

DIE JAGD NACH DEM PINATOR

Ein Abenteuerspiel-Einsteiger-Kurzscenario

IN DER KANALISATION

Lesen Sie das Folgende vor (kursiver Text ist immer Vorlesetext):

Kaphornia ist eine uralte Metropole, deren Häuser auf den verschütteten Ruinen früherer Ansiedlungen errichtet wurden, so dass sich unterhalb der Stadt ein Gewirr aus Tunneln und Kammern erstreckt, das als Kanalisation dient. In dieses dunkle Reich hat es euch heute auf der Jagd nach einem Ungeheuer verschlagen, das einmal im Jahr erscheint und Kaphornia in Angst und Schrecken versetzt. Die Rede ist von dem Pinator, einem Steinwesen in Gestalt eines gigantischen Krokodils. Der Pinator ist extrem gefährlich, weshalb sich ihm nur echte Helden stellen sollten, gleichzeitig ist er aber auch extrem begehrt, denn er ist innen hohl und mit Edelsteinen gefüllt. Ihr seid also gleich doppelt motiviert, ihn zu finden und zur Strecke zu bringen.

Leider gibt es keine Karten dieses unterirdischen, verwinkelten Reichs, also seid ihr auf eure Orientierungsfähigkeit angewiesen.

Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Wahrnehmung** stellen. D. h. jeder Spieler nimmt sich so viele Würfel, wie auf seinem Blatt hinter dem Begriff „Wahrnehmung“ angegeben sind, und würfelt damit. Jeder Würfel, der eine „5“ oder „6“ zeigt, ist ein Erfolg. Da es sich um eine gemeinsame Herausforderung handelt, werden alle Erfolge aller Spieler zusammengezählt. Der Mindestwurf beträgt **[Anzahl Helden x4]**, d. h. insgesamt müssen die Spieler so viele Erfolge erzielen, wie ihre Anzahl mal 4 beträgt. Gelingt ihnen dies, so lesen Sie unten bei „Erfolg“ weiter, misslingt es ihnen dagegen, so lesen Sie bei „Misserfolg“ weiter.

(Falls die Spieler nach dem Würfeln noch nicht genügend Erfolge beisammen, hat nun jeder Spieler einmal die Möglichkeit, einen Schicksalspunkt abzugeben und dafür drei weitere Würfel zu würfeln. Jeder Erfolg wird zu den Erfolgen hinzuaddiert, die die Gruppe bereits erzielt hat.)

Dank eurer überragenden Sinnesschärfe habt ihr keine Schwierigkeiten, euch in der Kanalisation zu orientieren, und so findet ihr schon nach kurzer Zeit den Raum, den man euch beschrieben hat. Lesen Sie weiter bei „Eine überraschende Begegnung“.

Hilflos tappt ihr im Dunkeln umher, stürzt über Geröll und Abfall, und zieht euch dabei blaue Flecken zu. Nach einer halben Ewigkeit erreicht ihr endlich den Raum, den man euch beschrieben hat. Jeder Held verliert 1 Ausdauerpunkt und 1 Schicksalspunkt. Lesen Sie weiter bei „Eine überraschende Begegnung“.



EINE ÜBERRASCHENDE BEGEGNUNG

Lesen Sie das Folgende vor:

Als ihr den gesuchten Raum erreicht, müsst ihr feststellen, dass ihr nicht allein seid. In der Mitte des Raumes hat sich ein Grüppchen von Dunkelzwerghinnen niedergelassen - schwarzhäutige Kriegerinnen in silberglänzenden Kettenrüstungen. Anscheinend wurden auch sie von den Schätzen im Inneren des Pinators hierher gelockt.

Bevor ihr Gelegenheit habt, eurer unerwarteten Konkurrenz auf friedliche oder unfriedliche Weise zu begegnen, öffnet sich an der anderen Seite der Kammer ein Portal. Hinter diesem Portal - das wisst ihr - befindet sich der Pinator. Außerdem ist euch bekannt, dass das Portal nicht ewig geöffnet bleibt. All dies scheinen auch die Dunkelzwerghinnen zu wissen, denn sie springen auf und rennen auf die Öffnung zu. Mit ihren kurzen Beinen sind sie zwar langsamer als ihr, aber dafür haben sie einen beträchtlichen Vorsprung. Ihr müsst euch beeilen!

Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Laufen [Anzahl Helden x4]** stellen. Dies funktioniert ganz genau so wie bei der vorherigen Herausforderung auf Wahrnehmung.

ERFOLG: *Gerade noch rechtzeitig könnt ihr die Zwerghinnen einholen, so dass ihr gemeinsam mit ihnen in den dahinterliegenden Raum gelangt.* Lesen Sie weiter bei „Der Pinator“.

MISSERFOLG: *Leider kommt ihr zu spät. Nachdem die letzte Zwerghin vor euch durch die Öffnung gerannt ist, schlägt sie auf einen Hebel auf der anderen Seite, was dazu führt, dass sich das Portal mit einem lauten Knall schließt. So ein Mist! Jetzt bleibt euch nichts anderes übrig, als den alternativen Weg durch einen Fallen gespickten Gang zu wagen.* Lesen Sie weiter bei „Fallen-Gang“.

FALLEN-GANG

Lesen Sie das Folgende vor:

Vor euch erstreckt sich ein Gang, dessen Wände rußgeschwärzt sind und somit den Verdacht nahelegen, dass sich hier irgendwo eine gefährliche Feuerfalle befindet. Wenn ihr vorsichtig seid, solltet ihr unbeschadet hindurch gelangen. Solltet ihr dagegen Pech haben, nun ja ...

Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf Heimlichkeit **[Anzahl Helden x4]** stellen. Dies funktioniert genauso wie bei den vorherigen Herausforderungen.

ERFOLG: *Vorsichtig bewegt ihr euch durch den Gang und könnt dabei tatsächlich den Auslösern der Falle entgehen.* Lesen Sie weiter bei „Der Pinator“.

MISSERFOLG: *Ihr bemerkt zwar eine verdächtige Bodenplatte und könnt sie umgehen, tretet dabei aber auf einen weiteren Auslöser, die sich mit einem Ruck absenkt. Bumm! Der Gang steht in Flammen und ihr werdet ordentlich angesengt, bevor ihr hindurchgelangt seid. Jeder Held verliert 1 Ausdauerpunkt.* Lesen Sie weiter bei „Der Pinator“.



DER PINATOR

Lesen Sie das Folgende vor:

Ihr gelangt in eine hohe, säulengestützte Kammer, deren Mittelpunkt eine große Krokodilsstatue darstellt. Ihr wisst, dass dies der Pinator ist. Einst ein mächtiger, von den Echsenmenschen der Region verehrter Halbgott, ist er heute nur noch ein Schatten seiner selbst: eine steinerne Inkarnation, die einmal im Jahr zum Leben erwacht.

Als ihr die Kammer betretet, beginnt sich die Statue zu rühren. Ihre Gliedmaßen zucken, Staub und Mörtel rieseln von ihr herab, der mächtige Schwanz schwingt herum und lässt die Erde erbeben. Das Maul öffnet sich zu einem lautlosen Brüllen. Der Pinator mag viel von seiner früheren Macht eingeübt haben, aber er ist immer noch ein zehn Meter langes, steinernes Krokodil mit irrsinnig scharfen Zähnen.

Die Dunkelzwerginnen ergreifen ihre Streitkolben und bereiten sich auf den Kampf vor – wobei sie noch unschlüssig zu sein scheinen, ob sie eher gegen euch oder gegen den Pinator vorgehen wollen.

Die Helden müssen gegen den **Pinator** und gegen **[Anzahl Helden]** Dunkelzwerginnen kämpfen. Ein solcher Kampf läuft in **Runden** ab. In jeder Runde sind zunächst die Helden an der Reihe, gefolgt vom Pinator und den Dunkelzwerginnen.

In der ersten Runde ist der Spieler, der links vom Erzähler sitzt, der **Startspieler**. Am Ende jeder Runde wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler. Pro Runde steht jedem Helden eine Handlung zur Verfügung. Diese darf entweder ein Nahkampfangriff (Herausforderung auf die **Nahkampf**-Fertigkeit gegen den Verteidigungswert eines Gegners), ein Fernkampfangriff (Herausforderung auf die **Fernkampf**-Fertigkeit gegen den Verteidigungswert eines Gegners) oder eine der weiter unten aufgeführten Sonderhandlungen sein. Erfolgreiche Angriffe senken die Ausdauerpunkte eines Gegners. Bei 0 Ausdauerpunkten ist er ausgeschaltet.

Wenn die Gegner an der Reihe sind, verhalten sie sich wie in ihrem Manöver-Eintrag beschrieben. Ein angegriffener Held muss sich mit dem entsprechenden Fertigkeitwert (in diesem Kampf immer Widerstand) einer Herausforderung mit einem Mindestwurf in Höhe des gegnerischen Angriffswerts stellen. Bei Misserfolg verliert er die unter „Schaden“ vermerkten Ausdauerpunkte. Ein Held mit Ausdauer 0 ist bewusstlos und kann sich mittels einer Handlung und einem Schicksalspunkt einen Ausdauerpunkt zurückgeben. Sind am Ende einer Runde alle Helden ausgeschaltet, so haben sie den Kampf und somit das Abenteuer verloren.

Es gibt noch einige Feinheiten bei den Kampfregeln, die in **Lugg & Trug** beschrieben werden. Im Großen und Ganzen aber sind die Regeln damit erklärt. Los geht's!



DIE GEGNER

Der Pinator

Angriff 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 3 (Irrwitzig scharfe Zähne),
Verteidigung 6, **Ausdauer** [Anzahl Helden x2]

Manöver: Der Pinator greift immer den Startspieler an.

Darstellung: Legen Sie einen oder mehrere Würfel vor sich aus, die die Ausdauerpunkte des Pinators anzeigen. Alternativ können Sie die Ausdauerpunkte auch mit Stift und Papier festhalten.

Kampfende: Der Kampf endet, sobald die Ausdauerpunkte des Pinators auf 0 gesunken sind – lesen Sie bei „Das Ende des Pinators g weiter.

Edelsteine: Immer wenn ein Held dem Pinator erfolgreich einen Ausdauerpunkt abnimmt, fällt aus dem Wesen ein Edelstein heraus, der in den Besitz der Helden übergeht.

Dunkelzerginnen

Angriff 5 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Streitkolben), **Verteidigung** 3,
Ausdauer 3

Manöver: Die Dunkelzerginnen verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler, es sei denn, die Helden haben in dieser Runde erfolgreich die Sonderhandlung „Mit den Dunkelzerginnen verhandeln g durchgeführt – siehe unten.

Darstellung: Legen Sie eine Anzahl Würfel in Höhe der Dunkelzerginnen vor sich aus. Jeder Würfel zeigt die Ausdauer der jeweiligen Dunkelzergin an. Wenn die Ausdauer einer Zergin auf 0 sinkt, so wird der Würfel entfernt. Sie zieht sich schwer angeschlagen aus dem Kampf zurück und verschwindet durch eine Öffnung in der Felswand.

Betäubungsschaden: Die Dunkelzerginnen haben nicht vor, die Helden umzubringen, und umgekehrt haben die Helden auch nicht vor, die Dunkelzerginnen umzubringen. Man fügt deshalb einander nur Betäubungsschaden zu, was sich regeltechnisch nicht auswirkt.

SONDERHANDLUNGEN

Während des Kampfes stehen den Helden die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung: (Jede Sonderhandlung ist mit einer Herausforderung verbunden.)

1) Mit den Dunkelzerginnen verhandeln

Die Dunkelzerginnen lassen sich unter Umständen dazu überreden, gemeinsam mit euch gegen den Pinator zu kämpfen, anstatt auf euch einzuschlagen.

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



ERFOLG: *Mit etwas gutem Zureden gelingt es dir, die Zwerginnen auf eure Seite zu ziehen – jedenfalls für den Augenblick.* Die Dunkelzwerginnen greifen in dieser Runde nicht die Helden an, sondern reduzieren die Ausdauer des Pinators um 1. Der dazugehörige Edelstein geht allerdings ebenfalls in den Besitz der Zwerginnen über. In der laufenden Runde dürfen die Helden keine Angriffe mehr gegen die Zwerginnen unternehmen. Ab der nächsten Runde greifen die Zwerginnen wieder die Helden an, es sei denn sie werden erneut mit dieser Sonderhandlung zu einem Bündnis überredet.

MISSERFOLG: *Leider machst du keinen guten Eindruck auf eure Konkurrentinnen, und sie schlagen weiter auf euch ein.*

2) Den Pinator umwerfen

Der Pinator ist ein schwerfälliges Biest und lässt sich relativ leicht umwerfen, wodurch sich der Kampf gegen ihn um einiges leichter gestalten sollte. Ob du dabei lieber auf pure Muskelkraft oder die richtige Hebelwirkung zurückgreifen möchtest, ist eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft** oder **Wissen [Anzahl Helden]** stellen. Diese Sonderhandlung darf pro Runde einmal erfolgreich durchgeführt werden, anschließend steht sie erst wieder in der nächsten Runde zur Verfügung.

ERFOLG: *Du wirfst den Pinator auf den Rücken, wodurch er nicht nur leichter zu treffen ist, sondern auch eine weniger große Gefahr für euch darstellt, da er erst wieder auf die Beine kommen muss.* Angriffs-, Schadens- und Verteidigungswert des Pinators reduzieren sich für den Rest der Runde um 1. Ab der nächsten Runde hat der Pinator wieder seine normalen Werte, es sei denn, er wird erneut umgestoßen.

MISSERFOLG: *Es gelingt dir nicht, das Steinkrokodil von den Füßen zu holen und ziehst dir an der scharfen Steinhaut ein paar böse Schnittwunden zu.* Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

DAS ENDE DES PINATORS

Ein letzter Schlag, dann stürzt der Pinator in den Staub und verwandelt sich wieder in eine leblose Steinstatue – bereit, um in einem Jahr erneut aufzuerstehen. Falls sich noch Dunkelzwerginnen im Kampf befinden, ziehen sie sich nun eilig zurück und nehmen die von ihnen erbeuteten Edelsteine mit. Ihr aber könnt euch einer weiteren Heldentat rühmen, die ihr der Stadt Kaphornia erwiesen habt – ganz zu schweigen von dem Haufen Edelsteinen, den ihr im Laufe dieses Kampfes errungen habt.

Jeder Held bekommt für das bestandene Abenteuer **5 Erfahrungspunkte**. Jeder erbeutete Edelstein ist **30 Goldstücke** wert. Das Gold wird zwischen den Helden gerecht verteilt, bei Bruchzahlen wird aufgerundet.

