

“Findet die Schatzkarte!”, “Folgt der Schatzkarte!” und “Bergt den Schatz!”. Wann immer eine Queste beginnt, teilst Du dies Deinen Spielern mit - ab jetzt läuft das eigentliche Spiel und es geht sowohl für Dich als auch für die Spieler konkret um Punkte.

Die Faktoren einer Queste

Während eine Queste läuft, müssen einige Werte im Auge behalten werden. Da wäre zum einen die *Queststufe*. Diese zu ermitteln ist recht einfach - sie entspricht fast immer Deiner Meisterstufe. Ausnahmen hiervon betrachten wir später.

Diese Queststufe ist die genaue Angabe, wie schwierig die Herausforderungen während dieser Queste zu bewältigen sind. Zusätzlich musst Du den Erfolgsgrad der Helden verwalten. Dieser startet - im Normalfall - bei 0. Der Erfolgsgrad ist ein Protokoll der Herausforderungen, denen sich die Helden gestellt haben. Jedesmal, wenn die Helden an ein Hindernis gelangen, oder in einen Kampf verwickelt werden, steigt der Erfolgsgrad und damit die Belohnung, die die Helden am Ende einer Queste erhalten. Der Wert - und damit die Belohnung - sinkt jedoch, wenn die Helden Rückschläge erleiden.

Eine Queste zusammenstellen

Spielmechanisch lässt sich eine Queste auf zwei Dinge herunterbrechen: Feinde und Hindernisse. Eine einzelne Herausforderung besteht immer entweder aus einer bestimmten Anzahl an Feinden, oder aus einer Abfolge von Proben. Eine solche Herausforderung hat immer einen gewissen *Questwert*, den Du festlegen darfst (mit gewissen Begrenzungen, aber dazu später). Eine einzelne Herausforderung darf aber niemals mehr Questwert aufweisen, als es Helden in der Gruppe gibt. Egal ob es sich um eine Kampfbegegnung oder eine Abfolge von Hindernissen handelt: Die Herausforderung erhält ihren Questwert mal der aktuellen Queststufe in *Schwierigkeitspunkten*.

FEINDE

Egal ob Monster, Palastwachen oder wilde Tiere - all diese Wesen gelten als Feinde, wenn sie den Helden feindlich begegnen. Du kannst beliebig viele Feinde in einer Begegnung platzieren - jeder Feind kostet seine Konfliktstufe in Schwierigkeitspunkten. Ein einzelner Feind darf niemals eine höhere Stufe haben, als die Queststufe.

HINDERNISSE

Ein Hindernis ist nichts anderes, als eine Probe, die von einem oder mehreren Helden abgelegt werden muss. Es darf dabei jede Fähigkeit geprobt werden. Wie viele verschiedene Proben Du an einem Hindernis forderst, bleibt Dir überlassen. Jeder verlangte Erfolg bei einer Probe kostet einen Schwierigkeitspunkt. Eine einzelne Probe darf niemals mehr Erfolge fordern, als die momentane Queststufe beträgt.

Sofortige Belohnungen

Für das Überwinden von Herausforderungen erhalten die Helden jeweils sofort eine Belohnung. Im Falle von Feinden bekommen sie HP, im Falle von Hindernissen eine Materielle Belohnung.

HELDENPUNKTE

Jedesmal wenn eine Gruppe von Feinden besiegt wurde, erhalten die Helden HP. Um zu ermitteln, wie viele Punkte jeder Held bekommt, benutzt Du die Konfliktmatrix auf Deinem Meisterbogen. Zunächst brauchst Du die Konfliktstufe des gerade bestandenen Kampfes - addiere hierzu die HP aller besiegten Feinde zu einer Summe auf, teile diese Summe durch die Zahl der Helden (die an dem Kampf teilgenommen haben) und leite daraus eine Konfliktstufe ab. In der entsprechenden Zeile zu dieser Konfliktstufe kannst Du ablesen, wie viele HP ein Held mit der Stufe der entsprechenden Spalte bekommt. Wenn die Konfliktstufe nach der Teilung unter 1 fällt, dann erhält die Konfliktstufe **ausnahmsweise** eine Nachkommastelle nach der 0 (normal runden).

Lies dann ab, wie viele HP ein Held für einen Kampf der ersten Konfliktstufe bekommen hätte und multipliziere diesen Betrag mit dem vorher ermittelten Bruch.

SCHÄTZE

Ein Hindernis bringt keine HP, birgt dafür aber immer einen Schatz. Diese Belohnung muss nicht am Ende jeder einzelnen Probe warten, sondern kann auch am Ende einer ganzen Kette von Hindernissen folgen. Dies ist gerade dann nützlich, wenn ein Hindernis überwunden werden musste, um den Weg fortsetzen zu können und die weiteren erst die Belohnung bringen.

Beispiel: Die Helden sind in frostigen Höhen im Gebirge unterwegs. Ein schmaler eisglatter Pfad liegt vor ihnen. Mit einer Probe auf Leichtfüßigkeit balancieren sie darüber. Einfach einen Schatz am Ende des Hindernisses zu platzieren wäre nun aber unsinnig. Der Meister verlangt stattdessen als zweites Hindernis noch eine Sehen-Probe. Nach bestandem Würfelwurf sehen die Helden tief unter sich die Leiche eines Abenteurers, der weniger Glück hatte und wohl abgestürzt ist. Mit einer Klettern-Probe kann man zu ihm hinunter gelangen und seine Ausrüstung bergen - deren Gesamtwert der Belohnung für die drei vorangegangenen Proben entspricht.

Für jeden eingesetzten Schwierigkeitspunkt muss eine Belohnung im Wert von 50 Xanth'schen Mark am Ende einer Hinderniskette platziert werden. Wenn Du bestimmte Gegenstände der Belohnung (deren reiner Materialwert auch bereits zählt) zu Artefakten machst, so zählt dies als 100 Mark pro Artefaktgrad.

Spezialfälle

Bei der Platzierung von Feinden und Hindernissen gibt es noch zusätzliche Varianten, die den Questwert oder die Stärke der Herausforderung verändern.

ANFÜHRER

Du darfst einen Feind zu einem “Anführer” erklären. Dieser kostet jedoch die anderthalbfache Zahl an Schwierigkeitspunkten. Der Anführer verfügt über 3 Glückspunkte und die Eigenschaft Glück, die mit HP gesteigert werden kann. Außerdem darf ein Anführer auch eine Konfliktstufe haben, die über der Queststufe liegt. Wenn die Helden einen Anführer besiegen, bekommen sie anderthalbmal so viele HP wie bei normalen Gegnern.

WEGHINDERNISSE

Wenn ein Hindernis es erfordert, dass alle Helden die Probe bestehen, anstatt nur einem (im Beispiel von oben: Es müssen alle Helden über den Pfad balancieren, aber nur einer muss mit *Sehen* den Gestürzten entdecken), dann kostet es die doppelte Zahl an Schwierigkeitspunkten.

VERLETZUNGSGEFAHR

Eine Probe die ein direkter Rettungswurf ist, kostet immer die anderthalbfachen Schwierigkeitspunkte. Eine solche Probe darf sich auch gegen alle Helden richten, dann kommen aber beide Kostenerhöhungen zum Tragen.

AUFGESCHOBENE VERLETZUNGSGEFAHR

Wenn eine Probe nur bei Fehlschlag einen Rettungswurf auslöst (zum Beispiel eine Probe zum Balancieren, auf die bei Mißerfolg ein Absturz und damit eine Körperbeherrschungssprobe folgt), so kostet dieser Rettungswurf nur halb so viele Schwierigkeitspunkte, wie üblich. Allerdings muss die Belohnung für die Rettungswurf-Probe auch dann erreichbar sein, wenn der Rettungswurf nicht ausgelöst wird.

WENIGER SCHÄTZE

Wenn Du nicht alle durch den Questwert zur Verfügung gestellten Schwierigkeitspunkte verbrauchst, darfst Du die Belohnung

in dieser Herausforderung pro nicht eingesetztem Schwierigkeitspunkt wieder um 50 Mark reduzieren.

Das Flussdiagramm

Nun kommen wir zur tatsächlichen Struktur einer Queste. Zu diesem Zweck fertigt Du ein einfaches Flussdiagramm an, auf dem Du die Herausforderungen für die Helden markierst. Jede dieser Herausforderungen erschaffst Du wie bereits erklärt. Eine Queste, die einfach eine Reise von einem Ort zum anderen Beschreibt, wäre sehr linear und könnte so aussehen:

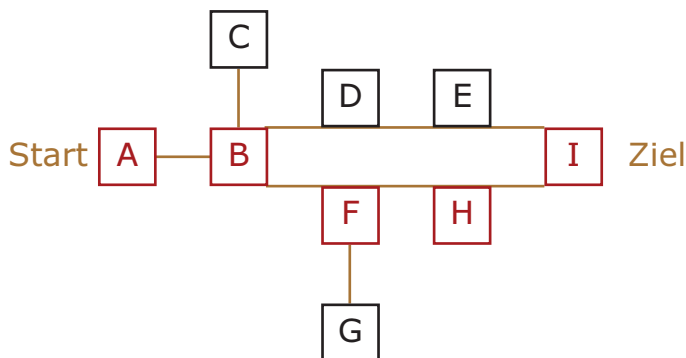


- A: Flussüberquerung
- B: Wolfsrudel
- C: Sumpfgebiet

Dies ist die simpelste Variante einer Queste. Alles, was Du beachten musst ist, dass Du bei einer solchen Queste insgesamt nicht mehr Questwert einsetzen darfst, als die Queststufe mal die Anzahl der Helden.

KOMPLEXE ABENTEUER

Etwas anders sieht es aus, wenn Du unterschiedliche Verläufe einbaust - entweder als Geheimnisse, mit denen man kurz vom Weg abkommen kann, oder als komplett alternativen Weg durch das Abenteuer.



In diesem Fall gilt die genannte Beschränkung an Questwert nur für den kürzesten Weg zwischen Start und Ziel (hier rot markiert). Solange sich dieser kürzeste Weg an die Beschränkung hält, darf die gesamte Queste das dreifache dieses Wertes enthalten. Auf diese Art kannst Du mehr Möglichkeiten und Abzweigungen einbauen und den Helden so potentiell mehr Opposition entgegen stellen.

Der Spielverlauf

Während eine Queste gespielt wird, ist der Ablauf simpel: Bestehen die Helden eine Herausforderung, so bekommen sie zum einen die entsprechende Belohnung (HP oder Schätze) und zum anderen steigt der Erfolgsgrad für dieses Quest um den Questwert der Herausforderung. Andere Faktoren lassen den Erfolgsgrad hingegen sinken:

Rasten: Müssen die Helden rasten, so sinkt der Erfolgsgrad für jeden Helden, der während der Rast seine Heildauer reduziert und/oder Zauberfacetten auflädt, um einen Punkt.

Treffer: Wird ein Held außer Gefecht gesetzt (die Erschöpfung steigt über die Lebensfunken), so sinkt der Erfolgsgrad um zwei - Gerät er in Lebensgefahr, sogar um drei. Sollte ein Held ums Leben kommen, sinkt der Erfolgsgrad um sechs Punkte.

DIE SCHLUSSBILANZ

Sobald die Helden das Ziel der Queste erreicht haben, erhalten sie noch eine abschließende Belohnung. Die Helden dürfen - ganz nach eigenem Belieben - den Erfolgsgrad unter sich aufteilen. Ein

Held kann diese Erfolgspunkte auf zwei Arten einsetzen: Entweder, er gewinnt pro Erfolgspunkt einen Glückspunkt zurück, oder aber er schreibt sich pro Erfolgspunkt noch einmal die Queststufe in HP gut.