

**WINTER
OPC
ONE PAGE CONTEST
2020**



Liebe Leserin, lieber Leser,

der diesjährige Winter One Page Contest liegt hinter uns. Es ist der erste Winter One Page Contest, in dem André „Würfelheld“ Skora nicht die Co-Organisation übernehmen konnte und „der andere“ André „Seanchui“ Frenzer in die Bresche sprang. Auch, wenn in diesem Jahr hinter den Kulissen manches anders lief, als in den anderen Jahren, so war es wiederum eure Kreativität, die diesen Wettbewerb in etwas ganz Besonderes verwandelt haben. Wie immer haben wir ein breites Spektrum von Einseitern bekommen – Spielmaterial für nahezu alle Spielarten unseres liebsten Hobbys, des Rollenspiels.

Uns Organisatoren bleibt an dieser Stelle nur, Danke zu sagen. Ein Dank geht an unsere tollen Sponsoren, ohne deren großartige Unterstützung der Winter One Page Contest nicht dasselbe wäre. Ein Dank geht natürlich auch an unsere emsige Jury, die wie in jedem Jahr tolle Arbeit geleistet hat. Und ein Dank gilt allen Autoren, die uns wieder einmal überrascht haben!

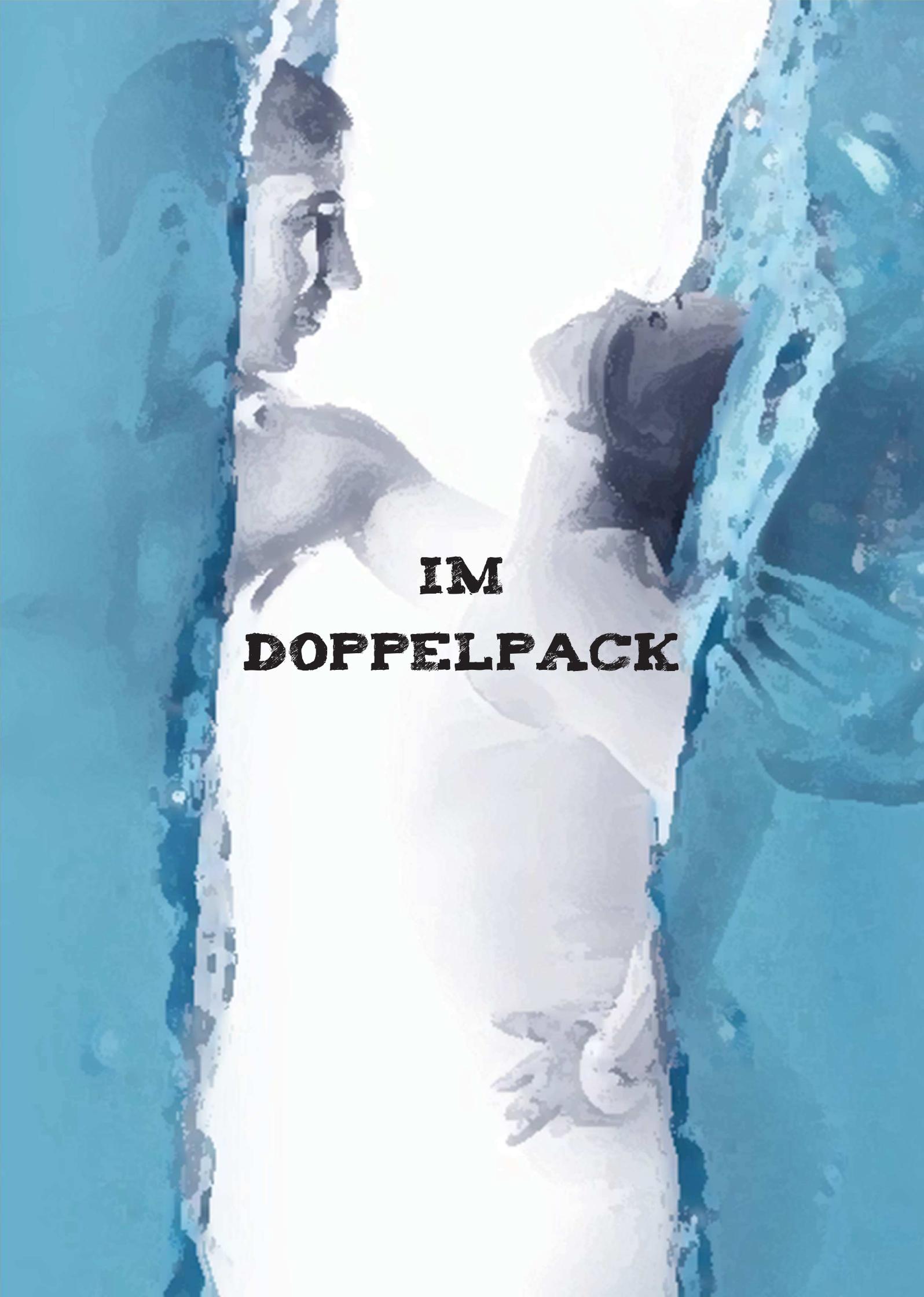
Wie immer hoffen wir, dass Ihr Spaß an den Einseitern habt. Und vergesst nicht – alle Beteiligten, egal ob Ausrichter oder Autor, freut sich über Feedback, Spielberichte oder Anekdoten!

Bleibt uns gewogen.

André (F.) und Ingo

Winter One Page Contest 2020: Wir waren dabei!

Ackerknecht, Beo, Bruder Grimm, Carsten Schmitt, Christian Günther, Cynthia Mattingly, Dane Rahlmeyer, Deutsche Lovecraft Gesellschaft, DraKri, droesig, Dzaarion, Elea Brandt, Erdenstern, Greifenklaue, Heinrich Tüffers Verlag, Ingmar Vogelsang, Jens Kroker, Jonas Boungard, Kaid, Klaus Westerhoff, Luna, Marc Geiger, Michael Scheickl, Nick Dysen, Pegasus, Philipp Hajek, Philipp Lohmann, Phillip Thies, Prospero, Redaktion Phantastik, Robin Hormel, Rorschachhamster, Seanchui, Sina Mütze, Sphärenmeisters Spiele, Stefan A., System Matters, Tim Rauche, Tobias Boll, TRUANT, Uhrwerk Verlag, Verlag Torsten Low



**IM
DOPPELPAK**

Der ungewollte Sozium - ein kurzes Aces in Space Szenario für 2 Spielende

»Verdammt, wir haben richtig Scheiße gebaut. Aus der Gang geflogen und dein Chopper ist im Arsch! Was nun?«

In diesem Szenario spielen die zwei Spieler:innen Charaktere, die sich einen Raumjäger teilen müssen, nachdem die letzten Mission auf spektakulärer Art und Weise in die Hose gegangen ist. Eure Gang hat euch rausgeschmissen, nun werdet ihr von einer neuen auf die Probe gestellt: Beschafft die gestohlene antike VR-Brille des Presidents der neuen Gang! Beim Dieb handelt es sich allerdings ausgerechnet ... um eure alte Gang. Viel Glück!

Charaktererschaffung

1. Lass die Spielenden entscheiden, wie einer der beiden Chopper zerstört worden ist und wieso die Gang sie rausgeschmissen hat.
2. Die Charaktere erschaffen (Aces in Space Seite 65). Eine Spieler:in **muss** den Sozium spielen.
3. Beide Spielenden wählen statt eines Gang-Aspekts einen Aspekt aus der Liste:

Aspekte

- Um uns zu retten, opferte ich meinen Chopper
- Zwei Gehirne sind besser als eins
- Besserwisser
- Im Cockpit ist es kuschelig
- Doppelte Kanonen, doppelt Spaß
- Ey man, du hast dein Deo vergessen
- Dieser Chopper war nicht für zwei gebaut

Szene 1: Wo ist die Brille?

Die Charaktere müssen herausfinden wo die alte Gang die Brille aufbewahrt. Sie können eine vorheriges Gang-Mitglied befragen (*Charisma oder Täuschen@3*), deren Comms hacken (*Tech@3*) oder den HQ besuchen, um da zu rumschnüffeln. Sollten sie letzteres machen, sind alle bis auf eine Wache ausgeflogen. Die können sie mit *Kämpfen@3* überwältigen oder mit *Charisma oder Täuschen@3* bequatschen. Jedoch finden sie heraus, dass die alte Gang die Brille gegen eine riesige Social-Media-Promoaktion (für nächste Woche geplant) an das Kobeni-Gürtel Computer Games Museum gespendet hat! Dann müssen sie wohl dahin....

Szene 2: Die Brille zurückholen

<p>Inspiration für den Ort: Berlin Computer Games Museum https://www.computerspielemuseum.de/1190_Startseite.htm</p> <p>Das Museum restauriert und stellt Hardware und Software ab Anbruch des Computerspielzeitalters aus. Spielt das originale Pong, schaut Demos der ersten 3D Spiele an, erlebt die allererste VR Zero-G Kammer selbst, u.v.m.</p> <p>SL: Geh auf Geek-Tour! Um das Atmosphäre herüberzubringen, beziehe deine Lieblingsspiele und die der Spieler:innen ein. Vorschläge: WoW Hologramme laufen umher; wenn die Charaktere Konsolen vorbeigehen, werden O-Tons ausgelöst; die Notausgänge sind im Pac-Man Stil angezeigt; der Aufzug-Operator ist Marvin von <i>Per Anhalter durch die Galaxis</i>; usw.</p> <p>Da die Brille noch nicht Teil einer Ausstellung ist, werden die Charaktere sie in den Archiven auf der ersten Etage finden müssen. Die Brille liegt zwar offen auf einem Arbeitstisch, aber die Archive sind mit Bewegungsmeldern ausgestattet. Sie werden beim Rausholen kreativ sein müssen.</p> <p>Der Raub wird als Herausforderung (Aces in Space Seite 122) gegen 8 Siegpunkte durchgeführt.</p> <p>Du kannst zwischen den vorgeschlagenen Aktionen rechts auswählen und/oder deine eigene kreieren. Die Schwierigkeit kann angepasst werden, damit es spannend bleibt.</p>	<p>Aktionen & Fähigkeitswürfe</p>
	Dem Museum nähern, ohne entdeckt zu werden: <i>Heimlichkeit@3</i>
	Zugang verschaffen durch Hacken des ID-Scanners: <i>Sicherheit@4</i>
	Die Hauptetage durchsuchen: <i>Scannen@2</i>
	Das Lasergitter auf der Treppe überklettern, um auf die erste Etage zu kommen: <i>Athletik@5</i>
	Den Aufzug nehmen, aber dazu muss man erst die KI überzeugen, dass sie tatsächlich arbeiten möchte: <i>Charisma@5</i>
	Das Retinascanner vor dem Archiv mit der Lara Croft Statue austricksen: <i>Sicherheit@3</i>
	Die Brille mit Hilfe einer Drohne rausholen: <i>Tech@2</i>
	Die Brille anheben, indem man auf einen Schrank klettert und einen Enterhaken einsetzt: <i>Nerven@4</i>
	Einfach Brille schnappen und rauslaufen: <i>Athletik@5</i>
	Den Sicherheits-Code herausfinden, wenn der Sicherheit-Alarm durch eure Bewegung ausgelöst wird (der Code 1337 ist auf einem Post-It zu finden): <i>Nerven@4</i>
Nahkampf mit den Museumswächtern: <i>Kämpfen@5</i>	
Mit dem Chopper entkommen, ohne abgeschossen zu werden: <i>Pilot@4</i>	

Szene 3: Erfolg oder Niederlage

Brille zurück? Pubcrawl mit der neuen Gang!	Wieder verkackt? Frustsaufen zu zweit.
---	--

Pillion Problems - a two player short scenario for *Aces in Space*

“Oh shit... we really fucked that one up. Kicked out of our gang? And your chopper is toast! What will we do now?”

In this short scenario the two players play characters forced to share a spaceship after their last mission failed spectacularly and they were kicked out of their gang. Now they are auditioning for a new gang and must successfully complete a heist: retrieve the ancient VR goggles which were stolen from the potential gang’s leader by their former gang!

CharGen

1. Have the players decide what they did to get kicked out of the gang and how one of the character’s choppers was destroyed.
2. Use the fast-paced chargen list, *Aces in Space* page 65. One player **must** play a Pillion.
3. Under “Gang Aspect” each player must instead write down one of the aspects on the right:

Doubled Up Aspects

- sacrificed your chopper to save us
- two brains are better than one
- backseat driver
- it’s snugly in this cockpit
- double the guns for double the fun
- dude you forgot deodorant
- this chopper was not built for two
- it’s all your fault

Scene 1: Locate the Goggles

The characters must find out where the old gang is keeping the goggles. They could ask a former gang member (*Rapport or Deceive@3*), hack into their comms (*Tech@3*), or visit the gang HQ to snoop around. If they visit the HQ, everyone is gone except one person standing guard, who they can overcome with *Fight@3* or persuade to talk with *Rapport or Deceive@3*. Either way, they discover that their former gang has donated the goggles to the Kobeni Belt Computer Games Museum in exchange for a hot social media promotion set to start next week. Guess they’ll have to go steal them back!

Scene 2: Retrieve the Goggles

<p>Location Reference: Berlin Computer Games Museum http://www.computerspielemuseum.de/1210_Home.htm</p> <p>Now located in the Kobeni Belt and many times larger, the KBCGM restores and displays tech from the dawn of computer games onward. Play the original Pong, watch demos of the first 3D games, experience the first VR zero G chamber, etc.</p> <p>GM: Work some computer games and geekiness in for atmosphere. Suggestions: there’s a statue of Lara Croft, voice-activated soundbites when they go past consoles, the emergency exit indicators look like Pac-Man trails, World of Warcraft holograms walking around, the elevator is operated by Marvin from Hitchhikers, etc.</p> <p>Because the goggles are not yet in the display collection, the players will have to find them in the museum archives, which are on the second floor. They are out on a workbench, but the archives are set up with sophisticated motion detectors which your players might set off, so they will have to be creative about retrieving it.</p> <p>The heist is run as a Challenge against 8 victory points, see <i>Aces in Space</i> page 122.</p> <p>Choose and/or create your own tasks for the heist, adjusting the difficulty level as needed.</p>	<h4>Tasks & Skill Rolls</h4> <p>Approach the museum without being seen: <i>Stealth@3</i></p> <p>Hack an access scanner to gain entry: <i>Security@4</i></p> <p>Search the main floor for the headset: <i>Scan@2</i></p> <p>Gain access to the second floor through a laser grid on the stairway: <i>Athletics@5</i></p> <p>Use the elevator instead and persuade the fake AI that it really does want to move: <i>Rapport@5</i></p> <p>Use the Lara Croft statue on the eye scanner to access the archives: <i>Security@3</i></p> <p>Retrieve the headset with a drone: <i>Tech@2</i></p> <p>Retrieve the headset by climbing on cabinets and using a grappling hook: <i>Nerves@4</i></p> <p>Grab the headset and run: <i>Athletics@5</i></p> <p>Figure out the code fast when the archives motion detector alarm goes off (it’s on a post-it): <i>Nerves@4</i></p> <p>Hand-to-hand combat when the museum guards catch them: <i>Fight@5</i></p> <p>Get away in their chopper without getting blown up: <i>Pilot@4</i></p>
---	--

Scene 3: Glory or Defeat

<p>Did they get the goggles? Party at a bar with the new gang!</p>	<p>They fucked it up again? Drown their sorrows at a bar alone!</p>
---	--

CIRCUZ CABYLE

Von Marc Geiger
inspiriert durch die TV-Serien *Carnivale*
und *American Horror Story: Freak Show*

IHR SEID DIE FREAKS EINES WANDERZIRKUS IN DEN 1920er Jahren. Ihr zieht von Ort zu Ort, immer auf der Jagd und der Flucht vor der Dunkelheit. Geführt werdet ihr von den geheimnisvollen Zwillingen **Adam** und **Eva**, eingesperrt in ihren Zirkuswagen, welcher nur vom **Manager** betreten werden darf.

SPIELER: ERSCHAFFT EURE CHARAKTERE

Wähle die Rolle, deines Charakters und entscheide dich für vier *Beschreiber*:

Der blinde Zauberkünstler (*Blindkampf, Fingerfertigkeit, Gedankenlesen, Geschichte, Irreführung, Nützlicher Gegenstand, Täuschen, Taschenspielertrick, Verborgene Taschen*). Deine Schicksalskarte ist Pik Bube.

Die bärtige Wahrsagerin (*Ablenkung, Halluzination, Orakel, Tarotkarten, Traum eindringen, Traum deuten, Vision, Wahrnehmung*). Deine Schicksalskarte ist Pik Dame

Der kleinwüchsige Manager (*Autoritär, Diplomatie, Gebildet, Klein, Rasiermesser, Schleichen, Salto, Verstecken*). Deine Schicksalskarte ist Pik König.

Der/die Reptilienmann/frau (*Akrobat, Furchteinflößend, Giftzahn, Hart, Klauen, Nachtsicht, Schnell, Schlüpfzig*). Deine Schicksalskarte ist Karo Bube oder Karo Dame

Der/die beleibte Sänger(in) (*Betören, Hohe Frequenz, Hypnotisieren, Laut, Leidenschaft, Schwer, Singen, Verführen*). Deine Schicksalskarte ist Herz Bube oder Herz Dame.

Wähle zwei deiner *Beschreiber* und verstärke sie, indem du ein „+“ hinter den *Beschreiber* setzt.

Gib deinem Charakteren einen **Künstlernamen**, wie etwa Il Grande Barnabas, Madame Buchela usw. und dann gib deinem Charakter einen **biblischen Namen**, wie etwa **Gabriel** oder **Delila** und verrate ihn niemandem.

Knüpfe Beziehungen mit den anderen Spielercharakteren und entwickle für jeden einen Satz, der etwa so aussehen kann:

Ich will _____ helfen, seine/ihre Schmerz zu lindern. Ich muss _____s Geheimnis erfahren. _____ ist verantwortlich für die Entwicklung meiner Gabe. Ich habe Macht über _____, da ich seinen/ihren wahren Namen kenne.

SPIELER: ZIEHT KARTEN

Mische ein Poker-Kartenset und platziere es in der Mitte des Tisches. Wenn dein Charakter etwas riskantes unternimmt, ziehe eine Karte. Ziehe zusätzliche Karten für jeden *Beschreiber* und jedes „+“ des *Beschreibers*, der dich in der Aktion unterstützen kann (*Der Spielleiter hat hier das letzte Wort*). Jede Karte mit der Farbe deiner Schicksalskarte gilt als ein Erfolg. Ein Ass zählt als zwei Erfolge.

Wenn du keinen Erfolg hast, gilt die Aktion als gescheitert. Der Spielleiter teilt dir die Konsequenzen mit (die Dinge werden schlimmer, du erleidest Schaden usw.). Du erhältst dennoch einen **Erfahrungspunkt**.

Wenn du einen Erfolg hast, hast du es gerade so geschafft. Der Spielleiter wird dir den Preis für deinen Erfolg nennen (eine Komplikation, Schaden usw.)

Wenn du zwei oder mehr Erfolge hast, hast du es gut gemacht.

Wenn du einen Joker ziehst, ziehe keine weiteren Karten. Du hast einen kritischen Erfolg erzielt (der Spielleiter sagt dir, welche zusätzlichen Effekt zu erzielt hast) und erhältst einen **Erfahrungspunkt**. Mische dann alle Karten.

Wenn du deine Schicksalskarte gezogen hast, erhältst zu zusätzlich zu einem Erfolg zwei Erfahrungspunkte und du erlangst **Einsicht** darüber, was die Dunkelheit plant. Stell dem Spielleiter eine Frage, die dieser dir aufrichtig beantworten muss. Mögliche Fragen wären:

Wer steckt hinter all dem? Nach was/wem sollte ich Ausschau halten? Was geht hier wirklich vor sich? Wie bekomme ich sie dazu, zu _____. Wie erreiche ich am besten _____.

SPIELER: SETZT EURE ERFAHRUNG EIN

Du kannst zwei Erfahrungspunkt einsetzen, um einer Szene einen Aspekt hinzuzufügen.

Du kannst fünf Erfahrungspunkte einsetzen, um einem deiner *Beschreiber* ein „+“ hinzuzufügen.

Du kannst zehn Erfahrungspunkte einsetzen, um einen neuen *Beschreiber* zu erlangen.

SPIELLEITER: ERSCHAFFE EINE BEDROHUNG DER DUNKELHEIT

Würfle mit einem sechsseitigen Würfel oder wähle aus nachfolgender Tabelle, oder erfinde selbst etwas:

Die Dunkelheit in Form von...

- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1. Vampir(en) | 4. Mitglied des Zirkus |
| 2. Kultist(en) | 5. Okkultist(en) |
| 3. Maskierter Mörder | 6. Dämon |

Versucht...

- | | |
|-----------------------------|----------------|
| 1. Zerstören / Korumpieren | 4. Ermächtigen |
| 2. Stehlen / Einfangen | 5. Bauen |
| 3. Eine Bande schließen mit | 6. Vernichten |

der/die/das...

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1. Bewohner einer Ortschaft | 4. uraltes Artefakt |
| 2. Landstrich | 5. okkultes Buch |
| 3. bedeutende Person | 6. Wanderzirkus der Charaktere |

SPIELLEITER: LEITE DAS SPIEL

Spiele um herauszufinden, wie die Bedrohung bezwungen werden kann. Zeige den Spielern die Bedrohung nicht sofort in ihrer Offensichtlichkeit, sondern deute sie nur an. Spiele die Entitäten **Adam** und **Eva** geheimnisvoll. Frage die Charaktere stets, was sie tun wollen. Lass sie Karten ziehen, wenn der Ausgang ungewiss ist. Plane nicht voraus – finde zusammen mit den Spielern heraus, wie sich die Geschichte entwickelt. Nutze Fehlschläge, um neue, interessante Situationen und Gefahren zu erschaffen.

Stelle Fragen und baue auf den Antworten auf: Ist euch schon einmal ein Energievampir begegnet? Wo? Was ist passiert? Wie sehen sie aus?

Der Tod im Doppelpack

Begleite den Tod bei seiner Arbeit.

Eine universell einsetzbare Szenario-Idee für ein One-on-One
[Inhaltswarnung: Thematisierung von Tod und Sterben]

Ausgangssituation: Der SC wacht eines morgens auf und denkt es ist alles wie immer. Er/Sie geht dem ganz normalen Tagewerk nach und merkt nichts ungewöhnliches. Zumindest nicht, solange er/sie das Haus / den Unterschlupf verlässt. Denn dann fangen die Merkwürdigkeiten an!

SL-Info: Der SC ist gestorben, ist ihm/ihr aber nicht bewusst. Der Tod – ein Zwillingsspärchen, das unterschiedlicher nicht sein könnte – heftet sich an die Fersen des SC, denn er/sie besitzt die Gabe „Zur rechten Zeit am rechten Ort“ zu sein, womit der SC dem Tod anzeigt, dass demnächst irgendwer in der Nähe stirbt und Tod somit seine Arbeit machen kann.

Der SC befindet sich in einer Zwischenwelt, deren Magie dem SC sein bisheriges Leben weiter ganz normal vorgaukelt. Es sollte sich erst im Verlauf heraus stellen, dass der SC eigentlich gestorben ist. Solange hilft man den Geschwistern Tod andere Seelen zu finden, deren Sterbezeitpunkt gekommen ist. Unwissend zieht der SC also ganz normal durch seine Welt oder Alltag und stellt fest, dass jeder der ihm/ihr begegnet auf irgendeine Art und Weise ums Leben kommt.

Tod – zwei Gesichter:

Der Tod ist ein Zwillingsspärchen – eineiig oder zweieiig, je nach belieben.

Der eine Teil ist sanft, freundlich und hilfsbereit. Der andere Teil das Konterpart - gewaltbereit, rebellisch, unnachgiebig. Das sind die zwei Gesichter, wie Tod sein kann. Sie dürfen auch gern um Twists ergänzt werden, z.B. das der sanfte Teil eine unbändige Freude an Qualen hat, der rebellische Part dafür keine Gewalt an kleinen Tieren anwenden kann. Oder, oder, oder.

Todesfälle: (Diese Situationen können dem SC begegnen. Gerne auch um eigene Ideen ergänzen)

Grundlegend ist immer: Es passiert etwas obskures → einer der Geschwister taucht auf → vielleicht kurzes Gespräch oder gemeinsames Beobachten der Szene → Tod verschwindet mit dem Verstorbenen → etwaige Sanitäter oder Notärzte empören sich wegen Fehlalarm (die Zwischenwelt gaukelt ja weiterhin das normale Leben vor mit normalen Interaktionsmöglichkeiten). **Beispiele:**

- Jemand kippt unvermittelt um → Sanft taucht auf.
- Im Restaurant verschluckt sich jemand → ein Fall für Sanft.
- In unmittelbarer Nähe erleidet jemand einen allergischen Schock → Sanft hilft.
- Spontangeburt außerhalb des Krankenhauses mit Komplikation → Sanft begleitet die Mutter.
- Besuch bei Familienangehörigen oder einem Freund endet damit, dass Sanft oder Rebell (je nach Hausfrieden) an der Tür klingelt und den/die Hausherr*in abholt. Die Person geht einfach mit, auch wenn er/sie vorher schwer krank oder bettlägrig war.
- Eine wilde Bandenschlägerei entwickelt sich → Rebell taucht auf zum Anfeuern.
- Leute beim Sex erleiden Herzinfarkt → Rebell pfeift, johlt, applaudiert mit Begeisterung.
- Betrunkener, der in einen Fluss stürzt → Rebell feiert den Absturz.
- Drogenjunkie → Rebell schenkt ihm den letzten Schuss.
- Verkehrs-/Arbeitsunfall → ein Fest für Rebell.

Inspirierende Fragen für das Ende:

→ *Der SC erfährt irgendwann von seinem eigenen Tod und seiner Gabe → wie geht er damit um?* Setzt er sie zum Wohle anderer ein, benutzt er sie um eigene Ziele zu verwirklichen, geht er eine Allianz mit den Geschwistern Tod ein, will er sich komplett zurück ziehen und in der Vergessenheit versinken?

→ *Gibt es einen Twist?* Ist das Geschwisterpaar vielleicht auf eine ganz bestimmte Person in des SCs Umfeld aus? Kann der SC diese Person retten oder deren Leben noch etwas hinauszögern? Vielleicht durch einen Handel?

→ *Arbeitet das Geschwisterpaar Tod gegeneinander oder miteinander?* Versuchen sie den SC auf ihre jeweilige Seite zu ziehen, mit Entscheidungsfindung für eine Seite am Schluss?

→ *Kann der SC die Gabe loswerden?* Z.B. mittels Ritual oder ähnlichem die Gabe opfern oder auf eines der Geschwister zu übertragen, um ins „richtige“ Jenseits zu gelangen.

-spielt das Ende episch, skurril oder lustig aus 😊-

Das Laboratorium der Oneiromantin

Ein systemagnostischer One-Page-Dungeon von Jonas Boungard, Lektorat: Denis Bokenkröger

Ausgangspunkt: Die Charaktere wurden von der Oneiromantin Cassandra mit einem Traumfluch belegt. Ihnen bleiben nur noch 2 Stunden (12 Phasen) in der Realität, oder sie werden für immer zu Traumwesen. Sie begeben sich zu Kassandras Laboratorium, um die Oneiromantin zu stellen und den Fluch zu brechen.

Mechanik: Jeder Bereich existiert in einer realen (◆) und in einer Traumversion (◇). In der Traumwelt vergeht im Hinblick auf den Fluch keine Zeit. Die Charaktere können alle 10 Minuten (einmal pro Phase) von der Realität in die Traumwelt bzw. umgekehrt wechseln. Dort besteht in jeder Phase eine Chance von 1 in 6, dass sie je einem Albtraum pro Charakter begegnen. Schaden wird beim Wechsel von einer in die andere Welt nicht mitübertragen.

Bereich 1 – Garten und Vorhof:

- ◆ Verwilderter Garten, verfallene Mauern; grenzt an eine Felswand; darin ein mit einem Steinrelief verschlossener Torbogen; das Relief zeigt einen Torwächter mit einem gewaltigen Schild; der Schild kann weggeklappt werden und ist in Wahrheit eine Geheimtür, die in **Bereich 2 – Tunnel** führt.
- ◆ Großes Becken; Wasseroberfläche ist mit Schleim bedeckt; Schleim ist schwer zu entdecken; Schleim greift Wesen an, die sich dem Brunnen oder dem Torbogen nähern; Schleim kann nur mit Elektrizität, Hitze, Kälte und Säure verletzt werden; andere Angriffe teilen den Schleim nur in kleinere Schleime.
- ◇ Lebendiger Garten mit roten, blauen und violetten Pflanzen; grenzt an eine unendlich hohe Felswand; darin ein Torbogen mit einem 4 m großen, schwarz gepanzerten Torwächter mit Schild und Schwert; verweigert den Zutritt zu **Bereich 2 – Tunnel**; er lässt sich allerdings auf ein Duell ein.
- ◇ Großes Becken mit glitzerndem Wasser und aufsteigenden Luftbläschen; von hier aus kann man innerhalb 1 Phase zu **Bereich 3 – Empfangssaal** tauchen, ohne die Luft anhalten zu müssen; nach 1 Phase benötigt man Luft; am Ende befindet sich ein Gitter, das den Weg versperrt.

Bereich 2 – Tunnel:

- ◆ In der Mitte eine offene Fallgrube (4 m weit und 3 m tief); versperrt den Weg; darin 36 sich windende Giftschlangen; wenn jemand an der Kante steht, besteht pro Runde eine Chance von 1 in 10, dass eine Schlange nach oben springt; unten befindet sich eine verschlossene Tür und dahinter ein Gang zu **Bereich 5 – Lager**.
- ◆ Am Ende ein unter Strom stehendes Fallgatter, das zu **Bereich 3 – Empfangssaal** führt; kann vom Empfangssaal aus geöffnet werden; wer leise ist, hört ein Knistern; wenn es ganz dunkel ist, sieht man kleine Lichtblitze.
- ◇ Der Tunnel ist 100 m lang und 5 m hoch; der Tunnel endet an einem offenen Bogen zu **Bereich 3 – Empfangssaal**, zu eng für den Torwächter.
- ◇ Boden aus verschlungenen schlangen- und wurzelartigen Steinen; wer sich langsam bewegt, kommt ungehindert voran; wer sich schnell bewegt, wird von den Steinen an den Beinen gepackt und langsam in den Boden gezogen; er findet sich kurze Zeit später in **Bereich 1 – Garten und Vorhof** (Traumversion) wieder.

Bereich 3 – Empfangssaal:

- ◆ Ein gemütlich eingerichteter Raum mit 4 Sesseln und einem Brunnen mit der Statue einer Meerjungfrau; aus **Bereich 4 – Gang zum Labor** strömen kleine Energiekugeln heraus, die zur Meerjungfraustatue fliegen. Wer die Statue berührt, kann die Energie absaugen, riskiert jedoch eine Überladung.
- ◆ Sitzen auf Sessel löst einen Effekt für betreffende Person aus. (1. Sessel, schlicht): Schönster Traum erwacht zum Leben. (2. Sessel, prunkvoll): Schlimmster Albtraum erwacht zum Leben. (3. Sessel, abgenutzt): Ab jetzt jede 4. Runde unkontrollierter Wechsel von der realen in die Traumwelt und umgekehrt. (4. Sessel, Ohrensessel): Sessel flüstert dem Charakter ein Rätsel ins Ohr. Wenn er die Lösung errät, erhält er eine große Feder, die besonders gut im Kampf gegen Gegner mit Schwertern ist. Rätsel: *Der Schreiberling greift ihren Kiel, der Uhrmacher lässt sie springen, der Kämpfer muss sie lassen, der Taubenschlag ist voll davon.* (Lösung: Feder)
- ◇ Raum ist komplett unter Wasser, doch man kann in ihm normal atmen; Heimat einer verführerischen Meerjungfrau; will unbedingt aus der Traumwelt heraus; verwandelt sich draußen zurück in eine Menschenfrau und beschenkt dann den Helfer mit einer Energieladung; grenzt an **Bereich 4 – Gang** zum Labor.
- ◇ 4 belebte Sessel stehen im Raum; sie haben Krallenfüße und können ihr Polster anheben, um ein zahnbewehrtes Maul zu offenbaren; stöhnen vor Hunger; jagen nach Essen oder kämpfen für denjenigen, der ihnen etwas zu essen gibt.

Bereich 4 – Gang zum Labor:

- ◆ Gang endet an einer verschlossenen Tür, die mit einem Dutzend glotzender Augen besetzt ist; von der Tür strömen gefährliche Energiekugeln entgegen; Tür öffnet sich, wenn alle Augen geschlossen sind; Schafzauber wirken gegen die Augen; hinter der Tür liegt **Bereich 6 – Labor**.
- ◆ Linker Hand tiefe Nische mit einer verschlossenen Tür, dahinter **Bereich 5 – Lager**; die Tür schiebt sich langsam quietschend in Richtung des Gangs.
- ◇ Gang endet am lebendigen Kopf eines Riesen, von dem man sich verschlucken lassen muss, um in **Bereich 6 – Labor** zu gelangen; Riese weigert sich die Zähne auseinander zu machen; wird der Riesenkopf stark gereizt, niest er mit gewaltiger Wucht einen Schleimklumpen aus, siehe Bereich 1 – Garten und Vorhof.
- ◇ Gang aus pulsierendem Mauerwerk; Gang weitet sich und zieht sich wieder zusammen, sodass Charaktere feststecken können; der Gang kann durch Stiche oder Hiebe zum Ausdehnen gebracht werden, aber dann strömen giftige Dämpfe aus Poren.

Bereich 5 – Lager:

- ◆ Dutzende Regale mit großen etikettierten Einmachgläsern; darin lebendige Träume, die darum flehen befreit zu werden und Unterstützung anbieten.
- ◆ An einer Wand lehnt ein hochkant gestelltes Bett, eine Geheimtür zu **Bereich 6 – Labor**; wer sich in das Bett „legt“, „fällt hinein“ und gelangt ins Labor.
- ◇ Ein Raum voller lebendiger Träume; schöne Träume, absurde Träume und Albträume gleichermaßen.

Bereich 6 – Labor:

- ◆ In Himmelbett schläft Cassandra; sie ist an eine Traummaschine angeschlossen; der Schlaf wirkt ansteckend; werden die Anschlüsse entfernt, erwacht Cassandra, aber es entstehen zwei Albträume; sie wird von 4 hypnotisierten Wachen mit Schwertern beschützt.
- ◆ Es gibt alle Elixiere für ein Gegenmittel gegen den Traumfluch, doch jemand muss mit den fremdartigen alchemistischen Apparaturen umgehen können.
- ◇ Cassandra tritt im Traum für jeden Charakter anders auf und zwar in der Form seines größten Albtraums. Lass jede:n Spieler:in selbst beschreiben, was der größte Albtraum des Charakters ist; Cassandra wird von zwei schwertschwingenden Traumrittern auf Nachtmahren unterstützt.
- ◇ Überdimensionales Labor; zwischen den Regalen und Tischen klaffen riesige Schluchten; erleidet Cassandra Schaden, bebt das Labor und es besteht eine Chance von 1 in 6, dass ein riesiger Gegenstand aus einem Regal oder von einem Tisch fällt.

DER DOPPELRANZEN

ein WOPC Beitrag von Christian "Rorschachhamster" Sturke. Veröffentlicht unter



Ein Doppelranzen scheint ein leicht verlebter, gewöhnlicher und abgestoßener Rucksack zu sein, wie er üblich unter Abenteurern ist. Das einzig Ungewöhnliche an ihm ist die aufgenähte, freundlich lächelnde und doch irgendwie an einen Totenschädel erinnernde schwarz-weiß geteilte Maske auf der Vorderseite. Dieser magische Ranzen erlaubt es, wenn das in die Klappe von unten angenähte Befehlswort geäußert wird, eine zweite, extradimensionale Tasche zu benutzen. Diese faßt ebenso viel wie das gewöhnliche Volumen des Ranzen. Allerdings gibt es von diesen Rucksäcken immer ein Paar, das sich diesen magischen Platz teilt. Aus diesem Grund kann es passieren, das ohne offensichtlichen Grund Gegenstände verschwinden oder gar der ganze Inhalt sich verändert. Es besteht eine kleine Chance (1% bei Benutzung), das zwei Wesen gleichzeitig in diese Tasche fassen, was zu einer Explosion mit 3W6 Schaden (RW halbiert) führt, den Ranzen aber nicht beschädigt - den Inhalt aber u.U. schon. Die Spielleitung kann mit folgender Tabelle festlegen, wer den anderen Ranzen zur Zeit besitzt:

W8	Besitzer
1	Eine Mutantin aus einem radioaktiv verseuchtem Ödland
2	Ein exzentrischer Alchemist aus der Stadt der Träume
3	Eine eiskalte Meuchelmörderin, in der Nähe der SCs
4	Eine hochgecyberte Techno-DJane aus dem Sprawl
5	Ein Neanderthaler aus einem vergessenen Tal
6	Ein Hirnschlürfer aus der Hohlwelt
7	Eine satanische französische Nonne aus dem 17. Jhdt.
8	Niemand - der zweite Doppelranzen liegt irgendwo herum

Die entsprechenden NSC besitzen eigene Tabellen für mögliche Gegenstände, die in der Tasche gefunden werden können - sobald die SC aber etwas aus der Tasche nehmen, oder etwas eigenes hineinlegen, besteht eine steigende Chance, das die Person am anderen Ende darauf reagiert...

Wenn die SL möchte, kann sie auch alle Gegenstände der Tabelle gleichzeitig im Doppelranzen finden lassen, groß genug ist sie. Oder natürlich die Tabellen oder die NSC an die eigene Kampagne anpassen.



Ohne Besitzer 10% auf Schatz:

W8 Zufälliger Schatz	
1	Dolch mit seltsamer Magie
2	Schatzkarte für den Mond
3	Fiepender PSI-Symbiont
4	Goldener Aufziehvogel
5	Rezepte für magisches Essen
6	Verfluchter riesiger Diamant
7	Handstaubsauger voll Goldstaub
8	Leuchtender Kristallschädel

W8 Mutantin	
1	Eine zerschrammte Pistole mit 2W6 Schuß im Magazin
2	Radioaktiver Staub. RW gg. Gift oder Strahlenkrankheit
3	Ein zerlesener Liebesroman von vor der Katastrophe
4	Mutantenratte am Spieß, fettig und kalt
5	2 kg Plastiksprengstoff mit Fernzünder
6	Eine Aufziehtaschenlampe mit Schwarzlicht
7	Diverse Elektronikbauteile, ein kleiner Schraubenzieher
8	Halbvolle Plastikflasche mit Orangenschalenschnaps

W8 Alchemist	
1	Ein zufälliger magischer Trank
2	Ein Fläschchen mit exotischen Materialien
3	Das Rezept für ein Schlafgift, fehlerhaft (Zufällige Wirkung)
4	Ein mißglücktes Experiment aus 2W4 Tieren, lebendig
5	Ein Generalpardon des Schwarzen Herrschers
6	Vier Fläschchen mit Halbelementarer Essenz
7	Zerknitterte Einladung zum Debütantinnenball am Institut
8	Asche, Kristallsplitter und ein angesengter Finger

W8 Meuchelmörderin	
1	Tödliches Gift, etikettiert als "Schlaftrunk"
2	Steckbrief der Meuchelmörderin, aus einer nahen Stadt
3	2W1000 GM, Zettel mit dem Namen eines bekannten NSC
4	Notizbuch mit durchgestrichenen Namen
5	Ein Satz Wurfholche im schwarzen Lederetui
6	Königlicher Siegelring mit Giftversteck unter dem Siegel
7	Wachsabdruck eines Schlüssels und ein Schlüsselrohling
8	Ein Satz Schminke, falsche Nasen und Perücken

Es besteht eine 1% Chance pro Woche, das der Ranzen den Eigentümer wechselt - oder verloren geht bzw. gefunden wird.

W8 Techno-DJane	
1	Kleiner Beutel voll weißem Pulver und verschiedenen Tabletten
2	Ein erratisch geführtes Tagebuch auf einem Chip mit Lesegerät
3	Satz künstlicher Fingernägel, mit süßen Holo-Einhörnern
4	Eine modifizierter, tödlicher Taser mit extremer Reichweite
5	Eine Sammlung von holographischen Promo-Flyern
6	E-Lippenstift und empfängnisverhütendes Atemspray
7	Ein Verbindungskabel und ein Universaladapter
8	Eine antike Schallplatte von Kraftwerk in Hartplastikhülle

W8 Neanderthaler	
1	Ein mit Kaninchenfell umwickelter Ockerbrocken
2	Ein geschnitztes Babymammut mit Öse
3	Ein zerbrochener Faustkeil
4	Eine nagelneue Speerspitze aus Rentiergeweih
5	Rohes, in Kräutermarinade eingelegtes Bärenfleisch
6	Pferdesehne und Knochennadeln
7	Das grob gegerbte Fell eines Säbeltigerjungen
8	Ein rauchender Ledertopf mit glühender Asche

W8 Hirnschlürfer	
1	Frisches Hirn in Packpapier
2	PSI-Kristall, Berührung läßt den Hirnschlürfer den Ort erkennen
3	Ein magischer Betäubungswedel mit Knochengriff
4	Schlüssel und große Handschellen für Wesen wie Oger
5	PSI-Parasiten, saugen an der geistigen Gesundheit
6	Ein abgenagter Elfenschädel mit mehreren Löchern
7	Klingenspitzen, passen auf Finger, aber auch auf Tentakel...
8	Ein Papier mit einer ominösen Prophezeiung in Elfish

W8 Nonne	
1	Liebesbrief der Äbtissin, mit gehässigen Anmerkungen
2	Ein Dämonenverzeichnis, mit blutbesudelten Seiten
3	Ein blutiger Dolch mit Ziegenkopfknauf
4	Ein zerkratztes und verunstaltetes Heiligenbild
5	Eine Schriftrolle zur Beschwörung eines Rachedämons
6	Ein Dildo aus Holz, mit eingeritzten Blasphemien
7	Der geräucherte Leichnam eines Neugeborenen
8	Ein Weihwasserfläschchen voll Urin

Falls euch das gefällt, besucht doch mal [meinen Blog](#).
Ich hoffe ihr habt soviel Spaß beim Spielen wie ich beim Schreiben. ^_^
Aloha, euer Rorschachhamster

Die Schriftart der Überschrift ist Bruce, von Bill Roach, unter eine SIL/OFL Lizenz gestellt.

Die Zwillingsspiegel von Xian Ho

Magische Gegenstände für Dungeon World von Robin Hormel



Einst ließ der große Kaiser Karnor dieses Paar magischer Spiegel von den besten Magiern seines Reiches erschaffen. Dies tat er um seine Herrschaft über die neu eroberte Stadt Xian Ho zu festigen. Er nutzte sie um den Körper eines Doubles zu übernehmen und somit seine Anwesenheit und dauerhafte Aufmerksamkeit der Stadt zu zeigen, während er eigentlich die meiste Zeit in seinem eigenen Palast, hunderte von Kilometern entfernt verbrachte.

Magischer Effekt / Verbundener Spielzug:

Wenn du zeitgleich mit einer anderen Person in die Spiegel schaut (jeder muss in einen der beiden Spiegel schauen) landet ihr im Körper des jeweils anderen, würfel + WE:

10+ Wähle bis zu zwei aus der folgenden Liste aus

7-9 Wähle nur eines aus der Liste

6- Wähle eines zusätzlich zu allem, was der SL sagt.

- Du erhältst zudem einen Teil der Erinnerungen, deines neuen Körpers
- Der Tausch hinterlässt keine Wunden in deinem Geist

Interessante Fragen:

Wer kennt das Geheimnis der Spiegel und wie nutzt er es zu seinen Gunsten?

Der letzte Nutzer des Spiegels hat nicht dafür gesorgt, dass sein Tauschpartner keinen Unsinn anstellen konnte, welche Gerüchte sind dadurch entstanden?

Was ist das Ziel von Daren Langfinger, und warum hat er einen der Spiegel in den Palast von Graufuss gebracht?

Mein Dank gilt:

Saphadoo für das grandiose Bild

Robin für das Lektorat

Based on the work of Sage LaTorra and Adam Koebel. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Der Tag der Zwillinge

Anregungen für „Magische Zwillinge“ inspiriert durch *Ladyhawke*
von Carsten Schmitt

Der Schwarze Ritter Etienne de Navarre hat dem Bischof von Aquila Rache geschworen, denn dieser hat ihn und seine Geliebte Isabeau d'Anjou verflucht, so dass die beiden sich nur in den kurzen Momenten des Sonnenauf und -untergangs sehen können. Am Tage ist Isabeau in einen Falken verwandelt, der dem Ritter nicht von der Seite weicht. Nachts wird die schöne junge Frau von einem schwarzen Wolf beschützt – Etienne in Tiergestalt. Nur wenn Sonne und Mond zugleich am Himmel stehen, kann der Fluch gebrochen werden...

So die Prämisse des etwas kitschigen (aber doch irgendwie schönen) 1985er Fantasy-Films LADYHAWKE (dt. DER TAG DES FALKEN) von Richard Donner. Diese oder ähnliche Konstellationen bieten einem oder allen Spielenden sowohl die Möglichkeit zwei unterschiedliche Charaktere zu spielen, ohne auf Mischklassen zurückzugreifen, oder beide Figuren zur gleichen Zeit führen. Außerdem bieten sich je nach Auslegung jede Menge Aufhänger für Abenteuer oder ganze Kampagnen, wenn etwa ein Fluch gebrochen werden muss. Dazu eignen sich besonders (aber nicht nur) märchenhaft angehauchte Fantasy-Rollenspiele.

Die Antworten auf die folgenden Fragen können (ausgewählt oder zufällig bestimmt) dabei helfen, eigene „magische Zwillinge“ für Spieler:innen oder NSCs zu entwerfen.

Wer sind die Zwillinge?

- Liebende
- Geschwister (z. B. echte Zwillinge)
- ein ganzes Dorf (eine Abenteuergruppe?)

Wie sind die Zwillinge entstanden?

- ein Fluch
- Magie (fehlgeschlagenes Experiment)
- Naturphänomen (eine Sternkonstellation)

Wohin geht der inaktive Zwilling?

- belebtes Wesen (ein Tier?)
 - mit Bewusstsein
 - ohne Bewusstsein
- unbelebtes Objekt
 - Medaillon mit Scherenschnitt
 - Gemme
 - eine (magische?) Waffe
- Geist (sieht und hört die Umwelt, ist für Wesen mit zweitem Gesicht sichtbar, kann aber nicht mit der Welt interagieren)
- Ort
 - das Nichts
 - die Hölle
 - besonderer Traumort (Hütte der Mutter, Waldlichtung, ...)

Wie verwandeln sich die Zwillinge?

- getragene Kleidung/Gegenstände werden mit verwandelt
- getragene Kleidung/Gegenstände bleiben zurück

Was löst den Wechsel aus?

- Tag und Nacht
- (Tages-) Licht und Dunkelheit
- Sonne und Mond
- Abwechselnde Tage (24 Stunden)
- Zufall
 - um Mitternacht 50% Chance
 - 4% Chance/Stunde (kumulativ)
- Stress
 - Verletzung/Schaden
 - Emotionen/Panik/Angst
- Bestimmte Handlungen
 - wenn man sich schlafen legt
 - wenn eine Tür durchschritten wird

Was, wenn ein Zwilling stirbt?

- Stirbt der andere sofort
- Verlust einer Fähigkeit oder Eigenschaft
- Siecht der Überlebende langsam dahin (gibt es eine Rettung?)
- Passiert nichts weiter

Beispiele

Neben den verfluchten Liebenden aus LADYHAWKE wären also zum Beispiel folgende Konstellationen möglich:

- die Abenteuergruppe aus einem phasenverschobenen Dorf, das auf zwei sich kreuzenden Energielinien errichtet wurde. Eines Tages standen die Sterne richtig ...
- Zwillinge, die im Mutterleib der Energie eines magischen Experiments ausgesetzt wurden, und nun nie gleichzeitig in der Welt sein können. Sie kennen einander nur aus Erzählungen ihrer Mutter.

Weitere Überlegungen fürs Spiel:

- Wie tauschen die „Zwillinge“ Wissen aus? Hinterlassen sie sich Nachrichten? Was, wenn jemand diese fälscht?
- Welche Auswirkungen hat es für die Planung des Sturms auf die Festung, wenn Dieb und Zauberkundiger gebraucht werden, aber einer der beiden nur bei Tageslicht anwesend ist?

Impressum & Lizenz:

Der Tag der Zwillinge ist eine nicht-kommerzielle Spielhilfe für Fantasy-Rollenspiele von Carsten Schmitt (carsten@carstenschmitt.com)

Näheres zum Autor: <https://www.carstenschmitt.com>

Ladyhawke/Der Tag des Falken ist © 1985 Warner Bros und 20th Century Fox. Die Nennung des Titels stellt keine Urheberrechtsverletzung dar.

Dieser Text unterliegt der CC BY-NC 4.0 Creative Commons Lizenz. Das heißt, Du darfst diesen Text kopieren, ergänzen, abwandeln oder als Grundlage eigener Arbeiten verwenden, so lange diese nicht kommerziell sind, und Du den ursprünglichen Urheber nennst. Näheres hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

LOVE

ein Stage¹ Onepage Pitch für Zwei

Von Jens W. Kroker

Zwei Menschen treffen sich und fühlen sich stark voneinander angezogen. Kann ihre Liebe alle Widrigkeiten überstehen?

WELTERSTELLUNG: (Gemeinsam klären)

Genre: modern realistisch, Fantasy, Science Fiction, historisch usw.

Wo und wann spielt die Geschichte?: Stadt? Land? Isoliert? Besondere Situation: z.B auf der Titanic, während einer Naturkatastrophe, in einem Gefangenenlager, auf einer einsamen Insel , während eines politischen/ kulturellen Veranstaltung, auf einer Reise, in einem Kriegsgebiet, bei einer Belagerung, während einer Revolution, usw.

GRUNDBEDINGUNG:

Es gibt eine gegenseitige Anziehung, aber vielleicht gibt es noch andere Gründe für ein Zusammenkommen. Die Motivkarten bieten Inspiration. Jede*r zieht das Motiv Liebe und zwei Zufällige (oder sucht welche aus).

CHARAKTER:

Überlegt euch eine Figur die ins Setting passt, sprecht euch ab oder spielt eine Zufallsbegegnung.

BEZIEHUNGSVERHÄLTNIS: (Falls keine Zufallsbegegnung, kurz abklären)

Kennen sich die Charakter, wenn ja woher und wie gut? Wie stehen sie zueinander? (familiär, geschäftlich, romantisch, flüchtig , verfeindet, einander versprochen usw.)

Wie ist das Mächtegefälle: Herr/Diener, Chef/Angestellte, gleichgestellt usw.

GESCHICHTENFRAGEN (Wählt ein bis zwei gemeinsam und beantwortet sie IT im Laufe des Spiels ohne es OT zu besprechen)

Warum ist diese Beziehung verboten

Warum ist eure Zeit begrenzt?

Wer will die Beziehung verhindern oder beenden?

Welches Problem steht zwischen den Charakteren?

Welche äußere Gefahren bedrohen euch?

CHARAKTERFRAGEN (im Spiel ergründen, Motivkarten einbeziehen)

Was zieht dich an der anderen Person an?

Was stört dich an der anderen Person?

Vor was hast du Angst?

Nach was sehnst du dich? (Motivkarte?)

AKTSTRUKTUR

Akt 1: Kennenlernen: Wer sind wir?

Akt 2: Dating: Ist da ein Funke?

Akt 3: Liebe: Kann es ein wir geben?

Akt 4: Streit: Was trennt uns?

Akt 5: Happy Ever After? Oder bitterer Abschied?

EREIGNISKARTEN:

Standardset (Siehe Stageregelwerk)

+

Liebesset: Romantisch, Eifersucht, Leidenschaft, Verführung, Treue, Versöhnung, Kuss, Liebesspiel, Rivale, Reue, Sehnsucht, gemeinsam, getrennt, Wiedersehen, Verdacht, Verzeihung, Vorwurf, Hochzeit, Ring, Reise, Rose, Mann, Frau, Ex, nackt, Haut)

¹ Kostenfrei erhältlich auf rollenhörspiel.de



Ein Fanwerk für **Dungeonslayers 4.0** © Christian Kennig von **Dzaarion**
 Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

VOLK - YIIMENI

Die Yiimene sind ein äußerst ungewöhnliches Volk, da ihre Seele getrennt von ihrem Körper existiert. Ihr körperlicher Teil sieht dabei aus wie ein gewöhnlicher Mensch, während ihre Seele die Gestalt eines geisterhaft leuchtenden Tieres annimmt. Die Art des Tieres sagt bereits viel über den Charakter des Angehörigen dieses Volkes aus und bestimmt seine Rolle in der Gesellschaft der Yiimene. Beide Hälften nehmen konstant alles wahr,

was der andere Part wahrnimmt, da sich beide Hälften ihren Geist teilen.

Woher die Yiimene stammen ist ein Geheimnis, das nicht einmal sie selbst kennen. Es gibt jedoch Theorien nach denen die Yiimene durch einen Schnitt aus einer anderen Welt stammen oder das Ergebnis extrem skrupelloser schwarzmagischer Experimente sind, die versuchten die Seele eines Menschen von dessen Körper zu trennen.

VOLKSFÄHIGKEITEN				
FÄHIGKEIT	EFFEKT			VP
Seelenbegleiter	Seele und Körper dieses Volkes existieren körperlich getrennt voneinander und können unabhängig voneinander agieren, doch teilen sie sich einen gemeinsamen Geist. Bei der Charaktererstellung wird ein W20 geworfen und abhängig vom Ergebnis wird die Form des Tieres und die Klasse des Charakters bestimmt. Die Werte des Seelebegleiters werden aus dem Dungeonslayers 4.0 Grundregelwerk entnommen. Die Werte GEI, AU und VE des Charakters gelten sowohl für ihn als auch für den Seelenbegleiter. Stirbt der Seelenbegleiter stirbt augenblicklich und unwiederbringlich auch der Angehörige des Volkes. Bei einem Levelaufstieg erhalten Angehörige dieses Volkes einen zusätzlichen LP. TP und LP können frei auf den körperlichen und Seelenbegleiter aufgeteilt werden.			+2
	W20	Seelenbegleiter	Farbe	Klasse
	1 - 2	Bär	Blau	Krieger
	3 - 4	Reitkeiler	Blau	Krieger
	5 - 6	Adler (Werte heroisch)	Braun	Späher
	7 - 8	Wolf oder Raubkatze (Werte heroisch)	Braun	Späher
	9 - 10	Einhorn	Grün	Heiler
	11 - 12	Schwarm (Singvögel) (SCW = 20)	Grün	Heiler
	13 - 14	Rostassel	Schwarz	Schwarzmagier
	15 - 16	Unwolf	Schwarz	Schwarzmagier
	17 - 18	Riesenratte (Werte heroisch)	Orange	Zauberer
	19 - 20	Riesenschlange	Orange	Zauberer

KULTURBESONDERHEITEN					
KULTUR	HERKUNFT	GRATIS TALENT	VOLKSBONUS	BESONDERHEIT	SPRACHE
Yiimene	unbekannt	Aus allen Talenten I Talentrang frei wählbar	Eine beliebige Eigenschaft +1	Reiten +2 Verständigen +2	Däemisch

r ($\sum \alpha - 1$) = i * t ($\Delta \epsilon + \tau$) x 2

EIN SZENARIO FÜR D&D 5E - RAVNICA

Ein Gruul-Clankrieger hat ein Izzet-Labor angegriffen, in dem eine Vedalken mit ihrem Goblinassistenten an parallelen Realitäten forscht. Durch die Verwüstung schwankt der Turm nun zwischen zwei Welten. Die Charaktere sollen die Lage erkunden und Schlimmeres verhindern.

DAS REALITÄTSPORTAL

Ein Portal in der Mitte des Labors strahlt eine Energiematrix aus und ermöglicht den Wechsel zwischen zwei Realitäten A und B. Betrieben wird es von zwei Energiesphären mit entgegengesetzter Ladung, die aus dem Gleichgewicht geraten sind. So dominiert in den verschiedenen Stockwerken des Turms mal Realität A, mal Realität B.

Für jeden Bereich ist in der Beschreibung die aktuelle Ladung von Realität A und B angegeben; die mit dem größeren Wert herrscht vor. Mit einer Arkanes-Wissen Probe (SG 12 + |Energienmenge|) kann über die Hauptkonsole im Erdgeschoss Ladung innerhalb einer Realität von einem Stockwerks auf ein angrenzendes umgeleitet werden. Zeitgleich muss jemand anders mit einem Izzet-Amulett durch das Aktivierungswort „Mizzic“ die Energieleitung dieses Stockwerks an einer Nebenkonzole einschalten. Vorsicht: Erfolgt so ein Wechsel zwischen Realitäten, kann dies eine böse Überraschung sein.

Sind alle Bereiche in Realität A und B auf Energieladung 0, sind die Sphären wieder im Gleichgewicht und das Portal kann abgeschaltet werden.

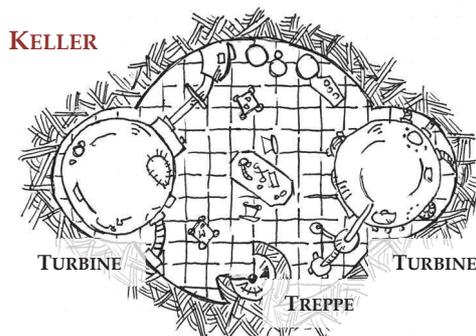
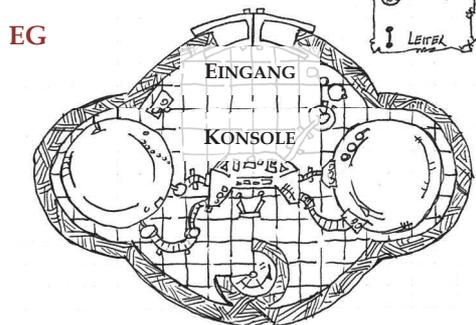
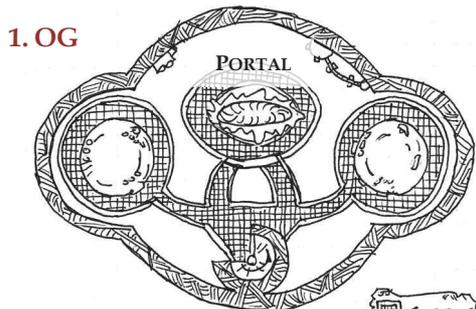
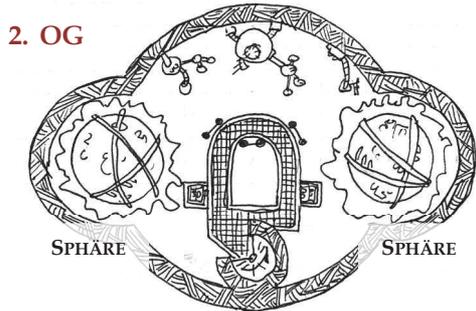
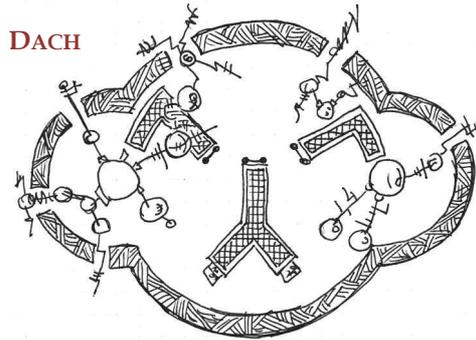
REPARATUREN

Eine Geschicklichkeit- oder Intelligenz-Probe (SG 15) samt passendem Werkzeug stellt 1w8 TP an einer beschädigten Maschine wieder her.

PERSONEN IM TURM

In dem Turm forschen die Wissenschaftlerin Risan (**Magus**) und ihr Assistent Morsmit (**Kundschafter**). Die Vedalken Risan ist berüchtigt für hochtrabende Theorien und ein zerstreutes Gemüt. Der gewissenhafte Goblin Morsmit lenkt die euphorischen Ideen seiner Herrin indes wieder in die richtigen Bahnen.

Der Minotaurus Xeblok (**Berserker**) hat sich allein vom Gebiet seines Gruul-Clans in das Gebiet der Izzet gewagt. In blindem Zorn auf die verfluchte Technik schlägt er nach allem, was ihm in den Weg kommt.



DACH: DIE BLITZSCHLOTE

Über Kabel, Streben und Antennen bleckt überschüssige Energie, die als Blitze aus dem Dach schießen.

Realität A [3]: Starke Entladungen (wie *Blitze herbeirufen* alle w8 (5) Runden) durchzucken das Dach.

Realität B [-2]: Morsmit B versteckt sich vor Xeblok B, der zornig sucht.

2. OBERGESCHOSS: DIE SPHÄREN

Zwei Gittertritte führen zu den beiden Sphären von entgegengesetzter Energie, eingefasst in robuste Stahlfassungen (je 12 TP, RK 7).

Realität A [-5]: Aus beschädigten Rohren (0 TP) tritt Rauch (wie *Stinkende Wolke*) aus und raubt den Atem.

Realität B [-3]: Gittertreppe und -boden sind beschädigt, mit einer Gesprobe (SG 14) kann man die Lücken überwinden oder fällt 4,5m herab.

1. OBERGESCHOSS: DAS PORTAL

Umgeben von einem Gitterrundgang schwebt ein ovales Portal, in dem man in verschiedene Versionen des Turms erahnt. Seine Energie erfüllt den ganzen Turm.

Realität A [-1]: Risan A ist unter Trümmern (wie *Schusshagel beschwören* alle w4 (3) Runden) eingeklemmt. Eine Stärke-Probe (SG 17) befreit sie.

Realität B [4]: Feuer (wie *Flammenkugel* Zauberplatz 4) hat das Geschoss erfasst.

ERDGESCHOSS: DIE WERKSTATT

Die massige Hauptkonsole (40 TP, RK 13) für die Energiesphären dominiert den Raum. Auf kleinen Tischen werden einzelne Komponenten entworfen oder repariert, darunter zwei Izzet-Amulette.

Realität A [5]: Morsmit A versucht über die Hauptkonsole vergeblich, die Sphären abzuschalten.

Realität B [-2]: Risan B repariert die beschädigte Hauptkonsole (24 TP).

KELLER: DIE TURBINEN

Zwei Turbinen (je 34 TP, RK 19) treiben die Sphären im Obergeschoss an, umhüllt von einem Gewirr von Rohren und Leitungen. Auf einem Tisch liegen Notizen und Werkzeuge.

Realität A [-2]: Xeblok A drischt auf die Turbinen ein (Turbine 1/2: 18 TP/13 TP)

Realität B [3]: Kühlmittel läuft aus (wie *Chromatische Kugel/Kälte* alle w6 (4) Runden).



Double Action Ein Szenario für Deadlands Classic von Nick Dysen



Was bisher geschah:

Zum 100. Geburtstag der Vereinigten Staaten plante die Firma Colt ein besonderes Geschenk für Präsident Grant und ließ den Büchsenmacher Shawn Booth ein besonderes Paar Revolver herstellen. Die Waffen sollten nicht nur wunderschön, sondern auch treffsicherer sein, als alles, was vorher in der Firma gefertigt worden war. Um diesen hohen Anforderungen gerecht zu werden, verwendete Booth zum ersten Mal mit Geisterstein gehärteten Stahl und war von dem Ergebnis mehr als begeistert. Leider drangen während des Produktionsprozesses zwei Manitous in die Waffen, flüsterten Booth finstere Dinge zu und veränderten so das Wesen des Büchsenmachers nachhaltig. Beeinflusst durch die Dämonen wollte Booth die Waffen für sich, stahl die Revolver und floh in den Unheimlichen Westen.

Der Auftrag:

Firmenchef Sam Colt beauftragt das Aufgebot, die Waffen unter aller höchster Diskretion wiederzubeschaffen. Sollte herauskommen, dass das Geschenk des Präsidenten gestohlen wurde, wäre der Ruf der Firma ruiniert. Allerdings steht das Aufgebot unter Zeitdruck, da die Waffen bis zum 4. Juli in Washington sein müssen.

Die Revolver:

Die beiden 45er Peacemaker sind vernickelte Abzugsspannrevolver mit Griffen aus Elfenbein. Als Gravur befindet sich auf einem Revolver das Datum „4. Juli 1876“, auf dem anderen der Name des Präsidenten „Ulysses S. Grant“. Die Waffen geben einen Bonus von +1 auf alle Schießen und Schnellladen Proben, haben



einen Schaden von 3W8 und eine Reichweite von 15. Wenn beide Revolver gleichzeitig verwendet werden, erhält der Schütze den Vorteil *Beidhändig*. Ist er bereits ein Beidhänder, erhöht sich der Trefferwurfbonus auf +2, wodurch beide Waffen ohne Abzüge benutzt werden können. Durch den Einfluss der Manitous erhält der Besitzer der Waffen außerdem die Nachteile *Blutrünstig*, *Übermut*, und *Grimmiger Diener des Todes*. Er will um jeden Preis die Revolver in seiner Nähe wissen. Nur mit einer unwahrscheinlichen (11) *Überredenprobe* lässt er sich dazu bringen, die Waffen abzulegen oder an andere zu übergeben.

Die Verfolgung des Büchsenmachers:

Booth flieht mit dem Zug nach Westen. Sein Ziel ist Dodge City, um dort einer der berühmtesten Revolverhelden des Landes zu werden. Hinweise auf seine Fluchtroute können in wirren Aufzeichnungen in seiner Werkstatt gefunden

werden. Doch Booth kommt nicht so weit. Sein Zug wird von Südstaatenguerillas ausgeraubt. Booth selbst wird von dem Anführer der Bande, Matt Cole getötet, der die Revolver an sich nimmt.

Der Weg der Revolver:

Die Waffen wechseln im Lauf der Geschichte immer wieder den Besitzer und sorgen dafür, dass sich das Aufgebot in immer haarsträubenderen Situationen befindet:

Der Guerilla:

Cole versteckt sich mit seiner Bande in Riks Bar, einer dreckigen Spelunke in den Wäldern. Das Aufgebot kann dies durch Befragungen der Einheimischen leicht herausfinden. Cole verlor jedoch die Waffen beim Kartenspiel an den Banditen Waco, der Cole tötete und nach Wichita floh. Nachdem das Aufgebot ein paar Schädel eingeschlagen hat, um an die Informationen zu gelangen, wird die Kaschemme von Unionstruppen angegriffen.

Der Bandit:

Waco überfällt mit seiner Bande die Bank von Wichita, wird jedoch dort vom Texas Ranger Ned La Rue gestellt und erschossen. La Rue nimmt die Waffen an sich und reitet nach Westen, um seinen eigentlichen Auftrag, eine Mine voller Untoter zu beseitigen, durchzuführen. Das Aufgebot wird in Wichita für weitere Bankräuber gehalten und von einem wütenden Mob festgesetzt. Nur mit Engelszungen können sie dem Strick entkommen und dem Ranger folgen.

Der Ranger:

Selbst für einen erfahrenen Ranger ist eine Mine voller Untoter zu viel des Guten. La Rue wird beim Ausräuchern der Mine von dem Anführer der Untoten, dem Verdammten Miles Quaid, erschossen. Der Verdammte, im Leben wie im Untot ein Indianerhasser, nimmt die Revolver an sich und geht in die Coyote Konföderation. Das Aufgebot findet die Mine, kann die Toten besiegen und Quaid's Spur aufnehmen.

Der Verdammte:

Quaid zerstört mehrere Indianerlager, ehe er von den Coyote-Kriegern besiegt wird. Häuptling Akando nimmt die Revolver an sich. Die Indianer halten das Aufgebot zunächst für Quaid's Verbündete, das Missverständnis kann jedoch aufgeklärt werden. Akando wäre bereit, die Waffen auszuhändigen, wenn das Aufgebot für ihn den Auftrag übernimmt, eine Höhle mit Teufelsfledermäusen auszuräuchern. Der Häuptling hat allerdings nicht vor, sein Wort zu halten.



ROTOR

Ein gespiegeltes 1-on-1 für jedes System, das für Fertigkeitstests stets dieselbe Art von Würfeln verwendet (z.B. Prozenzsysteme) von Kaid Ramdani für den Winter-OPC 2020 zum Thema „Im Doppelpack“ inspiriert von Christopher Nolans „Tenet“

Wie man ROTOR spielt: In diesem Szenario für 2 Personen tauschen Spielleiter (SL) und Spielercharakter (SC) in der Mitte des Szenarios ihre Rollen. Deshalb sollten beide recht regelfest sein, wenn ihnen das Szenario auch nicht viel schauspielerisches Können abverlangt. Zuerst erstellen beide einen typischen namenlosen Normalo-Charakter nach dem Regelsystem ihres Vertrauens. Hat man sich schließlich entschlossen, wer zuerst den SL-Hut trägt, so darf dieser das Szenario entlang der gestrichelten Linie knicken und legt mir dem Leiten los. Sollte im Lauf des Szenarios eine Information stehen, das mit einem Kästchen endet, so darf er sie nur nutzen, wenn das Kästchen ausgefüllt ist. Steht im Text ein ausgefülltes Kästchen, muss der SL, ein nebenstehendes unausgefülltes Kästchen füllen. Außerdem schreibt er jedes Würfelergebnis einer Probe auf die Würfelliste (WL).

Am Ende seines Teils des Szenarios gibt er das Szenario an den SC, der nun zum SL wird, das Blatt dreht, öffnet und an der gepunkteten Linie knickt. Auch er darf nur Informationen mit Kästchen nutzen, wenn diese angestrichen sind. Der ehemalige SL führt die Geschichte mit dem Normalo-Charakter fort, gleichzeitig braucht er nicht würfeln, da er dafür alle Ergebnisse der WL nutzen muss (Es beginnt dabei mit dem Letzten, gibt es nicht genug Würfelergebnisse, fängt er die Liste von vorne an). Im Szenario wird deutlich, wann das Ende kommt, falls der Charakter nicht vorher stirbt oder andersartig unspielbar wird. Um sich den Spass nicht zu nehmen, sollte man den Text des Szenarios nicht vorher durchlesen!

Bemerkung: Um das Szenario systemfrei zu machen, wurden keine Fertigkeitstests angegeben. Der SL entscheidet wann auf was gewürfelt werden soll. Zudem tauchen die Abkürzungen KA und GA auf. Dies sind jeweils Angriffe auf den Körper (KA) oder den Geist/Willen (GA) des Charakters und sollten von der Schwere dem jeweiligen Spielsystem angepasst werden..

	R	
Sage dem SC: „Du kannst dich an nichts erinnern, nicht einmal an deinen Namen“. „Eine Tür fällt hinter dir zu.“ „Der Name OTTO (oder ANNA) steht auf deiner Hand“	ernuert die Rollen... warte. Geht der Charakter darauf zu, dann tauschen SL und SC ... ansonsten öffnet sich die geschlossene Tür, hinter der etwas beendet	
Ein langes Gangsystem liegt vor dem SC. Es ähnelt einem bunkerartigem Bürokomplex. Mit einem geeigneten Wurf findet der SC in eine der vielen Schränke eine Taschenlampe oder eine Waffe. Die Stille ist erdrückend.	Man kann ein elektrisch erhelltes Pentagramm auf dem Boden erkennen. Fertigkeitstest, falls das Licht an ist. Wird der Zeitseizeauber hier rückwärts gesprochen, ist das Szenario	
Es gibt kein Licht. Jede Minute im Dunkeln ist ein GA.	Der SC löscht das Licht mit einem Schalter.	
Ein elektrisches Summen klingt aus den Wänden. Zerstört man diese, erhält man einen Stromschlag (KA).	Dieser ist angefüllt mit elektronischen Geräten und Schaltern. Eine verschlossene Tür lässt sich nicht öffnen.	
Der SC hört Schritte hinter sich.	Eine weitere Tür führt in einen neuen Raum.	
Eine Flüssigkeit auf dem Boden verschwindet langsam unter einer verschlossenen Metalltür.	Untersucht der SC den Raum gründlich, findet er eine vermauerte Tür. Ein unbeachteter Schritt lässt ihn einen Kanister mit Flüssigkeit umstoßen, der unter die Tür läuft.	
Da sie brennt, verursacht sie für 2 Runden Schaden	Greift er die Spinne mit der entzündeten Blendlaterne an, zieht sie sich sofort zurück. Allerdings zersplittert die Laterne und setzt den Raum in Flammen.	
Eine handgroße mechanische Spinne aus Spiegel-scherben greift plötzlich an, nach 3 Runden zieht sie sich rückwärts in ein Loch unter der Decke, das kaum größer ist als die Spinne, zurück. Dahinter ist Dunkelheit.	Die handgroße mechanische Spinne aus Spiegelscherben greift plötzlich an, nach 3 Runden zieht sie sich plötzlich in ein Loch unter der Decke, das kaum größer ist als die Spinne selbst, zurück. Dahinter ist Dunkelheit.	
Eine Bibliothek voller Bücher über Zeitreisen. Die meisten in einer Sprache, die der SC nicht lesen kann. Ein Buch in der Muttersprache findet sich im obersten Regal.	Im nächsten Raum ist der Boden mit Scherben übersät. Nach wenigen Momenten setzt sich ein mechanisches Ding aus den Scherben zusammen (GA)	
Versucht der SC es zu erreichen, muss ihm eine passende Probe gelingen. Bei Erfolg erkennt er noch den Titel des Werkes als „Temporalmagie“. Berührt er es, so fällt das Buch durch eine Lücke im Regal und bleibt – wie die Lücke – verschwunden.	Ein Buch mit dem Titel „Temporalmagie“, liegt zuoberst in Spiegelschrift steht darin: „Um das Zeitparadoxon zu durchbrechen, sprich „IN Gxxxx xxxx xOCTE ET xxxxxxxxxx Schmel. Das Buch schwebt nach einer Weile in die Höhe und verschwindet hinter einer Metallklappe in der Wand (GA).	
Eine hölzerne Tür in Form eines Sarkophagdeckels auf der die Buchstaben „ROB AL LAROP MET“ stehen.	Hinter der nächsten Tür ist ein Raum voller modrig nachendem Gerumpel. Mit einem geeigneten Wurf findet der SC eine Blendlaterne und Streichhölzer	
Ein beschlagener Spiegel unter dem die Buchstaben IMUS NOCTE eingraviert wurden. (lat. Wir wandeln in der Nacht). Ein Gedanke durchzuckt den SC: „Diese Buchstaben wollen auf den Spiegel geschrieben werden!“	Ein beschlagenes Fenster, hinter dem eine Person steht. Sie gleicht dem SC wie ein Ei dem anderen, nur dass diese sich rückwärts bewegt und schließlich hinter einer Tür verschwindet. (GA)	
Der SC schreibt die Nachricht auf den Spiegel.	Ein beschlagenes Fenster auf dem in Spiegelschrift ETCON SUMI steht	
Der Gang endet in einer Metalltür, dessen Riegel von einem Buchstabenkombinationsschloss gesichert ist. Auf jedem einzelnen der vier Rädern des Schlosses sind die Buchstaben A, N, O und T eingraviert. Es steht initial auf ATON. Gibt man OTTO bzw. ANNA ein, öffnet sich der Riegel.	Licht von einem Fenster scheint Dann befindet er sich in einem dunklen Raum, dessen einziges Hechtspung machen. (KA)	
Als sich die Metalltür öffnet, offenbart sich eine bizarre Konstruktion aus verschiedenen Metallteilen und Spiegel. Der Charakter wird in diese Maschine voller rotierenden Spiegeln gesaugt. Tauscht die Rollen von SL und SC!	Als er den Gang entlanggeht, schließt sich vor dem SC ein Netz von Stahlröhren. Um nicht für immer zwischen diesen und den rotierenden Spiegeln gefangen zu werden, muss er einen Hechtspung machen. (KA) Dann befindet er sich in einem dunklen Raum, dessen einziges Licht von einem Fenster scheint	
	Sage dem SC: „Hinter dir rotieren mehrere Spiegel mit tödlicher Geschwindigkeit in einer Art Maschine“. „Dir ist übel und du bist verwirrt.“ „Vor dir befindet sich ein Gang über den „CONNUMUR IGNI“ geschrieben steht. (lat. Wir werden vom Feuer verzehrt)	

Mein Beitrag zum 9. Winter One Page Contest (kurz: WOPC)

52+2 - Ein Erzählspiel, in dem du mit den Attributen Körper, Geist & Charme versuchst Abenteuer zu erleben. Der Einsatz ist dein Leben, dein Verstand und deine Ehre.

1.) Du spielst dieses Spiel alleine als Spieler*in und Spielleitung oder du teilst dir diese Rolle mit 2 Personen.

2.) Egal ob ihr eine Geschichte im Wilden Westen, in einer fernen Galaxis, einer anderen Dimension oder einem mittelalterlichen Setting spielt- habt Spaß und besprecht zu Beginn und unmittelbar im Spiel darüber, was ihr benötigt, um euch wohlzufühlen, bzw. was gerade dagegen verstößt.

Bsp.: Als Ermittler*in versuchst du Experimente unter der Stadt aufzuhalten, um die Bevölkerung zu retten!

3.) Ihr spielt eine Figur, die über die Attribute Körper, Geist und Charme mit einem Modifikator von -1, 0 & +1 verfügt, den du zu Beginn verteilst.

Außerdem verteilst du 10 Punkte auf die 3 Attribute. Dieses ist deine jeweilige Stabilität. Fällt diese auf 0 - stirbst du, wirst wahnsinnig oder verlierst jedes Ansehen in deiner Welt und wirst z.B. gejagt, verhaftet oder verbannt!

4.) Wann immer eine Probe abgelegt werden muss, so werden von der Spieler*in 2W6 +/- passendem Modifikator geworfen:
10+ voller Erfolg
7-9 ein Erfolg mit Kosten/ Risiken
6- ein Misserfolg mit fiktiven Konsequenzen

Die negativen Herausforderungen werden jeweils von der Spielleitung entworfen und beschrieben, welche von der Figur fiktiv überwunden, bezwungen oder kreativ umgangen werden müssen.

5.) Spielst du alleine (gegen) das Spiel, so stelle spannende Ja/Nein-Fragen und werfe ebenfalls 2W6 +/- Wahrscheinlichkeit:
+2 Hohe Wahrscheinlichkeit
+1 Eher wahrscheinlich
+0 50/50- Chance
-1 Eher unwahrscheinlich
-2 Hohe Unwahrscheinlichkeit

10+ Ja, und Chance auf ...
7-9 Ja, aber mit Kosten/ Risiken ...
6- Nein, und Konsequenzen ...

Bsp.: "Bin ich wirklich unbeobachtet?"

6.) Im allgemeinen Spielverlauf zieht die Spielleitung an passenden Stellen des Abenteurers eine Karte, welche anhand ihrer Spielfarbe einer bestimmten Kategorie zugehörig ist und anschließend erzählerisch interpretiert wird.

Der Kartenwert gibt an, wie wichtig oder intensiv diese Fiktion beschrieben werden soll:

Herz: Etwas geschieht oder wird gefühlt
Pik: Du begegnest einem Ort/ einer Falle
Karo: Du findest/ nutzt einen Gegenstand!
Kreuz: Du begegnest Jemandem/ Etwas!

Roter Joker: Du erhältst einen Punkt Stabilität bei Körper, Geist oder Charme, du erhöhst einen beliebigen Modifikator um +1 und die Wahrscheinlichkeit bei Ja/Nein-Würfen steigt ebenfalls um +1.
Bsp.: "Die Phiole tränkt Dich mit Macht!"

Schwarzer Joker: Du verlierst zwei Punkte Stabilität. Du darfst diesen Malus auf zwei Attribute aufteilen. Du verlierst einen Modifikatorwert von -2, den du ebenfalls aufteilen darfst. Und die Wahrscheinlichkeit bei Ja/Nein- Würfeln sinkt ebenfalls um -2.
Bsp.: "Der Anblick dieses Ortes lässt Dich erschauern und straucheln!"

7.) Das Spiel endet wenn:

- ... du den letzten Punkt Stabilität Körper, Geist oder Charme verlierst.
- ... du den zweiten Joker ziehst.
- ... du es willst!

8.) Viel Spaß beim Erzählen einer spannenden Geschichte! ENDE.

Doppelt gemoppelt

Das Abenteuer wurde für "Die geheime Welt der Katzen" entworfen. Hier erleben unsere magischen Haustiere Horror Abenteuer. Es ist aber leicht anpassbar an andere Rollenspiele auch ohne Fokus auf intelligente Tiere.

Wo ist O'Malley?

O'Malley ist ein verschlossener alter Kater, der mit zwei noch älteren Damen, den Geschwistern Rose und Ginger Rutherford, am Rande der Kleinstadt lebt. Alte erfahrene Katzen erinnern sich, dass O'Malley vom hiesigen Katzen-Parlament ausgesucht wurde, um die Damen im Auge zu behalten, stehen sie doch unter Verdacht Hexen zu sein. Und so ist O'Malley den Damen schon vor über 15 Jahren "zugelaufen". Aber ebenso lang hatte O'Malley auch nichts zu berichten. Vor zwei Tagen allerdings traf er verwirrt und verängstigt die Parlamentssprecherin und bat um Redezeit beim nächsten abendlichen Treffen. Er wolle klarmachen, dass seine Bürden (die alten Damen) gute Menschen, aber nichtsdestotrotz in schreckliche Dinge verwickelt seien. Und es kommt wie es kommen muss. O'Malley taucht nicht auf.

Hintergrund: In ihrer Verzweiflung und ohne ihre Schwester hat Rose vor O'Malley in Selbstgesprächen über das Farmhaus geredet. O'Malley ist Rose daraufhin zum Farmhaus gefolgt. Er hofft dort Beweise für ihr gutes Hexen-Dasein zu finden und will sich versichern, dass ihre Geschichte nicht nur Hirngespinnste sind.

Die Rutherfords

Die beiden Damen wohnen in einem kleinen Haus am Stadtrand in ärmlichen Verhältnissen. Vor dem Haus steht ein altes gelbes (demoliertes) Fahrrad, angelehnt an einem Zaun, der einen kleinen Vorgarten umgrenzt. Der Garten ist gepflegt. Die eine Hälfte des Gartens erblüht in Gelb, die andere in Rot. Auf der Rückseite des Hauses befindet sich eine Katzenklappe in der Hintertür. Das Haus hat nur wenig Räume. Eine Waschküche, eine Küche und ein Wohnzimmer befinden sich im Erdgeschoss und zwei Schlafzimmer und ein Bad im Dachgeschoss. Auf dem Küchentisch steht ein Teller mit rotem Rand und den Resten eines Frühstücks. Das Schlafzimmer mit der roten Bettwäsche ist unordentlich, das mit der gelben Bettwäsche ist gemacht und länger nicht benutzt worden. Im Wohnzimmer befinden sich Bilder der Damen aus vergangener Zeit.

Hintergrund: Ginger Rutherford ist vor einigen Tagen mit dem Fahrrad verunglückt. Sie liegt nun im städtischen Krankenhaus im Koma und träumt davon ihrer Schwester Rose beizustehen.

Das elterliche Farmhaus

Zwei Stunden auf dem Fahrrad brauchen die Schwestern zweimal die Woche, um zu ihrem alten Elternhaus zu kommen. Ein Schotterweg führt von der Hauptstrasse durch einen kleinen Wald zum Farmhaus. Das Farmhaus ist seit Jahrzehnten ungenutzt und heruntergekommen. Um das Farmhaus herum finden sich etliche Kleintiere (Igel, Vögel, Hasen, Ratten, Mäuse) in verschiedenen Verwesungsstadien. Allen fehlt die Leber. Ein rotes Fahrrad steht

am Hintereingang. Im Untergeschoss liegt schwerverletzt der Kater O'Malley. Rose Rutherford liegt im zweiten Stock unter der Klappe zum Dachboden.
Hintergrund: Nach dem Tod ihrer geliebten Mutter haben sich die Schwestern in den Schwarzen Künsten versucht. Anstatt Kontakt zur Mutter zu bekommen, haben sie einen Dämon beschworen, der nun schon seit Jahrzehnten zwischen den Dimensionen auf dem Dachboden festsetzt. Die Schwestern haben sich ihrer Schuld gestellt, alles aufgegeben und kämpfen seit 70 Jahren im Doppelpack jeden Ausbruchversuch des Dämons nieder. Doch nun ist eine Schwester im Krankenhaus. Die Bannzauber bröckeln. Und der Dämon erkundet schon den Wald.

Hinweise in der Stadt

Im **Kirchenbuch** gibt es einen Eintrag der einen Joshua Rutherford, ein Urahn der Schwestern, als Hexer benennt. Ginger Rutherford liegt im **Krankenhaus** und hat Alpträume von dem Dämon. Im **Sheriff's Office** wird der Unfall von Ginger Rutherford bearbeitet. Im **Gemeindehaus** ist das Rutherford Farmhaus eingetragen. Im **Theater** gibt es in einer Galerie Bilder von Ginger und Rose auf ihrem schauspielerischen Höhepunkt. In der **Bibliothek** findet sich ein 70 Jahre alter Zeitungsartikel: Rutherford Schwestern ziehen sich zurück.

Im Märchenwald

Dieses mini Erzählspiel, welches ich für den „Winter One Page Contest 2020“ in der Kategorie „Im Doppelpack“ geschrieben habe, nimmt sich selbst nicht zu ernst. Es sollte mit einem Augenzwinkern verstanden werden. Ziel ist es, als **Spielleitung (SL)** und **Spieler:in (SP)** einen Märchenwald zu erkunden, seltsame Charaktere zu treffen und die **Spielfigur (SF)** mit Hilfe der Helfer:innen wieder nach Hause zu bringen. Entweder gelingt dies durch ein Magisches Ritual, einen Zauber oder einfach nur durch die Erfüllung eines Wunsches. Die Begegnungen sind der **SF** nicht zwangsläufig wohl gesonnen, aber sollten ihr nicht grundlos schaden wollen. Da die Geschichte im Märchenwald spielt, sind die Tiere alle mehr oder weniger anthropomorph zu sehen oder können zumindest sprechen.

Was wird benötigt?

- Kreativität und Fantasie
- 1 sechsseitiger **Würfel (W6)**
- 1 Stück Papier und ein Stift
- Wissen um die Sicherheitstechniken im Rollenspiel

Spielfigur (SF)

Notiere auf einem Blatt Papier die 3 folgenden Attribute und verteile 10 Punkte, wobei pro Attribut maximal 5 Punkte vergeben werden können. Anschließend überlege dir einen Namen.

Attribute

Körper (KÖ): Kraft, Ausdauer und Gesundheit.

Geist (GE): Wahrnehmung und alles Intellekt bezogene, sowie Konzentration.

Ausrüstung (AR): Gegenstände, die du bei dir trägst.

Spielablauf

Die **SL** beschreibt die Welt. Die **SP** übernimmt die **SF** und entscheidet was sie sagt und tut. Bewegt sich die **SF** an einen neuen, unbekanntem Ort, beschreibt die **SL** anhand der folgenden Tabellen, was sich dort befindet und beschreibt den Weg. Die Tabellen können dafür hilfreich sein, wenn man unsicher ist, oder einen Anstoß benötigt.

Proben

Immer wenn die **SF** eine Aktion mit ungewissen Ausgang durchführt, wird auf das passende Attribut gewürfelt. Ist der Wert des **W6** kleiner als das Attribut, gelingt die Aktion. Ist die Augenzahl gleich dem Wert des Attributs, ist es ein Teilerfolg und der Wert wird um 1 verringert. Bei einem höheren Ergebnis scheitert die Aktion.

Spielende

Sollte das Attribut **KÖ** auf den Wert 0 sinken, ist das Spiel zu Ende. Wenn man es harmlos mag, kann die Spielfigur einfach in ihrem Bett aufwachen. Im schlimmsten Fall ist sie tot.

Helfer:innen

- Geistwesen: Genius Loci, Flaschengeist, Geist, Irrlicht;
- Zauberkundige: Druid:in, Zauberer:in, Magier:in;
- Fabelwesen: Gnom, Kobold, Einhorn, Phönix, Fee, Elfe;

Spielbeginn

Die Orientierungslose **SF** ist bei ① vor dem Wald aufgewacht. Das Letzte, woran sie sich erinnern kann, liegt instinktiv länger zurück. Sie hat einen Rucksack mit Ausrüstung dabei und das tiefe Bedürfnis, den Forst zu betreten.

Orte

1. Waldrand
2. Überreste: Knochenhaufen, Skelette, Kadaver;
3. Nest / Schlafstätte von Tieren
4. Klapprige Hütte
5. Verlassene Feuerstelle
6. Quelle (des Lebens)
7. Rinnsal
8. Leuchtender See
9. Höhle
10. Schwarzer Monolith / riesiger Kristall
11. Ruine: Tempel, Schrein, Hütte, Kloster, Turm;
12. Baum (Lebenderbaum oder Augapfelbaum)

Begegnungen im Wald

3 Raben die sich über ... streiten.

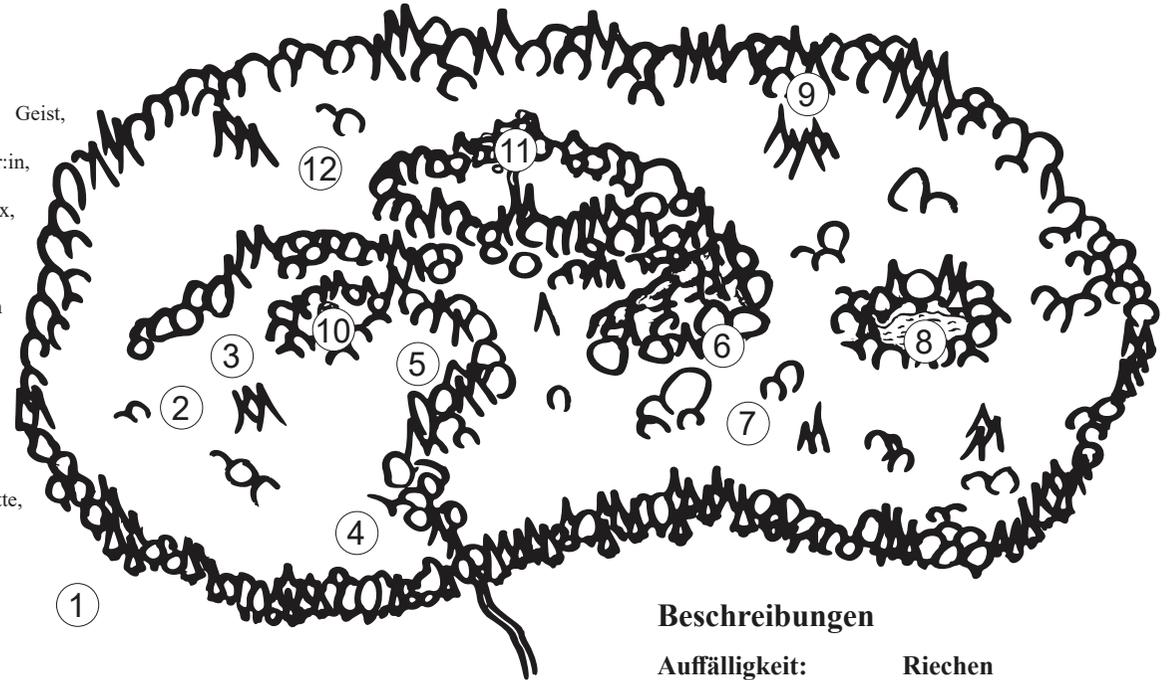
1. ... das Wetter ...
2. ... ihre nächste Mahlzeit ...
3. ... den Gehängten unter ihnen...
4. ... den Fuchs und eine Abkürzung ...
5. ... Die Sinnhaftigkeit ihrer Flucht ...
6. ... die Möglichkeiten eines Putschs ...

Wolf ...

1. ... der seinen Schweif jagt.
2. ... der einen roten Umhang trägt.
3. ... mit einem Splinter in der Pfote.
4. ... mit Fuchs und Bär, die Karten spielen.
5. ... der vom Jäger eine Arkebuse bekommt.
6. ... mit Schwein, das ihm ein Haus verkaufen will.

Knabe ...

1. ... mit einem Esel.
2. ... mit einem Knüppel im Sack.
3. ... mit einem Klapptisch, samt Tuch.
4. ... der seit Wochen im Wald herum irrt.
5. ... der mit einer Kröte auf der Schulter spricht.
6. ... mit einer Flöte, dem unzählige Ratten folgen.



Beschreibungen

Auffälligkeit:

1. betrunken
2. Segelohren
3. Pockennarbe
4. riesige Augen
5. feine Kleidung
6. Rote Knollennase

Riechen

1. Harz
2. Holz
3. Regen
4. Waldboden
5. modriges Holz
6. Kräuter / Beeren

Stimme:

1. sanft
2. nasal
3. heiser
4. schrill
5. fistelig
6. dröhnend

Fühlen

1. Wind
2. Unruhe
3. Feuchtigkeit
4. Sonnenstrahlen
5. weicher Boden
6. Äste die Brechen

Sehen

1. bunte Blätter
2. Moosbewuchs
3. Pilze am Boden
4. morsche Bäume
5. Baumschwämme
6. abgeschabte Rinde

Hören

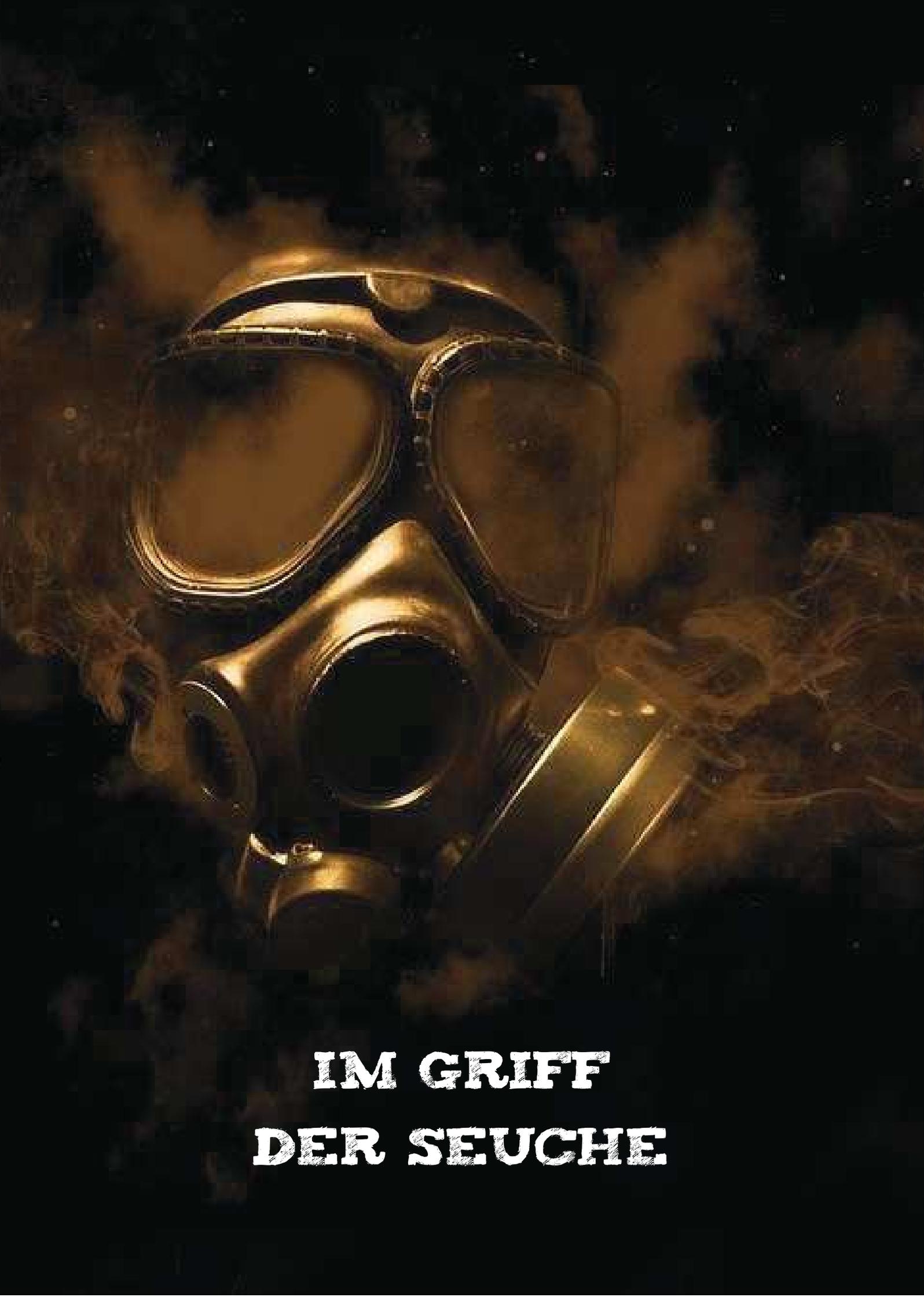
1. Totenstille
2. Vogelgesang
3. Tropfen von Wasser
4. Ästchen die brechen
5. Rauschen der Blätter
6. Klopfen eines Spechts

Impressum

Autor / Illustration: Michael Scheicl - www.fackel.net
Korrektur & Lektorat: Sophie Scheicl

Lizenz

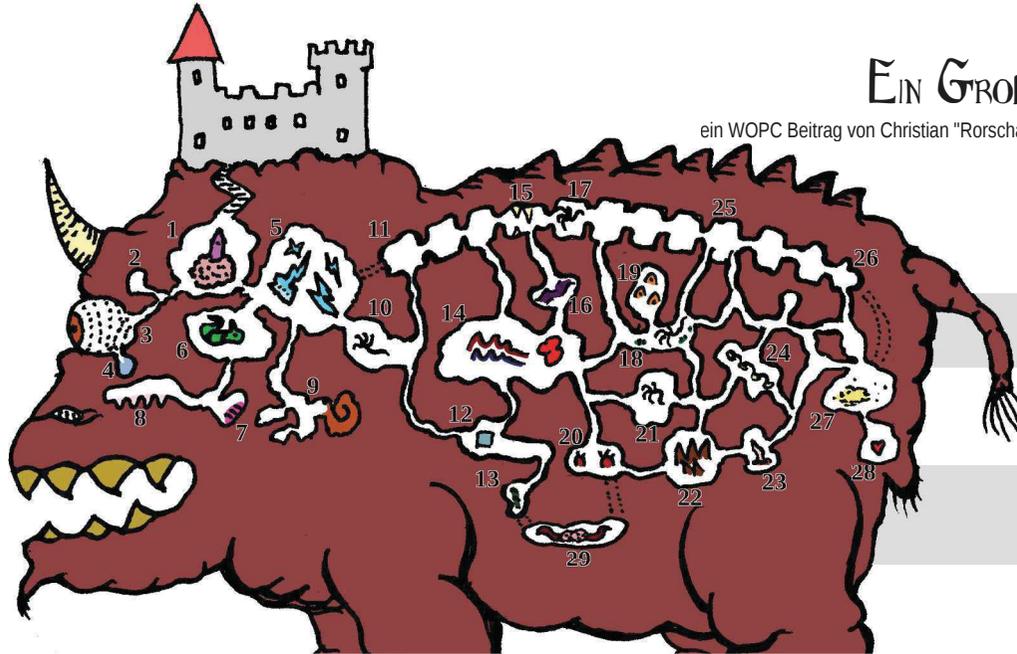
Creative Commons - Namensnennung - Nicht-kommerziell
weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>



**IM GRIFF
DER SEUCHE**

EIN GROSSES UNWOHLSEIN

ein WOPC Beitrag von Christian "Rorschachhamster" Sturke. Veröffentlicht unter



Die Magierin Mythexia Thycratomaiae hat Probleme mit dem Riesenzyklopeschweinemonster, auf dem sie ihr Schloß gebaut hat - sie sucht nach Abenteurern, die für sie das Nervensystem des Monsters von allen Parasiten befreien, die sie finden können. Sie bietet 100 GM pro getöteter Kreatur.

Zufallsbegegnungen bei 1 alle 3 Phasen W4: 1 - 1W3 Synapsiden 2 - 1W6 Nervbolde 3 - 1 Riesenspulwurm 4 - Zufälliger SC RW oder 1W4 Blitzschaden.

Klettern ist einfach, Diebe automatisch, andere 1-5 auf W6, Fallschaden ist durch die weichen Wände halbiert. Die Karte ist nicht maßstabsgetreu.

1 Kontrollzentrum - ein Kristallener Turm ragt hier aus der Himnmasse hervor - auf seiner Tür klebt ein Papyrus mit der Aufschrift "Nicht hier!". Wird der Turm aufgebrochen, kann ein Kontrollpult benutzt werden, um das Monsterzyklopeschwein zu steuern - das unter Nervenzuckungen leidet. Außerdem kann unter dem Pult ein vergessener Zauberstab des Fliegens mit 2 Ladungen entdeckt werden.

2 Horndrüse - Dieser dunkle, von schimmerndem Keratin überzogene Ort ist leer bis auf einen durch einen Synapsid zerquetschten Nervenbold (siehe 19).

3 Augennerv - Die Öffnung der Tränendrüse ist etwa 6m unterhalb zu erkennen. Solange das Auge geöffnet ist, sind allerdings die stacheligen Rezeptoren ausgefahren - 1W4 Schaden, wenn man versucht hinüberzuklettern, 3W4 wenn man herunterfällt. Der Schweinemonsterzyklop blinzelt einmal pro Phase.

4 Tränendrüse - Über einem salzigen Teich befindet sich hier ein knuppeliger Knopf aus Knorpel. Wird er gedrückt, schließt das Schwein sein Auge für eine Phase und der Teich leert sich gurgelnd. An seinem Grund liegt ein Skelett mit einem säureresistenten Kettenhemd +1.

5 Großhirn - Zuckende Blitze huschen hier hin und her, jeder, der den Raum ohne sich das Muster einzuprägen durchquert, muß einen RW ablegen oder erleidet 1W6 Schaden. Wer genau drauf achtet kann sehen, das ein Blitz etwa einmal jede dritte Runde durch den Geheimen Nervenstrang nach 11 zischt.

6 Stammhirn - Eine große Schnecke frißt hier von den Synapsen. RK: 5[14] TW: 5 TP: 27 A: 1 Biß (1W8) oder Säurespucke (1W8). RW: 12 BT: 3 HG/EP 6/400

7 Geschmackssinn - wird an den bunten Härchen hier gezogen, ist ein deutliches Beben zu fühlen - siehe 22.

8 Geruchssinn - In der Nasenhöhle befindet sich ein Schwarm Fledermäuse, wie man durch eine Membrane sehen kann.

9 Gehör - werden hier laute Geräusche gemacht, fängt die Hörschnecke an, öligem Schleim auszuspucken - RW oder -3 BT bis abgewaschen.

10 Hypothalamus - 4 Synapsiden lauern hier versteckt und überraschen bei 1-3 auf W6 (RK: 8[11] TW: 2 A: 1 Griff (1W6 und Zerdrücken RW: 16 BT: 15 HG/EP 3/60

Zerdrücken: Jede Runde automatisch Schaden bis RW gelingt)

11 Wirbel - Hier, und im gesamten Rückgratbereich bis 25, saust jede dritte Runde ein Blitz aus dem Großhirn vorbei, der jeden, der von einem Wirbelnerv in den nächsten klettert, treffen kann (RW oder 1W6).

12 Magenzentrum - Durch ein Glasfenster kann in den Magen herabgesehen werden, in dem eine halbzerfressene Galleone schwimmt.

13 Nervenknoten - drei dunkelgrüne und streng riechende Nervenenden ragen hier aus dem Fleisch hervor. Werden sie alle gleichzeitig verbunden öffnet sich der geheime Strang nach 29, wenn aber nur zwei gegeneinander gehalten werden, schüttelt der Monsterschweinzyklop seinen Bauch, RW oder 1W6 Schaden, auch für den Nervenparasit, der die Synapsiden ruft, so daß nach 1W3+1 Runden alle Überlebenden gleichzeitig in diesen Raum stürmen.

14 Herzkontrolle - Ein großes, weiches Nervenzentrum liegt jenseits von zwei dicken Adern, die unter dem Nervensträngen zu sehen sind. Wird damit herumgepfuscht, besteht eine 30%ige Chance, das eine der Adern ein Leck bekommt und das saure Blut im ganzen Raum verspritzt, RW jede Runde oder 1W3 Säureschaden - sollte trotzdem nicht aufgehört werden, platzt das Herz des zyklischen Schweineriesenmonsters - mit entsprechenden Konsequenzen, nicht zuletzt erstmal 13W6 Fallschaden...

15 Gebrochener Wirbel - Knochenzacken ragen in diesen Wirbelnerv herein - sie müssen überklettert werden, was einem in den Weg des Rückgratblitzes bringt. Außerdem muß ein RW gelingen, oder 1 SP durch die scharfen Kanten.

16 Leberknoten - Betäubende Dämpfe dringen hier aus der Leber hervor, RW oder man ist für 1W4 Phasen verlangsamt, wie der Zauber.

17 In diesem Wirbelnerv lauern 4 Synapsiden. Sie sind ganz auf den Eingang von 15 konzentriert, klettert man von dort herein, wird man bei 1-5 überrascht,

kommt man aus der anderen Richtung, überrascht man die Synapsiden dagegen bei 1-5.

18 Milzknoten - 2 Synapsiden lungern in diesem Raum herum, sie sind nicht sehr aufmerksam und nuckeln an den Drüsen. Drei davon stoßen hier Gelbe Galle, Schwarze Galle und Phlegma aus, wenn man sie drückt - werden die drei stinkenden Flüssigkeiten gemischt, erhält man einen Heiltrank (1W6+1 TP). Es ist genug da um 2W6 Heiltränke zu erschaffen.

19 Nervbolddorf - Es befinden sich 12 Nervbolde (wie Kobolde) hier, die sich vor den Synapsiden in 18 fürchten - wenn die SC heraufkommen, feiern die Nervbolde sie als Retter und schenken ihnen drei polierte Statuen aus Urinstein (je 50 GM, wenn der Käufer nicht weiß, was es ist...). Die Nervbolde besitzen außerdem einen Diamanten (1000 GM), sie stellen eine Belohnung in Aussicht, wenn einer ihrer verschwundenen Kameraden zurückgebracht wird - siehe 2.

20 Dünndarmknoten - Aus dem Boden ragen hier zwei Hügel mit fleischigen Auswüchsen, werden sie berührt, grummelt es um den Raum herum (siehe 22) und der geheime Strang nach 29 öffnet sich.

21 Nervenknoten - 3 Synapsiden zerquetschen hier einen lange toten Spulwurm. In seinen Eingeweiden befindet sich ein Langschwert des Froschtötens +1.

22 Darmdurchbruch - dieser Raum ist mit Fäkalien gefüllt, mit einem, wenn die Nerven in 20 und 7 unberührt gelassen wurden, zwei oder drei Meter, wenn sie in einem oder beiden Räumen berührt wurden. Ein Riesenspulwurm pro Meter schwimmt in ihr herum. RK 6[13] TW: 3 A: 1 Biß (1W6 + Lähmung für 2W6 Runden) RW: 14 BT 6 HG/EP 4/120

23 Wurmnest - 4 Spulwürmer lauern hier, unter den Überresten ihrer Opfer befinden sich 456 GM, ein Trank des Riesenriechens und ein schwarzes Schild +2, das einmal pro Tag für 1W6 R. Dunkelheit in 12m Radius erzeugen kann.

24 Drei Nervenbögen erzeugen 2W6 Blitzschaden (RW 1/2), wenn berührt.

25 Wirbelknoten - Der Rückgratblitz trifft hier auf einen funkelnden Rezeptor, der alle drei Runden dadurch 1W3 Schaden im ganzen Knoten verursacht.

26 Schwanzwurzel - Ein Stück des Bodens ganz am Ende ist geschwächt, wer darauf tritt, fällt bei 1-2 in W6 in eine Rutsche, die im Urinteich in 27 endet.

27 Urinstandsmesser - Ein Urinteich dominiert den Raum, wer in ihn fällt, oder aus 26 hereinrutscht, erleidet 1W6 Säureschaden pro Runde. Ganz am Boden liegt ein verfluchter Streifflgel -2, der im Griff eine Schatzkarte hat.

28 Moschusdrüse - Wer in diesen stickigen Raum herabsteigt, muß jede Runde einen RW ablegen, oder wird von übermächtigem Verlangen erfüllt und will sich mit allen und jedem paaren. Dies gilt auch für eventuelle Zufallsbegegnungen.

29 Geheimer Knoten - Der Nervenparasit lauert hier, ein großes Gehirn mit zwei Tentakeln - wird der Raum betreten, ruft er alle Synapsiden herbei, die noch leben, sie kommen in 1W3+1 Runden herbei. Nervenparasit RK 3[16] TW: 6 TP: 17 A: 2 Tentakel (1W6 + Bezauberung) RW: 11 BT: 3 HG/EP 8/800

Herzlichen Dank an Walter Moers, für diverse Inspirationen, und könnte man wohl auch gut als Funnel für 0. Stufe DCC-Charaktere nutzen... ansonsten für die Stufen 2-5, denke ich. ^ ^

Ab dafür, Euer Rorschachhamster!

Die Schriftart der Überschrift ist Bruce, von Bill Roach, unter eine SIL/OFL Lizenz gestellt.

10 TAGE KRANKENHAUS

Was Du benötigst:

1 Deck Pokerkarten ohne Joker und ohne Bilder (Bube, Dame, König), die Asse bleiben im Stapel.

VOR SPIELBEGINN

Überlege Dir, in welcher Form Du Dein Tagebuch führen möchtest: (hand)schriftlich, in täglichen kleinen Videos, als Tonaufnahme oder sogar eine Mischung aus allen Optionen?

Einige Worte zum Thema Sicherheitsmechanismen

Sicherheitsmechanismen sollten auch angewandt werden, wenn Du ein Solo-Spiel spielst.

Zu den Themen dieses Spiels gehört der Umgang mit Schmerzen und Situationen, in denen Du Dich vielleicht hilflos fühlst, sowohl körperlich als auch psychisch.

Meine Tipps lauten:

Horche ein wenig in Dich hinein und überlege, ob Du in der richtigen Stimmung für dieses Spiel bist. Wenn Du den Eindruck hast, dass es Dich zu sehr belasten könnte spiele es lieber nicht.

Setze Dir zu Beginn des Spiels Deine eigenen Lines & Veils: wie weit willst Du in Deinen Beschreibungen gehen, bzw. wie explizit sollen sie werden?

Und am wichtigsten: wenn Du merkst, dass Dich das Thema zu sehr mitnimmt: Höre auf. Sofort. Lasse Dein Spielmaterial liegen und nimm Dir den Abstand den Du brauchst.

Mehr zum Thema Sicherheitstechniken findest Du hier: t1p.de/sicherspiel.

SPIELBEGINN

Eine ärztliche Untersuchung hat ergeben, dass Du dringend operiert werden und danach ein paar Tage im Krankenhaus bleiben musst.

Mit welchem Gefühl gehst Du ins Krankenhaus?
Wen informierst Du darüber, was Dir bevorsteht?

Nachdem Du vor Ort viele Fragen beantworten musstest und Aufklärung über die Risiken der Operation erhalten hast, wirst Du in einen Raum gebracht, wo Du auf die Narkose vorbereitet wirst.

Über eine Maske bekommst Du Sauerstoff, den Du tief einatmen musst.

Danach folgt das Narkosemittel.

Und dann ...
... wachst Du auf.

Kabel und Schläuche im und am Körper.

Ziehe für jeden Tag eine Karte und beschreibe anhand des Themas der Farbe, wie Du Dich fühlst und wie Du Deinen Tag erlebt hast.

Karo : Alleinsein

Herz : Besuch

Pik : Schmerzen

Kreuz : Pflegepersonal/ Ärzt*innen

Je höher die gezogene Zahl, desto intensiver ist die Erfahrung. Ein Ass ist ein Notfall oder ein extrem dramatisches Erlebnis.

Wenn Du möchtest, kannst Du gerade Zahlen für positive und ungerade für negative Erlebnisse deuten.

Dinge, die Du berücksichtigen solltest:

- Medikamente können Deine Empfindungen und Dein Körpergefühl beeinträchtigen
- eine OP-Narbe schränkt Dich eventuell in Deiner Mobilität ein
- es gibt einen festen Tages-Rhythmus, z.B. bei den Essenszeiten, der vielleicht nicht Deinen üblichen Gewohnheiten entspricht
- Du teilst Dir das Zimmer eventuell mit anderen Personen, wie versteht ihr euch?

SPIELENDE

Nach 10 Tagen/Karten wirst Du entlassen.

Der Aufenthalt im Krankenhaus hat Dich verändert. Beschreibe einen finalen Gedanken, basierend auf der höchsten Karte die Du gezogen hast.

Rot: Wie hat sich Deine Sicht auf den eigenen Körper verändert?

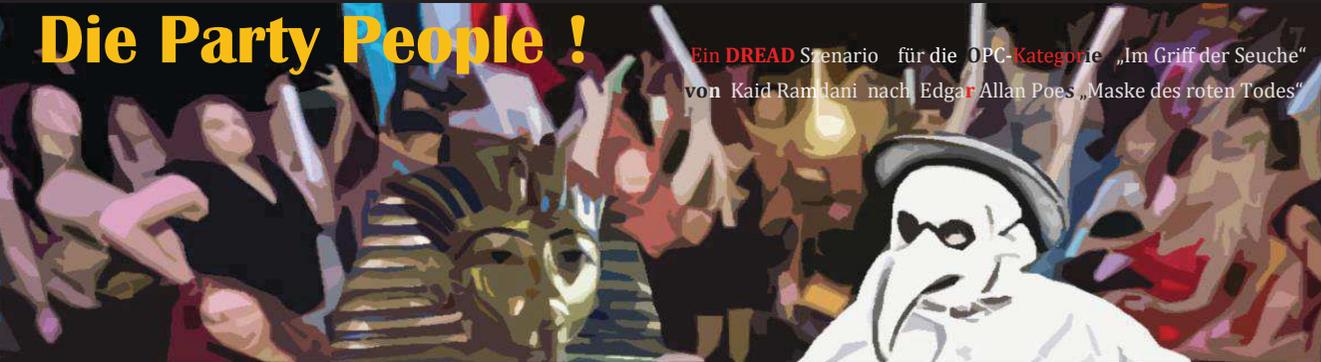
Schwarz: Welchen Aspekt des Aufenthalts, sei es positiv oder negativ, wirst Du nicht vergessen?

Gleichstand: Was wirst Du als erstes tun, wenn Du wieder zuhause bist?

10 Tage Krankenhaus ist inspiriert von Andrew Millars "[Route Clearance](#)" und meinen eigenen Erfahrungen nach einer Notoperation. Danke an Phillip und Lena für Anmerkungen und Korrekturen.

Die Party People !

Ein DREAD Szenario für die OPC-Kategorie „Im Griff der Seuche“
von Kaid Ramdani nach Edgar Allan Poes „Maske des roten Todes“



Hintergrund: Eine gefährliche tödliche Seuche breitet sich über die Welt aus. Die Schönen und Reichen aus dem Umfeld der Milliardärin Nola Trusk versuchen dem beginnenden Chaos zu entfliehen und beruhigen sich damit, dass die Trusk Labore schon längst an einem Gegenmittel arbeiten. Es ist also alles nur eine Frage der Zeit. In ihrem Narzissmus gefangen, hat Nola Trusk jedoch für sich erkannt, dass, wenn sie kein Mittel gegen die Krankheit finden konnte, es wohl niemand schaffen wird. Also lud sie einen Haufen ihrer „wichtiger Menschen“ (unter ihnen die Charaktere) ein, um sich, wie einst Pharaonin Hatschepsut mit ihrer Entourage lebendig begraben zu lassen.

Der Spielort: Irgendwo, weit entfernt von der Zivilisation liegt Nola Trusks Anwesen. Ein massives Gebäude voller architektonischer Finesse. Die Räume sind so unregelmäßig gebaut, dass man von kaum einem Punkt aus mehr als einen einzigen Raum überblicken kann. Die Ausgänge sind solide und aus Vorsicht, dass die Seuche über die Luft eindringen kann, hat man eine autarke Lüftungsanlage eingebaut und alles luftdicht verschlossen. Ein besonderes Highlight ist ein riesige Uhr aus Ebenholz, deren Perpendikel mit dumpfem, schwerem, monotonem Schlag hin und her schwingt. Jedes Mal, wenn eine Stunde veronnen ist, dringt aus der metallenen Brust der Uhr ein lauter, voller, wunderbar melodioser Ton.

Die Gäste: Prominenz mit weltoffener Meinung von angenehmer Gestalt. Wenn der Maskenball beginnt, wandeln sie sich in wunderliche Gestalten mit seltsam verrenkten Gliedern in grotesken Kleidern, sodass man meinen könnte, das Ganze sei die Ausgeburt eines wahnwitzigen Gehirns. In die Enge getrieben lassen sie schließlich alle Hemmungen fallen und zeigen ihr wahres elitäres egoistisches Weltbild.

Die Szenen: Die Pendeluhr ist der Taktgeber in diesem Szenario. Wann immer die neue Stunde schlägt, beginnt eine neue Szene. Bewegungen der Charaktere in eine neue Szene, schlägt die Uhr. Hier nun die kurzen Beschreibungen und **Vorschläge**, wann ein Stein aus dem Turm gezogen wird:

18:00 Zuteilung der Zimmer. Möglichkeit die anderen Charaktere kennen zu lernen und einen ersten Eindruck seiner Umgebung zu erhalten.

19:00 Herumstreifen durchs Haus. Labyrinthische Gänge, ein Labor, in dem erfolglos ein Impfstoff erforscht werden sollte. Dr. Shambalah, indischer Pharmazeut, hat Selbstmord begangen. Ein **Geständnis** des Sterbenden erhalten. **Misslungenen Forschungsergebnisse** interpretieren. Den **Rückweg** zur Party finden.

Was bisher geschah:

Die Multimilliardärin, Entrepreneurin und Visionärin Nola Trusk lädt auf ihr Anwesen ein. Vor Kurzem wurden die Nachrichten von einer extrem ansteckenden Seuche durch alle Medien verbreitet. Die Bilder der Toten schockieren, doch hinter den luxuriösen Mauern kann man dem sicherlich gut entfliehen.

Mit Lebensmitteln hat man sich reichlich eingedeckt, die Gäste sind handverlesen. Höhepunkt ist ein Maskenball. Doch als die Angestellten damit beginnen, die Ausgänge des Anwesens luftdicht zu verschließen, kommt bei einigen Partygästen ein mulmiges Gefühl auf...

20:00 Der Maskenball. Nola begrüßt ihre Gäste als Pharaonin verkleidet. Tanz, Alkohol und Drogen. **Eindruck schinden**, um wahrgenommen zu werden. Verkleidete **wiedererkennen**. Sich von unangenehmen **Gästen fernhalten**. Dem (fremd-)induzierten **Rausch widerstehen**.

21:00 Schlacht am kalten Buffet. Das reichhaltige Essen artet schnell aus in Kannibalismus und gegenseitiges Zerfleischen. Gerichte aus **Menschenfleisch erkennen**. Um sein Leben **kämpfen**. Dem **Wahnsinn entfliehen**.

22:00 Ägyptischer Raum. Die Flucht endet in einem Raum, der die wahnwitzigen Pläne der Gastgeberin spiegelt. Ägyptische Artefakte. Ein Mumiensarg mit Hieroglyphen, die den Namen No-La darstellen. Von hier aus kann die Luftversorgung abgeschnitten werden, um das Anwesen in eine Leichengruft zu verwandeln. Sich vor den Jüngern der Pharaonin **verstecken**. Den **Grabkammermechanismus erkennen** und **abschalten**.

23:00 Der Ausbruch der Seuche. Der wahrscheinliche Versuch einer Flucht aus dem hermetisch abgesicherten Gebäude wird durch erste Krankheitsanzeichen und deren Opfer erschwert. Einen Weg finden, die hermetisch abgeschlossen **Ausgänge zu öffnen**. Sich **nicht anstecken**.

0:00 Der Tod beendet die Party. Eine Manifestation der Seuche wandelt durch die Gänge. Nicht dem **Wahnsinn** anheimfallen. Ein **allerletzter Versuch zu entkommen**. Einen **ehrenvollen Tod** finden.



Youtuber:in

- 1 Wie und mit welchem Thema konnte dein Channel zum erfolgreichsten seiner Art aufsteigen?
- 2 Welches ist dein optisches Markenzeichen, das alle deine Fans imitieren wollen, aber nur wenige können?
- 3 Warum bist du verwundert, dass Nola Trusk gerade dich nach den Geschehnissen des letzten Jahres einlädt?
- 4 Warum hast du deinen Traum, mit Tieren zu arbeiten, aufgegeben? Und weswegen spricht dein Vater seither nicht mehr mit dir?
- 5 Welchen der anderen Charakteren stalkst du? Und warum?
- 6 Wovon erholst du dich gerade? Und wieso dauert es so lange?
- 7 Was dürfen deine 5 Mio. Follower niemals erfahren?
- 8 Wie ist dein Name?

Schauspieler:in

- 1 Welcher Film gilt als Höhepunkt deines Schaffens und um was ging es darin?
- 2 Welches körperliche Defizit beeinträchtigt dich stark, aber nicht deine Karriere?
- 3 Dein Boxtraining hat sich bewährt, auch weil du gerne mal außerhalb des Rings zuschlägst. Wer war dein letztes Opfer?
- 4 Wieso ist Lila deine Lieblingsfarbe?
- 5 Es gibt Aufnahmen von dir, die deine Karriere von jetzt auf gleich beenden könnten. Was erkennt man darauf und warum besitzt einer der anderen Charaktere diese?
- 6 Wie kannst du dich nach einem langen Drehtag entspannen?
- 7 Warum bist du so begierig darauf, Nola Trusk zu treffen?
- 8 Wie ist dein Name?

Sänger:in

- 1 Welcher Casting Show verdankst du deinen Erfolg?
- 2 In welcher Weise unterstützt dein optischer Eindruck deine Musik?
- 3 Wer hat die Schönheitsoperation bezahlt, die deiner Karriere einen neuen Schub geben sollte, und warum ist diese Person heute nicht hier?
- 4 Was war der übelste Job, den du je ausgeübt hast?
- 5 Wieso wäre dein Leben anders verlaufen, wenn du Nola Trusk nicht vor Jahren einmal getroffen hättest?
- 6 Welche übernatürliche Fähigkeit besitzt du? Und warum glaubt dir keiner, dass du sie wirklich hast?
- 7 Wie hast du dich wehrhaft gemacht, nachdem die klar wurde, dass einige Fans einem auch „zu nahe“ kommen können?
- 8 Wie ist dein Name?

Politiker:in

- 1 Populismus hat dich an die Macht gebracht: Was war dein Slogan?
- 2 Welche deiner Eigenschaften hat dich so erfolgreich gemacht? Und warum spricht niemand darüber?
- 3 Wieso wurde dein wichtigstes politisches Ziel durch die Seuche zurückgeworfen?
- 4 Mit welchem körperlichen Merkmal stichst du aus der Menge heraus?
- 5 Einer der anwesenden Charaktere hat dir viel Geld gespendet. Wie sollst du dich dafür revanchieren?
- 6 Welchen ungewöhnlichen Job hattest du vor deiner Politikerkarriere?
- 7 Warum befindet sich dein Ehepartner in einer geschlossenen Abteilung der Psychiatrie, obwohl der Arzt eigentlich dich einweisen wollte?
- 8 Wie ist dein Name?

Model

- 1 Für welches weltbekannte Label arbeitest du im Moment?
- 2 Dein Aussehen ist dein Kapital. Doch welcher kleine Makel gibt dir das Besondere?
- 3 Du bist tief religiös. Welche Sünde, die du begangen hast, wirst du dir nie verzeihen?
- 4 Viele halten dich für dämlich. Welches Spezialwissen besitzt du, mit dem du alle vom Gegenteil überzeugen könntest?
- 5 Warum haben sich deine Bulimieanfälle in letzter Zeit gehäuft?
- 6 Warum hast du einen der anwesenden Charakteren so sehr, dass du ihm den Tod wünschst?
- 7 Welcher Part deiner Modelausbildung hilft dir bei körperlichen Auseinandersetzungen?
- 8 Wie ist dein Name?



Gesundheit um jeden Preis? - Eine Abenteuerskizze für Finsterland

Thema: Im Griff der Seuche
Autorin/Layout: DraKri
9 Winter One Page Contest

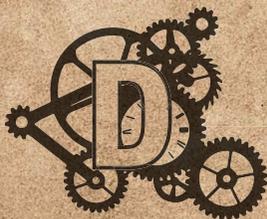


Hintergrund: Bis vor 2 Jahren hatte die Pechheimer Krankheit, eine sehr ansteckende und grausame Form der Grippe, das Finsterland fest im Griff. In den Fabriken, in denen Arbeiter dicht aneinander gedrängt schufteten, aber auch auf den Balken der Reichen und Schönen kam es zu massenhaften Ansteckungen, die tausende Leben kosteten und ganze Dörfer entvölkerten. Schließlich gelang es der Wissenschaftlerin Maya Velom, mit „Convive“ ein effektives Medikament gegen die Krankheit zu entwickeln, dank dem die einst tödliche Krankheit heute nicht mehr schlimmer als eine bloße Erkältung ist. In der Folge erholte sich das Finsterland und Maya Veloms „M.V. Enterprises“ avancierte zu einem der wichtigsten Unternehmen des Landes. Convive ist jedoch kein ganz gewöhnliches Medikament: Es besteht aus jungen menschlichen Zellen, die im Körper des Patienten die angefallenen alten T-Zellen ersetzen. Und diese jungen Zellen lassen sich nur aus dem Blut von Kindern gewinnen - ein Umstand, den Maya Velom um jeden Preis geheim halten wird.



Möglicher Einstieg: Jan Tasic, ein einfältiger aber herzensguter Arbeiter, hat ein Problem: Infolge der Pechheimer Krankheit verloren sowohl seine Frau Marianne als auch er ihre Arbeit und trugen permanente Leiden (Sehprobleme und Kurzatmigkeit) davon. Mittlerweile sind alle Ersparnisse aufgebraucht und es fehlt das Geld um die Familie über die Runden zu bringen. Vor einem Monat entschlossen sich die Tasics daher schweren Herzens, ihre fünfjährige Tochter Sophie in ein Heim zu geben. Kurz darauf brachte Marianne einen Haufen Geld nach Hause.

Erst nach mehreren Achterl Wein gestand sie Jan, Sophie nicht in ein Heim gegeben, sondern an einen Vertreter von M.V. Enterprises verkauft zu haben. Das Unternehmen behauptet, nichts davon zu wissen und die Polizei glaubt Jan nicht, weshalb dieser sich nun an die Charaktere (bzw. die Zeitung „Schwarzenbrücker Freiheit“) wendet, damit diese Sophie zurückbringen.



Die Fabrik von M.V. ENTERPRISES: Das Fabriksgebäude gehört zu den modernsten Bauten des Finsterlands: Zahlreiche Rohre schlängeln sich über die Backsteinwände der Fabrikhallen. Über diesen befindet sich ein Aufbau aus Glas und Aluminium, in dem die Büros untergebracht sind, der aber auch einen Landeplatz für Luftschiffe umfasst.

Bewachung: Die Fabrik verfügt über 10 menschliche Wachen (3 im Obergeschoss, 2 am metallenen Eingangstor, 5 halten in einer Baracke Bereitschaft oder schlafen). Tagsüber lassen die Wachen am Eingang jeden passieren, der nach Arbeiter aussieht, nachts grundsätzlich niemanden. Im Erdgeschoss patrouillieren 10 dampfbetriebene Roboter, die sich auf Schienen den Boden, aber auch Wände und Decken entlang bewegen und mit ihren Scheinwerfern unheimliche Schatten erzeugen. Werden die Roboter misstrauisch (etwa weil jemand keinen Mitarbeiterausweis trägt), wird das grüne Licht auf ihrem Kopf gelb. Nehmen sie dann eine weitere Auffälligkeit wahr, verfärbt sich die Leuchte rot und aus Lautsprechern, welche die Roboter wie eine Halskrause tragen, erschallt Alarm. Binnen 2d10 Minuten treffen daraufhin die ersten menschlichen Wachen ein. Im Keller drehen 3 Wachroboter ihre Bahnen.

Erdgeschoss: Das Erdgeschoss besteht aus drei hohen Fabrikhallen, voller Fließbänder, Kräne, Kisten, Flaschen und anderem Verpackungsmaterial. Aus dem Boden ragen Rohre empor, aus denen man Flüssigkeiten zap-

fen kann. Nachts wird hier nicht gearbeitet, die Arbeiter Marcel und Janine übernachten jedoch versteckt in einer Ecke, da sie sonst auf der Straße schlafen müssten. Eine breite Treppe führt ins Obergeschoss, eine versteckte Falltür hinab in den Keller. **Falle:** Bei Betreten einer Bodenplatte ändern sich die Weichen aller Schienen und damit die Routen aller Wachroboter.

Obergeschoss: In den Büroräumen finden sich Beweise dafür, dass M.V. Enterprises zur Herstellung des Convive regelmäßig Kinder kaufen oder entführen lässt. In den Schubladen liegen Pläne für weitere Entwicklungen (ein Pflanzenextrakt, das den Körper - mit Ausnahme der Knochen - für eine Stunde unsichtbar werden lässt, sodass Brüche erkannt werden können; aufputschende Mittel für Soldaten, ...). **Falle:** In einem Büro liegen mehrere Spritzen herum. Wer sich versehentlich sticht, leidet od10 Minuten an Übelkeit, Halluzinationen, Selbstüberschätzung oder Gefühlskälte.

Keller: Im Keller finden sich Labors, in denen neue Mixturen gemischt und an diversen Lebewesen getestet werden. Ein beissender Geruch liegt in der Luft, überall hört man es zischen und brodeln. **Falle:** In einem Raum werden Flüssigkeiten in raumhohen Behältnissen hergestellt. Damit diese gut vermischt werden, dreht sich der gesamte Raum jede viertel Stunde senkrecht um 90 Grad.

Im Keller findet sich auch jene Maschine, die das Convive herstellt. Wie detailliert und grauslich die Extraktion des Blutes dargestellt wird, sollte die Spielleiterin an die Vorlieben ihrer Gruppe anpassen. In jedem Fall wird die Gruppe entscheiden müssen, ob sie den 20 Kindern das Leben rettet und das Geheimnis um Convive lüftet, obwohl dadurch die Pechheimer Krankheit zurückkehren und erneut unzählige Tote fordern wird.

Copyright © Finsterland - Das Rollenspiel bei Redaktion Phantastik GbR; unter Lizenz von Georg Pils. Vielen Dank an Georg Pils und die Redaktion Phantastik für ein tolles Rollenspiel und die Genehmigung zur Verwendung.



BLUTLINIE: SEUCHENBLUT

Eine Fanwerk-Erweiterung von „Bruder Grimm“ Mathias für Dungeonslayers © Christian Kennig

Inspiziert und adaptiert von Michael „Scorpio“ Mingers „Blutlinien“
Besten Dank an „Sintholos“ und „Zauberlehrling“ fürs Korrekturlesen

Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

Seuchenblütige stammen von pestilenzverbreitenden Kreaturen ab, verfluchten Seuchenträgern oder von Vorfahren, die unter magischem Einfluss während einer Seuche gezeugt oder geboren wurden, wahrscheinlich sogar von einem erkrankten Elternteil. Virulenz brodelt in ihrem Blut, ohne ihnen selbst zu schaden – jedenfalls nicht so stark wie ihrem Umfeld.

SEUCHENBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter wird immun gegen Krankheiten und Krankheitseffekte und kann außerdem den Zauber *Niesanfall* wirken als wäre er ein Zauberwirker mit Kenntnis in diesem Zauber. Ist der Zielzauber-Basiswert des Charakters niedriger als 10, darf er den Zauber mit einem Basiswert von 10 wirken (modifiziert natürlich um den ZB des Zaubers).

Der Charakter nimmt ein kränkliches Erscheinungsbild an, blass mit eingesunkenen Wangen, verkrusteten und geröteten Augen und triefender Nase, und er verströmt einen Geruch, der an eine Mischung aus Schweiß, Kampfer und Aceton erinnert.

SEUCHENBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Seuchenblut I

Der Seuchenblütige ist nun ständig am Keuchen, Schniefen und Husten, was ihm einen dauerhaften Abzug von -2 auf alle Proben gibt, um seine Anwesenheit zu verbergen (z.B. Schleichen) oder körperliche Anstrengung über längere Zeit durchzuhalten (z.B. Schwimmen).

Allerdings kann er, wenn er drei Slayerpunkte ausgibt (alternativ: einmal pro Kampf pro Talentrang; nach Maßgabe des Spielleiters) einen Pesthauch aushusten und -niesen, durchsetzt mit eitrigem Schleim und

infektiösem Blut. Dies wird wie eine kegelförmige Odemwaffe behandelt mit einer Länge von GE x 1 Meter und einer Breite von GE/2 Metern am Ende. Kreaturen im Odemkegel müssen Krankheit trotzen würfeln. Bei Misslingen erhalten sie pro Runde 1 Punkt nicht abwehrbaren Schaden für eine Anzahl von Runden, die dem Ergebnis der Schießen-Probe des Odemangriffs entspricht. Der Schaden pro Runde aus mehreren Treffern der Odemwaffe ist kumulativ.

SEUCHENBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Seuchenblut II

Eitrigte Beulen und entzündete Pusteln wuchern auf der Haut des Seuchenblütigen. Diese sind recht schmerzempfindlich und erhöhen jeden Schaden, den der Charakter durch physische Angriffe erhält, um 1.

Gleichzeitig werden seine Körpersäfte stark virulent. Als Aktion kann der Charakter eine Waffe (oder ein Munitionsstück) kontaminieren, welches dann beim nächsten Treffer 1 Punkt Werteverlust verursacht. Der Charakter muss die Waffe dazu einspeicheln oder mit seinem Blut bestreichen. Letzteres erfordert, dass dem Charakter mindestens 1 LK zu seinem Maximum aufgrund einer Verletzung fehlt. Bissangriffe des Charakters gelten automatisch als kontaminiert. Beim Kauf des Talentrangs muss der Spieler entscheiden, ob der Werteverlust KÖR, AGI oder GEI betrifft.

Außerdem muss jeder Gegner, der dem Charakter im Nahkampf Schaden zufügt, AGI+BE (+Ränge in AUSWEICHEN und ICH MUSS WEG!) würfeln, um nicht von spritzendem Blut oder Eiter getroffen zu werden. Bei einem misslungenen Wurf erleidet der Angreifer entsprechenden Werteverlust. Gegner, die den Charakter beißen oder verschlingen, haben kein Anrecht auf einen AGI+BE-Wurf.



das Seuchenhaus
— erstellt für den WOC C.2020 —
— im 1m System —
— by Baco —

Über die Wolfskrankheit der Rinder

In den Anhöhen der Vorgebirge, von den Moorbauern und Sennerinnen gibt es Berichte über eine gar seltsame Krankheit, die das Vieh befallen soll. Diese Krankheit wird aufgrund des absonderlichen Verhaltens die Wolfskrankheit genannt. Tiere mit der Wolfskrankheit benehmen sich wie toll. Wenn sich die Dämmerung über das Land legt, verlassen ihre Herde. Sie springen über Zäune und schlagen mit ihren Schädeln gegen die Tore, wenn sie denn eingesperrt sind. Es zieht sie zum Mondlicht auf die offenen Wiesen hinaus. Dort stehen sie und es sieht so aus, als würden sie den Mond anheulen. Wenn der Morgen dämmernd, scheint es, kommen sie zur Besinnung und kehren wieder zur Herde zurück. Gelegentlich kommt eines nicht mehr. Es scheint, dass diese Krankheit nur des Sommers auftritt. Auch wenn es des Meistens Rinder betrifft, so scheint die Krankheit auch Schafe und Ziegen zu befallen. Gar seltsam mutet an, dass Wölfe und auch die Hunde in Ehrfurcht und Angst vor den kranken Tieren zurückweichen. Es scheint kein Kraut dagegen gewachsen zu sei. Die Hirten und Bauern in den Anhöhen rufen meist einen Priester, der die Tiere segnet. Sollte das nicht helfen, die Krankheit zu bannen, was meist der Fall ist, wird das Tier getötet und verbrannt, glauben sie doch, ein Wolfsdämon habe sie in Besitz genommen. Einige sollen es auch hinnehmen, weil sie den Wolfgeist nicht verärgern wollen.

Was wirklich hinter der „Wolfskrankheit“ steckt

Ursache für die Wolfskrankheit ist ein Drachenparasit. Dieser befällt, für den Drachen symptomlos, die Verdauungsorgane. Mit seinen Ausscheidung verteilt der Drache die Eier des Parasiten in der Umgebung. Vögel nehmen die Eier auf, wenn sie die für sie nahrhaften Bestandteilen der Drachenausscheidung fressen. Die Vögel wiederum verteilen mit ihren Ausscheidungen die Eier weiter auf Wiesen und Weiden. Aus den Eiern schlüpfen mit der Wärme der Sonne Larven, die auf Grasspitzen kriechen und sich dort verpuppen. Hier werden sie von Rindern, Schafen und Ziegen aufgenommen. Durch die Verdauung aktiviert, wandert die Larve in das Gehirn und sorgt für die Verhaltensänderung der Tiere. Mit Einbruch der Dämmerung, sobald es kühler und dunkel wird, entwickeln die Tiere den Drang auf eine freie Fläche mit Mondlicht zu wandern. Dort bleiben sie, bis es mit Anbruch des Tages wieder wärmer und heller wird. Damit die einzelnen Tiere nicht von Wölfen gefressen werden, sendet der Parasit einen Duftstoff aus, welcher von Hunden und Wölfen wahrgenommen wird und bei diesen eine latente Angst hervorruft. Dieses Verhalten und der Duftstoff dienen eigentlich dazu, dass Drachen aufmerksam werden und die Tiere fressen, womit der Parasit sich wieder in dem Verdauungstrakt des Drachen ansiedeln kann. Sollte das Tier den Sommer überleben, spricht nicht von einem Drachen gefressen worden sein, stirbt der Parasit im Herbst ab und das Verhalten wird wieder normal. Der Parasit ist für den Menschen eigentlich ungefährlich. Nur wenn das Gehirn eines befallenen Tieres nicht genug erhitzt und dann gegessen wird, kann eine Übertragung auf Menschen stattfinden. Die Symptome bleiben dann ähnlich, wie bei den Wiederkäuern.

Plot-Aufhänger - Das verfluchte Dorf

Eine Hochzeitsgesellschaft hat eine Spezialität aus Rinderhirn gegessen, dass mit dem Parasiten verunreinigt war. Jetzt zeigen sich die Symptome der Wolfskrankheit bei einigen Dorfbewohner*innen. Eine Untersuchung soll herausfinden, was die Verhaltensänderung hervorgerufen hat. Dazu ist es notwendig das Traktat „über die Wolfskrankheit“ zu finden und den Zusammenhang mit dem Verhalten der Dörfler*innen herzustellen. Kompliziert werden kann es, wenn zunächst davon ausgegangen wird, dass ein Werwolf oder Vampir sein Unwesen treibt. Auch ein in der Umgebung lebender Drache macht die Untersuchung sicher nicht ungefährlicher.

Plotaufhänger – Wolfsschutz

Der von den Wiederkäuern verströmte Duftstoff ist, wenn er extrahiert wird, ein passabler Wolfsschutz. Die Gewinnung kann aber nur am lebenden Tier erfolgen. Kompliziert wird die Gewinnung durch den Drang der Tiere auf hochgelegene Weiden zu fliehen und das mit aller Macht. Auch Dorfbewohner*innen, die nicht wollen, dass „der Wolfsdämon“ im besessenen Tier verärgert wird, stellen genauso, wie die hungrigen Drachen, eine nicht zu unterschätzende Gefahr dar.

Realer Hintergrund und Inspiration

Der Lebenszyklus des „Kleinen Leberegels“ ist Vorbild für die Krankheit. Nur dass anstatt Drachen Wiederkäufer befallen werden. Schnecken verbreiten hier die Eier, diese werden von Ameisen gefressen, welche sich über Nacht an Blattspitzen verbeißen, um dann von Wiederkäuern beim Weiden gefressen zu werden.

NUMBUSSEUCHE

Inofficial Mystery/Arc for use with Monster of the Week by Michael Sands.

! Inhaltswarning: Pandemie, Body horror, Kontrollverlust

CONCEPT

Im Jahr 2019 entdeckt ein Team aus Archäologen und Gelehrten einen unterirdischen – magisch versiegelten – Tempel des Mithra. Nach ihrer Rückkehr fallen die Mitglieder einer mysteriösen Krankheit zum Opfer. Einige Personen berichten von Auren, die sie um die Köpfe der Infizierten sehen... Strahlenkränze, deren Anblick sowohl dem kaltem Kosmos als auch einer brennend heißen Sonne gleicht. Der Ursprung der Seuche: Ein monströser Schleimpilz, der seine Psisporen ungesehen verbreitet und jede Gesundheitsbehörde hilflos zurücklässt. Als sich die ersten physischen Symptome offenbaren, tauft man die Krankheit „Slime mold mycosis 2019“ (ugs. SLIMY oder Nimbusseuche). Im März 2020 wird die Pandemie ausgerufen. Die Welt steht am Abgrund. Nun liegt es in den Händen der Monsterjäger, die Menschheit aus dem Griff der Seuche zu befreien.

Themen: Pandemie, Proteste, Schleimpilz, Pilze, Mithra (proto-indo-iranische Wortwurzeln Vertrag, Eid), Mithraskult, Heiligenschein, Auren, Nimbus (lateinisch dunkle Wolke), Sonnengötter, Solinvictus, Zombies, Kosmischer Horror, Drittes Auge, Psychische Fähigkeiten

HOOKS

- Jemand aus dem Freundes- oder Bekanntenkreis ist infiziert...
- In dem Protestcamp der Bewahrer verschwinden Leute.
- Die Monsterjäger stoßen auf eine Horde Pilzköpfe: Infizierte, für die jede Rettung zu spät kommt...

COUNTDOWN

DAY	Der Schleim hat sich weltweit verbreitet.
SHADOWS	Neuinfektionen überlasten die lokalen Krankenhäuser.
SUNSET	Der Schleim übernimmt systemrelevante Bereiche.
DUSK	Ganze Nationen fallen dem Schleim zum Opfer.
NIGHTFALL	Das Imperium der Sonne verfolgt Nicht-Infizierte.
MIDNIGHT	Der Schleim schafft ewigen Frieden durch Einheit...

MINIONS

- **Pilzköpfe, entstellte Zombies:** *Plague (to swarm and destroy)*
- **Schleimlinge:** *Cultist (to save their own skin at any cost)*
- **Sternenmolluske, labende Symbionten des Schleims:** *Guardian (to bar a way or protect something)*

BYSTANDER

- **Erschöpfte*r Krankenpfleger*in:** *Gossip (to pass on rumours)*
- **Überforderte*r Soldat*in:** *Victim (to put themselves in danger)*
- **Bewahrer der Wahrheit, Skeptiker und Störenfriede:** *Busybody (to interfere in other people's plans)*

LOCATIONS

- **Städtisches Wasserwerk:** *Den (to harbour monsters)*
- **Protestcamp der Bewahrer:** *Fortress (to deny entry)*
- **Treffpunkt der Selbsthilfegruppe Das Dritte Auge:** *Crossroads (to bring people, and things, together)*

KEEPER MOVES

- Schutzmaßnahmen (Quarantänen, Straßensperren o.Ä.) verschärfen
- Jemanden offensichtlich, zum Schrecken aller, infizieren
- Jemanden im wohl ungünstigsten Moment mit fortschreitenden Symptomen konfrontieren

Ein Beitrag von Tobias Boll (<https://twitter.com/tobivnottobi>) zum Thema *Im Griff der Seuche* des Winter One Page Contest 2020

KOSMOKRATOR, HEROLD DER EINIGKEIT

Monster: Queen (to possess and control)

LOOK

- Formlose, wabernde Zellmasse, aus der wohlklingende, farbenprächtige Psisporen dringen
- Transzendente Farben, deren Schwingungen durch Körper und Geist wahrnehmbar sind
- Tintenartige Tropfen, süßlich duftend – doch tödlich ätzend

POWERS

- **Amorph:** Der Schleim wächst und kann sich rasant verformen. Die Masse wächst nach dem Durchtrennen wieder zusammen. Weitere kreierte Gliedmaßen dienen im Kampf zum Angriff. Bei einer Bedrohung bildet er Schleimlinge – Ableger, um den Fortbestand des psionischen Bewusstseins zu sichern.
- **Psionisches Bewusstsein:** Zwischen Schleim und Infiziertem besteht eine Bindung. Alle Infizierten, deren Infektion weit fortgeschritten ist, sind unter seiner vollständigen Kontrolle.

WEAKNESSES

- **Das Herz:** Im Inneren des Schleims befindet sich eine Superzelle, welche die zentrale Versorgung darstellt. Wenn das Herz vernichtet wird, zerstört dies auch alles Leben, das bereits eine starke Bindung zum Bewusstsein hat.
- **Unkraut:** Feuer zerstört den Schleim großflächig.
- **Aushungern:** Wenn tagelang keine Neuinfizierten ins psionische Bewusstsein aufgenommen werden oder die Bindung zwischen Schleim und Infizierten mithilfe von *Big Magic* gestört wird, verendet der Schleim.
- **Isolation:** Psisporen und Bindungen werden durch magische Artefakte (z.B. Phrygische Mützen), Zauber oder Reinaluminium (z.B. Aluhütte) abgehalten.

ATTACKS

- Tentakelschlag (1-harm, hand, forceful, fast)
- Ätzender Schlund (3-harm, intimate, slow)
- Psionische Gedankenranken (2-harm, close, ignore-armor)

ARMOUR & HARM CAPACITY

- Immun gegen Zerstückelung (Schwerter, Klauen o.Ä.)
- Das Herz ○○○○○
- Formlose Gliedmaßen ○○○○○ | ○○○○○ | ○○○○○

CUSTOM MOVES

PSIONISCHES KREISCHEN: Wenn du dem verführerischen Kreischen zu widerstehen versuchst, würfel +Weird.

10+ Du widerstehst. Wähle eine Option:

- Du erkennst einen Schwachpunkt in der Verteidigung des Schleims. Beschreibe wie du dem Schleim Schaden zufügst.
- Dein Wille ist zu stark, um gebrochen zu werden. Du öffnest dich dem mentalen Druck. Dabei erlangst du Einblicke in das Bewusstsein. Stelle eine beliebige Frage aus dem Zug *Investigate a Mystery*.
- Du leistest vollen Widerstand, kanalisiert den mentalen Druck und leitest die Energie zurück. Trenne die Bindung zwischen dem Schleim und einem Infizierten.

7-9 Wähle eine Optionen:

- Du gibst dem mentalen Druck nach und wirst ohnmächtig. Erhalte 1 Exp und beschreibe deinen modrig, kalten Traum.
- Du widerstehst dem Kreischen. Der Schleim dringt jedoch tief in dein Bewusstsein ein und erlangt eine schreckliche Erinnerung oder ein dunkles Geheimnis. Was hat der Schleim nun gegen dich in der Hand?

6- Die süßen Klänge dringen in deinen Verstand...

IM BANN DES HEROLDS: Zwischen Der Schleim ist imstande infizierte Monsterjäger zu kontrollieren. Wenn du seine Befehle ausführst, erhältst du 1 Exp. Beschreibe deinen loyalen Akt. Wenn du jedoch der Bindung zu widerstehen versuchst, würfel +Cool.

10+ Du trennst die Verbindung und erlangst Immunität.

7-9 Du kämpfst gegen die Kontrolle an. Solange der Schleim versucht in deinen Verstand zu dringen, erhältst du -1 ongoing.

6- Die süßen Klänge dringen in deinen Verstand...

IMMUN

ein Stage Ready Play für Zwei¹

Von Jens. W. Kroker

Basiert auf dem **Onepage Pitch: Love**

Tabuisierte Liebe in Zeiten einer gnadenlosen Seuche.

SETTING: Coronaeske Gegenwart.

Ein langwieriger, tödlicher Virus versetzt die Welt in Angst und Schrecken. Einige sind immun andere sterben langsam ohne Hoffnung auf Heilung.

PROBLEM I (Geschichtenfrage: Warum ist eure Zeit begrenzt)

Ein*e Kranke*r und eine immune Pflegeperson verspüren eine fast unerträgliche Anziehungskraft zueinander, doch die Krankheit ist schon fortgeschritten, viel Zeit bleibt dem/der Kranke*n nicht mehr. Was werden sie aus dieser Zeit machen?

PROBLEM II (optional) (Geschichtenfrage: Warum ist diese Liebe verboten)

Der/die Kranke ist verheiratet, und kann die Familie nur noch durch eine Glasscheibe sehen. Die Angehörigen sind am Boden zerstört, aber soll er / sie deshalb auf ein wenig Glück verzichten?

CHARAKTERE

Pflegeperson: Sie ist immun gegen die Krankheit und verdient daher Geld mit der Pflege von Virusinfizierten, spezialisiert auf Reiche, die sich Privatpflege leisten können.

Sie verspürt eine leidenschaftliche Anziehung zu dem der Kranken, auch wenn sie weiß wie unprofessionell das ist. Außerdem ist die kranke Person reich und wird bald sterben. Um was geht es ihr wirklich?

Motive: Liebe, Reichtum + ein Zufälliges

Kranke*r: Er /Sie ist reich und war einst mächtig. Das kann aber vor dem Virus nicht retten. Das Ende naht. Noch ist körperliche Kraft da, auch wenn Hilfe im Alltag benötigt wird, aber er/sie wird immer schwächer. Die Pflegeperson ist der einzige Lichtblick in einer trübsinnigen Zukunft.

Die Anziehung ist stark, aber ist es Liebe oder doch eher Verzweiflung?

Motive: Liebe, Lust + ein Zufälliges

ANGEPASSTE AKTSTRUKTUR:

Akt 1: Kennenlernen: Der Job beginnt

Akt 2: Pflege: Pflegealltag und Krankheit

Akt 3: Liebe: Ist da mehr als nur der Tod?

Akt 4 Streit: Der Druck der Gesellschaft / Scham?

Akt 5: Abschied? Was bleibt?

EREIGNISKARTEN:

Standardset (Siehe Stageregelwerk)

+

Liebesset: Romantisch, Eifersucht, Leidenschaft, Verführung, Treue, Versöhnung, Kuss, Liebesspiel, Rivale, Reue, Sehnsucht, gemeinsam, getrennt, Wiedersehen, Verdacht, Verzeihung, Vorwurf, Hochzeit, Ring, Reise, Rose, Mann, Frau, Ex, nackt, Haut)

¹ Stageregelwerk frei erhältlich auf rollenhörspiel.de



Fluch der Pestilenz Ein Szenario für Deadlands Classic von Nick Dysen



Was bisher geschah:

Der zwielichtige Händler Frank Morgan war schon lange auf das Land der Mescalero-Apachen nördlich von El Paso scharf, auf dem er reichhaltige Geistersteinvorkommen vermutete. Da Häuptling Espejo nicht gewillt war, das Land zu verkaufen, ersann Morgan mit den Brüdern Chuck und Eugene Armstrong einen teuflischen Plan: Er verkaufte Pockendecken an die Indianer und sah zu, wie sie qualvoll zugrunde gingen. Frank nahm das Land ungehindert in Besitz und gründete neben der kleinen Stadt Mesilla mehrere ertragreiche Minen. Doch in letzter Zeit gerät der Abbau des Geistersteins aufgrund zahlreicher Sabotageakte und Überfälle ins Stocken. Die Minenarbeiter sprechen bereits hinter vorgehaltener Hand von den Geistern der Apachen, die auf Rache sinnen. Zudem leidet seit kurzem schwer an einer mysteriösen, ansteckenden Krankheit, für die bisher kein Heilmittel gefunden werden konnte.

Der Auftrag:

Frank Morgan heuert das Aufgebot an, um für die Sicherheit seiner Minen zu sorgen. Sie sollen die Transporte schützen, Sabotageakte verhindern und die Verantwortlichen zur Rechenschaft ziehen. An Geister glaubt Morgan nicht.

Die Geister-Apachen:

Die Überfälle und Sabotageakte wurden nicht von Geistern durchgeführt. Der mexikanische Minenbesitzer Francesco Peralta wollte schon immer nach Norden expandieren, hatte jedoch Angst vor einem Konflikt mit den Indianern. Jetzt sieht er seine Chance gekommen. Peraltas Männer verkleiden sich als weißgeschminkte Apachen und haben das Gerücht über die Indianergeister in Umlauf gebracht. So überfallen sie die Geistersteintransporte, zerstören nachts Minengerät, legen Feuer oder vergiften das Wasser der Arbeiter. Ihr Lager befindet sich ca. 5 Meilen westlich von Mesilla in einem unzugänglichen Canyon. Hier können zahlreiche Beweise für Peraltas Plan gefunden werden.

Der Pockenwandler (siehe Kanailen & Viecher S. 105f):

Viele Indianer starben an den Pocken, doch einen schickten die Abrechner als Pockenwandler zurück, um Jagd auf Morgan und seine Männer zu machen. Die Kreatur nutzt Heimlichkeit und Tücke, um jeden Nicht-Indianer mit der tödlichen Krankheit zu infizieren. Dabei bevorzugt der Pockenwandler den Nahkampf, um mit Hilfe seines tödlichen Atems oder seiner aufplatzenden Eitergeschwüre die Krankheit zu verbreiten. Er trinkt auch Pfeile mit seinem eigenen Eiter, um die Seuche noch einfacher zu verteilen. Eugene wurde



bereits infiziert, und Tag für Tag versucht die Kreatur weiter Weiße, insbesondere die Verantwortlichen der Pockenepidemie, mit der Krankheit anzustecken.

Der Zusatzauftrag:

Nachdem bereits mehrere Männer infiziert wurden, sich die Krankheit in den Arbeitscamps ausbreitet und immer wieder von einem entstellten Indianer die Rede ist, beauftragt Morgan das Aufgebot, diese Rothaut zu vertreiben.

Die Spurensuche nach dem Pockenwandler:

Um die Kreatur zu finden und mehr über ihren Hintergrund zu erfahren, gibt es verschiedene Anhaltspunkte:

Befragung Eugenes:

Eugene war der erste, der infiziert wurde, und hat dem Wandler direkt ins Antlitz geblickt. Er erkrankte nicht nur, sondern verfiel auch dem Wahnsinn. Bei einer Befragung brabbelt er von einer großen Schuld und Gottes Strafe für seine Untaten, gibt jedoch keine weiteren Informationen preis. Lediglich der Ort, an dem er angegriffen wurde, gibt einen Hinweis auf das Versteck der Kreatur: Eine Quelle in den Bergen, ca. 3 Meilen östlich von Mesilla. Zu beachten ist, dass sich das Aufgebot aufgrund des fortgeschrittenen Krankheitsverlaufs leicht bei Eugene anstecken kann.

Das alte Pueblo:

Die Apachen lebten in einem Pueblo nördlich von Mesilla. Heute ist der Ort verlassen und wird gemieden, da man die Geister der Indianer fürchtet. Lediglich eine alte Squaw, halb blind und gezeichnet von den tödlichen Pocken, streift durch die Anlage. Sie kann dem Aufgebot von Morgans „Geschenken“ erzählen und dass alle Weißen durch seine Taten verflucht sind. Den Wandler sieht sie als Rachegeist der Indianer. Allerdings spricht sie kein Englisch.



Der Trapper:

Rick Sixkiller ist ein Trapper, der lange friedlich mit den Indianern gelebt hat. Er weiß von Morgans Geschäften mit den Apachen und kann Indianerlegenden über den Pockenwandler erzählen. Er hat keine Angst vor der Kreatur, da er als Apachenhalbblut ja zum „Stamm“ gehört, und kennt zudem die Lage der Medizinhöhle (siehe unten).

Das Versteck des Pockenwandlers:

Der Wandler lebt in einer alten Medizinhöhle der Apachen, hoch oben in den Bergen. Die Schamanen führten hier ihre Rituale durch und bemalten die Wände mit heiligen Symbolen und Tierdarstellungen. Durch die Ausdünstungen der Kreatur ist die Höhle eine toxische Umgebung für alle, die atmen müssen.

ANGST ESSEN SEELE AUF – Im Griff der Seuche

ein universelles Fantasyabenteuer für den 9.WOPC, von: Stefan A.

Situation:

Im Dorf Beerde ist seit einiger Zeit ein **seltsamer Husten** ausgebrochen, der besonders den Alten, Kranken und Schwachen stark zusetzt und **viele Todesopfer** fordert. Der **Dorfalchemist Iroh Jafnveig** behandelt (und heilt) die Dorfbewohner mit einer **selbst entwickelten Medizin**, allerdings immer nur ein paar, bis es wieder ein paar Tage **Pause zwischen den Behandlungen** gibt.

Nach Ausbruch der Seuche begannen ebenfalls regelmäßig **Kinder** zu **verschwinden**. Allerdings **tauchen** diese nach wenigen Tagen **kreidebleich und völlig verstört wieder auf**. Sie erzählen sie wären **vom Tod höchstpersönlich** in die Höhle, nahe des Dorfes, **verschleppt worden**.

Die Höhle:

1 – Höhlenbereich

3 – das Tor zur Höhle

5 – Kindergefängnis

2 – altes Lager

4 – Pilzhöhle

6 – geheimes Alchemielabor

Mögliche(r) Szenen(ablauf):

1. Nachforschungen:

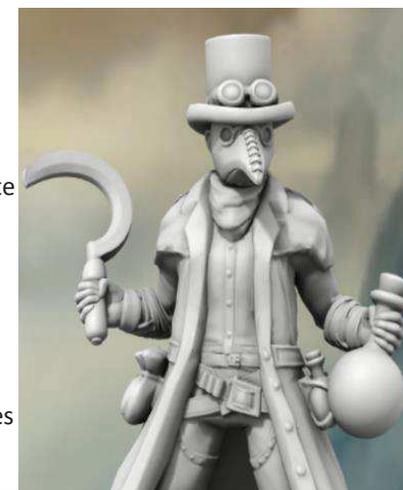
- Der Alchemist stellt eigene im Dorf beliebte Drogen her. „Traumruf“ lässt eine schöne Erinnerungen neu erleben und die Fantasie lebendig werden
- Die Höhle führt angeblich direkt in die Hölle, jeder der die Höhlen untersuchte erzählt andere Horrorgeschichten also wurde der Zugang in die tieferen Höhlen vor Jahren versiegelt (Bereich 3)
- Je länger sich die Charaktere in der Höhle (Bereich 1+2) aufhalten desto angespannter wird die Atmosphäre. Sie fühlen sich beobachtet, in den Augenwinkeln werden Bewegungen wahrgenommen, Geräusche eingebildet etc.
- In Bereich 2 befindet sich ein alter Labortisch und modrige Regale voller eingelegter Pilze, Hinweise auf eine Tätigkeit des Alchimisten
- Um das Tor fällt den Helden auf, dass dort die gleichen Pilze sprießen, die eingelegt in den Regalen stehen
- Die Vorhängeschlösser am Tor sind an den Bügeln durchkorrodiert und lassen sich unbemerkt aus- und wieder einhängen. Das Tor lässt sich somit theoretisch jederzeit unbemerkt öffnen und schließen.

2. Die Hölle

- Bereich 4 ist voll mit schwach fluoreszierenden Pilzen die sie in ein schummeriges Licht tauchen (diese sondern psychoaktive Sporen ab, die die Helden halluzinieren lassen)
- entferntes Kindergewimmer und Schreie die 100fach in der Höhle wiederhallen sind zu hören (Gute Möglichkeiten für Willenskraftproben und um persönliche Ängste der Helden aufzugreifen und sie damit zu konfrontieren, jeder leidet für sich allein, sieht andere Schrecken)

3. Der Alchemist

- Am Ende der Höhle befindet sich eine recht komfortable Zelle (Bereich 5) in der ein Kind sitzt das panische Angst vor den auftauchenden Helden hat
- Der Alchemist arbeitet in seinem geheimen Labor an neuen Dosen des Heilmittels für die Seuche und klärt die Helden über seine Motive auf



Zusammenfassung/Auflösung:

Der Dorfalchemist hat herausgefunden, dass er aus dem Blut unter Stress gesetzter Kinder ein Heilmittel für die Krankheit, die das Dorf plagt, extrahieren kann. In der Notlage entschied er sich dafür psychoaktive Pilze die er in der Höhle kultiviert, zu nutzen deren Sporen, wenn hochdosiert, Horrorvisionen auslösen. Die entführten Kinder erleben zwar Todesängste, aber ihnen wird, außer dass ihnen Blut abgenommen wird, kein Leid zugefügt. Sie werden gut versorgt und schnellstmöglich wieder freigelassen. Entscheiden sich die Helden dafür dem Treiben Einhalt zu gebieten aber damit auch das Heilmittel für die Seuche aufzugeben?

Die Kirche des Robert Koch

-Eine Religionsgemeinschaft in der Postapokalypse-
von Sina Mütze

Die Geschützten

In einer wilden, gefährlichen Nacht überlebte der Erste Virologe der Glaubensgemeinschaft nur knapp einen Blitzeinschlag. In seiner Angst und Panik flehte er gen Himmel. Dies hörte Robert Koch und offenbarte diesem ersten Geschützten seine Weisheiten. Inmitten der Hilfen und Anordnungen verbrachte der erste Virologe die Nacht und erblickte am nächsten Morgen als Wissender wieder die wärmende Sonne. Er verschrieb sich den Schriften des Robert Koch und gründete die Gemeinschaft der Geschützten. Innerhalb der Kirche sorgen die Virologen für die Einhaltung und Lehre über die Regeln. Sie verpflichten sich der Wahrheit, der Reinheit und dem Leben im Tempel. Jeden Tag verkündet ein Virologe am Tempeleingang die Zahl der neuen Infizierten. Sie fürchten den Tag an dem diese Zahl nicht mehr 0 ist.

Wichtige Feiern und Traditionen

Die Pflicht der Maske

Ein Mitglied der Gemeinschaft ist nur derjenige, der einen Mund-Nasenschutz trägt. Dieser ist stets rein zu halten und muss Mund UND Nase bedecken. Nur in den eigenen vier Wänden und innerhalb des eigenen Haushaltes muss kein Mund-Nasenschutz getragen werden.

Die Regel der Vielen

Die Gemeinschaft der Geschützten ist nur sicher wenn ihre Mitglieder bei größeren Zusammenkünften 1,5 Meter Abstand zu Haushaltsfremden halten. Solange diese Regel in Kombination mit der Pflicht der Maske eingehalten wird, kann die Gemeinschaft sicher sein.

Der erste MNS

Bis zu einem Alter von 6 Jahren sind die Kinder durch den Propheten Drost geschützt. Erst mit dem 6. Geburtstag wird das Kind für den Dämon Corona interessant. Das erste Anlegen eines Mund-Nasenschutzes am Vorabend des Geburtstages ist ein großes Ereignis und wird innerhalb der Gemeinschaft gefeiert. Dabei wird dem Kind feierlich eine wertvolle und reich verzierte Maske übergeben, die es selbst anlegt. Damit gilt das Kind als heranwachsendes Mitglied der Gemeinschaft.

Vereinigung im Haushalt

Ein Paar, das sein Leben zusammenbringen möchte, durchläuft die Zeremonie der „Vereinigung im Haushalt“. Dies geschieht unter Zeugen und wird von einer Feier begleitet. Einer der beiden willigt ein die Zugehörigkeit zum bisherigen Haushalt abzulegen. Die zweite Person begrüßt die geliebte Person im eigenen Haushalt. In einer intimen Zeremonie am Abend der Vereinigung nehmen die beiden Liebenden zum ersten Mal voreinander ihre Masken ab.

Die gereinigten Hände

Während das Tragen eines Mund-Nasenschutzes als Pflicht innerhalb der Glaubensgemeinschaft gilt, zeigt die Häufigkeit und Intensität der Händedesinfektion die Stärke des Glaubens an. Trockenene, aufgesprungene und in der Folge vernarbte Hände gelten als das Zeichen eines wahrhaft gläubigen Menschen. Es wird erwartet, dass ein Geschützter dieses Ritual tagsüber mindestens stündlich wiederholt.

NO-GOs

Sichtbarkeit von Intim-Behaarung

Bärte, egal welcher Länge und Ausführung gelten als intim und gehören unter den Mund-Nasenschutz. Ein Heraushängen oder andere Sichtbarkeit des Bartes wird als frivol und obszön angesehen.

Zarte Hände

Weiche und zarte Hände ohne Wunden und Narben sind ein Zeichen für Glaubensarmut. Auch das Anwenden von Handcreme ist verpönt und gilt als rebellisch.

Zu große Gruppen in einem Gespräch

Innerhalb der Gemeinschaft der Maskentragenden ist es verboten sich in größeren Gruppen ohne den Mindestabstand zu treffen. Eine Ansammlung von mehr als 5 Personen aus mindestens 4 Haushalten gilt als größere Gruppe.

Keinen MNS

Ein Ablegen des Mund-Nasenschutzes außerhalb der eigenen Unterkunft oder vor Haushaltsfremden gilt als Bekenntnis zum Dämon Corona. Diesem wird durch das Offenlegen von Mund und Nase das Eindringen in Hals und Lunge angeboten. Ein solcher Mensch wird von der Gemeinschaft ausgestoßen und gilt als Covidiot. Falls einem Mitglied der Gemeinschaft ohne Absicht der Schutz abhanden kommt, muss er die gleichen Rituale wie Neumitglieder durchlaufen.

Umgang mit Fremden

Fremde werden von der Gemeinschaft mit großer Skepsis gesehen, da diese offen ihre Hälsen und Lungen dem Dämon Corona als Opfer darbringen. Einem fremden darf nur mit Mund-Nasenschutz und 2 Meter Abstand begegnet werden. Geschützte missionieren nicht, denn ihr heiliges Sterilium ist zu wertvoll und selten um es mit Unwürdigen zu teilen. Zeigt jedoch jemand ernsthaftes Interesse an ihrem Glauben, sehen sie in diesem die Neugier des Ersten Virologen und helfen diesen Menschen gerne ihren Weg zu Robert Koch zu finden. Um sich von der eventuellen Verunreinigung durch Corona loszusagen, wird der neue Jünger 10 Tage in einen, an das Heiligtum angrenzenden, Raum gesperrt. Dort kann er in Abgeschiedenheit die heiligen Schriften studieren. Beim Verlassen des Raumes trägt er seinen ersten Mund-Nasenschutz. Anschließend wird sein ganzer Körper von den Virologen mit dem heiligen Sterilium gereinigt.

Meisterinformationen

Paul Schwalbe, ein Tagelöhner und Alkoholiker verliebte sich in einer Sturmnacht und wurde fast von einem herabstürzenden Baum getroffen. In seiner Panik versteckte er sich in einem alten und zerfallenen Gebäude, das früher als Gesundheitsamt diente. Er brach durch ein Kellerfenster in das Gebäude ein und landete in einem alten Lagerraum voller Verordnungen, Flyern, Mund-Nasenbedeckungen und Informationsmaterial. All dieses beschäftigte sich mit einer weltweiten Pandemie und einer Krankheit die bereits Jahrzehnte vor dem eigentlichen apokalyptischen Geschehen stattfand und lange bereits gelöst war. Paul sah sein Überleben in diesem alten Lager als Zeichen von höheren Kräften und so beschloss sein alkoholgeschädigtes Hirn sein Leben nun den Weisheiten des Robert Koch zu widmen. Diese Gemeinschaft wuchs über hunderte Jahre. Durch das Tragen der Masken und dem Abstandhalten zu Fremden blieb die Gemeinschaft von verschiedenen Epidemien verschont, was sie in ihrer Lebensweise bestätigte. Ihr Tempel ist bis heute das alte Gesundheitsamt und ihr Heiligtum das alte Lager mit den Schriften des Robert-Koch-Institutes.



**VERRATEN
UND VERKAUFT**



Krähenmantel



Dieses Szenario steht unter einer CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz



Erstellt von Prospero.

EIN INTRIGENZENARIO FÜR EIN MITTELALTERLICHES FANTASYSETTING

Was zuvor geschah

Die Königin gewann den großen Krieg. Die Gefolgsleute des Usurpators erlitten die schmachvolle Niederlage und verloren Land, Reichtum, Macht - manche auch alles. Ihre treuen Gefolgsleute allerdings profitierten davon. Nun verstarb einer dieser Begünstigten und vermachte sein Lehen der Königin. Sie hat neue Vasallen dafür im Blick – die Spielercharaktere. Die Gründe dafür sind eigene Geschichten. Doch dieses Lehen weckt Begehrlichkeiten. Die Nachbarn sind missgünstig und mithilfe einer alten Legende und einem Mord wird versucht, den Spielercharakteren das Land zu entreißen.

Krähenmantel, die Legende

Einst ein grausamer König, der das Land terrorisierte, liegt er seit vielen Wintern aufgebahrt im Rabenfels. Einem Berg, auf dem die Überreste seiner Burg stehen. Doch seit neuestem gibt es Gerüchte, dass er wiederauferstanden sei und sein Unwesen treibe. Ermordete Reisende, geplünderte Höfe und stets sein Zeichen - Krähenfedern.

Der Streitlustige, sein Nachfahre

Immer noch auf dem Rabenfels hausend, leben die streitlustigen Nachfahren Krähenmantels, deren Oberhaupt der Streitlustigste von allen ist. Es soll nur einer kommen und behaupten, sie würden die Lande plündern! Der Streitlustige wird sein altes scharfes Schwert packen und die Herausforderer vom Berge schicken! Doch muss er nicht zwingend ein Feind sein...

Der Jähzornige, seinen Sohn verlierend

Das Lehen der Spielercharaktere steht ihm zu! Hat er nicht der Königin treu gedient? Hat er nicht sein Schwert im großen Krieg für die richtige Seite geschwungen? Der Lohn ist ausgeblieben. Seinem Sohn will und wird er nicht nur sein Lehen vermachen. Doch er ahnt noch nicht, dass er und sein Erbe Opfer einer Intrige werden.

Die Rachsüchtige, intrigierend

Auf der falschen Seite haben Bruder und Vater gefochten. Beide wurden ihr im großen Kriege entrissen. Auch die Vasallen, die ihr zustanden. Die Königin aber, wird stets erinnert an die sonstigen Verdienste dieses Hauses. Fürsprecher flüstern der Königin ins Ohr. Der Wind dreht sich langsam. Doch die Rachsüchtige wird nicht warten. Sie hat einen Plan!



Der Rachsüchtigen Plan

Ihr treuer Ritter wird Krähenmantel mimen. Er wird brandschatzen und Unruhe stiften.

Auch er wird es sein, der schließlich den Sohn des Jähzornigen entführen wird - eine der zahlreichen Jagden des Jähzornigen wird dafür die Gelegenheit sein. Der Rittersmann wird den Jüngling töten und ihn in die Gewandung Krähenmantels hüllen.

Eine Truppe Gaukler, deren Kinder sie gefangen, werden willig den getöteten Sohn in Gestalt Krähenmantels an die Burgmauer hängen - an die Burgmauer der Spielercharaktere.

Des Planes Verlauf

Verschiedenste Zungen werden die Geschichte rasch verbreiten. Der Jähzornige wird rasen vor Wut und seinen Ruf

nicht schonen. Schnellstmöglich wird er versuchen mit gerüstetem Volk die Burg der Spielercharaktere einzunehmen. Werden sie ihm standhalten?

Letztlich wird sie, die Rachsüchtige, mit ihren Rittern eingreifen und dem Jähzornigen ein Ende setzen. Sie wird für Ordnung sorgen und der Königin ihre Treue beweisen. Sie wird sein Lehen oder alles für sich fordern. Sie wird es sein, die wieder über das Land ihres Vaters herrschen wird. So wird es geschehen, wenn die Spielercharaktere nicht handeln.

Was sie nicht hat bedacht

- ◆ An der Rüstung des toten Sohnes hängt ein Fetzen bunter Stoff, Stoff aus dem Gewande eines Gauklers. Zieht gerade nicht ein solcher Trupp durch die Lande?

- ◆ Ist der Streitlustige zur Rede bereit, so wird er berichten, dass die Krähen ihm singen, dass sie gejagt wurden in großer Zahl, dass ihre Federn gemacht wurden zu einem Mantel und das im Lande der Rachsüchtigen.
- ◆ Die armen Gaukler lässt die Rachsüchtige töten, mitsamt ihren Kindern. Doch eines entkommt. Es läuft den Spielercharakteren unverhofft in die Arme und weiß von den schaurigen Taten zu berichten.
- ◆ Krähenmantel selbst bricht seinen Schlaf, denn er hat seine vorgebliehen Taten vernommen. Er wird seine Grabhöhle verlassen und die jagen, die seinen Namen missbrauchten.

ZUGARRAMURDIS "APOTHEKE UND SPEZIALITÄTEN" IN DER STADT DER TRÄUME

ein WOPC Beitrag von Christian "Rorschachhamster" Sturke. Veröffentlicht unter 

Zugarramurdi ist eine Grabhexe, die ihr besonderes Ladengeschäft direkt am großen kommunalen Friedhof nahe des Gemeinschaftstempels der Stadt der Träume errichtet hat. Sie ist zweifellos die Anführerin eines Zirkels aus Grabhexen, und Gerüchte flüstern von einem Zirkel mit 9 Hexen, der ihr ganz besondere Kräfte verleiht... Zugarramurdi steht aus unbekanntem Gründen unter dem direkten Schutz des Schwarzen Herrschers, was ihr einige Freiheiten erlaubt. Sie ist dafür bekannt, notorisch ungeduldig sein, und alle, die nach der Betrachtung von 2-4 Angeboten noch nichts gekauft haben oder versuchen zu feilschen, fliegen hochkant aus ihrem Laden, wenn sie Glück haben. Die Grabhexe verkauft exklusiv Erzeugnisse aus den Überresten intelligenter Wesen, und in der Stadt der Träume wird selten gefragt, wie die entsprechenden Wesen zu Tode gekommen sind...

Die Preise fluktuieren stark, und das Angebot wechselt ständig. Die Grabhexe beschreibt die Wirkung kurz und eher wage. Die Chance, daß das Produkt nicht wie erwartet wirkt, erwähnt sie nicht. Die genaue Art der Anwendung bleibt der SL überlassen, oder der Kreativität der Spieler.

Der Preis für eine Dosis einer beliebigen Ware beträgt $2W6 + 1W10$ GM

also 4 bis 40.960 GM, oft irgendwo um die 640 GM, und Zugarramurdi hat meist 1W6 Dosen vorrätig.

Es besteht eine gewisse Chance pro Dosis (1 auf W6), das statt der erwünschten Wirkung der angegebene negative Effekt eintritt. Effekte haben folgende, zufällig bestimmte Dauer:

W%	Dauer
01-05	1W4 Runden
06-10	2W6 Runden
11-60	1W4 Phasen
61-90	2W6 Phasen
91-96	2W6 Stunden
97-98	2W6 Tage
99	1 Jahr und 1 Tag
00	Permanent

Es sei denn, der Effekt schließt das aus. Explodieren z.B. beendet die Wirkung.

Es versteht sich von selbst, das kein Rechtschaffener und/oder Guter Gott das Handeln mit Zugarramurdi toleriert.

Wer es extra zufällig will, würfelt sowohl positive als auch negative Effekte unabhängig voneinander aus.

Eine Entschuldigung an Zugarramurdi, euer Dorf klingt halt zu gut (und Hexenhöhlen!). Und falls jemand noch mehr über Grabhexen wissen will, habe ich [hier auf meinem Blog](#) die Werte als Old-School-Monster. Hoffentlich wird 2021 besser. Haut rein, euer Rorschachhamster!

PS: zufällige Schatzfunde...

W% Wesen	Teil	Zubereitung etc.	W% Positive Wirkung	Negative Wirkung
1 Adeltiger	Abszeß	, abgekocht	1 -2[+2] auf RK gegen Größere Wesen	+4 Schaden durch größere Wesen
2 Athlet	Achselhaare	, abgeseiht	2 +1 auf Reaktionswürfe o. +2 CHA	-2 auf Reaktionswürfe o. -4 CHA
3 Azer	Angst	, angewest	3 +2 Schaden auf Pflanzenwesen	Heilung anstatt Schaden auf Pflanzen
4 Baumwichtel	Arm	, ätherisch	4 +2W10 Ladungen mag. Gegenstand	Mag. Gegenstand explodiert, 3W6 S in 3m
5 Bettler	Atem	, aufgelöst	5 1/2 Schaden d. Feuer, Kälte, Blitz	Schaden * 2 d. Feuer, Kälte, Blitz
6 Blütenfee	Auge	, ausgepresst	6 Anregungsmittel, +1 auf Initiative	Sedativum, -1 auf Initiative und alle Würfe
7 Büttel	Auswurf	, befallen	7 Antidot, Immun gg. Gift	Antiantidot, verdoppelt Wirkung von Gift
8 Chloride	Bart	, Beutel	8 Anwender 1* beliebiger Zauber bis 6.	Anwender Ziel eines zufälligen Zaubers 7-9.
9 Dämon	Bauchmuskel	, eingedost	9 Anwender erhält Steinhaut, wie Zauber	Anwender glaubt, er erhält Steinhaut...
10 Dieb	Becken	, eingelegt	10 Aphrodisiakum, steigert Libido	Anaphrodisiakum, keinerlei Libido
11 Drachling	Bein	, filtriert	11 Auferstehung wie Klerikerzauber	Steht als machtvoller Untoter wieder auf
12 Druiden	Biceps	, Fläschchen	12 Ausgelöst: Feuerball 6W6	Käufer wird zum Zentrum 10W6 Feuerball
13 Dryade	Blase	, gebacken	13 Beine verlängern sich, +6m BT	Beine verkürzen sich, -3m BT
14 Dschinn	Blinddarm	, gebraten	14 Beliebige sichtbare, hörbare Illusion	Illusion flackert und ist offensichtlich Illusion
15 Dunkelelf	Blut	, geläutert	15 Beschleunigung, BT * 2	Beschleunigung, BT * 100, unkontrollierbar
16 Dunkelgnom	Brust	, gereinigt	16 Beschworener Kämpfer 4. dient	Beschworener Kämpfer 8. greift an
17 Dusterhalbing	Brusthaare	, gesiebt	17 Beschwört einen Dämonendiener	Beschwört einen feindlichen Dämonenfürst
18 Düsterzberg	Darm	, getrocknet	18 Beschwört Riesenechse als Reittier	Beschwört Riesenechse, greift sofort an
19 Einbrecher	Dickdarm	, kompostiert	19 Beschwört Schiff, mit Platz für 10	Schiff löst sich auf über tiefem Wasser
20 Elf	Dünndarm	, konzentriert	20 Blitzschlag, 4W6 S, 3m um Anwender	Blitzschlag, 6W6 S, nur Anwender
21 Engel	Eiter	, madig	21 Bluthelium, heilt pro Treffer 1W4 TP	Wird sofort und permanent zum Vampir
22 Erothe	Ekzem	, pilzig	22 Dehnt Zeit in 12m Radius, wie Hast	Hält Zeit an in 12m Radius, Dauer permanent
23 Fallensteller	Elle	, puriert	23 Drei mal Person bezaubern	Einmal Person bezaubern, erzeugt Todfeind
24 Faun	Energie	, schimmelig	24 Dreizehn sprechende Krähen dienen	Dreizehn sprechende Krähen lenken ab
25 Fee	Erinnerung	, Tiegel	25 Drittes Auge, wie Wahre Sicht	Überall Augen - auch unter den Sohlen
26 Feengeist	Femur	, verbrannt	26 Duplikat, hilft Anwender, wie es kann	Duplikat, Gegensätzliche Gesinnung, Feind
27 Feenkobold	Fett	, verwest	27 Eisenbrücke, 30m lang, erscheint	Eisenbrücke, 30m lang, stürzt sofort ein
28 Fledermausmensch	Finger	, zersetzt	28 Eisenhaut, -1[+1] auf RK	Weiche Haut, +2[-2] auf RK
29 Fleischgolem	Fingergelenk	, Zerstäuber	29 Elster bringt 1W6 * 1000 GM Diamant	Ebenso, Diamant ist verflucht
30 Garuda	Fingernagel	Arznei	30 Erdraffinität, -1[+1] RK gg. Erdwesen	Erdkraftenzug, +2[-2] RK, wenn auf Boden
31 Geist	Fistel	Asche	31 Erhalt Feuerimmunität	Brennt, 1W6 Schaden pro Runde
32 Genasi	Furunkel	Auszug	32 Erhalt Kälteimmunität	Friert ein, zersplittert bei 1 TP Schaden
33 Gerber	Fuß	Balsam	33 Erhöht das BT um 6	Verringert das BT auf die Hälfte
34 Ghul	Galle	Bier	34 Erzeugt Kältesphäre, -10°C, 12m	Erzeugt Kältesphäre, -270°C, 12W12 S/R
35 Gnom	Gedanken	Bombe	35 Erzeugt Sonnenlicht in 12m Radius	Erzeugt Sonnenfeuer in 12m, 12W12 S/R
36 Gnom	Gelenk	Bonbon	36 Erzwingt Gesinnung des Anwenders	Anwender C(B), wenn schon C(B), Dämon
37 Goblin	Genitalien	Brot	37 Existenzangst, flieht vor jedem Kampf	Todessehnsucht, kämpft bis zum Tod
38 Greis	Gesäß	Butter	38 Explodiert nach Dauer für 6W6 S in 6m	Explodiert sofort, 6W6 S in 6m
39 Gremelin	Gesichtshaut	Creme	39 Fehlerfreie Teleportation	Teleportation in Zugarramurdis Zellen
40 Grotenschrat	Haar	Dampf	40 Feuerschild, -2[+2] RK, Immun g. Kälte	Eischild, -1[+1] RK, doppelter S d. Kälte
41 Halbling	Hand	Destillat	41 Gedanken lesen, berührtes Wesen	Berührtes Wesen liest Gedanken
42 Häuptling	Haut	Duftkerze	42 Geschick, +2 Geschicklichkeit	Ungeschick, halbierte Geschicklichkeit
43 Hauswichtel	Herz	Eau de Cologne	43 Gestankwolke, RW oder keine Aktion	Frischduftende Wolke, schön
44 Henker	Hirn	Eintopf	44 Glitschig, Immun gegen Fesseln	Jeder Befehl wird befolgt, egal, von wem
45 Hexe	Hoden	Elixier	45 Heilt alle Hautkrankheiten	Ziel erhält 1W3 weitere Hautkrankheiten
46 Hobgoblin	Knochen	Emulsion	46 Heinzelmännchen helfen über Nacht	Heinzelmännchen vergiften alles über Nacht
47 Hure	Knoipel	Essenz	47 Immun Bezaubern, Schlaf, Lähmung	Immer davon betroffen, ohne RW, selbst Elf
48 Ifrit	Kopfhaut	Extrakt	48 Kletterfähigkeit, Dieb gleicher Stufe	Scheinbare Kletterfähigkeit, fällt immer
49 Jungfrau	Kot	Gas	49 Krone, alle halten Anwender für König	Krone, alle halten Anwender für Usurpator
50 Kannibale	Leben	Gebräu	50 Leicht, halbiertes Fallschaden	Fliegt unkontrolliert in zufällige Richtung
51 Katzenmensch	Lebensenergie	Gelee	51 Magenbitter, +2 auf alle RW gg. Gift	Magenbitter, -2 auf alle Würfe wegen Übelkeit
52 Kinder	Leber	Geruch	52 Magischer Panzer, verleiht RK 0 [19]	Ebenso, aber steif, BT 3m, -4 auf alle Würfe
53 Kobold	Leichenwasser	Hack	53 Medizin, +3 auf RW gegen Krankheit	Verdorbenes Medizin, Zufällige Krankheit
54 Krabbenmensch	Lende	in Aspick	54 Mittlerer Wind in gewünschte Richtung	Tornado bewegt sich zufällig herum
55 Lacedon	Luftröhre	in Weihwasser	55 Muß nicht Atmen	Kann nicht Atmen (Erstickten)
56 Lokatha	Lunge	Infusion	56 Mutiert betroffenes Wesen zufällig	Mutiert Wesen in gierigen Riesenschoggothen
57 Lustknaben	Lympe	Kaugummi	57 Permanente Verjüngung, 1W6 Jahre	Permanente Alterung, 2W6 Jahre
58 Meermensch	Magen	Keks	58 Regeneration, 3TP/Runde, wie Troll	3TP/R, Maximum TP*2, dann Explosion, Tod
59 Mensch	Mark	Kerze	59 Regeneriert 1 TP pro Phase	Verliert 1 TP pro Runde
60 Meuchler	Milz	Kleister	60 Reise auf gewählte Existenzebene	Reise auf zufällige Existenzebene
61 Mörder	Muskel	Kristall	61 Rüstung erhält +3 magischen Bonus	Rüstung zerfällt, wird permanent zerstört
62 Müller	Nase	Kuchen	62 RW o. keine Handlung bei Schaden	Ignoriert 1 TP Schaden pro Angriff
63 Myrmidon	Nasenhaar	Leckmuschel	63 RW: Explodiert, oder 3W10 Schaden	Sofort alle in 3m RW, oder erhält deren TP
64 Nixe	Nerven	Leim	64 Samen in 3m wachsen in 24h heran	Pflanzen in 24m Umkreis verweilen in 3h
65 Nympe	Niere	Lolli	65 Säure, frißt 3m Loch bis Erdkern	Alles, was berührt wird, wächst 1W100m
66 Oger	Oberarm	Lösung	66 Scharfer Geruchssinn, wie Bluthund	Kann nichts mehr riechen, -4 RW gg. Gas
67 Oger Magi	Ohren	Miasma	67 Scherzartikel, mit Senf in der Mitte	Kein Scherzartikel, mit tödlichem Gift
68 Oktomann	Pankreas	Milch	68 Schlafmittel, doppelte normale Heilung	Schlafmittel, Alpträume, -1 TP/Phase
69 Oni	Pestbeule	Öl	69 Schreckensratze, -9m RW o. Furcht	Geschichtsausfallt ab, 2W6 Schaden, u.a.
70 Ork	Phlogiston	Opium	70 Schrumpft Ziel auf ein Viertel	Verdoppelt die Größe des Ziels
71 Priester	Pickel	Parfum	71 Schwächendes Gift, halbe Stärke	Wird zum Berserker, +2 Treffer, +2 Schaden
72 Quacksalber	Prostata	Pflaster	72 Seelenreise, Hellhören, Hellsehen	Seelenreise, in die tiefsten Tiefen der Hölle
73 Rakshasa	Rippe	Pille	73 Sehr gut riechend, schmeckend, etc.	Widerlich und ohne Wirkung
74 Räuber	Rotz	Politur	74 Spinnenklettern wie Zauber	Klebt an allem Fest, was berührt
75 Riese	Rückenmark	Pulver	75 Stärkung, +1 auf Treffer und Schaden	Wahn, +2 auf Treffer, 50% trifft sich selbst
76 Sahuagin	Rückgrat	Rauchkerze	76 Stasis, mit angesagtem Ende	Stasis, bis 1W10000 Jahre vergangen sind
77 Salamander	Schädel	Rauchkraut	77 Steril, Immun gegen Krankheiten	Verseucht, Erkrankt an Beulenpest
78 Schakalwer	Schleim	Rauchwerk	78 Still, überrascht bei 1-4 auf W6	Laut, keine Überraschung, kein Schleichen
79 Schläger	Schließmuskel	Salbe	79 Telepathie, bekanntes Wesen in 30km	Telepathie, Kontakt mit Wahnsinnsgothie
80 Schneckenmensch	Schrumpfkopf	Salbö	80 Todesfluch, wie Finger des Todes	Finger des Todes auf alle in 30m Umkreis
81 Selbstmörder	Schulter	Schmiere	81 Tödliches Gift, Einatmen*	Immunität gegen Gase
82 Sphinx	Schuppen	Schnaps	82 Tödliches Gift, Einnahme*	Wirkt wie "Heldenmahl"
83 Tagelöhner	Seele	Soufflé	83 Tödliches Gift, Kontakt*	Wirkt wie "Genesung"
84 Tengu	Sehnen	Späne	84 Tödliches Gift, Verwundung*	Wirkt wie "Heilung"
85 Teufel	Speiche	Staub	85 Umgekehrte Schwerkraft, 12m Sphäre	Schwerkraft wechselt jede R, 12m Sphäre
86 Untoter	Speiseröhre	Tabak	86 Unbewegliches Kraftfeld um Ziel	Kraftfeld um Ziel, das sich mitbewegt
87 Vampir	Sperma	Tablette	87 Verleiht Immunität gg. Lykanthropie	Verleiht zufällige Art der Lykanthropie
88 Waixe	Sünde	Tee	88 Verleiht Infravision bis 18m (+18m)	Blind
89 Werbär	Träne	Tinktur	89 Verliert 1 TP pro Phase	Regeneriert 1 TP pro Runde
90 Werberer	Trauer	Trank	90 Verwandelt sich in benutztes Wesen	Verwandelt sich dauerhaft in Chaosmutant
91 Werhai	Träume	Trunk	91 Waffe erhält +3 magischen Bonus	Waffe wird zu permanent Gummi
92 Werratte	Triceps	Unbehandelt	92 Waldtiere ignorieren das Ziel	Alle Waldtiere greifen sofort an
93 Wertiger	Urin	Verband	93 Widerstandskraft, +1 auf RW	Offene Verteidigung, -4 auf RW
94 Werwolf	Uterus	Weihrauch	94 Wiedergeburt wie Druidenzauber	Wiedergeburt als Ameise, Kakerlake etc.
95 Wichtel	Wirbel	Wein	95 Wird Ätherisch	Verwandelt sich in Stein
96 Witwe	Zahn	Wurst	96 Wohlgefühl, +1 auf RW gg. Furcht	Angstzustände, -4 auf RW gg. Furcht
97 Zauberer	Zehe	Zäpfchen	97 Würigt 1W6*1000 GM hoch	Hunger - 1W100 GM pro Runde o. 1W6 S
98 Zombie	Zehenknochen	Zuckerperlen	98 Ziel kann auf dem Wasser gehen	Keinen Auftrieb durch Wasser, Fallschaden
99 Zwerg	Zehennagel	Zwieback	99 Ziel verwandelt sich in Dodekaeder	Ziel erhält zusätzlichen Angriff mit 1W12 S
00 2*Würfeln	2*Würfeln	2*Würfeln	00	2*Würfeln

* Oder was bei der Zubereitung am meisten Sinn macht.

Die Schriftart der Überschrift ist Bruce, von Bill Roach, unter eine SIL/OFL Lizenz gestellt.

HINTER DER WAND

Ein Stage¹ Onepage Pitch für 4-5

Eine Gruppe von Flüchtenden versteckt sich vor ihren Verfolgern in einem verborgenen Bereich hinter der Wand eines Wohnhauses.

WELTERSTELLUNG: (vor dem Spiel absprechen)

Genre/Setting: Historisch, Fantasy, Science Fiction, usw.

Wer sind die Flüchtlinge (als Gruppe/was haben sie gemeinsam)

Wer sind die Verfolger?

Warum werden die Flüchtlinge verfolgt (generell).

CHARAKTER:

Flüchtlinge in einem bestimmten Setting, verschiedene Altersstufen, Geschlechter usw.

GESCHICHTENFRAGEN: (während des Spiels klären, nur wenn absolut nötig vorher absprechen, jede Person eine.)

Was ist das Versteck und welche Schwäche hat es? (Art des Verstecks vor Spielbeginn ansagen)

Wer sind die Helfer und was sind ihre Bedingungen?

Was gibt es zu wenig?

Wer fehlt?

Was geschieht regelmäßig außerhalb des verstecks?

CHARAKTERANREGUNGEN: (jeder kann mehrere oder keine aussuchen)

Was hast du verloren?

Wen der anderen liebst du?

Für wen bist du verantwortlich?

Mit wem bist du liiert?

Mit wem bist du verwandt?

Was hast zu verbergen (geheim ausdenken und dann ausspielen)?

Was für einen besonderen Gegenstand besitzt du?

Warum wirst du verfolgt (zusätzlicher individueller Grund)?

AKTSTRUKTUR:

Akt 1: Die Gemeinschaft: Alltag hinter der Wand

Akt 2: Die Nachbarn: Wer kann uns entdecken?

Akt 3: Die Razzia: Werden sie uns kriegen?

Akt 4: Erinnerungen: Wie es früher war.

Akt 5: Das bittere Ende: Wie es endet!

EREIGNISKARTEN:

Standardset (siehe Stage-Regelwerk)

+

Hinter der Wand-Set: Stille, Angst, Berührung, Hunger, Versuchung, Lärm, Genuss, Geruch, Diebstahl, Schimmel, Ratten, Luft, Dunkelheit, Feuer, Verleumdung, Missgunst, Loch, Verhandlung, Zeuge, Rache, Mitgefühl, Gemeinschaft, Verlangen, Freiheit, Gehorsam, Ungehorsam, Erfindung, Erkenntnis

¹ Kostenfrei erhältlich auf rollenhörspiel.de



Ein Lynch kommt selten allein Ein Szenario für Deadlands Classic von Nick Dysen



Was bisher geschah:

Für den konföderierten Geheimdienstoffizier Captain David Lynch gehörte Misstrauen zum Berufsalltag. Doch je länger der Krieg anhielt, um so paranoider wurde er. Scheinbar umringt von Spionen, Doppelagenten und Verschwörungen, traute er letztlich niemanden mehr außer sich selbst. Um vertrauenswürdige Mitarbeiter zu erhalten, verwendete er heimlich eine neuartige Apparatur, die ein verrückter Wissenschaftler für die Konföderation entwickelt hatte, mit der er sich selbst klonete. Lynch verfiel bei dem Vorgang jedoch dem Wahnsinn, zerstörte die Apparatur und sendete seine ihm treu ergebenen Klone in den Unheimlichen Westen aus.

Die Klone:

Lynchs Klone gleichen ihm nicht nur körperlich bis aufs Haar, sie besitzen auch seine Erinnerungen und seine wahnsinnige Persönlichkeit. Die Klone haben jedoch keinen Bauchnabel, bluten bei Verletzungen eine weißliche Flüssigkeit und verwandeln sich nach dem Tod in eine Pfütze weißlichen Schleims. Es besteht zwar keine direkte Kommunikation zwischen Lynch und allen Klonen, aber jeder von ihnen erinnert sich an die Erlebnisse der anderen und reagiert entsprechend auf bekannte Personen.

Der Auftrag:

Lynch hat für das Aufgebot einen Geheimauftrag der Konföderierten. Sie sollen in den Unionsstützpunkt Fort Bridger eindringen und das dort deponierte Gold (Wert ca. 25.000\$) rauben. Es wird von den Rebellen für Waffenkäufe benötigt, und Lynch möchte bewusst keine konföderierten Soldaten einsetzen. Der Haken: Die Münzen lagern getarnt als Dynamitstangen im Pulvermagazin zwischen haufenweise echtem Sprengstoff. Ein einziger Funke oder ein verirrter Schuss, und das schöne Gold könnte in die Luft fliegen. Um die Münzen sicher zu bergen, müssen sie vorab das Pulvermagazin unter Wasser setzen. Zudem wird für den Transport des Goldes ein Wagen benötigt.

Der Spion:

Als Unterstützung und zur Überwachung reist der Agent Clyde McKay mit der Posse, ein Mitarbeiter Lynchs, der sich jedoch als freischaffender Sprengstoffexperte ausgibt. Lynchs Auftrag an McKay: Stiehl das Gold mit dem Aufgebot, töte alle und kehre allein zurück. Lynch will das Gold für sich.

Die Fähre:

Die Reise zum Fort dauert vier Tage inkl. einer Flussüberquerung auf einer Fähre, die von einigen US-Soldaten



bewacht wird. Der Wagen mit dem Gold kann wegen des Gewichts nur hier den Fluss überqueren. Zusätzlich können Unionspatrouillen Ärger machen.

Der Goldraub:

Fort Bridger liegt auf einem steilen Hügel und nutzt die Ruine einer alten Missionsstation, die mit Palisaden und Geschützstellungen ausgebaut wurde. Der Kirchturm dient als einziger Wachturm. In einen großen, hölzernen Wasserturm wird mit Hilfe einer Rinne das Wasser einer Bergquelle geleitet. Auf halber Höhe zum Fort darf ein Kontrollposten nur noch von Militärpersonal passiert werden. Am Fuß des Hügels hat sich ein Handelsposten mit Saloon und Pferdemarkt gebildet, der zwar vom Militär kontrolliert wird, in dem aber auch Zivilisten Zugang haben.



Der erste Verrat:

Clyde hat Skrupel, das Aufgebot einfach so zu töten. Er wird die Posse daher mit Hilfe von Schlafgas betäuben und den Wagen mit dem Gold stehlen. Er traut jedoch auch seinem Vorgesetzten nicht und versenkt die Kisten mit dem Gold in der Flussmitte. Das Aufgebot erreicht Clyde an der Fähre, als dieser die letzte Kiste über Bord gehen lässt. Zusätzlich tritt einer von Lynchs Klonen auf, der versucht, die Posse zu töten und aus Clyde das Versteck des Goldes herauszupressen.

Das Arbeitslager:

Noch bevor das Aufgebot das Gold bergen kann, werden sie von einem großen Trupp US-Kavaliere angegriffen, gefangengenommen und gemeinsam mit Clyde in ein Arbeitslager der Union gebracht. Das Lager, ein Steinbruch, wird von einem von Lynchs Klonen geleitet, der in mehreren Verhören von der Posse oder Clyde das Versteck des Goldes erfahren will. Letztlich wird Lynch einen Deal mit Clyde machen und gemeinsam mit ihm zum Goldversteck reiten. Der Posse bleibt nur ein Ausbruch aus dem Lager, wenn sie die beiden noch aufhalten wollen.

Der zweite Verrat:

Beide können an der Fähre gestellt werden. Sie erwarten von der Posse keine Gnade und kämpfen bis zum Tod. Ein Tauchgang nach dem Gold offenbart aber, dass alle Kisten mit Steinen gefüllt sind.

Wo ist das Gold?

Wo hat Clyde das Gold versteckt? Hat es das Fort jemals verlassen? War Clyde vielleicht ein Doppelagent, und wie viele von Lynchs Klonen sind weiter hinter dem Gold und damit hinter dem Aufgebot her?

The Duchess of St Michaels Mount

Ein Szenario für **Private Eye** inspiriert von Alexandre Dumas' **Graf von Monte Cristo** für die OPC-Kategorie „Verraten und verkauft“ von Kaid Ramdani

Lady Christine Sackwell, Alter 81

Ort: 104 Berkely Square, Mayfair

Todesart: Sterben durch Medikamentenentzug

Situation: Lady Christine sitzt im Rollstuhl. Edwina, ihre Zofe, stellt mit Bedauern klar, dass die alte Dame zu schwach ist, um reden zu können. Kommen die Detektive mit offiziellen Papieren, kann Edwina eine Durchsuchung des Hauses nicht verhindern.

Indizien: Die Augen der Lady zeigen Angst.

Falsche Medikation/Anzeichen von Unterernährung. Lady Christinas karges Schlafzimmer mit einem gestickten Kissen „Quis ut Deus?“

Edwinas Zimmer voller Luxusgegenstände.

Alle anderen Angestellten sind sehr jung und kommen aus dem Waisenhaus „St. Michaels Mount“.

Tagebuch der Lady von 1860 mit Geständnis der Tat.

Sir Maximilian Morris, Alter 42

Ort: 34 Beaufort Street, Chelsea

Todesart: Duell mit eifersüchtigem Ehemann

Situation: Im Morgengrauen kam es zu einem Duell am Themseufer mit Sam Lowell, einem Neffen des -amerik. Botschafters. Sam ist nun auf der Flucht.

Indizien: Mr. Lowell wies Liebesbriefe seiner Gattin an Sir M. vor. Diese waren zuvor im Besitz von Sir. M. „Kurz vor dem Duell kam ein Gassenjunge aus dem Nebel und rief „Quis ut Deus“ bevor er verschwand. Sir Maximilian wurde daraufhin kreidebleich.“

„Eine der seltsamsten Zeugen des Duells waren eine mir unbekannte Frau im Rollstuhl und ihre Zofe.“ Das Küchenmädchen Nellie ist spurlos verschwunden.

London 1885

Edwina Shelley, Kind eines Dienstmädchens aus dem Buckingham Palace, wird kurz nach ihrer Geburt im Jahre 1860 in ein Waisenhaus, die Mutter in eine Irrenanstalt gesteckt. Sie findet mit 16 Jahren, als sie aus dem Waisenhaus entlassen wird, den Brief ihrer Mutter, in einem billigen Anhänger an einer Silberkette, versteckt. Der einzige Gegenstand mit dem das Kind damals vor der Tür des Waisenhaus gefunden wurde. Im Brief beschreibt sie, wie sie von damals 20jährigem Kronprinzen Albert Edward geschwängert wurde und durch eine Intrige, ausgeführt von **Lady Christine Sackwell**, **Sir Ferdinand Montgomery**, **Sir Maximilian Morris** und dem Hausdiener **Jasper Redfall**, verraten wurde. Innerhalb der nächsten Jahre entwickelt Edwina einen Racheplan. Sie wird Hausdame im Haus von Lady Christine, die an den Rollstuhl gefesselt, bald Gefangene in ihrem eigenen Hause ist. Die anderen Verschwörer kommen durch geschickte Intrigen der selbsternannten **Duchess of St Michaels Mount** ihrem „gerechten“ Ende zu. Ihr Modus Operandi ist überall der Selbe: mittels ihres Netzwerks von minderjährigen Dienstmädchen horcht sie die Geheimnisse der Herrschaften aus, um sie zum geeigneten Zeitpunkt gegen ihre Opfer zu führen. Werden die Ermittler hinter die Machenschaften blicken und den Fall lösen, ohne das Ansehen der Krone zu beschmutzen.

Sir Ferdinand Montgomery, Alter 58

Ort: 35 Basinghall Street, City

Todesart: Selbstmord wegen Spielschulden

Situation: Sir Ferdinand gab sich die Kugel, nachdem klar wurde, dass ein Skandalblatt seine Spielschulden veröffentlichen würde.

Indizien: **The Evening News** wurde eine detailreiche Liste der Schuldner und Schulden Sir Ferdinands in einer Kinderschrift zugespielt. Anzeige in der Times: „RIP Sir F. Quis ut Deus?“ Küchenhilfe Cora ist spurlos verschwunden.

Jasper Redfall, Alter 49

Ort: 113, Brixton Road, Lambeth

Todesart: Von Ehefrau vergiftet

Situation: Jaspers Gattin Agnes tat Rattengift in Jaspers Porridge, nachdem sie erfuhr, dass er in Greenwich eine andere Frau gehehlicht hatte. Das Hausmädchen Mary ist geschockt und will, sobald es geht, zurück nach St. Michaels Mount.

Indizien: Ein Grabkranz mit „Quis ut Deus?“ wurde von unbekannt abgegeben.

Ein Brief in Frauenschrift aufgegeben in Mayfair: „Kennen Sie Mrs. Clara Redfall, 8 York Street, Greenwich? Ihr Mann schon!“
Königl. Kündigungsschreiben vom März 1883.

St. Michaels Mount - Whitechapel - Asylum for Female Orphans

Nonnen beantworten freundlich Fragen, wenn man in den Opferstock spendet.

Indizien: „Quis ut Deus?“ „Wer ist wie Gott?“ steht auf dem Schild der marmornen Michaelsstatue geschrieben, die über dem Eingangsportal schwebt.

Ausführliche Fallakten von den Mädchen inkl. derzeitige Arbeitgeber
„Miss Edwina, die hier aufwuchs, spendet regelmäßig und ist bemüht, unsere Mädchen an guten Adressen unterzubringen.“
Nellie und Cora sind seit kurzem zurück.

Der Fluss der Indizien

Egal, ob die die Detektive engagiert werden, den Mord an Mr. Redfall in der Unterschicht oder die Hintergründe zu den verräterischen Briefen in den Adelskreisen aufzuklären, die Erinnerung an ein Detail aus einem Zeitungsartikel oder ein wohlmeinender Tipp eines Kollegen sollte auf das „Quis ut Deus“-Indiz bei einem der anderen Todesfällen hinweisen, um über die gemeinsame Zeit der Opfer im Buckingham Palace zu den anderen Fällen zu führen. So sollte sich eine stetige Spur aus Indizien und Aussagen ergeben, die irgendwann ins Waisenhaus und schließlich in die Heimstatt von Lady Christine führt, wo ein letztes Geständnis die Auflösung der Affäre bringt.

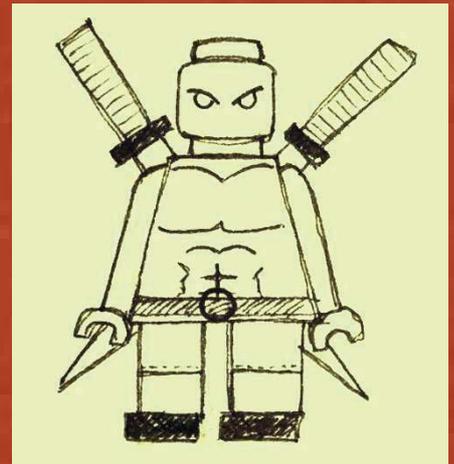
Und weg damit!

Dies ist ein Abenteuer Plot für drei bis sechs beseelte Spielzeuge.

Hintergrund:

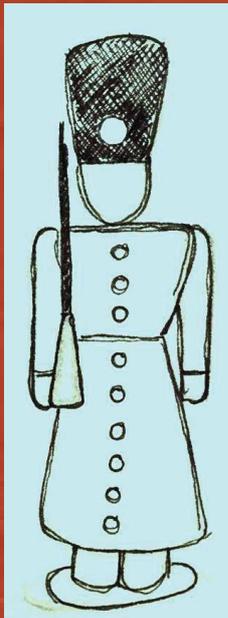
Eriks hartherziger Onkel Karl hat eine Kiste voller Spielzeug für den Kirchenbasar gepackt.

Die Eltern des kleinen Jungen sind vor kurzem gestorben und er durfte keines seiner Lieblingsspielzeuge mit ins Waisenhaus nehmen. Onkel Karl sagt, er müsse jetzt erwachsen werden. Und so wird ein Karton voller besorgtem Spielzeug abgeholt und ins Lager der örtlichen Kirche gebracht.



Erster Akt: Wo ist das Waisenhaus?

Die Spielzeuge sind in der Kirche angekommen. Ihr Karton steht hinten im Lager. Die Unterlagen über den kleinen Eric liegen im Kirchenarchiv. Die Kuschtiere müssen das Archiv finden, dann dort einbrechen und Eriks Akte suchen. Leider stoßen sie bei ihrer Suche auf eine Armee Nussknacker, die sich mit einem Chemiebaukasten aus dem Spielzeuglager ausgerüstet haben.



Zweiter Akt: Der Ausbruch

Die Charaktere müssen jetzt einen Plan schmieden, wie sie alle unversehrt aus der Kirche entkommen können. Aber leider machen ihnen die Nussknacker dabei das Leben schwer. Und natürlich dürfen sie nicht von Menschen gesehen werden. Denn jedes mal, wenn ein Mensch sie sieht, bringt er sie zurück in die Kiste. Wenn sie es geschafft haben aus der Kirche auszubrechen stehen sie vor dem nächsten Problem: Sie müssen zum Waisenhaus kommen.

Dritter Akt: Die Stadt

Die Charaktere müssen durch die Stadt laufen zu der Adresse des Waisenhauses. Die Spielzeuge können, da sie nicht von Menschen gesehen werden dürfen keine Verkehrsmittel benutzen und dürfen nicht durch die Innenstadt laufen, außer sie haben ein paar Tricks auf Lager.

Vierter Akt: Das Waisenhaus

Beim Waisenhaus angekommen müssen die Spielzeuge einen Weg finden, um zu Erik zu kommen. Denn es ist Nacht und sie wollen noch vor Tagesanbruch zu ihrem Kind. Dabei müssen sie natürlich aufpassen, dass sie keinen Alarm auslösen und auch die Hausmutter, die nachts immer darauf achtet, dass alle Kinder im Bett sind müssen sie umgehen. Und natürlich haben die Spielzeuge auch noch das Problem, dass sie nicht wissen wo Eriks Zimmer ist.





Ein Keller voll Chimären

Abilacht über 1000 Einwohner, 20 Wachen, Ingerim und Travia Tempel, Wechselstation der Beilunker Reiter, Burg mit 1 Schwadron Abilachter Reiter.

Vorliegendes Abenteuer spiegelt vermutlich nicht das Ihnen bekannte Aventurien aus Das Schwarze Auge 5. Edition wieder (für dessen Regeln es geschrieben ist), sondern orientiert sich an Abenteuer Klassikern wie „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“ (DSA1) oder „Das Geheimnis des blauen Turms“ (DSA3) und man sollte wie bei jenen über ein Warum und Wieso nicht zu viel nachdenken. **Abkürzungen.** *Aventurischer Almanach (AA), Aventurisches Bestiarium 2 (ABii), Regelwerk (RW); Kreuzer (K), Heller (H), Silbertaler (S);*

Im Gasthaus Am Yulag (Q4/P4/S14) bewirbt Wirt *Yendan Tobelberg* (anfang 70, viele Falten, beendet jeden zweiten Satz mit „ja, ja, so ist das nun mal“) die Helden mit Abilachter Rinderkohlrouladen (11H) und Nusstorte (3H). Jedoch ist sein Fass Rotbier „Gratenfelsen Gagel“ (24K), das ihm vor zwei Wochen eine Thorwalerin (*Branda Ragnirsdottir*) half aus dem Keller zu holen, beinahe leer. Er spendiert das Gelage der Helden, so sie ihm helfen, jedoch ist der Kellerschlüssel nicht mehr dort wo ihn *Yulag* hingelegt hat. Eine Erfolgsprobe *Sinnesschärfe (Suchen)* lässt ihn finden. **Im Keller** (kühl, erdig, dunkel) findet sich neben einigen Bierfässern auch eine tote Gruftassel. Mit einer Gruppenprobe *Kraftakt (Stemmen & Heben)* gelingt es das Fass die Treppen hinauf zu transportieren. **An einem Nebentisch** wo

Zinnfigürchen auf einem Spielbrett aufgestellt sind bezahlt *Jacopo Delicado* (mitte 30, schlank, goldene Zwickbrille) zwei mal wöchentlich (3S) um sein Dinosaurier Spiel zu testen (Vergleichsprobe *Brett- & Glückspiel (Brettspiele)*). Zurzeit ist er jedoch sehr um seine verschwundene Aranier Katze *Töppchen* besorgt und hat auch schon einen Stapel Plakate anfertigen lassen. Mit am Tisch sitzt *Omelda Sebelgarn* (anfang 40, rothaarig, kaut Tabak; Brett- & Glückspiel 10 (11/11/14)) beide vermissen sie einen weiteren Spieler *Elko Kessler* (ende 20, einäugig, Backenbart) welcher jetzt schon zum zweiten mal nicht erschienen ist. *Omelda* beschuldigt *Jacopo* sich mehr um seine Katze zu sorgen als um *Elko*. So oder so bietet *Jacopo* eine Belohnung (10S) für die Suche. Eine Gruppenprobe *Gassenwissen*

(*Informationssuche*), 2 Stunden ergibt lediglich das *Elko* zuletzt beim Verlassen des Gasthauses gesehen wurde bzw. das *Töppchen* sich gelegentlich auf dem Balkon des Nebengebäudes sonnte. Dessen Bewohner *Abrik Grimmtal* (mitte 50, goldene Locken, Papagei auf der Schulter, mag es nicht nur mit seinem Vornamen angesprochen zu werden) wird jedoch bei einem Teilerfolg auf die Helden aufmerksam und gibt an er vermisst seit einem Tag seinen Lehrling *Sabea Felgenmacher* (circa 18, Akne, tiefe Augenringe). Grimmtal hat gute Kontakte zu Stadtmeister *Brin Nalwyn* und kann am nächsten Tag ein Treffen organisieren, das Reden sollen sie ihm überlassen dann könne er Dokumente verschaffen welche die Suche erleichtern würden sowie weitere Ressourcen und Belohnungen.

Die Audienz ist für das Abenteuer entscheidend. Lassen Sie auf keinen Fall die Helden zu Wort kommen, denn der Stadtmeister denkt bei den Helden handelt es sich um die Mörder und Entführer der Gesuchten, zur Not bringen Sie die Helden mit einem „Pssst!“ (*Grimmtal*) oder lautem „Ruhe!“ (*Stadtmeister*) zum Schweigen. Zum Vorlesen/Nacherzählen:

„Sind das die Leute? Unglaublich! Aber es erfüllt mich mit Stolz einen so talentierten Magier wie euch in meiner Stadt zu wissen. Nun denn für die Entführung und Mord mehrerer Bürger sollt ihr im Verlust schmachten!“ damit betätigt er einen Hebel und eine Falltür öffnet sich unter euren Füßen. Ihr stürzt etliche Schritte auf einer glatten Schräge in die Tiefe bis ihr in einer natürlichen Höhle 4 Schritte über dem Boden auf einen Haufen weicher Erde fällt. Das letzte das ihr hört ist ein „Danke Grimmtal das habt ihr gut gemacht“, dann schließt sich die Falltür wieder mit einem lauten „Uhmppf“. (4W6-4 TP, RW340)

Das Höhlensystem zu durchqueren erfordert zwei Gruppenproben *Orientierung (unter Tage)*, 20 Minuten. Bei einem Teilerfolg finden die Helden eine Kreidezeichnung an der Wand (+1 auf die nächste Probe). Wählen oder Würfeln Sie je eine Begegnung (s.u.) bei Erfüllung.

Beschreiben Sie das Höhlensystem bevor Sie die Spieler Würfeln lassen, oft gibt es 1W3 weitere Abzweigungen und nutzen Sie bei einem Misserfolg eine FALLE (s.u.) oder die Umgebung.

Sollten Sie das *Spielkartenset Fallen* (FALLE) besitzen ziehen sie eine Karte ansonsten handelt es sich um eine 2 Schritte tiefe Fallgrube (2W6 TP). Besitzen Sie das *Spielkartenset Schätze* (SCHATZ) ziehen Sie eine Karte ansonsten handelt es sich um 1W6 x 1W6 (S). Orientieren Sie sich bei Chimären* (ABii128) an den Werten der Bürgerin (AA258) oder dem angegebenen Tier. Alle Chimären sind feindselig und tragen einen silbernen Ring der bei ansprechen des vollen Namens 1 von 2 BANNBALDIN (FP10) aktiviert.

Zufällige Höhlengänge

Würfeln Sie in jeder Zeile 1W6 oder wählen Sie nach belieben aus

1	2	3	4	5	6
Glattgeschliffen	Rau	Gegraben	Bröckelnd	Uneben	Tropfend
Schacht	Gang	Horizontaler Spalt	Windung	Felsbruch	Kaverne
An Boden/Decke	Schräg Oben/Unten	In 1 Schritt Höhe	Hinter einem Erdrutsch	Mit Stalagmiten	Leicht im Wasser
Windet sich	Führt aufwärts	Führt abwärts	Fällt wie eine Treppe	Steigt wie eine Treppe	Verjüngt sich zu einem Trichter
Leichter Luftzug	Dumpfe Geräusche	Aufwirbelnder Staub	Verschrankte Insekten	Fallende Kiesel	Fluoreszieren der Pilz

Begegnungen haben stets Anzeichen eines Ausgangs (frische Luft, Kreidezeichen) und sollten stets mit einem SCHATZ belohnt werden.

1 – Zwei der drei Abzweigungen führen nach 5 Minuten wieder zum Ausgangspunkt. Jemand hat an die dritte mit Kreide geschriebene „gehe stets Rechts“, sie führt in eine identische Kammer. Die drei Abzweigungen dieser sind gleich wie zuvor jedoch steht an der Rechten Abzweigung „gehe Links“, dort ist eine FALLE.

2 – Dieser Gang (6x2x3 Schritt) ist spiegelglatt, sauber und hat eine offene 3 Schritte tiefe Grube welche den Gang trennt. Ein unsichtbares 2 Spann breites Brett überbrückt die Grube in welcher eine Riesenamöbe (ABii63) haust.

Der Ausgang endet im Keller von *Grimmtal* Haus welches zugestopft ist mit Säcken voll Geröll aus den Grabungsarbeiten im Höhlensystem. Je nachdem wie lange die Helden benötigen hat *Grimmtal* seinen Lehrling auf einem Tisch gefesselt (bis 3 Stunden) oder bereits verwandelt. *Grimmtal* versucht zu fliehen dabei benutzt er Geröllsäcke um den Helden den Weg abzuschneiden und schneidet wenn verwandelt *Sabea* los welche in ihrer Verwirrung jeden Angreifer.

3 – Drei Schächte. Ein Schacht (1x1x10 Schritt) vertikal nach unten, danach halb so weit wieder nach oben und danach ein 3 Schritte breiter 1 Schritt hoher Schacht welcher mit 20° Grad weitere 6 Schritte über loses Geröll nach oben führt. Erfolgsprobe Klettern (Bergsteigen) -3 bei den ersten zwei Schächten, bei dem dritten Schacht löst eine Misslungene Probe einen Steinrutsch (1W6 SP) aus und alle Helden auf der Schräge müssen eine GE Eigenschaftsprobe bestehen um nicht wieder hinunter zu rutschen.

Alrik Grimmtal (Koscher Magier, RW67) – LeP 23, AsP 35, INI 13+1W6, AW 6, GS 8, Magierstab AT 10 PA 8 TP 1W6+2 RW lang, RS/BE o/o, Armatruz 10 (15/14/10), Ignifaxius 3 (14/15/14), Paralysis 6 (13/14/14);

*Sabea Felgenmacher** (Rabe, RW362) – LeP 29, AsP 35, INI 12+1W6, SK 2, AW 6, GS 2, Schnabel AT 14 TP 1W6 RW kurz, RS/BE o/o, Armatruz 10 (12/13/13), Fulminictus 5 (12/13/12), Verwirrung II;

4 – Die Helden begenen *Branda Ragnirsdottir** (Gruftassel, AA161) – Größe: 2,1 Schritt, LeP 40, INI 12+1W6, SK -4, AW 7, GS 8, Zangen und Pranken AT 10 TP 1W6+4 RW kurz, RS/BE 4/0, Dunkelsicht, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn), Willenskraft 2 (12/13/8);

5-6 – In einer großen Kammer lauert *Elko Kessler** (Katze, RW361) darauf das die Helden in eine der 1W3 FALLEN laufen – LeP 29, INI 12+1W6, SK 1, AW 7, GS 10, Krallen AT 14 PA 8 TP 1W6 RW kurz, RS/BE o/o, Dunkelsicht I;

Der Mühen Lohn. Für das Entkommen aus dem Höhlensystem gibt es 8 AP oder 12 AP wenn die Helden *Grimmtal* töten oder dem Stadtmeister übergeben. Jener ist über die ganze Sache sehr verlegen und rückt acht SCHATZ heraus. Das Höhlensystem wird mit samt seinen Bewohnern zugeschüttet und *Grimmtal* so noch lebend durch die Falltür geworfen.

Artwork © 2020 Ulisses Spiele. DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.