

Ja, Herr und Meister!

Vielleicht kennen einige von euch das Kartenspiel "Ja, Herr und Meister!". Von dessen Grundgedanken ist das Abenteuer inspiriert, das war's aber auch schon. Was ist dieser Grundgedanke?

Das Abenteuer dreht sich um die Helferlinge eines bösen Dunklen Meisters in einer fantastischen Welt. Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rolle von Goblins, Imps und anderen, ähnlichen Gestalten. Sie bekommen von ihrem Meister einen Auftrag, den es erfolgreich auszuführen gilt. Das ist jedoch gar nicht so einfach, denn überall lauern Schwierigkeiten und Gefahren und die Protagonisten dieser Geschichte sind nicht unbedingt die kompetenteste Einsatztruppe des finsternen Schurken...

Ob die Gruppe sich am Ende beweisen kann oder nach einem Fehlschlag um Gnade winseln muss - oder ob die Geschichte vielleicht sogar ganz anders ausgeht - das entscheidet ihr.

- Material für Spieler
 - Charakterbogen
- Material für die Spielleitung
 - Das Abenteuer
 - Aurora

Material für Spieler

Charakterbogen

Persönliche Eigenschaften

Name:

Geschlecht:

Alter:

Wesen: Welches (mehr oder weniger magische) Geschöpf bist du?

Aussehen:

Wie siehst du aus? Wie kleidest du dich? Hast du besondere Merkmale?

Persönlichkeit:

Wie bist du so als Charakter? Wie verhältst du dich normalerweise?

Geschichte:

Wie ist dein Leben bisher verlaufen? Was hast du erlebt?

Sonstige Merkmale:

Gibt es noch etwas über dich zu sagen, was bis jetzt keinen Platz gefunden hat?

Fähigkeiten

Attribute

(14 Punkte zu verteilen; höchstens 5 auf ein Attribut)

Stärke		Intelligenz	
Geschicklichkeit		Willenskraft	
Ausdauer		Konzentration	
Kämpfen		Kommunikation	

Spezialfähigkeiten

Such dir 2 Dinge aus, die du besonders gut kannst und verteile 5 Punkte.

Kampf

Schaden: $1W6 + ? + ?$ (mit der Spielleitung abzusprechen)

Lebenspunkte: $25 + 1W6 + \text{Ausdauer}$

Verteidigung: $10 + \text{Stärke}$

Geschwindigkeit: $10 + \text{Geschicklichkeit}$

Beutel

Du darfst dir 3 Gegenstände aussuchen, die du in deinem Rucksack/Beutel/deiner todschicken Tasche/etc. bei dir führst.

Zusätzlich dazu startest du das Spiel mit ____ Goldmünzen.

Trägst du etwas bei dir, was man als Waffe verwenden könnte?

Material für die Spielleitung

Das Abenteuer

Intro: *Titel* (Interpret) → Youtube-Link o.Ä.

Teil 1 - Der Auftrag des Dunklen Meisters

Vor dem Thronsaal

Beschreibung der Umgebung / Einführung in die Stimmung:

Ambiente: *Heavy Wind & Indoor Rain Sounds | Haunted House | 3 hours* (Guild of Ambience)
→ <https://www.youtube.com/watch?v=cwihowRMFJA>

- kühler, grauer und regnerischer Tag
 - Wind heult um den Turm des Dunklen Meisters und pfeift durch Ritzen im Gestein
 - dunkle Wolken ziehen über den Himmel und kaum Licht scheint in das ohnehin schon düstere Gemäuer
- der Flur, in dem die Charaktere stehen, liegt düster da, nur von ein paar grün leuchtenden Fackeln erhellt, die im Luftzug flackern und hohe Schatten an die Wände werfen
 - dunkle Steinmauern
 - neben der riesigen Doppeltür stehen zwei große Steinstatuen von Gargoyles (eine links, eine rechts von der Tür), die - wie die Charaktere wissen - jederzeit zum Leben erwachen können

Die Charaktere stehen vor der gigantischen Tür, hinter der der Thronsaal ihres dunklen Meisters liegt. Momentan sind die mächtigen Türflügel geschlossen und die Charaktere warten darauf, hereingerufen zu werden. Sie wissen nicht, weshalb sie zum Dunklen Meister gerufen wurden. Doch sie wissen aus Erfahrung oder haben von anderen gehört, dass es fast immer sehr schrecklich ist, vor den großen bösen Dunklen Meister treten zu müssen.

>> Was wollen die Charaktere tun und/oder sagen, während sie warten?

Hintergrundinformationen für Wissbegierige

Falls die Spielerinnen und Spieler auf die Idee kommen, Fragen zum Hintergrund zu stellen oder Proben absolvieren, um beispielsweise an der Tür zu lauschen o.Ä.:

Die Spielerinnen und Spieler dürfen jeweils selbst entscheiden, ob ihre Charaktere bereits im Thronsaal des Dunklen Meisters gewesen sind oder ob dies ihr erstes Mal ist.

Der Thronsaal ist ein immenser Raum (vor allem für die Charaktere, da sie sehr klein sind). Mehrere Säulen aus Stein tragen die ebenfalls steinerne Decke und mehrere hohe Kerzenständer aus Metall stehen im Raum verteilt. Auf den Kerzenständern sind mehrere Kerzen angebracht, die sehr wenig warmes Licht verströmen. Mehrere Treppenstufen führen zu dem steinernen Thron des Dunklen Meisters. Neben dem Thron steht ein steinerner Tisch, auf dem eine Kristallkugel steht. Unten, neben der Treppe steht ein etwas wackeliger Holztisch, hinter dem stets ein kleiner alter Kobold sitzt und Dinge auf Pergamentpapier kritzelt.

Probe: Lauschen (mit Wahrnehmung) - Schwierigkeit 12

Erfolg

Misserfolg

Der Dunkle Meister

Auf dem Weg

Der verwirrende Wegweiser

Der zwielichtige Händler

Teil 2 - Das Schloss des Schreckens

Aurora

Geschlecht: weiblich

Alter: 56 Jahre

Wesen: Elfe

Aussehen:

- sieht aus wie 25 (Elfen altern langsamer als viele andere Völker)
- sehr helle, fast weiße Haut mit Perlmutter-Schimmer
- lange braune Haare, die golden schimmern, wenn Licht auf sie fällt
- rundes Gesicht mit leuchtenden braunen Augen und Stupsnase
- spitze Ohren
- trägt nur eine kurzärmelige Tunika, Haremshosen aus Stoff und ein paar halbhohe Stiefel

Persönlichkeit:

Aurora ist eine willensstarke Person - manche würden sagen, sie ist sogar ziemlich stur. Mit Energie und Tatendrang verfolgt sie ihre Ziele, die aus ihrem starken Gerechtigkeitsinn entspringen. Allerdings hat die junge Elfe bisher noch nicht allzu viel Lebenserfahrung sammeln können und hat deshalb eine recht einseitige und teils naive Vorstellung von Moral.

Aurora ist zielstrebig, pragmatisch und lässt sich nicht so leicht unterkriegen. Sie ist mutig, manchmal etwas ungeduldig, ehrlich und sie hat ein großes Selbstvertrauen (etwas zu groß, würde ihr Vater jetzt sagen). Wenn man Aurora zur Freundin hat, hat man eine treue und herzliche Partnerin, hat man sie hingegen als Feindin, sollte man sich ein sehr gutes Versteck suchen ...

Geschichte:

Aurora hat ebenfalls vor, die Maschine zu zerstören. Dazu hatte sie sich in das Schloss eingeschlichen, wurde aber entdeckt, überwältigt und gefangen genommen. Nun sucht sie nach einem Weg, sich zu befreien und ihr Ziel doch noch zu erreichen.

Sie stammt aus dem Elfenclan der südlichen Wälder und wurde dort zur Kriegerin ausgebildet. Allerdings hat sie sich in ihrem Leben auch in einigen anderen Bereichen fortgebildet und beherrscht z.B. auch einige nützliche Zauber.

Sonstige Merkmale:

Lieblingsfarbe: Sonnenblumengelb

Lieblingsessen: Blätter-Teigtaschen

Aurora ist außerdem Vegetarierin.

Fähigkeiten

Attribute

(14 Punkte zu verteilen; höchstens 5 auf ein Attribut)

Stärke	1	Intelligenz	1
Geschicklichkeit	2	Willenskraft	4
Ausdauer	2	Konzentration	2
Kämpfen	2	Kommunikation	

Spezialfähigkeiten

Schleichen (mit Geschicklichkeit) +2

Inspirieren (mit Kommunikation) +3

Kampf

Schaden: 1W6+4+2 (wenn sie ihr Kurzsword hat -> 1W6+4+ihre Geschicklichkeit)

Lebenspunkte: 30

Verteidigung: 11

Geschwindigkeit: 12

Wenn sie ihre Rüstung bekommt und anlegt, steigen ihre Verteidigung und ihre Geschwindigkeit um +1.

Aurora beherrscht folgende **Zauber**:

- **Heilen** (Aktion; heilt ein beliebiges Ziel in der Nähe um 3W6)
- **Schutz** (Aktion; gibt einem beliebigen Ziel in der Nähe für 2 Runden +2 Verteidigung)

("in der Nähe" heißt so etwas wie im selben Raum oder in 10m Umkreis oder so)

Beutel

Aurora trägt nichts bei sich, denn ihr wurde alles weggenommen, was sie bei sich hatte. Man kann ihren Beutel und ihre Ausrüstung finden. Diese bestehen aus:

- Kurzsword (1W6+4 Schaden)
- Elfenrüstung (+1 Verteidigung, +1 Geschwindigkeit)
- 11 Goldmünzen
- 2 eingepackte Blätter-Teigtaschen
- 1 Trinkflasche mit Wasser drin
- 1 Feuerstein
- 1 Kamm aus Holz
- 1 Fläschchen mit einem Heiltrank (heilt 10 LP, als Bonusaktion einsetzbar)