenntnis: Untergrund +4

Naturkunde +0

Okkultismus +5

Religionskunde +0

Täuschung +5

Überlebenskunst +0

Waffen:

Nahkampf:

- Schlachtaxt +8 (Durchschlagend, Fortstoßen, Ork, Ungewöhnlich), Schaden 1d12+4 (H)
- Dolch +10 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m, Vielseitig H), Schaden 1d4+4 (S)
- Wurfmesser +10 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 20ft/6m), Schaden 1d4+4 (S)
- Faust +10 (Agil, Finesse, Nichttödlich, Unbewaffnet), Schaden 1d4+4 (W)

Fernkampf: Dolch +8 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m), Schaden 1d4+4 (S)

Fernkampf: Wurfmesser +8 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 20ft/6m), Schaden 1d4+4 (S)

Ausrüstung: Rucksack mit 5 Fackeln, Feuerstein und Stahl, 10 Kreidestücke, 2 Rationen, Schlafsack, Seife, Seil, Wasserschlauch; Beschlagene Lederrüstung, Eulenhärenkrallen, Kriegsmaske (Das Unbekannte), Wolfszahn

Schildblock ☹ **Auslöser:** Du hast deinen Schild gehoben und würdest durch einen physischen Angriff Schaden erleiden.

Wirkung: Du nutzt deinen Schild, um einen Schlag abzuwehren. Dein Schild schützt vor Schaden in maximal der Höhe seiner Härte. Verbleibender Schaden wird jeweils von dir und dem Schild erlitten, was dazu führen kann, dass der Schild beschädigt oder zerstört wird.

Gelegenheitsangriff ☹ **Auslöser:** Eine Kreatur innerhalb deines Angriffsradius nutzt eine Handlung der Kategorie Handhaben oder Bewegung, führt einen Fernkampfangriff aus oder verlässt im Rahmen ihrer Bewegungshandlung ein Feld.

Wirkung: Du nutzt eine Schwachstelle in der Verteidigung deines Gegners. Führe einen Nahkampfangriff gegen die auslösende Kreatur aus. Solltest du einen Kritischen Treffer landen und war der Auslöser eine Handhabehandlung, so unterbrichst du diese Handlung. Dieser Angriff zählt nicht hinsichtlich deines Malus für Mehrfachangriffe und ein vorhandener Malus für Mehrfachangriffe wird bei diesem Angriff nicht angerechnet.

Plötzlicher Sturmangriff ♦♦

(Anstrengend, Eröffnung): Du eilst auf deinen Gegner zu und greifst ihn an. Führe die Aktion Laufen zweimal durch; befindet sich am Ende deiner Fortbewegung wenigstens ein Gegner innerhalb deiner Nahkampfreichweite, kannst du diesen Gegner im Nahkampf angreifen. Du kannst Plötzlichen Sturmangriff zusammen mit Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen anstelle von Laufen nutzen, sofern du über die fragliche Bewegungsrate verfügst.

Brutales Fortstossen ♦

Anforderungen: Du führst eine zweihändige Nahkampfwaffe.

Wirkung: Du legst dein ganzes Gewicht in deinen Angriff und triffst deinen Gegner

hart genug, um ihn zurückstolpern zu lassen. Führe einen Angriff mit einer zweihändigen Nahkampfwaffe aus. Triffst du ein Ziel, dessen Größenskategorie nicht höher ist als deine, erhält es bis zum Ende deines aktuellen Zuges den Zustand Auf dem falschen Fuß und du kannst es automatisch Fortschieben mit denselben Vorteilen wie die Aktion Fortstossen (dies schließt auch den Kritischen Erfolgseffekt ein, sollte dein Angriff zu einem Kritischen Treffer geführt haben). Solltest du dich dem Ziel hinterherbewegen, löst deine Bewegung keine Reaktionen aus. Dieser Angriff besitzt den folgenden Fehlschlageffekt: Fehlschlag: Das Ziel erhält den Zustand Auf dem falschen Fuß bis zum Ende deines aktuellen Zuges.

Weitere Talente:

Einschüchternder Blick, Gefährliches Halbwissen, Geübter Pirscher, Kampfbereit, Kriegsmaske, Riesenringer

Weitere Besonderheiten:

Geübter Pirscher (Unterholz),
Kriegsmaske (Magieart Okkult)

Protus Tappo

Kleriker 2

Neutral-Gut | Mittelgroß |
Mensch | Vielseitige Her-
kunft | Humanoid

Attribute:

ST +0 IN +0
GE +1 WE +4
KO +2 CH +2

Trefferpunkte 28

Rüstungsklasse 12

Zähigkeit +6
Reflex +5,
Willen +10
Bewegungsrate: 25ft/7,5m

Wahrnehmung:

+ 8

Sprachen:

Gemeinsprache
Zwergisch

Fertigkeiten:

Akrobatik +5
Arkane Künste +0
Athletik +4
Darbietung +0
Diebeskunst +0
Diplomatie +6
Einschüchtern +0
Gesellschaftskunde +0
Handwerkskunst +0
Heilkunde +8
Heimlichkeit +0
Kenntnis: Alkohol +4
Naturkunde +0
Okkultismus +4
Religionskunde +8
Täuschung +0
Überlebenskunst +0

Waffen:

Nahkampf: Zweihänder +8 (Vielseitig S), Schaden 1d12+4 (H)

Nahkampf: Dolch + 8 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m, Vielseitig H), Schaden 1d4+4 (S)

Fernkampf: Dolch +5 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m), Schaden 1d4+4 (S)

Ausrüstung:

Rucksack mit 5 Fackeln, Feuerstein und Stahl, 10 Kreidestücke, 2 Rationen, Schlafsack, Seife, Seil, Wasserschlauch; Becher, 20 Bolzen, Heilerwerkzeuge, Heiliges Symbol aus Holz, Waffenrock

Bonmot ♦ (Gefühl, Hörbar, Konzentration, Mental, Sprache): Du schleuderst einem Gegner eine aufschlussreiche Stichelei entgegen und lenkst ihn dadurch ab. Wähle einen Gegner im Umkreis von 30ft/9 m aus und führe einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen den WIL-SG des Ziels durch.

Kritischer Erfolg: Das Ziel ist abgelenkt und erleidet 1 Minute lang einen Zustandsmalus von -3 auf Wahrnehmung und Willenswürfe. Das Ziel kann den Effekt früher durch eine scharfe Erwiderung beenden. Dies kann entweder eine Einzelaktion der Kategorie Konzentration oder ein passender Fertigkeitseinsatz sein, um die Erwiderung zu begleiten. Der SL bestimmt, welcher Fertigkeitseinsatz passend ist. Sie müssen allerdings mindestens 1 Aktion dauern. Üblicherweise muss die scharfe Erwiderung ein charismabasierter Fertigkeitseinsatz der Kategorie Sprache sein.

Erfolg: Wie Kritischer Erfolg, allerdings beträgt der Malus -2.

Kritischer Fehler: Deine Stichelei ist grauenhaft. Du erleidest denselben Malus, den ein Gegner im Erfolgsfall erlitten hätte. Der Effekt endet nach 1 Minute oder wenn du ein weiteres Bonmot erfolgreich einsetzt.

Feldsanitäter ♦ (Handhaben, Heilung): Du kannst dich oder einen benachbarten Verbündeten selbst im Kampf zusammenflicken. Führe einen Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen den gleichen SG wie für Wunden versorgen durch und bewirke die entsprechende Menge an Heilung, dies hebt den Zustand Verwundet nicht auf. Wie bei Wunden versorgen kannst du Fertigkeitwürfe gegen höhere SG versuchen, wenn du den notwendigen Kompetenzgrad besitzt. Das Ziel ist dann allerdings für einen Tag immun gegen deine Tätigkeit als Feldsanitäter.

Göttliche Zauber:

Zauber-SG 18, Zauberangriffswurf +8

1. Grad: Heilung, Heilung, Heilung, Schwächestrahle, Segnen, Verfluchen

Zaubertricks: Göttliche Energielanze, Licht, Magie entdecken, Magische Aura lesen, Stabilisieren

Fokuszauber (1 Punkt):

Ungehinderte Bewegung ♦ :

Nichts kann dich an Ort und Stelle halten.

Du entkommst augenblicklich jedem magischen Effekt, durch den du als Bewegungsunfähig oder Gegriffen giltst. Dies funktioniert nicht, wenn dieser Effekt einen höheren Grad besitzt als deine Ungehinderte Bewegung. Du kannst anschließend Laufen. Während dieser Bewegung ignorierst du Schwieriges Gelände und andere Situations- oder Zustandsmali auf deine Bewegungsrate.

Weitere Talente:

Angeborenes Können, Domäneneingeweihter, Healing Hands, Informationssammler

Weitere Besonderheiten:

Anathema, Erste Doktrin (Klosterbruder), Gottheit (Cayden Cailean), Göttlicher Quell (Heilung), Göttliche Zauberei

Zola Fairchild

Zauberin 2

Neutral-Gut | Klein | Gnom | Lebhafter Gnom | Humanoid

Attribute:

ST +0 IN +1
GE +1 WE +2
KO +1 CH +4

Trefferpunkte 22

Rüstungsklasse 15

Resistenz: Negativ 1

Zähigkeit +5

Reflex +5,

Willen +8

Bewegungsrate: 25ft/7,5m

Wahrnehmung:

+ 6; Dämmersicht

Sprachen:

Elfisch

Gemeinsprache

Gnomisch

Sylvanisch

Fertigkeiten:

Akrobatik +1

Arkane Künste +5

Athletik +0

Darbietung +8

Diebeskunst +0

Diplomatie +8

Einschüchtern +0

Gesellschaftskunde +0

Handwerkskunst +0

Heilkunde +0

Heimlichkeit +0

Kenntnis: Wald +5

Naturkunde +6

Okkultismus +5

Religionskunde +0

Täuschung +8

Überlebenskunst +0

Waffen:

Nahkampf: Faust +4 (Agil, Finesse, Nichttödlich, Unbewaffnet), Schaden 1d4 (W)

Nahkampf: Keule +4 (Wurfwaffe 10ft/3m), Schaden 1d6 (W)

Nahkampf: Dolch +4 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m, Vielseitig H), Schaden 1d4 (S)

Fernkampf: Dolch +4 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m), Schaden 1d4 (S)

Fernkampf: Keule +4 (Wurfwaffe 10ft/3m), Schaden 1d6 (W)

Ausrüstung:

Rucksack mit 5 Fackeln, Feuerstein und Stahl, 10 Kreidestücke, 2 Rationen, Schlafsack, Seife, Seil, Wasserschlauch; Keine Rüstung; Ewige Fackel

Naturzauber:

Zauber-SG 18, Zauberangriffswurf +8

1. Grad (4 pro Tag): Beschützender Baum, Kreatur bezaubern, Shillelagh, Tierische Verbündete

Zaubertricks: Bezähmen, Geisterhaftes Geräusch, Kältestrahl, Magie entdecken, Säurespritzer, Stabilisieren, Verstrickende Ranke

Fokuszauber (1 Punkt):

Feenstaub ♦ Du streust magischen Staub im Wirkungsbereich (5ft/1,5m Explosion in bis zu 30ft/9m Entfernung) aus, sodass darin befindliche Kreaturen leichter zu täuschen sind. Der Explosionsradius erhöht sich um 1,50 m für jede zusätzliche Aktion, die du zum Wirken verwendest.

Erfolg: Die Kreatur ist nicht betroffen.

Fehlschlag: Die Kreatur kann keine Reaktionen verwenden und erhält einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungs- und Willenswürfe.

Kritischer Fehlschlag: Wie bei Fehlschlag; die Kreatur erhält zusätzlich 1 Minute lang einen Zustandsmalus von -1 auf Wahrnehmungs- und Willenswürfe.

Weitere Talente:

Lebhafter Gnom, Tier ausbilden, Tierische Verbündete, Zusätzliche Zaubertricks

Weitere Besonderheiten:

Feenblutlinie

Pai (Zolas Vertrauter)

Familiar 2

Neutral | Winzig | Scherge | Vertrauter | Eichhörnchen

Attribute:

ST +0 IN +0
GE +0 WE +0
KO +0 CH +0

Trefferpunkte 10

Rüstungsklasse 15

Zähigkeit +5

Reflex +5,

Willen +8

Bewegungsrate: 25ft/7,5m

Wahrnehmung:

+ 6; Dämmersicht

Sprachen:

keine

Ausrüstung:

keine

Fertigkeiten:

Akrobatik +6

Arkane Künste +2

Athletik +2

Darbietung +2

Diebeskunst +2

Diplomatie +2

Einschüchtern +2

Gesellschaftskunde +2

Handwerkskunst +2

Heilkunde +2

Heimlichkeit +6

Naturkunde +2

Okkultismus +2

Religionskunde +2

Täuschung +2

Überlebenskunst +2

Tatsuki

Ermittlerin 2

Chaotisch-Gut | Mittelgroß | Amurrun | Spitzohr-amurrun | Humanoid

Attribute:

ST +0 IN +4
GE +2 WE +0
KO +1 CH +2

Trefferpunkte 26

Rüstungsklasse 17

Zähigkeit +5

Reflex +8,

Willen +6

Bewegungsrate: 25ft/7,5m

Wahrnehmung:

+ 6; Dämmersicht

Sprachen:

Amurrun

Elfisch

Gemeinsprache

Halblingisch

Kelisch

Fertigkeiten:

Akrobatik +6

Arkane Künste +8

Athletik +4

Darbietung +6

Diebeskunst +6

Diplomatie +8

Einschüchtern +0

Gesellschaftskunde +8

Handwerkskunst +8

Heilkunde +0

Heimlichkeit +6

Kenntnis: Ahnenforschung +8

Naturkunde +0

Okkultismus +8

Religionskunde +0,

Täuschung +6

Überlebenskunst +0

Waffen:

Nahkampf: Kukri +6 (Agil, Finesse, Zu Fall bringen, Ungewöhnlich), Schaden 1d6 (H)

Nahkampf: Dolch +6 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m, Vielseitig H), Schaden 1d4 (S)

Nahkampf: Faust +6 (Agil, Finesse, Nichttödlich, Unbewaffnet), Schaden 1d4 (W)

Fernkampf: Dolch +6 (Agil, Finesse, Wurfwaffe 10ft/3m), Schaden 1d4 (S)

Fernkampf: Bola +6 (Nichttödlich, Zu Fall bringender Fernkampf, Ungewöhnlich, Wurfwaffe 20ft/6m), Schaden 1d6 (W)

Fernkampf: Chakram (Wurfwaffe 20ft/6m), Schaden 1d8 (H)

Ausrüstung: Rucksack mit 5 Fackeln, Feuerstein und Stahl, 10 Kreidestücke, 2 Rationen, Schlafsack, Seife, Seil, Wasserschlauch; Diebeswerkzeug, Ersatzdiétriche, Jadekatze, Kletterausrüstung, Lederrüstung, Schreibzeug

Einweihen ☹

Häufigkeit: Einmal pro 10 Minuten.

Auslöser: Eine andere Kreatur untersucht einen Hinweis, dem du nachgehst.

Wirkung: Du teilst Informationen mit der auslösenden Kreatur. Sie erhält einen Situationsbonus gleich deinem Situationsbonus aus Hinweis nachgehen für Fertigkeitwürfe bei Ermittlungen zu diesem Thema. Der SL kann weitere relevante Kategorien dieser Reaktion zuordnen, abhängig davon wie du sie ausführst, zum Beispiel Hörbar und Sprache, wenn du die Informationen verbal übermittelst.

Katzenanz ♦

Du hast die Angewohnheit immer im Weg zu sein, wenn andere Kreaturen sich bewegen wollen. Mache einen Fertigkeitwurf auf Akrobatik gegen den Reflex-SG einer angrenzenden Kreatur. Kritischer Erfolg: Die gewählte Kreatur erhält einen Situationsmalus von -2 auf Reflexwürfe und erhält den Zustand Auf dem Falschen Fuß bis zum Beginn deiner nächsten Runde. Erfolg: Die gewählte Kreatur erhält einen Situationsmalus von -2 auf Reflexwürfe bis zum Beginn deiner nächsten Runde.

Kein Grund zur Panik ♦♦♦

(Gefühl, Hörbar, Konzentration, Mental, Sprache): Du versuchst, das Gefühl von Panik zu vermindern. Führe einen Fertigkeitwurf für Diplomatie durch und vergleiche das Ergebnis mit dem Willens-SG verängstigter Kreaturen, die sich in einem Umkreis von 10ft/ 3m um dich befinden. Jede von ihnen ist 1 Stunde lang temporär immun. Kritischer Erfolg: Verringere den Zustandswert der verängstigten Kreatur um -2. Erfolg: Verringere den Zustandswert der verängstigten Kreatur um -1.

Abschließende Frage ♦

(Hörbar, Konzentration, Mental, Sprache): Du stellst eine Frage, die genau den richtigen Punkt trifft. Stelle eine Frage an eine nicht mit dir verbündete Kreatur, die du sehen kannst und mit der du gesprochen hast. Führe einen Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen den Willens-SG der Kreatur durch. Die Kreatur ist danach temporär für 1 Stunde gegen diese Fähigkeit immun. Kritischer Erfolg: Das Ziel muss deine Frage direkt beantworten. Es muss zwar nicht die Wahrheit sagen, aber du erhältst einen Situationsbonus von +4 auf deinen Wahrnehmungs-SG, wenn die Kreatur versucht zu lügen. Erfolg: Wie Kritischer Erfolg, der Situationsbonus beträgt aber +2. Fehlschlag: Das Ziel kann ablehnen deine Frage zu beantworten. Kritischer Fehlschlag: Das Ziel kann ablehnen deine Frage zu beantworten und seine Einstellung zu dir verschlechtert sich um eine Stufe aufgrund deines lästigen Interesses.

Angriffsstrategie ♦

Häufigkeit: Einmal pro Runde.

Wirkung: Du beurteilst die Schwächen

Fortsetzung nächste Seite >>

Tatsuki

(Fortsetzung)

eines Gegners im Kampf und legst dir damit eine Angriffsplan zurecht. Wähle eine Kreatur, die du sehen kannst und würfle einen W20. Wenn du einen Angriff gegen die ausgewählte Kreatur später in der Runde durchführst, musst du den Wurf der Angriffsstrategie nutzen, statt einen Angriffswurf durchzuführen. Dieses Ersetzen darfst du nur für den ersten Angriff in dieser Runde gegen die Kreatur nutzen und nicht für nachfolgende Angriffe. Wenn du dieses Ersetzen durchführst, kannst du deinen Intelligenzmodifikator anstatt deines Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikators verwenden, sofern du eine

Nahkampfwaffe mit der Kategorie Agil oder Finesse, einen Waffenlosen Angriff mit der Kategorie Agil oder Finesse oder mit einer Fernkampfwaffe (welche, die Kategorie Agil oder Finesse besitzen muss, wenn es sich um eine Nahkampfwaffe mit der Kategorie Wurfwaffe handelt) oder einen Totschläger benutzt. Wenn du weißt, dass die Kreatur, die du gewählt hast, das Thema einer Ermittlung ist, bei der du einem Hinweis nachgehst, kannst du diese Fähigkeit als Freie Aktion nutzen.

Präzisionsschaden: Strategischer Angriff 1W6.

Weitere Talente:

Bekannte Schwachstellen, Faszinierende Darbietung, Gemeinsame Angriffsstrategie, Katzenhafte Landung, Spitzohramurrun

Weitere Besonderheiten:

Aktueller Fall, Auf den Füßen landen, Hinweis nachgehen, Methodik (Verhör), Strategischer Angriff

KNO3DL

TOP-NOTCH BEACHWATCH

DANGEROUS DIVE OF DUTY



LULA
GAME JAM





Dieses Abenteuer wurde von **Kno3dl** im Rahmen des **Lurch & Lama GameJams** verfasst. (<https://www.twitch.tv/lurchundlama>; <https://lurchundlama.de/>)

Danke an alle, die mich beim Ausgestalten des Abenteuers unterstützt haben!
Besonderen Dank an **DaiHotaru** für das zauberhafte Logo! (<https://ko-fi.com/daihotaru/>; <https://linktr.ee/daihotaru>)

Charakterbilder sind mit der KI von <https://artflow.ai/> erstellt worden.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

INHALT

Aufriss 33

Pitch 33

Was bisher geschah 33

Was geschehen wird 33

Die Spielercharaktere 34

Neues Talent - Rettungsschwimmer 34

Jordan Jenkins - Ex-Marine 34

Charlie Campell - Meeresbiolog(e/in) 35

Taylor Tanner - Topmodel 35

Kyle Kane - Rettungsingenieur*in 36

Akt 1 36

Akt 2 37

Akt 3 38

Abschluss 38



AUFRISS

Abenteuertitel: Dangerous Dive of Duty

Genre: Baywatch meets Pulp-Action

Spieleranzahl: bis zu 4 Spieler

Spieldauer: 3-5 Stunden (Oneshot)

hat Gerüchte in die Welt gesetzt, dass die **Benevols** eigentlich nicht die rechtmäßigen Besitzer sind, denn verkaufen wollten diese nicht. So versucht die Yucky Corp die Besitzurkunden in die Finger zu bekommen. Wohlweislich versteckt Barny die Dokumente in einem Safe auf einem Privatboot, welches aber als Drohung versenkt wurde – Barny kommt dabei ums Leben.

PITCH

Der **Baffle Beach** ist ein beliebter Badestrand und Investoren wetteifern um Anteile oder Grundbesitz. **Yucky Corp** besitzt mittlerweile einen Großteil, wird sich aber erst zufriedengeben, wenn Sie alles restlos abgegriffen hat – alle Mittel sind recht!

WAS BISHER GESCHAH

Barry Benevol besitzt ein gut betuchtes Strandlokal auf dem Grundstück seines Vaters **Barny Benevol**. Selbstverständlich soll er das Grundstück erben, aber Yucky Corp

WAS GESCHEHEN WIRD

Barry kommt in Zugzwang und muss die Grundbesitzurkunde vorzulegen. Er wendet sich an die **Top-Notch Beachwatch** – die Helden und SCs dieses Abenteuers. Diese müssen nach getaner Arbeit Tauchausrüstung besorgen, um im felsigen Klippenstrand in der Nähe des Badestrands nach dem Safe und den Dokumenten zu tauchen. Selbstverständlich stoßen sie dabei auf ihre Kontrahenten: Handlager der Yucky Corp.

Können unsere Rettungsschwimmer der Familie Benevol helfen, sich selbst retten und vielleicht noch der Yucky Corp eins auswischen?



DIE SPIELERCHARAKTERE

Die Spielercharaktere sind die überaus fähige Rettungsschwimmer-Elite der Beachwatch. Hier gilt, dass sie alle in mindestens einem Fach neben dem Rettungsschwimmen so kompetent sind, dass man sich fragt, warum sie jenes nicht hauptberuflich machen. Nach diesem Muster sollten eigene Charaktere erstellt werden.

Im Folgenden sind die vier vorgeschlagenen Charaktere vorgestellt und beispielhafte Charakterwerte für eine Umsetzung mit der Savage Worlds Abenteueredition sind gegeben.

Alle tragen einen geschlechtsneutralen Namen, können also beliebig zugeordnet werden.

Für das Spielen mit der Savage Worlds Abenteueredition brauchst du nur besagtes Buch und kein weiteres Settingband. Für die extra Packung Dramatik hat natürlich jeder Charakter das Handicap "Heldhaft". Es wird ein neues Talent bei jedem Charakter verwendet:

NEUES TALENT - RETTUNGSSCHWIMMER

Voraussetzungen: Veteran, Konstitution W6+, Athletik W8+, Wahrnehmung W6+
Der Charakter addiert +1 auf Proben, um Gefahrensituationen im Strandbereich zu erkennen. Beim Schwimmen oder Tauchen ignoriert er bis zu 2 Punkte Abzüge.

Zudem behält der Charakter seine volle Bewegungsweite im Schwierigen Gelände, die dem Strandbereich zugehörig sind.



JORDAN JENKINS - Ex-Marine

Heldentaten verbringen war schon immer dein Ding. Du hast deine Grundausbildung und jahrelangen Dienst bei den U.S. Marines mit Auszeichnung abgeschlossen, doch wolltest dich irgendwo anders tätig machen. Das Leben als Rettungsschwimmer fühlt sich im Gegensatz zum Dienst wie Arbeit und Urlaub gleichzeitig an. Zudem gibt es stets jubelndes Publikum für deine Heldentaten. Deine Disziplin und Führungskompetenz haben dir die Leitung des Beachwatch Eliteteams vermacht.

Attribute:

Geschicklichkeit [W8] | Konstitution [W8] | Stärke [W8] | Verstand [W6] | Willenskraft [W6]

Fertigkeiten:

Allgemeinwissen [W4] | Athletik [W8] | Heimlichkeit [W6] | Überreden [W4] | Wahrnehmung [W6] | Einschüchtern [W6] | Elektronik [W4] | Fahren [W4] | Heilen [W4] | Kämpfen [W8] | Schießen [W6] | Seefahrt [W4] | Überleben [W6]



Abgeleitete Werte:

Bewegungsweite [6] | Parade [6] | Robustheit [8]

Talente:

Eisenkiefer | Kampfkünstler | Kampfreflexe | Kräftig | Raufbold | Rettungsschwimmer | Rohling

Handicaps:

Dünnhäutig (leicht) | Heldhaft (schwer) | Loyal (leicht)

CHARLIE CAMPPELL - Meeresbiolog(e/in)

Naturwissenschaftliche Studiengänge können echt trocken sein. Um deinem Leben ein wenig Würze neben dem Studium zu verleihen hast du viele Nebentätigkeiten ausprobiert. Rettungsdienst und Assistenz beim Tierarzt waren die Spitzenreiter, bis sich die Beachwatch bei dir gemeldet hat. Angefangen mit einem Praktikum bist du nach und durch dein abgeschlossenes Studium schnell zum Eliteteam vorgerückt.

Attribute:

Geschicklichkeit [W8] | Konstitution [W6] | Stärke [W6] | Verstand [W8] | Willenskraft [W8]

Fertigkeiten:

Allgemeinwissen [W6] | Athletik [W8] | Heimlichkeit [W4] | Überreden [W4] | Wahrnehmung [W8] | Elektronik [W4] | Fahren [W4] | Heilen [W8] | Kämpfen [W4] | Naturwissenschaften [W8] | Recherche [W8] | Seefahrt [W6]



Abgeleitete Werte:

Bewegungsweite [6] | Parade [4] | Robustheit [5]

Talente:

Aufmerksamkeit | Gelehrter (Naturwissenschaften) | Heiler | Kühler Kopf | Rettungsschwimmer | Sechster Sinn

Handicaps:

Heldenhaft (schwer) | Neugierig (schwer)

TAYLOR TANNER - Topmodel

Du bist begehrenswert und wunderschön. Deinen Körper und deinen Charme weißt du zu Geld zu machen, aber es hat dich nicht vollends erfüllt, dieser Job als Topmodel. Letztendlich hast du dich entschieden deinen Einfluss und Medienruhm dazu zu nutzen, die Welt zu bewegen, etwas Gutes zu tun. So bist du nach ein paar Kampagnen bei der Beachwatch gelandet und das Modeling ist nun eher zu deinem Nebenjob geworden.

Attribute:

Geschicklichkeit [W8] | Konstitution [W6] | Stärke [W6] | Verstand [W8] | Willenskraft [W8]

Fertigkeiten:

Allgemeinwissen [W4] | Athletik [W8] | Heimlichkeit [W4] | Überreden [W8] | Wahrnehmung [W6] | Darbietung [W8] | Elektronik [W4] | Fahren [W4] | Heilen [W4] | Kämpfen [W4] | Provozieren [W8] | Recherche [W8] | Seefahrt [W4]



Abgeleitete Werte:

Bewegungsweite [6] | Parade [4] | Robustheit [5]

Talente:

Attraktiv | Elan | Ermittler | Erniedrigen | Rampensau | Rettungsschwimmer

Handicaps:

Große Klappe (leicht) | Heldenhaft (schwer) | Sanftmütig (leicht)

KYLE KANE - Rettungsingenieur/in

Mit dem Studium in Rettungsingenieurwesen hast du schon immer die Sicherheit der Bevölkerung im Blickfeld gehabt. Der Stand der Technik aktualisiert sich immer wieder und deiner Meinung nach muss dieser eingesetzt werden, das Wohl der Menschheit zu sichern. Nach deinem Studium warst du erst selbstständig, die Beachwatch und Coast Guard waren deine Stammkunden. Aber zuzusehen, wie diese Leben retten, während du nur beratend zur Seite stehst, hat dir nicht gereicht.

Attribute:

Geschicklichkeit [W8] | Konstitution [W8] | Stärke [W6] | Verstand [W8] | Willenskraft [W6]

Fertigkeiten:

Allgemeinwissen [W6] | Athletik [W8] | Heimlichkeit [W4] | Überreden [W4] | Wahrnehmung [W8] | Elektronik [W8] | Fahren [W8] | Hacken [W6] | Heilen [W4] | Kämpfen [W4] | Naturwissenschaften [W4] | Repa-



rieren [W8] | Schießen [W4] | Seefahrt [W8]

Abgeleitete Werte:

Bewegungsweite [6] | Parade [4] | Robustheit [6]

Talente:

Ass am Steuer | McGyver | Reparaturgenie | Rettungsschwimmer

Handicaps:

Heldenhaft (schwer) | Schwerzüngig (schwer)

AKT 1

Die Mitglieder des Eliteteams sind bei ihrer morgendlichen Routine:

z.B. den Strand runter joggen, an der Küste entlang schwimmen, Krafttraining an der Beach-Gym oder Aerobic mit den ersten Strandgästen. Frage deine Spieler gerne selbst, wie ihre Fitness-Routine aussieht.

Wie es so kommen muss werden die Helden bei ihrem Programm unterbrochen: jeder SC wird einer Gefahrensituation gewahr und muss einschreiten. Falls du die Spieler nicht selbst die Problematik bestimmen lassen willst, wähle am besten ein Ereignis, das die Stärken des jeweiligen Helden bei der Hilfsaktion hervorhebt.

Mögliche Zwischenfälle:

- ☛ Ein Strandgast hat sich an einer Glasscherbe geschnitten/Qualle verbrannt/einen Sonnenstich eingefangen und benötigt schnellstens Erste Hilfe. [z.B. Charlie]
- ☛ Ein Strandgast ist in einen giftigen Seeigel getreten und sein Retter muss zum nächsten Strand-Depot mit einem Strandbuggy rasen, um das Gegengift zu besorgen. [z.B. Kyle]

- ☛ Ein Standdieb wird auf frischer Tat ertappt und muss gestellt werden – natürlich gibt es eine Verfolgungsjagd über den prall gefüllten Shoppingsteg. [z.B. Taylor]
- ☛ Ein paar Strandrowdys belästigen Gäste, lassen nicht locker – eine Tracht Prügel bringt sie bestimmt wieder zur Vernunft. [z.B. Jordan]
- ☛ Zwei Jetskis hatten einen Zusammenstoß, die Fahrer sind bewusstlos dabei zu ertrinken und müssen aus dem brennenden Benzintepich gerettet werden. [Alle]

Handele die Szenen mit ein bis zwei Proben ab und lasse deine Spieler beschreiben, wie sie bei Erfolg die Szene (in übertriebener Heldenmanier) lösen. Slo-Mo nicht vergessen!

Nach einem anstrengendem aber heldenhaften Morgen werden die Rettungsschwimmer zu ihrer Pause in das örtliche Strandlokal von Barry Benevol eingeladen. Einer seiner Bediensteten sucht sie auf und übermittelt die Einladung. Teil deinen Spieler ruhig mit, dass es ungewöhnlich ist, dass das Restaurant um diese Zeit schon öffnet, aber das Essen ist einfach köstlich. Besser kann die Pause gar nicht verbracht werden, fragt sich nur, was Barry auf dem Herzen hat?

AKT 2

Die Rettungsschwimmer kommen zu ihrer Pause am Strandlokal an – es hat eigentlich nur für sie geöffnet. Beim Reingehen kommen ihnen zwei kräftige Kerle in Anzügen entgegen (Handlanger der Yucky Corp) und rempeln die SCs und/oder den Bediensteten, der die Helden abgeholt hat, an. Die Handlanger waren hier, um Barry einzuschüchtern.

Barry empfängt das Eliteteam an einem reichlich gedeckten Tisch und bietet ihnen die erste Runde Getränke an. Er kommt fix zu seinem Anliegen: die Bergung des Safes mit den Dokumenten – am besten so schnell wie möglich, weil Barry morgen schon seinen Grundbesitz vorweisen muss. Hierzu gibt er ihnen die Koordinaten, unweit vom Baffle Beach an einem Klippenstrand. Sind die Helden besorgt/neugierig erzählt er die Einzelheiten und auch, dass er die Yucky Corp als Mörder seines Vaters vermutet. Es war eine wahr gemachte Drohung gegen die Familie, nur wussten die Yukkies nicht, dass der Safe auf dem versenkten Boot ist.

Einer der Bediensteten hört das Gespräch unweigerlich mit an und ist auf der Gehaltsliste der Yucky Corp. Falls es keine Gelegenheit geben sollte, das Gespräch zu belauschen, kam er anderweitig an die Informationen – wichtig ist, dass die Yucky Corp über den Tauchgang und Verbleib des Safes Bescheid weiß.

Die Helden müssen sich jetzt für die Bergung vorbereiten. Nach ihrer Schicht gilt es auf die Schnelle Tauchaus-

rüstung und ein Boot zu besorgen. Hierzu kannst du es den Spielern leicht machen und davon ausgehen, dass die Beachwatch alles Nötige hat. Andersfalls kannst du die Spieler nach Kontakten ihrer Charaktere fragen.

- 🌀 Vielleicht hat Charlie noch Kontakt zum Lehrstuhl und muss diesem den Tauchgang als Forschungsmission verkaufen.
- 🌀 Jordan kann noch einen Gefallen bei einem Marine einfordern. Es werden ein paar Ausrüstungsgegenstände abgetreten.
- 🌀 Taylor mobilisiert Fans, um an Ausrüstung zu gelangen. Vermutlich die einfachste Möglichkeit, aber auch die riskanteste, da Unschuldige mit reingezogen werden können.
- 🌀 Kyle hat Kontakte zur Küstenwache und kommt so an ein Boot mit Bergungsausrüstung.

Vielleicht müssen auch mehrere Kontakte abgeklappert werden, damit für alle ausreichend Equipment beschafft werden kann. Die Qualität der Proben zur Kontaktaufnahme können dementsprechend die Qualität der besorgten Ausrüstung beeinflussen. Die Mindestausrüstung sollte Sauerstoffgerät, Tauchermesser und Taschenlampe sein sowie ein kleineres, motorisiertes Boot. Das Hochwertigste könnten z.B. Ganzkörper-Neoprenanzüge und unterwassertaugliche Kommunikationsgeräte sein.

Irgendwann ist die Zeit für das Eliteteam soweit fortgerückt, dass sie aufbrechen müssen.



AKT 3

Es ist später Abend und die Helden machen sich mit ihrem Wassergefährd auf zu den besagten Koordinaten. Der Ort ist an sich leicht zu finden, ein guter Platz zum Anker werfen allerdings nicht. Ein paar Proben das Boot durch die Felsen zu manövrieren können hier für Spannung sorgen.

Nach ein paar Minuten Schnorcheln kann das Wrack ausgemacht werden. Die Helden rüsten sich aus und tauchen gemeinsam hinab, um den Safe zu finden. Lasse deine Spieler einen Plan entwickeln, wie genau sie die Dokumente bergen wollen. Den ganzen Safe ins Trockene bringen? Den Safe knacken? Wie bleiben die Dokumente dann trocken? Sind sie wasserdicht verpackt? Haben die Charaktere vielleicht den Code, sodass es leichter wird, den Safe zu öffnen? Suchen sie vielleicht eine trockene Stelle im Boot (Luftkammern) an dem sie die Dokumente in etwas Wasserdichtes umladen?

Dennoch stellt es sich als gar nicht so leicht heraus, den Safe zu finden. Verlange ein paar Proben, um im Wrack zu manövrieren. Bei Fehlschlägen könnten sich die Helden bspw. verletzen – sei es an Glasscherben, beim Zwängen durch Bullaugen, Meerstiere wie Quallen oder Seeigel, oder einfach scharfe Kanten an Felsen oder am Wrack. Vielleicht lockt das Blut sogar einen Hai an? Zumindest der Gedanke daran kann den Helden ordentlich Stress bereiten! Genauso kann hier noch auf Wasserleichen gestoßen werden: Furchtproben!

Nach hoffentlich erfolgreichem Auffinden der Dokumente, muss wieder aufgetaucht werden. Hier kommt es zur Begegnung mit den Handlangern der Yucky Corp: Ein paar sind den Helden direkt nach getaucht und mit Tauchermesser bewaffnet, ihr Anführer sogar mit einer Harpune! Biete den Helden ein kleines Gefecht unter Wasser. Hier könnten die Charaktere auch an Waffen, wie die Harpune, kommen. Belohne Kreativität, aber bedenke, dass Kommunikation unter Wasser womöglich eingeschränkt ist.

Die Yucky Corp ist mit einem Boot und einem Helikopter vor Ort. Für extra Dramatik kann das Wassergefährd der Helden unbrauchbar gemacht worden sein und diese müssen nun das Boot der Yukkys entern. Sind die damit erfolgreich, taucht spätestens dann der Helikopter auf und es gibt eine Verfolgungsjagd bis zum Hafen. Willst du die Action ankurbeln, können auf dem Boot einige schwere Geschütze auffindbar sein, mit denen man das Feuer auf den Helikopter erwidern kann!

Sobald die Helden das Hafenbecken erreichen, sind sie sicher. Die Küstenwache oder ähnliche Instanzen können sie empfangen. Nun gilt es nur noch, die Dokumente sicher an Barry zu übergeben, damit er seinen Besitzanspruch beweisen kann und die Yucky Corp in ihrem Vorhaben erst einmal behindert wurde.

ABSCHLUSS

Lasse deine Helden den Sieg genießen, vielleicht bei einem exklusiven Dinner in Barrys Lokal. Gib deinen Spielern die Chance eine letzte Szene ihres Charakters zu beschreiben, in welcher sie bspw. dem Werk als Rettungsschwimmer nachgehen, in den Medien Aufrühr veranstalten, oder etwas anderes aus der Sache gezogen haben.



Jocke

Meeresrauschen

Ein Generisches Fantasy Abenteuer für 3-5 Spieler mit einer Spielzeit von ca. 4 Stunden.



JH
2022

Dieses Abenteuer wurde von **Jocke** im Rahmen des **Lurch & Lama GameJams** verfasst. (<https://www.twitch.tv/lurchundlama>; <https://lurchundlama.de/>)

Danke an alle, die mich beim Ausgestalten des Abenteuers unterstützt haben!
Besonderen Dank an **DaiHotaru** für das Bild der Seehexe! (<https://ko-fi.com/daihotaru/>; <https://linktr.ee/daihotaru>)

Charakterbilder wurden mit Artbreeder von deedaadoo erstellt worden. <https://www.artbreeder.com/deedaadoo>

Das Abenteuer wurde als generisches Abenteuer für Fantasy Rollenspiele angelegt. Durch die vielen Zufallstabellen ist es besonders für OSR Systeme gut geeignet

Inhalt

Pitch 41

Vorgeschichte 41

Die Gefahr 41

Die Hexe 41

Verdächtige 42

Der Dorfvorsteher 42

Die Witwe 43

Das Kind 43

Der Fischer 43

Die junge Frau 44

Das Omen 44

Hindernisse 44

Akt 1 45

Akt 2 45

Akt 3 46

Das Ende und der Weg danach 47

Spielhilfe 47

Pitch

Ein kleines Küstendorf möchte ein Sommerfest zu Ehren einer lokalen Meereshexen feiern, jedoch wird das Fest von einer drohenden Gefahr überschattet. Ein Relikt der Meereshexen wurde aus dem Schrein entwendet und sollte es bis zum Sonnenaufgang des ersten Festtages nicht wieder aufgetaucht sein wird das Dorf überschwemmt.

Ein generisches Fantasy Abenteuer für 3-5 Spieler mit einer Spielzeit von ca. 4 Stunden.

Die Gefahr

Die Hexe

Eine Meereshexe herrschte vor 363 Jahren über die Küste dieses Landstriches mit eiserner Hand. Sie bedrohte Mensch und Tier gleichermaßen, bis eine Gruppe mutiger Abenteurer aus dem Fischerdorf auf eine Quest gingen um die Hexe ein für alle mal zu verbannen. Auf hoher See fanden sie einen Zugang zum Reich des Meereshexen und baten ihn, ihnen zu helfen. Nach einigen Aufgaben die diese Abenteurer für den Meereshexen lösten, gab er ihnen ein Relikt und die Aufgabe ihn zu verehren, alle 11 Jahre soll ein Fest ihm zu Ehren abgehalten werden und ihm das Relikt am Ehrentag in Richtung aufgehende Sonne zu präsentieren. Im Gegenzug würde er die Hexe verbannen.

Und seit diesem Tag ist die Meereshexe in einer Grotte unterhalb der Klippen verbannt. Der Bann des Gottes besagt, dass sie die Grotte erst wieder verlassen kann, wenn diese bis zur Decke mit Meerwasser gefüllt ist. Und dies würde erst geschehen, wenn sein Zorn auf die Menschen so groß würde, dass er das Dorf in den Fluten vernichtet. So harret die Hexe in der Grotte aus und lernt die Sprache der Seemonster und Fische.

Eines Tages verirrt sich eine alte Schildkröte in die Grotte. Die Hexe, von Hunger getrieben, fing die Schildkröte und wollte sie verspeisen, doch um ihren alten Panzer zu retten flehte die Schildkröte um Gnade und sie würde alles tun um nicht gefressen zu werden. Die Hexe sah dies als Möglichkeit dem Bann des Gottes zu entkommen und so sollte die Schildkröte für sie herausfinden, wie sie den Zorn des Gottes auf die Menschen richten konnte.

Vorgeschichte

Die Charaktere haben beschlossen eine Pause von ihren Abenteuern zu machen und sind in einem malerischen Küstendorf gelandet das gerade in den Vorbereitungen für ein Sommerfest steckt. Ein Ehrentag für Helden aus alter Zeit die ein großes Übel abwenden konnten und den Segen des Meereshexen ins Dorf brachten. Alle 11 Jahre wird dieser Ehrentag abgehalten und dem Meereshexen wird das Relikt, welches die Helden einst von ihm erhalten haben, in Richtung der aufgehenden Sonne präsentiert.

Doch als die Charaktere ankommen finden sie das Dorf in Aufruhr vor, das Relikt ist verschwunden, ein schlechtes Omen für das Dorf, der Meereshexen warnte die Helden von einst vor seinem Zorn und dieser scheint nun das Küstendorf zu bedrohen. Nur wer hätte etwas davon?



Die Schildkröte, aufgrund ihres hohen Alters, wusste vom Relikt und dem Ehrentag, und um ihren Panzer zu retten verriet sie dies der Hexe und dass der nächste Ehrentag bald bevorsteht.

Die Hexe hielt ihr Versprechen und aß die Schildkröte nicht auf, sie verwandelte diese indes in ein Seemonster, welches von nun an den Eingang der Grotte bewachen sollte.

Für ihr Vorhaben brauchte die Hexe eine verbündete Person aus dem Dorf die leicht zu beeinflussen wäre. Gut dass es einige Kandidaten gibt welche sie aus ihrer Grotte heraus für sich gewinnen könnte.

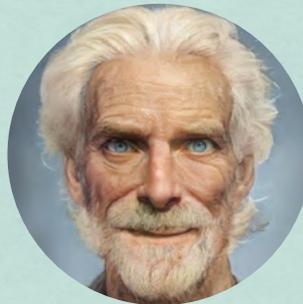
Verdächtige

Tabelle 1	Welches Motiv hat der Täter um das Relikt für die Hexe zu stehlen?
1	Unschuld: Der Täter wusste garnicht was er tat, vielleicht fand er das Relikt hübsch, hat es mitgenommen und es der netten alten Frau Geschenk.
2	Sehnsucht: Die Hexe versprach dem Täter die Rückkehr des lang ersehnten Partners oder Familienmitgliedes welcher auf dem Meer verschollen ist.
3	Lust: Die Hexe erschien dem Täter als Lustobjekt seiner Begierde und versprach ihn auf ewig zu verwöhnen. (Anmerkung: Dies kann, muss aber nicht explizit sein, auch die Lust auf exotische Speisen ist möglich)
4	Hass: Der Täter hasst das Dorf und will es vernichten, er wendet sich direkt an die Hexe und bietet seine Dienste an.
5	Angst: Der Täter wird von Alpträumen durch die Hexe geplagt und aus Angst bringt er ihr was sie verlangt.
6	Anderes: _____

Tabelle 2	Welche Person des Dorfes ist der Täter?
1	Das Kind
2	Der Fischer
3	Die junge Frau
4	Der Dorfvorsteher
5	Die Witwe
6	SL Idee: _____

Der Dorfvorsteher

Ein alter, rüstiger Mann der als ein Nachfahre einer der Abenteurer, die einst das Relikt des Meeresherrn brachten, nun das Dorf und den Glauben leitet. Es ist nun der dritte Ehrentag unter seiner Leitung und nicht immer liefen die Feierlichkeiten für alle gut. Im Dorf trägt sich das Gerücht er hätte ein Laster (Tabelle: Laster) welches häufig für Probleme sorgt. Fremden gegenüber ist er sehr aufgeschlossen und freundlich, besonders jetzt, in den Zeiten des Ehrentages. Da es wohl der letzte Ehrentag für ihn ist möchte er diesen zu etwas ganz besonderem machen, besonders gut oder besonders schlecht wird sich noch herausstellen.



	Laster
1	Alkohol
2	Spielsucht
3	Verbotener Genuss
4	Anderes: _____

Die Witwe

Eine Frau mittleren Alters, zurückgezogen und verbittert lebt sie alleine in ihrem Haus auf den Klippen. Nur sehr selten kommt sie ins Dorf um sich das notwendigste zu besorgen. Die Dorfbewohner reden über sie hinter ihrem Rücken. Manch einer behauptet sie ist für den Tod ihres Mannes verantwortlich, sie hätte den Bösen Blick oder das Unglück haftet an ihr wie Brotteig an Mehl-freien Stellen. Sie hütet ein Geheimnis (Tabelle: Geheimnis), soviel ist sicher. Sie wird niemanden abweisen der zu ihrem Haus kommt, doch ist sie schwer verbittert und zurückhaltend. Sie plagt das Leben im Dorf, möchte sie deshalb dass dieses Dorf untergeht, oder plant sie nur von hier weg zu gehen?



Geheimnis

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | Ein Mord aus Versehen |
| 2 | Ein reiches Erbe |
| 3 | Eine Affäre |
| 4 | Anderes: _____ |

Das Kind

Es ist das Kind der Schmiedin und des Schreiners und eins der wenigen jungen Kinder im Dorf. Der Nachwuchs fehlt, viele Erwachsene sind mit ihren Kindern ins Landesinnere gezogen und die Kinder vom Nachbarort leben auch noch einige Meilen entfernt. Es ist langweilig ohne richtige Spielpartner im eigenen Ort, aber fremde Gesichter sind immer sehr spannend -und als Kind ist man neugierig. Das Kind hat eine spannende Entdeckung (Tabelle: Entdeckung) gemacht, die Erwachsenen aus dem Dorf interessiert das aber nicht, aber vielleicht ja die Fremden die zum Ehrentag zu Besuch kommen. Kinder machen aber oft dumme Dinge, hoffentlich hat dieses Kind nichts Dummes angestellt.



Entdeckung

- | | |
|---|-------------------|
| 1 | Eine Wasserleiche |
| 2 | Ein Seeungeheuer |
| 3 | Ein Kult Symbol |
| 4 | Anderes: _____ |

Der Fischer

Das Leben im Ort ist schwierig geworden, viele haben das Dorf verlassen und sind in das Landesinnere gezogen. Die meisten von ihnen waren junge Leute, der Nachwuchs fehlt und helfende Hände auf den Fischerbooten werden rar. Der Fischer hat ein Gerücht (Tabelle: Gerücht) gehört woran das liegt, und ob man in so einer Zeit wirklich noch ein Fest abhalten sollte zu Ehren des Meeresherrn, der seine Anhänger im Stich lässt ist fragwürdig. Ohne helfende Hände ist es schwierig genug Fisch zu fangen für das gesamte Dorf, und das wenige Geld das dann dabei herkommt reicht gerade für die Schenke um sich den Frust von der Seele zu trinken. Wenn einen solche Gedanken plagen, kann man sehr schnell das Falsche tun.



Gerücht

- | | |
|---|---|
| 1 | Der Dorfvorsteher belästigt junge Frauen |
| 2 | Die Witwe ist eine Mörderin |
| 3 | Die Jugend wird von einer Sekte verdorben |
| 4 | Anderes: _____ |

Die junge Frau

Das Landesinnere ist verlockend, mit seinen großen Städten und dem Fremden, dem Abenteuer das einen ruft. Als junge Frau möchte man einer Zukunft entgegentreten die fernab des Krabbenpulens ist, sie hat einen Traum (Tabelle: Traum) und dem blickt sie entgegen. Die Fremden die zum Ehrentag kommen können sicher Geschichten erzählen, wie es da draußen ist. Denn was soll hier im Dorf schon spannend sein, viele ihrer Freunde sind schon weg, warum ihnen also nicht folgen. Ist es ein Verlust dieses Dorf hinter sich zu lassen, würde sie es vermissen, oder würde jemand hier sie vermissen?



Traum

- | | |
|---|---|
| 1 | Sie will einen jungen, reichen und gutaussehenden Mann heiraten |
| 2 | Sie möchte auf Abenteuer ausziehen und die Welt sehen. |
| 3 | Ein Wanderprediger hat sie überzeugt seiner Kirche beizutreten |
| 4 | Anderes: _____ |

Das Omen

Tabelle 3 Welches Omen bedroht das Dorf und zeigt die kommende Flut an?

1	Die Fische sind verschwunden
2	Ein ungewöhnlicher Sturm liegt vor der Küste
3	Die Vögel sind aggressiv und greifen Bewohner an
4	Immer wieder werden Leichen und Skelette von Seeleuten angespült
5	Eine Ebbe die nicht enden will lässt den Pier ohne Wasser zurück
6	Anderes: _____

Hindernisse

Tabelle 4 Welche Hindernisse müssen die Charaktere überwinden um voran zu kommen?

1	Die Dorfbewohner sind sehr aggressiv und neigen zu Gewaltausbrüchen.
2	Die Tierwelt spielt verrückt und greift die Charaktere an.
3	Untote Skelette und Zombies tauchen auf und greifen die Charaktere an.
4	Ein Schiff einer religiösen Sekte legt an und versucht ihren Glauben im Ort zu verbreiten.
5	Seltsame Naturphänomene machen den Charakteren zu Schaffen (Sturm, Hagel, Dürre, etc.)
6	Anderes: _____

Aggressionen der Dorfbewohner

Es hat sich viel Frust im Dorf aufgebaut und der Einfluss der Hexe und das Verschwinden des Reliktes verstärken diesen Frust bis zur Aggression. Dorfbewohner beschimpfen und bespucken die Fremden, diese würden ihren Kindern Flausen in den Kopf setzen, sie zum Fortgehen überreden wollen. Diese Aggressionen gehen so weit, dass die Charaktere auf offener Straße angegriffen werden.

Die Tierwelt spielt verrückt

Die Tiere spüren die nahende Flut und den Einfluss der Hexe. Hunde bellen und fletschen die Zähne sobald man sich ihnen nähert, Katzen fauchen und Vögel picken und kratzen, und das sind nur die kleinen Tiere. Wildschweine, Wölfe, Krokodile und ähnliche Exoten tauchen auf, verwirrt und verängstigt greifen sie die Dorfbevölkerung und die Charaktere an.

Untote, Skelette und Zombies

Ein übernatürlicher Schleier liegt über dem Dorf und dem Meer, die Leichen ertrunkener Seeleute entsteigen

nachts dem Wasser und terrorisieren die Bevölkerung und die Charaktere. Die Macht der Hexe wächst mit jeder Stunde in der sie das Relikt hat.

Das Schiff der Sekte

Am Pier legt ein Schiff aus einem fernen Königreich an, an Bord sind Anhänger einer fremden Religion die diese im Ort verbreiten wollen, nicht ahnend, dass sie damit den Zorn des Meeresherrn nur mehr anfachen. Die Sekte muss verschwinden, sonst wird der Meeresherr auch sie in seinen Fluten verschlucken.

Naturphänomene

Eine Dürre, Hagelstürme, eine anhaltende Ebbe, Erdbeben. Etwas wird durch den Zorn des Gottes ausgelöst und stellt die Charaktere vor ein Problem, das Dorf wird akut bedroht und die Zeit drängt, und nun kommen noch Widrigkeiten dazu die es schwer machen eine Lösung zu finden. Menschen müssen gerettet werden, ein Feuer muss gelöscht werden, die Taverne droht in eine Erdspalte zu rutschen und die Gäste mit sich zu reißen.

Akt 1

Ziel: Exploration, Rollenspiel

Die Charaktere kommen in der Dorfschenke an und erfahren dort, dass das Fest auf der Kippe steht. Hier werden auch die ersten Dorfbewohner wie der Dorfvorsteher, der Fischer und die junge Frau sowie das Omen [Tabelle 3] etabliert.

Die Charaktere erfahren vom eigentlichen Fest welches alle 11 Jahre abgehalten wird, von den jungen Leuten die vermehrt den Ort verlassen und von der alten Witwe die zurückgezogen auf den Klippen wohnt.

Die Dorfbewohner erzählen den Charakteren von dem Relikt welches gestohlen wurde und der Gefahr die dadurch auf dem Dorf lastet, jedoch wissen die Dorfbewohner nichts von der Hexe. Um die Dringlichkeit verständlich zu machen, treffen die Charaktere auch auf ein Hindernis [Tabelle 4].

Akt 2

Ziel: Investigation, Rollenspiel

Nachdem die Charaktere darüber im Bilde sind, dass sie das gestohlene Relikt suchen müssen, beginnt der investigative Teil. Der Täter [Tabelle 2] und sein Motiv [Tabelle 1] werden sich nicht so einfach zu erkennen geben. Die Charaktere müssen mit den Dorfbewohnern reden und immer wieder Hindernissen entgegentreten.

Einige der Dorfbewohner haben mehr Probleme als andere, aber sie können die Charaktere auch auf die Spur

der Hexe führen, bewusst oder unbewusst. Hier steht das Rollenspiel vor den Würfelwürfen, wenn die Charaktere jedoch nicht mehr weiterkommen kann der ein oder andere Wurf helfen, die Zungen der Dorfbewohner zu lockern.

Sobald der Täter überführt wurde und sein Motiv preisgibt sollten die Charaktere den Eingang zur Grotte der Seehexe finden.

Akt 3

Ziel: Showdown unter Zeitdruck

Sollten die Charaktere noch zu mächtig sein vor dem großen Showdown, kann man diesen noch das Seeungeheuer als Wächter der Grotte gegenüberstellen. Dieses Ungeheuer war die Schildkröte, welche von der Hexe verzaubert wurde. Die Charaktere müssen, um in die Grotte zu kommen, durch das Wasser, was einige Probleme mit schweren Rüstungen und Waffen mit sich bringt.

In der Grotte angekommen gibt es 4 Höhenstufen:

Stufe 1 ist schon bis zu den Knien mit Wasser voll, die Hexe selbst ist auf einer Plattform mit Höhenstufe 4 am Ende der Grotte.

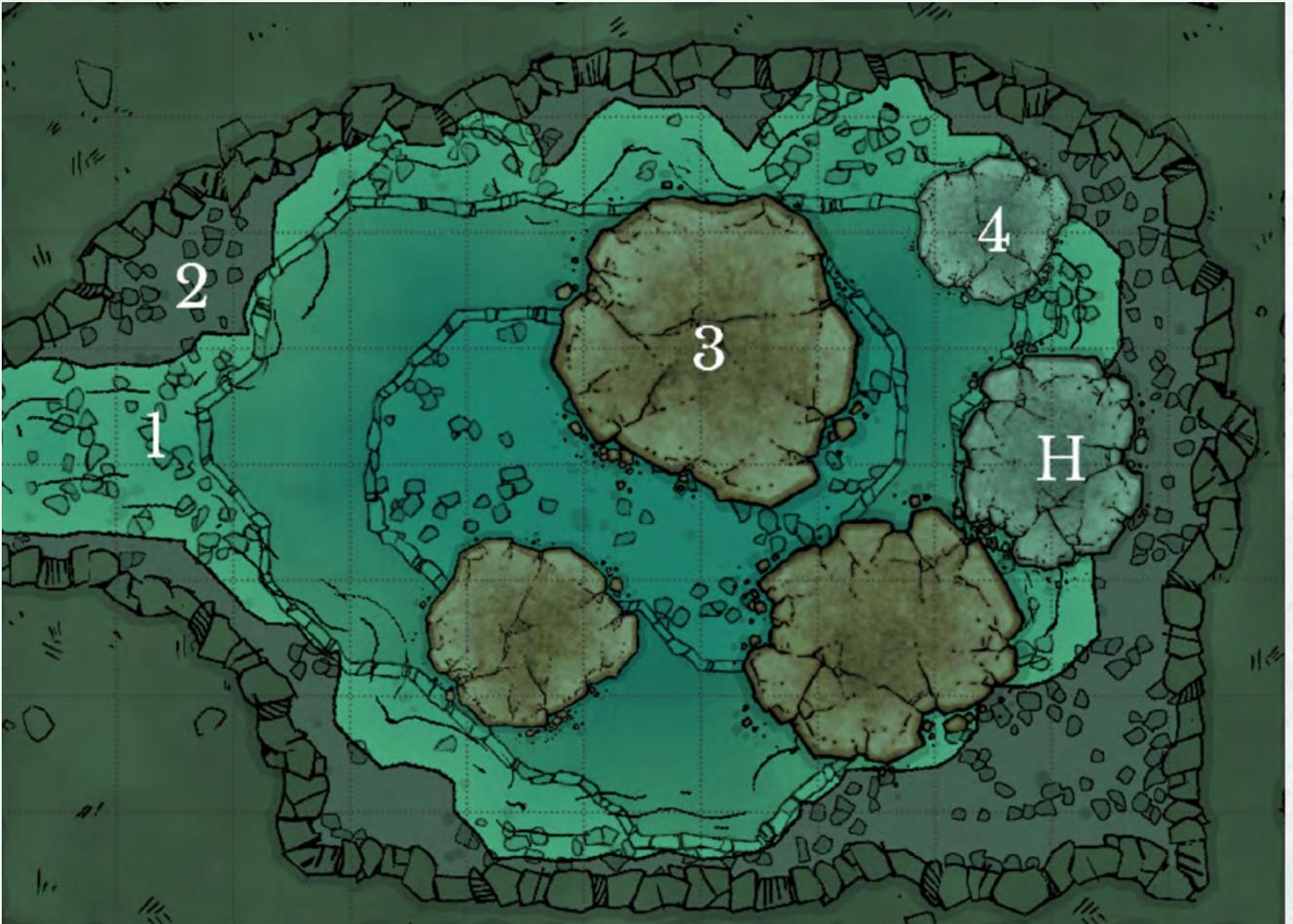
Die Grotte ist in grünes Licht getaucht welches von Algen im Wasser ausgeht. Im Wasser schwimmen die zwei Vertrauten der Hexe, zwei Zitteraale von großem Ausmaß.

Die Hexe hält das Relikt, wissend dass die Flut näher kommt und sie bald befreit ist aus ihrer Verbannung. Lasst die Hexe gerne noch einen kurzen Monolog halten

was sie tun wird wenn sie sich befreit. Sie hat ja eine gewisse Vorgeschichte.

Der Encounter sollte klar unter Zeitdruck laufen, die Charaktere bemerken wie sich die Grotte durch die Flut mit Wasser füllt. Mit dem Start jeder Initiative-Runde nach der ersten, gibt es eine 50% Chance, dass das Wasser in der Höhle um eine Höhenstufe steigt. Sollte das Wasser die Höhenstufe 4 erreicht haben und dann eine weitere Höhenstufe dazugewinnen ist die Seehexe frei und das Dorf wird von den Fluten des Meeresherrn verschlungen.

Sollte es den Charakteren gelingen vorher das Relikt an sich zu nehmen entdecken sie entweder einen Spalt an der Grottendecke durch den einer der Charaktere mit dem Relikt klettern kann oder die Charaktere tauchen durch die Grotte nach draußen. Am Ende sollten die Charaktere gerade Rechtzeitig zum Sonnenaufgang das Relikt dem Meeresherrn präsentieren und so seinen Zorn und die Flut abwenden.



Das Ende und der Weg danach

Die Charaktere konnten das Dorf retten, doch zu welchem Preis? Es sind Dinge von den Dorfbewohnern ans Licht gekommen die vielleicht nicht hätten ans Licht kommen dürfen. Was hat es mit dieser Sekte auf sich von der man hier erfahren hat? Was kann man gegen die Auswanderung der jungen Bevölkerung unternehmen?

Wollen die Charaktere diesen Fragen auf den Grund gehen, oder ziehen sie weiter ihres Weges und suchen neue Abenteuer?

Spielhilfe

Das Abenteuer wurde als generisches Abenteuer für Fantasy Rollenspiele angelegt. Durch die vielen Zufallstabellen ist es besonders für OSR Systeme gut geeignet. Monsterwerte entnehmt ihr bitte dem System mit dem ihr dieses Abenteuer spielt. Als Faustregel gilt: Hindernisse sollten einfache Gegner sein die die

Charaktere nur stören, das Seeungeheuer sollte ein schwieriger Gegner sein welcher die Charakter schon herausfordern kann, die Hexe mit ihren Vertrauten sollten schwierig genug sein eine Herausforderung zu bieten, aber nicht so schwer, dass die Charaktere von der Flut bezwungen werden.





LUST AUF MEER?
Dann macht euch
bereit für
die Weiterreise ...

LULA
GAME JAM

Dennis Weigt

SKULL ISLAND RESORT



Ein Setting/Abenteuer für Wushu Blackbelt Edition (o.ä. Editionen),
wie sich so etwas spielt wird im Folgenden ebenfalls erklärt.

LULA
GAME JAM



Dieses Abenteuer wurde von **Dennis Weigt** im Rahmen des **Lurch & Lama GameJams** verfasst.

(<https://www.twitch.tv/lurchundlama>;
<https://lurchundlama.de/>)

Illustrationen: DennisW., DaiHotaru

WUSHU

Written by Daniel Bayn

<http://danielbayn.com/wushu/>

Creative Commons: CC BY-SA 4.0

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Inhalt

Pitch 51

Die Insel 51

Was ist Rollenspiel? 51

Wie spielt man WUSHU? 51

Spielercharaktere 52

Beispielcharaktere 52

Der Ablauf 54

Attraktionen und Sehenswertes 55

Orte/Szenen 56

Strand/Pier 56

Helikopterlandeplatz/Helipad 56

Poolbereich 57

Lobby/Bar 57

Hotelzimmer 58

Restaurant/Küche 58

Dschungelpfad 59

Fakedorf 59

Die Seilbahn 60

Bergclubhaus 60

Das Höhlensystem im Berg 61

Escargodzilla der Schneckliche 62

Handout 63

Der Pitch

Die Hauptcharaktere haben für verdächtig wenig Geld eine tropische Insel erstanden, die sich scheinbar perfekt für ein exotisches Ferienresort angeboten hat. Voller Verzweiflung/Gier/Langeweile warfen sie all ihre Ressourcen in das Projekt, welches nun unter keinen Umständen scheitern darf. Der Bau befindet sich in der finalen Phase und es gilt nun weitere Mittel von vermögenden Investoren zu sichern. Leider stellte sich heraus, dass die bedauerlichen und ärgerlichen (und vor allem teuren) Zwischenfälle in letzter Zeit alle eine gemeinsame Ursache haben: Skull Island (man versichert, es wird mit langem U gesprochen und die Schreibweise sei nur Zufall) ist in der Tat eine mystisch, manische Monsterinsel! Nun nähern sich die Investoren bereits und es gilt sie so gut es geht durch die überzeugendsten Sehenswürdigkeiten der Insel zu führen, ohne dass sie das monströse Geheimnis der Insel erfahren dürfen. Bekämpft mythische Monstren, löst magisch manische Geheimnisse und verjag doch endlich mal jemand diese lästigen Kultisten die sich überall herumtreiben!

Die Insel

Skull Island (wie gesagt mit langem U, völlig zufällige Schreibweise), auch bekannt als Isla de los tontos, liegt etwa 172 nautische Meilen entfernt von den nächsten Inseln des St.Cranus-Atolls knapp außerhalb der hoheitlichen Gewässer von Sutura. Nach einer als „maximal ereignislos“ bezeichneten Expedition Dr. Steward McAldens, wurde der rohstoffarmen Insel ohne taktischen oder industriellen Wert kurzerhand der Status eines Naturschutzgebiets zugeteilt. Dank eines Tankerunglücks in Folge der Seeblockaden nach der Kubakrise und dem damit verbundenen Massensterben der örtlichen Fauna, änderte sich dieser Status jedoch glücklicherweise kürzlich und im Chaos der mirconesischen Grenzverschiebungen war es möglich die Insel zu einem verhältnismäßig lächerlichen Preis zu erwerben. Zum Glück der neuen Besitzer benötigte der Verkäufer nur wenige hundert Tausende um die Anwaltskosten zu decken, das Vermögen eines fernen Verwandten aus dem Subsaharagebiet zu beanspruchen.

Was ist Rollenspiel?

Hervorragende Frage. Für die Antwort empfehle ich das nächste Grüppchen wild zusammengewürfelter 12-jähriger anzuhalten, die ungewohnt zielstrebig, mit ihren Rädern in Richtung einer im nahen Wald gelegenen For-

schungseinrichtung unterwegs sind. Sie sind garantiert in der Lage die Frage zu beantworten und die hart arbeitenden Wissenschaftler der Einrichtung können etwas länger ihrer wichtigen Arbeit nachgehen. Hernach sind die vorlauten Bälger der Polizei oder ihren Vätern zu überantworten. Danke Bürger!

Wie spielt man WUSHU?

In aller nötigen Kürze zusammengefasst:

- Die Spielleitung umreist kurz die aktuelle Szene und präsentiert den Spielern dabei ein oder mehrere Probleme. Probleme sind ein Stapel Chips/Kronkorken/Was-auch-immer, deren Anzahl von der SL bestimmt wird.
- Probleme beseitigt man indem man seine Fähigkeiten kreativ und beschreibend einsetzt.
- Gewürfelt wird mit W6 UNTER oder gleich den Fähigkeitenwert jener Fähigkeit die man zur Bewältigung nutzen möchte.
- Für jedes stimmige Detail in der Beschreibung der Aktion gibt es 1 W6 zusätzlich (SL kann eine Obergrenze bestimmen).
- Jeder Erfolg entfernt 1 Chip vom Problem.
- Ist das Problem ein(e) Gegner(gruppe), muss der Würfelpool aufgeteilt werden. Ein Teil baut das Problem ab (und vermöbelt die Gegner) ein Teil verhindert mit Erfolgen selbst Schaden zu erhalten.
- Jedes eigenständige Gegnerproblem verursacht automatisch 1 Schaden an allen SC (die Gruppe Mafiosi ist eines, die gleichzeitig herumschwirrenden Vampirpterodons sind ein weiteres).
- Einzige Ausnahme sind Nemesis (Nemeses..ses), diese mächtigen Gegner funktionieren in jedem Belang wie ein SC, haben damit auch Beschreibungsgewalt über ihre Handlungen.
- Ein SC ist beim 3. Punkt Schaden aus der Szene ausgeschaltet (in Wushu CHI Punkte genannt). Eine mächtige Nemesis kann robuster sein und über mehr CHI Punkte verfügen.

Die WICHTIGEN INVESTOREN sind in diesem Spiel eine eigene Subkategorie von Nemesis. Sie verfügen über 5 CHI Punkte, kämpfen aber nicht mit (denn das würde bedeuten sie haben von dem Problem erfahren und das Ziel ist gescheitert). Aber zu jeder Zeit kann ein SC wenn er selbst CHI verlieren würde entscheiden, dass stattdessen ein Investor VERDACHT schöpft. Was den CHI Pool der Investoren um 1 senkt. Verlieren die Spieler eine Szene sinkt das CHI der Investoren um 2 Punkte, da man sie sehr verdächtig aus der Affäre zerren muss.

Spielercharaktere

Filmstars, Musiker, Banker, Globetrotter, Wissenschaftler, wer auch immer auf die Idee kommen konnte sein gesamtes Ersparnis in die einmalige Gelegenheit zu stecken, in nahezu verdächtig günstiges Bauland zu investieren.

Was das für Werte sind, sei dem Spieler überlassen. Es sollten Dinge sein die er für die Geschichte irgendwie nützlich anwenden kann.

„Ich war ein Filmstar“ kann in zahllosen sozialen Situationen zur Anwendung kommen, aber auch mit der richtigen Erklärung in Actionszenen kreativ eingesetzt werden. „Beinahe erfolgreicher Wissenschaftler“ Kann in technischen Dingen von Nutzen sein, aber auch bei erneuter Zurückweisung zu massiver frustgespeicher Kraft führen. Seid kreativ und versucht nicht ZU spezifisch zu sein.

Fähigkeitswerte:

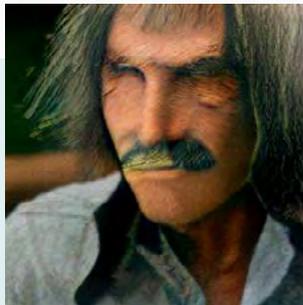
oder

5 irgendwas sehr tolles	4 etwas gutes
4 etwas gutes	4 noch etwas gutes
3 etwas okayes	3 etwas okayes
2 alles andere	3 noch etwas okayes
	2 alles anderes

Beispielcharaktere

Der ehemalige Actionstar

- Ich mache meine Stunts selber: 5
- Dinge die man mit Onelinern begleiten kann: 4
- Das erinnert mich an [Filmtitel] da hab' ich [Rolle] gespielt: 3
- Alles andere: 2



„Wenn ich eine Waffe brauche, Freundchen, dann liegen genug davon auf dem Boden“
 „Sayonara Muchacho!“
 „Mir reicht's, wo ist mein Wohnwagen?“
 „Dies ist der erste Tag, vom letzten deines Lebens!“

Der verzweifelte Mochtegerneiche

- Dinge die eine tolle Geschäftsidee wären: 4
- Kompetenz vortäuschen: 4
- Ich hab' mal in sowas investiert: 3
- Dafür hab' ich noch ein [Gadget] aus einer ... vorigen Sache: 3
- Alles andere: 2



„Da habe ich euch auf eine fantastische Idee gebracht, mir gehören 51% davon“
 „Ich wusste damals auch nicht, dass das Hühnchensalz AUS Hühnchen war“
 „DAS ist die Zukunft, glaub mir, ich kann dich mit jemandem bekanntmachen. Für einen Anteil“

Die unterschätzte Wissenschaftlerin



- Dazu hat man mir mal eine Theorie gestohlen: 4
- Frustrierte Wut: 4
- Das könnte klappen ... Was wäre wenn: 3
- Sowas musste ich mal in einem Nebenjob machen: 3
- Alles andere: 2

„Seht ihr die photofraktale Brechung auf ihren Schuppen? Es sind Warmblüter! Warmblüter!“

„Gut ich es ist eine wilde Theorie, aber ich brauche Kupferdraht, eine Ananas, deine Sonnenbrille und 2 von diesen ... Dingen in den Bäumen“

„VERDAMMTE SCHEISSE JA !“

Der erste Influencer



- Das wäre eine tolle Challenge, film das!: 5
- Maßlose Selbstüberschätzung: 4
- Dazu hab ich ein Tutorial: 3
- Alles andere: 2

„Hergehört Leute, wir sind LIHIHIVE!!! Also sobald das Band in die Sendestation kommt.“

„Hier sind wir mit 10 nervigsten Dingen die versuchen dein Gesicht zu essen“

„Heyyyyy nennen wir's die Seilbahnchallenge! Halt mal die Kamera! Das riecht nach Sponsoren“

Gelangweilter Geldadel



- James, übernimm das!: 4
- Probleme die sich mit Geld lösen lassen: 4
- James, dafür müsste [X] im Koffer sein: 3
- Zum Glück bin ich im Vorstand des [X] Vereins: 3
- Alles Andere: 2

„Alles klar, klingt doch gut. Legt los“

„Das ist ein Risiko das James willens ist einzugehen“

„Oh ich habe wohl meine Tasche im Dorf vergessen, geht ihr nochmal zurück?“

„Da kenn ich noch was aus meinen Zeiten bei Kappa Kappa Kill“

Der freundliche Geist den man schnell verkleiden musste damit er nicht auffällt



- Getarnt übernatürliche Aktivität: 5
- Besessenheit verursachen: 4
- In meinem vorigen Leben habe ich :3
- Alles andere: 2

„Uuuuuuuuuuuuhhhh...kalte Getränke!“

„Verdammmmmmt ...verdammmmmmt....ich äh habe mein Feuerzeug verloren.“

„Habt ihr gesehen? Da hat doch so ein Affe mit Flaschen geworfen! Jetzt ist er weg, kein Grund zu schauen“

MYSTERY Charakter der erst im Crowdfunding freigeschaltet werden muss



- Womit niemand gerechnet hätte: 4
- Fanservice: 4
- Was natürlich keiner der anderen kann :3
- Poster und Lesezeichen: 2
- Alles andere: 2

10k ????????????

20k ?????? ????????

30k ??? ????? ??????????

40k ?????????????? ?????????????? + Lesezeichen

Der Ablauf

Zu Beginn nehmen die Spielercharaktere die wichtigen Investoren in Empfang. Daraufhin werden sie Szene für Szene durch die Insel geführt. Hier kann die SL nach Laune und Ereignissen die Anfragen der Investoren bestimmen, oder die Spieler entscheiden wohin sie ihre Gäste führen wollen.

Es können sich bereits Probleme an anderen Orten abzeichnen die schließlich gelöst werden müssen oder VERDACHT verursachen, wenn dies nicht geschieht. Die Zahl und das Ausmaß der Szenen werden nach gewollter Spielzeit bestimmt. Eine Übersicht über mögliche wichti-

ge Orte und potentielle Gefahren und Mysterien an diesen Orten folgt auf den folgenden Seiten.

Es empfiehlt sich stets ein Minimum von 2 Problemen anzusetzen um etwas Dynamik und Taktik ins Spiel zu bringen. Dies könnte eine offensichtliche Gefahr, ein Hindernis, oder ein mystisches Problem sein. Und immer wieder muss man diese lästigen Kultisten vertreiben die von der Insel nahezu magisch angezogen werden. Die Investoren können am Strand, am Helipad oder der Lobby begrüßt werden um das Spiel zu beginnen.

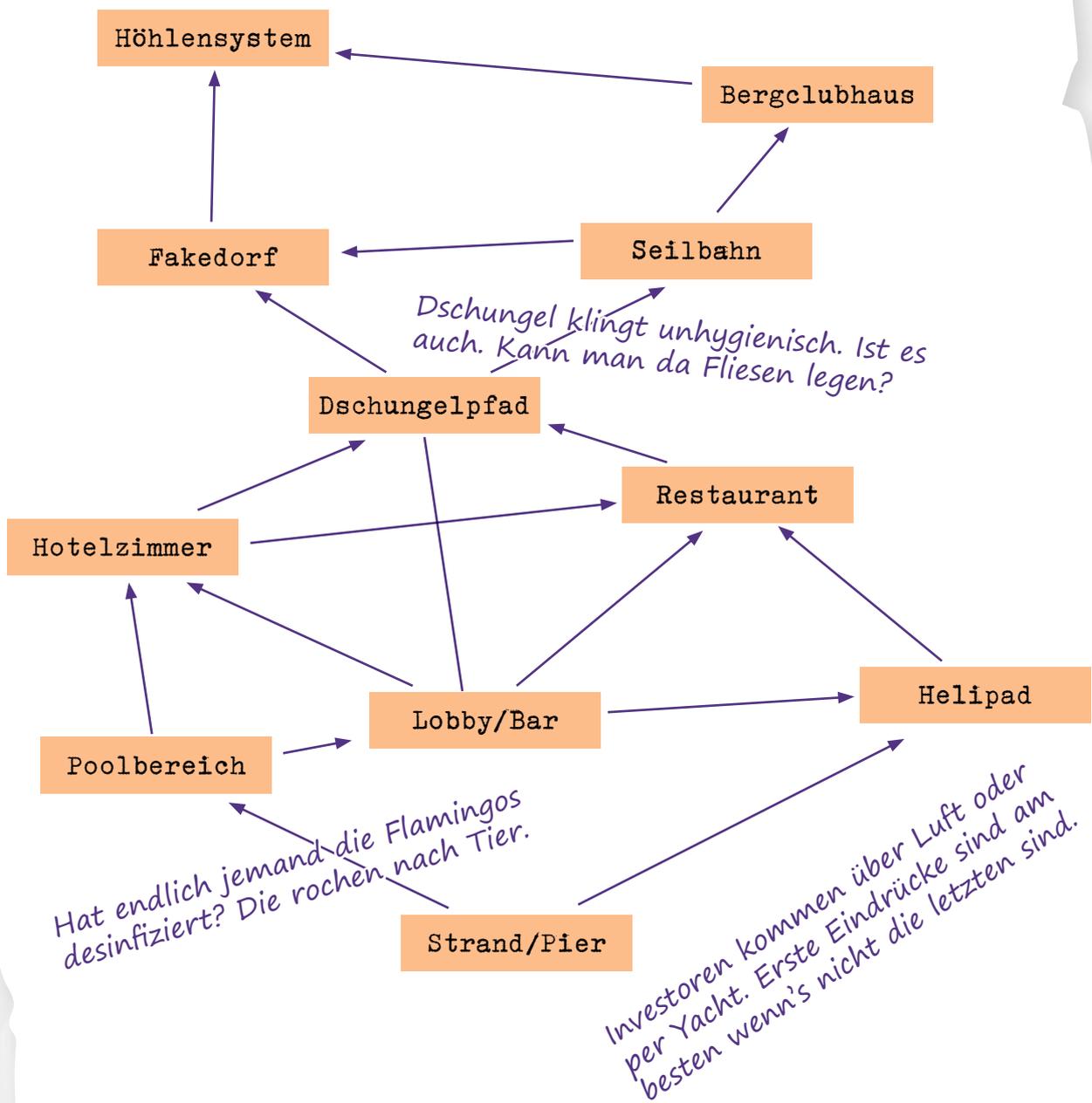
Verdacht abbauen

Um gerade bei einem längeren Spiel, den Spielern die Möglichkeit zu geben die unruhig werdenden Investoren zu beruhigen, kann man z.B. festlegen das die Investoren

einen Punkt in ihren Pool zurück erhalten wenn die Spieler eine Szene außerordentlich schnell und erfolgreich bereinigen, z.B. innerhalb einer Runde.

Attraktionen und Sehenswertes aka Szenen

Da drin wird's irgendwie nie trocken



Orte/Szenen



Strand/Pier

Sehenswertes: Yachten, Strandbar, Jetskiparkour, Tauchkurse.

Szenerie: Strandkörbe, Liegen, Handtücher, Sonnenschirme, Kokosnüsse, Bananenboot, Jetskirampe, Wasserjetpack, Jetskis, Sandburgen, Schaufeln, Surfboards, Umkleidekabinen, Cabana(-bar).

Mythische Monstren: Delfinsterlinge, Sharktopus, Sandhaie, Krebsmenschen

Mystische Gefahren:

- Kultisten errichten einen Ritualplatz des Leviathan. Dieser besteht zum Großteil aus unschönem Tang, Treibgut und Fisch. Optik und Geruch sind ein No-Go.
- Geisterschiff versucht anzulegen, hat aber nicht gebucht.
- Etwas im Wald zieht all die Möwen an. Es könnte auch das Fakedorf sein über dem sie kreisen.



Helikopterlandeplatz/ Helipad

Sehenswertes: Hauptsächlich nur Ankunfts- und Anlieferungsart. Relevant als Notfalleinrichtung und um die Just in Time Lieferkette zu erklären. Schöne Aussicht.

Szenerie: Rote Treibstofffässer, Werkzeug, Reste an geliefertem Material, Pavillon mit Blumenketten für neue Besucher

Mythische Monstren: Brummende Riesenlibellen, seltsam gefärbte grabtschende Rankengewächse, Gremlins, großes Spinnennetz

Mystische Gefahren: Die Ankunft großer fliegender Dinge sorgt für ein kurzes Beben in den Bergen. Der dort ruhende Escargodzilla der Schneckliche vermutet fälschlicherweise die Ankunft von Phal'Taa dem Zerschmetterling.



Poolbereich

Sehenswertes: Im Pool integrierte Bar, automatische Sonnenschirme, Animation

Szenerie: Poolnudeln, Kokosnussdrinks, Bälle, Lufttiere Pflanzen, Poolsauger, Handtücher, Schwimmflügel, Lustige Sonnenhüte

Mythische Monstren: Der Meerjungmann, rüpelhafte Kokoskobelde in der Bar, Flamighouls, Reanimierte Animateure

Mystische Gefahren:

- Die von den Animateuren zufällig gefundenen „Exotisch Einheimischen Klänge“ sind leider ein magischer Beschwörungsgesang. Die rhythmische Steeldrummusik muss unauffällig beendet werden um das monströse Treiben zu beenden. Hat die Poolnudel gerade gezuckt?
- Das Wasser, gespeist über eine Leitung aus dem Höhlensystem in den Bergen, nimmt eine unnatürliche Farbe an. Ist es noch Wasser? Ist Wasser so schleimig?

„Die sind übrigens nicht von sich aus grün, das kommt durch die apokalyptische Energie die sie mit der Nahrung aufnehmen“
„Ja ich weiß. Jeder weiß das“



Lobby/Bar

Sehenswertes: Das authentisch exotische Innendesign des Hotels. Masken, Schilde, Speere, Surfboards, Palmwedel. Alles authentisch importiert für den richtigen Flair.

Szenerie: Gepäck, Flaschen, Gläser, kleine Schirmchen, Obst, Kunst

Mythische Monstren: Peinliche Insekten mit zu vielen zu langen Beinen und Mäulern, von den Blumengestecken angelockte Centolibris, Geisterhafter Barghast

Mystische Gefahren: Poltergeistaktivität, Verfluchte Importdeko, unheimliche Geräusche aus den Zimmern



Hotelzimmer

Sehenswertes: Minibar, luxuriöse Badezimmer, Balkon mit traumhafter Aussicht, feine Stoffe und Wandtäfelung.



Szenerie: Gepäck, winzige Päckchen Seife/Aftershave etc, Deosprays, Schreibtisch, Fernseher, Bett, Schrank, Kleiderbügel, an die Wand montierter Fön, Strom der nur funktioniert, wenn der Schlüssel steckt.

Mythische Monstren: Langgliedriges Monster unter dem Bett, Koffermimiker, lebendiger Duschvorhang mit einem Hang zum Erwürgen

Mystische Gefahren:

- Seltsame Geräusche aus Zimmer Nr. 1408, seltsame Stille aus Zimmer Nr. 404
- Vom Balkon aus scheint es als bewegt sich etwas in der Seilbahn den Berg hinauf/hinab.
- Einige der nervigen Kultisten haben tatsächlich irgendwie schon ein Zimmer gebucht. Die müssen verschwinden.

„Muss schon sagen, ihr habt hier bestimmt die zweit schönsten cyclopidischen Megalithen unterhalb der Konjunktion des ewigen Nichts.“

„Ja wir sind Anhänger von Azazoth dem blinden Idiotengott, wie kommt ihr darauf?“

Restaurant/Küche

Sehenswertes: Modernste Kücheneinrichtung, geschmackvolles Tropeninterieur im Gastraum. High-Tech Öfen, Grills, Kühl- und Reifekammern.

Szenerie: Viele scharfe Dinge, Töpfe, Pfannen, Schüsseln, Obst, Gemüse, Fleisch, Bunsenbrenner, Ofen, Grill

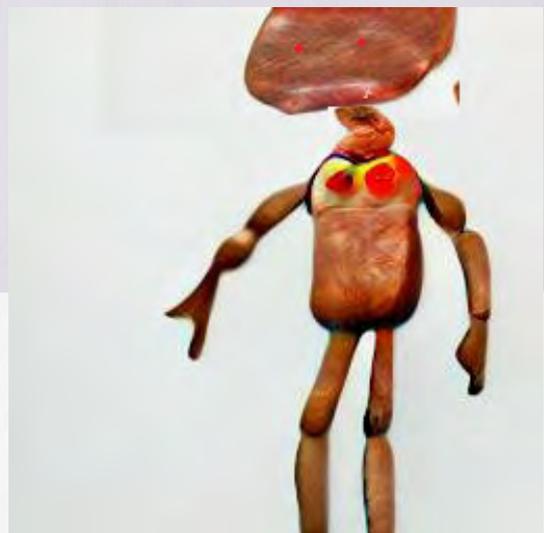
Mythische Monstren: Zombeef, Dekoblüten von lebendigen/gefährlichen Pflanzen, Abflussdämon, Polterknife

Mystische Gefahren:

- Kleine Vulkangötter spielen am Gashahn
- Aufstand der computerisierten Küchengeräte
- Kultisten errichten einen Schrein für die Eisriesen in der Kühlkammer. Das dafür herausgeräumte Fleisch gammelt in der Hitze, wie sieht das denn aus.

„*klatschende Fleischgeräusche*“

„*Fliegensummen*“





Dschungelpfad

Sehenswertes: Phantastischer Urwald, wildwachsendes Tropenobst, bunt schwirrende Paradiesvögel, ein kristallklarer See mit Wasserfall

Szenerie: Lianen, große exotische Blumen, Obst, Bambus, Riesenfarn, Insekten, Schlangen, Überreste von verschwundenen Mitarbeitern (oder der Gruppe selbst aus einer Zukunft)

Mythische Monstren: Gigantische Spinnen mit „Bambusstammbeinen“, technisierte Echsenmenschen aus der fernen Vergangenheit, aggressive Raubpflanzen, wilde Waldoktopoden

Mystische Gefahren:

- Ihr selbst von vor ein paar Minuten (sollte man von ablenken)
- Hypnotischer Blütenstaub
- Gekreische von der Seilbahnstation und wilde Gesänge aus dem Tikidorf

„Sie sprechen irgendeine wirre, ausgestorbene Sprache.“

„BONJOUR“

„Völliges Kauderwelsch!“

Fakedorf

Sehenswertes: Fiberglasshütten, Betonruinen, maschinell gefertigte Tikistatuen, Verkaufshütten für Traditionelle Kunst™, Grillfleisch mit Ananas (importiert) Imbisse und eine Fachwerkhütte mit der Aufschrift „Ye olde Softeis Stande“ (fehlerhafte Lieferung, war aber zu teuer zu Retournieren, daher GRATISHÜTTE!!)

Szenerie: Kitschiger Merch, animatronische Maskottchen, T-shirts, Vuvuzelas, Bratwurst mit Ananasstückchen, Softeis, „Handwerkskunst“, Masken, Fackeln, künstliche Pflanzen in pestizidgetränkter Erde

Mythische Monstren: Animierte Animatronik!, Tikigolems, Plündernde Rattenaffen

Mystische Gefahren: Kultisten missverstehen die falschen Ruinen und Fabrik Tikis als Ritualstätte und Tanzen wild im Kreis. Dabei verteilen sie überall Knicklichter und Softeisbecher. So ein Publikum schreckt jeden Investor ab. Husch, husch! Ihr treiben sorgt für ein Beben im Berg. Und uralter Zauber lässt alles Salz aus den Imbissen verschwinden. Gerade als ihr Pommes machen wolltet ...



Die Seilbahn

Sehenswertes: Aussicht über fast die ganze Insel und während der Fahrt vermehrt auf den Berg wodurch der Zugang zu den Höhlen gut ausgemacht werden kann. Hangelnde Faultiere und Äffchen. Schwärme über dem Urwald, Walfamilien im fernen Meer.

Szenerie: Seilbahn, Bergpfad darunter, (instabile?) Seilbahnpfeiler (mit Nestern?), wichtige Kontrollelemente und Steuerung, auffälliger Rauch oder Ähnliches von lästigen Kultisten



Mythische Monstren: Portalaffen, Riesenfledderratten, Gremlins

Mystische Gefahren: Hier eher klassisch technische. Die Bahn versagt oder muss erst angeworfen werden, während Gremlins sich in der Maschinerie zu schaffen machen. Ein Sturm zieht auf und man muss Sicherungen vornehmen oder stürzt ab?

„Also, ist das zivilisiert? Nein, natürlich nicht. Ein Spaß, aber in keiner Beziehung zivilisiert.“

„Das sind doch die Biester aus diesem Weihnachtsfilm?“

„Das ist kein Weihnachtsfilm, der spielt nur AN Weihnachten“



Bergclubhaus

Sehenswertes: Tolle Aussicht, Hangglidingstation, Bistro und Café, mit auf Pfeilern an den Hang gestützter Terrasse. Aussichtsplattform auf dem Dach.

Szenerie: Kletterausrüstung, Geschirr, Maßkrüge, Gepäck, Drachen (Spielzeug), Hanglider, Münzfernrohre, Heliumflaschen und Luftballons

Mythische Monstren: Vampirpterodons, Nebelgorillas aus den Berghängen

Mystische Gefahren: Wiederholtes Beben aus dem Berg droht das Bergclubhaus den Hang herabrutschen zu lassen. Jemand muss die Quelle stoppen (nahe Kreaturen oder wieder dieser vermaledeite Kult der sich in den nahen Höhlen versammelt hat)



Das Höhlensystem im Berg

Sehenswertes: Tropfsteinhöhlen, Grottenseen, fluoreszierende Gewächse, einige Höhlen waren bis vor kurzem seit Millionen Jahren von der Welt abgeschlossen und erst unsere Prospektoren konnten die dortige einzigartige Fauna für die industrielle Lebensmittelproduktion nutzbar machen.

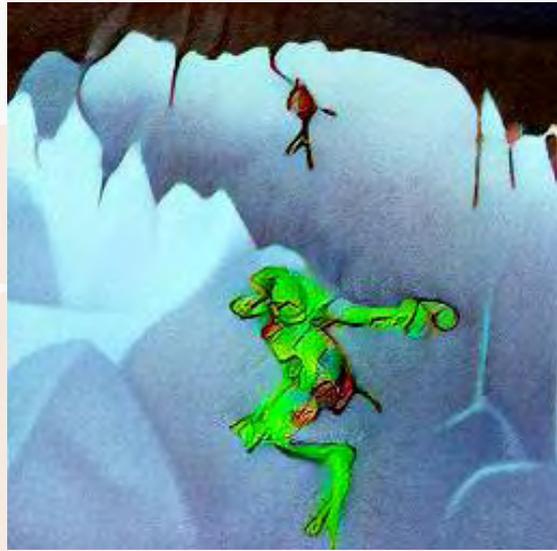


Szenerie: Kabel, Seilbrücken, bunte Scheinwerfer, Fake-Kreatur in Höhlenecke, mystische Wandmalereien (animiert/veränderlich?), Stalagmiten, Stalagtiten, Monolit(en), Flechten, Pilze, bleiche, blinde, sehr leckere (Krabbel-)Tierchen

Mythische Monstren: Belebte Schatten, Wahnsinnige Kultisten oder Doppelgänger, garnicht-fake Kreatur in der Höhlenecke

ACHTUNG WIR UNTERBRECHEN DAS PROGRAMM FÜR EINEN HINWEIS

Ich hatte weiter oben keinen Platz für den Wald-oktopus. Aber ist er nicht fantastisch? Danke. Weitermachen.



Mystische Gefahren: Überraschenderweise lesbare Symbole auf Stalagmonolithen, die vom Erwachen des schnecklichen Escargodzilla künden und es beschleunigen. Lieblingslektüre der Kultisten.

Etwas zieht die Investoren wie bezaubert immer weiter in die Höhlen, als hüte man einen Sack gut manikürter Flöhe. Können sie gut genug davon abgehalten werden das schleimige Unheil zu wecken? Und zwar ohne zu sehr Verdacht zu schöpfen? Hier entscheidet sich ob der stieläugige Richter das Ende der Welt einläutet oder noch schlimmer, die Insolvenz eures Unternehmens.



Escargodzilla der Schneckliche, Einfüßiger Einflüsterer, Stielägiger Richter, das Schlundganglion das die Welt verschlingt

Ohne euer Wissen habt ihr das Skull Island Resort auf dem Ruheplatz des großen kalten Molluscenmonarchen Escargodzilla (aka Escargojira) errichtet. Zwischen all den verschwundenen Arbeitern, dem dekorieren der riesigen Schädelfelsen, dem verscheuchen mahnend prophezeiender alter, weiser Frauen und dem zur Anzeige bringen ohne Lizenz betriebener kleiner Läden, die gestern noch nicht da waren und beim Umdrehen wieder verschwunden sind, gab es einfach niemanden der gewillt war euch zu warnen. Typisch.

Vielleicht ist aber die Spielleitung so gnädig und präsentiert den uralten Baccus der Bauchfüßer nicht nur als potentiellen Finalnemesis, sondern lässt seinen spiralhäuigen Schatten schon von Beginn über dem Geschehen dräuen.

Dies lässt sich auf verschiedene Arten bewerkstelligen.

- a) Durch das Lösen einer Szene werden die SC wie automatisch auf einen Hinweis aufmerksam der auf das Geheimnis der Insel deutet. Diesen kann die SL sich ausdenken, oder man ist mit den Spielern von Beginn an im Bunde und lässt sie überlegen was für einen Hinweis sie an jenem Ort entdecken könnten.
- b) Das große Rätsel ist das Zentralproblem neben der Aufgabe um die Investoren. Es hat seinen eigenen Stapel Chips/Tokens und kann von den SC WÄHREND der anderen Gefahrenszenen angegangen werden.

So müssten sie ihre Aktionspools nicht nur in Offensiv/Defensiv aufteilen, sondern in Offensiv-/Defensiv- und Investigativpool. Das sorgt für etwas mehr spielerische Taktik und natürlich köstliche Gefahr und eventuell den Drang doch mal etwas „Schaden“ in Verdachtsmomente der Investoren umzuwandeln.

Escargodzilla als Nemesis

Gigantische Glipschigkeit 4

Was auch immer ein Pfeilbeutel tut 4

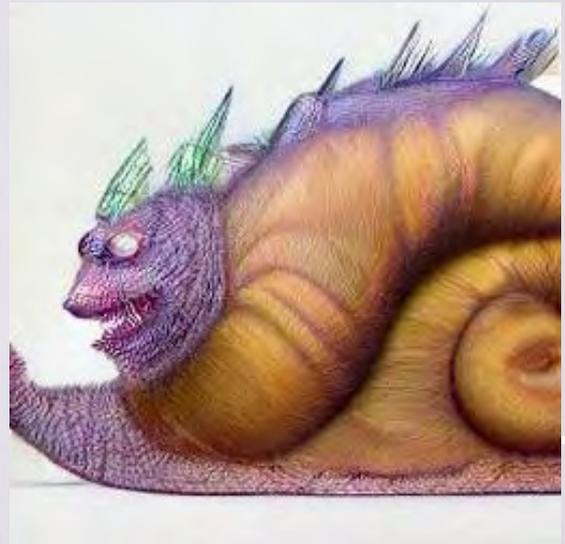
Alles bebt und Stürzt ein 4

Fast phänomenale halbkosmische Kräfte 3

Herbeirufen von monströsen Dingen 3

Alles Andere 2

CHI Pool 8 (oder nach Belieben der SL, die nun ja wissen sollte zu was ihre Spieler fähig sind)



STOP!

HAMMER-GELEGENHEITS-ZEIT!

Das Skull Island Resort sucht SIE, wagemutigen, erfahrenen und kompetenten Investor, um die betriebsfertige Anlage mit zusätzlichem early Cash-Flow zu versehen um die Werbetrommel zu rühren und in kurzer Zeit paradiesische Gewinne abzuschöpfen! Hawaii rufte gestern, Skull Island faxt heute!!



Für institutionelle Investoren passendere und direktere Zugangswege zu Tourismus-Investments bieten die alternativen Asset-Klassen Private Equity und Real Estate mit Allokationen in Hotels und Ferienresorts-Immobilien. "Hospitality" war noch vor kurzem eine stark wachsende Real-Estate-Nische. Wie sich einem vom August datierenden Report von VACINFO und Pro-Invest.Inc entnehmen lässt, stieg die Zahl der sich für Hospitality interessierenden Fonds, denen Ende das finale Closing gelang, auf einen Rekordwert von 62,2. Grund hierfür war die Outperformance dieser Nische im Vergleich zu den anderen Immobiliensektoren. Grund für die Outperformance wiederum war laut dem Report wiederum das stetig gestiegene Wachstum des internationalen Tourismus.

BUCHUNGSRATEN STEIGEN JÄHRLICH UM 23,5% !!!!!!!!!!!

Kurz:

INVESTIEREN SIE

Oder VERLIEREN SIE !

TEL: 555-617-1408



Wie wäre es mit einer
Reise in die
Vergangenheit?

LULA
GAME JAM



Renan & Patrick

Zeitreisen auf dem Mittelmeer

LULA
GAME JAM

Dieses Abenteuer wurde von **Revan und Patrick** im Rahmen des **Lurch & Lama GameJams** verfasst.

(<https://www.twitch.tv/lurchundlama>;
<https://lurchundlama.de/>)

Danke an alle, die mich beim Ausgestalten des Abenteuers unterstützt haben!
Besonderen Dank an **Ahrydana** für das Titelbild.

Bilder von Menschen: istockphoto.com und pixabay.com (Wolkow)

Lagepläne und Schiffsbild:
modelshipworld.com
(Teilweise zusammengeschnitten)

Inhalt

Zeitreisen auf dem Mittelmeer 67

Szene 0 – Tranfer der Agenten 67

Szene 1 – Ankunft auf dem Schiff 68

Szene 2 – Identifizieren der Zielperson 69

Szene 3 – Modifizieren des Programms 70

Szene 4 – Missionsabschluss 70

Spielercharaktere 71

Filomena Abrakis 71

Igor Wolkow 71

Rosalinde Todenhöfer 71

Jacob Majewski 72

Timmy Barton 72

Beschreibung der Zielperson 72

NSCs, denen man begegnen könnte 73

Scipio Doria 73

Andrea Doria 73

Antonio Tafa 74

Jim und Laura Barton 74

Das Schiff 74

Handouts 77

Zeitreisen auf dem Mittelmeer

Wir befinden uns im Jahre 2103. In den letzten Jahrzehnten gab es so einige technologische Entwicklungen. Vor allen Dingen aber ist es einer kleinen Gruppe Wissenschaftler gelungen Zeitreisen möglich zu machen. Die ersten Versuche waren erfolgreich, doch man hat auch feststellen müssen, dass kleinste Änderungen an der Vergangenheit gravierenden Einfluss auf die nachfolgenden Entwicklungen haben können. Nach einigen rein wissenschaftlichen Reisen hat sich auch eine Interessengemeinschaft namens Reverse geformt, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die aktuelle Zeitlinie mit so wenig Änderungen in der Vergangenheit wie möglich zu optimieren. Ein großes Problem sind die kriminellen Machenschaften eines riesigen Verbrechersyndikates, das immer mächtiger und einflussreicher wird ...

Die Agenten können in die Vergangenheit reisen, indem man DNA-Daten von Nachfahren derer, die im Zieljahr und am Zielort waren, nutzt. Mit einigen hochkomplexen

Transfermechanismen können die Körper der Zielpersonen in der entsprechenden Zeit als Wirte übernommen werden. Die Persönlichkeit der Wirte wird für die Zeit der Übernahme komplett durch die der Agenten verdrängt, die körperlichen Merkmale der Wirte bleiben bestehen. Nachdem der Agent erfolgreich ins Jetzt zurückgeholt wurde, hat der Wirt keine Erinnerungen mehr an die Zeit, in der er übernommen wurde. Stirbt ein übernommener Wirt, stirbt auch der Agent, sofern er nicht rechtzeitig zurückgeholt werden kann.

Zeitreisen funktionieren ferner nur in Raum-Zeit-Blasen, also zu bestimmten Zeiten, in denen der Überlapp zwischen den Zeiten besonders stark ist, und an geeigneten Orten.

Für unseren Einsatz sollen die Agenten einige Passagiere und Angestellte auf einem Kreuzfahrtschiff übernehmen und ihren Auftrag mit möglichst wenigen Nebenwirkungen erfüllen.

Szene 0: Transfer der Agenten vom Jahr 2103 in das Jahr 2017

Ziel: Kurze Beschreibung der Zeitreiseagentur, Missionsbriefing, Zeitreise

Die Agenten erhalten ihren Auftrag, in der Zeit zurückzureisen ins Jahr 2017, um dort zu verhindern, dass eine kleine kriminelle Organisation später übermächtig werden kann. Dazu sollen sie unbemerkt auf einem Laptop eines jungen Programmierers einen kleinen, aber sehr

wichtigen Programmschnipsel einschleusen. Sie werden verschiedene Wirte übernehmen, die sich alle auf derselben Kreuzfahrt befanden. Nach Erfüllung der Mission erfolgt das Zurückholen auf dem Sonnendeck der ersten Klasse.

Der folgende Text kann vorgetragen oder sinngemäß erzählt werden

Die Agenten werden zur Besprechung ihrer nächsten Mission ins Hauptquartier von Reverse berufen. Dort warten sie in einem großen Besprechungsraum mit einem Zigarrenförmigen großen Tisch in der Mitte, einigen bequemen Stühlen und großen Projektionsflächen an den Wänden, bis alle von ihnen eingetrof-

fen sind. Dabei können die Spieler ihre eintreffenden Charaktere kurz beschreiben. Nachdem alle eingetroffen sind, stürmt auch deren Vorgesetzte, Bärbel Häufer, in den Besprechungsraum. Sie trägt die Eckdaten der nächsten Mission vor, die gleichzeitig mit Bildern an den Projektorwänden untermalt werden.

Der folgende Dialog kann so oder so ähnlich vorgetragen werden.

“Gut, dass ihr alle eingetroffen seid. Eure nächste Mission wartet schon. Vielleicht habt ihr bereits von den Ausschreitungen gehört, die sich heute Nacht zugetragen haben. Schuld daran trägt wieder der Patria Clan. Sie stellen nun neue Forderungen und verlangen nicht mehr nur alleine Einflussnahme in einzelnen politischen Gremien. Nein. SIE wollen die

nächste Regierung stellen. Das würde eine Regierung des Terrors, gelebter Darwinismus. Und sie wollen uns so lange weiter ihre Macht demonstrieren, bis wir irgendwann nachgeben. Bislang ist es allerdings noch niemandem gelungen, wirklich etwas gegen sie auszurichten. Sie kontrollieren ja schließlich das Internet und fast alle Kommunikationsmittel, die uns zur

Verfügung stehen.“ Das Bild auf der Wand wechselt zu einem Plan, auf dem bunte geschwungene Linien entstehen. Dann wird herausgezoomt, bis man die Erdkugel sieht, die von einem weiten Netz überzogen ist. Der Großteil der Linien des Netzes färbt sich auf einmal dunkelrot, als Bärbel fortfährt: “Das symbolisiert den Einfluss der Patria. Und genau hierin liegt euer Ziel. Vor etwa 90 Jahren wurde der Grundstein für dieses System gelegt. Der Broker, wie er nur genannt wird, derjenige, der dem Clan zu seiner heutigen Macht verholfen hat, hat ein vollkommen sicheres System aufgesetzt. Niemand war bislang im Stande sich dort hineinzuhacken. Euer Ziel ist nun, das zu ändern. Ihr sollt in die Vergangenheit, ins Jahr 2017, reisen und dort eine Hintertür für uns in den bestehenden Softwarefragmenten hinterlassen. Eine Hintertür, die es uns ermöglichen wird, in das System einzudringen und dafür zu sorgen, dass der Clan eben nicht so erfolgreich wird, sich nicht überall auf dem Globus ausbreiten kann und es gegen ihn effektiv keine Waffe gibt. Der Broker war damals in seinen jungen Jahren wie wir erfahren haben auf einem Kreuzfahrtschiff und ist genau dort und zu diesem Zeitpunkt noch sehr vulnerabel. Schleusen Sie unseren Code in den seinen unbemerkt ein und wir haben gewonnen.” Sie macht eine Pause und schaut alle Agenten rei-

um eindringlich an. “Wenn Sie den Code nicht einschleusen können, oder auffliegen, wird ihre nächste Zukunft aber vermutlich noch deutlich schlimmer als unsere aktuelle – wenn Sie das denn überleben. Wir jedenfalls zählen auf Sie. Finden sie den Broker. Es handelt sich um eine männliche Person, zu der Zeit etwa 20 Jahre alt. Wir vermuten, dass er schon damals Brillenträger war und dunkelbraune Haare hatte. Seine Begeisterung für’s Programmieren dürfte sich in einem Laptop äußern, auf dem er zu der Zeit den Grundstein des aktuellen Systems programmiert hat. Hoffen wir mal, er hängt nicht Tag und Nacht daran. Leider kennen wir seinen echten Namen nicht. Unsere Experten haben aber errechnet, dass er zu der Zeit einen schlanken bis athletischen Körperbau bei einer Größe von 1,80 m hatte.”

Nun wechselt abermals das Bild der Projektionswände zu einigen Eckdaten der kommenden Mission (siehe Handouts, Schiffsplan).

“Für Sie haben wir einige in Frage kommende Wirte gefunden, eine Beschreibung der Wirte findet sich ebenfalls in euren Akten. Studieren Sie sie gut und prägen Sie sich alle relevanten Informationen ein. Sie können die Unterlagen ja schließlich nicht mitnehmen.”

Es folgt ein kurzer Cut, bevor die Agenten im Transferraum auf ihre Reise in die Vergangenheit vorbereitet werden. Jedem zugeordnet ist eine große Kapsel, in die man sich gerade bequem hineinlegen kann, mit einem Sichtfenster in Kopfhöhe. Jeder der Agenten wird mit einigen Sensoren versehen, bevor einer nach dem anderen in die Kapseln steigen kann. Dann beginnt die Reise.

Wenn jemand den kleinen Timmy übernehmen wird, kommt folgendes: Kurz nachdem der Transportvorgang eingeleitet wird und du spürst, wie langsam die Umgebung um dich verschwimmt, hörst du noch eine entfernte “Oh Scheiße. Ich glaube, da stimmt was nicht” von einem der Techniker. Dann wird die Welt um dich herum dunkel.

Szene 1: Ankunft auf dem Schiff

Ziel: Grobes Orientieren auf dem Schiff und Finden der anderen Agenten

Die Agenten kommen an unterschiedlichen Stellen auf dem Kreuzfahrtschiff an und sollen sich in ihrer Gruppe zusammenfinden, oder zumindest absprechen.

Je nach Vorlieben der SL kann die Mission (fast) ausschließlich auf Deck 10 nach dem Schiffsplan spielen, um das Szenario räumlich etwas mehr einzuschränken. Alternativ kann natürlich auch mehr oder minder das gesamte Schiff bespielt werden.

Dabei soll zunächst die Urlaubsatmosphäre auf dem Schiff dargestellt werden: Es ist bei Temperaturen von 28°C ein sonniger, aber nicht zu heißer, Tag auf dem

Mittelmeer, das Schiff ist seit einigen Tagen unterwegs von Zypern nach Malta und noch rund 500 km vom Ziel entfernt. Das nächstgelegene griechische Festland ist knapp 180 km entfernt, entsprechend sieht wer aus dem Fenster schaut nichts als Wasser, blauen Himmel und ein paar Möwen, die dem Schiff scheinbar unermüdlich gefolgt sind. Den Gästen wird ein vielseitiges Programm geboten, das “schwarze Brett”, in Form von in den Gängen verteilten Infomonitoren, lädt heute zu Events von Yoga und Aqua-Jogging über Salsa bis hin zu Bingo-abenden ein, die verschiedenen Menüs für Mittagessen und Abendessen lassen nichts vermissen. Während die

Saunen in anbetracht der Temperaturen weniger gefragt sind, ist in Pool und Wellnessbereichen viel Betrieb. Wer auf dem Sonnendeck sitzt oder liegt muss nie lange nach einem Kellner suchen, der ihm Eisbecher, Cocktails oder Sonnenschirme herbeischaffen kann.

Außerdem können sich die Agenten ein wenig mit dem Umfeld ihrer Wirte vertraut machen. Die Animateurin z.B. wird ständig von Gästen belagert mit Anfragen und scheint sich großer Beliebtheit unter den Gästen zu erfreuen. Der kleine Timmy erhält strikte Anweisungen seiner Mutter, was er zu tun und zu lassen hat. usw.

Die Agenten wissen im Vorfeld, wen sie und die Kollegen übernehmen sollen und erhalten eine grobe Beschreibung, wissen aber nicht, wo sie genau landen werden.

Timmy: Der Agent, der eigentlich Arnold Barton übernehmen sollte, wird stattdessen in den Körper von dessen Sohn, Timmy Barton, versetzt. Der ist gerade beim Mittagessen (Deck 7 im Plan) mit seiner Mutter Martha, die ihn dazu antreibt, auch sein Gemüse zu essen. Der Spieler von Timmy sollte erst einmal seine Mutter überzeugen, dass er sich ein paar Stunden frei bewegen darf.

Jacob Majewski: Er findet sich an der Bar auf dem Oberdeck (Deck 10 im Plan) wieder, vor einem Campari Orange. Außerdem ist er offenbar schon etwas angetrunken. Rosalinde Todenhöfer: Rosalinde befindet sich gerade mitten in einer Skatrunde unter einem Schirm auf dem Sonnendeck (Deck 9 im Plan) mit zwei anderen älteren Damen. Sie wird etwas besorgt angeschaut, weil sie fast vom Stuhl gekippt wäre. Rosalinde wird von starken Knieschmerzen geplagt und hört schlecht. Neben ihr befindet sich ihr Gehstock.

Igor Wolkow: Igor sitzt aktuell beim Essen im VIP-Restaurantbereich (Deck 9 im Plan) - beim 5. von 7 Gängen. Um ihn herum sind einige Politiker, mit denen er Kontakte knüpfen wollte.

Filomena Abrakis: Filomena findet sich im Gespräch mit zwei Kollegen, die ihr Empfehlungen geben wollten, was sie an ihrem freien Tag am besten alles tun oder lassen sollte.

Es sollten sich also alle Spieler ein wenig in die Welt einfinden können, das Urlaubsflair erleben, und sich grob mit ihren Wirtskörpern vertraut machen.

Szene 2: Identifizieren der Zielperson

Ziel: Identifizieren und Ausfindig Machen der Zielperson

Nachdem sich die Gruppe gefunden hat, gilt es die Zielperson ausfindig zu machen. Das ist auf einem großen Schiff mit mehreren hundert Menschen gar nicht so einfach. Die Agenten haben nur grobe Informationen zu der Zielperson erhalten, da diese es (zumindest in den kommenden Jahren) versteht, weitgehend anonym zu bleiben. Gesucht wird also ein junger Mann von etwa zwanzig Jahren, normal groß und mit normaler bis athletischer Figur. Er hat wohl dunkelbraune Haare und ist zumindest später in seinem Leben Brillenträger. Da es sich um einen Computerfreak handelt, ging die Agentur auch davon aus, dass er einen Laptop mit auf die Reise genommen hat.

Diese Beschreibung ist natürlich etwas generisch und wird auf ein paar Leute auf dem Schiff zutreffen.

Strukturierte Infos gibt es zum Beispiel an der Rezeption, wo die Unterlagen aller Gäste und Angestellten (für Mitarbeiter) einsehbar sind. Wenn man im System nach Gästen im entsprechenden Alter sucht, findet man die Namen des Handouts.

Die Agenten können natürlich auch mehr oder weniger wahllos auf dem Schiff umher gehen und ihr Zielobjekt suchen. Dann lenken sie vermutlich unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich. Das kann einerseits dazu führen,

dass sich einzelne Passagiere über die SCs beschweren, oder Crewmitglieder höflichst darum bitten, doch wieder zurück in den vorgesehenen Bereich zu gehen, andererseits aber auch die Bodyguards von Doria oder einer anderen "wichtigen Persönlichkeit" zum Einschreiten bringen, wenn sie ungefragt die privaten Bereiche der ersten Klasse inspizieren.

Dem Aussehen nach gibt es vier junge Männer, die grob zu der erhaltenen Beschreibung passen.

- Einer ist Teil der Spielercharaktere. Bei der Suche sollte entsprechend auch irgendwann einem der Spieler auffallen, dass die Beschreibung - bis auf die Haarfarbe - auf Jack Majewski zutrifft. In dessen Kabine findet außerdem eine leere Packung rotblonder Haartönung.
- Der zweite ist die Zielperson - Andrea Doria selbst, der sich an der Bar aufhält (siehe Szene 3).
- Ein Licht- und Tontechniker (Salim Moussa) passt auch auf die Beschreibung. Er sitzt viel am Laptop und scheint irgendwelche Abläufe zu planen - es sollte aber nicht allzu lange dauern, bis auffällt, dass er Teil der Besatzung und nicht der Passagiere ist.
- Außerdem trifft die Beschreibung auf einen jungen Mann im Pool (Ricardo Sanchez) zu, der dort naturgemäß keinen Laptop dabei hat. Es handelt sich um den

Sprössling eines Autoverkäufers aus Spanien, der um den Pool herum gerade auf Schürzenjagd ist. Dabei möchte er sich nur ungern von seiner kleinen Schwester (Katia Sanchez, 15 Jahre) stören lassen, weshalb er

sich immer mal wieder umschaute oder zu verstecken scheint (was er selbstverständlich nicht offen zugeben wollen wird). Die Zielperson hat keine Schwester (und die Agenten wissen das).

Szene 3: Modifizieren des Programms

Ziel: Erfüllen des Hauptauftrages

Andrea Doria hat sich von seinem Vater und dessen Bodyguards davongeschlichen (jedenfalls glaubt er das) und hält sich nun an einer der Bars auf. Er hat seinen Laptop dabei, wirft auch immer wieder einen Blick darauf, obwohl er sich eigentlich deutlich mehr für die Damenwelt interessiert, die hier teils sehr knapp bekleidet immer wieder vorbeikommt. Bislang traut er sich aber nicht eine davon anzusprechen.

Ziel der SCs sollte es sein, den Laptop unbemerkt zu hacken und die Daten einzuschleusen, die sich einige Programmierer von Reverse haben einfallen lassen.

Der Code kann auf einem anderen Laptop vorbereitet und auf einen USB-Stick gezogen werden, oder direkt an Dorias Laptop niedergeschrieben werden. In jedem Falle dauert das Aufschreiben und Kontrollieren 15-30 Minuten. Auf einem Smartphone geschrieben dauert das ganze deutlich länger.

Die SCs könnten bei ihrem Unterfangen sowohl von Doria, als auch den Bodyguards seines Vaters, die den

jungen Mann nun verzweifelt suchen, gestört werden. Im Zweifelsfalle werden sie auch handgreiflich, wenn sie ihren Schützling in Gefahr sehen.

Falls die Spieler sich entscheiden in die Kabine von Doria einzudringen, können sie das auch über den Balkon versuchen (mit Sichtschutz zu den Nachbarbalkonen getrennt oder von oben vorbei an den dort gelagerten Rettungsbooten).

Nachdem die Agenten ihren Auftrag erfolgreich(?) abgeschlossen haben, gilt es sich wieder auf dem Deck zu versammeln. Für die Rückreise müssen alle Agenten zeitgleich auf dem Sonnendeck der ersten Klasse versammelt sein, denn dort ist der Überlapp der beiden Zeitlinien möglichst groß. Nach Bedarf kann die SL auch ein Zeitlimit festsetzen, zu dem dies der Fall sein muss. Es dürfen sich außerdem in ihrem unmittelbaren Umfeld keine anderen Personen befinden, da sonst ein sicherer Transport nicht gewährleistet werden kann. Somit sollten sich die SCs zu diesem Zeitpunkt auch nicht in einem Kampf oder einer knappen Verfolgungsjagd befinden.

Szene 4: Missionsabschluss – Nachklapp

War die Mission erfolgreich? Ist sie gescheitert? Zurückgeholte Agenten sollten hier die Auswirkungen ihres Tuns mitbekommen.

Im schlimmsten Falle haben es vielleicht einige Agenten nicht zurück geschafft und die Mission ist gescheitert. Das sollte sich auch auf die Agentur auswirken, die dann

nur in einer abgeranzten Lagerhalle und technisch deutlich weniger gut ausgestattet ist.

Wenn alles gut gelaufen ist, kommen die Agenten zurück und es findet eine große Jubelfeier statt. Die Welt ist ein gutes Stück sicherer und friedlicher geworden und es gibt gleich eine Medaille für die Helden.

Spielercharaktere

Nachfolgend eine Übersicht über die Spielercharaktere. Diese sollten entsprechend dem genutzten System mit passenden Werten versehen werden. Für mehr Verwirrungen (und zur Belustigung der SL) kann man auch den Agenten an sich Werte geben (oder erfahrene Spieler

diese selbst erstellen lassen) und die Wirte dann invertiert zu deren körperlichen Werten verteilen. Z. B. dem Muskelprotz Jacob zuordnen.

SL-Infos in lila

Animateurin Filomena "Filo" Abrakis

34 Jahre, 1,70m groß, sportlich gebaut, lange braune Haare,
Kabine Nr. C131

Ausrüstung:

Generalschlüssel für Personal- und Wellnessbereich, Kabinenkarte, Crewausweis, Handy

Sie hat eigentlich ihren freien Tag, was zwar die Kollegen, nicht aber die Urlauber zu wissen scheinen. Entsprechend wird sie ständig von Gästen angequatscht. Ihre Kabine mit zwei Doppelstockbetten teilt sie sich mit drei anderen Crewmitgliedern.



Reicher Geschäftsmann Igor Wolkow

51 Jahre, 1,71m groß, seehr dick, kurze grau-blonde Haare
Kabine Nr. 336

Ausrüstung:

Kreditkarte, Visitenkarten, Zigaretten, Kabinenkarte, Handy

SL-Info: Igor hat geschäftliche Beziehungen zu Scipio Doria. Falls sie sich begegnen, kann Scipio Igor fragen, ob dieser seinen Sohn gesehen habe. Der Agent, der Igor übernimmt, kennt einen Teil des benötigten Codes für das einzuschleusende Programm auswendig.



Rentnerin Rosalinde Todenhöfer

78 Jahre, 1,61m groß, geht sehr gebückt, altersgeplagt, kurze lockige graue Haare
Kabine Nr. 226

Ausrüstung:

Handtasche mit allerlei Zeug, Hörgerät, Gehstock, Kabinenkarte

SL-Info: Der Agent, der Rosalinde übernimmt, hat sich einen Großteil des Programmcodes eingeprägt und kann diesen bei Bedarf einfach runterschreiben. Der alten Dame gegenüber sollten die meisten Leute sehr nachsichtig sein, denn die hat sich ja bestimmt nur verlaufen.



Student Jacob “Jack” Majewski

19 Jahre, 1,81m groß, schlank,
rotblonde mittellange Haare

Kabine Nr. 112

Ausrüstung: Studierendenausweis, Geldbeutel mit 43,23€, Kabinenkarte, Handy, Kopfhörer

SL-Info: In seiner Kabine findet sich eine leere Packung hellblonder Haartönung, ein Laptop, diverse verstreute Klamotten und das Ticket für die Kreuzfahrt, gesponserter Preis von der Firma



Timmy Barton

Schüler, ~10 Jahre alt, 1,45m
klein, kurze braune Haare

Kabine Nr. 268

Ausrüstung: Ein paar Steine, goldene Taschenuhr, Trillerpfeife, trägt Badehose zum kurzärmligen Hemd

SL-Info: Eigentlich sollte man ja in die Gestalt seines Vaters schlüpfen, aber irgendwas scheint schief gegangen zu sein. Der Junge ist klein und eher unauffällig und wird nicht so harsch angegangen wie andere. Dafür ist seine Mutter sehr besorgt um ihn und lässt ihn im Zweifel ausrufen, wenn sie ihn nicht finden kann.



Beschreibung der Zielperson

- normal groß ~1,80m
- schlanke bis athletische Figur
- Brillenträger?
- junger Erwachsener ~20 Jahre alt
- dunkelbraune Haare
- hat vermutlich einen Laptop mit auf dem Schiff



NSCs, denen man begegnen könnte:

Mafiaboss Scipio Doria, 42 Jahre, Italiener

Aussehen

Sportlich, 1,85m groß, leicht gebräunt. kurze, braune Haare und ein gepflegter Bart, der leicht grau wird. Hat eine Narbe, die von seiner linken Schläfe bis zu seiner Augenbraue geht, die er aber versucht zu über-schminken. Trägt stets einen maßgefertigten hellen Anzug.

Allgemeines

Krimineller aus Italien, der sich auf der Kreuzfahrt mit anderen Zwielfichtigen Gesellen zusammentun will, um sein Imperium zu erweitern. Seine Geschäfte macht er hauptsächlich mit illegalen Substanzen aller Art, aber auch mit Fertigpizza. Unter ihm stehen zur Zeit etwa 120 direkte Angehörige seiner "Firma".



Persönliches

Er ist Witwer, hat vor drei Jahren seine Frau bei einem Überfall einer rivalisierenden Bande verloren und hat einen 19 jährigen Sohn. Seit dem Überfall ist er ziemlich paranoid und hat zu jeder Zeit mindestens 3 Bodyguards um sich. Sein Sohn ist ihm das allerwichtigste, weshalb er ihn sehr bevormundet und auch immer bewachen lässt. Geschäftliches steht ansonsten für ihn über Privates und er ist stets bedacht, seinen Einfluss zu vergrößern.

Leute, mit denen sich der Mafiaboss treffen möchte

- Wirtschaftsvertreter
- Andere Mafioso

Sohn des Mafiabosses, Auftragsziel Andrea Doria, 19 Jahre, Italiener

Aussehen

Schlacksig, etwa 1,80m groß, braungebrannt und trägt eine Brille mit schwarzem Rahmen. Dunkelbraunes, schulterlanges glattes Haar und sehr unruhige Beine. Hat immer deutlich wärmere Kleidung an, als angebracht wäre. Trägt einen Ohrring am linken Ohr und schaut sich ab und an besorgt um.

Allgemeines

Andrea hat vor einem Jahr die Schule beendet und wird im nächsten Semester ein Informatikstudium beginnen. Er wird ständig von den Aufpassern seines Vaters überwacht, schleicht sich aber wann immer es geht davon, um Ruhe zu haben, sich mit anderen "normalen" Leuten zu unterhalten oder vor seinem Laptop zu sitzen.



Persönliches

Er hat einige Überzeugungsarbeit in seinen Vater investiert, damit dieser ihn doch für ein Studium ziehen lässt. Sein Vater hätte ihn lieber als Nachfolger in alle Geschäfte langsam mit einbezogen, aber Andrea interessiert sich für die Welt seines Vaters aktuell überhaupt nicht. Die meiste Zeit in den letzten Jahren wurde er konstant von den Leuten seines Vaters beschützt und überwacht und er sehnt sich nun nach ein paar Kontakten zur Außenwelt. Außerdem verbringt er seine Zeit sehr gerne mit seinem Laptop und investiert viel Liebe in ein paar kleine Projekte zur Cybersicherheit.

Lokalpolitiker, Antonio Tafa, 53 Jahre, Italiener

Aussehen

Bierbauch, etwa 1,60m klein, strubbelige Haare. Etwas zu kurzes Hawaiihemd und Shorts.

Allgemeines

Zuständig für Landwirtschaft und die Kontrollen Landwirtschaftlicher Betriebe. Die Kreuzfahrt ist ein Geschenk von Scipio.

Persönliches

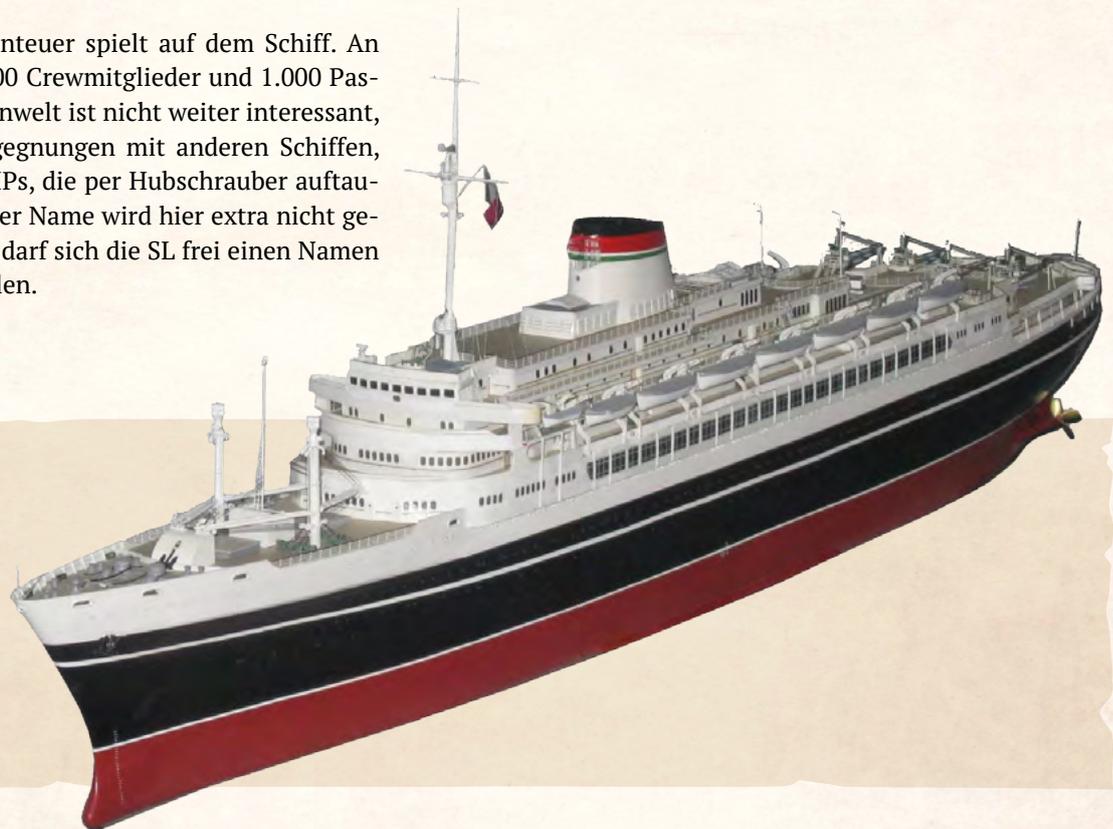
Dem Glücksspiel etwas zu sehr zugetan, bislang ist der große Lottogewinn aber ausgeblieben. Daher nicht völlig abgeneigt, die Löcher in der privaten Kasse anderweitig zu stopfen.

Eltern von Timmy (Bodybuilder + Ehefrau) Arnold und Martha Barton

Arnold ist den ganzen Tag unterwegs, um einige neue Sponsoren aufzutreiben und sollte daher nicht weiter im Abenteuer vorkommen. Martha Barton ist Timmys Mutter, 29 Jahre alt und typische US-Amerikanerin. Sie hat immer ein waches Auge auf Timmy, der erst einmal eine gute Ausrede braucht, um länger verschwinden zu können.

Das Schiff

Das gesamte Abenteuer spielt auf dem Schiff. An Bord sind rund 500 Crewmitglieder und 1.000 Passagiere. Die Außenwelt ist nicht weiter interessant, es gibt keine Begegnungen mit anderen Schiffen, Eisbergen oder VIPs, die per Hubschrauber auftauchen. Ein konkreter Name wird hier extra nicht genannt, bei Bedarf darf sich die SL frei einen Namen für ihr Schiff wählen.



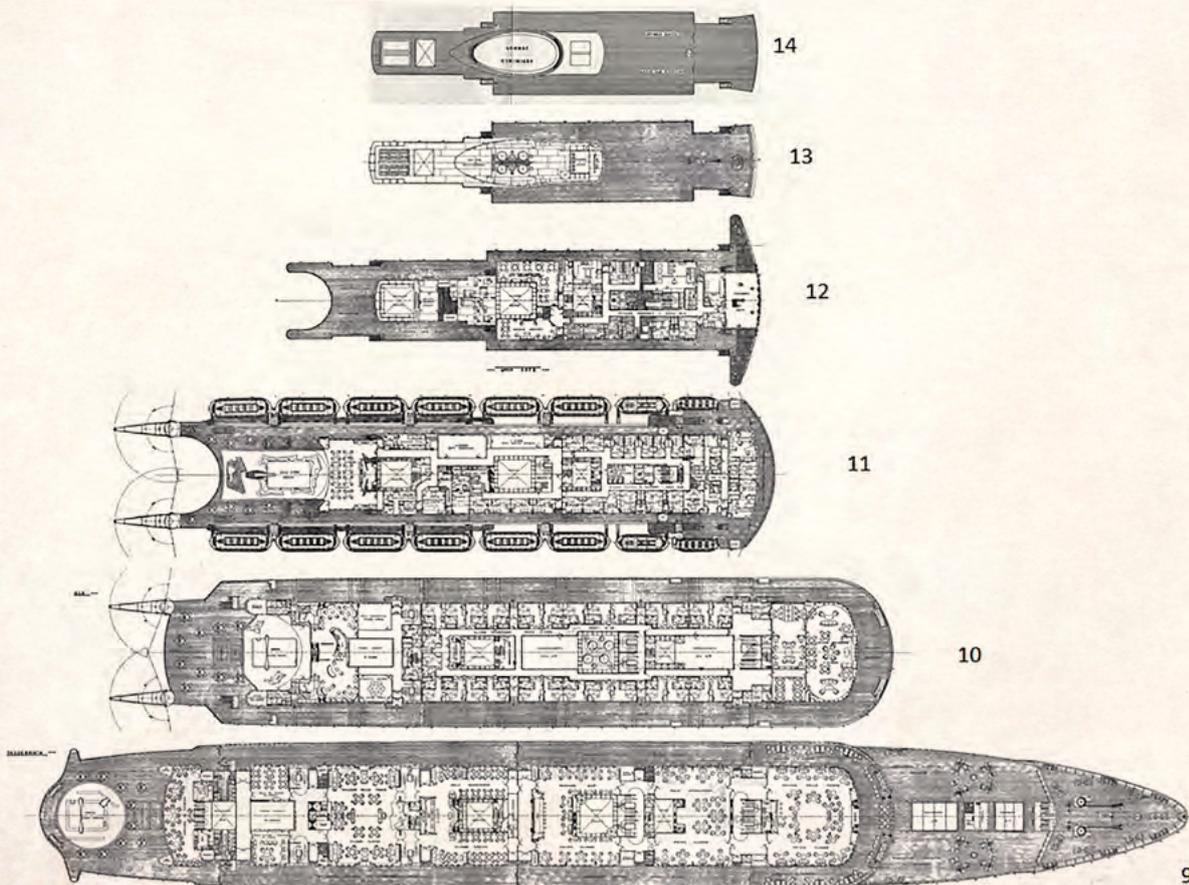
Das Schiff stammt aus den 1950ern, wurde aber in den 2000ern komplett saniert. Der Agentur liegen nur die Originalpläne vor, diese können die Agenten in ihren Akten zur Vorbereitung studieren. Die Grundaufteilung ist natürlich noch gegeben:

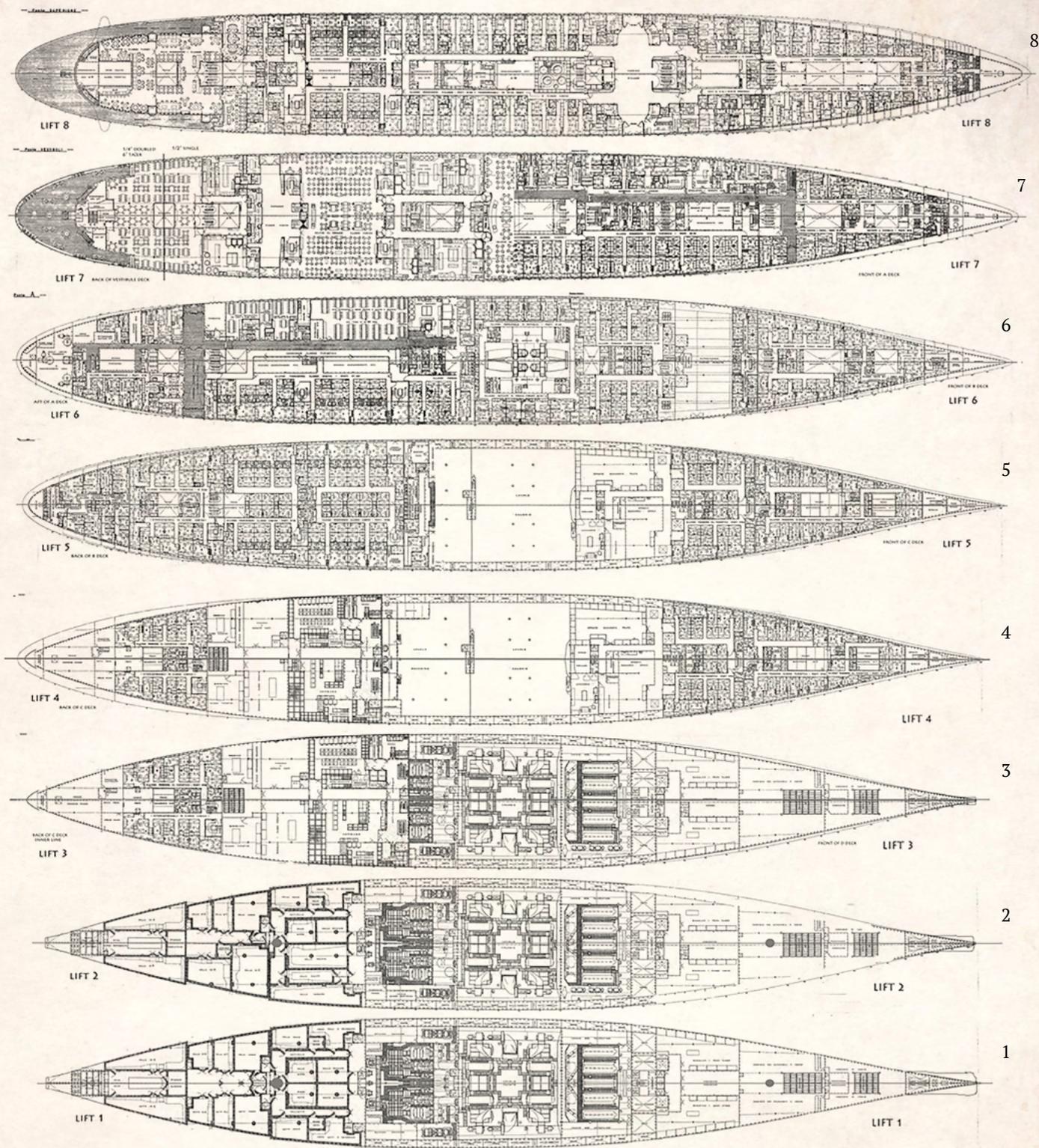
- **Deck 1/2:** Maschinen und Technik, Wassertanks etc.
- **Deck 3:** im Heck Mannschaftskabinen und Lager Räume, im Vorder- und Mittelschiff Maschinen
- **Deck 4:** Im Heck und Bug Mannschaftskabinen, im Mittelschiff Technik und Lagerräume
- **Deck 5:** Im Heck und Bug Mannschaftskabinen, im Mittelteil Technik und Küche
- **Deck 6:** Hintere Hälfte: Speise- und Aufenthaltsräume für die Crew. Vordere Hälfte: Passagierkabinen (billigste Klasse, Kabinenummern 0xx). Die Kabinen haben auf Brust- bis Kopfhöhe Bullaugen als Fenster, die eine Handbreit über dem Wasserspiegel liegen.
- **Deck 7:** Hintere Hälfte: Salons, Speisesäle, Veranstaltungsbereiche. Überdachter Außenbereich. Vordere Hälfte: Passagierkabinen (zweite Klasse, 1xx)
- **Deck 8:** Heck: Tanzsaal, etc. restliches Deck: Passagierkabinen (2xx)
- **Deck 9:** Heck: Pool. Mittelschiff: Wellness, Veranstaltung, etc. Bug: Sonnendeck
- **Deck 10:** Heck: Pool, Bar. Mittelschiff: Passagierkabinen 1. Klasse (eigener Balkon etc. Nummern 3xx). Bug: Kleine Besprechungsräume etc für Businesskunden
- **Deck 11:** Heck: Aufenthaltsbereich und Büros des Schiffsmanagements etc. Mittelschiff: Kabinen für Angestellte der 1. Klasse (Sicht nach Außen durch Rettungsboote versperrt, Nummern 4xx)
- **Deck 12:** Brücke
- **Deck 13:** Sonnendeck 1. Klasse
- **Deck 14:** -

Der SL kann nach belieben von diesen (den Agenten bekannten) Plänen abweichen.

Insbesondere für Gruppen, die gerne Lagepläne verwenden, können große Teile des Abenteuers auf Deck 10 ab-

laufen - dort gibt es u.a. Bars, einen Pool und die Besprechungsräume der Businesskunden sowie die Kabinen der 1. Klasse.





Lagepläne und Schiffsbild: modelshipworld.com (Teilweise zusammengeschnitten)

https://modelshipworld.com/uploads/monthly_01_2016/post-3092-0-60547200-1452360060.jpg

https://modelshipworld.com/uploads/monthly_07_2015/post-3092-0-66617100-1437515688.jpg

https://modelshipworld.com/uploads/monthly_07_2015/post-3092-0-17792500-1437515689.jpg

https://modelshipworld.com/uploads/monthly_07_2015/post-3092-0-21846800-1437515688.jpg

https://modelshipworld.com/uploads/monthly_07_2015/post-3092-0-21093700-1436977940.jpg

Liste der Passagiere und Angestellten im passenden Alter

Name	Vorname	Alter	Zimmer	Besondere Vermerke
Majewski	Jacob	19	112	Getr
Capaldis	Maurizion	16	119	Sw, Sf
Milea	Ophelia	18	126	V
Magnuson	Mariam	20	149	Getr
Sanchez	Ricardo	18	215	Getr
Stephenson	Kate	19	423	V+
Burnett	Grace	20	265	W
Pugnato	Angelo	20	070	Getr
Price	Jonathan	17	071	Getr
McGordon	Aiden	21	274	A,H,La, Getr
Birnbaum	Romy	18	314	+
Doria	Andrea	19	325	+
Roza-Petroff	Sara	21	307	+ Nu
Vellucci	Giacomo	18	306	+ F, Nu, Kn
Mustallis	Stathis	16	329	+
Hlond	Leopold	17	C011	
Abramovic	Marla	20	C024	Getr
Moussa	Salim	21	C056	V

Liste der zu übernehmenden Wirte

(Bilder liegen der Agentur nur zu "wichtigen Persönlichkeiten" vor)

Arnold Barton

31 Jahre
erfolgreicher Bodybuilder
verheiratet mit Martha Barton
1 Sohn



Igor Wolkow

51 Jahre
eher klein und rund
sehr vermögend
handelt mit Erdöl und -gas



Jacob "Jack" Majewski

19 Jahre
Student, mittelgroß
Brille?
vermutlich eher blass

Filomena "Filo" Abrakis

34 Jahre
Animateurin
mittelgroß, sportlich
braune Haare



Rosalinde Todenhöfer

78 Jahre
Rentnerin
eher klein
verwitwet

JETZT EIN PAAR FRISCHE
ERDBEEREN
ZUR ... ENTSPANNUNG?



LULA
GAME JAM



KNURRKATER

ESKALATION
BEI DER
ERDBEERERENTE

Ein Brindlewood Bay Fall

LULA
GAME JAM

INHALT

Dieses Abenteuer wurde von **Knurrkater** im Rahmen des **Lurch & Lama GameJams** verfasst.

(<https://www.twitch.tv/lurchundlama>;
<https://lurchundlama.de/>)

Danke an alle, die mich beim Ausgestalten des Abenteuers unterstützt haben!

Bilder von Menschen: mit Artbreeder erstellt von deedaadoo <https://www.artbreeder.com>

Titelbild und Illustrationen von Freepik
<https://de.freepik.com/>
[@photographeasia](#)

Den Fall vorstellen 81

Die Verdächtigen 81

Bertram Birnbaum 81

Bettina Birnbaum 81

Anne-Marianne Apflacker 82

Loretta Luchsbau 82

Silvio Sonnenschein 82

Winnie Wachte 82

Selina Schösel 83

Sezene ausmalen 83

Hinweise 83

Abgrundhinweise 83



Den Fall vorstellen

Es ist ein warmer Samstag im Juni. Die Mittagssonne brennt vom Himmel und es wäre das perfekte Wetter für einen entspannten Tag am Strand. Das mag für die Touristen eine Tagesaufgabe sein, für die Anwohner ist dieser Samstag nicht irgendein Wochentag. Es ist die Eröffnung der Erdbeersaison auf den umliegenden Selbstpflücker-Höfen. Alle strömen aus der Stadt zu den Obstbauern in der Umgebung um als erstes an die begehrten Erdbeeren heranzukommen. Nirgendwo sonst gibt es diese Erdbeeren und schon gar nicht zu diesem günstigen Preis. Als ihr dort ankommt, seht ihr schon von weitem, dass der Hof der Birnbaums gnadenlos überlaufen ist. Autos und Traktoren bilden eine hupende Schlange schon auf der Landstraße vor der Hofeinfahrt. Dazwischen schlängeln sich Fahrrad- und Mopedfahrer, die wild gestikulieren um den Weg freizubekommen. Ein paar Minuten steht ihr schon da, an der Hofeinfahrt geht es weder vor, noch zurück. Es bildet sich eine Traube von Men-

schen, die sichtlich erregt diskutieren. Dann ertönt auf einmal ein Schuss, der die Menschen verschreckt auseinanderstoben lässt. Das entstehende Chaos wird dadurch nur noch schlimmer. Mittlerweile ist auch der Dorfpolizist in seinem Wagen angebraust. Auch er kann die Lage vornicht lösen und fährt zurück um die Schlange von hinten aufzulösen und jeden nach Hause zu schicken. Als er bei euch ankommt, bittet er euch um Hilfe. Stellt den Wagen am Feldrand ab und macht euch ein Bild der Lage. Es hat ein Missverständnis gegeben wegen der Erdbeerpriese und Rabattgutscheine und die Birnbaums müssen die Eröffnung der Erbeernte für heute absagen.

Eröffnungsfrage:

Wie jedes Jahr geht auch ihr zur Erdbeernte für das gesellige Beisammensein, aber auch für die frisch gepflückten Erdbeeren. Welches besondere Rezept wollt ihr mit den Erdbeeren zubereiten?

Die Verdächtigen

Bertram Birnbaum

Eigentlich vom ruhigen Schlag, aber heute versteht er die Welt nicht mehr.

Woher kommen all die Leute mit ihrem völlig übertriebenen Rabattgutscheinen, die er noch nie zuvor gesehen hat? Mit Pflanzen kennt er sich gut aus, die reden auch nicht so viel.

„Woher? Wieso? Was wollen die Leute alle hier? Ich will doch nur meine Ruhe.“



Bettina Birnbaum

Leicht genervt, verdreht ständig die Augen und seufzt.

Die Teenagertochter muss auf dem Hof aushelfen. Schlimm genug, dass sie jeder in ihrer Arbeitskleidung sehen kann, jetzt sieht es auch noch danach aus, dass sie nicht früher Schluss machen kann.

„Äh ja natürlich gehört die Schürze nicht zum Outfit. Das finde ich jetzt voll unknorke. Ich muss jetzt eigentlich los.“



Anne-Marianne Apfelacker

Durchdringender Blick, fester Händedruck und gut argumentierte Diskussionen.

Sie hat den Hof nicht weit von hier und versucht die Landwirtschaft zu erneuern und mit modernen Technologien zu bereichern. Mit angestaubten Exemplaren wie Herr Birnbaum ist

sie schon häufiger bei den Bürgerversammlungen aneinandergeraten.

„Wenn wir weiter mittelalterliche Methoden bei der Lebensmittelherstellung anwenden, wird sich die Menschheit nie weiterentwickeln.“



Loretta Luchsau

Lautes, aufdringliches Lachen, stets breitestes Lächeln, auch wenn sie eine Drohung ausspricht, besonders süßes Parfum.

Selfmadewoman mit kleinen Ladengeschäft in der Innenstadt. Besonders beliebt sind ihre Erdbeermarmeladen. Das Rezept und die geheime Zutat, die bis jetzt niemand erraten hat, hält sie streng geheim. Besonders beliebt ist

die Marmelade bei den Touristen, die die hübsch bedruckten Marmeladengläser als Souvenir mitnehmen.

„Ach papperlapapp, ihr wollt mich doch hier nicht draußen stehen lassen. Wenn sich das rumspricht, werde ich meine Erdbeeren wohl woanders kaufen müssen und dann ist euer Geschäft wohl erledigt.“



Silvio Sonnenschein

Still und schweigsam, geht leicht gebückt, mit der Mütze tief ins Gesicht gezogen, vermeidet den Augenkontakt.

Eigentlich hatte Silvio gehofft in diesem stillen Fischerörtchen einen ruhigen Platz zu finden, an dem niemand nach ihm suchen würde. Er will doch

nur eine Verschnaufpause und hier entspannt auf dem Hof arbeiten und alles vergessen. Dass heute so viel Trubel und sogar die Polizei da ist, passt ihm gar nicht.

„Wer ich? Ich hab' gar nichts gesehen. Ich schaufel' hier nur das Heu.“



Dorfpolizist Winnie Wachte

Pummelig, chronisch überfordert, wird von niemandem ernst genommen.

Winnie weiß das auch alles selbst, hat aber festgestellt, dass es sich gut im toten Winkel der oberen Behörden

leben lässt. Er will daher vermeiden, dass die da oben irgendwie an ihn erinnert werden und möchte daher lieber alles unter den Teppich kehren, als Berichte zu seltsamen Vorkommnissen zu schreiben.



Aus der Stadt zugezogene Selina Schnösel

Selina kam „wegen der guten Luft und der Ruhe“ aufs Land und liegt seit Tag 2 mit ihren alteingesessenen Nachbarn im Streit, weil deren landwirtschaftliche Betriebe überraschenderweise

Düfte und Geräusche emittieren. Außerdem kauft sie nur fair gehandelte Bioprodukte im Bioladen in der Stadt, nicht den konventionellen Fraß, den die Bauern hier Lebensmittel nennen.



Die Szene ausmalen

Der Birnbaum-Hof

Woran erkennt ihr, dass die Preise auf dem Flyer viel zu günstig sind? Wer hat in die Luft geschossen?

Wochenmarkt

Auf dem Wochenmarkt ist die Erdbeerernte Stadtgespräch. Wo wurden die Flyer überall verteilt?

Konditorei „Erdbeertraum“

Es gibt hier alle möglichen regionalen Produkte mit Erdbeerduft/-geschmack. Welches Produkt magst Du besonders gern/kannst Du überhaupt nicht leiden?

Hinweise (20 Stk)

- eine schlecht gewichtete Obstwaage
- Flyer für den Birnbaum-Hof mit einem übertriebenem Rabattangebot. Ist der Flyer gefälscht?
- eine zerbrochene Flasche Erdbeerwein
- ein vergrabener Schatz
- eine neue Erdbeersorte „Violett Star“, die besonders süß und tief dunkelrot ist
- ein Steckbrief
- eine Kasse, aus der Geld fehlt
- die geheime Zutat für Erdbeermarmelade
- ein einzelner Gummistiefel, der 2. fehlt
- eine Diskussion hinterm Schuppen zwischen 2 Verdächtigen
- Ein Auto das am Feld vorbeifährt. Es hält an und der Fahrer scheint sich Notizen zu machen. Wenn man ihn ansieht oder näher kommt fährt er weiter

- zerrissene/verbrannte Kontoauszüge
- leere Behälter von verbotenen Pestiziden oder Düngemittel
- schriftliches Kaufangebot für das Land samt Hof
- ein altes, mottenzerfressenes Erdbeer-Kostüm
- altes verblichenes s/w Foto, mit einem glücklichen Pärchen auf dem Hof und einem neuen Traktor im Hintergrund.
- Prognosepapier zum erwarteten Absatz an Erdbeeren für dieses Jahr, die Prognose könnte gut oder schlecht sein. Je nach Bedarf
- Ein Tier (Schaf oder Ziege oder so) steht einfach kauend im Hof rum und... starrt dich an?
- das Luftgewehr mit dem beim Tumult in die Luft geschossen wurde



Abgrundhinweise (6 Stk)

- eine Erdbeerpflanze, die vor euren Augen zu Staub und Matsch zerfällt
- Menschen, die mit glasigen Augen Erdbeereis/Erdbeerkuchen essen, obwohl sie schon sehr viel davon hatten
- „esst nicht davon“ mit rotverschmierter Schrift (Blut oder Erdbeersaft)
- Beim pflücken beißt/sticht euch etwas. Man sieht nur etwas zappelnd im Boden verschwinden
- Beim Pflücken einer Erdbeere fasst du etwas zu kräftig zu, Saft tritt aus. Du leckst ihn von deinen Fingern. Er schmeckt irgendwie komisch. So eisenhaltig.
- Einige der Erdbeerpflanzen tragen Dornen. Wurden sie einfach mit Brombeeren gekreuzt oder steckt mehr dahinter?
- eine Person wurde bei dem Tumult in der Auffahrt an/überfahren.

ICH GLAUBE
ICH TRÄUME ...



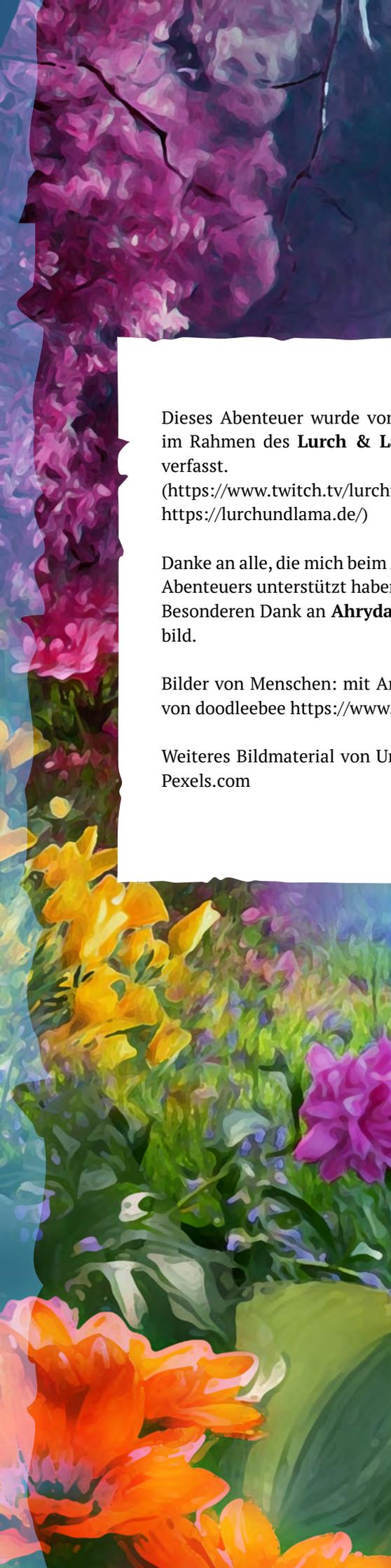
LULA
GAME JAM



DeadOperator

Ein Feenprinz will
Urlaub machen

LULA
GAME JAM



Inhalt

Dieses Abenteuer wurde von **DeadOperator** im Rahmen des **Lurch & Lama GameJams** verfasst.

(<https://www.twitch.tv/lurchundlama>;
<https://lurchundlama.de/>)

Danke an alle, die mich beim Ausgestalten des Abenteuers unterstützt haben!

Besonderen Dank an **Ahrydana** für das Titelbild.

Bilder von Menschen: mit Artbreeder erstellt von doodleebee <https://www.artbreeder.com>

Weiteres Bildmaterial von Unsplash.com und Pexels.com

Ein Feenprinz will Urlaub machen 87

Die Handlung 87

Akt 1: Ankunft im Dorf Torbergen 87

Szene: In der Taverne 88

Szene: Im Mondschein am See 88

Szene: Duell auf offener Straße 88

Szene: Der Schmetterlingsschwarm 88

Akt 2: Das ist ernster als gedacht. 89

Szene: Ein Toter in den Gassen 90

Szene: Der Anschlag 91

Szene: Die goldene Dame 91

Szene: Der Schwarze Nebel 92

Szene: Der finstere Herold 92

Akt 3: Das ist ernster als gedacht. 92

Epilog 92

Die Personen 93

Feen 93

Dorfbewohner 94

Die Regeln 98

Ein Feenprinz will Urlaub machen

Nach einem Streit mit seiner treuen Beraterin Palmera Vogeltraum beschließt Prinz Esladir (Silas), ein mächtiger Feenprinz, in einem kleinen Dorf irgendwo auf dem Land, wo ihn niemand kennt, Urlaub zu machen. Ihm gehen die Intrigen und Streitereien bei Hofe gehörig auf die Nerven. Der Druck, alles zu kontrollieren, Kriege zu verhindern, mächtige Magie zu wirken, das ist ihm alles zu viel geworden. Er tritt in Torbergen als Barde Silas auf und verbirgt sein wahres Selbst hinter dem exzentrischen Auftreten eines Künstlers.

Was er dabei nicht bedacht hat, ist, dass er einen Teil seines Reiches und seiner Macht immer mit sich führt. So verändert er alleine mit seiner Anwesenheit die Welt der Sterblichen. Emotionen werden angestachelt, die Natur langsam gewandelt, Menschen verfallen ihm, lieben ihn, hassen ihn. Eifersucht entsteht. Kurz, ein Sommer-nachtsalbtraum.

Je länger er im Dorf verbleibt, desto schlimmer werden die Auswirkungen. Und schon bald tauchen andere Feenwesen auf. Einige wollen ihn zurückholen, andere für immer beseitigen, da seine Macht hier unter den Sterblichen schwindet.

Das Abenteuer kann auf einer beliebigen Reise oder während einer Rast eingebaut werden. Ist dazu gedacht, an einem Abend gelöst zu werden, also in 3-4 Stunden. Alle

Werte sollten sich nach den Charakteren richten. Ich habe zur Orientierung im Text einige Zauber und Gegner nach dem SRD 5.1 von Wizard of the Coast angegeben (<https://www.dnddeutsch.de/srd/>).

Die Handlung

Ich empfehle, die Szenen nicht stur nach der Reihenfolge zu spielen. Die Tabelle verschafft Dir eine Übersicht, wähle das, was gerade zur Handlung der Charaktere passt oder wirf einfach einen W6.

Akt 1: Ankunft im Dorf Torbergen

Ziel: Exploration, Rollenspiel

- Dorf erkunden
- Bemerkenswerten Nebencharakteren begegnen mit viel Raum zur Interaktion
- Erste Hinweise sammeln

Zufallsbegegnungen Tag 1

Erste Zufallsbegegnungen sollen Hinweise darauf geben, dass hier "irgendwas nicht stimmt". Die Ereignisse können ausgewürfelt oder einfach passend gewählt werden. Selbstverständlich müssen nicht alle abgearbeitet werden.

W6 Ereignis: Zufallsbegegnungen Tag 1

1	Paul Grunenwald und Jekil Kroppen (siehe: Ritterliche Bauern). Die beiden können den Charakteren schon begegnen, bevor Sie das Dorf betreten. Die SC geraten in das Duell der beiden, irgendwo an der Grenze ihrer Höfe.
2	Der silberne Vogel. In der Nähe des Dorfes fällt den Charakteren ein merkwürdig glitzernder Vogel auf. Er gehört zu Esladirs Haustieren und ist ihm aus der Feenwelt gefolgt. Nun versucht er ihn zu finden und nach Hause zu bringen.
3	Ein verwirrter Händler begegnet den Charakteren außerhalb des Dorfes. Er warnt sie: "Alle verückt geworden! Macht bloß einen bogen um Torbergen. Die sind doch alle betrunken!" Wird er näher befragt, beschreibt er, dass sich die Dorfbewohner in den letzten Tagen immer emotionaler und irrationaler verhalten haben.
4	Der Mond steht unnatürlich groß über dem Ort und geht deutlich früher als erwartet auf. Ein Phänomen, das mit einfacher Magie nicht mehr erklärt werden kann.
5	Blumen blühen überall prächtig. Viel lebendiger und farbenfroher, als es normal erscheint, fast als hätte ein Künstler die Konturen überzeichnet, den Geruch verstärkt und die Farben leuchtend übermalt.
6	Szene: Der Schmetterlingsschwarm. Ein Nebencharakter begegnet der Charakteren in einer Gasse oder auf einem Feldweg. Das Haar noch ganz zerwühlt, die Wangen glühen, ein breites Grinsen auf dem Gesicht. Umgeben ist er von einem Schmetterlingsschwarm und pfeift ein fröhliches Lied.

Egal zu welcher Gelegenheit: Prüfen begabte Charaktere die Gegend auf die Wirkung von Zaubern oder einer magischen Aura, so stellen sie fest, dass der ganze Ort schimmert und eine Kraft in der Gegend pulsiert. Nur Magiebegabte mit einer starken Verbindung zum Feenreich (Druiden oder ähnliche Professionen) haben eine Chance, genauer einzugrenzen, um was es sich handelt.

Der Zauber (für Spielende und Spielleitung die es etwas genauer wissen möchte): Die wirkenden Zauber erinnern an Massen-Bezauberung (Mass Suggestion), Pflanzenwachstum (Plant Growth) und Trugbilder (Minor Illusion). Wobei wichtig ist, dass die Pflanzen tatsächlich echt sind und nicht bloß eine Illusion. Es werden auch eher die Gefühle beeinflusst als die Gedanken. Alles sollte fremd und unmenschlich wirken.

Szene: In der Taverne

Eine typische rustikale Taverne mit kaltem Bier, mäßigem Wein und einem soliden Tagesgericht. Die Wirtsleute sind freundliche, aufgeschlossene Menschen, wenn es nicht gerade um Silas geht (Maggie und Rene Farner).

Normalerweise ist Livemusik hier eher selten. Seit dieser exzentrische Barde Silas (Prinz Esladir) eingekehrt ist, entwickelt sich die Taverne zum magischen Zentrum des Ortes. Musik, fabelhafte Geschichten und bezaubernde Lyrik bestimmen den Tag und die Nacht. Dabei hinterlässt jede Geschichte ihren Abdruck in der Welt. Leider mit zunehmend ernstern Auswirkungen.

Szene: Im Mondschein am See

Die Charaktere können einer Dienerkreatur folgen oder einer Zufallsbegegnung und finden, gut verborgen im Wald, einen kleinen See. Mücken tanzen über dem glitzernden Wasser und ein großer Mond scheint silbern vom Himmel. Selbst am Tag ist der Mond hier deutlich zu sehen, was der ganzen Szene etwas Unwirkliches und leicht Bedrohliches verleiht.

Die Charaktere werden Zeuge, wie ein Wesen den See betritt oder aus ihm erscheint. Nur ein paar ringförmige Wellen zeugen davon, was gerade passiert ist. Kein Geräusch trübt die Stille.

Die Charaktere können hier auch Valdemar Justesen (Alchemist) begegnen, der den See untersucht und versucht, seine magische Energie anzuzapfen.

Hinter der Wasseroberfläche befindet sich das Feenreich. Leider - oder sollte man sagen: zum Glück? - ist es sterblichen nicht ohne Einladung möglich, das Reich zu betreten. Sie werden also einfach nur nass.

Lösungsoption

Valdemar hat in den letzten Tagen viel über das Tor gelernt. Er vermag es (noch) nicht zu öffnen, er kann seine Energie allerdings nutzen, um leichter Einfluss auf Feenwesen zu nehmen (z.B. Planar Binding oder Conjure Fey). Das kann später im Abenteuer von Bedeutung sein.

Szene: Duell auf offener Straße

Paul Grunenwald und Jekil Kroppen stehen auf einem Feldweg zwischen ihren Höfen. Beide tragen lange Messer in den Händen und beschimpfen und provozieren sich gegenseitig. Sie reden in geschwollener Sprache daher und nutzen ständig die an Reden "Sir" oder "mein Herr". Sie spielen das, was sie sich unter einem Duell zwischen Rittern vorstellen. Freilich hat keiner von beiden je mehr als zwei Sätze mit einem Ritter gesprochen.

Die beiden haben vor ein paar Tagen einer Geschichte gelauscht, die Silas (Prinz Esladir) in der Taverne erzählt hat. Seither halten sie sich für edle Ritter und wetteifern um das Recht, Silas (Prinz Esladir) den Hof machen zu dürfen. Leider gerät das alles zunehmend aus dem Ruder und die zwei sind gerade drauf und dran, sich auf Leben und Tod zu duellieren. Das wird böse ausgehen, wenn die Charaktere nicht einschreiten. Für die Charaktere sind die zwei allerdings keine echte Gefahr.

Werden sie vom Zauber befreit, schlägt die Begeisterung schnell in Wut um. In dem Fall entscheiden sich beide, dem Silas eine ordentliche Tracht Prügel angedeihen zu lassen und sich anschließend zu besaufen.

Szene: Der Schmetterlingsschwarm

In der Szene begegnen die Charaktere einem Nebencharakter, der gerade von einem Schäferstündchen mit Prinz



Esladir kommt. Welcher Nebencharakter spielt eigentlich keine Rolle. Es geht nur darum, mehr Informationen über den Prinzen zu sammeln und eine Person mit emotionaler Bindung zum Prinzen zu kennen.

Die Person kann den Charakteren natürlich einiges über die wahre Natur des Prinzen enthüllen, würde damit aber ein Versprechen gegenüber dem Prinzen brechen (siehe "Gebrochene Versprechen").

Lösungsoption

Prinz Esladir ist sprunghaft und hedonistisch, aber nicht herzlos. Die Charaktere können seine Beziehung zum Nebencharakter später dazu nutzen, ihm ins Gewissen zu reden. Er möchte nicht, dass ein möglicher Krieg den Nebencharakter in Gefahr bringt.

Akt 2: Das ist ernster als gedacht.

Ziel: Bedrohung aufbauen, Erste Konfrontation / ggf. Kampf

- Dienerkreaturen begegnen
- Gruselige Begegnungen, leichte Horror-Elemente
- Angst um die Dorfbewohner schüren

Die Charaktere - und noch schneller die Spielenden - werden Silas wahrscheinlich relativ schnell in Verdacht haben.

Sobald die Gruppe sich in Torbergen etwas umgesehen hat, beginnen die Ereignisse zu eskalieren. Erste Ereignisse kündigen an, dass die Situation ernster ist als auf den ersten Blick gedacht. "Das ist alles kein Spaß mehr hier!". Die Charaktere gehen auf Spurensuche und sammeln Hinweise. Noch will der Feenprinz seine Spuren verwischen und wird nun erstmals auch direkt Magie dazu einsetzen, um den Charakteren zu entkommen.

Zur gleichen Zeit tauchen dunkle Gestalten auf und verschlimmern die Situation zusätzlich. Feen, denen die Leben der Personen im Dorf komplett egal sind und denen es nur um Politik, Macht und Ansehen geht.

Lord Rylond Theron will verhindern, dass der Prinz überhaupt zurückkehrt. Hier ist er verwundbarer und schwächer. Räumt man ihn aus dem Weg, kann die Fraktion die Macht im Reich übernehmen. Palmera Vogeltraum, eine treue Beraterin des Prinzen, will Esladir dagegen ohne viel Aufsehen zurückbringen.

Auf welche Seite sich die Charaktere schlagen und wen sie unterstützen, soll komplett offen sein.

Was passiert, wenn die Charaktere nicht eingreifen: Als Orientierung für die Spielleitung. Spätere Ereignisse können durch Eingreifen der Charaktere erschwert oder komplett verhindert werden.

Tabelle 2:	Doomclock
Tag 1: Nachmittag	Die Charaktere erreichen das Dorf. Wähle mindestens 1-2 Zufallsbegegnung aus "Zufallsbegegnungen Tag 1"
Tag 1: Abend	Die Charaktere schauen sich im Dorf um. Silas versucht ihnen möglichst aus dem Weg zu gehen. Begegnungen mit den Dorfbewohnern und Zufallsbegegnungen Tag 1
Tag 1: Nacht	Der Teufel in der Nacht. Lord Rylond Theron besucht erstmals das Dorf, sucht nach Prinz Esladir und tötet einen Nebencharakter (Spielleiterentscheidung).
Tag 2: Morgen	Szene: Ein Toter in der Gasse.
Tag 2: Mittag	Die goldene Dame, Palmera Vogeltraum besucht das Dorf um ihren Streit mit Prinz Esladir beizulegen und ihn nach Hause zu holen. Zusätzlich: "Zufallsbegegnungen Tag 2"
Tag 2: Nachmittag	Raine Dunkelwein (Der finstere Herold) überbringt das Ultimatum. Es wird Krieg herrschen.
Tag 2: Abend	Vorbereitungen für den Kampf
Tag 2: Nacht	Überfall auf das Dorf. Lord Theron kehrt mit Verstärkung zurück, um Prinz Esladir zu töten. Dem Kampf fällt das halbe Dorf zum Opfer und Prinz Esladir kommt um. Haben die Charaktere bis hierher nicht eingegriffen, können Sie in der Schlacht leicht den Tod finden.

Zufallsbegegnungen Tag 2

Kleine Erinnerung: Bitte beachtet bei den Begegnungen die Linien und Schleier Eurer Spieler*innen. Nicht jeder kann oder will z.B. Gewalt gegen Tiere im Spiel erleben.

W6	Ereignis: Zufallsbegegnungen Tag 2
1	Nachtkatzen fallen über ein Haustier / Hoftier her. Die Katzen ähneln übergroßen Hauskatzen mit übertriebenen spitzen Ohren, langen Zähnen. Die Augen funkeln grün und böse in der Nacht. Die Stimmen klingen krächzend und schrill. Mögliche Werte (Je nach Stärke der Gruppe): Ghule oder Gargyle, ergänzt mit einer besonderen Fähigkeit von Schatten zu Schatten zu springen (vergleichbar mit "Dimensionstür"). Sie verschwinden, wenn Sie von magischen Waffen verletzt werden oder ihre Trefferpunkte auf die Hälfte sinken.
2	Ein Nebencharakter versucht Prinz Esladir zu töten. Sie steht unter dem Einfluss eines Zaubers (Dominate Person), was bedeutet: 1. Jemand ist in der Nähe und beeinflusst sie. 2. Der Nebencharakter hat eigentlich keine Chance. Raine Dunkelwein will nur Druck aufbauen und Angst verbreiten.
3	Geschändete Gräber. Ein paar Ghoule schänden Gräber im Dorf und sind offenkundig dabei, sich hier niederzulassen. Das stellt unmittelbar keine große Gefahr dar, kann aber Ärger in der Zukunft bedeuten.
4	Szene: Der Schwarze Nebel. Das Tor beginnt sich zu schließen.
5	Faulige Felder: In den Feldern vor der Stadt breitet sich ein ekliger Schleim aus. Er bewegt sich amöbenartig und vergiftet das Getreide. Raine Dunkelwein hat ihn ausgesetzt, um Angst zu verbreiten. Als Werte eignet sich: "Black Pudding".
6	Die Vorhut: Nightmare. Um den Angriff vorzubereiten, schickt Lord Theron einige dunkle Nightmares ins Dorf. Diese schwarzen Rösser aus Feuer und Boshaftigkeit reiten Überraschungsangriffe und stiften Unruhe. Lösungsoption: Theoretisch können die Charaktere auf ihnen reiten und sogar das Portal überwinden, um zurück ins Feenreich zu gelangen. Selbst dann, wenn das Portal bereits für Geschöpfe des Lichts geschlossen wurde. Wie ihnen das gelingen kann, ist jedoch ihrem Einfallsreichtum überlassen.

Szene: Ein Toter in den Gassen

Ein Schrei, ein Menschauflauf. Plötzlich fällt die Illusion von allen ab und alle sehen die Welt, wie sich wirklich ist. Der Schrecken zerreit den Schleier. Farben werden weniger bunt, Emotionen weniger intensiv. Das Grau kehrt zurück in die Welt. Für die normalen Sterblichen allerdings nur vorübergehend. Schon nach einigen Stunden fällt das Dorf zurück in seinen bunten Traum. Diesmal allerdings verletzlicher und fragiler. Immer wieder unterbrochen von Visionen des Schreckens. Etwas Neues ist im Ort. Etwas Dunkles.

Erreichen die Charaktere die Szene, finden Sie einen Nebencharakter tot in der Gasse neben dem Wirtshaus. Die Spielleitung wählt das Opfer danach aus, zu wem die Charaktere in der kurzen Zeit die beste Beziehung aufgebaut haben.

Hinweise:

Das Opfer wurde durch einen heftigen Sto gegen die Mauer des Gebäudes geschmettert. Ein paar Rippen sind gebrochen, wo der Schlag es getroffen hat und seltsame schwarze Flechten breiten sich von der Wunde und auf dem Gewand des Opfers aus. Am Hinterkopf klafft ein großes Loch. Viel Blut ist in die Erde der Gasse gesickert.

Was passiert ist:

Das Opfer war einfach zum falschen Zeitpunkt am falschen Ort. Es ist Lord Rylond Theron in die Quere gekommen und hat ihn angesprochen. Er war genervt und hat den Sterblichen mit einer Handbewegung aus dem Weg gewischt.

Schwarze Flechten

In Theron dunklem Reich stellen diese Flechten einen großen Teil der Fauna dar. Er trägt ihre Sporen am Körper, ohne sich dessen bewusst zu sein. Hier, im Reich der Sterblichen, breiten sie sich ungehindert aus, sollten die Charaktere nichts dagegen unternehmen. Sie sind nicht wirklich gefährlich oder giftig. Rauben allerdings anderen Pflanzen die Energie und bringen um sie herum alles zum Welken. Nicht auszudenken, was passiert, wenn sie die Felder oder die Obstplantagen erreichen. Glücklicherweise lassen sie sich mit Feuer oder Magie relativ leicht vernichten.

Szene: Der Anschlag

Ein Nebencharakter verübt unter dem Einfluss von "Dominate Person" einen Anschlag auf Prinz Esladir. Je nach passender Situation in der Taverne auf der Bühne, bei einem Schäferstündchen mit einem anderen Charakter oder sogar während eines Gesprächs mit den Spielercharakteren. Wähle als Attentäter am besten einen Nebencharakter, der eine Beziehung zu den Spielercharakteren aufgebaut hat.

Natürlich ist der Anschlag keine ernste Gefahr für Prinz Esladir. Raine Dunkelwein geht es vielmehr darum, bewusst ein unschuldiges Leben zu opfern und so Angst und Schrecken zu verbreiten. Gelingt es, den Angriff abzuwehren, ohne dem Angreifer zu schaden? Was macht das mit der Gruppe?

Lösungsansoption

Um den Zauber aufrecht zu erhalten, muss Raine Dunkelwein in der Nähe sein. Er lenkt den Angriff aus der Ferne. Charaktere, die schnell reagieren können versuchen ihn zu stellen und in ihre Gewalt zu bringen. Er ist ein fähiger Manipulator und intelligenter Gegner, aber im Kampf vergleichsweise harmlos. Dennoch kann es das Glück zugunsten der Charaktere verschieben, wenn sie ihn aus dem Spiel nehmen.

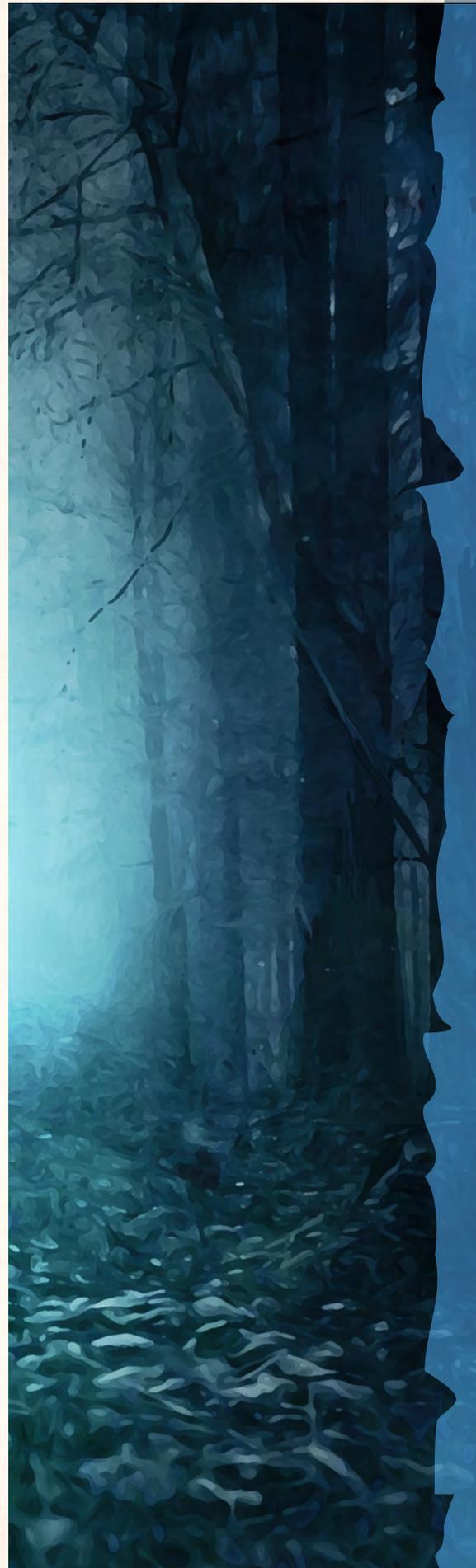
Szene: Die goldene Dame

Aufmerksame Charaktere bemerken sie bereits auf dem Weg zum Gasthaus. Wird sie zur Rede gestellt, reagiert sie wie eine sehr unangenehme Hochadelige und wird versuchen, die Charaktere mithilfe von Zauberei aus dem Weg zu halten, ohne sie ernsthaft zu verletzen. Dabei versucht Sie es erst mit verbaler Einschüchterung, dann mit geistiger Beeinflussung (Charm Person) und zur Not mit Naturmagie (Wind Wall oder Wall of Thorns).

Wichtig: Droht die Situation vollends zu eskalieren, betritt Esladir die Szene und bitte die Charaktere freundlich, die Dame doch zu ihm vor zu lassen. Schon nach wenigen Minuten hört man lauten Streit aus Silas Zimmer. Sie nutzen eine fremde Sprache und diskutieren lautstark das Schicksal des Ortes. Leider macht Palmera die Situation nicht besser. Ihre aufbrausende Art führt dazu, dass Silas komplett auf stur schaltet.

Lösungsoption

Hier bietet sich eine Chance für sehr charismatische Charaktere mit entsprechenden Fertigkeiten. Mit ausreichend Fingerspitzengefühl kann es gelingen, den Streit zwischen Esladir und Palmera zu beenden oder zumindest zu einem tragfähigen Kompromiss zu finden. Raufen sich Esladir und Palmera schnell zusammen, können sie gemeinsam gegen Lord Theron vorgehen. Die Lösung



verschiebt den Kampf ins Feenreich. Dennoch haben die Charaktere noch mit den Auswirkungen zu kämpfen und der Ort erholt sich auch nur langsam.

Prinz Esladir wird den Ort nicht durch Druck oder Drohungen verlassen. Eher aufgrund von Mitleid mit den Dorfbewohnern und um sie zu schützen. Hilfreich ist sicher das Versprechen, den Ort gelegentlich zu besuchen.

Szene: Der Schwarze Nebel

Um den See und das Portal breitet sich ein schwarzer Nebel aus. Wer ihn betritt, fühlt Angst und Verzweiflung in sich aufsteigen. Schaden richtet er allerdings nicht an, bis auf ein unangenehmes Kribbeln auf der Haut und das Bedürfnis, sich vom Portal zu entfernen.

Was passiert ist:

Es handelt sich um die Auswirkungen eines dunklen Rituals auf der anderen Seite. Lord Theron sucht nach einem Weg, das Portal zu schließen und experimentiert mit Zaubern.

Die politische Lage auf der anderen Seite ist mittlerweile so unsicher, dass niemand versucht, ihn aufzuhalten. Alle stellen sich blind und warten ab, wer den Kampf gewinnt.

Hinweise

Wird die Magie des Nebels untersucht, so weist einiges darauf hin, dass es sich um eine umgekehrte Form von "Dimension Door" handelt. Der Alchemist Valdemar kann hier wieder ins Spiel kommen und ggf. sogar helfen.

Lösungsoption:

Heilige Symbole des Lichts oder von Klerikern erzeugtes Licht vertreibt den Nebel und schwächt den Zauber auf der anderen Seite. Diese Erkenntnis kann den Charakteren in einem späteren Kampf nutzen. Alle Geschöpfe des dunklen Throns sind anfällig für Lichtmagie und geweihte Waffen von Lichtgottheiten.

Szene: Der finstere Herold

Am Nachmittag des zweiten Tages betritt Raine Dunkelwein, der Herold des dunklen Waldes, das Dorf. Er verkündet, dass der Übergang zum Feenreich ab sofort geschlossen ist und Prinz Esladir bis Mitternacht Zeit hat, abzudanken. Ansonsten wird Krieg herrschen, bis er den Tod findet.

Lösungsoption:

Alle Optionen, bei denen Prinz Esladir freiwillig in sein Reich zurückkehrt, sind ab jetzt vorbei. Nur gilt es, Stärke zu zeigen und diesen Krieg zu gewinnen.

Akt 3: Suche nach einer Lösung

Irgendwann müssen die Charaktere den "Barden" konfrontieren und eine Lösung finden. Dabei ist es sehr wahrscheinlich, dass sie zwischen die Fronten geraten. Hoffentlich haben Sie sich bis hierhin nicht nur Feinde gemacht.

Aus den Lösungsoptionen in den Szenen ergeben sich zwei Ansätze:

1. Möglichst viele Verbündete Sammeln und es auf einen Kampf ankommen lassen.

Dazu kommen in Frage:

- Palmera, die goldene Dame
- Valdemar, der Alchemist
- Manfred, der Schmied

Und sonst natürlich alle Dorfbewohner, die eine Waffe tragen können. Ist das der Weg der Gruppe, sollte der Endkampf nicht zu leicht sein und Opfer fordern. Mindestens unter den Nebencharakteren. Ein wenig Drama zum Schluss kann ja nicht schaden.

2. Diplomatie und an das gute Herz des Prinzen appellieren.

In dem Fall ist es wichtig, Prinz Esladir die Auswirkungen seiner Handlungen auf das Dorf vor Augen zu führen und ihn dazu zu bewegen, den Kampf in seinem Reich auszutragen. Das kann aber nur vor dem Ultimatum gelingen. Esladir ist ein Sturkopf und Widerspruch nicht gewohnt. Auch müssen die Charaktere entscheiden, ob Sie gewillt sind, Esladir in sein Reich zu folgen und im Kampf zu unterstützen. Das sollten nur höherstufige Charaktere in Erwägung ziehen. Esladir wird sie ansonsten auch warnen und versuchen, das auszureden. Begleiten die Charaktere ihn, ist das allerdings eine ganz andere Geschichte. Ich empfehle als Anregung: "Courts of the Shadow Fey" von Kobold Press.

Wichtig: Das sind nur die Lösungen, die mir eingefallen sind. Alle kreativen und plausiblen Lösungsideen der Spielenden sollten Aussicht auf Erfolg haben, besonders, wenn die Charaktere bereit sind, Opfer zu bringen oder selbstlos handeln. Seid kreativ und habt Spaß!

Epilog

Ein paar Szenen oder Geschichten, die den Charakteren viele Jahre später zu Ohren kommen, zeigen, welche Konsequenzen ihre Handlungen hatten. Vielleicht bieten sie Raum für mögliche Anschlussabenteuer.

Personen

Eine Zusammenfassung der wichtigsten Personen und ihrer Motivationen.

Die Feen

Die wichtigsten Nebencharaktere der Geschichte. Sie sollten immer eine ganze Kategorie mächtiger sein als die Charaktere, also etwa 3-4 Stufen mächtiger. Während Druiden- und Illusionszauber sich sehr gut für die Feen

des Lichts eignen, haben die Feen der Dunkelheit eher Kräfte, die der Nekromantie oder der Beschwörung zugeordnet werden können.

Der Barde Silas (Prinz Esladir)

Schlank, hochgewachsen, feingliedrig und mit langem braunen Haar. Er trägt stets ausgefallene Hüte, unter denen er seine kurzen und gewundenen Hörner verbirgt. Seine Kleidung ist aufwendig und farbenfroh, seine Stimme bezaubernd, mit einem unglaublichen Umfang.

Esladir ist ein mächtiger Prinz und Herrscher über die Zwielichtwälder. Gebieter des Eichenthrons und Träger der Krone der blauen Stunde. Unsterblich, mit der Welt und ihrer Magie verwoben - und gerade im Urlaub!

Vor einigen Tagen hat er sich nach einem Streit mit seiner treuen Beraterin Palmera aus dem Palast geschlichen und ist über die Mondbrücke im Tümpel vor dem Dorf in die Welt der Sterblichen gewechselt.

Motivation: Seine wahre Identität so lange wie möglich verbergen. Einen angenehmen Sommer unter Sterblichen verbringen. Den Intrigen des Hofes entkommen.



Palmera Vogeltraum (Die goldene Dame)

Schlank, langes goldenes Haar, grüne Augen

Die treue Beraterin des Prinzen. Sie ist selbst eine begabte Zauberkundige, auf die unverständliche Art der Feen. Sie teilt allerdings nicht die Begeisterung ihres Herren für die Sterblichen und neigt zu impulsiven Ausbrüchen.

Esladir nennt sie daher oft auch liebevoll "mein kleines Sommergewitter". Auf Sterbliche sieht sie eigentlich nur herab. Sie schreckt aber vor Mord zurück, wenn es irgendwie geht.

Motivation: Prinz Esladir nach Hause holen. Verhindern, dass Lord Rylond Theron die Macht übernimmt.



Lord Rylond Theron (Der Teufel in der Nacht)

Hoch gewachsen, blau schimmernde Haut, schwarze Augen und nach hinten gekrümmte Hörner.

Lord Theron ist der wichtigste Widersacher des Prinzen und versucht ihn aus dem Weg zu räumen. Er führte eine ganze Gruppe von Feen an, die einen Umsturz planen. Ihm sind die Sterblichen und ihr Reich dabei völlig egal, was sie paradoxerweise zu idealen

Verbündeten der Charaktere machen könnte. Vorausgesetzt natürlich, ihnen ist die Moral des Lords egal. Dieser hat nämlich kein Problem damit, über Leichen zu gehen.

Motivation: Prinz Esladir schaden und zur Abdankung zwingen. Mit Menschen so wenig wie möglich zu tun zu haben.



Raine Dunkelwein (Der dunkle Herold)

Drahtig, bleich und recht klein gewachsen. Der Schädel kahl und ein Spitzbart.

Raine ist für Theron, was Pamela für Esladir ist, sein engster Vertrauter. Er beherrscht einige Zauber, besonders solche, die den Geist oder die Gesin-

nung anderer beeinflussen. In einer direkten Konfrontation ist er dagegen eher harmlos.

Motivation: Seinem Herrn, Lord Theron, gefallen und indirekt Macht aufbauen. In direkten Auseinandersetzungen ist er eher feige.



Die Dorfbewohner

Eine - nicht abschließende - Liste von Nebencharakteren. Keiner von Ihnen ist gut oder böse. Alle haben eigene Motivationen, Stärken und Schwächen. Vielleicht schließen die Charaktere ja ein paar Freundschaften.

Radella Vink (Bürgermeisterin)

Quirlig, energiegeladen, kleines Wohlstandsbüchlein. Volles weißes Haar.

Im Grunde eine rechtschaffene und hilfsbereite Frau. Seit der Barde Silas (Prinz Esladir) im Dorf ist, wird sie allerdings von Eifersucht zerfressen und sorgt sich um Ihren Sohn Lucas.

Motivation: Lucas von Silas fern halten und den Barden aus dem Dorf bringen. Sie wünscht sich wieder Ruhe im Dorf.



Thorbert Persyn (Priester)

Groß, schlank und sehnig. Keucht schnell und atmet flach. Starker Geist in schwachem Körper.

Thorbert hat seit einigen Tagen schlimme Vorahnungen. Er träumt schlecht und ahnt, dass Silas (Prinz Esladir) Unheil über das Dorf bringen

wird. Er hatte im Traum bereits Visionen vom Teufel in der Nacht, aber keiner will ihm Glauben.

Motivation: Die Bewohner des Dorfes vor Schaden bewahren und seine Gemütsruhe zurückbekommen.



Maggie und Rene Farner (Wirtsleute)

Beide rundlich, kräftige Arme, rote Wangen und immer leicht verschwitzt. Sie mit weiten dunkelblonden Locken, er mit dichtem schwarzen Haar.

Die Beiden sind verheiratet seit sie Volljährig sind und niemand kann sich an einen Streit zwischen ihnen erinnern. Sie führen das Wirtshaus mit Sonnenschein im Herzen und großer Offenheit allen Besuchern gegenüber. Tatsächlich sind sie der Grund, warum Silas (Prinz Esladir) gerade hier abgestiegen ist.

Seit Silas (Prinz Esladir) wetteifern sie darum ihm zu gefallen und ihm das Leben im Dorf so angenehm wie möglich zu machen. Sie sind seinem Zauber komplett erlegen. Jetzt streiten sie manchmal darüber, wer ihn bedienen

darf und beide haben schon versucht, sich nachts heimlich in sein Bett zu schleichen. Silas (Prinz Esladir) hat das bisher freundlich aber bestimmt verhindern können.

Motivation: Silas (Prinz Esladir) so lange wie möglich im Haus zu halten und ihm zu gefallen. Ihn vor Schaden bewahren. Wenn sie die Gelegenheit bekommen, würden sie mit ihm ins Feenreich gehen.

Wenn sie von seinem Zauber befreit werden, möchten sie nur, dass wieder Normalität einkehrt. Sie sind weder sich noch Silas (Prinz Esladir) böse. Ihren "Rettern" versprechen sie lebenslang ein Bett und eine warme Mahlzeit, wenn sie mal wieder in der Stadt sind.



Sarah Weiller (16), Lucas Vink (19) und Betty Gisel (24)

Die drei Dorfschönheiten. Wirklich schöne Menschen mit glänzendem Haar, großen leuchtenden Augen und ebenem Gesicht. In Silas (Prinz Esladir) Gegenwart meint man fast ein Glitzern in den Augen und einen leichten Wind im Haar zu sehen.

Der Schein verblasst etwas, wenn sie sich weiter von Silas (Prinz Esladir) entfernen.

Alle Drei sind in jeder freien Minute in Silas (Prinz Esladir) Nähe und folgen ihm wie ein Gefolge überall hin. Lucas und Betty deuten bei Gelegenheit an, dass sie ihm schon näher waren als schicklich ist.

Lucas und Betty wissen, dass Silas (Prinz Esladir) eine Fee ist. Beide sind

unsterblich in ihn verliebt und (noch) genießt er ihre Gesellschaft. Er hat ihnen das Versprechen abgenommen, nicht über seine wahre Natur zu reden, aber wie verliebte junge Leute so sind, können sie durchaus in eine Falle gelockt oder überrumpelt werden und einige intime Details verraten. Das wird allerdings Folgen haben (Siehe Regel: "Gebrochene Versprechen").

Motivation: Alle drei wollen Silas (Prinz Esladir) nahe sein und ihn heiraten. Sie wären sogar bereit ihn zu teilen.

Wird der Zauber aufgehoben, verspüren sie Scham in seiner Gegenwart. Die Faszination bleibt allerdings.



Paul Grunenwald und Jekil Kroppen (Ritterliche Bauern)

Beides kräftige Burschen, breite Schultern, struppiges blondes Haar, schlechte Zähne.

Sie sind nachbarn und leben auf Höfen außerhalb des Dorfes. Wie es der Zufall will, genau auf dem Weg, den die Cha-

raktere ins Dorf wählen. Siehe Szene: "Duell auf offener Straße"

Motivation: Ehre, Ruhm und der Kampf für das Gute. Auf einer Quest, den edlen Sir Silas zu umweben und sein Herz zu gewinnen.



Valdemar Justesen (Alchemist)

Schlaksig, struppiger weißer Bart, stechende graue Augen. Riecht nach Rauch und Kräutern.

Valdemar ist zauberkundig, wenn auch eher Alchemist als Hexer. Dank seines geübten Willens ist er nicht von Silas (Prinz Esladir) beeinflusst und hat mittlerweile verstanden, dass er es mit einem mächtigen Wesen zu tun hat. Er traut sich nicht alleine gegen ihn vorzugehen und hat versucht, eher seine Herkunft zu ergründen und sich die

Quelle seiner Macht zu Nutze zu machen. Er ist im Grunde nicht Böse, nur egoistisch. Charaktere können durchaus mit ihm reden und ihn als Verbündeten gewinnen.

Motivation: Machtgewinn und aus der Situation einen Vorteil zu schlagen. Daneben hat er schon länger ein Auge auf Maggie Farner (Wirtin) geworfen. Wenn Rene Farner also etwas zustoßen würde, wäre das für ihn wohl keine Tragödie.



Manfred Schwarzeisen (Der Schmied)

Kräftiger Bursche, braunes Haar, drei Tage Bart. Immer eine kräftige Leder-schürze an.

Motivation: Eigentlich möchte er nur in Ruhe arbeiten. Die ganze Aufregung im Dorf geht ihm auf die Nerven. Aus irgendwelchen Gründen perlt Silas Charm einfach an ihm ab.

Lösungsoption: Manfred versteht sein Handwerk, hat aber kaum Erfahrung darin Waffen herzustellen. Er hat allerdings einige Barren Eisen und kann daraus Pfeilspitzen herstellen oder Ketten schmieden.



Die Regeln

Ein paar optionale Regeln um die Szenen interessanter zu gestalten und der unberechenbarkeit der wirkenden Magie rechnung zu tragen.

Besonderer Spielzüge

In diesem Abschnitt definiere ich ein paar spezielle Spielzüge, die den unwirklichen Charakter des Settings wiedergeben sollen.

Eine Begegnung

Haben die Charaktere die Schenke besucht und treffen erstmals auf einen Nebencharakter mit dem sie interagieren, wirf 2W6

Bei 10+

Der Nebencharakter reagiert überaus positiv auf Dich, sogar über die Grenzen des gesellschaftlich "schicklichen" hinaus. Beschreibe wie sich das darstellt und was wir sehen.

Bei 7-9

Der Nebencharakter verhält sich Dir gegenüber aufgeschlossen oder neutral, es gibt aber ein irritierendes Detail, oder eine kleine Besonderheit, die Dir auffällt. Was ist das und was sehen wir?

Bei 6-

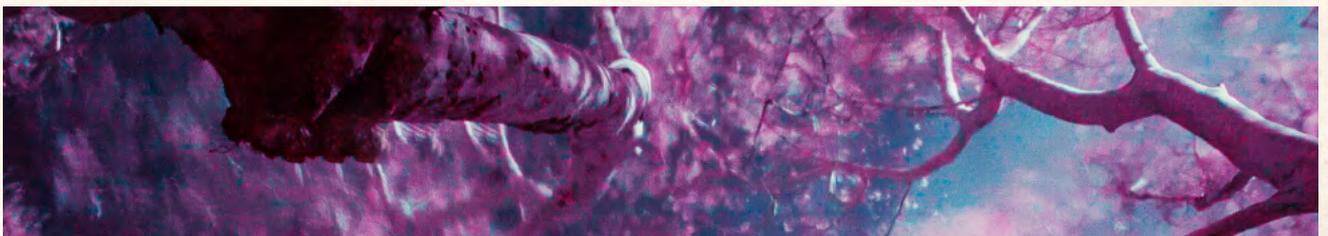
Der Nebencharakter verhält sich Dir gegenüber ablehnend oder aggressiv. Die Spielleitung beschreibt was los ist und was die Person Dir vorwirft.

Gebrochene Versprechen

Versprechen haben Macht, vor allem, wenn sie einem Feenprinzen gegeben werden. Selbst kleinere Fehlritte bringen die Sterblichen im Dorf in echte Schwierigkeiten.

Brechen sie ein Versprechen, wirf mit einem W6 auf der Tabelle. Silas (Prinz Esladir) ist sich dessen gar nicht bewusst.

W6	Ereignis: Gebrochene Versprechen
1	Die Person stellt sich in einer sozialen Interaktion unglaublich ungeschickt an und saut sich komplett ein. Die Situation soll unangenehm und peinlich sein.
2	Die Person bekommt unerwartete, starke Blähungen mit peinlichen Folgen.
3	Die Person stößt sich den Kopf an einem unmöglichen Ort oder durch einen absurden Zufall. Eine böse Platzwunde, aber nichts ernstes.
4	Die Person stößt mit einer anderen zusammen und verletzt sich leicht. Wie durch ein Wunder, passiert der anderen Person gar nichts. Die Situation sollte nur etwas peinlich sein.
5	Die person stürzt unglücklich. Über einen Gegenstand, der nicht da sein dürfte oder über ein Wesen, dass sich merkwürdig verhält. Fast, als hätte es mit Absicht gehandelt.
6	Der Person beginnen die Haare, Zähne und Nägel auszufallen. Heilung ist nur magisch möglich. Von einer Fee oder einem geübten Zauberkundigen.



Lizenzrechtliches

This publication uses Open Game Content and is compliant with the Open Game License (OGL).

Open game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Zaubers, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, Ausrüstung, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner

of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Grundregelwerk (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Designers: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Grundregelwerk (2. Edition) © 2019 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Pathfinder Advanced Player's Guide © 2020, Paizo Inc.; Authors: Amiral Attar Olyae, Alexander Augunas, Kate Baker, Brian Bauman, Logan Bonner, Carlos Cabrera, James Case, Jessica Catalan, John Compton, Paris Crenshaw, Jesse Decker, Fabby Garza Marroquin, Steven Hammond, Sasha Laranoa Harving, Joan Hong, Nicolas Hornyak, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Erik Keith, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundeen, Patchen Mortimer, Dennis Muldoon, Stephen Radney-MacFarland, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Kendra Leigh Speedling, Jason Tondro, Clark Valentine, and Andrew White.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Zusatzregeln (2. Edition) © 2020 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Pathfinder Lost Omens Ancestry Guide (Second Edition) © 2021, Paizo Inc.; Authors: Calder CaDavid, James Case, Jessica Catalan, Eleanor Ferron, Lyz Liddell, Luis Loza, Ron Lundeen, Patchen Mortimer, Andrew Mullen, Samantha Phelan, Jessica Redekop, Mikhail Rekun, David N. Ross, Mark Seifter, Owen K.C. Stephens, Isabelle Thorne, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Zeit der Verlorenen Omen: Abstammungen & Herkünfte © 2021 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Pathfinder Bestiary (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, James Jacobs, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Tim Nightengale, Stephen Radney-MacFarland, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Chris S. Sims, Jeffrey Swank, Jason Tondro, Tonya Woldridge, and Linda Zayas-Palmer.

Pathfinder Bestiary (Second Edition) © 2020 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Pathfinder Bestiary 2 (Second Edition) © 2020, Paizo Inc.; Authors:

Alexander Augunas, Dennis Baker, Jesse Benner, Joseph Blomquist, Logan Bonner, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Jesse Decker, Darrin Drader, Brian Duckwitz, Robert N. Emerson, Scott Fernandez, Keith Garrett, Scott Gladstein, Matthew Goodall, T.H. Gulliver, BJ Hensley, Tim Hitchcock, Vanessa Hoskins, James Jacobs, Brian R. James, Jason Keeley, John Laffan, Lyz Liddell, Colm Lundberg, Ron Lundeen, Jason Nelson, Randy Price, Jessica Redekop, Patrick Renie, Alistair Rigg, Alex Riggs, David N. Ross, David Schwartz, Mark Seifter, Amber Stewart, Jeffrey Swank, Russ Taylor, and Jason Tondro.

Pathfinder Monsterhandbuch 2 (Zweite Edition) © 2020 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Vielen Dank an alle Beteiligten!

LULA GAME JAM

Summer & Beach

