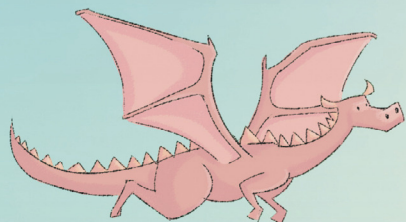




MEISTER DER FABELN



LEHRREICHES ROLLENSPIEL

ERSTES ABENTEUER

INHALTSVERZEICHNIS

Hier ist die Einsteiger- oder DEMO-Version des Systems. Du kannst entscheiden, ob unser Spiel etwas für dich und deine Kinder ist, indem du die Spielregeln und das Szenario liest. Sobald du es gelesen und das erste Abenteuer gespielt hast, freuen wir uns, wenn du dich für die Vollversion des Regelwerks Meister der Fabeln entscheidest. Viel Spaß beim Lesen und viel Erfolg!

Familien-Rollenspiel für Kinder ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: 2-6

Text: Marcin Kubiesa

Übersetzung ins Deutsche: Leandro

Redaktion und Korrekturlesen: André Nolting

Umschlag und Satz: Janina Sobota, Marcin Kubiesa

Illustrationen: Janina Sobota, Monika Pakulska, Hubert Sikorski, Danaï Chondrokouki

Logo: Monika Pakulska

Charakterkarten: Krzysztof Daszuta, Marcin Kubiesa

Psychologische Beratung: Damian Seweryn Drozdowski

Pädagogische Beratung: Barbara Skrzężyna

Erste erwachsene Tester: Kamila Zalewska-Firus, Michał Zemełka, Fureal Malicious, Małgorzata Meissner, Marek Musiał, Maciej Kudyba, Jarosław Iwański, Marcin Feczko, Sebastian Kubiak, Daniel Kasprzykowski, Dariusz Wypych, Bartłomiej Zastawnik, Dominik Blek, Krzysztof Daszuta, Artur Grześkowiak.

Erste Kindertester: Paulina (6), Karolina (10), Lena (4), Gabryela (8), Wiktor (5), Konrad (4), Ola (6), Marysia (9), Tymon (6), Zuzanna (8)

Deutschsprachige Tester: Lotta (11), Frida (11), Janna (8), Elise (8), Lisa (9).

Copyright by Marcin Kubiesa, Czechowice-Dziedzice 2015 ISBN: 978-83-964793-2-7 Alle Rechte vorbehalten. Alle Rechte vorbehalten. Herausgeber: Szkoła Wyobraźni, contact@masteroffables.com

Kein Teil dieses Buches darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Autors nachgedruckt, reproduziert oder vervielfältigt werden, sei es mechanisch, foto-optisch, elektronisch oder magnetisch, oder in einem öffentlichen Medium gelesen werden.

Der Herausgeber ist damit einverstanden, Teile dieses Regelwerks nur für den persönlichen Gebrauch zu kopieren.

Das wahre Zeichen von Intelligenz ist nicht Wissen, sondern Phantasie. - A. Einstein.



INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG	4	REGELN FÜR DAS SCHLIESSEN VON FREUNDSCHAFTEN	24
Hallo, zukünftiger Fabelmeister!	4	Freundschaftswiderstand (FW)	24
Geschichtenerzählen	4	Bosheit Würfel (BW)	24
Ein Spiel für die ganze Familie	5	Misserfolge bei Freundschaftsprüfungen	25
		Zugreihenfolge	25
Warum solltest du mit deinen Kindern Rollenspiele spielen?	6	FREUNDSCHAFTSWÜRFEL (FS)	26
Warum sollten Kinderspiele keine Gewalt enthalten?	7	Helden-Evolution	26
Eine Märchenwelt voller Herausforderungen!	7	Beispiel für eine Freundschaftsprüfung	27
		DAS ABENTEUER WARTET!	29
SPIELGRUNDLAGEN	8	Beginn und Ende einer Sitzung	29
Idee des Spiels	8	Zusammenfassung der Spielregeln	30
Benötigte Ausstattung	8	Der Kodex des Fabelmeisters	31
		Vorbereitung auf die Sitzung	31
CHARAKTERSTELLUNG	9	DER RATTENKÖNIG	32
Erster Schritt: Heldenname	9	Zusammenfassung des Abenteurers	32
Zweiter Schritt: Beruf	9	1. Schloss der Helden	34
Zauberer/Zauberin	10	2. Schlossküche	35
Wanderer/Wanderin	11	3. In den Keller!	35
Ritter/Ritterin	12	4. Keller	36
Dritter Schritt: Eigenschaften	14	5. Kanalisation	37
Vierter Schritt: Fähigkeiten	14	6. Rattenhöhle	38
MUSTERCHARAKTERBOGEN	16	7. Der Rattenkönig	39
MUSTERCHARAKTERBOGEN NACH DER ERSTEN SITZUNG	17	8. Den Fluch aufheben	42
		9. Ein Geschenk der Mäuse	43
MAGIE	18	10. Abschluss	43
Zauberliste	19	CHARAKTERBOGEN	44
SPIELREGELN	21		
Helfen	21		
Glücksmünzen (GM)	22		
Hindernisse überwinden	22		
Misserfolge und Verletzungen	23		



EINFÜHRUNG

Hallo, zukünftiger Fabelmeister!

Bitte halte einen Moment inne und bediene dich deiner Vorstellungskraft. Du wirst sie nötiger brauchen als je zuvor. Stell dir vor, du wärst ein Held oder eine Heldin. Ein mutiger Ritter, eine weise Zauberin, ein neugieriger Wanderer oder eine goldhaarige Sängerin. Du führst deine Gruppe zu immer neuen Herausforderungen. Die Welt ist voller Magie, wie in einem Märchen. Du erkundest vergessene Ruinen, löst Rätsel, lüftest Geheimnisse und stellst dich furchterregenden Gegnern. Klingt das wie ein gutes Buch oder ein Computerspiel? Du bist ganz nah dran...

Ihr setzt euch gemeinsam an einen Tisch. John, Kathrine, Matheus und Ola. Jeder von euch wählt einen Charakter, gibt ihm einen Namen und schreibt diesen auf ein sogenanntes Charakterblatt. Von nun an werdet ihr die Namen verwenden, die ihr euch ausgedacht habt. Ein außergewöhnliches Abenteuer wartet auf euch, nachdem ihr zu Helden und Heldinnen geworden seid. Die Geschichte beginnt mit dem Spielleiter, dem Fabelmeister. Er erzählt euch von Drachen, die in einem fliegenden Schloss leben. Von den Ratten, die sich dort einnisten und vom bösen Hexenmeister. Er erzählt auch von der unsichtbaren Königin, über die vor vielen Jahren ein Fluch gelegt worden ist. Sie benötigt Hilfe und zwar eure Hilfe!

Werdet ihr die Herausforderung annehmen?

Geschichtenerzählen

Ein Rollenspiel ähnelt dem Erzählen eines Märchens, nur dass die Zuschauer nicht im Bett kuscheln, sondern sich gemeinsam um einen Tisch versammeln und die Geschichte mitgestalten. Du denkst dir deine eigenen Charaktere aus und steuerst deren Handlungen innerhalb einer gemeinsamen Erzählung.

Während des Spiels hast du die Möglichkeit:

- mit den Charakteren im Spiel zu interagieren,
- im Team zu arbeiten aber auch eigene Entscheidungen zu treffen;
- erlangtes Wissen einzusetzen, um deine Argumente zu untermauern;
- Probleme ohne Gewaltanwendung zu lösen;
- deine Stärken und Schwächen zu erkennen.

Die Mitspieler lernen

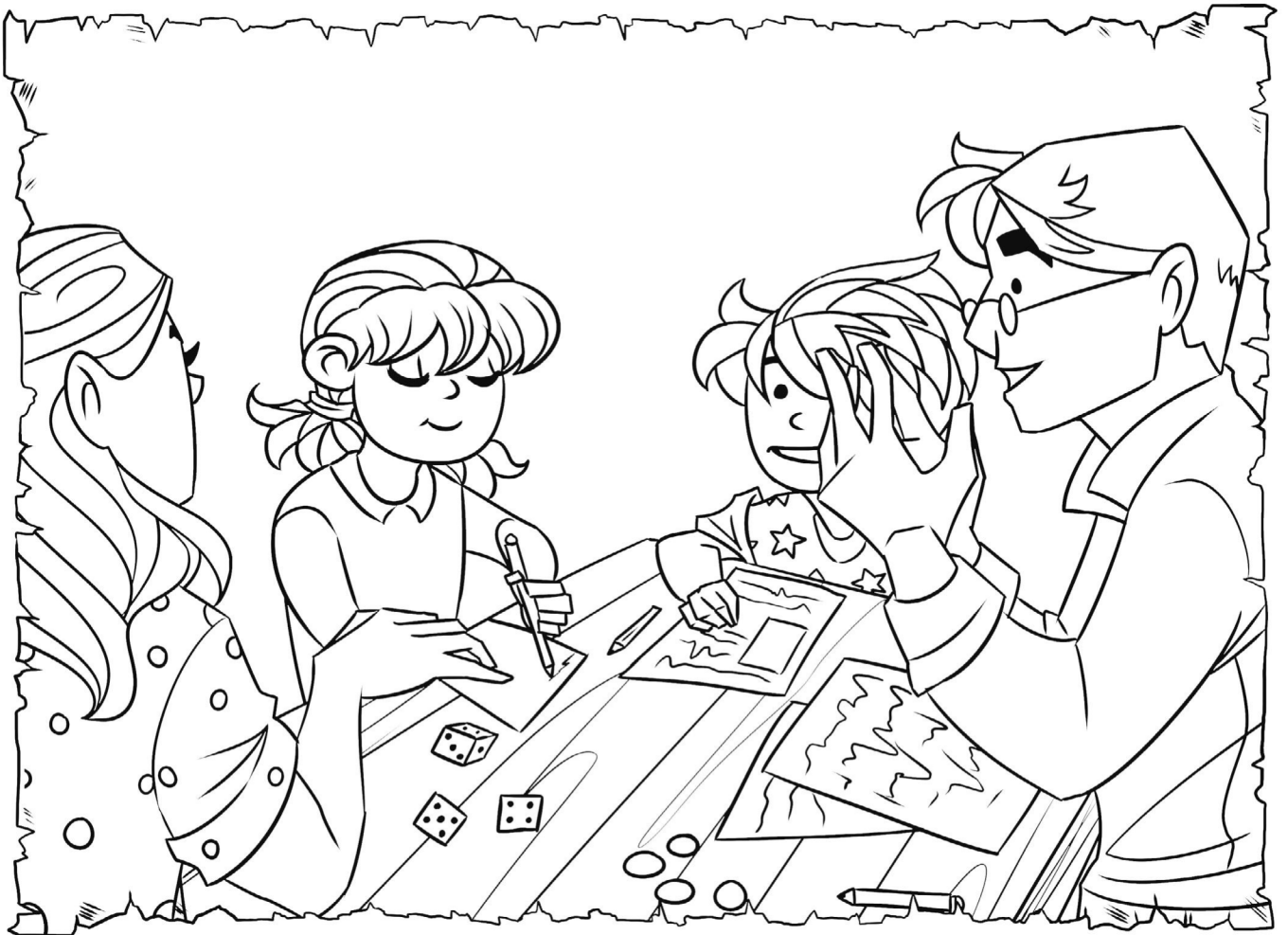
- ihre eigenen Geschichten zu erfinden und zu erzählen;
- Einfühlungsvermögen und Mitgefühl zu zeigen;
- wertvolle Verhaltensmuster abzuleiten;
- wie man mit Misserfolgen umgeht;
- wie man Selbstvertrauen gewinnt;
- ihre Intelligenz und Phantasie einzusetzen und zu erweitern;
- Prioritäten zu setzen und einzuhalten
- mit Zahlen umzugehen;
- logisches Denken.





Ein Spiel für die ganze Familie

Gemeinsame Abenteuer im Land der Helden sind die perfekte Art, einen Familienabend zu verbringen. Obwohl unser Spiel für Kinder im Alter von 5-10 Jahren konzipiert ist, werden auch die etwas Älteren etwas für sich finden. Jeder, der eine Idee für ein interessantes Abenteuer hat, kann wenn er möchte, der Spielleiter beziehungsweise Fabelmeister, werden. Das kann ein Elternteil, ein Betreuer, ein Onkel, eine Schwester, ein Klassenkamerad oder ein Lehrer sein. Lies das Regelwerk, stelle ein Team zusammen und begib dich auf dein Abenteuer!





Warum solltest du mit deinen Kindern Rollenspiele spielen?

Viele Studien legen nahe, dass der wichtigste Entwicklungszeitraum des Kindes vor dem elften Lebensjahr liegt. Je mehr wir einem Kind vorlesen, je öfter wir mit ihm Brett-, Karten- oder Rollenspiele spielen, desto mehr helfen wir ihm, persönlich und intellektuell zu wachsen. Während der Abenteuer lernst du, Probleme selbstständig zu lösen, in einer Gruppe zu agieren, selbstwirksam zu sein und bis zu fünf Arten von Intelligenz zu entwickeln und auszubauen (siehe H. Gardners Theorie der multiplen Intelligenzen).

- **Interpersonelle (soziale) Intelligenz** - hilft Menschen, sich gegenseitig zu verstehen. Sie ist verantwortlich für die Fähigkeiten, zu kooperieren, die eigenen Emotionen zu kontrollieren, geduldig zu sein und leicht neue Freunde zu finden.
- **Intrapersonale (emotionale) Intelligenz** - konzentriert sich auf das Verständnis der Erfahrungen der inneren Welt, sowohl der eigenen als auch der anderer Menschen. Sie identifiziert Personen, die verantwortungsbewusst, beständig, reflexionsfreudig und an der persönlichen Entwicklung interessiert sind.
- **Linguistische (sprachliche) Intelligenz** - charakterisiert Menschen mit einem großen Wortschatz, die gerne Bücher lesen, ihre eigenen Texte schreiben und angemessen argumentieren. Sie hilft beim Erlernen von Fremdsprachen und bei der Schauspielerei.

- **Logisch-mathematische Intelligenz** - die Kinder lernen spielerisch, Fakten miteinander zu verbinden und sie zu einer Ursache-Wirkungs-Folge zu kombinieren. Das Üben von Zahlen und die exakte Anwendung der Spielregeln schult die Konzentration und das strategische Denken.
- **Visuell-räumliche Intelligenz (Vorstellungskraft)** - charakterisiert Menschen, die visuell denken. Architekten, Zeichner, Maler, Schriftsteller, aber auch Ingenieure und Wissenschaftler brauchen ein großes Vorstellungsvermögen. Ein Gebäude, ein Meisterwerk oder eine neue wissenschaftliche Idee muss einem erst einmal in den Sinn kommen, damit sie später alle um sie herum begeistern kann. Wenn wir Rollenspiele spielen, übernehmen wir die Rollen selbstentwerfener Charaktere und treffen in einer fiktiven Welt voller fantastischer Orte auf imaginäre Gegner.





Warum sollten Kinderspiele keine Gewalt enthalten?

Kinder verbringen heute zu viel Zeit vor Tablets, Computern und Fernsehbildschirmen. Das hat katastrophale Auswirkungen auf ihre kognitiven Fähigkeiten, ihr sensorisches System und vor allem auf ihre psychosoziale Entwicklung, denn Eltern fehlt oft die Kontrolle darüber, was ihre Kinder spielen oder welche Inhalte sie zu sehen bekommen. Die moderne, kommerzialisierte Welt vermittelt Verhaltensmuster, die auf Aggression und Gewalt basieren und deren Zusammenhang den Kindern nicht klar ist. Der Zeitraum bis zum Alter von 10 Jahren ist besonders wichtig, damit Kinder die beobachteten Verhaltensmuster verinnerlichen können. Was ist der beste Weg, um die richtigen Ideen in ihre Köpfe zu bekommen?

Rollenspiele sind eine effektive und sehr attraktive Möglichkeit, dieses Ziel zu erreichen. Sie bauen nicht nur eine starke emotionale Bindung zwischen Eltern und Kindern auf, sondern sind auch eine Möglichkeit, beim gemeinsamen Spielen wertvolle Ideen zu entwickeln und einzubringen. Dies geschieht durch das gemeinsame Erfinden einer märchenhaften Geschichte.

Die Spieler müssen ihre Kräfte bündeln, um Erfolg zu haben. Richtiges Argumentieren, Überzeugen und Diplomatie sind gefragt, um eine Kompromisslösung für ein Problem zu finden. So lernen sie zusammenzuarbeiten, was auch in der Schule oder bei der Arbeit hilfreich sein kann. Außerdem erfordern Rollenspiele wie "Meister der Fabeln" viel Einfühlungsvermögen. Dies ist oft die einzige Möglichkeit für die Spieler, die Beweggründe der Charaktere zu verstehen, denen sie in der Geschichte begegnen.

Die Fähigkeit, sich in eine andere Person hineinzuversetzen, hilft ihnen, andere zu verstehen und besser mit ihnen zu kommunizieren. Wir möchten, dass Meister der Fabeln ein Spiel ist, das jedem dabei hilft, Probleme zu lösen, ohne Gewalt anzuwenden und stattdessen Mitgefühl, Diplomatie oder Schlaueit einzusetzen.

Eine Märchenwelt voller Herausforderungen!

Die Welt, in der du dich auf dein Abenteuer begibst, heißt "Das Land der Helden". Es ist eine magische Welt, in der wir bekannte Märchen und Fantasyelemente wie die aus Der Hobbit, Harry Potter oder auch Shrek, miteinander verflechten. Beliebte Märchen werden hier ein wenig anders erzählt. Die Spieler ändern als Beteiligte den Verlauf der Handlung. Aber nicht alles ist perfekt und märchenhaft. Füchse jagen Hasen, Drachen fressen Schafe und Katzen jagen Mäuse. Alles würde seinen gewohnten Gang gehen, wäre da nicht die Tatsache, dass einige Tiere und Pflanzen sprechen können. Intelligente Ratten errichten unterirdische Königreiche. Ein einsamer Wolf züchtet tief im Wald ganz allein Karotten. Der uralte Drache liebt Bücher über alles und der Steintroll baut selber Brücken und erhebt Mautgebühren.

Zu deinen Aufgaben als Held gehören die Versöhnung verfeindeter Parteien, die Lösung verzwickter Probleme, die Suche nach verlorenen Kreaturen und die Rettung derselben.

Im Land der Helden gibt es keine klare Unterscheidung zwischen Gut und Böse. Es gibt Zeiten, in denen scheinbar gute Wesen jemandem Schaden zufügen. Andererseits sind vielleicht diejenigen, die einem fies, schrecklich oder böse erscheinen, nur von einem schlimmen Ereignis in ihrer Vergangenheit auf den falschen Weg geführt worden. Jeder hier hat seine eigene Geschichte zu erzählen. Erfindet und entdeckt sie gemeinsam!





SPIELGRUNDLAGEN

Idee des Spiels

Jedes Abenteuer hat ein Ziel. Du und dein Team werdet gebeten, jemanden zu retten, etwas zu finden oder ein böses Ereignis aufzuhalten. Im ersten Abenteuer müsst ihr vielleicht eine Prinzessin retten, die von einem Krötenprinzen entführt wurde. Im zweiten könnt ihr einem bereits freundlich gesinnten Krötenprinzen helfen, einen magischen Ring zu finden, der ihn in seine menschliche Gestalt zurückverwandelt.

So markiert das Ende eines Abenteuers den Beginn eines neuen. Die Regeln des Spiels erlauben es, Konflikte ohne Gewalt zu lösen. Ihr solltet euch bemühen, euch mit eurem Gegner anzufreunden, und wenn das nicht gelingt, solltet ihr nach einem anderen Weg suchen, um euer Ziel zu erreichen.

Monster, die sich euch in den Weg stellen, sind oft furchterregend. Sie bewachen vielleicht eine Truhe oder stellen euch Rätsel. Sie sind jedoch nicht angriffslustig. Alle Monster, Tiere und andere Kreaturen in der Welt des *Meisters der Fabeln* können sprechen. Sofern sie nicht provoziert werden, sind sie keine hirnlosen und blutrünstigen Bestien, die mit ihren Klauen nach euch schlagen.

Während des Spiels entwickelt ihr eine gemeinsame Geschichte. Wir nennen die Geschichte ein Abenteuer oder eine Sitzung. Eine Sitzung sollte zwischen 45 und 120 Minuten dauern. Längere Spielzeiten können anstrengend sein.

Es ist nicht unsere Aufgabe, unsere Kinder für eine grausame und herzlose Welt zu wappnen. Es ist unsere Aufgabe, Kinder zu erziehen, die die Welt ein bisschen weniger grausam und herzlos machen. L.R. Knost

Benötigte Ausstattung

- Gedruckte, ausmalbare Charakterblätter. Du kannst die Charakterbögen kopieren, die diesem Starter beiliegen, oder die druckbaren Charakterblätter von www.masteroffables.com herunterladen und ausdrucken;
- Buntstifte, Bleistifte und Radiergummi;
- Ein Satz sechsseitiger Würfel. Idealerweise solltest du ein mehrfarbiges Set haben: rot für Stärke, grün für Geschicklichkeit und blau für Verstand. Der Fabelmeister kann unterdessen schwarze Bosheitswürfel werfen;
- Wenn die Spieler noch nicht zählen können, verwendet Würfel mit Punkten anstelle von Zahlen. Sie werden es während des Spiels lernen;
- Münzen, Plättchen, Blöcke – jeder Spieler sollte drei Stück haben. Sie symbolisieren die Glücksmünzen;
- Ein Tisch oder eine andere ebene Fläche, auf der du frei malen, würfeln und eine Weltkarte auslegen kannst.
- Um ein Abenteuer zu erleben, brauchst du ein Team. Es ist möglich, mit nur einer Person zu spielen, aber mit drei, vier oder sogar fünf Spielern macht es garantiert viel mehr Spaß. Wenn es jedoch nur einen Spieler gibt, sollte der Fabelmeister einen Begleiter für ihn erschaffen. Dabei kann es sich um eine beliebige fantastische Kreatur handeln, z. B. eine Elfe, eine Fee, ein kleiner Drache, ein junger Pegasus oder ein personalisiertes Lieblingsmaskottchen des Spielers. Es ist wichtig, dass der Held nicht alleine reist und immer einen treuen Begleiter hat, der helfen oder etwas andeuten kann, wenn es schwierig wird.





CHARAKTERSTELLUNG

Die Spieler wählen ihren Charakter zu Beginn des Spiels aus. Kopiere die vorgefertigten Charakterbögen, die diesem Regelwerk beiliegen, oder lade die druckbare Datei von www.masteroffables.com herunter. Bereite leere Charakterbögen vor, lege sie vor der Gruppe aus und lasse die Kinder wählen. Jede Charakterkarte enthält eine Zeichnung eines Charakters, sodass jeder Spieler denjenigen auswählen kann, der ihnen am besten gefällt. Als Nächstes hilfst du ihnen, die Lücken auf der Charakterkarte auszufüllen.

Erster Schritt: Heldenname

Ein Name für einen Helden sollte phantastisch sein – das heißt, er sollte möglichst wenig mit der modernen Welt zu tun haben. Namen können von Büchern, Filmen oder dem Internet inspiriert sein, wo du viele Namen findest, die speziell für Rollenspiele erfunden wurden. Es kann auch eine skurrile Variante des Vor- oder Nachnamens des Spielers sein. Wenn die Spieler wirklich wollen, dass ihre Helden denselben Namen wie sie selbst tragen, dann erlaube es ihnen. Vor allem jüngere Kinder können sich damit schwer tun, weil sie noch in der Entwicklung ihres Selbstbewusstseins stecken.

Während des Spiels sprechen wir die Spieler mit den Namen ihrer Figuren an. Das ist sehr wichtig, um ihnen das Gefühl zu geben, dass sie sich in einer Märchenwelt befinden. Wenn ein Spieler seinen eigenen Namen verwendet, vergiss nicht, seinen Beruf hinzuzufügen: "Ritter...", "Heiler...", "Wanderer...", "Waldhüterin..." usw.

Zweiter Schritt: Beruf

Jeder Held in der Märchenwelt ist auf etwas spezialisiert und löst Probleme gerne auf eine bestimmte Weise. Die folgenden Vorschläge für Berufe helfen den Spielern, ihr Team zu diversifizieren und die Herausforderungen zu meistern, denen sie sich stellen müssen. Wenn alle als Ritter oder Zauberer spielen wollen, dann lassen Sie sie. Das sind ihre Charaktere, und sie sind diejenigen, die Spaß daran haben sollen. Wenn ein Spieler die Klasse seines Charakters ändern möchte, kann er dies nur zu Beginn oder am Ende der Sitzung tun. Unten finden Sie sechs Beispielberufe.





Zauberer/Zauberin

Beschreibung: Zauberer und Zauberinnen lieben es, Wissen zu erwerben und anzuhäufen. Sie sind in der Regel ernsthafte Forscher, Chronisten oder Diplomaten, die am Hofe eines Herrschers dienen oder sich in Bibliotheken einschließen und alte Bücher lesen. Viele gehen jedoch auch in die Welt hinaus, um Kinder, die sie in den Straßen treffen, mit Zaubertricks zu unterhalten. Erfahrene Zauberer und Zauberinnen reisen gerne auf fliegenden Teppichen, Besenstielen oder auf Betten (oft nur im Pyjama!). Du hast Verständnis für die Magie, die im Land der Helden vorherrscht. Du erlernst sie und wendest sie in kritischen Situationen an. Allerdings kann die Magie manchmal unberechenbar sein. Eine schlecht ausgeführte Geste oder eine falsch gesprochene Silbe kann zu ungeahnten Konsequenzen führen.

Zauberer und Zauberinnen haben ein Buch, in dem sie ihre erlernten Zauberprüche aufbewahren. Ihre Magie ist mächtig, aber die Erforschung ihrer Geheimnisse hat ihren Preis.

Ausrüstung: ein Zauberbuch, Zauberhut, Zauberstab, Blatt Papier, Feder, Tinte und ein Biwak-Ausrüstung.

Talent: Gabe der Magie. Sie erhalten ein Zauberbuch. Zu Beginn kennen Sie einen Zauberpruch. Neue Zauberprüche erhalten Sie durch den Einsatz von Freundschaftswürfeln.

Fähigkeitenliste: Komplimente (K), Zaubertricks (Z), Helfen (S/F/G), Überredung (Ü), Zeichnen (Z).





Wanderer/Wanderin

Beschreibung: Wanderer erforschen die Wildnis, entdecken neue Orte und treffen auf namenlose Kreaturen. Ihr Lebensziel ist es, ständig umherzuziehen, die weißen Flecken auf der Landkarte zu erforschen und Orte zu erreichen, die noch niemand zuvor betreten hat. Sie sind neugierig, einfallsreich, lustig und scharfsinniger als die meisten Menschen. Sie lieben es, Karten und Souvenirs von ihren Wanderungen zu sammeln. Sie tragen immer ein Teleskop bei sich, damit sie Dinge aus der Ferne betrachten und ihren Begleitern davon erzählen können. Außerdem sind sie großartig darin, versteckte Gegenstände zu finden, Spuren zu verfolgen oder einen verborgenen Weg zu finden. Wanderer und Wanderinnen sind ständig in Bewegung. Wenn sie lange von vier Wänden umgeben sind, fühlen sie sich eingeengt und ausgeschlossen. Sie klettern gerne auf Bäume und Berggipfel, fahren mit dem Schlitten bergab und betreten tiefe, dunkle Höhlen.

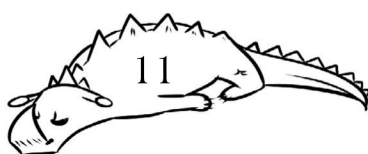


Es gibt keine Gipfel oder Tiefen, die für sie unerreichbar sind. Sie trainieren die Kunst des Überlebens unter den schwierigsten Bedingungen.

Ausrüstung: Ein Fernrohr, ein Dietrich, eine Karte des Landes der Helden, ein Kartografieset, ein Kompass und ein Biwak-Ausrüstung.

Talent: Überlebenskünstler. Sie erhalten einen zusätzlichen Würfel beim Suchen, Schwimmen, Springen und Klettern.

Fähigkeitenliste: Bauen (B), Witze machen (WM), Schenken (S), Zeichnen (Z), Aufrichtiges Lächeln (AL).





Sie werden sie mit ihrem Schild beschützen, selbst gegen einen viel größeren Gegner.

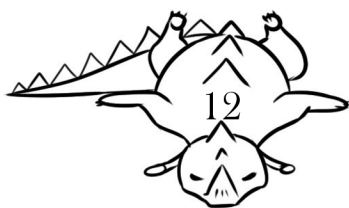
Ausrüstung: Ein Holzschild, ein Holzschwert, eine Rüstung und ein Camp-Set.

Talent: Unverzag. Sie erhalten einen zusätzlichen Würfel, wenn Sie zum ersten Mal eine Herausforderung annehmen.

Fähigkeitenliste: Bauen (B), Schenken (S), Helfen (S/F/G), Aufrichtiges Lächeln (AL), Spielen (S).

Ritter/Ritterin

Beschreibung: Ritter und Ritterinnen sind die Tapfersten der Tapferen. Sie gehen an der Spitze der Gruppe und stellen sich der Herausforderung als Erste. Wenn alle Angst haben, erhebt der Ritter sein Schwert und seinen Schild und zeigt seinen Kameraden, dass jede Widrigkeit überwindbar ist. Die Ritter und Ritterinnen haben keine Angst, sich auf ein neues Abenteuer einzulassen und gehen mit einem Lächeln auf den Lippen forscht voran. Sie sammeln magische Ausrüstungsgegenstände - Schwerter, Schilde, Rüstungen und Helme -, um noch besser auf die ihnen anvertraute Aufgabe vorbereitet zu sein. Sie lieben es, auf schnellen und starken Reittieren zu reisen. Sie wollen immer der Erste sein und möchten stets gewinnen. Sie lieben den Wettbewerb, aber am meisten schätzen sie ihre Freunde. Für sie würden sie durchs Feuer gehen. Sie setzen sich für die Schwachen und Unterdrückten ein.





Erläuterung der verwendeten Begriffe:

Ausrüstung: Eine Reihe von Gegenständen, die ein Charakter besitzt. Das sind Gegenstände, die der Charakter immer bei sich hat.

Biwak-Ausrüstung: Die Biwak-Ausrüstung besteht aus: Einem Zelt, einem Schlafsack, einem Wassersack, einem kleinen Messer, einer Schaufel, einem Seil, einem Beil, einem Enterhaken, Zunder, einem Feuerstein, einem Feuerstarter, einer Fackel, einem Teller, einer Tasse und Besteck.

Fähigkeiten: Jede Klasse hat eine vorgefertigte Liste von Fähigkeiten, die für Anfänger erstellt wurde. Erfahrene Spieler können die Liste ihrer Fähigkeiten vollständig anpassen, so dass nur die für ihre Klasse typischen Fähigkeiten übrig bleiben, wie z.B. Heilung für einen Heiler oder Zaubertricks für einen Zauberer. Wenn Charaktere Erfahrung erhalten, können sie ihre Fähigkeiten verbessern oder neue Fähigkeiten kaufen.

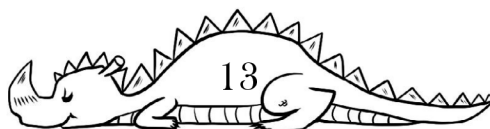
Talent: Eine außergewöhnliche Fähigkeit, die einen Charakter besonders auszeichnet. Der Spieler erhält einen zusätzlichen Würfel, den er in einer bestimmten Situation testen kann. Sie kann beliebig oft und zu jeder Zeit eingesetzt werden, sofern die Voraussetzungen erfüllt sind.

Was, wenn diese Berufe nicht genug sind?

Wenn ein Spieler eine Meerjungfrau-Ninjabrincessin werden möchte, denkt gemeinsam darüber nach. Frage ihn, was Ninjas gut können – zum Beispiel, dass sie hoch springen können. Wählt oder erfindet ein Talent, das dazu passt. Sprich mit dem Spieler, wenn du meinst, dass eine Meerjungfrau ohne Beine sich nicht auf dem Boden bewegen sollte. Gemeinsam könnt ihr herausfinden, ob sie ihre Beine von einer Zauberin bekommen sollte oder ob sie einfach einen magischen Gürtel hat, der es ihr erlaubt, niedrig zu fliegen. Denke daran, dass ihr in einer Märchenwelt spielt, in der Magie fast alles erklären kann. Für Ethnien und Klassen gibt es keine eindeutige Klassifizierung. Der Spieler kann auf seinem Charakterblatt Flügel für seine Heldin zeichnen, wenn er eine Feen-Zauberin spielen möchte. Das Charakterblatt sollte geändert werden, indem das alte Talent durchgestrichen und ein neues mit einem Namen wie „Fliegen“ geschrieben wird.

Eine Liste mit Beispielen von Talenten:

- **Akrobat** - Ein zusätzlicher Würfel bei Geschicklichkeitsprüfungen.
- **Schöne Stimme** - Ein zusätzlicher Würfel bei Checks, bei denen Sie Ihre Stimme einsetzen;
- **Schlau** - Ein zusätzlicher Würfel bei Verstandesprüfungen.
- **Flieger** - Sie haben Flügel, also können Sie abhängig vom Würfelwert fliegen.
- **Gecko-Haut** - Ein zusätzlicher Würfel beim Klettern.
- **Handwerker** - Ein zusätzlicher Würfel beim Bauen und Reparieren.
- **Meerjungfrau-Abstammung** – Du kannst unter Wasser atmen und hast einen zusätzlichen Würfel bei Schwimmprüfungen.
- **Spinnen-Sinn** - Ein zusätzlicher Würfel bei Prüfungen, bei denen ein Fehlschlag eine Wunde oder einen Schock bedeutet.
- **Sprinter** - Wenn du rennst, hast du einen zusätzlichen Würfel bei Checks, die das Laufen beinhalten.
- **Kraftmensch** - Ein zusätzlicher Würfel bei der Stärkeprüfung.





Dritter Schritt: Eigenschaften

Jeder Held hat drei Eigenschaften: Stärke, Verstand und Geschicklichkeit. Jeder beginnt mit einem Würfel in jeder Eigenschaft. Die Spielmechanik basiert auf sechsseitigen Würfeln, die wir in dieser Einführung mit der Abkürzung "d6" schreiben werden. Die Abkürzung "1d6" steht für einen Würfel, "2d6" für zwei Würfel usw.

Stärke - wird verwendet fürs Springen, Schwimmen, Gewichte heben, Bauen, Türen eintreten und andere Situationen, in denen körperliche Stärke wichtig ist. Seine Abkürzung ist "**S**".

Verstand - ist nützlich bei der Suche nach Objekten, versteckten Türen, Fallen und beim Erkennen von Gefahren. Er hilft auch beim Erkennen von Spuren oder beim Lernen von geheimem Wissen aus der Spielwelt. Außerdem ist er für Zauberer und Zauberinnen unerlässlich, um Zaubersprüche zu wirken. Seine Abkürzung ist "**V**".

Geschicklichkeit - wir verwenden sie beim Laufen, Klettern, Fallen, Knoten binden, Verstecken, Schleichen, Werfen, Schießen, Schlösser öffnen und anderen Aktivitäten, die eine gute motorische Koordination erfordern. Seine Abkürzung ist "**G**".

Färbe die Eigenschaftswürfel auf der Charakterkarte ein, um die Anzahl deiner Eigenschaftswürfel anzuzeigen. Alle Charaktere beginnen mit einem Würfel jeder Eigenschaft, also färben wir die Würfel zu Beginn nur mit einem Punkt.

Stärke - rot;

Verstand - blau;

Geschicklichkeit - grün.

Beispiel.

Fabelmeister: Wanderin Agathe, du stehst vor einer seltsam aussehenden Mauer. Die Ziegel scheinen nicht zusammenzupassen. Sie haben eine etwas andere Farbe, und du siehst einen vollkommen senkrechten Riss, der verdächtig aussieht.

Wanderin Agathe: Es könnte eine Art versteckter Durchgang sein. Ich schaue mir das sehr genau an.

Fabelmeister: Okay. Bitte mach den Verstandestest, um zu sehen, ob du etwas Verborgenes gefunden hast. Und addiere einen Würfel für dein Talent des Reisenden.

Wanderin Agathe: Alles klar. Ich habe ja die Fähigkeit "Überlebenskünstler". Ich habe einen Verstandswürfel plus einen Würfel aus dem Talent, also insgesamt zwei Würfel. Ich würfle... <Sie würfelt> 3 und 6! Ich habe es geschafft!

Fabelmeister: Großartig! "6" bedeutet außergewöhnlichen Erfolg. Du schaust dir die seltsame Wand genau an und untersuchst sie mit deinen Fingern Zentimeter für Zentimeter. Du findest ein staubiges Loch, hinter dem sich eine winzige Kammer befindet. In dieser winzigen Kammer befindet sich ein ebenso winziger Hebel. Was tust du nun?

Wanderin Agathe: Natürlich benutze ich den Hebel!

Fabelmeister: Du ziehst den Hebel und hörst plötzlich ein lautes Rascheln und Poltern. Der alte Putz bröckelt, und weißer Staub fällt in dein Haar. Die Steintür beginnt sich langsam zu öffnen.

Wanderin Agathe: Großartig! Was ist dahinter?

Fabelmeister: Ein Schein fällt aus der verborgenen Kammer...

Vierter Schritt: Fähigkeiten

Wenn die Helden im Spiel auf Kreaturen oder Monster treffen, können sie alles tun, außer anzugreifen. Eine Möglichkeit, ein Monster zu "besiegen", ist, sich mit ihm anzufreunden. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um eine böse Hexe, ein blutrünstiges Krokodil, ein gruseliges Skelett oder eine wilde Bestie handelt. Du kannst mit jedem Charakter im Spiel sprechen – sogar mit großen Insekten, Bäumen oder magischem Gras.

Um festzustellen, ob du dich erfolgreich mit einem Gegner angefreundet hast, führst du eine **Freundschaftsprüfung** durch. Jede Fähigkeit hat zu Beginn einen Wert von einem Würfel. Bei der Freundschaftsprüfung kombinierst du die Anzahl der Würfel, die du für eine Eigenschaft hast, mit den Würfeln für die Fähigkeiten. Das heißt, wenn du einen Würfel für Scherz und zwei Würfel für Verstand hast, würfelst du insgesamt drei Würfel.





Wenn du das Gefühl hast, dass die Fähigkeiten deines Charakters für die Situation unzureichend sind, kannst du eine beliebige andere Fähigkeit verwenden. Du erhältst dann keinen zusätzlichen Würfel, sondern nur einen Bonus von **+1** auf den Wert eines Würfels der Eigenschaft, deren Check du würfelst.

Hier findest du eine Liste von **achtzehn grundlegenden Fähigkeiten**. Ihnen ist eine Eigenschaft in Klammern zugeordnet. Wenn für eine Fähigkeit mehr als eine Eigenschaft in Klammern aufgeführt ist, bedeutet dies, dass du je nach Situation eine der aufgeführten Eigenschaften verwenden kannst.

Bauen (Stärke) - etwas für den Gegner bauen oder etwas vor ihm bauen.

Aufrichtiges Lächeln (Verstand) - aufrichtiges Lächeln, während du jemandem in die Augen schaust.

Komplimente machen (Verstand) - die Qualitäten des Gegners loben.

Zeichnen (Geschicklichkeit) - Zeichnen oder Malen eines Porträts des Gegners oder seiner Liebingsache.

Füttern (Verstand) - dem Gegner angemessene Nahrung geben.

Schenken (Verstand) - Einem Gegner ein passendes Geschenk machen.

Heilung (Verstand) - untersuchen, einen Verband anlegen, eine Salbe verabreichen, einen Zahn entfernen, einen Dorn herausziehen, usw.

Helfen (Stärke/Fähigkeiten/Verstand) - ein kleines Problem für den Gegner lösen.

Witze (Verstand) - einen Witz erzählen, der deinen Gegner zum Lachen bringt.

Jonglieren (Geschicklichkeit) - Mit Gegenständen jonglieren, um deinen Gegner zu verblüffen.

Zaubern (Geschicklichkeit) - ein Kaninchen aus dem Hut ziehen, eine Münze hinter dem Ohr hervorholen, einen Trick mit Karten machen, eine Taube im Ärmel, etc.

Musik (Geschicklichkeit) - eine fröhliche oder traurige, aber schöne Melodie auf einem Instrument spielen.

Überzeugen (Verstand) - Argumente verwenden, um einen Gegner zu überzeugen, sein Verhalten zu ändern.

Spielen (Geschicklichkeit) - ein interessantes Spiel vorschlagen, eine Scharade oder Schnick-Schnack-Schnuck zusammen spielen.

Reparieren (Geschicklichkeit) - etwas reparieren, das einem Gegner gehört.

Singen (Verstand) - ein schönes oder fröhliches Lied singen.

Geschichten erzählen (Verstand) - eine Fabel, Legende oder Geschichte mit einer Moral für das Gegenüber erzählen.

Fähigkeiten auf der Charakterkarte haben auch ihre eigenen Würfel. Sie sind mit Farben gefüllt, die den Farben der ihnen zugewiesenen Eigenschaften entsprechen. So können die Spieler die Würfel leichter zuordnen.

Charakterbögen Legende

Spielernamen: Platz für den Namen des Spielers.

Name des Helden/der Heldin: Platz für den Namen des Helden/der Heldin.

Eigenschaften/Talente/Fähigkeiten: Abhängig vom Beruf und der Erfahrung des Charakters.

Porträt: Verwende ein vorhandenes oder zeichne dein eigenes.

Wunde/Schock: Trage hier die Verletzungen ein, die du während des Spiels erlitten hast.

Geldbeutel: Hier schreibst du die Glücksmünzen auf, die du gespart hast.

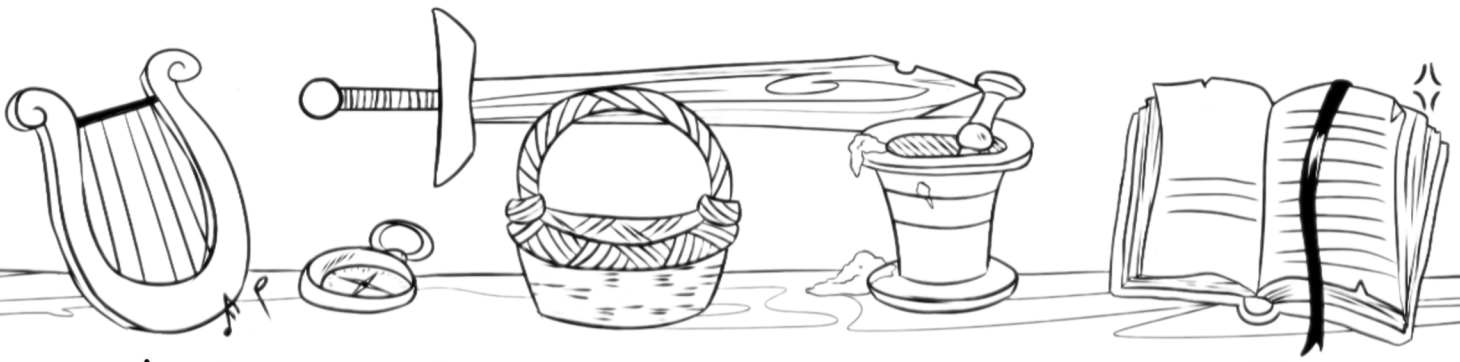
Freunde: Ein Platz für Gegner, mit denen sich der Held angefreundet hat. Du kannst sie später im Tausch gegen Glücksmünzen beschwören.

Gegenstände: Hier gibst du alle Gegenstände ein, die dein Charakter besitzt – auch die, für die du Gegenstandskarten hast.

Zauberbuch: Ein Platz für deine Zaubersprüche.

Freundschaftswürfel: Hier hältst du fest, wie viele Freundschaftswürfel dein Charakter in Abenteuern verdient hat. Wenn sie für Eigenschaften oder Fähigkeiten ausgegeben wurden, vermerkst du dies im entsprechenden Feld.





MUSTERCHARAKTERBOGEN

MEISTER DER FABELN

SPIELERNAME
Suzie

NAME DER HELDIN
NELA

EIGENSCHAFTEN

STÄRKE

VERSTAND

GESCHICKLICHKEIT

TALENT
Unzerbrechlich Mut

FÄHIGKEITEN

Bauen (S)

Schenken (V)

Helfen (S/V/DG)

Aufrichtiges Lächeln (V)

Spielen (G)

PORTRÄT

GELDBEUTEL

FREUNDE

WUNDE **SCHOCK**

GEGENSTÄNDE

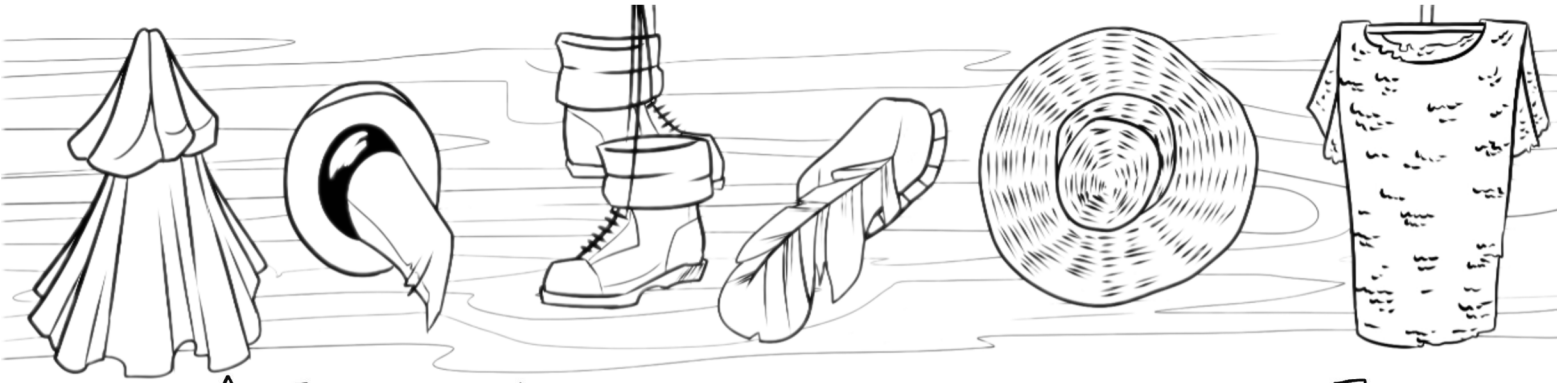
Zelt, Schlafsack, Wassertank, kleines Messer, Schaufel, Seil, Beil, Enterhaken, Zunder, Feuerstein, Feuerschläger, Fackel, Teller, Tasse und Besteck, Holzschild, Holzschwert, Rüstung

ZAUBERBUCH

FREUNDSCHAFTSWÜRFEL

Sitzung	Gewonnen	Ausgeben
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

MAGISCHER RUCKSACK



MUSTERCHARAKTERBOGEN NACH DER ERSTEN SITZUNG

MEISTER DER FABELN

SPIELERNAME
Suze

NAME DER HELDIN
NELA

EIGENSCHAFTEN

STÄRKE

VERSTAND

GESCHICKLICHKEIT

TALENT
Unzerbrechlich Mut

FÄHIGKEITEN

Bauen (S)

Schenken (V)

Helfen (S/V/DG)

Aufrichtiges Lächeln (V)

Spiele (G)

PORTRÄT

GELDBEUTEL
2 Glücksmünzen

FREUNDE

Töffelchen
Schnauzer und Kralle
Rattenkönig Rockfor

GEGENSTÄNDE

Zelt, Schlafsack, Wassersack, kleines Messer, Schaufel, Seil, Beil, Enterhaken, Zunder, Feuerstein, Feuerschläger, Fackel, Teller, Tasse und Besteck, Holzshield, Holzschwert, Rüstung

Brot, Kristallschwert, Amulets der Freundschaft

WUNDE

SCHOCK

ZAUBERBUCH

FREUNDSCHAFTSWÜRFEL

Sitzung	Gewonnen	Ausgeben
1		2
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

MAGISCHER RUCKSACK



MAGIE

Zauberer und Zauberinnen beginnen das Spiel mit einem Zauberspruch. Um einen neuen Zauberspruch zu lernen, musst du einen Freundschaftswürfel ausgeben.

Du kannst nur einen Zauber pro Runde wirken und musst 10 Minuten warten, bevor du einen weiteren Zauber wirken kannst. Stelle einen Wecker auf deinem Telefon oder nutze eine Mini-Sanduhr. Diese 10 Minuten sind die Zeit, die dein Verstand braucht, um sich zu regenerieren. Ein Zauber, der vor dieser Zeit gewirkt wird, schlägt einfach fehl. Zaubersprüche dauern 10 Minuten, es sei denn, in der Beschreibung des Zaubers steht etwas anderes

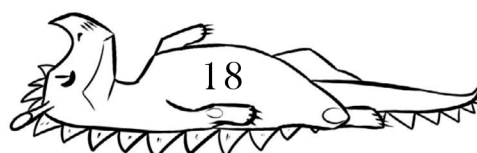
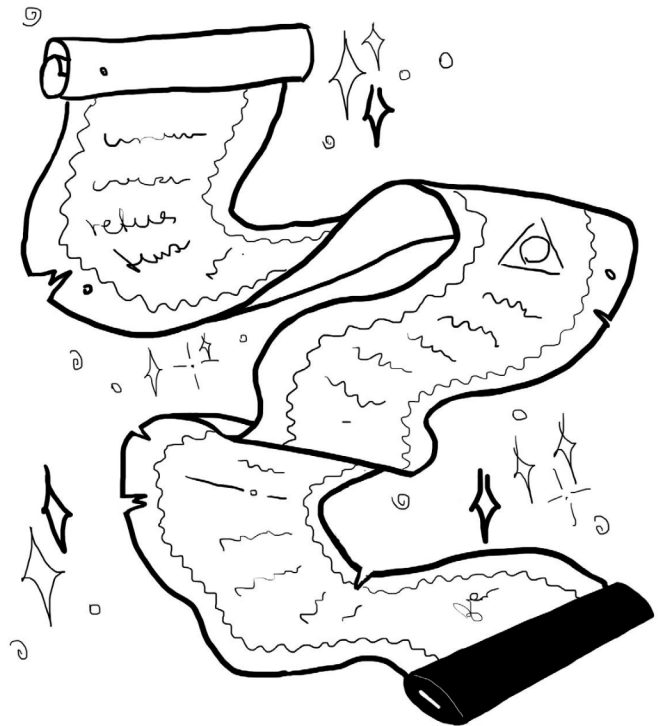


Um einen Zauber zu wirken, sagst du zum Beispiel: "Ich wirke Fliegen" und führst dann eine **Verstandesprüfung** durch. Ein Erfolg bei mindestens einem Würfel bedeutet, dass der Zauberspruch erfolgreich gewirkt wurde. Eine natürliche Sechs (d. h. sechs Punkte auf einem Würfel) verdoppelt die Macht und die Dauer des Zaubers.

Die Magie kann jedoch auch Streiche spielen. Wenn du eine 1 auf einen der Würfel würfelst und der Rest keinen Erfolg zeigt, schlägt der Zauber nicht nur fehl, sondern wird auch völlig anders gewirkt! Wenn du ein Deck mit Zauberkarten hast, lasse den Spieler eine Karte ziehen. Alternativ kannst du einen zwanzigseitigen Würfel (d20) verwenden und auf diese Weise einen Zauberspruch bestimmen. Eine dritte Möglichkeit ist, vier Würfel zu werfen und die Ergebnisse zu addieren.

Die Ergebnisse **21, 22, 23, 24** entsprechen den Zahlen **1, 2, 3** und **4**. Wenn du einen Zauberspruch ziehst, den dein Charakter ursprünglich wirken wollte, wiederhole die Ziehung.

Falls du oder ein Mitspieler einen neuen Zauberspruch erfindet, kann er ins Spiel gebracht werden – solange er niemandem schadet.





Zauberliste

1. Werde eine Meerjungfrau - das Ziel des Zaubers verwandelt sich in eine Meerjungfrau, erhält Kiemen und einen Fischschwanz. Es atmet unter Wasser und schwimmt, ohne dass Prüfungen erforderlich sind.

2. Werde ein Tier - Du verwandelst dich in ein kleines Tier deiner Wahl – z. B. eine Maus, eine Ratte, eine Katze, einen Hasen oder eine Schlange.

3. Ändere deine Größe – Du kannst dich kleiner oder doppelt so groß machen.

4. Zaubertier - Das Tier gehorcht deinen Befehlen, vorausgesetzt, dass die geforderten Handlungen ihm nicht schaden. Nachdem es einen gefährlichen Befehl erhalten hat, bricht es den Bann.

5. Zauberei auflösen - Du entfernst die Wirkung von Zaubersprüchen, die von jemand anderem gewirkt wurden.

6. Fliegen - Das Ziel dieses Zaubers fliegt so schnell und so hoch, wie es will. Es ist wichtig, dass es landet, bevor der Zauber endet. Das Ziel des Zaubers kann auch ein Gegenstand sein, wie z. B. ein Boot oder ein Teppich. Je 10 kg verkürzt sich die Wirkung des Zaubers um 1 Minute. Das Gewicht von Gegenständen und Kreaturen wird vom Fabelmeister festgelegt.

7. Riesenkraft - das Ziel des Zaubers erhält +2 auf Stärkeprüfungen.

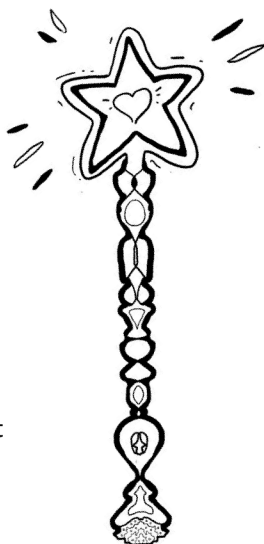
8. Windstoß - auf deinen Befehl hinentsteht ein Wirbelsturm und wirft das ausgewählte Ziel um. Herausforderungswurf: Bosheitswürfel des Ziels gegen Verstandeswürfel des Zaubers.

9. Unsichtbarkeit - Niemand ist in der Lage, das Ziel dieses Zaubers (sowie seine Kleidung und Gegenstände, die er berührt) zu sehen.

10. Licht - wird auf ein Objekt (Stock, Stein) gewirkt und erzeugt ein Licht mit einem Radius von 10 Metern.

11. Wiegenlied - das Ziel des Zaubers schläft sofort ein.

12. Zauberhaus - Du beschwörst ein kleines Haus, in dem sich die Charaktere verstecken oder übernachten können. Der Zauber hält 10 Stunden lang an.



13. Zauberschlüssel – Du kannst jedes Vorhängeschloss oder Schloss öffnen.

14. Zauberseil - ein 30 Meter langes Seil erscheint und führt deine Befehle aus.

15. Affentrick - das Ziel des Zaubers erhält +2 auf Geschicklichkeitsprüfungen.

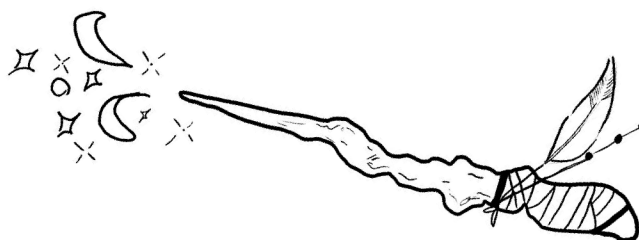
16. Reinigung - Magie reinigt Kleidung und klärt Wasser.

17. Zauberschild - ein Schild, der das Team vor einer Kreatur, einem fallenden Baum oder einer Lawine schützt.

18. Rauchwolke - nützlich zur Ablenkung. Deckt einen Kreis mit einem Durchmesser von 2d6 Metern ab.

19. Teleportation - transportiert den Helden und alle Personen, denen er die Hand reicht, sofort an einen zuvor besuchten Ort oder an einen Ort in seiner Sichtweite. Die Kreaturen müssen teleportiert werden wollen.

20. Wasserstrom - ein Strom aus kaltem Wasser wird aus dem Zauberstab gegossen. Geschwindigkeit: 10 Liter pro Minute.



Beispiel 1.

Fabelmeister: Du stehst am Fuße eines mehrere Meter hohen Turms. Du bist um ihn herumgegangen und hast keinen Eingang gefunden. Stattdessen bemerkst du, dass sich etwa auf der Höhe des zweiten Stockwerks ein Fenster befindet.

Zauberer Conradus: Ich kenne den Zauberspruch des Fliegens. Ich würde gerne dorthin fliegen!

Fabelmeister: Sicher. Mach bitte den Geist-Check.

Zauberer Conradus: Ich habe nur einen Würfel.

<Er wirft den Würfel> 4

Fabelmeister: Sehr gut. Das reicht aus. Du flüsterst die magischen Worte und schwebst in die Luft. Sag mir, wohin du fliegen willst, und denk daran, dass der Zauber nur 10 Minuten dauert. Ich behalte die Zeit im Auge.

Zauberer Conradus: Ich nehme das Seil und fliege zum Fenster. Ich binde es fest, damit alle hochklettern können.





Beispiel 2.

Fabelmeister: Du hast die Freundschaftsprüfung mit dem Banditenanführer nicht bestanden. Seine Bande hat das halbe Halblingsdorf gefangen. Du siehst, dass sie dich eingekreist haben und ihre Keulen und Seile vorbereiten. Sie kommen immer näher – wahrscheinlich wollen sie dich überwältigen und dann fesseln.

Zauberin Anna: Schnell, nimm meine Hände! Ich bringe uns hier raus! Ich spreche einen Teleportationszauber!

Fabelmeister: Wohin willst du dich teleportieren? Du kannst nur dorthin gehen, wo du schon einmal warst oder was in Sichtweite ist.

Sorceress Anna: Ich will zurück auf die Straße!

Fabelmeister: Mach dann den Geist-Check.

Zauberin Anna: Ich habe zwei Würfel. <Sie wirft die Würfel> 5 und 2! Ein Erfolg!

Fabelmeister: Großartig! Die Banditen haben bereits ihre Streitkolben erhoben, aber plötzlich bist du aus ihrem Blickfeld verschwunden. Du stehst jetzt auf der Straße, nicht weit vom Lager der Banditen entfernt. Es ist Zeit für einen Plan B. Hast du eine Idee?

Beispiel 3.

Ritter Victorius: Warum schleichen wir uns nicht nachts rein, wenn die Banditen schlafen? Wir öffnen die Käfige und die Gefangenen werden entkommen.

Heilerin Sophia: Was ist, wenn einer von ihnen aufwacht

Zauberin Anna: Dann werde ich ihn mit einem Wiegenlied verzaubern, und er wird wieder einschlafen.

Fabelmeister: Okay. Du hast bis zur Nacht gewartet. Obwohl du auch schlafen willst, schleichst du zurück zum Lager. Führe die Geschicklichkeitstests durch. Wir müssen prüfen, ob du leise genug bist. (Der Ritter hat versagt.) Ups. Victorius, du bist versehentlich auf die Hand eines Banditen getreten. Er wacht auf und schreit!

Zauberin Anna: Ich spreche den Zauberspruch Wiegenlied! Ich habe zwei Verstand-Würfel. <Sie wirft die Würfel> 4 und 6!

Fabelmeister: Großartig! Der Bandit schläft wieder ein und beginnt laut zu schnarchen. Er hat niemanden aufgeweckt. Du bist bereits beim Käfig mit den Halblingen. Leider ist er mit einem Vorhängeschloss verschlossen.

Zauberin Anna: Es ist schade, dass ich den Zauberschlüssel nicht kenne....

Reisende Agathe: Aber ich habe doch den Gegenstand „Magnificent Lock Pick“ (Mächtiger Dietrich). Kann ich ihn benutzen?

Fabelmeister: Ja. Mach einen Geschicklichkeits-Check plus einen Würfel für einen Gegenstand.

Reisende Agathe: Das heißt, insgesamt drei Würfel.

<Sie wirft die Würfel> 2, 4, 6! Zwei Erfolge!

Fabelmeister: Mit einem Dietrich öffnest du leise den Käfig. Die Gefangenen schleichen ebenso leise hinaus, und gemeinsam entkommt ihr aus dem schnarchenden Banditenlager.

Beispiel 4.

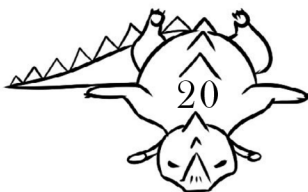
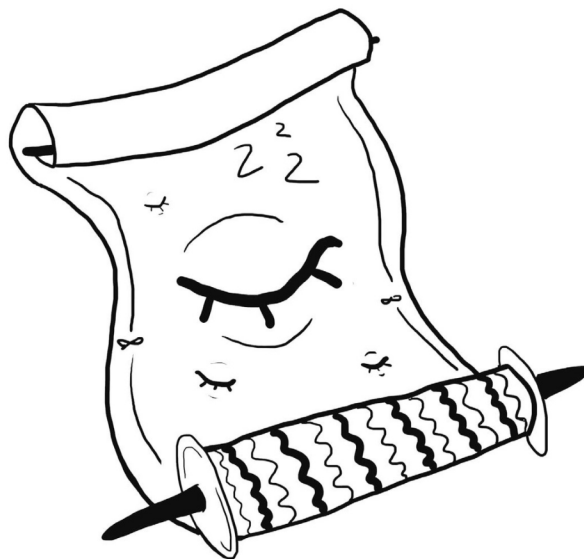
Fabelmeister: Die Sonne geht unter, und es ist ein langer Weg zum Schloss. Du wirst nicht vor der Nacht zu Hause ankommen.

Zauberin Anna: Ich kenne den Zauberspruch für das Zaubershaus. Ich werde ein Haus zaubern und wir werden die Nacht darin verbringen!

Fabelmeister: Gute Idee. Versuch es.

Zauberin Anna: Ich werde den Zauberspruch Zaubershaus sprechen. Ich habe zwei Verstand-Würfel. <Sie wirft die Würfel> 3 und 1. Oh...

Fabelmeister: Ich glaube, dir ist ein Versprecher unterlaufen, denn der Zauber ist fehlgeschlagen. Du hast eine 1 gewürfelt, also lassen wir uns ansehen, was du versehentlich beschworen hast. <Er würfelt 4d6> Der 4. auf der Liste ist der Zauber Unsichtbarkeit. Ich schätze, du musst dein Lager alleine aufschlagen – die Zauberin ist irgendwie verschwunden.





SPIELREGELN

Die Regeln des Spiels basieren auf den Würfelwürfen. Wenn du überprüfen möchtest, ob eine von deinem Helden durchgeführte Aktion erfolgreich war, musst du einen Check durchführen. Du führst auf Eigenschaften basierende Checks durch, wenn dein Held körperliche oder geistige Herausforderungen bewältigen will. Der Check ist erfolgreich, wenn das Ergebnis auf dem Würfel gleich oder höher als 4 ist. Ein solches Ergebnis nennt man einen Erfolg. Du kannst also leicht ausrechnen, dass jeder Wurf eine Erfolgschance von etwa 50 % hat. Diese Regel verwenden wir fast immer.

Wenn die Prüfung erfolglos ist, kannst du Glücksmünzen und die Hilfe von Begleitern nutzen, wie du weiter unten erfahren wirst. Wenn alle Möglichkeiten ausgeschöpft sind, ist die Aufgabe gescheitert – du solltest über eine andere Lösung nachdenken.

Die Erfolgschancen steigen mit der Anzahl der geworfenen Würfel. Wenn du z. B. drei Würfel wirfst, musst du nur mit einem Würfel einen Erfolg erzielen, um die Prüfung zu bestehen. Wenn du Eigenschaften oder Talente einsetzt oder kooperierst, kannst du mehr Würfel werfen.

Es kann vorkommen, dass erfahrene Helden etwas sehr Schwieriges oder Gefährliches tun wollen – zum Beispiel über einen weiten Abgrund springen, in einem reißenden Fluss schwimmen, einen eisigen Berg besteigen oder einen Schnürsenkel mit Boxhandschuhen binden. Der Fabelmeister kann dann zwei oder sogar drei Erfolge verlangen. Wende diese Regel klug und sparsam an.

Helfen

Wenn ein Held einem anderen hilft, addiert er **+1** zum Ergebnis auf dem Würfel seines Mitspielers. Das bedeutet, wenn ein Spieler eine **3** würfelt, beträgt die neue Punktzahl nach der Hilfe **3 + 1 = 4** (was ein Erfolg ist). Einem Helden kann von einer beliebigen Anzahl von Begleitern geholfen werden – da es sich um ein Spiel für Kinder handelt, sollte Hilfsbereitschaft belohnt werden.

Unter Helfen verstehen wir zum Beispiel das Werfen eines Seils, das gemeinsame Durchsuchen eines Raums, das Helfen beim Heben eines Gewichts oder jede andere Aktivität, die nach Meinung des Fabelmeisters und der Spieler dem Erfolg zugute kommt.

Wenn die Anzahl der Spieler weniger als **drei** beträgt, verwende die folgende Änderung:
Um einem anderen Helden zu helfen, sag, wie du helfen willst, und prüfe die mit der Situation verbundene Eigenschaft.

- Wenn du eine **1 bis 3** würfelst, gibt die Hilfe **+1**.
- Wenn du eine **4 bis 6** würfelst, gibt die Hilfe **+2**.

Glücksmünzen (GM)

Zu Beginn jeder Sitzung erhalten alle Spieler **drei Glücksmünzen**. Diese können verwendet werden, um die Würfel neu zu werfen oder **+1** zu einem Check hinzuzufügen. Während der Sitzung kannst du eine zusätzliche Glücksmünze erhalten, wenn du eine interessante Idee einbringst oder dich aktiv beteiligst.





Was passiert, wenn die Spieler nicht alle Glücksmünzen aufbrauchen?

Solltest du nach Abschluss des Abenteuers noch Glücksmünzen übrig haben, kannst du diese auf deiner Charakterkarte im Feld Geldbeutel speichern. Glücksmünzen sind die offizielle Währung des Landes der Helden und können auch zum Kauf von Gegenständen und Dienstleistungen verwendet werden. Mehr dazu erfährst du im Kapitel Ausrüstung im vollständigen Regelwerk des Meisters der Fabeln. Die Spieler können Glücksmünzen aus dem Geldbeutel verwenden, wenn sie die zu Beginn der Sitzung erhaltenen Münzen bereits aufgebraucht haben.

Hindernisse überwinden

Die Helden wollen einen Fluss überqueren, über den es keine Brücke gibt. Da sie nicht darin schwimmen wollen, kommen sie auf die Idee, ein Floß zu bauen. Dazu müssen sie die nötigen Vorräte sammeln.

In dem nahe gelegenen Wald wachsen Bäume. Sie müssen die richtigen Stämme finden, also machen sie einen Verstandes-Check, um die besten Stämme auszuwählen. Mit den Äxten, die jeder in seinem magischen Rucksack hat, müssen diese Bäume gefällt und dann an den Ort gebracht werden, was einen Stärke-Check erfordert.

Die Holzpfähle müssen mit Seilen gut verschnürt werden, also muss jemand einen Geschicklichkeits-Check machen. Schließlich wird ein weiterer Stärke-Check durchgeführt, um das schwere Floß ins Wasser zu schieben. Natürlich können sich die Charaktere bei all diesen Prüfungen gegenseitig helfen, indem sie die Regel des Helfens anwenden.

Dieses Beispiel zeigt nur eine der unendlichen Möglichkeiten. Jedes Hindernis im Spiel sollte auf mehrere Arten überwunden werden können. Schaffe keine Probleme, für die es nur eine einzige Lösung gibt. Erlaube den Spielern, erfinderisch zu sein und selbst Lösungen zu finden.

Beispiele für die Überprüfung von Eigenschaften

Während einer Prüfung würfelst du eine Anzahl von Würfeln, die vom Wert der getesteten Eigenschaft abhängt. Ein Ergebnis von 4 oder höher bedeutet Erfolg. Das Würfeln einer natürlichen Sechsen (sechs Punkte auf einem Würfel) kann mit einem zusätzlichen Effekt belohnt werden, z.B. einer epischen Beschreibung, der Entdeckung von etwas Besonderem oder dem Beeindrucken eines Gegners.

Beispiel 1.

Fabelmeister: Ritter Victorius, du gehst einen dunklen Gang entlang, der nur vom Licht deiner Fackel erhellt wird. Vor dir siehst du ein tiefes Loch, aus dem du das Krächzen einer Ratte hörst. Das Loch ist zu breit, um einfach darüber hinwegzugehen.

Ritter Victorius: Ich beschleunige und springe darüber.

Fabelmeister: Gut. Führe den Stärkecheck durch und füge einen Würfel für dein Talent hinzu, da du die erste Person im Team bist, die die Herausforderung annimmt.

Ritter Victorius: Ich habe einen Stärkewürfel plus einen Talentwürfel.... <Geräusch des Würfelwurfs> 2 und 5. Es klappt!

Fabelmeister: Ausgezeichnet, Victorius. Du hast Anlauf genommen und bist mit einem Satz über das Hindernis gesprungen!

Beispiel 2.

Ritter Victorius wird von der Heilerin Emiliana verfolgt. Auch sie muss über ein Loch voller Ratten springen.

Fabelmeister: Emiliana, Victorius ist mit einem Satz über das Loch gesprungen. Was möchtest du tun?

Heilerin Emiliana: Ich möchte auch darüber springen.

Fabelmeister: Gut. Mach den Stärke-Check.

Heilerin Emiliana: Ich habe einen Stärkewürfel <sie würfelt> 3. Oh nein, das reicht nicht!

Fabelmeister: Du hast beschleunigt, bist gesprungen – und es fehlten nur ein paar Zentimeter! Du fällst hinein, aber kannst dich gerade noch am Rand festhalten.





Heilerin Emiliana: Oh nein! Hilfe!

Ritter Victorius: Nimm meine Hand, Emiliana!

Heilerin Emiliana: Ich reiche ihm die Hand.

Fabelmeister: Großartig. Damit erhält Emiliana +1 für den nächsten Check.

Fabelmeister: Emiliana, wenn du hochklettern willst, mach den Geschicklichkeits-Check und addiere +1 dazu für Victorius' Hilfe.

Heilerin Emiliana: Meine Geschicklichkeit beträgt zwei Würfel <würfelt> 2 und 3. Mit der Hilfe ist $3 + 1 = 4$. Erfolgreich?

Fabelmeister: Ja, natürlich. Mit ein wenig Hilfe von Victorius schaffst du es, aus dem Loch herauszukommen und dich neben deinen Begleiter zu stellen.

Aber was würde passieren, wenn der Test der Geschicklichkeit fehlgeschlagen wäre? Emiliana würde weiterhin über hungrigen Ratten hängen, die bereits den Saum ihres Kleides gefressen hätten. Und nachdem sie den Stärke-Check nicht bestanden hat, würde sie direkt auf die Ratten fallen.

Es gibt unendlich viele Möglichkeiten, wie die Spieler dieses Problem lösen können. Hier sind drei Beispiele:

Idee 1.

Es gibt noch andere Helden im Team, darunter der Zauberer Conradus. Er kennt den Zauberspruch Zaubertier. Mit einem Zauberspruch bringt er den Anführer der Ratten dazu, ihm 10 Minuten lang zuzuhören und zu tun, was er sagt. Die Ratten klettern aufeinander, um eine Treppe für Emiliana zu bauen.

Idee 2.

Zum Team gehört auch die Waldhüterin Carolla, die sich gut mit den Tieren versteht. Dank ihr erfährt sie, dass die Ratten hungrig sind und beschließt, sich mit ihnen anzufreunden. Der Spieler führt einen Verstandes-Check durch. Sie würfelt mit einem Verstandeswürfel und einem Würfel für das Talent (Überprüfungen mit Tieren), also insgesamt mit zwei Würfeln, und erhält die Werte 2 und 5. Sie hat Erfolg! Die Ratten helfen Emiliana, sich zu befreien, und danach sucht das Team nach einer Möglichkeit, den gefangenen Tieren zu helfen.

Idee 3.

Die Spielerin setzt ihre Glücksmünze ein, mit der sie +1 zum Ergebnis des Wurfs hinzufügen kann. $3 + 1 = 4$. Das reicht aus, um die Prüfung zu bestehen.

Misserfolge und Verletzungen

Was ist, wenn das Team unkoordiniert ist oder extremes Pech hat? Wenn ein Stärke-Test beim Schwimmen misslingt und ein Charakter von der Strömung des Flusses mitgerissen wird? Der Rest des Teams sollte ihr zu Hilfe eilen. Was ist, wenn der Charakter in ein tiefes Loch fällt und der Geschicklichkeits-Check beim Fallen misslingt? Sie haben zwei Möglichkeiten: Wunde und Schock.

Wunde: Der Held erhält eine Wunde, wenn sein Körper physisch beschädigt wird. Du kannst dir eine Gliedmaße brechen, dir die Haut aufschneiden, dich verbrennen oder von etwas Hartem getroffen werden.

Die Wunde kann auf magische Weise geheilt werden, z. B. durch einen Teamheiler. Ein erfolgreicher Heilungstest ist alles, was nötig ist. Die Charaktere können sich auch im Schloss der Helden erholen. Der Spieler kann dem Charakter nach der Heilung einer Wunde eine coole Narbe hinzufügen.

Wenn ein Charakter eine Wunde erhält, wird seine Bewegung behindert. Wende Hemmnisse an, die zur Situation passen, und gib einen Malus von -1 auf Überprüfungen, die auf Stärke und Geschicklichkeit basieren. Der Malus von -1 gilt für das Ergebnis eines jeden Würfels, den der Held wirft.

Schock: Der Held erleidet einen Schock, wenn er einen harten Schlag auf den Kopf bekommt, mit Wasser vollgelaufen ist, etwas Vergiftetes gegessen hat, vergiftete Luft eingeatmet hat, Gift in seinen Körper gelangt ist oder er krank ist. Ein Charakter im Schock ist halb bewusstlos.

Die Neutralisierung des Schocks durch den Teamheiler erfordert mindestens zwei Erfolge bei der Überprüfung der Heilung. Wenden Sie Hemmnis an, die zur Situation passen, und geben Sie einen Malus von -1 auf Überprüfungen, die auf allen Eigenschaften basieren. Der Malus von -1 gilt für das Ergebnis eines jeden Würfels, den der Charakter wirft.

Bewusstlos: Wenn der Held durch Wunden und Schocks einen Malus von -3 auf seine Tests erleidet, wird er bewusstlos. Er muss 8 Stunden schlafen oder magisch geheilt werden. Jeweils 8 Stunden Schlaf oder eine magische Heilung machen die Wirkung eines Schocks oder einer Wunde zunichte.





REGELN FÜR DAS SCHLIESSEN VON FREUNDSCHAFTEN

In Meister der Fabeln werden Konflikte ohne Gewalt gelöst. Wie können die Helden also das Skelett, das den Eingang des Turms bewacht, dazu bringen, sie durchzulassen? Sie haben keine Waffen, und sie sind Kinder. Obwohl es gruselig ist und ein bisschen stinkt, scheint das Skelett freundlich zu sein. Vielleicht können sie sich mit ihm anfreunden? Dann wird es sie sicher durchlassen!

In diesem Spiel gibt es sogenannte Freundschaftsprüfungen. Das sind Tests, die wir machen, wenn Charaktere wollen, dass ein NSC sie mag.

Die Formel für die Freundschaftsprüfung lautet:
Fähigkeitswürfel + Fertigkeitswürfel = Anzahl der Würfel, die wir werfen

Die Prüfung ist erfolgreich, wenn die Anzahl der erzielten Erfolge größer oder gleich der Anzahl der Erfolge des Gegners ist.

Freundschaftswiderstand (FW)

Jeder Gegner verfügt über einen Wert von Freundschaftswiderstand (FW). Der FW eines schwachen Monsters ist 1-2. Der FW eines starken Monsters liegt bei 3-4. Starke Kreaturen haben 5 FW oder mehr.

Wenn ein Team sich mit einem solchen Monster anfreunden will, muss es ihm alle FW-Punkte abnehmen. Wenn der Held die Freundschaftsprüfung gewinnt, dann verliert das Monster 1 FW-Punkt.

Wenn Sie ein Abenteuer vorbereiten, müssen Sie den FW der Begegnung bestimmen. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel Abenteuer erschaffen im Regelwerk des Meisters der Fabeln.

Bosheit Würfel (BW)

Bosheitswürfel werden verwendet, um die Freundschaftsprüfungen der Helden zu kontern. Gegner haben so viele Bosheitswürfel (BW) wie die Hälfte ihres Freundschaftswiderstands (FW).

- Eine Kröte mit FW 2 hat einen Bosheitswürfel.
- Ein Goblin mit FW 4 hat zwei Bosheitswürfel.
- Ein Drache mit FW 6 hat drei Bosheitswürfel.

Wenn der FW eines Monsters eine ungerade Zahl ist, wird die Anzahl der Bosheitswürfel abgerundet. Das heißt, wenn der FW 5 beträgt, hat der Gegner nur zwei Bosheitswürfel.

Bei der Berechnung der BW erhöhen wir die FW der Begegnung um die Anzahl der Helden. Ein Drache, der einen Grund-FW von 5 hat, wird einen FW von 9 haben, wenn er auf ein Team von 4 Helden trifft (FW + Anzahl der Helden). Dies geschieht immer dann, wenn es mehr als einen Helden gibt.

In diesem Beispiel hat ein Drache insgesamt 4 Bosheitswürfel.

Weitere Informationen finden Sie im Kapitel *Abenteuer erschaffen* im Regelwerk des Meisters der Fabeln.





Misserfolge bei Freundschaftsprüfungen

Wenn jeder Held die Freundschaftsprüfung gegen einen Gegner zweimal nicht besteht, werden weitere Versuche unmöglich. Das Monster langweilt sich oder merkt, dass die Helden etwas im Schilde führen und hat keine Lust mehr, sich mit ihnen zu befassen. Es kann damit drohen, sie zu fressen oder sie zu verjagen. Im schlimmsten Fall will es die Helden in eine Falle locken, was eine interessante Gelegenheit für ein Ausbruchsabenteuer bietet.

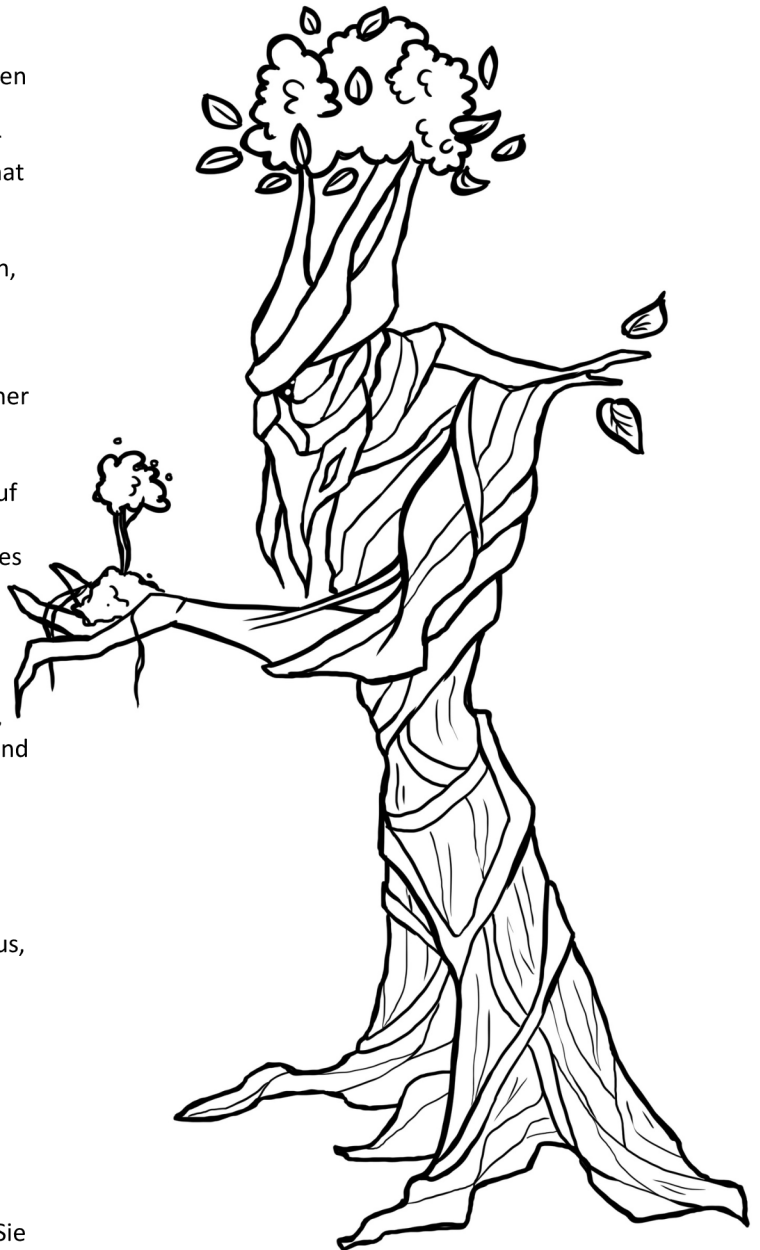
Wenn einer der Helden aggressiv agiert und den Gegner schlägt, dann wird dieser mit demselben reagieren. Anders als in anderen Rollenspielen gibt es in Meister der Fabeln keine Kampfmechanik. Ein Monster, das auf einen physischen Angriff eines Helden reagiert, fügt diesem automatisch eine Wunde zu. Beschreiben Sie es so grausam wie möglich.

Wichtiger Hinweis: Der Gegner wird die anderen Teammitglieder nicht verletzen, wenn sie nicht angreifen. Als Strafe für die Helden reicht es jetzt aus, sich um einen verwundeten Gefährten zu kümmern und einen Freundschaftsversuch zu verlieren.

Zugreihenfolge

Die Helden führen ihre Aktionen in der Reihenfolge aus, die durch den Wurf der Geschicklichkeitswürfel bestimmt wird. Je höher die Summe der gewürfelten Punkte, desto höher die Position in der Aktionswarteschlange.

In seinem Zug kann ein Spieler eine Freundschaftsprüfung ablegen, einen Zauberspruch wirken oder eine andere sinnvolle Aktion ausführen. Sie können auch einen Ritter oder eine Ritterin (mit Zustimmung des gesamten Teams!) aufgrund eines Talents, das für das Team von Vorteil ist, den Zug beginnen lassen).





FREUNDSCHAFTSWÜRFEL (FS)

Dies sind die Würfel, die ein Team als Belohnung für die Freundschaft mit einem Gegner erhält. Wenn die Helden sich mit einem Monster anfreunden, erhält jeder Spieler einen Freundschaftswürfel. Normalerweise werden pro Sitzung zwischen 1 und 3 Freundschaftswürfel verdient.

Die Anzahl der verdienten und ausgegebenen Freundschaftswürfel wird auf dem Charakterblatt festgehalten.

Helden-Evolution

Damit ein Held seine Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln oder neue Zaubersprüche lernen kann, muss er Freundschaftswürfel ausgeben. Dies ist das Äquivalent zu den sogenannten Erfahrungspunkten, die in anderen Rollenspielen verwendet werden.

Eigenschaften aufziehen

Die Kosten für den Kauf eines zweiten Würfels in einer Eigenschaft wie zum Beispiel Stärke betragen 4 Freundschaftswürfel.

Die Kosten für den Kauf des dritten Stärkewürfels betragen 6 Freundschaftswürfel.

Kurz gesagt: Um die maximale Stufe einer Eigenschaft zu erreichen, muss der Spieler insgesamt 10 Freundschaftswürfel ausgeben.

Fähigkeiten steigern

Der Erwerb einer neuen Fähigkeit, wie z.B. Bauen, kostet 1 Freundschaftswürfel.

Die Kosten für den Kauf eines zweiten Bauwürfels betragen 2 Freundschaftswürfel.

Die Kosten für den Kauf eines dritten Bauwürfels betragen 3 Freundschaftswürfel.

Das heißt, dass du 5 Freundschaftswürfel ausgeben musst, um die maximale Stufe in einer Fertigkeit zu erreichen.

Für das Erfüllen der Hauptaufgabe im Abenteuer erhält das Team eine Belohnung vom Questgeber, ein herzliches "Danke" und einen Freundschaftswürfel.





Beispiel für eine Freundschaftsprüfung

Das Team hat sich im Wald verirrt und weiß nicht, wohin es gehen soll. Sie treffen auf einen Rotfuchs, der faul auf einem Felsen liegt. Er verspottet die Helden, die sich verirrt haben, bössartig. "Aus diesem dunklen Wald kommt ihr bestimmt nicht mehr heraus," sagt er. Die Helden fragen ihn, ob er ihnen helfen und den Weg zeigen könnte, aber er sagt, dass sie nicht seine Freunde sind und ihm ihr Schicksal egal ist. Die Spieler wollen das ändern.

Begegnungsstatistik

Freundschaftswiderstand eines zufällig getroffenen Rotfuchses: **1**

Anzahl der Helden: **3**

Berechnung der FW der Begegnung: $1 + 3 = 4$

Letzter FW des Rotfuchses: **4**

Berechnung der BW des Fuchses: $4/2 = 2$

Bosheitswürfel des Rotfuchses: **2**

Zunächst müssen Sie die Zugreihenfolge festlegen. Die Spieler würfeln mit Geschicklichkeitswürfeln, d. h. so viele d6, wie die Geschicklichkeit ihrer Charaktere beträgt.

Die Reihenfolge der Aktionen wird durch die Ergebnisse bestimmt – vom höchsten zum niedrigsten. Schreiben Sie sie auf, damit Sie nicht durcheinander kommen.

Fabelmeister: Waldhüterin Carolla, du bist die Erste. Wie versuchst du, das Herz des Fuchses zu erreichen?

Waldhüterin Carolla: Ich nähere mich ihm, bringe mein Gesicht nahe an seine Schnauze und lächle freundlich: "Hallo Fuchs, du hast aber schöne Reißzähne."

Fabelmeister: Dein Lächeln wird ihn sicher beeindrucken. Führe die Verstandesprüfung durch, füge einen Würfel für deine Fähigkeit Schönes Lächeln und einen weiteren für dein Talent Tierfreund hinzu.

Waldhüterin Carolla: Ein Verstandswürfel, einer für Aufrichtiges Lächeln und einer für ein Talent. < er würfelt > 2, 5 und 3.

Fabelmeister: Ok. Mal sehen, was der Rotfuchs dazu zu sagen hat. < Würfelt den Bosheitswürfel > 1 und 5! Das bedeutet ein Unentschieden, und Unentschieden werden zugunsten des Helden entschieden. Du hast es geschafft, Hüterin.

Waldhüterin Carolla: Hurra!

Fabelmeister: Dein schönes, aufrichtiges Lächeln hat den Fuchs sehr überrascht. Zuerst war er gleichgültig, aber dann lächelte er dich breit an und zeigte eine Reihe von schrecklichen und scharfen Zähnen.

Der Fabelmeister schreibt einen FW-Punkt des Gegners ab und zieht zum nächsten Spieler weiter.

Fabelmeister: Der zweite in der Reihe ist der Zauberer **Conradus**. Was möchtest du tun?

Zauberer Conradus: Ich denke, ich werde ihm einen Zaubertrick zeigen. Vielleicht den mit den Karten: "Werter Herr Fuchs, ich bin Hofillusionist und werde dir einen tollen Trick vorführen."

Fabelmeister: Tolle Idee! Bitte mach den Geschicklichkeits-Check und füge die Würfel für die Zaubertrick-Fähigkeit hinzu.

Zauberer Conradus: Ich habe einen Würfel für Geschicklichkeit und auch einen für Zaubertrick. Ich würfle also mit zwei Würfeln < er würfelt > 3 und 3.

Fabelmeister: Mal sehen, was der Fuchs sagt. < Würfelt > 2 und 6! Das ist mehr als dein Ergebnis, Zauberer Conradus.

Zauberer Conradus: Oh nein! Ich benutze die Glücksmünze, um einen Würfel neu zu werfen.

Fabelmeister: Okay. Würfel.

Zauberer Conradus: Pustet auf den Würfel und würfelt > 6. Juhu!

Fabelmeister: Bravo, Zauberer Conradus! Dein Zaubertrick lief anfangs nicht gut, aber du hattest Glück und der Fuchs hat es nicht bemerkt. Ihm hat deine Vorstellung gefallen.

Fabelmeister schreibt einen weiteren FW-Punkt des Rotfuchses ab.

Fabelmeister: Der nächste in der Reihe ist Sänger Patrick. Sänger Patrick, wie wäre es, wenn du dich mit dem Rotfuchs anfreunden würdest?

Sänger Patrick: Ich sage zu ihm: – Herr Rotfuchs, du hast das schönste Fell, das ich je in meinem Leben gesehen habe. Fühlt es sich auch so warm und angenehm an, wie es aussieht?

Fabelmeister: Ein solches Kompliment sollte ihn freuen. Führe den Verstandes-Check durch und addiere Würfel für die Fähigkeit "Komplimente".

Sänger Patrick: Ich habe auch einen Verstand-Würfel und einen für Komplimente, also zwei Würfel < er würfelt > 2 und 4.





Fabelmeister: Mal sehen, was der Fuchs dazu zu sagen hat. <würfelt> 1 und 3: Nun, Sänger Patrick. Der Fuchs nimmt deine Worte auf, richtet sich stolz auf und zeigt sein schönes Fell. Er kommt auf dich zu und lässt sich von dir streicheln. Sein Fell ist in der Tat warm und weich.

Sänger Patrick: Ich streichle sein Fell und es fühlt sich gut an.

Wir schreiben einen weiteren Punkt vom Freundschaftswiderstand des Fuchse ab. Er hat nur noch einen. Wir sagen es den Spielern nicht, um die Spannung nicht zu verderben.

Fabelmeister: Es ist wieder Zeit für dich, Waldhüterin Carolla. Du hattest schon immer ein Händchen für Tiere. Wie wirst du ihn verzaubern?

Waldhüterin Carolla: Hmm... er sieht aus, als wäre er in letzter Zeit nicht viel gelaufen. Ich ziehe einen Lederball aus meiner Tasche, werfe ihn und rufe: "Fang!" - Ich versuche, ihn zum Spielen zu animieren.

Fabelmeister: Gut. Führe den Geschicklichkeits-Check durch, füge einen Würfel für die Fähigkeit Spielen (Geschicklichkeit) und einen weiteren für dein Talent Tierfreund hinzu.

Waldhüterin Carolla: Prima. Ich habe drei Würfel. <Sie würfelt> 2, 4, 6!

Fabelmeister: Mal sehen, ob der Fuchs ihr nachlaufen will. <würfelt> 3 und 4.

Waldhüterin Carolla: Ich habe gewonnen! Lauf, Fuchs!

Fabelmeister: Du siehst, wie dieser rothaarige, schelmische Fuchs sofort vom Felsen springt und den Ball im Flug auffängt. Dann läuft er zu Waldhüterin Carolla, lässt den Ball aus seinem Maul fallen und wartet mit einem fast welpenhaften Blick auf den nächsten Wurf.

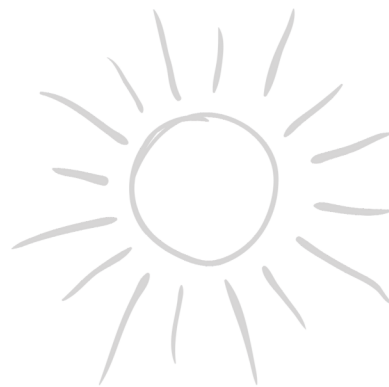
Waldhüterin Carolla: Ich werfe ihm wieder den Ball zu. Dieses Mal hoch!

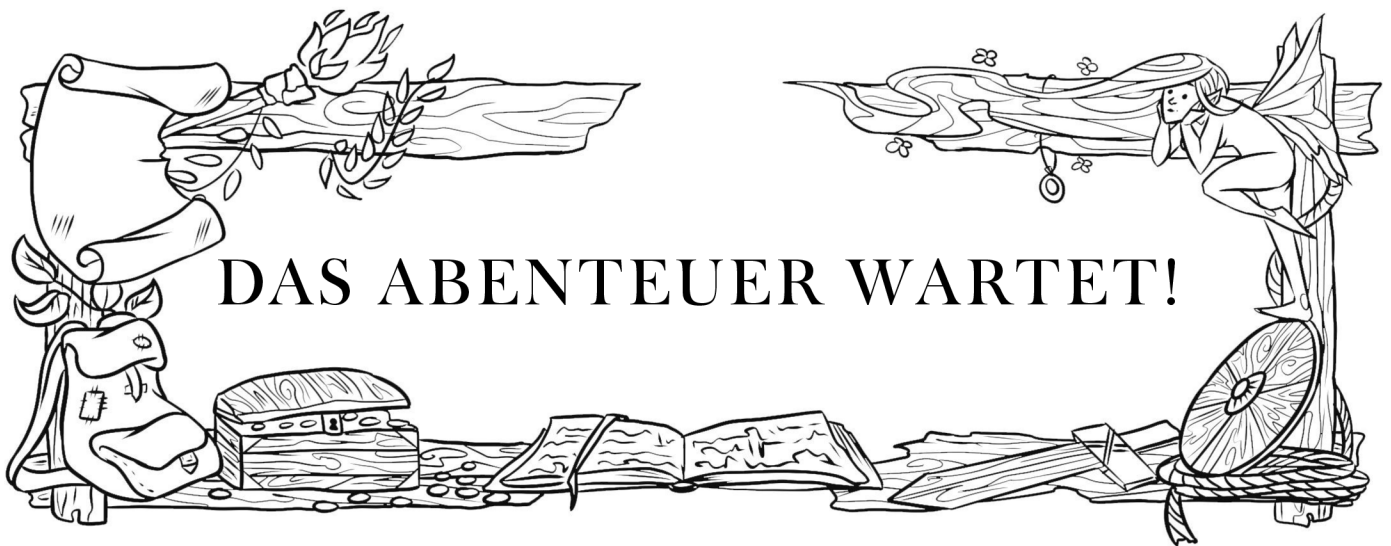
Sänger Patrick: Hey! Ich möchte auch mit ihm fangen spielen.

Fabelmeister: Du hast die beste Zeit mit deinem neuen Freund. Ihr rennt alle zusammen auf der Lichtung herum, lacht und wälzt euch im Gras. Nach einer Weile kehrt der Rotfuchs zu seinem Felsen zurück und stellt sich vor: "Mein Name ist übrigens Kita. Wie kann ich euch helfen, meine Freunde?"

Der Fuchs wird dein Freund, beantwortet deine Fragen und führt dich, wohin du willst.

Jeder Spieler erhält einen Freundschaftswürfel!





DAS ABENTEUER WARTET!

Sind dir die Regeln des Spiels klar? Wenn nicht, keine Sorge! Auf der nächsten Seite findest du eine kurze Zusammenfassung der Spielregeln. Drucke sie aus oder kopiere sie, halte sie griffbereit, und du wirst gut zurechtkommen.

Das Wichtigste ist, dass du weißt, wann du Erfolg hast und wann du scheiterst. Du musst nicht lernen, wie alle Fähigkeiten, Zaubersprüche und magischen Gegenstände funktionieren. Während des Spiels kannst du jederzeit einen Blick auf die Regeln werfen und nachlesen, woran du dich gerade nicht erinnerst.

Verlasse dich in kritischen Situationen auf dein Urteilsvermögen und treffe Entscheidungen zugunsten der Spieler. Das Wichtigste ist, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen und Spaß zu haben.

Beginn und Ende einer Sitzung

Der Beginn der Sitzung ist der magische Moment, in dem der Fabelmeister mit der Geschichte beginnt und die Kinder (Spieler) zu Figuren werden.

Sei einen Moment lang still. Schau die Spieler mit ernstesten Augen an. Sieh jeden von ihnen an und sage:

"Jetzt begeben wir uns in die Welt der Märchen, der Magie und der Wunder.

Paul – du bist der tapfere Ritter Lancelot.

Cassie – du bist die weise Zauberin Katrina.

Tom – du bist der berühmte Reisende Kolumbus.

Anne – du bist die wunderschön singende Sängerin Ophelia."

Wenn du möchtest, kannst du vorbereitete Musik einschalten. Lege eines der vorgefertigten Szenarien an, die wir für dich vorbereitet haben, oder beginne deine eigene Geschichte.

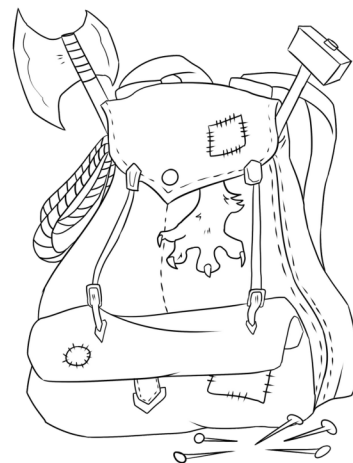
Das Ende der Sitzung ist der Moment, in dem das Geschichtenerzählen endet und die Spieler in die Realität zurückkehren.

Du kannst es auf diese Weise beenden:

"Wir kehren in unser Zimmer zurück und werden wieder wir selbst.

Paul in einem gelben Pullover, Cassie in einem roten Kleid, Tom in einem Dinosaurierhemd und Anne mit Zöpfen."

Jetzt kannst du den Spielern Freundschaftswürfel zuweisen, sie an die magischen Schätze erinnern, die gesparten Glücksmünzen in den Geldbeutel stecken und sie fragen, welches Abenteuer sie in der nächsten Sitzung erleben möchten. Mit diesen Informationen kannst du etwas Besonderes für die Spieler vorbereiten.





Zusammenfassung der Spielregeln

Regel	Wie funktioniert es?	Erfolg	Scheitern
Stärkeprüfung	Würfle mit einem roten Würfel für Stärke.	Wenn du bei mindestens einem Würfel eine 4 oder höher würfelst	Wenn bei jedem Würfel ein Ergebnis unter 4 erzielt wird
Verstandesprüfung	Würfle mit blauen Würfeln des Verstandes	Wenn du bei mindestens einem Würfel eine 4 oder höher würfelst	Wenn bei jedem Würfel ein Ergebnis unter 4 erzielt wird
Geschicklichkeits-Check	Würfle mit grünen Würfeln für Geschicklichkeit	Wenn du bei mindestens einem Würfel eine 4 oder höher würfelst	Wenn bei jedem Würfel ein Ergebnis unter 4 erzielt wird
Freundschaftsprüfung	Würfel für Eigenschaften + Fähigkeitswürfel (+ evtl. ein Würfel für ein Talent oder einen magischen Gegenstand)	Wenn du die gleiche oder eine größere Anzahl von Erfolgen hast als dein Gegner auf dem Bosheitswürfel (BW).	Wenn wir eine geringere Anzahl von Erfolgen als unser Gegner auf dem Bosheitswürfel (BW) haben.
Helfen	Wenn ein Held einem anderen hilft, addiert er +1 zum Würfelwurf eines einzelnen Würfels. Je mehr Helfer, desto größer ist die Chance, den Test zu bestehen.		
Glücksmünzen (GM)	Du kannst sie ausgeben, um erneut zu würfeln oder +1 zu einem Spielstand hinzuzufügen. Außerdem kannst du damit Waren und Dienstleistungen im Land der Helden kaufen		
Freundschaftswürfel (FS)	Erhalte sie als Belohnung für die Freundschaft mit einem Gegner. Sie werden verwendet, um Fähigkeiten und Fertigkeiten deines Charakters zu entwickeln.		
Freundschaftswiderstand (FW)	Bestimmt, wie viele Freundschaftsversuche ein Gegner aushalten kann. Wenn der Wert auf Null fällt, wird der Gegner zum Freund der Helden.		
Bosheits-Würfel (BW)	BW ist immer die Hälfte des Wertes von FW. Bosheitswürfel werden vom Gegner eingesetzt, um die Freundschaftsversuche des Helden zu kontern.		
Wunde	Physischer Schaden, der dem Helden zugefügt wird. Der Held erhält ein Hemmnis und einen Malus von -1 auf Stärke- und Geschicklichkeitsprüfungen bei allen Würfeln.		
Schock	Kopfverletzung, Unterversorgung oder Vergiftung des Körpers des Helden. Der Held erhält ein Hemmnis und einen Malus von -1 auf Stärke-, Geschicklichkeits- und Verstandesprüfungen auf alle Würfel.		
Zugreihenfolge	Die Spieler führen gleichzeitig eine Geschicklichkeitsprüfung durch und addieren das Ergebnis. Derjenige mit der höchsten Punktzahl beginnt. Die Runde endet mit dem Spieler, der am wenigsten gewürfelt hat. Die Spieler haben das Recht, ihre Aktion zu verschieben.		





Der Kodex des Fabelmeisters

1. Denke daran, dass du mit Kindern spielst. Sei geduldig und hilf ihnen, Entscheidungen zu treffen. Leite sie an, aber entscheide nicht für sie.
2. Sporne die Spieler mit lustigen Geräuschen und ausdrucksstarker Gestik und Mimik an, besonders wenn ihr auf wichtige Gegner trifft. Moduliere deine Stimme und versuche, Geschichten auf interessante Weise zu erzählen.
3. Achte darauf, dass du die Beiträge der Kinder zur Geschichte nicht einschränkst. Nutze ihre Ideen und lasse sie Elemente der Welt erfinden.
4. Fördere den Einfallsreichtum, damit die Spieler die Hindernisse, die du ihnen in den Weg stellst, auf interessante Weise überwinden können.
5. Sorge dafür, dass alle Spieler an der Handlung beteiligt sind und dass du allen ein gerechtes Maß an Aufmerksamkeit schenkst.
6. Beschränke Ablenkungen nach Möglichkeit auf ein Minimum. Schalte den Fernseher aus, verstecke Smartphones, Snacks und zuckerhaltige Säfte. Neben Wasser kann auch Obst auf dem Tisch stehen. Übermäßiger Zucker kann die Konzentration auf das Spiel beeinträchtigen.
7. Versuche nie, die Helden zu besiegen. Freue dich, wenn sie gewinnen, und trauere mit ihnen, wenn sie scheitern. Erwähne die Spieler an die Glücksmünzen, wenn sie vergessen, sie zu benutzen.
8. Spiele verantwortungsbewusst. Achte darauf, was du sagst, und spiele kein Horrorspiel. Empfindlichere Spieler könnten Albträume bekommen, wenn du es mit Dunkelheit und Angst in der Sitzung übertreibst.
9. Wenn ein Spieler selbst ein Fabelmeister werden möchte, unterstütze ihn mit deinem Wissen und deiner Erfahrung.
10. Habe Spaß und inspiriere Kinder mit deinem Engagement. Hör niemals auf zu Lächeln!

Vorbereitung auf die Sitzung

Prüfe folgendes:

1. Hast du genügend Buntstifte und Papier?
2. Sind genug Würfel auf dem Tisch?
3. Hat jeder von euch drei Glücksmünzen erhalten?
4. Haben alle ihre Charakterbögen bereit?
5. Sitzt ihr alle bequem?
6. War jeder noch einmal auf der Toilette?

Vorgefertigtes Szenario

Dies ist ein vorgefertigtes Abenteuer, das für einen angehenden Fabelmeister erstellt wurde. Es wurde so konzipiert, dass es so einfach wie möglich zu spielen ist. Lies es unbedingt vollständig durch, bevor du das Spiel beginnst.

Im Regelwerk findest du drei weitere vorgefertigte Szenarien und viele Hilfsmittel, mit denen du deine eigenen einzigartigen Abenteuer erstellen kannst.





DER RATTENKÖNIG

Anzahl der Spieler: 2 - 5

Dauer: 60-90 Minuten

Einführung

Zunächst einmal möchte ich dir beschreiben, was du in diesem Szenario erwarten kannst.

Die vorgeschlagenen Beschreibungen sind kursiv geschrieben. Du kannst sie direkt vorlesen oder mit deinen eigenen Worten erzählen. Sicherlich werden die Spieler Fragen stellen, die dort nicht beantwortet werden. Lass deiner Fantasie freien Lauf und füge alle Details hinzu, die du für richtig hältst.

In Zitaten findest du vorgeschlagene Sätze, die Charaktere im Spiel sagen können. Die Spieler können diesen Figuren Fragen stellen und mit ihnen interagieren. Das bedeutet, es ist nicht vorhersehbar, welche Fragen sie stellen werden. Es liegt an dir, in die Rolle der jeweiligen Figur zu schlüpfen und in ihrem Namen zu sprechen.

Wie bereits erwähnt, solltest du deine Fantasie nutzen, um so zu antworten, dass die Spieler die gewünschten Informationen erhalten. Daraus kann sich eine interessante Diskussion entwickeln, aber achte darauf, dass du nicht zu langatmig wirst.

Alle anderen Informationen, Tipps, zusätzliche Beschreibungen und Regelerinnerungen sind in normaler Schrift geschrieben.

Zusammenfassung des Abenteuers

1. Die Helden treffen auf die unsichtbare Königin. Sie erhalten den Auftrag, die Ratten aus der Kanalisation zu vertreiben, da diese sonst die Burg zerstören.
2. Die Kinder treffen den königlichen Küchenchef Kolos in der Schlossküche und erhalten frisches Brot.
3. Die Helden treffen eine Katze, Maurice, den Wächter der königlichen Keller. Sie beantworten ein Rätsel und erhalten ein Lösungswort.
4. Die Kinder wandern durch die Kanalisation und überwinden ein Hindernis - eine kaputte Brücke.
5. Die Helden retten eine ertrinkende Maus, die sie zum Versteck der Ratten führt.
6. Begegnung mit den Rattenwächtern. Erste Freundschaftsprüfungen auf dem herausfordernden Weg zur Audienz beim Rattenkönig.
7. Die Helden treffen den Rattenkönig, freunden sich mit ihm an und hören sich die Geschichte des Fluchs an.
8. Die Helden heben den Fluch auf und nehmen die Aufgabe des Rattenkönigs an.
9. Die Kinder erhalten ein Geschenk von der Familie der geretteten Maus.







1. Schloss der Helden

Das Abenteuer beginnt, wenn die Kinder auf dem Schloss der Helden ankommen. Sobald sie alle beschrieben haben, wie sie aussehen und wer sie sind, kannst du das Abenteuer mit dieser Beschreibung beginnen:

Nach einer langen und anstrengenden Reise erreichst du mit deinen Gefährten endlich das Schloss der Helden. Dein Weg war beschwerlich und voller Gefahren, aber schließlich habt ihr es geschafft, die Tore der legendären Hauptstadt zu erreichen. Helden aus den entferntesten Ländern sind aufgebrochen, um dem Ruf der berühmten unsichtbaren Königin zu folgen. Sie rief die tapfersten aller Tapferen und die galantesten Helden und Heldinnen auf, sich Prüfungen zu unterziehen, um zu zeigen, ob sie geeignet sind, die Hüter des Königreichs zu sein.

Jetzt steht ihr vor dem großen, vergoldeten Tor, das zum Thronsaal führt. Die Wachen drücken auf die vergoldeten Griffe und öffnen den Weg direkt in die Halle der Königin. Während ihr den roten Teppich hinuntergeht, kannst du sehen, dass sich viele Zuschauer dort versammelt haben.

Es sind Menschen, Elfen, Zwerge, Halblinge und Feen, die alle in luxuriöse Gewänder gekleidet sind. Du bemerkst sogar einen Drachen und einen Pegasus in der Menge! Jeder von ihnen schaut euch neugierig und hoffnungsvoll an. Vielleicht werdet ihr diejenigen sein, die das Königreich retten?

Ihr erreicht den Fuß des goldenen Throns. Auf eurer Reise habt ihr euch gefragt, wie die unsichtbare Königin wohl aussieht. Bekleidet ist sie mit einem ledernen Reitanzug und einem opulenten roten Umhang aus feinsten Seide. Schwarze Handschuhe bedecken ihre Hände und eine goldene Krone ruht auf ihrem völlig unsichtbaren Kopf.

Ihr könnt ihre Augen nicht sehen, aber irgendwie spürt ihr ihren Blick auf euch ruhen.

"Ihr seid also die Hoffnung des Königreichs? Man nennt mich die Unsichtbare Königin.

Nennt mir auch eure Namen", fordert sie euch auf.

Nun sollten die Spieler die Namen ihrer Charaktere nennen und beschreiben, wer sie sind.

Ohne den Charakter der Königin zu verletzen, kannst du jeden Spieler der Reihe nach ansprechen und ihn nach seinen Berufen, Vorlieben und seiner Kleidung fragen (die Königin kann schlecht sehen). So kann jeder Spieler seinen Charakter dem Rest des Teams vorstellen.

Nachdem die Spieler die Königin kennengelernt haben – die eine charmante Person ist – ist es an der Zeit, ihnen ihre erste Aufgabe zu geben:

Die Königin hebt ihre Hände und sagt herzlich zu euch. "Es ist Zeit, mit den Prüfungen zu beginnen, meine Lieben!"

Die Menge im Saal bricht in Beifall und Jubelschreie aus. "Die erste Aufgabe ist es, unser prächtiges Schloss vor dem Einsturz zu bewahren", sagt die Königin. "Die sprechenden Ratten sind in die Fundamente eingedrungen und reißen riesige Löcher hinein. Wenn das so weitergeht, wird das Schloss letztendlich einstürzen.

Haltet die Ratten auf oder – noch besser – sorgt dafür, dass sie von hier verschwinden.

Wenn ihr Fragen habt, wird jeder Bewohner des Schlosses euch diese beantworten. Ich werde in der Zwischenzeit auf eine Patrouille zu Pferd durch das Königreich gehen. Viel Glück!"

Die unsichtbare Königin verneigt sich vor euch und verlässt den Thronsaal, umgeben von ihren Höflingen.

Erster gemeinsamer Entschluss der Spieler.

Außer euch (und ein paar Wachen) ist absolut niemand mehr im Raum. Was wollt ihr tun?

Dies ist das erste Mal, dass die Spieler sich gemeinsam auf etwas einigen müssen. Lass sie nachdenken, und wenn sie Schwierigkeiten haben, einen Anfang zu machen, stelle Fragen wie:

- "Wer weiß, wo diese Ratten sind?"
- "Vielleicht könntet ihr jemanden fragen?"
- "Vielleicht die netten Wachen am Eingang?"

Die Wachen oder andere Personen werden die Charaktere zu den Küchen führen, die sich in der Nähe des Thronsaals befinden.





2. Schlossküche

Du betrittst die großen Schlossküchen. Ein paar Köche bereiten Gerichte für die königliche Tafel vor. Du riechst die angenehmen Aromen von gekochter Suppe, frisch gebackenem Brot und gebratenem Fleisch. Als du nach dem Chefkoch fragst, wirst du zu einem dicken Zwerg geführt, der eine dampfende Suppe aus einem Topf kostet. Er fügt etwas Gewürz hinzu und rührt weiter. Er beachtet dich überhaupt nicht, sondern ist in seine Arbeit vertieft.

Was tust du?

Die Spieler sollten die Aufmerksamkeit des Kochs erregen. Du kannst etwas sagen wie:

- "Entschuldigung, bist du der Chefkoch?"
- Oder auf andere Weise ein Gespräch beginnen.

Es ist wichtig, dass die Spieler lernen, zuerst einen Dialog zu beginnen. Das wird in späteren Abenteuern (und auch im richtigen Leben) sehr nützlich sein. Der Koch dreht sich schließlich um.

"Oh, ich kann es nicht mehr aushalten!" sagt er. "Sagt mir, warum knurren eure Bäuche so sehr? Es gibt für mich keine größere Qual, als Menschen mit leeren Bäuchen zu sehen. Setzt euch an meinen Tisch. Ich werde euch meine beste Suppe kosten lassen! Du setzt dich an den Tisch, und der Koch schenkt dir einen vollen Teller mit köstlicher Suppe ein und gibt jedem von euch einen Laib frisch gebackenes Brot. Nach deiner langen Reise zum Schloss bist du sehr hungrig und isst gierig.

Nachdem du deine Portion gegessen hast, setzt sich der Koch neben dich.

"Andere nennen mich Kolos," sagt er. "Ihr müsst die neuen Helden sein, die heute im Schloss angekommen sind. Wie heißt ihr?"

Andere Dinge, die er sagen könnte:

"Welche Aufgabe hat euch die Königin übertragen?"

"Ratten? Das ist ja furchtbar! Jemand sollte sich endlich mit ihnen befassen. Ich zeige dir den Eingang zur Kanalisation, wo du sie wahrscheinlich finden wirst."

"Noch ein kleiner Nachschlag?"

Der Koch gibt jedem Helden einen großen Laib Brot mit auf den Weg. Glücklicherweise haben alle Helden magische Rucksäcke, sodass sie ihn leicht mitnehmen können.

Kolos wird euch zur alten Tür zum Keller führen. Sie ist mit einem schweren Balken versperrt, der angehoben werden muss.

Um dies zu tun und die Tür zu öffnen, ist mindestens ein Erfolg auf einem Stärkewürfel erforderlich.

3. In den Keller!

Du betrittst einen dunklen, feuchten Korridor. Dünne Rinnsale laufen an den Wänden hinunter und sammeln sich zu einem Strom, der nach unten in die undurchdringliche Dunkelheit fließt.

Hier ist es völlig dunkel. Du kannst überhaupt nichts sehen.

Was tust du? Betrittst du diese Dunkelheit?

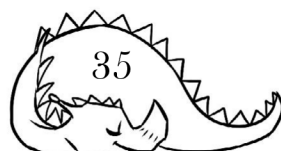
Die Spieler können einen Licht-Zauber verwenden oder eine Fackel aus ihrem Inventar ziehen und sie benutzen. Das Anzünden der Fackel mit Zunder und Feuerstein ist nicht einfach und erfordert einen Geschicklichkeits-Check.

Alternativ kann sich das Team Feuer von den Köchen leihen.

Der Boden ist mit glitschigem Moos bedeckt, und man kann leicht stürzen. Hin und wieder rutschen deine Schuhe aus.

Wenn du dich nicht an deinen Gefährten festhältst, könntest du fallen.

Frage die Spieler, was sie tun, um nicht zu fallen. Jeder von ihnen sollte nun einen Geschicklichkeits-Check machen. Wenn sie sich aneinander festhalten, addieren Sie +1 für die Unterstützung durch einen Begleiter. Ein Fehlschlag bedeutet, dass sie auf dem Hintern landen, ihre Kleidung durchnässt wird und sie mehrere Meter den Korridor hinunterrutschen.





4. Keller

Der Korridor endet mit einer alten Holztür, die in einen stabilen Rahmen eingebaut ist. Unten an der Tür befindet sich ein quadratisches Loch, das wie ein Eingang für eine Katze oder einen Hund aussieht. Frage die Spieler, was sie tun. Wenn niemand antwortet, frage den ältesten Spieler: "Was machst du jetzt? Öffnest du die Tür?" "Wer von euch ist der Mutigste?" Wenn die Gruppe eine gemeinsame Entscheidung getroffen hat, fahre mit der weiteren Beschreibung fort.

Du drückst den großen, kalten Türknauf. Die Tür knarrt furchterregend, als sie sich nach innen öffnet. Der Raum ist in Dunkelheit gehüllt, aber das Licht deiner Fackeln erhellt ihn ein wenig. Du siehst Reihen von Regalen und Fässern, die an der Wand aufgereiht sind.

Plötzlich bemerkst du eine Bewegung! Eine große, schwarze Gestalt springt auf den Boden. Sie öffnet ihr Maul und enthüllt eine Reihe scharfer, nadelartiger Zähne... und gähnt breit.

"Meeooow! Wer wagt es... mich zu stören? Der große Maurice? Ich bin der königliche Wächter dieser Keller, die voller Schätze aller Art sind. Zu deinen Diensten", verbeugt er sich elegant. "Wer bist du und was hast du hier zu suchen?"

Du siehst, dass Maurice eine große schwarze Katze ist, größer als viele Hunde. Er trägt einen schönen silbernen Brustpanzer und hat einen Helm auf dem Kopf. Er starrt dich aufmerksam an und wartet auf deine Antwort.



Die Helden sollten sich vorstellen und den Zweck ihrer Mission erklären. Sobald sie die Ratten erwähnen, werden sie von Maurice unterbrochen.

"Ratten?! Diese verachtenswerten, ekelhaften Nager?! Wenn mir eine von ihnen zu nahe kommt, werde ich diesen Monstern zeigen, was es heißt, der Wächter der königlichen Keller zu sein!", ruft er.

"Wenn du weitergehen willst, nur zu. Ich habe die Pflicht, hier zu wachen, und mir wurde befohlen, das Schloss zu schützen. Es ist die Aufgabe eines Wächters, Wache zu halten."

"Aber du, da du ein Held bist, kannst durch diese Türen gehen. Sei nur vorsichtig. Diese gemeinen Ratten sind heimtückisch und hinterlistig. Nur ein kleiner Moment der Unachtsamkeit, und sie beißen dir in den Schwanz! Oh, ja! Das tut ganz schön weh. Autsch, wie das weh tut!"

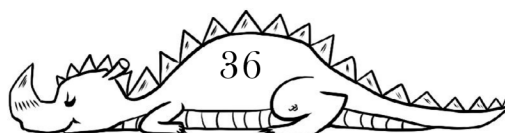
Maurice kehrt zu seinem Fass zurück, wo er sein Lieblingskissen hat, und beginnt, sein samtiges schwarzes Fell zu lecken.

Die Tür, auf die er hingewiesen hat, sieht sehr massiv aus und hat keinen Griff. Neben der Tür befinden sich drei leere Körbe, die an Ketten hängen. In der Nähe steht ein Korb voller schwerer Eisenkugeln. Es scheint sich um eine Art Mechanismus zum Öffnen und Schließen der Tür zu handeln.

Die Spieler haben vielleicht Schwierigkeiten, sich das vorzustellen. Versuche, es für sie zu zeichnen. Auf Nachfrage (oder aus Frustration über die fehlgeschlagenen Versuche der Helden) wird Maurice ihnen mitteilen, dass es sich um einen alten Gnomenmechanismus handelt. Um die Tür zu öffnen, ist ein Code erforderlich. Der Wächter hat eine Schriftrolle, auf der der Code steht. Er wird sie ihnen geben, wenn die Helden sein Rätsel richtig beantworten:

***"Kennst du das allerschönste Tier in Feld und Wald, in Stadt und Land?
Du hörst wie gut es ihm gefällt, streichelst du's zart mit deiner Hand.
Berühmt für seine Geschicklichkeit, behende und voller Mut,
ein Schälchen Milch stellst du ihm hin, das schmeckt ihm auch sehr gut!"***

[Die Antwort lautet: eine Katze].





Maurice zieht eine Schriftrolle unter seinem Helm hervor und reicht sie den Helden mit einem verschmitzten Grinsen. Die Schriftrolle enthält ein mathematisches Rätsel, das für das Alter der Spieler geeignet ist.

Es gibt drei Körbe mit unterschiedlichen Anforderungen. Im ersten Korb müssen 4 Kugeln liegen, im zweiten 7 und im dritten 10.

Zeichne auf dem Blatt Papier drei Körbe und den zugehörigen Wert.

Für Kinder im Alter von 5-6 Jahren: Es reicht aus, wenn du Zahlen oder Punkte neben die Körbe schreibst.

Für Kinder im Alter von 7-8 Jahren: Verwende Addition und Subtraktion, die für deine Spieler geeignet sind, z. B. $2 + 2$, $99 - 92$, $17 - 2 - 5$.

Für Kinder im Alter von 9-10 Jahren: Verwende Multiplikation und Division, die für deine Spieler geeignet sind, z. B. $0,25 \times 16$, $49/7$, $600/60$.

Die Bälle sollten in die entsprechenden Körbe gelegt werden.

Du kannst dies veranschaulichen, indem du Würfel oder Spielsteine in die gezeichneten Körbe auf dem Blatt Papier legst. Wenn die Zahlen übereinstimmen, öffnet sich die Tür mit dem Geräusch eines funktionierenden Mechanismus.

5. Kanalisation

Als die Türen aufschwingen, steigt dir ein schrecklicher Gestank in die Nase. Durch diese Kanalisation strömt der Dreck aus der ganzen Burg. Glücklicherweise gibt es einen Weg entlang der Wand, der frei von Abfällen ist und durch den unteren Teil des Korridors verläuft. Allerdings ist er zu schmal, als dass ihr nebeneinander gehen könntet, also müsst ihr im Gänsemarsch gehen.

Frage die Gruppe: "Wer geht zuerst und wer geht zuletzt?"

Die Kanalisation erstreckt sich über mehrere hundert Meter, und auf dem Weg dorthin warten mehrere Hindernisse auf die Kinder.

Erstes Hindernis

Die Kanalisation ist verwinkelt und verzweigt sich häufig. Welchen Weg du einschlägst, ist mehr eine Frage des Zufalls als eine bewusste Entscheidung. Hin und wieder musst du umkehren und eine andere Route nehmen, weil der Weg plötzlich endet.

Du bist soeben an einer weiteren solchen Stelle vorbeigekommen, und es gibt jetzt keinen Weg mehr zurück. Vor dir ist der Weg aufgrund seines Alters auf einer Länge von etwa drei Metern weggebröckelt. Die Abwässer sehen tief aus. Was machst du jetzt?

Frage die Kinder, ob sie eine Idee haben, wie man das Hindernis überwinden kann, und antworte auf ihre Fragen. Mutigere Helden könnten versuchen, über das Hindernis zu springen und den Stärke-Test zu machen. Diejenigen, die den Test nicht bestehen, landen im Schlamm, der etwa einen Meter tief ist. Der Weg befindet sich etwa einen Meter über dem Niveau des Abwassers. Sie müssen einen Geschicklichkeits-Check machen, um wieder herauszukommen. Ein Seil und die helfende Hand eines Begleiters könnten hilfreich sein.

Die Helden können auch eine Brücke bauen. Sie haben Seile in ihren Rucksäcken und können große Holzstücke in der Kanalisation finden. Die richtige Abfolge von Verstands-, Geschicklichkeits- oder Stärkewürfeln führt zum Bau einer Behelfsbrücke.

Zweites Hindernis

Die Kanalisation ist kein angenehmer Ort. Es ist dunkel, feucht, stickig und stinkt fürchterlich, obwohl sich deine Nase langsam an die üblen Gerüche gewöhnt hat. Gelegentlich hörst du Quietschen, Huschen oder seltsame Klopfgeräusche, die durch den Korridor hallen. Du bist sicherlich nicht allein in diesen Tiefen. Mit jedem Schritt wird das Geräusch des rauschenden Wassers in deinen Ohren lauter. Du bemerkst, dass die Abwässer schneller fließen und irgendwo auf der anderen Seite des Ganges zu versickern scheint.

Plötzlich hörst du eine piepsige Stimme, die um Hilfe ruft: "Hilfe! Hiiiiilfe!" Du schaust dich um und siehst eine Maus, die aus der Richtung aus der du gekommen bist heranschwimmt. Allerdings wäre es übertrieben zu sagen, dass sie "schwimmt". Sie wird von dem reißenden Strom mitgerissen und versucht, sich an den Wänden der Kanalisation festzuhalten. Aber sie ist zu klein und zu schwach. Wenn du nichts unternimmst, wird sie über den Wasserfall geschwemmt!

Erlaube den Spielern eine kurze Brainstorming-Sitzung und gehe auf ihre Fragen ein. Wenn sie keine Ideen haben oder zu untätig sind, erinnere sie an das Seil, das sie in ihren Rucksäcken haben, oder beschreibe einen langen Stock, der in der Nähe im Schatten liegt. Im Idealfall sollten sie von selbst auf eine Lösung kommen. Denk daran, dass die Zeit abläuft und die Maus den Wasserfall hinunterfallen wird, wenn sie nichts tun.





Die Aktion sollte mit der Rettung der Maus enden. Um die Szene noch spannender zu gestalten, kannst du Geschicklichkeits-Checks (das Seil werfen oder den Stock übergeben) und Stärke-Checks (die Maus aus der starken Strömung ziehen) durchführen. Vergiss nicht die Glücksmünzen.

Ein nasses, mit Müll bedecktes Mäusemädchen lässt sich neben dir nieder.

"Hust, hust! Ich danke dir. Ich danke dir", sagt sie. "Ich dachte, ich würde ertrinken... hust, röchel!. Diese Strömung ist so stark. Wenn du nicht gewesen wärest, wäre ich den Wasserfall hinuntergefallen, genau wie diese ekelhaften Ratten es wollten."

"Mein Name ist Töffelchen. Und wer bist du?" Vorstellung der Spieler

"Ein Held? Das ist ja wunderbar. Vielleicht kannst du mir helfen? Die Ratten haben meine ganze Familie gefangen genommen und sie zur Arbeit gezwungen. Als ich mich weigerte zu arbeiten, haben sie mich in die Kanalisation geworfen!"

"Ich werde dich zu ihnen führen. Ich habe überhaupt keine Angst.

Ich mag zwar klein sein, aber ich bin sehr mutig!"

Die Maus namens Töffelchen kennt eine Abkürzung zum Rattennest. Während sie die Gruppe anführt, erzählt sie von dem großen Rattenkönig, der den Mäusen befiehlt, Löcher in das Fundament des Schlosses zu nagen. Allerdings haben die Mäuse keine Zähne, die stark genug sind, um Beton zu durchbeißen. Mäuse fressen lieber Käse oder Brot.

Plötzlich knurrt der Magen der kleinen Maus, und sie sagt, dass sie schon lange nichts mehr gegessen hat, weil die Ratten alles selbst essen. Wenn einer der Helden sein Brot mit der Maus teilt, belohne ihn mit einer zusätzlichen Glücksmünze. Die Maus wird nur ein wenig von dem angebotenen Essen essen und den Rest für ihre hungrige Familie aufheben.

6. Rattenhöhle

Töffelchen führt dich durch gewundene und sehr enge Abflusskanäle, die bei Regen voller Wasser sein müssen. Glücklicherweise regnet es heute nicht, sodass diese Route vorerst sicher ist. Schließlich erreichst du eine hohe Kammer, in der viele Äste der Abflusskanäle zusammenlaufen.

Als du über den Rand spähist, siehst du zwei riesige Ratten, die den Eingang bewachen. Beide stehen auf ihren Hinterbeinen und sind fast so groß wie du. Sie halten lange Stöcke in der Hand, an denen scharfe Teile befestigt sind.

Dahinter muss es einen Eingang zu den Rattenhöhlen geben, in denen der Rattenkönig residiert. Was musst du tun?

Die Spieler befinden sich etwa drei Meter über dem Boden dieser Kammer. Die Ratten stehen unterdessen an der gegenüberliegenden Wand. Die Helden können sich mit einem Seil, das an einem herausragenden Rohr befestigt ist, abseilen. Dazu muss einer der Spieler eine Geschicklichkeitsprüfung bestehen, um das Seil sicher zu befestigen. Zum Hinunterklettern sind keine weiteren Tests erforderlich.

Wenn die Ratten euch sehen, sträuben sie ihr Fell und kreuzen ihre Speere über dem Eingang.

"Sieh mal, Kralle, da kommt jemand," sagt die Ratte auf der linken Seite.

"Ooo! Ein paar Haarlose von der Oberfläche. Hey, Schnauzer, vielleicht wollen sie sich für den Sklavendienst anmelden?" sagt die Ratte auf der rechten Seite.

"Natürlich tun sie das. Ihre Zähne sind klein und stumpf, aber sie haben Hände. Sie können die Lasten tragen."

"Stimmt schon. Aber sieh mal. Sie sind nicht gewöhnlich. Sie sehen aus wie diese schrecklichen... ähm... Helden."

"Aaah! Ja, sie sind Helden! Wir wollen keine Helden hier. Wir lassen euch nicht rein!" sagt Whisker und beendet damit das Gespräch.

Du siehst, dass die Ratten ihr Fell gesträubt haben und mit ihren Speerspitzen auf euch zielen. Sie sehen bedrohlich aus und wollen euch nicht hereinlassen.





Es ist an der Zeit, den Spielern die Mechanismen der Freundschaftsprüfung beizubringen. Bitte sie um einen Geschicklichkeits-Check, um die Zugreihenfolge zu bestimmen. Frage den Spieler, der das höchste Ergebnis gewürfelt hat, welche seiner Fähigkeiten er nutzen möchte, um sich mit den Ratten anzufreunden. Du kannst ihnen helfen, indem du die Fähigkeiten laut vorliest. Lasse sie selbst wählen und sich eine Methode ausdenken. Keine Sorge, mit den anderen Spielern wird es schneller gehen.

Schnauzer und Kralle

FW: 1

Unempfindlichkeit: Musik, Singen

Empfindsamkeit: Bauen, Reparieren, Füttern (Käse)

Für das erste Abenteuer beschränken wir die maximale Anzahl von Bosheitswürfeln auf zwei.

Freundschaftswiderstand und Bosheitswürfel		
Anzahl der Helden	Freundschaftswiderstand	Bosheitswürfel
1	2	1
2	3	2
3	4	2
4	5	2
5	6	2
6	7	2

Legende

FW - das steht für Freundschaftswiderstand (FW)

Unempfindlichkeit - wenn der Spieler die angegebene Fähigkeit einsetzt, hat der Gegner einen zusätzlichen Bosheitswürfel.

Empfindsamkeit - wenn der Spieler die angegebene Fähigkeit einsetzt, erhält er einen zusätzlichen Würfel für den Test.

Nachdem du dich erfolgreich mit den Ratten angefreundet hast, wird sich ihr Verhalten ändern.

"Wir wussten nicht, dass ihr so coole Typen seid. Kommt rein... kommt rein", sagt die Ratte mit der abgebrochenen Klaue und lächelt schief.

"Es gibt Platz für alle, die drinnen arbeiten wollen. Hihhi."

Wenn die Spieler Fragen haben, wissen die Ratten, auch wenn sie nicht allzu schlau sind, ein oder zwei Dinge.

1. Diese Kerker sind nicht ihr Zuhause. Sie kamen mit einem Holzschiff von der Insel des verrückten Zauberers hierher. Sie sind nachts mit Hilfe von Fledermäusen in das Schloss eingedrungen.
2. Sie fressen die Wände, weil sie diese Art von Befehlen vom Rattenkönig selbst erhalten haben. Und da Kralle und Schnauzer gute und fleißige Ratten sind, befolgen sie eifrig die Befehle ihres Königs.
3. Auch die Mitglieder von Töffelchens Familie arbeiten hart für das Wohl der Rattengemeinschaft. Sie arbeiten, bis sie vor Erschöpfung umfallen.

7. Der Rattenkönig

Der Korridor führt dich zu einer Aussichtsplattform, von der aus du eine riesige Höhle voller arbeitender Nager sehen kannst. Einige nagen Stücke von den Wänden ab, andere tragen Schutt zu einem großen Haufen in der Mitte, und wieder andere verteilen Wasser.

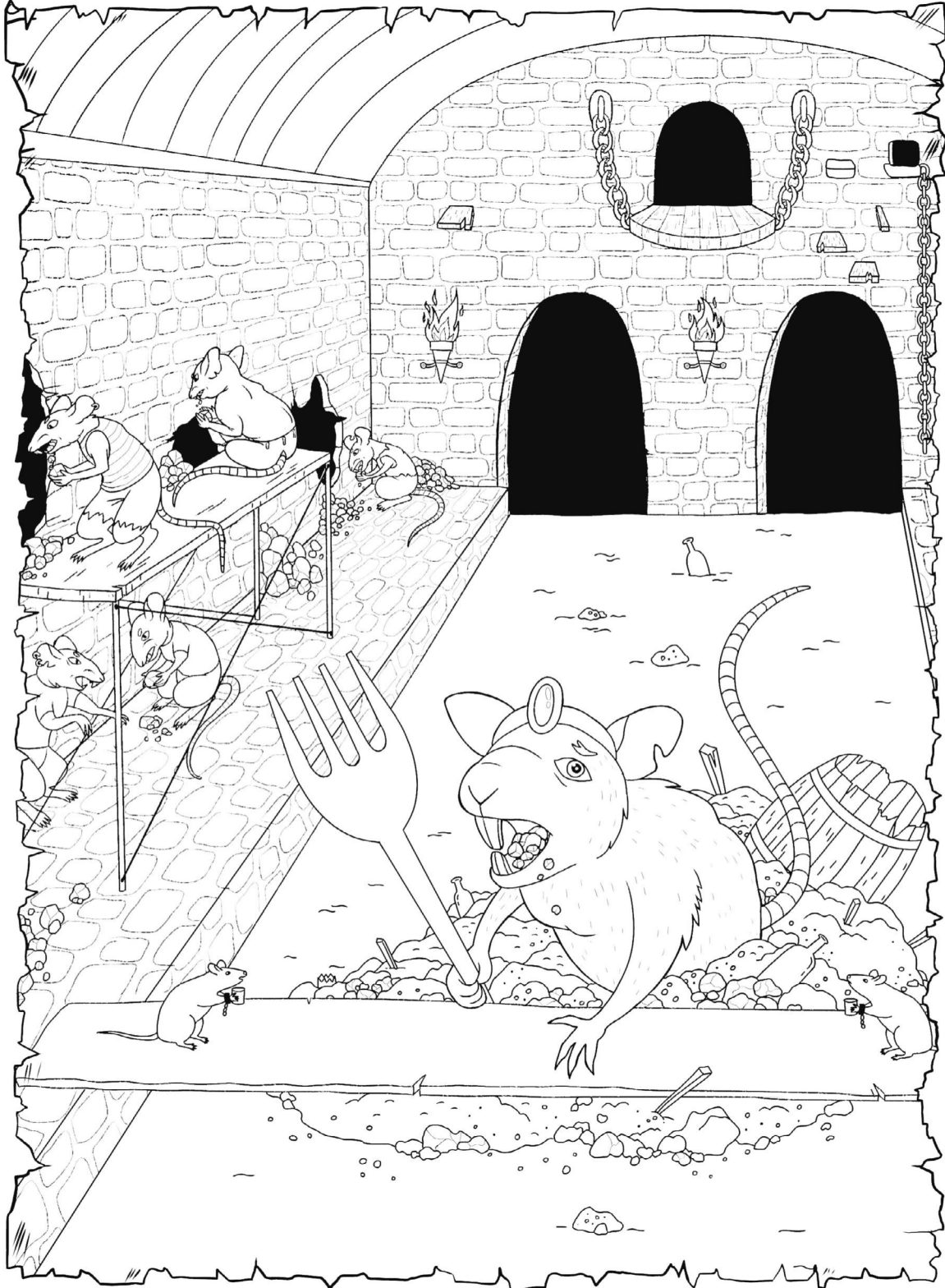
Auf diesem großen Haufen steht eine riesige weiße Ratte. Auf seinem Kopf trägt er eine Krone, die einem Ring mit einem roten Rubin ähnelt. In seiner Pfote hält er eine wunderschöne goldene Gabel.

Er benutzt sie, um Schutt in sein klaffendes Maul zu laden, wo er ihn mit seinen stählernen Zähnen zermalmt und verschluckt. Zu seinen Füßen wuseln kleine Mäuse herum, die ihm Wasser zum Trinken bringen.

Töffelchen springt vor dir auf das Gelände und zeigt auf die Mäuse.

"Da! Das ist meine Mama!" schreit sie. "Und mein Papa! Und mein Bruder! Und meine Schwester. Oh je... Du wirst ihnen helfen, nicht wahr? Du wirst sie befreien, nicht wahr?"







Deine Helden werden sich wahrscheinlich voller Emotionen auf den Weg zum Rattenkönig machen. Denk daran, dass es in diesem Spiel nicht darum geht, Probleme mit Gewalt zu lösen. Die Helden werden sicherlich zuerst mit dem König sprechen wollen, also lasse sie das tun. Wenn sie zögern, lasse ein paar Wachen auf sie zukommen und sie informieren, dass der König wartet und ungeduldig wird.

Aber zuerst müssen die Helden ihn erreichen. Der Rattenkönig sitzt auf einem Trümmerhaufen in einem riesigen Sumpf aus Abwässern. Um zu ihm zu gelangen, müssen sie das von den schlaun Nagetieren errichtete Gerüst hinunterklettern.

Die Spieler müssen einen Geschicklichkeits-Check machen. Wenn sie den Test nicht bestehen, bedeutet das einen schmerzhaften Sturz aus der Höhe, der eine Wunde zur Folge hat. Eine Wunde führt zu einem Malus von -1 auf Stärke- und Geschicklichkeitsprüfungen.

Wenn es in der Gruppe einen Heiler gibt, kann dieser die Wunde heilen.

Sobald die Helden an dem Ort angekommen sind, beginnt die Begegnung mit dem Rattenkönig.

Wenn du dich dem Rattenkönig näherst, wird er aufhören, die Trümmer zu verschlingen. Er sieht dich mit seinen roten, blutunterlaufenen Augen an und beginnt, die Luft zu schnuppen, als wolle er deinen Geruch wahrnehmen.

"Willkommen, meine lieben Gäste. Wie gefällt euch mein prächtiges Königreich?"

"Ich bin König Rockfor der Sechzehnte. Ich bin der Herrscher über diese prächtige Rattenfamilie. Und wer bist du?"

"Oh, das ist ja wunderbar! Das bedeutet, dass du ein ausgezeichneter Sklave sein wirst."

"Du willst kein Sklave sein? Nun, du kannst doch sicher zu etwas Nützlichem gebraucht werden."

"Deshalb werde ich dir sehr schwierige Rätsel stellen. Wenn du sie nicht beantworten kannst, werde ich dich nicht gehen lassen."

**Ein feines Fell, ein Schwanz so lang,
schleich ich den dunklen Gang entlang.
Auf Futtersuche unterwegs,
verschmäh' ich nicht mal alten Keks.
Schlau und gewitzt, mit scharfen Krallen
wird dir die Lösung wohl einfallen?**

[Die Antwort lautet: Ratte]

**"Sie lebt im Schuppen, doch auch im Palast,
lauert auf Beute und webt ohne Hast.
Der Beine acht, doch keine Hand
sag, wer lauert an der Wand?"**

[Die Antwort lautet: Spinne]

Wenn die Spieler die Rätsel beantworten, wird der König überrascht sein, dass sie so schlaun sind. Er bietet ihnen sogar an, die Operation zu leiten, um an den Fundamenten des Schlosses zu nagen.

Auf die Frage nach dem Grund für das Nagen an den Fundamenten wird er antworten:

"Fragt ihr, warum wir die Fundamente des Schlosses zerstören? Glaubt ihr, ich verrate es euch? Ha ha! Diese Antwort müsst ihr euch verdienen."

An diesem Punkt beginnt die Konfrontation mit dem Rattenkönig. Die Helden sollten versuchen, den Gegner dazu zu bringen, sie zu mögen und seine Fragen zu beantworten.

Lege die Reihenfolge fest und führe den Freundschaftsaufbau durch, genau wie in dem Beispiel mit Schnauzer und Kralle.

Der Rattenkönig Rockfor

FW: 2

Unempfindlichkeit: Musik, Singen

Empfindsamkeit: Bauen, Reparieren, Füttern (Käse)

Für das erste Abenteuer beschränken wir die maximale Anzahl von Bosheitswürfeln auf zwei.

Freundschaftswiderstand und Bosheitswürfel		
Anzahl der Helden	Freundschafts-widerstand	Bosheitswürfel
1	3	2
2	4	2
3	5	2
4	6	2
5	7	2
6	8	2





Sobald die Helden Rockfor besiegt haben, wird er ihnen eine Geschichte erzählen.

*"Ihr wollt wissen, warum wir diese Wände essen? Oh, es ist eine schreckliche Geschichte. Setzt euch und hört zu."
"Vor langer Zeit lebte unsere große Rattenfamilie auf einer bezaubernden, nebligen Insel inmitten der vergessenen Sümpfe im Süden. Jede anständige Ratte wurde dort geboren und starb dort. So war es bis zu dem Tag, an dem der verrückte Zauberer mich verfluchte. Stellt euch vor, ich sah früher ganz anders aus. Ich war ein junger, muskulöser und tapferer Rattenkrieger. Alle hatten Angst vor dem Zauberer, also beschloss ich, ihnen zu zeigen, wie mutig ich war."*

"Ich schlich mich in seine Küche. Dort lag auf einem großen Eichentisch ein Laib Brot. Oh, wie herrlich es duftete! Ich konnte nicht widerstehen und begann zu knabbern. Je mehr ich aß, desto hungriger wurde ich. Als ich den ganzen Laib aufgegessen hatte, konnte ich mich nicht mehr bewegen, und dann kam der Zauberer und sah mich."

"Du bist in mein Haus gekommen wie ein Dieb und hast gierig etwas gegessen, das dir nicht gehört. Von nun an wirst du immer hungrig sein, und um dich noch mehr leiden zu lassen, werde ich dir Zähne aus Stahl geben, damit du nur noch Steine fressen kannst. Deine gesamte Rattenfamilie wird dein Schicksal teilen, sodass keine Ratte jemals wieder auf die Idee kommen wird, mich zu bestehlen", sagte er.

"Und von diesem Moment an war das Einzige, was ich essen konnte, Felsen. Ich aß alle Steine und Kieselsteine auf der Insel. Wir wurden alle von einem immensen Hunger gequält. Schließlich gingen wir zum Zauberer und baten ihn um Gnade. Er lachte spöttisch und sagte:

"Ich werde euch ein hölzernes Schiff geben, mit dem ihr über das Piratenmeer segeln und das grüne Land erreichen könnt. Dort werdet ihr das Schloss der Helden finden, das ganz aus Stein ist. Ihr könnt es essen. Was den Fluch angeht, so werde ich ihn nicht von euch aufheben. Er kann nur von jemandem aufgehoben werden, der ein gutes Herz hat und frisch gebackenes Brot mit euch teilt, Ratten."

"Und so sind wir hierher gekommen. Wir fressen die Grundmauern des Schlosses. Das werden wir so lange tun, bis jemand den Fluch von uns aufhebt."

8. Den Fluch aufheben

Erinnerst du dich an das Brot, das die Helden zu Beginn dieses Abenteuers erhalten haben? Wenn sie es noch nicht gegessen haben und beschließen, es mit den Ratten zu teilen, wird der böse Zauber gebrochen. Sorge dafür, dass der Moment, in dem die Kinder sich dazu entschließen, feierlich ist. Leite diesen Moment wie eine Zeremonie und mache ihn für die Spieler unvergesslich.

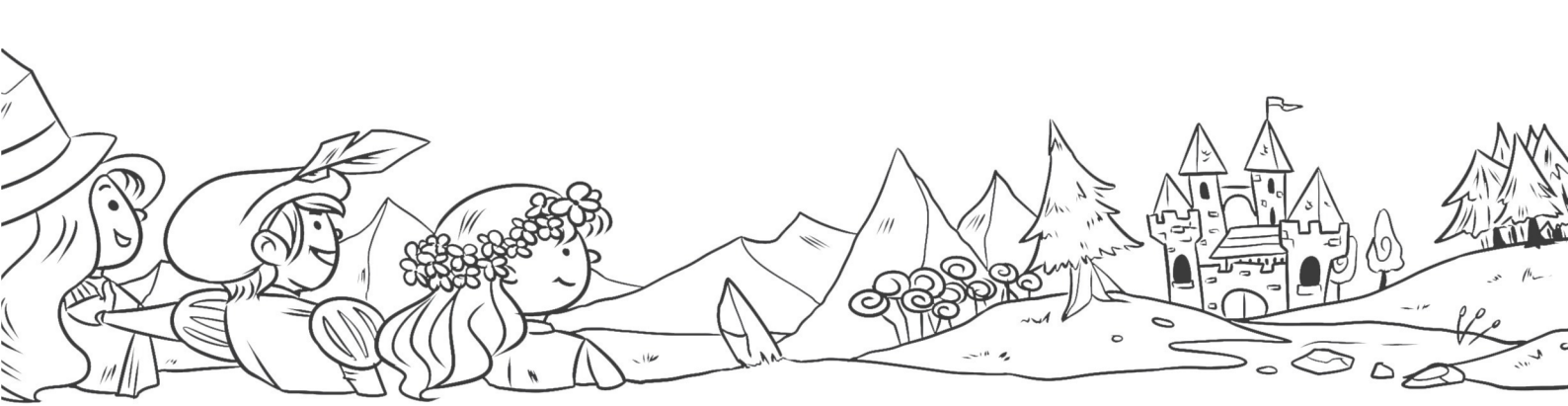
Als du die frisch gebackenen Brote aus deinem Rucksack nimmst, kommt alle Bewegung und das geschäftige Treiben um dich herum zum Stillstand. Das Kratzen und Nagen von Steinen verstummt und wird durch Tausende von neugierigen Schnüffelgeräuschen und ein lautes begieriges Schnüffeln von König Rockfor ersetzt.

Als du ihm ein Stück Brot in die Krallen gibst, siehst du, wie ihm Tränen aus den Augen fließen und aus seiner großen Nase direkt auf den Boden tropfen. Mit zitternden Pfoten hebt er das Brot an sein Maul und schluckt es langsam herunter, als wäre es der kostbarste Schatz und die köstlichste Delikatesse. Plötzlich erscheint ein rosafarbener Nebel um ihn herum, der ihn völlig verdunkelt und einen Moment später eine schlanke, weiße Ratte ohne Stahlzähne zum Vorschein bringt. Der König schaut auf seine Pfoten und berührt seine Zähne, unfähig, seine Verwandlung zu glauben. Dann verbeugt er sich vor dir und wendet sich an den Rest der Ratten.

"Diese jungen Helden bringen uns das wunderbarste Geschenk. Sie werden den Fluch des Hexenmeisters von uns aufheben! Stellt euch hier auf und nehmt höflich einen Krümel, damit für alle genug da ist."

Frage die Spieler, ob sie wollen, dass ihre Helden alle Ratten füttern und damit den Fluch aufheben. Beschreibe die langen Schlangen von höflichen Ratten, die auf einen Krümel warten, und die Helden, die sie füttern. Lasse jeden Spieler spüren, dass sein Held etwas sehr Gutes und Besonderes tut. Wenn der Fluch vollständig aufgehoben ist, wird sich König Rockfor an sie wenden und sagen:





"Wir sind nicht mehr verflucht, also werden wir die Burgmauern nicht mehr auffressen. Stattdessen werden wir sie so schnell wie möglich reparieren. Aber wir brauchen immer noch ein Zuhause und Nahrung. Diese Höhle wäre ein wunderbares Zuhause für uns. Die Bewohner dieses Schlosses werfen Unmengen von Essensresten weg, die dann die Kanalisation verstopfen. Könntet ihr die Königin dort oben um die Erlaubnis bitten, dass wir hier leben dürfen? Im Gegenzug werden wir die Burg von den Abfällen befreien, die die Kanalisation und die Straßen verstopfen."

*"Wenn ihr jemals etwas von uns braucht, geht einfach zu irgendeiner Kanalisation und ruft Schnauzer und Kralle. Auf Wiedersehen. Nochmals vielen Dank."
"Ah... aber, aber... Ich kann euch nicht mit leeren Händen gehen lassen. Was soll ich euch zum Dank geben? Hmm... natürlich! Als wir die Fundamente durchbrachen, fanden wir eine Kammer mit seltsamen Kristallen. Vielleicht möchtet ihr etwas von dort?"*

Der Rattenkönig wird die Helden in einen kleinen Raum führen, der einst verschlossen war. Der Raum ist sauber und wird von einem sanften, magischen Licht erhellt. Das Leuchten kommt von magischen Kristallen, die die Verzauberung des Lichts enthalten.

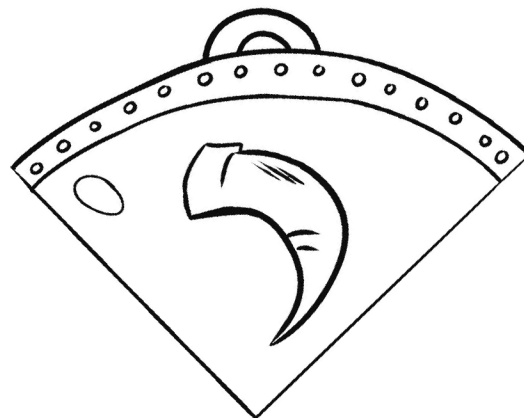
Es gibt so viele Kristalle, wie es Helden in diesem Abenteuer gibt. Die magischen Kristalle können sich in alles verwandeln, was die Helden wünschen. Ein Ritter wünscht sich vielleicht ein strahlendes Schwert, ein Zauberer einen leuchtenden Stab und ein Heiler ein leuchtendes Amulett.

Jemand könnte sich sogar ein leuchtendes Pferd oder einen leuchtenden Drachen wünschen – das kannst du erlauben, solange sie nicht zu groß sind. Lasse die Spieler wählen, was ihre Helden erhalten sollen.

9. Ein Geschenk der Mäuse

Am Ende kommen Töffelchen und ihr Vater auf die Helden zu und schleppen etwas hinter sich her. Töffelchens Vater wird sagen:

"Es ist eine große Ehre für mich, die ersten wahren Helden seit langem zu treffen. Danke, dass Sie meine Lieben gerettet haben. Wir werden Ihnen etwas geben, das unsere Familie seit vielen Generationen bewahrt hat. Es ist ein Fragment des alten Amuletts der Freundschaft. Vor langer Zeit wurde es in vier Teile zerbrochen. Ich hoffe, Sie finden sie alle und stellen seine Macht wieder her."



10. Abschluss

Die Helden müssen zur unsichtbaren Königin zurückkehren und von der erfüllten Aufgabe berichten. Die Königin wird die Helden loben und sie mit Zimmern im Schloss belohnen, damit sie das Königreich immer bewachen können.

Sie wird auch dem Vorschlag von König Rockfor zustimmen.

Freundschaftswürfel

- Für das Erfüllen der von der Königin zugewiesenen Mission: ein Freundschaftswürfel für jeden Helden.
- Für die Freundschaft mit Schnurrhaare und Krallen oder König Rockfor: ein Freundschaftswürfel für jeden Helden.
- Charakterblatt: Im Feld Freunde können Sie König Rockfor sowie Schnurrhaare und Krallen hinzufügen.





SPIELERNAME

NAME DER HELDIN

EIGENSCHAFTEN

STÄRKE 

VERSTAND 

GESCHICKLICHKEIT 

TALENT

FÄHIGKEITEN

PORTRÄT

WUNDE

SCHOCK

GELDBEUTEL

FREUNDE

GEGENSTÄNDE

Zelt, Schlafsack, Wassertank,
 kleines Messer, Schaufel, Seil,
 Beil, Enterhaken, Zunder,
 Feuerstein, Feuerschläger,
 Fackel, Teller, Tasse und Besteck.

ZAUBERBUCH

.....

.....

.....

.....

.....

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

.....

.....

.....

.....

.....

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

.....

.....

.....

.....

.....

