

DER YETI-SCHLITTEN

RPC 2012 ABENTEUERSPIEL-SZENARIO

Lesen Sie das Folgende vor:

Harschiger Schnee knirscht unter euren Stiefeln und eisig kalte Bergluft fegt euch ins Gesicht, während ihr die Südwestflanke des Butzenhorns erklimmt, des höchsten Berges im Dornengebirge östlich von Kaphornia.

Wie hat es euch hierher verschlagen? Ach ja: Ihr wurdet von Heinz Horst, Dachdeckermeister aus Kaphornia, angeworben, um seinen verschwundenen Sohn Helmut zu suchen. Nach einigem Herumfragen findet ihr heraus, dass Helmut es sich wohl in den Kopf gesetzt hat, ein Abenteurer zu werden. Angespornt durch eine in einer Hinterhofkneipe erworbene Schatzkarte hat er sich zum Gipfel des Butzenhorns aufgemacht, wo sich angeblich der verborgene Tempel des geheimnisvollen Yeti-Volkes befinden soll.

Das ist die Spur, der ihr nun folgt, und ihr fragt euch inzwischen, ob es die Mühe wirklich wert ist. Aber auch ihr seid schließlich frischgebackene Abenteurer, und als solche könnt ihr bei der Auswahl eurer Aufträge nicht allzu wählerisch sein.

Also frisch ans Werk. Der Berg ruft!

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Klettern [4]** stellen.

ERFOLG: *So eine kleine Bergtour bringt dich noch nicht ins Schwitzen. Du kommst gut voran.*

MISSERFOLG: *Ganz schön anstrengend. Immer wieder rutschst du ab und ziehst dir blaue Flecken zu.* Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

DER TEMPELEINGANG

Die Stunden vergehen, während ihr euch langsam die Bergflanke hinauf arbeitet, aber schlußendlich gelingt es euch, den Berg zu bezwingen.

Anscheinend enthielt die dubiose Schatzkarte tatsächlich einen Funken Wahrheit, denn kurz unterhalb der Bergspitze findet ihr einen von massiven Säulen flankierten Tempeleingang, der in das Innere des Berges führt. Bei näherer Betrachtung handelt es sich bei den Säulen um die von Wind und Wetter glatt geriebenen Statuen großer, zotteliger Wesen. Yetis?

Ihr durchschreitet den Eingang und findet euch in einer kleinen, windgeschützten Kammer wieder. Vor euch ragt ein großes steinernes Portal auf, auf dem achtundvierzig geometrische Symbole abgebildet sind, angeordnet in acht Sechser-Reihen. Um



das Portal herum ragen zwölf große steinerne Knöpfe aus der Wand, die ebenfalls mit Symbolen beschriftet sind und sich in die Wand hineindrücken lassen. Das sieht kompliziert aus ...

Ein Held muss sich einer Herausforderung auf **Wissen [5]** stellen. Falls sich die Diebin dieser Herausforderung stellt, darf sie zwei zusätzliche Würfel werfen.

ERFOLG: *Das war ziemlich schwierig, aber du bist ja auch nicht auf den Kopf gefallen und findest schon bald die richtige Kombination. Das Portal öffnet sich und ihr könnt eintreten.* Lesen Sie weiter bei „Im Labyrinth“.

MISSERFOLG: *Ziemlich knifflig. Du versuchst verschiedene Kombinationen, aber ohne Erfolg, und spürst allmählich die ungeduldi gen Blicke deiner Kameraden in deinem Rücken.* Der Held verliert einen Schicksalspunkt. Anschließend muss er oder ein anderer Held der Gruppe sich erneut der Wissen-Herausforderung stellen, allerdings gegen einen um -1 reduzierten Mindestwurf.

IM LABYRINTH

Hinter dem Eingang schließt sich ein kompliziertes Labyrinth aus Kammern, Gängen und Treppen an. Ihr beschließt, eine Karte anzufertigen, um nicht den Überblick zu verlieren, aber das erweist sich als schwieriger als gedacht, und nach einer Weile stellt ihr fest, dass ihr euch verirrt habt!

Während ihr versucht, euren Weg zu rekonstruieren, kommt ihr um eine Ecke und steht urplötzlich einem großen, aufrecht gehenden Stier gegenüber. Au weia, das ist ein Minotaurus! Entschlossen greift ihr zu den Waffen, da seht ihr, wie das Wesen ängstlich vor euch zurückschreckt und sich in einer Ecke verkriecht: „Nicht schlagen! Ich hab euch doch gar nichts getan.“

Übernehmen Sie die Rolle von Helmut, dem ängstlichen Minotaurus. Helmut ist riesengroß und extrem robust, gleichzeitig aber auch ein bisschen langsam im Kopf - ob das daran liegt, dass er in einen Minotaurus verwandelt wurde, oder ob er schon vorher so war, wissen wir nicht. Er ist zudem ziemlich feige und nicht wirklich für ein Abenteuererleben geschaffen. Er hatte nur einfach keine Lust, wie sein Vater Dachdecker zu werden, weil er unter Höhenangst leidet.

Denken Sie daran, dass Sie ein Minotaurus sind! Sprechen Sie mit einer tiefen, langsamen Stimme und verschleifen Sie die Vokale, als ob Sie Schwierigkeiten hätten, die Worte in Ihrem Mund zu bilden. Die beste Sprechvorlage ist der Superidiot von Sinnlos im Weltall (<http://www.youtube.com/watch?v=4rx1oTnXAoU>).

► **Wer bist du? Was machst du hier?**

„Ich bin Helmut Horst, ein Abenteuerer wie ihr, auf der Suche nach dem legendären Yeti-Schlitten.“

► **Yeti-Schlitten?**

„Ein mächtiges Artefakt der ausgestorbenen Yeti-Zivilisation. Mit dem magischen Schlitten kann man in Windeseile große Lasten zu transportieren. Das ist sicher ein



nützlicher Gegenstand für einen angehenden Abenteurer, findet ihr nicht? Denkt nur an die ganzen Schätze, die man damit transportieren könnte!“

► **Was ist mit dir passiert? Warum siehst du aus wie ein Minotaurus?**

„Erst lief alles gut, aber dann hab ich mich im Labyrinth verlaufen. Nachdem ich stundenlang herumgeirrt bin, fand ich eine kleine Statuette, die einen Minotaurus darstellte. Als ich sie berührt habe, ist das hier passiert.“ Helmut deutet auf sich.

► **Wie bist du denn an dem Tür-Rätsel vorbei gekommen?**

„Wie? Naja, wenn man ein bisschen seinen Grips anstrengt, ist das Rätsel doch ganz leicht. Außerdem stand die Antwort auf der Schatzkarte.“

► **Was hast du jetzt vor?**

„Ich würde mich euch gerne anschließen. Wenn ihr mir helft, wieder menschliche Gestalt anzunehmen, überlasse ich euch gerne den Schlitten. Ich habe keine Lust mehr auf das Abenteurerleben.“

► **Dein Vater schickt uns, um dich zurück zu holen ...**

„Das trifft sich gut. Ich will nämlich auch zurück. Ich hoffe nur, dass es eine Möglichkeit gibt, diese Minotaurus-Gestalt rückgängig zu machen. Die Antwort befindet sich bestimmt hier irgendwo in dieser unterirdischen Anlage.“

Die Unterhaltung sollte damit enden, dass sich Helmut den Helden anschließt und sie gemeinsam ihren Weg durch das Labyrinth fortsetzen, um den magischen Schlitten zu finden, sowie nach einer Möglichkeit zu suchen, Helmut's Minotauren-Verwandlung rückgängig zu machen.

AUS DEM LABYRINTH HERAUS

Wo wart ihr stehengeblieben? Ach ja, einen Ausweg aus dem Labyrinth zu finden. Frisch ans Werk!

Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Wahrnehmung [Anzahl Helden x4]** stellen.

ERFOLG: Das sah schwieriger aus als es war, und nach einer Weile habt ihr das Labyrinth erfolgreich durchquert. Ihr seid eben doch echte Helden! Jeder Held bekommt 1 Schicksalspunkt.

MISSERFOLG: Das ist ganz schön schwierig. Immer wieder habt ihr das Gefühl, an Stellen vorbeizukommen, an denen ihr schon vorher gewesen seid, und so langsam geht euch die Geduld aus, als ihr schließlich doch noch unbeschadet am Ende des Labyrinths herauskommt.



DER STAMPFER

Schließlich erreicht ihr einen Gang, der euch das Blut in den Adern gefrieren lässt. In ihm sind hintereinander mehrere bewegliche Säulen angebracht, die in regelmäßigen Abständen aus der Decke herab auf den Boden stampfen und danach wieder in die Decke hochgezogen werden. Zunächst geht der erste Stampfer nieder und hebt sich danach langsam wieder in seine Ausgangsposition. Danach tut der zweite Stampfer das selbe, danach der dritte, und so weiter, bis alle Stampfer an der Reihe waren, danach geht das ganze ohne Pause sofort wieder von vorne los. Wenn man sich die Anlage von der Seite vorstellt, sieht die Lösung ganz einfach aus: Man muss einfach hinter den stampfenden Säulen herlaufen, dann kann gar nichts passieren. Ihr jedoch blickt nicht von der Seite darauf, sondern direkt in den Gang hinein, in dem die gewaltigen Felssäulen auf und nieder gehen und alles, was ihnen in die Quere kommt, zu Staub pulverisieren. Na Prost Mahlzeit!

Aber es hilft alles nichts, dort müsst ihr nun hindurch, oder euch eingestehen, dass ihr möglicherweise genau so wenig für ein Abenteuerleben geschaffen seid wie Helmut, der schon jetzt ängstlich ausruft: „Ihr habt sie wohl nicht mehr alle. Da geh ich nicht durch!“

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Willenskraft [4]** stellen.

ERFOLG: Du beißt die Zähne zusammen, wartest auf den richtigen Moment und sprintest los. Dein Herz pocht laut, während die Stampfer vor und hinter dir herniedergehen, aber du kommst unbeschadet durch die Anlage hindurch. Wie du später zurückkommen sollst, ist dir allerdings noch nicht ganz klar ... Der Held durchquert erfolgreich den Stampfer.

MISSERFOLG: Du bist doch nicht lebensmüde! Keine zehn Pferde werden dich dazu bringen, in diese Todesfalle zu laufen. Du bleibst erst einmal auf dieser Seite stehen und wartest ab, was sich ergibt. Vielleicht kann man das Ding ja von der anderen Seite aus abschalten? Der Held durchquert den Stampfer nicht.

MISSERFOLG (ALLE HELDEN): Falls kein einziger Held seine Willenskraft-Herausforderung besteht, verliert jeder Held 1 Schicksalspunkt (falls er keine Schicksalspunkte mehr übrig hat, verliert er auch keine), danach dürfen sich alle Helden erneut der Willenskraft-Herausforderung stellen.



DER SCHLITTEN-RAUM

Ihr gelangt in einen großen Raum, der sich durch eine niedrige Decke und einen Holzboden auszeichnet, während die Wände aus massivem Eisblöcken bestehen. Es pfeift ein eisiger Wind, der euch frösteln lässt. In den Boden sind vier Radspeichenartige Konstruktionen eingelassen, eine in jeder Ecke des Raums. Außerdem ragen mehrere Schnüre aus einem Loch in der Mitte des Raums. Die Konstruktionen und weitere Teile des Bodens sind mit ähnlichen Symbolen bedeckt, wie ihr sie bereits von der Tür in Erinnerung habt. Ein weiteres Rätsel - na klasse!

Plötzlich schälen sich mehrere kleine und eine große Gestalt aus den Wänden. Sie bestehen aus purem Schnee und sehen wie Yetis aus. Oder sind das gar Yetis? Ihr wisst nur, dass die Wesen nicht erfreut über euer Eindringen sind, denn mit einem schauerlichen Heulen gehen sie auf euch los.

Falls sich noch Helden jenseits des Stampfers befinden, lesen Sie diesen bitte das Folgende vor:

Na prima, jetzt habt ihr ja gar keine andere Wahl, als durch den Stampfer zu rennen, denn eure Kameraden im Stich zu lassen, dass kommt natürlich überhaupt nicht in Frage!

Die Helden müssen gegen den **Riesen-Yeti-Schneegolem** und **[Anzahl Helden x2]** Yeti-Schneegolems kämpfen. Alle Helden, die den Stampfer noch nicht durchquert haben, holen dies nun notgedrungen nach (sie müssen sich hierfür keiner Herausforderung stellen) und verlieren dadurch ihre Handlung in der ersten Runde des Kampfes. Denken Sie daran, dass eine evtl. anwesende Ordenskriegerin ihren Segen sprechen und eine Hexe ihren Kater einsetzen kann, selbst wenn sie in der ersten Runde keine Handlung durchführen dürfen.

Riesen-Yeti-Schneegolem

Angriff 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Eisige Klauen), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Riesen-Yeti-Schneegolem greift immer den Spieler an, der aktuell über die meisten Ausdauerpunkte verfügt. Bei einem Gleichstand zwischen mehreren Helden wird derjenige von ihnen angegriffen, der am nächsten zur Linken vom Startspieler sitzt (dies kann auch der Startspieler selbst sein).

Kampfende: Der Kampf endet, sobald die Helden das Rätsel gelöst haben, oder am Ende der 9. Runde - siehe unten.



Yeti-Schneegolems

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Eisige Klauen), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 3

Manöver: Die Yeti-Schneegolems verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler, und setzen dabei ihren Zangenangriff ein.

Zangenangriff: Ein Held muss sich pro Runde nur gegen einen Yeti-Angriff verteidigen, dessen Angriffswert erhöht sich aber für den zweiten und jeden weiteren Yeti, der ihn auch noch angreift, um +1.

Während des Kampfes stehen den Helden die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:

KAMPFBEGINN

- 1) Das Rätsel lösen, eine Herausforderung auf **Wissen**
- 2) Helmut motivieren, eine Herausforderung auf **Charisma**, die ab der zweiten Runde zur Verfügung steht.
- 3) Hinunterstoßen, eine Herausforderung auf **Körperkraft**, die ab der dritten Runde zur Verfügung steht.
- 4) Schlittenverteidigung, eine Herausforderung auf **Laufen**, die ab der vierten Runde zur Verfügung steht
- 5) Lenken!, eine Herausforderung auf **Reflexe**, die in der fünften Runde zur Verfügung steht.

Legen Sie jeweils die zur Verfügung stehenden Sonderhandlungen als Karte auf den Tisch, sobald sie zur Verfügung stehen.

(Falls die Ordenskriegerin am Kampf teilnimmt und ihren Segen spricht, kann diese Segnung ebenfalls mithilfe von Karten dargestellt werden)

1) DAS RÄTSEL LÖSEN

Das vierteilige Rätsel auf dem Boden dieses Raums macht einen so komplizierten Eindruck, dass es das Tür-Rätsel dagegen wie eine billige Anfänger-Version erscheinen lässt. Es wird euch einiges an Grips abverlangen, dieses Ding zu lösen, aber vielleicht kann es dabei helfen, eure Angreifer loszuwerden.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wissen** stellen. Wenn drei Helden am Abenteuer teilnehmen beträgt der Mindestwurf **[2]**, wenn vier Helden am Abenteuer teilnehmen beträgt er **[3]** und wenn fünf oder mehr Helden teilnehmen, beträgt er **[4]**. Diese Sonderhandlung darf maximal einmal pro Runde erfolgreich durchgeführt werden, danach steht sie erst in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.



ERFOLG: *Du kommst der Lösung des Rätsels deutlich näher, aber es gibt noch einiges herauszufinden. Es wäre gut, wenn auch deine Begleiter mal einen Blick auf das Rätsel werfen könnten, denn dir raucht allmählich der Kopf.* Die Helden bekommen 1 Rätsel-Lösungspunkt. Insgesamt müssen 7 Rätsel-Lösungspunkte gesammelt werden, um das Rätsel zu lösen. Näheres hierzu siehe unten. Außerdem erhöht sich für den Helden, der die Herausforderung bestanden hat, der Mindestwurf weiterer Wissen-Herausforderungen um +1, dies kann mithilfe von „Mir raucht der Kopf“-Karten dargestellt werden.

MISSERFOLG: *Du hast keine Ahnung, wie du bei dem Rätsel weiterkommen kannst. Es gibt VIELLEICHT AUCH GERADE ETWAS ZU VIEL ABLENKUNG HIER!*

2) HELMUT MOTIVIEREN (AB RUNDE 2)

Als Minotaurus würde Helmut einen ziemlich beeindruckenden Kampfgefährten abgeben, wenn er nur seine Angst überwinden könnte. Vielleicht hilft ja ein bisschen gutes Zureden?

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf maximal einmal pro Runde erfolgreich durchgeführt werden, danach steht sie erst wieder in der nächsten Runde zur Verfügung.

ERFOLG: *„Los, Helmut! Jetzt gib mir mal Mühe! Wir sind schließlich nicht zum Spaß hier!“ Angestachelt durch deine Worte senkt Helmut seinen Kopf und versucht ein paar Gegner auf die Hörner zu nehmen. Vielleicht noch etwas zaghaft, aber immerhin ein Anfang.* Ab nun nimmt Helmut aktiv am Kampf teil. Am Ende jeder Runde, bevor die Gegner angreifen, darf der aktuelle Startspieler einen Nahkampfangriff mit 10 Würfeln gegen einen beliebigen Yeti-Schneegolem durchführen. Die Sonderhandlung „Helmut motivieren“ darf bis zu zwei weitere Male erfolgreich durchgeführt werden. Beim ersten Mal erhöht sich die Anzahl der Nahkampfwürfel auf 12, beim zweiten Mal auf 15. Machen Sie die Helden ausdrücklich auf diese Möglichkeit aufmerksam!

MISSERFOLG: *Du redest dir den Mund fusselig, aber dieser feige Minotaurus will einfach nicht hören.*

3) HINUNTERSTOSSEN (AB RUNDE 3)

Anstatt die Schneegolems mühselig zu verprügeln, kannst du sie auch gleich von eurem Schlitten hinunterstoßen. Das braucht allerdings etwas Kraft.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft unternommen werden. Sie darf nur gegen die normalen Yeti-Schneegolems unternommen werden, nicht gegen den Riesen-Yeti-Schneegolem.



ERFOLG: *Du schnappst dir eine von den Gestalten und wirbelst sie von den Schlitten herunter, wo sie an einem Felsvorsprung zerschellt. Ein Yeti-Schneegolem wird sofort ausgeschaltet.*

MISSERFOLG: *Du ringst mit dem Golem, aber bekommst ihn nicht vom Schlitten herunter, sondern fängst dir statt dessen einen eisigen Biss ein. Der Held verliert einen Ausdauerpunkt.*

4) SCHLITTENVERTEIDIGUNG (AB RUNDE 4)

Am verwundbarsten sind die Schlitten-fahrenden Schneegolems, wenn sie versuchen, an Bord zu klettern. Ein ordentlicher Tritt befördert sie gleich wieder von eurem Gefährt herunter. Du musst nur rechtzeitig zur richtigen Stelle kommen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf maximal einmal pro Runde unternommen werden, egal ob sie erfolgreich ist oder nicht.

ERFOLG: *Du stehst bereit, als sich gerade zwei Schneegolems an Bord hieven wollen, und verpasst ihnen einen Schlag mit deiner Nahkampfwaffe, so dass sie den Halt verlieren und vom Schlitten stürzen. Zwei Yeti-Schneegolems auf Schlitten werden sofort ausgeschaltet.*

MISSERFOLG: *Du siehst, wie gerade mehrere Schneegolems an Bord klettern und rennst zu ihnen, um sie aufzuhalten. Dabei verlierst du aber leider das Gleichgewicht und rutschst über den Boden auf den Rand des Schlittens zu. Gerade noch rechtzeitig kannst du dich festhalten, bevor du selbst von dem Schlitten stürzt. Mühsam ziehst du dich wieder hoch. Der Held verliert in der nächsten Runde seine Handlung.*

5) LENKEN! (IN RUNDE 5)

Die Schnüre, die aus dem Schlittenboden ragen, scheinen dazu gedacht zu sein, den Schlitten zu lenken. Es wird höchste Zeit, deine Schlittenfahrkenntnisse unter Beweis zu stellen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Reflexe [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf nur einmal in Runde 5 durchgeführt werden, egal ob sie erfolgreich ist oder nicht.

ERFOLG: *Gerade noch rechtzeitig gelingt es dir, den Schlitten an der Sprungschanze vorbei zu lenken. Das war knapp!*

MISSERFOLG: *Du ziehst nach links, aber nicht weit genug, dann nach rechts, aber nicht weit genug, und dann ist es leider schon zu spät.*



Lesen Sie zu Beginn der 2. Runde folgendes vor:

Auch Helmut nimmt sich schließlich ein Herz und rennt mit einem ängstlichen Schrei durch den Stampfer hindurch. Nachdem er wohlbehalten hindurchgekommen ist, macht er einen einigermaßen erstaunten Eindruck: „Das war ja gar nicht so schlimm.“ Vielleicht wird aus ihm doch noch ein vernünftiger Abenteurer, wer weiß?

2.
RUNDE

Ab nun steht die Sonderhandlung „Helmut motivieren“ zur Verfügung.

Lesen Sie zu Beginn der 3. Runde folgendes vor:

Plötzlich erzittert der Boden unter euren Füßen. Eine Wand des Raums beginnt sich auseinander zu schieben und gibt den Blick auf das dahinter liegende Bergpanorama frei. Dann senkt sich der Boden mit einem plötzlichen Ruck ab und beginnt sich in Bewegung zu setzen. Mit Erstaunen müsst ihr feststellen, dass ihr den legendären Yeti-Schlitten gefunden habt: Ihr steht mitten darauf! Und ihr kommt auch gleich in den Genuss einer Schlittenfahrt.

3.
RUNDE

Anscheinend haben die Schneegolems diese Änderung der Situation ebenso wenig erwartet wie ihr, denn einige von ihnen verlieren den Halt und purzeln kopfüber von dem Gefährt hinunter, während es Fahrt aufnimmt.

Es werden sofort **[Anzahl Helden]** Yeti-Schneegolems nach Wahl der Helden ausgeschaltet; ihre Anzahl kann dadurch auf 0 sinken, jedoch verständlicherweise nicht unter 0.

Aber auch ihr seid einigermaßen überrascht und braucht eine Weile, um euch an die Tatsache zu gewöhnen, dass ihr euch an Bord eines riesigen Schlittens befindet, der mit zunehmender Geschwindigkeit ins Tal donnert.

Jeder Held muss sich sofort einer Herausforderung auf **Willenskraft [4]** stellen. Helden mit der besonderen Fähigkeit „Fliegen“ schaffen diese Herausforderung automatisch, weil sie keine Höhenangst haben.

ERFOLG: *Schnell hast du dein Gleichgewicht wiedergefunden und kannst den Kampf fortsetzen.*

MISSERFOLG: *Das kann ja alles wohl nicht wahr sein! Entsetzt klammerst du dich fest.* Der Held darf in dieser Runde keine Handlung durchführen.

Auch Helmut darf in dieser Runde keinen Angriff durchführen. Ab dieser Runde steht die Sonderhandlung „Hinunterstoßen“ zur Verfügung.



Lesen Sie zu Beginn der 4. Runde folgendes vor:

Hinter euch könnt ihr am Hang Bewegungen ausmachen. Dort seht ihr mehrere Schneegolems auf kleinen Schlitten, die hinter euch her fahren und zügig aufholen.

Zu Beginn der 4., 5. und 6. Runde erscheinen jeweils **[Anzahl Helden]** Yeti-Schneegolems auf Schlitten. Ab nun steht die Sonderhandlung „Schlittenverteidigung“ zur Verfügung.

Yeti-Schneegolems auf Schlitten

Angriff –, **Schaden** –, **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 2

Manöver: Die Yeti-Schneegolems greifen nicht an, sondern klettern an Bord, siehe unten.

Entfernung: Die Yeti-Schneegolems auf Schlitten befinden sich außerhalb der Nahkampf-Reichweite der Helden und können deshalb nur im Fernkampf angegriffen werden.

An Bord klettern: Wenn ein Yeti-Schneegolem an der Reihe ist, führt er keinen Angriff durch, sondern klettert an Bord und wird dadurch am Ende der Runde von einem „Yeti-Schneegolem auf Schlitten“ zu einem normalen „Yeti-Schneegolem“. Wenn der Yeti-Schneegolem auf dem Schlitten nur noch 1 Ausdauerpunkt hatte, beginnt er als normaler Yeti-Schneegolem mit 2 Ausdauerpunkten.

Erzähleraktion: Zusätzliche Schlittenfahrer

Wenn sich die Helden bis dahin sehr gut geschlagen haben und ein Überziehen der Spieldauer von 45 auf 60 Minuten in Ordnung geht, können Sie zu Beginn der 4. und/oder 5. Runde jeweils einen Erzähler-Schicksalspunkt nehmen und die Zahl der neu erscheinenden Yeti-Schneegolems auf Schlitten von **[Anzahl Helden]** auf **[Anzahl Helden x2]** erhöhen.

Lesen Sie zu Beginn der 5. Runde folgendes vor:

In dem ganzen Durcheinander ist euch gar nicht aufgefallen, dass der Schlitten direkt auf einen Felsvorsprung zuhält. Wenn ihr den Kurs nicht rabiät ändert, dann werdet ihr wie von einer Sprungschanze mehrere Dutzend Meter in die Luft gewirbelt, mit völlig unabsehbaren Konsequenzen.

In dieser Runde, und nur in dieser Runde steht die Sonderhandlung „Lenken!“ zur Verfügung.



Lesen Sie zu Beginn der 6. Runde das Folgende vor, wenn den Helden die Sonderhandlung „Lenken!“ misslungen ist oder sie die Sonderhandlung nicht versucht haben:

Wie von einer Titanenfaust werdet ihr auf den Boden des Schlittens gepresst, als er über den Felsvorsprung hinaus donnert, danach werdet ihr für einen Moment schwerelos und fliegt durch die Lüfte. Und fliegt ... und fliegt ... und landet schließlich wieder mit einem Krachen, das euch die Luft aus den Lungen drückt.

Jeder Yeti-Schneegolem an Bord verliert sofort einen Ausdauerpunkt. Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Widerstand [5]** stellen, oder verliert einen Ausdauerpunkt und darf in der nächsten Runde nicht handeln. Helden mit der besonderen Fähigkeit „Fliegen“ dürfen vor dem Würfeln einen Schicksalspunkt einsetzen, um die Herausforderung automatisch zu bestehen.

Lesen Sie zu Beginn der 7. Runde folgendes vor:

Inzwischen nähert sich der Schlitten der Talsohle und donnert schon längst nicht mehr über Schnee und Eis, sondern zieht eine tiefe Furche durch den grasbewachsenen Hang, ohne dabei merklich an Geschwindigkeit einzubüßen, während die letzten verbliebenen Schlittenfahrer, die hinter euch her sind, die Kontrolle über ihre Fahrzeuge verlieren und sich überschlagend hinter euch zurück bleiben. Dann hat euer Schlitten die Talsohle erreicht und stößt mit voller Fahrt in den Bergsee, der sich hier erstreckt. Ihr werdet von den Füßen gerissen, aber das selbe gilt auch für eure Gegner. Die Geschwindigkeit des Schlittens reicht aus, um ihn bis in die Mitte des Sees zu treiben, dann beginnt er allmählich zu sinken - die Metallkufen ziehen ihn unweigerlich nach unten.

Euch kommt das Wasser unangenehm kalt vor, für die Schneegolems ist es dagegen unangenehm warm und sie beginnen allmählich zu schmelzen. So oder so solltet ihr euch beeilen, wenn ihr noch etwas von dem magischen Schlitten haben wollt, bevor er in den Tiefen des Sees verschwindet.

Es erscheinen ab nun keine neuen Yeti-Schneegolems auf Schlitten mehr. Die Sonderhandlung „Das Rätsel lösen“ darf nun auch durchgeführt werden, nachdem sie in der laufenden Runde bereits einmal erfolgreich durchgeführt wurde, der Mindestwurf der dazugehörigen Wissen-Herausforderung ist jedoch zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren um +2 erhöht.

Wenn die Helden bis zum Ende der 9. Runde noch keine 7 Rätsel-Lösungspunkte gesammelt haben, endet der Kampf und Sie lesen das Folgende vor:

Bevor ihr das Rätsel lösen könnt, verschwindet der Yeti-Schlitten in der unergründlichen Tiefe des Sees, und anstatt ihm hinterher tauchen zu können habt ihr genug damit zu tun, es mitsamt eurer Ausrüstung lebend bis ans Ufer zu schaffen.



Sobald die Helden 7 Rätsel-Lösungspunkte beisammen haben, endet der Kampf augenblicklich und Sie lesen das Folgende vor:

Ihr dreht das letzte Rad auf die richtige Position und mit einem Knirschen erhebt sich aus der Mitte des Schlittens ein Podest - eine kleine schwimmende Insel aus Holz. Während der Rest des Schlittens mit den schmelzenden Schneegolems hinter euch in den Fluten versinkt, könnt ihr euch an dieser Insel festhalten und ans Ufer paddeln. Dort angekommen stellt ihr fest, dass es sich bei der Holzkonstruktion um eine Truhe handelt, in der sich mehrere Gamaschen aus weißem Pelz befinden.

Jeder Held bekommt den magischen Ausrüstungsgegenstand „Yeti-Gamaschen“.

YETI-GAMASCHEN

Gamaschen aus weißem (Yeti?) Pelz, die über dem normalen Schuhwerk getragen werden können.

Wenn der Träger bei einer Herausforderung auf Laufen einen Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

Euer Begleiter Helmut ist von den Ereignissen völlig aus dem Häuschen. Er hat die Stärken seiner Minotaurus-Gestalt erkannt und ist nun gar nicht mehr so versessen auf eine Rückverwandlung. Statt dessen plant er nun, als „Helmwart, der Minotauren-Abenteurer“ durch die Lande zu ziehen und Heldentaten zu vollbringen. Er dankt euch für eure Hilfe und ringt euch das Versprechen ab, seinem Vater nichts von den Vorfällen zu erzählen. Offiziell könnt ihr diesen Auftrag also nicht als Erfolg verbuchen, aber dafür seid ihr immerhin um einige Erfahrungen reicher.

Und die meisten von ihnen lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage. Die Helden aber zogen weiter auf der Suche nach Ruhm, Reichtum und Abenteuern.

-Ende-

Falls die Spieler mit diesen Helden weiterspielen wollen, bekommen sie **15 Erfahrungspunkte**. Wir empfehlen aber, mit den Helden in „Lugg & Trug“ weiterzuspielen, die bereits über entsprechend verbesserte Werte verfügen, und diesen die Yeti-Gamaschen zu geben, sofern sie am Ende des Abenteuers erbeutet wurden.



YETI-GAMASCHEN

Gamaschen aus weißem (Yeti?) Pelz, die über dem normalen Schuhwerk getragen werden können.

Wenn der Träger bei einer Herausforderung auf Laufen einen Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

YETI-GAMASCHEN

Gamaschen aus weißem (Yeti?) Pelz, die über dem normalen Schuhwerk getragen werden können.

Wenn der Träger bei einer Herausforderung auf Laufen einen Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

YETI-GAMASCHEN

Gamaschen aus weißem (Yeti?) Pelz, die über dem normalen Schuhwerk getragen werden können.

Wenn der Träger bei einer Herausforderung auf Laufen einen Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

YETI-GAMASCHEN

Gamaschen aus weißem (Yeti?) Pelz, die über dem normalen Schuhwerk getragen werden können.

Wenn der Träger bei einer Herausforderung auf Laufen einen Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

YETI-GAMASCHEN

Gamaschen aus weißem (Yeti?) Pelz, die über dem normalen Schuhwerk getragen werden können.

Wenn der Träger bei einer Herausforderung auf Laufen einen Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

YETI-GAMASCHEN

Gamaschen aus weißem (Yeti?) Pelz, die über dem normalen Schuhwerk getragen werden können.

Wenn der Träger bei einer Herausforderung auf Laufen einen Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

YETI-GAMASCHEN

Gamaschen aus weißem (Yeti?) Pelz, die über dem normalen Schuhwerk getragen werden können.

Wenn der Träger bei einer Herausforderung auf Laufen einen Schicksalspunkt ausgibt, um zusätzliche Würfel zu werfen, so darf er einen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

HELMUT

Helmut nimmt ab nun aktiv am Kampf teil. Der Startspieler darf am Ende einer Runde, wahlweise bevor oder nachdem die Gegner angreifen, einen Nahkampfangriff mit 10, 12 bzw. 15 Würfeln durchführen, abhängig davon wie oft die Sonderhandlung „Helmut motivieren“ erfolgreich durchgeführt wurde.

RIESEN-YETI-SCHNEEGOLEM

Angriff 5 (gegen Widerstand),
Schaden 2 (Eisige Klauen), **Verteidigung** 3,
Ausdauer Anzahl Helden

Manöver: Der Riesen-Yeti-Schneegolem greift immer den Spieler an, der aktuell über die meisten Ausdauerpunkte verfügt. Bei einem Gleichstand zwischen mehreren Helden wird derjenige von ihnen angegriffen, der am nächsten zur Linken vom Startspieler sitzt (dies kann auch der Startspieler selbst sein).

YETI-SCHNEEGOLEMS

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Eisige Klauen),
Verteidigung 2, **Ausdauer** 3

Manöver: Die Yeti-Schneegolems verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler, und setzen dabei ihren Zangenangriff ein.

Zangenangriff: Ein Held muss sich pro Runde nur gegen einen Yeti-Angriff verteidigen, dessen Angriffswert erhöht sich aber für den zweiten und jeden weiteren Yeti, der ihn auch noch angreift, um +1.

DAS RÄTSEL LÖSEN

Sonderhandlung

Das vierteilige Rätsel auf dem Boden dieses Raums macht einen so komplizierten Eindruck, dass es das Tür-Rätsel dagegen wie eine billige Anfänger-Version erscheinen lässt. Es wird euch einiges an Grips abverlangen, dieses Ding zu lösen, aber vielleicht kann es dabei helfen, eure Angreifer loszuwerden.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wissen** stellen. Diese Sonderhandlung darf maximal einmal pro Runde erfolgreich durchgeführt werden, danach steht sie erst in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.

MIR RAUCHT DER KOPF!

Es wäre gut, wenn auch deine Begleiter mal einen Blick auf das Rätsel werfen könnten, denn dir raucht allmählich der Kopf.

Für jede „Mir raucht der Kopf!“-Karte, die ein Held erhält, erhöht sich der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Das Rätsel lösen“ gehörenden Wissen-Herausforderung für ihn um +1.

HINUNTERSTOSSEN

Sonderhandlung

Anstatt die Schneegolems mühselig zu verprügeln, kannst du sie auch gleich von eurem Schlitten hinunterstoßen. Das braucht allerdings etwas Kraft.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft unternommen werden. Sie darf nur gegen die normalen Yeti-Schneegolems unternommen werden, nicht gegen den Riesen-Yeti-Schneegolem.

HELMUT MOTIVIEREN

Sonderhandlung

Als Minotaurus würde Helmut einen ziemlich beeindruckenden Kampfesgefährten abgeben, wenn er nur seine Angst überwinden könnte. Vielleicht hilft ja ein bisschen gutes Zureden?

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma** stellen. Diese Sonderhandlung darf maximal einmal pro Runde erfolgreich durchgeführt werden, danach steht sie erst wieder in der nächsten Runde zur Verfügung.

SCHLITTENVERTEIDIGUNG

Sonderhandlung

Am verwundbarsten sind die Schlitten-fahrenden Schneegolems, wenn sie versuchen, an Bord zu klettern. Ein ordentlicher Tritt befördert sie gleich wieder von eurem Gefährt herunter. Du musst nur rechtzeitig zur richtigen Stelle kommen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen** stellen. Diese Sonderhandlung darf nur einmal pro Runde unternommen werden, egal ob sie erfolgreich ist oder nicht.

LENKEN!

Sonderhandlung

Die Schnüre, die aus dem Schlittenboden ragen, scheinen dazu gedacht zu sein, den Schlitten zu lenken. Es wird höchste Zeit, deine Schlittenfahrkenntnisse unter Beweis zu stellen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Reflexe** stellen. Diese Sonderhandlung darf nur einmal in Runde 5 durchgeführt werden, egal ob sie erfolgreich ist oder nicht.

YETI-SCHNEEGOLEMS AUF SCHLITTEN

Angriff -, **Schaden** -, **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 2

Manöver: Die Yeti-Schneegolems greifen nicht an, sondern klettern an Bord.
Entfernung: Die Yeti-Schneegolems auf Schlitten befinden sich außerhalb der Nahkampf-Reichweite der Helden und können deshalb nur im Fernkampf angegriffen werden.

An Bord klettern: Wenn ein Yeti-Schneegolem an der Reihe ist, führt er keinen Angriff durch, sondern klettert an Bord und wird dadurch am Ende der Runde von einem „Yeti-Schneegolem auf Schlitten“ zu einem normalen „Yeti-Schneegolem“. Wenn der Yeti-Schneegolem auf dem Schlitten nur noch 1 Ausdauerpunkt hatte, beginnt er als normaler Yeti-Schneegolem mit 2 Ausdauerpunkten.

STARTSPIELER

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

MIR RAUCHT DER KOPF!

Es wäre gut, wenn auch deine Begleiter mal einen Blick auf das Rätsel werfen könnten, denn dir raucht allmählich der Kopf.

Für jede „Mir raucht der Kopf!“-Karte, die ein Held erhält, erhöht sich der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Das Rätsel lösen“ gehörenden Wissen-Herausforderung für ihn um +1.

MIR RAUCHT DER KOPF!

Es wäre gut, wenn auch deine Begleiter mal einen Blick auf das Rätsel werfen könnten, denn dir raucht allmählich der Kopf.

Für jede „Mir raucht der Kopf!“-Karte, die ein Held erhält, erhöht sich der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Das Rätsel lösen“ gehörenden Wissen-Herausforderung für ihn um +1.

MIR RAUCHT DER KOPF!

Es wäre gut, wenn auch deine Begleiter mal einen Blick auf das Rätsel werfen könnten, denn dir raucht allmählich der Kopf.

Für jede „Mir raucht der Kopf!“-Karte, die ein Held erhält, erhöht sich der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Das Rätsel lösen“ gehörenden Wissen-Herausforderung für ihn um +1.

MIR RAUCHT DER KOPF!

Es wäre gut, wenn auch deine Begleiter mal einen Blick auf das Rätsel werfen könnten, denn dir raucht allmählich der Kopf.

Für jede „Mir raucht der Kopf!“-Karte, die ein Held erhält, erhöht sich der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Das Rätsel lösen“ gehörenden Wissen-Herausforderung für ihn um +1.

MIR RAUCHT DER KOPF!

Es wäre gut, wenn auch deine Begleiter mal einen Blick auf das Rätsel werfen könnten, denn dir raucht allmählich der Kopf.

Für jede „Mir raucht der Kopf!“-Karte, die ein Held erhält, erhöht sich der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Das Rätsel lösen“ gehörenden Wissen-Herausforderung für ihn um +1.

MIR RAUCHT DER KOPF!

Es wäre gut, wenn auch deine Begleiter mal einen Blick auf das Rätsel werfen könnten, denn dir raucht allmählich der Kopf.

Für jede „Mir raucht der Kopf!“-Karte, die ein Held erhält, erhöht sich der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Das Rätsel lösen“ gehörenden Wissen-Herausforderung für ihn um +1.

MIR RAUCHT DER KOPF!

Es wäre gut, wenn auch deine Begleiter mal einen Blick auf das Rätsel werfen könnten, denn dir raucht allmählich der Kopf.

Für jede „Mir raucht der Kopf!“-Karte, die ein Held erhält, erhöht sich der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Das Rätsel lösen“ gehörenden Wissen-Herausforderung für ihn um +1.

MIR RAUCHT DER KOPF!

Es wäre gut, wenn auch deine Begleiter mal einen Blick auf das Rätsel werfen könnten, denn dir raucht allmählich der Kopf.

Für jede „Mir raucht der Kopf!“-Karte, die ein Held erhält, erhöht sich der Mindestwurf der zur Sonderhandlung „Das Rätsel lösen“ gehörenden Wissen-Herausforderung für ihn um +1.