

Meisterqueste

Die Helden von Drachenzwinge



Ein Solo-Abenteuer für vergessliche Spielleiter
von Matthias Thanos

„It simply isn't an adventure worth telling, if there aren't any dragons.“

— J.R.R. Tolkien?

Stell dir vor, du kommst von der Arbeit und hast vergessen, dass du in wenigen Minuten meistern musst. Beweise in diesem Soloabenteuer für vergessliche Spielleiter, dass du der Drachenzwinge würdig bist!

Entstanden als Beitrag zum 6. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge.

Cover: F. Wassiljew, „Ein Dorf“, 1869, editiert

1

Freitagabend, 18:45 Uhr. Nach acht Stunden Büroarbeit und einer Fahrt im Stau stehst du endlich vor deiner Haustüre. Eine Push-Mitteilung lässt dein Smartphone vibrieren: "Termin 19:00 Uhr: Drachenzwinge (Spielleiter!)". Wie ungünstig, du hast noch gar nichts vorbereitet! Geistesgegenwärtig öffnest du eilig die Tür und...

- greifst zur erstbesten Abenteueridee, die dir gerade in den Sinn kommt? Dann lies weiter bei [2].
- entscheidest dich, heute die Initiative voll und ganz den Spielern zu überlassen? Sandbox-affine Spielleiter merken sich ihren guten Vorsatz und lesen weiter bei [3].
- sagst allen vier Spielern der heutigen Pen-and-Paper-Runde ab, dir wird schon eine Ausrede einfallen? Dann springe zur [55].

2

Während du deine Straßenschuhe abstreifst, fällt dir die rettende Abenteueridee ein: Irgendwas mit Drachen! Ob das ziehen wird? [weiter bei 3]

3

Es ist der allererste Spielabend der Gruppe, auch wenn du drei der vier Spieler bereits aus anderen Runden kennst. Im Vorfeld wurde nur abgesprochen, dass *Das Schwarze Auge* gespielt werden soll und dass die Helden aus dem walddreichen Bornland kommen. Du grübelst über den besten Startort nach. Leider hast du dich nicht eingehender mit dem Bornland beschäftigt. Dir fällt daher nur Festum ein, die weltoffene Hauptstadt des Bornlandes. Festum ist riesengroß, in dieser Stadt kann wirklich alles und nichts passieren!

Nervös schaust du auf deinen Terminkalender. "19:00 Uhr Drachenzwinge" ...Moment, "Drachenzwinge"? War das nicht ein kleines, abgelegenes Dorf im Bornland, aus dem vor einigen Jahren ein leibhaftiger Drache vertrieben wurde? Das darüber hinaus jährlich ein "Wurmwehr-Fest" begeht? Ob dir da was Passendes einfällt?

Bei Festum hingegen fällt dir nur ein einziger Bezug zu so etwas Epischem wie Drachen ein: es gibt dort ein Drachensemuseum – wie "spannend"! Da du deinen Spielern anstatt alter Knochen hinter Glas lieber leibhaftige Drachen präsentieren willst, entscheidest du dich für das kleine abgelegene Dorf. Du trägst die Knabbereien und Getränke zu deinem Computer und fährst fort bei [4].

4

Du zweifelst und räsonierst über deine missliche Lage. Im Kopf gehst du bereits diverse Ausreden durch, falls sich die Spieler tödlich langweilen werden. Es kann doch nicht alleinige Aufgabe des Spielleiters sein, alle anderen zu unterhalten? Am besten schlagfertig wie ein Impro-Künstler, fantasiegeladen wie Tolkien und sprachgewaltig wie Goethe? Und dabei noch klischeefrei. Und sowieso, jeder Spieler findet doch andere Sachen gut – oder? Im Kopf gehst du mal die heutigen Spieler durch:

Thomas beispielsweise, so dein bisheriger Eindruck, will mit seinem Charakter vor allem Dampf ablassen. Er will es in Kämpfen richtig krachen lassen oder auch mal ein wenig gemein sein können. Allerdings legt er auch Wert auf eine logische Handlung. Für die aktuelle Runde wollte er eine "korrupte Stadtwache" erstellen.

Sabrina hingegen sind Konflikte nicht so wichtig. Stattdessen möchte sie lieber eine interessante Geschichte erleben, die gespickt ist mit mystischen Rätseln oder interessanten Charakteren. Als Heldin hat sie eine "hilfsbereite Diebin" angekündigt.

Bei Clemens hingegen hast du in vergangenen Spielrunden beobachtet, wie er langsam zu gähnen beginnt, sobald längere Rätselpassagen auf eine Lösung warten. Dagegen kann ein überraschender Kampf helfen, aber richtig in Fahrt kommt er, wenn er ausdrucksstark seine sehr individuell ausgearbeiteten Charaktere ausspielen kann. Diesmal hat er sich eine "rauflustige Hure" erstellt.

Clemens wollte noch einen Freund mitbringen, Thorsten. Dieser habe einen "adligen Horasier" erstellt. Da du Thorsten nicht kennst, hast du keine Ahnung, was er für ein Spielertyp ist. Aber du fragst dich ohnehin, wie du dir auf die Schnelle ein passendes Abenteuer aus den Fingern saugen sollst, das zu allem Überfluss auch noch all diese Sonderwünsche berücksichtigen soll!

19:00 Uhr. Was tust du?

- Ich habe es mir anders überlegt. Das wird doch nichts! Jetzt hilft nur noch eine gute Ausrede. [weiter bei 55]
- Du setzt dein Headset auf, startest Teamspeak und vertraust voll und ganz auf deine Fähigkeit zur Improvisation und deinen Charme als Spielleiter. [weiter bei 5]

5

Tapfer betrittst du den verabredeten Channel auf dem Teamspeak-Server der Drachenzwinge.

Lege auf einem Zettel eine Strichliste mit der Bezeichnung "Souveränität" an. Notiere dir außerdem die Namen der vier Spieler (Thomas, Sabrina, Clemens, Thorsten) für je eine weitere Strichliste. Wie wird es den Spielern gefallen, wie wirst du den Abend meistern?

Alle haben sich bereits eingefunden und ausgiebig über ihre Vorfreude ausgetauscht. [weiter bei 6]

6

Nun warten alle darauf, dass du das Wort ergreifst.

- Du schilderst deine Situation und entschuldigst dich für deine mangelhafte Vorbereitung. [13]
- Du fragst die Spieler, was sie sich für eine Geschichte wünschen. [7]
- Du bittest die Spieler, ihre Helden vorzustellen, um anschließend das Szenario einzuleiten. [9]

7

Als du unschuldig in die Runde fragst, ob spezielle Wünsche existieren, ergreift Thomas das Wort. "Ich finde, wir sollten mal richtig fiese Intrigen spielen! Wo wir in geheimer Mission entfernte Königshöfe unterlaufen und Regenten zu Fall bringen! Außerdem wäre es toll, wenn spannende Rätsel und mystische Orden vorkommen würden! Kämpfe sollten aber auch nicht zu wenige drin sein. Aber nicht solche langweiligen Kämpfe gegen Bären oder Räuber. Sondern welche mit verschiedenen Möglichkeiten, den Kampf zu gewinnen, weißt du?"

Etwas irritiert ob der vielen Eingaben fragst du dich, ob das hilfreich war. Diese ganzen Wünsche entsprechen überhaupt nicht dem Bild, das du bislang von Thomas' Spielstil hattest. Er schätzt sich offenbar völlig anders ein als du ihn. Außerdem werden seine Ideen wohl kaum allesamt bedienbar sein. Im Geiste streichst du bereits alle möglichen Zufallsbegegnungen, die Bären oder Räuber beinhalten und fragst dich, ob nicht Thomas besser leiten sollte. Notiere dir ein Minus (-) bei Souveränität.

Möchtest du, diesmal etwas gezielter, noch den Neuzugang Thorsten fragen [8] oder lieber zur [6] zurückkehren?

8

Anstatt Thorsten ins Blaue über seine Spielerwünsche auszufragen, erkundigst du dich nach seinem Charakter mit der Frage, warum er sich gerade für einen "adligen Horasier" entschieden hat.

Sichtlich erfreut über diese Frage zückt Thorsten sein Charakterblatt und referiert über die Sonderfertigkeiten, Kampfstile und Kampfstilsonderfertigkeiten seines Helden "Duardo". Es ist unübersehbar, dass sich Thorsten intensiv in das Regelwerk eingelesen hat und jeden noch so kleinen Bonus auswendig kennt. Über die Hintergrundgeschichte seines Helden verliert er jedoch kein Wort.

Nachdenklich, wie du ihn bei der Stange halten kannst, kehrst du zurück zu Abschnitt [6].

9

Damit es losgehen kann, sollten die Spieler nun ihre Helden vorstellen. Denn wie will man eine spannende Geschichte erzählen, wenn man nicht einmal weiß, wer ihre Protagonisten sind? Du bittest die Spieler...

- sich auf die regeltechnisch relevanten Charakterwerte zu beschränken. [10]
- sich vor allem auf die Hintergrundgeschichte ihres Helden zu konzentrieren. [11]
- sich auf maximal drei Besonderheiten zu beschränken und außerdem darzulegen, warum sich ihr Held aktuell mit der Gruppe im bornländischen Dörfchen "Drachenzwinge" befindet. [12]

10

Die vier Spieler berichten der Reihe nach über die Zahlenwerte ihrer Helden. Das Verlesen der Charakterblätter nimmt einige Zeit in Anspruch. Nun weißt du jedoch über alle Attribute, Talente und Sonderfertigkeiten der Heldengruppe Bescheid.

Dir fällt auf, dass Thomas' korrupte Stadtwache mit dem Namen "Boron Erkenbrandt" seine Gegner außerordentlich gut einschüchtern und außerdem viele Schläge einstecken kann. Sabrinas hilfsbereite Diebin "Merve" kann besonders gut klettern und Dolche werfen. Clemens' rauflustige Hure "Philomenia" kann sehr gut andere betören oder überreden und kann Personen festhalten oder zu Boden werfen. Thorstens adliger Horasier hingegen ist ein ausgezeichnete Reiter, der sehr gewandt mit dem Rapier fechten kann. Starte bei [14].

11

Die Spieler berichten der Reihe nach groß und breit über die zumeist tragischen Hintergrundgeschichten, die sie sich für ihre Helden ausgedacht haben.

Thomas' "Boron Erkenbrandt" ist Vater von fünf Kindern. Seine Frau lebt in Gareth, der größten Stadt des Mittelreichs. Dort ist er angestellt als "Hauptmann der Stadtwache". Sabrinas Diebin "Merve" ist aus dem orientalischen Aranien geflohen. Dort wird sie gesucht, weil sie einen Mann tötete, der sich Sexsklavinnen hielt und diese folterte. Clemens' "Philomenia" stammt ebenfalls aus Aranien und verdingt sich zeitlebens als Hure. Sie hat mittlerweile einen Hass auf Männer und versucht, andere prostituierte Frauen vor dem Elend zu beschützen. Sie plant, eine Kosmetik-Beauty-Linie für selbstbewusste Frauen zu eröffnen und dort durchaus extravagante, körpereigene Zutaten zu verwenden. Thorstens "Duardo" gehört dem Hofadel des fortschrittlichen Horasreiches an und möchte sich auf edlen Turnieren beweisen.

Je mehr Details über die Hintergrundgeschichten geäußert werden, desto inkompatibler werden die Lebensläufe. Du fragst dich: Warum sollte sich ein Stadtgardist aus Gareth gerade im Bornland aufhalten? Und warum sollte er sich mit einer altruistischen Diebin aus Aranien abgeben?

Es wird nicht leicht sein, die nun bereits geäußerten Hintergründe so umzubiegen, dass sie zueinander passen. Notiere dir ein Minus (-) bei Souveränität. Möchtest du dir doch noch die Spielwerte ansehen [10] oder startest du ins Spiel [14]?

12

Die Spieler berichten der Reihe nach von ihren Helden. Thomas' "Boron Erkenbrandt", einschüchternder Stadtgardist, lenkt gerne Goldstücke in die eigene Tasche um. Sabrinas Diebin "Merve", Helfersyndrom, verschenkt den Großteil ihrer meist bei Fassaden-Einbrüchen erlangten Beute. Clemens' Hure "Philomenia", betörend und rauflostig, hilft anderen "Schwestern". Thorstens adliger "Duardo", gutgläubig, sucht die Herausforderung im Reiterturnier und beherrscht das Fechtduell.

Die Spieler einigen sich darauf, dass ihre Helden nach Drachenzwinge gekommen sind, um dem "Wurmwehr-Fest" beizuwohnen, welches seit der Erschlagung eines Höhlendrachen vor 500 Jahren alljährlich am 1. August gefeiert wird. Boron ist als Festumer Stadtgardist dorthin abgeordnet worden, um für Ordnung zu sorgen; ursprünglich wollte Thomas ihn zwar in Gareth verorten, aber Festum passt nun viel besser. Merve und Philomenia waren gemeinsam auf der Durchreise und haben Halt gemacht, um "lukrative Ziele" zu finden. Der gutgläubige Duardo wollte eigentlich zu einem Turnier nach Festum reisen und hat sich von einem schmierigen lokalen Händler weismachen lassen, dass in dem 120-Seelen-Kaff zum Wurmwehr-Fest das "edelste Turnier Aventuriens" stattfindet. Beruhigt, dass du nun keine Details mehr umbiegen musst, um die Gruppe zusammenzubringen, notierst du dir ein Plus (+) in der Strichliste "Souveränität". Starte bei [14].

13

Ehrlich wie du bist fasst du dir ans Herz und bekenntest freimütig, dass du die Vorbereitung des heutigen Spielabends komplett verschlafen hast. Da du jedoch kein Feigling bist, willst du dich der Herausforderung aber stellen. Nach einem kurzen Schweigen im Teamspeak-Channel bist du dir unsicher, ob die moralische Entlastung deines schlechten Gewissens es wert war, die Fassade des souveränen Spielleiters aufzugeben. Notiere dir bei Souveränität ein Minus (-). Anschließend geht es zurück zur [6].

14

Endlich kann es losgehen. Noch etwas unbeholfen stimmst du an mit: "Ihr seid heute morgen im abgelegenen Dörfchen Drachenzwinge angekommen, um dem bekannten Wurmwehr-Fest beizuwohnen. Die Mittagssonne brennt heiß an diesem Sommertag. Die Dorfbewohner haben bereits Tische und Bänke aufgebaut, um die vielen überregionalen Gäste zu bewirten. Duardo betrachtet gerade den kümmerlichen 'Turnierplatz'. In wenigen Minuten soll der erste Wettkampf beginnen. Philomenia und Merve sitzen derweil an den festlich mit purpurnen Rosen geschmückten Tischen." "Wir halten Ausschau nach reichen Säcken! Ist das da hinten nicht so ein Schnösel aus dem Horas?" ergänzt Clemens und lässt Philomenia auf Duardo zeigen. Thomas: "Boron sorgt derweil dafür, dass alles mit rechten Dingen zugeht! Und wirft ab und an einen Blick auf die beiden Damen..."

Wunderbar. Was passiert jetzt?

- Ich lasse die Szene bei [15] ein wenig laufen, damit die Spieler Zeit für Rollenspiel untereinander haben.
- Ich führe spannende Nichtspielercharaktere (NPCs) ein, mit denen die Spieler bei [16] interagieren können.
- Bevor jemand die Chance hat sich zu langweilen, lasse ich einen Drachen erscheinen, der bei [22] alles in Schutt und Asche legt!

15

Warum in Aktionismus verfallen, wenn sich alle wohl fühlen? Seelenruhig lässt du die Szene weiterlaufen, nicht zuletzt um zu sehen, wie die Spieler auf den Freiraum reagieren. Nach kurzer Zeit schmeißt sich Boron unter fadenscheinigen Vorwänden ("Ich bin Hauptmann der Stadtwache und werde für Ihre Sicherheit garantieren!") an die beiden attraktiven Damen ran. Diese sind jedoch weitaus interessierter am äußerst wohlhabend und dabei so herrlich naiv wirkenden Horasier. Nach kurzer Zeit stehen die beiden am Turnierplatz und feuern Duardo an, um seine Aufmerksamkeit zu erregen. Boron versucht sich währenddessen selber in den Vordergrund zu rücken und aufzuspielen.

Überrascht, wie einfach das war, notierst du dir ein Plus (+) bei Souveränität. Da Duardo in seinem Element ist und beim Stockfechten seine Turnierkunst zeigen kann (und Thorsten all seine akribisch zusammengestellten Sonderfertigkeiten einsetzen kann), darfst du dir darüber hinaus ein Plus (+) bei Thorsten notieren.

Möchtest du jetzt einen spannenden NPC einführen [16] oder es doch mit dem Drachen [22] versuchen?

16

Ein spannender NPC könnte ein wenig Pfiff in die Situation bringen und die Gruppe etwas aufmischen. Wie wäre es mit..

- dem fiesen Ertzel, einem Strauchdieb, der mit seinen Kumpels zweifelsohne Unruhe stiften wird? [17]
- der steinalten Wulfjascha, die seit Jahrzehnten die Dörfler vor der Wiederkehr des einst vertriebenen Drachen warnt? [18]
- Ashtarra Okharim, einer furchtlosen und überaus mächtigen Zauberin, als Leiterin der Drachenei-Akademie in Khunchom auf der Suche nach Geheimnissen um den Verbleib des Drachens, begleitet von einer erlesenen Entourage begabter Magier? [19]

Alles zu langweilig? Da hilft nur der Drache. [22]

17

Wenn es langweilig wird, helfen Konflikte. Aber muss es denn direkt ein Drache sein? Eine Handvoll Strauchdiebe, getarnt als fröhlich trinkende Gäste, dazu ein überheblicher Anführer – das ist das Rezept für eine zünftige Prügelei. Als Ertzel die hübsche Philomenia angrabscht und mit anzüglichen Bemerkungen belästigt, schwillt "Ehrenmann" Boron der Kamm. Gleich darauf fliegen die Fäuste. Eine herrliche Dorfschlägerei entbrennt.

Wenn du die umstehenden Dorfbewohner mitkämpfen und somit den Helden helfen lassen willst, gehe zu [20]. Willst du sie stattdessen vier gegen fünf kämpfen lassen, gehe zu [21].

18

Bislang war die Handlung auf das Alltägliche reduziert, vielleicht kann ein wenig Mystik nicht schaden? Die steinalte Wulfjascha kann diese Aufgabe übernehmen. Zufällig sitzt sie bereits die ganze Zeit über auf einem einzelnen, vom Fest abgewandten Holzstuhl und schaut gen Himmel. Sie ist felsenfest überzeugt, dass der Drache dereinst wiederkehren wird. Nähern sich die Helden, wird sie ihnen eine schaurige Geschichte erzählen vom letzten Drachenangriff vor genau 19 Jahren. Sie erzählt von ihrer Enkeltochter, die sie bei dem Angriff verloren hat, den brennenden Häusern und orakelt, warum der Drache gerade den Tempel besetzt hielt. Fragen die Helden nach der Enkelin, wird klar, dass der Drache sie bei seiner Flucht fortgetragen hat. Warum gerade sie?

Drachen rauben gerne "Jungfrauen", sagt man. Wulfjascha spricht von einem Fluch, dass es gerade ihre Enkelin (die etwa 20 gewesen sein muss) erwischt hat.

Sabrina ist gerührt von der kleinen Geschichte und orakelt, ob tatsächlich ein Fluch dahinter steckt. Für sie kannst du dir ein Plus (+) aufschreiben. Clemens kann sich ein kleines Gähnen nicht verkneifen, ohne dir aber wegzudämmern.

Möchtest du einen weiteren NPC ergänzen [16] oder soll die düstere Prophezeiung direkt wahr werden [22]?

19

Du planst eh bereits mit dem Angriff eines Drachen, warum solltest du diesem nicht auch eine angemessene Gegenwehr entgegenstellen? Eine Anfängertruppe wie diese wird sich sonst noch töten lassen. Ansonsten fiele dir im Moment nur ein, den Drachen heftig abzuschwächen, aber das wäre dann doch kein richtiger Drache.

Ashtarra Okharim kommt dir da gerade recht. Immerhin ist sie Vorsitzende der Drachenei-Akademie und daher vielleicht interessiert an der örtlichen Vergangenheit. Auf den ersten Blick ist das jedenfalls plausibel, und vielleicht hat sie ja auch schon Nachforschungen angestellt, die darauf hindeuten, dass heute ein Angriff geschieht. Insgesamt scheint ihr Auftritt also eine großartige Idee zu sein.

Ashtarra begegnet zufällig Duardo, der sofort Gefallen an ihr findet. Er kann mit ihr angemessen sprechen, da er Umgang mit höheren Ständen gewohnt ist. Leider weiß er zu wenig, um ihr Informationen zu entlocken.

Du wahnst die Helden nun in Sicherheit. Möchtest du einen weiteren NPC ergänzen [16] oder ist es nun Zeit für den großen Drachenauftritt [22]?

20

Das Geschehen bleibt den Umstehenden nicht verborgen. Warum sollten sie also nicht helfen? Als die Prügelei gerade richtig durchstartet, greifen couragierte Dorfbewohner in das Spektakel ein und führen die Unholde ab. Schade, denn hier hätten sich die rauflustige Hure und der einschüchternde Stadtgardist beweisen können! Willst du es nun mit einem anderen NPC versuchen [16] oder lieber einen gefährlicheren Gegner wie einen Drachen ins Spiel bringen [22]?

21

Natürlich bleibt das Geschehen nicht unbemerkt, aber wer sagt denn, dass die umstehenden Dorfbewohner eigene Blessuren riskieren? Stattdessen sind die Helden auf sich alleine gestellt und liefern sich eine zünftige Prügelei. Fäuste und Stühle fliegen durch die Luft, Bierkrüge zerbersten. Am Ende wirft die rauflustige Philomenia den Anführer zu Boden, woraufhin Boron die noch verbliebenen Schergen vertreibt. Die Dorfbewohner haben alles mit angesehen und jubeln die Helden.

Im Bewusstsein, die Fähigkeiten dieser Helden mit einfachen Mitteln ins Rampenlicht gerückt zu haben, notierst du dir bei Thomas und Clemens jeweils ein Plus (+). Möchtest du einen weiteren NPC ergänzen [16] oder es doch mit einem Drachen wagen [22]?

22

Es ist schlicht kein erzählenswertes Abenteuer, wenn keine Drachen vorkommen, richtig? Diese Weisheit stammt zwar nicht von Tolkien, sondern aus einem Ratgeberbuch der Schriftstellerin Sarah Ban Breathnach, aber macht ihn das weniger bedeutsam? Im übertragenen Sinne meinte sie, dass erst Konflikte das Leben spannend machen. Und deswegen ist auch ein leibhaftiger Drache nun genau das Richtige!

Ob die Helden gerade die Spuren einer Schlägerei auflesen, ob sie über die Worte einer alten Frau rätseln, ob sie eine mächtige Magierin zu beeindrucken versuchen oder ob noch das Turnier in vollem Gange ist: von fern hallt ein tiefes Grollen zum Festplatz herüber. Schwere Flügelschläge kommen näher. Langsam geraten die Dorfbewohner in Hektik, laufen durcheinander, einzelne Angstschreie sind zu hören. Für einen kurzen Moment verdunkelt sich der Himmel, als ein riesiges Wesen mit majestätischen Flügeln die Sonne verdeckt. Einen Atemzug lang scheint das Untier innezuhalten und die anwesenden Menschen zu mustern. Dann ertönt ein tiefer Schrei und ein hellgelber Flammenstrahl tost auf den Tempel nieder. Die Helden spüren die glühende Hitze des in Flammen stehenden Tempels auf ihrem Gesicht, der Geruch feurigen Schwefels durchströmt den Dorfplatz. Spätestens jetzt herrscht blanke Panik, Kinder und Erwachsene rennen Hals über Kopf davon.

Was soll nun geschehen?

- Der Drache krallt sich eine mutmaßliche "Jungfrau" und fliegt davon. Für diese wird womöglich jede Hilfe zu spät sein. Sofern alle Helden verschont bleiben, helfen sie weitere Schäden zu verhüten. [23]
- Der Drache nistet sich – wie vor 19 Jahren – im brennenden Tempel ein. Die Helden könnten dann versuchen, ihn zu vertreiben oder den Dorfbewohnern bei der chaotischen Evakuierung helfen. Wenn du auf die Entscheidungskompetenz deiner Helden vertrauen möchtest, gehe zu [24].
- Der Drache greift gnadenlos alle Menschen an und muss besiegt werden. Falls dir deine Heldengruppe ohnehin lästig ist oder du anderweitig vorgesorgt hast, kannst du diese Idee unter [25] weiterverfolgen.

23

Der Drache erhebt sich, sein Blick ruht für einen Moment auf dem Dorfplatz. Noch immer laufen einige Gäste kreuz und quer. Wen soll sich der Drache greifen?

- Die dralle Philomenia natürlich, wen sonst? Bis zur nächsten Spielrunde kann Clemens dann ja einen neuen Charakter erstellen. Immerhin ein dramatischer Abgang! [26]
- Die geschickte Merve, die sich vielleicht noch entwinden oder im Drachenhort davonschleichen kann? Da sich der Abend dem Ende zuneigt, wäre das aber eine andere Geschichte – und ein brutaler Cliffhanger. [27]
- Doch lieber die mächtige Ashtarra, sofern diese zuvor eingeführt wurde? [28]
- Oder lieber eine bislang unbekannte Dorfschönheit, die die edlen Recken vielleicht in der nächsten Spielrunde aus der Drachenhöhle retten oder wenigstens ihre Gebeine bergen könnten? [29]

24

Es ist zwar nicht direkt eine Sandbox, aber ein bisschen Entscheidungsfreiheit kann nicht schaden, richtig? Der Drache sitzt auf dem Dach des Tempels und speit ringsum Häuser in Flammen. Jetzt muss es schnell gehen: vertreiben oder evakuieren – wie entscheiden sich die Helden?

Hast du zuvor Ashtarra Okharim eingeführt [43] oder sind es nur die Helden, die Dörfler und der Drache [44]?

25

Hast du zuvor Ashtarra Okharim eingeführt [43] oder nicht [54]?

26

Das Ungetüm stürzt sich auf Philomenia herab. Seine mannsgroßen Pranken greifen die selbstbewusste Schönheit. Mit zwei kräftigen Flügelschlägen erhebt es sich anmutig in die Lüfte. Philomenia wurde nicht zerdrückt und blickt nun herab auf die Wälder des Bornlands. Als sie zurückschaut, sieht sie das vor Flammen lodernde Dorf immer kleiner werden und am Horizont verschwinden, während sie in die schwindelerregenden Höhenzüge der Drachensteine entführt wird.

Für diesen wundervollen Abgang notierst du dir ein Plus (+) bei Clemens. Der krasse Cliffhanger bringt dir außerdem einigen Respekt ein, sodass du dir ein Plus (+) unter Souveränität notieren kannst. Du hast jedoch keine Idee, wie Clemens den nächsten Abend mitspielen soll, wenn sein Charakter derart von der Gruppe getrennt ist. Vielleicht spricht der Drache Philomenias Sprache, dann könnte sie sich mit ihrem kecken Charme und viel Glück noch herausquatschen. Aber das ist eine andere Geschichte. [59]

27

Das Ungetüm stürzt sich auf Merve herab, welche sichtlich irritiert ist. Immerhin wirkt doch Philomenia wie ein bunter Hund im Vergleich zur verstohlenen Diebin. Egal – die mannsgroßen Pranken des Drachen greifen die geschickte Aranierin. Mit zwei kräftigen Flügelschlägen, die den staubigen Boden aufwirbeln, erhebt sich der Drache anmutig in die Lüfte.

Wenn du Merve einen Entwindungsversuch zugestehen möchtest, lese weiter bei [30].

Wenn du ihr keine falschen Hoffnungen machen möchtest, geht es weiter bei [31].

28

Das Ungetüm stürzt sich auf Ashtarra herab. Die mannsgroßen Pranken greifen die mächtige Zauberin. Mit zwei kräftigen Flügelschlägen, die den staubigen Boden aufwirbeln, erhebt es sich anmutig in die Lüfte.

Thomas ergreift das Wort: "Moment mal, eine mächtige Zauberin? Dann wird die doch sicherlich Transversalis beherrschen und sich teleportieren können, oder nicht?"

Das hattest du leider im Vorfeld nicht bedacht. Notiere dir ein Minus (-) unter Souveränität und flickwerke am bereits Gesagten herum:

Wird Ashtarra...

- plötzlich unmittelbar hinter den Helden auftauchen, woraufhin der überraschte Drache sich bei [23] ein neues Ziel sucht?
- sich willentlich forttragen lassen, um den Ort des Drachenhortes ausfindig zu machen und später zu fliehen? [35]

29

Die alte Mär der gestohlenen Schönheit! Welcher Spielleiter könnte da widerstehen?

Das Ungetüm stürzt sich auf die erstbeste Dorfschönheit herab und ergreift sie mit ihren mannsgroßen Pranken. Mit zwei kräftigen Flügelschlägen erhebt sich der Drache anmutig in die Lüfte und fliegt gen Süden zu den Gipfeln der Drachensteine.

Die Helden werden kaum die Verfolgung aufnehmen können. Grüble über eine geeignetere Aufgabe nach bei [36].

30

Mannshohe Pranken, die fest einen Menschen umklammern? Na gut, alles geht. Irgendwie.

Du nennst Sabrina die Bedingungen für die Probe und drückst dabei zwei Augen zu. Denke dir eine Zahl aus. Ist sie gerade oder ungerade?

Gerade Zahlen finden sich bei der [32] ein, ungerade Zahlen bei der [33]. Sofern du dir zu Beginn die Charakterwerte hast ausführlich zeigen lassen und ein bisschen schummeln willst, kannst du gar zur [34] wechseln.

31

Merve wird davongetragen und blickt nun herab auf die Wälder des Bornlands. Als sie zurückschaut, sieht sie das vor Flammen lodernde Dorf immer kleiner werden und am Horizont verschwinden, während sie in die schwindelerregenden Höhenzüge der Drachensteine entführt wird.

Für diesen wundervollen Abgang notierst du dir ein Plus (+) bei Sabrina. Der krasse Cliffhanger bringt dir außerdem einigen Respekt ein, sodass du dir ein Plus (+) unter Souveränität notieren kannst. Im Gegensatz zu Philomenia hat Merve ganz gute Chancen, sich im Drachenhort davon zu schleichen. Bei der nächsten Spielrunde musst du dann aber zwei parallele Handlungen, die Rettungsmission und den Fluchtversuch, gleichzeitig leiten. Aber das ist eine andere Geschichte. [59]

32

Sabrinas Probenwurf ging leider daneben. Sie hat sich aber auch nicht dabei verletzt. Wechsle zur [31].

33

Sabrina hat eine sehr gute Probe gewürfelt! Merve hat sich tatsächlich entwunden, bevor der Drache zu hoch stieg. Schnell rennt sie in eine Scheune und hofft, nicht eingäschert zu werden. Der Drache sucht sich bei [23] ein neues Ziel.

34

Da du die Charakterwerte genau studiert hast, kannst du die Probe gut abschätzen. Du lässt außerdem den Drachen verdeckt dagegen würfeln – auf diese Weise kann er "zufällig" sehr schlecht würfeln oder auch sehr gut. Ein bisschen schämst du dich für diesen Illusionismus. Denn wenn du das zu oft machst, werden die Spieler unweigerlich dahinter kommen. Du lässt die Würfel nicht entscheiden – warum dann überhaupt würfeln? Aber das muss dich nicht kümmern. Gehe zur [33], wenn du Merve retten willst, oder zur [32], wenn der Drache sie davontragen soll.

35

Alle dachten, Ashtarra hätte plötzlich ihre Zauberkünste verlernt, als sie sich hat greifen lassen. Dabei war sie nur so klug, sich als hilfloses Opfer anzubieten, um endlich die Geheimnisse des Drachenhortes zu lüften. Für so viel improvisatorische Chuzpe notierst du dir ein Plus (+) unter Souveränität.

Die Hilfe der Heldengruppe wird sie für ihre Befreiung allerdings nicht benötigen. Grüble über eine geeignetere Aufgabe nach bei [36].

36

Wo wird die Hilfe der Helden gebraucht?

- Eine Frau ruft um Hilfe, weil ihr alter Vater im ersten Stock eines brennenden Hauses eingeschlossen ist. [37]
- Es gibt keine Feuerwehr, sodass jemand die Löscharbeiten koordinieren muss. [38]

- Die Strauchdiebe sind zurückgekehrt und nutzen das Chaos, um unbeobachtet die Häuser zu plündern. [39]

37

Eine wahrhaft edle Aufgabe! Die Gruppe ist sofort zur Stelle. Da das untere Stockwerk in Flammen steht, muss jemand die Fassade emporklettern und den alten Mann über das Fenster retten. Eine Aufgabe, die wie gemacht ist für die Kletterkünstlerin Merve! Selbstlos wie sie ist, greift Merve sich ein zufällig herumliegendes Seil, klettert die Hauswand hinauf und befestigt das Seil an einem Querbalken. Heldenhaft seilt sie sich mit dem völlig erschöpften Senior unter Beifall der umstehenden Dörfler herab.

Auch Sabrina ist überglücklich, eine selbstlose Heldentat vollbracht zu haben. Notiere dir bei ihr ein Plus (+). Überlege dir weitere Herausforderungen bei [36] oder lass es gut sein bei [40].

38

Im Dorf herrscht Chaos, alle laufen durcheinander ohne mit den Löscharbeiten voranzukommen. Damit die Brände nicht weitere Gebäude erfassen, muss jemand das Kommando übernehmen.

Hast du zuvor die Magierin Ashtarra eingeführt [41] oder darauf verzichtet [42] ?

39

Bei all dem Chaos hat sich der eigentlich festgesetzte Ertzel offenbar losgerissen und seine Männer versammelt. Du lässt alle Helden auf "Sinnesschärfe" würfeln, wohlwissend, dass irgendjemand sie schon bemerken wird. Die Strauchdiebe räumen gerade eines der dörflichen Lager leer und schaffen ihre Beute auf einen Wagen. Als die Bande die herannahende Heldengruppe bemerkt, schwingt sie sich auf den Wagen und gibt den Pferden die Sporen. Eine wilde Verfolgungsjagd entbrennt, als Duardo sein Pferd herbei pfeift und gemeinsam mit Merve aufsitzt. Während Merve den Lenker des Pferdegespanns mit Wurfmessern malträtiert, versucht Duardo der Bande den Weg abzuschneiden und die Pferde zum Halten zu bringen. Als ihm das gelingt, können Philomenia und Boron aufschließen und die übrigen Diebe stellen.

Glücklich über das schöne Rampenlicht für die Fähigkeiten von Duardo und Merve notierst du dir bei Thorsten und Sabrina jeweils ein Plus (+).

Überlege dir nun weitere Herausforderungen bei [36] oder lass es gut sein bei [40].

40

Geschafft! Die Helden haben zwar keinen Drachen besiegt, jedoch haben sie das Abenteuer lebend überstanden und Heldenmut bewiesen. Sofern sich der Drache die Dorfschönheit gegriffen hat, hast du außerdem bereits einen Aufhänger für die nächste Spielrunde.

Zur Auswertung deines improvisierten Spieleabends geht es hier: [59]

41

Thomas wittert seine Stunde, hält jedoch dann kurz inne und fragt: "Moment mal, ist hier auf dem Fest nicht die Gruppe begabter Magier aus Khunchom? Die müssen doch sicher auf die Idee kommen, das Feuer mit ihren Wasserzaubern zu bekämpfen!"

Da hat er leider recht. Anstatt dass die Helden nun für heldenhafte Taten gebraucht werden, übernehmen jetzt NPCs diese Aufgabe. Alles andere würde einen Logikbruch bewirken und die glaubhafte Illusion der Spielwelt gefährden. Da dir das erst einer der Spieler sagen musste, notierst du dir ein Minus (-) bei Souveränität.

Nun denn: die Zauberer aus dem fernen Khunchom wirbeln einmal mit ihren Händen, sprechen ein paar Formeln und löschen die Feuer mit aus ihren Fingerspitzen strömenden Wasserstrahlen.

Überlege dir nun durchdachtere Herausforderungen bei [36] oder lass es gut sein bei [40].

42

Thomas wittert seine Stunde und ergreift sofort das Wort: "Ich bin Boron Erkenbrandt, Hauptmann der Stadtwache. Ihr da! Sofort mitkommen, wir dämmen nun das Feuer ein..."

Wie du merkst ist Thomas in seinem Element. Er zeichnet sofort eine Skizze des Dorfes inklusive aktueller Brandherde auf und gruppiert die Dörfler in Löschtrupps. Da du ihm eine für Held und Spieler passende Szene eröffnet hast, notierst du dir bei ihm ein Plus (+).

Überlege dir nun weitere Herausforderungen unter [36] oder lass es gut sein bei [40].

43

Auf einmal fällt dir ein, dass sich Ashtarra Okharim und ihre Magier noch auf dem Fest befinden und dem Drachen mächtige Gegenwehr entgegensetzen können! Bevor die Helden die Initiative ergreifen können, versammeln sich die Magier und beschwören undurchdringliche Schutzzauber. [58]

44

Zwischen deinen Spielern entbrennt eine heiße Diskussion. Während Thomas meint, dass der Drache doch vollkommen übermächtig und ein Vertreibungsversuch blanker Irrsinn sei, will Clemens mit dem Drachen verhandeln. Thorsten will gar mit seinem Helden beim bösesten aller Erzdämonen Beistand erbitten und ihm seine ewige Seele als Paktgeschenk darbieten. Die Spielergruppe ist sich völlig uneins und es ist kein Ende der Diskussion in Sicht. Möchtest du...

- weiterhin die Ingame-Zeit anhalten, um die Spieler ausgiebig diskutieren zu lassen? [45]
- ein bisschen das Tempo erhöhen, indem du den Fortlauf der Katastrophe schilderst? [46]

45

Je weiter sich die Diskussion zieht, desto absurder werden die Lösungsvorschläge. Mittlerweile will Clemens mit seiner Philomenia den Drachen betören und solange bequatschen bis er freiwillig abzieht, während Thorsten bereits seine Verhandlungsstrategie für den Erzdämonen durchgeht.

Nach viertelstündiger Diskussion beschließen sie jedoch, stattdessen den fliehenden Dörflern beizustehen. [47]

46

Du schilderst wie die Flammen immer höher lodern und bereits eine Scheune zusammenbricht. Als die Spieler noch immer nicht reagieren, lässt du den Drachen in die Richtung der Helden schauen und zum tödlichen Feuerodem ausholen.

Sabrina ruft laut "HALT! WIR LAUFEN WEG!!" und es beginnt endlich die chaotische Flucht aus dem Dorf.

Notiere dir aber noch für so viel Kaltschnäuzigkeit ein Plus (+) bei Souveränität und fahre dann fort bei [47].

47

Hals über Kopf türmen die Festgäste aus dem in Flammen stehenden Dorf. Wo wird die Hilfe der geistesgegenwärtigen Helden gebraucht?

- Eine Frau ruft um Hilfe, weil ihr alter Vater im ersten Stock eines brennenden Hauses eingeschlossen ist. [48]

- Der örtliche Geweihte fällt in Verzweiflung auf die Knie, weil er das Heiligtum des Tempels nicht mehr bergen kann. [49]
- Sofern du den Strauchdieb Ertzel eingeführt hast, könnte dieser noch an einem Stuhl angebunden sein und um Hilfe flehen. [50]

Falls du nichts Passendes findest, kannst du die Evakuierung bei [53] beenden.

48

Eine wahrhaft edle Aufgabe! Die Helden sind sofort zur Stelle. Da das untere Stockwerk in Flammen steht, muss jemand die Fassade emporklettern und den alten Mann über das Fenster retten. Eine Aufgabe, die wie gemacht ist für Kletterkünstlerin Merve! Sie greift sich ein Seil, klettert die Hauswand hinauf und befestigt es an einem Querbalken. Heldenhaft seilt sie sich mit dem völlig erschöpften Senior ab und verhilft ihm zur Flucht aus dem Dorf.

Sabrina ist überglücklich, diese selbstlose Heldentat vollbracht zu haben. Notiere dir bei ihr ein Plus (+).

Möchtest du dir bei [47] zusätzliche Herausforderungen überlegen oder die weitere Evakuierung bei [53] gelingen lassen?

49

Der Geweihte Rondolf kniet auf dem Boden und reckt vor Verzweiflung seine Hände gen Himmel. Ohne den Zweihänder der heiligen Sankta Rondraga will er nicht aus dem Dorf fliehen. Das heilige Artefakt befindet sich im Schrein des vom Drachen okkupierten Tempels. Die Helden blicken etwas skeptisch drein, doch als du den Geweihten beiläufig erwähnen lässt, dass ihm der mit Dukaten prall gefüllte Opferstock dagegen völlig egal ist, willigt Stadtgardist Boron eilig ein.

Merve, Duardo und Boron schleichen in den Tempel, während Philomenia zur Drachenablenkung eine waghalsige Charmeoﬀensive startet.

Willst du für die abenteuerliche Aktion ein paar Augen zudrücken [51] oder lieber auf die Authentizität einer konsequenten und glaubhaften Simulation setzen [52]?

50

Ein moralisches Dilemma, welch' Dramatik! Einerseits möchten die Helden niemanden sterben lassen, andererseits wissen sie, dass Ertzel seinen Lebensunterhalt damit bestreitet, friedliche Reisende auszurauben und die örtlichen Bauernhöfe zu plündern. Nach einem kurzen Wortgefecht setzt sich die stets hilfsbereite Diebin Merve gegen den kaltschnäuzigen Stadtgardisten Boron durch und bindet Ertzel los. Mit gemischten Gefühlen wenden sie sich ab; du hast einen zwielichtigen NPC gewonnen, für dessen Taten sich die Helden in Zukunft mitverantwortlich fühlen werden.

Notiere dir für so viel verwegene Weitsicht ein Plus (+) bei Souveränität. Möchtest du dir bei [47] zusätzliche Herausforderungen überlegen oder die weitere Evakuierung bei [53] gelingen lassen?

51

Wie durch ein Wunder gelingt es der drallen Schönheit, die Aufmerksamkeit des Drachen zu erringen und ihm von seinem "heißen Atem" und seinen "beeindruckenden Schwingen" vorzuschwärmen. Merve und Duardo gelingt es, das glühend heiße Stahlschwert zu bergen, während Boron einen Abstecher zum Opferstock macht und sich seine Taschen mit Tempelgold füllt.

Auch wenn sich die meisten Drachen wohl kaum so leicht hätten austricksen lassen, kam insbesondere Philomenia voll auf ihre Kosten. Wer flirtet schon mit einem Drachen und kommt

noch mit dem Leben davon? Notiere dir bei Clemens ein Plus (+). Notiere dir außerdem ein Plus (+) bei Thomas, da sich sein korrupter Stadtgardist so schön bereichern konnte.

Möchtest du dir bei [47] zusätzliche Herausforderungen überlegen oder die weitere Evakuierung bei [53] gelingen lassen?

52

Als sich die dralle Schönheit dem mächtigen Echsenwesen nähert und ein Gespräch beginnen will, flammt ihr der Feuerodem entgegen und grillt ihren Körper. Mit einem Biss verschlingt der Drache die übermütige Heldin.

Immerhin hat der kurze Happen den übrigen Helden die nötige Zeit verschafft, um das Schwert zu bergen.

Clemens ist schockiert, dass du seine Heldin einfach so hast sterben lassen. Im Gegensatz zu dir dachte er offenbar, dass sie es schaffen könnte. Notiere dir ein Minus (-) bei Clemens und schließe die Evakuierung ab bei [53].

53

Mit letzter Kraft entkommen die Helden aus dem Dorf, gemeinsam mit den Einwohnern und Festgästen. Falls es nicht alle geschafft haben, werden die Überlebenden nun wehmütig auf die brennenden Häuser blicken und der Toten gedenken. Ob die Helden Hilfe suchen werden, um den Drachen doch noch zu vertreiben? Werden sie die geflohenen Menschen begleiten und ihnen helfen, eine neue Existenz aufzubauen? Oder werden sie dieses Kapitel hinter sich lassen und diese Aufgaben den Herrschern des Bornlandes überlassen?

Im Bewusstsein, die Gruppe zusammenschweißt und dir gleich mehrere Anschlussideen eingebracht zu haben, beendest du den Spielabend bei [59].

54

Der Drache deckt das Fest großflächig mit einer lodernden Feuersbrunst ein und die Situation gerät völlig außer Kontrolle. Die Heldengruppe stellt sich todesmutig dem Ungeheuer entgegen, wohl in der Gewissheit, dass der Spielleiter einen geheimen Plan verfolgt. Tut er das?

- Natürlich, Deus Ex Machina! [56]
- Nein, jetzt wird ausgewürfelt. [57]

55

Warum sich auf Unbekanntes einlassen, wenn es doch so einfach geht? Du gaukelst eine schwere Heiserkeit vor und die Runde fällt aus. Aber ob du damit den Helden der Drachenzwinge gerecht wirst? [Ende]

56

Plötzlich gibt sich eine Gruppe Magier zu erkennen, die sich zuvor unter den Gästen versteckt hielt, und wirkt mächtige Schutzzauber auf die zuvor hilflosen Helden. [58]

57

Die Heldengruppe wird eingeäschert. Der Drache hat gewonnen.

Du notierst dir ein Minus (-) bei allen (jetzt frustrierten) Spielern. [59]

58

Danach übersäen die Magier den Drachen mit elementaren Geschossen aller Art, bis sich dieser schließlich in die Lüfte erhebt und davonfliegt.

Einerseits haben die Helden überlebt und können nun von einer Begegnung mit einem Drachen berichten. Andererseits werden nun die Magier statt der Helden von den Dorfbewohnern bejubelt und gefeiert. Dir wird klar, dass du das ganze Finale von NPCs hast bestreiten lassen, anstatt den Helden eine Bühne zu bereiten.

Im Bewusstsein, dass dir das so schnell nicht wieder passieren wird, notierst du dir ein Minus (-) bei Souveränität und beendest den Spielabend bei [59].

59

Schau auf deine Strichlisten. Streiche für jedes Minus in der jeweiligen Liste ein Plus. Wenn am Ende bei Souveränität und bei jedem Spieler mindestens ein Plus übrig bleibt, hast du es geschafft: Du bist jedem gerecht geworden, sogar dir selbst! Wenn nicht, dann hast du immerhin Mut bewiesen. Und macht das nicht wahre Helden aus? [Ende]