

Superbowl-Party

Ein Abenteuer für Kobolde! von Dirk Götz

Rahmenhandlung - Ihr wurdet in die Küche bestellt und als ihr eintrefft stellt ihr fest, dass scheinbar alle Höhlenbewohner hier versammelt sind. Nachdem ihr wohl die Letzten wart, beginnt der Chefkoch so gleich: „König Torg (Gepriesen sei König Torg!) hat beschlossen für seine engsten Vertrauten eine Superbowl-Party zu geben. Nun verlangt er von uns ein typisch amerikanisches Buffet dazu.“ Er deutet auf die erste Gruppe: „Ihr besorgt also Vögel für Geflügelstückchen!“ Sein Blick wandert zu einer großen Gruppe: „Wir brauchen mindestens zwei Schweine für Hamburger und Spareribs. Und ihr“, er schaut auf eine Gruppe Raufbolde und Veteranen, „kümmert euch um den Hund für die Hotdogs und diesmal einen richtigen Fleischhund und nicht wieder einen Pudel!“ Der Chefkoch fasst euch ins Auge: „Eure Aufgabe sind die Zutaten fürs Hauptgericht, den Feuertopf. Holt von den königlichen scharfen Schoten von dem Bauernhaus auf der anderen Strassenseite. Denkt dran die Schoten sind nur für König Torg! (Gepriesen sei König Torg!) Wenn ihr schon dort seid bringt auch rote Bohnen mit. Außerdem brauch ich irgendein Fleisch und davon nicht zu wenig! Und der Rest besorgt Beilagen! Und denkt daran man kann jede Zutat mit Kobolden ersetzen!“

Zufahrtsstrasse - Der Weg, der zu dem abgelegenen Bauernhof führt, lässt sich nur schwer als Strasse bezeichnen, sollten die Koboide allerdings einfach ohne zu schauen auf die Strasse rennen, werden sie mit höher Wahrscheinlichkeit vom Wagen des Bauern erfasst. Dieser ist mit dem Hund auf dem Beifahrersitz und einigen landwirtschaftlichen Erzeugnissen auf der Ladefläche unterwegs zum Markt. Wer erfasst wurde erleidet 2w6 Schaden, dafür scheint der Weg zu ausgedehnten Raubzügen nun frei!

Müllplatz - Hier lagert der Bauer seinen Müll zur Abholung. Sollten die Koboide auf die Idee kommen den Müll zu durchwühlen und wir wissen doch, dass sie nicht widerstehen können, scheuchen sie einige Ratten auf.

Ratten (1W6+2) B:7 I:4 E:9 R:8 / Ges:2 / Treffer:7 / Schleichen / Sch:2 / SP:1 (siehe S.37)

Dafür findet sich dann auch lohnenswerte Beute, scheint als hätten die Menschen ein Grillfeier ausgerichtet. Wer zuerst kommt mahlt zuerst! Wer also als erstes den Gegenstand für sich einfordert bekommt ihn, allerdings bekommt jeder höchstens einen Gegenstand. Der Rest ist nutzloser Abfall.

Grosser Knochen: Treffer:3 / -Groß (siehe S.19)

Restalkohol: ein Schluck Alkohol zum sofort trinken (siehe S.18)

Verbogene Grillgabel: Treffer:2 / +Koch (siehe S.19)

Zazikibecher: gilt als Tasse des Beschwörens von Milchelementaren (siehe S.19) auch wenn nur ein besonders saures und unwilliges Exemplar von Milchelementar erscheint

Hundehütte - Nachdem der Bauer den Hund mit zum Markt genommen hat, ist die Hütte leer und die Leine liegt schlaff neben einem Pflock. Wollen sich die Koboide aber über den Napf mit dem Hundefutter (1 Treffer zurück für maximal 3 Koboide) hermachen, müssen sie erst die Katze vertreiben, die sich in Abwesenheit des Herren der Hütte über sein Futter hermacht.

Katze: B:2 I:19 E:14 R:13 / Ges:4 / Treffer:2 / Lakai / Sch:1 / SP:3 (siehe S.37)

Kommt ein Kobold auf die Idee die Katze mit der Hundeleine zu fangen, erfordert dies eine Wurfwaffenprobe gegen die Katze. Gelingt diese verheddert sich die Katze in der Leine und kann die Gruppe nur noch anfauchen.

Garten - Im Garten findet sich allerhand an Gemüse. Kürbisse, Tomaten und vieles mehr, was Kobolden als Beilage dienen kann oder auch als Beilage zu Kobolden. Mitten im Garten sehen sie auch die kleinen buschigen Pflanzen mit den königlichen scharfen Schoten, die in einem feurigen Rot leuchten. Doch der Weg der Koboide führt an der Bäuerin vorbei, die mit einer Harke bewaffnet dem Unkraut zu Leibe rückt. Sollte sie die Koboide entdecken, findet sie aber sehr wahrscheinlich ein neues Ziel.

Bäuerin: B:8 I:7 E:12 R:15 / Ges:4 / Treffer:8 / Kochen / Harke(3) / SP:3

Haben die Koboide die Bäuerin erfolgreich umgangen oder aus dem Weg geräumt, können sie an die Peperoni ran. 5 Schoten nehmen den Platz eines Gegenstandes ein. Sollten die Koboide sich trotz der Warnung an den Schoten versuchen, merken sie warum diese nur für König Torg's (Gepriesen sei König Torg!) eisernen Magen gedacht sind. [Probiert keiner der Koboide sofort, reicht es eventuell den Hinweis einzustreuen, dass die Schoten dem König (Gepriesen sei König Torg!) vorbehalten sind.] Der neugierige Kobold spürt eine Hitzeentwicklung in



seinem ganzen Körper, seine Fellfarbe wechselt immer mehr in Richtung Purpur und spätestens nun sollten die anderen Kobolde auf Abstand gehen. Wer dies nicht tut wird kurz darauf von einem Flammenstrahl eingehüllt der begleitet von einem kräftigen Rülpsen aus dem Mund des Kobolds schießt. Jeder getroffene Kobold erhält 1W6 Sch, der nun hoffentlich etwas klügere Kobold eine Quittung für einen schrecklichen Kobold-Tod™ und 1W6+1 Sch. Außerdem verfügt er bis etwas Milch getrunken hat oder bis zum Ende des Abenteuers über die gefährliche Fertigkeit Feuer zu spuken.

Feuerspuk - Gefährlich! Der Kobold kann einen Feuerstrahl auf ein Ziel in 1 Meter Entfernung spuken, dieser richtet 1W6 Schaden an und setzt brennbare Gegenstände in Flammen. Hierzu muss der Kobold (und zur Erheiterung aller natürlich auch der Spieler) nur einen Rülpsen loslassen.

Stall - Im Stall finden die Kobolde Unmengen an Fleisch allerdings noch in unverarbeiteter Form als Schweine. Sollten die Kobolde einfach zu den Schweinen ins Gehege springen werden sie wohl von der aufgebrachten Rotte überrannt und bekommen eine Quittung für einen schrecklichen Kobold-Tod™ und 1W6 Trampelschaden. Versuchen sie hingegen ein einzelnes Schwein zur Tür zu locken oder zu scheuchen, mag ihnen dies gelingen. Um die Pforte zu öffnen muss allerdings ein Kobold zum Riegel hoch klettern, misslingt dies landet er im Schweinestall und wird überrannt. Haben die Kobolde tatsächlich unter Einsatz ihres kümmerlichen Lebens ein Schwein heraus geholt, haben sie die Wahl es zur Hölle zurück zu treiben oder sie versuchen es gleich zu schlachten. Ein totes Schwein ist allerdings nur schwer zu tragen und benötigt vier Kobolde, die mit beiden Händen zu packen. Das Schwein zu treiben hingegen braucht die Aufmerksamkeit von mindestens zwei bewaffneten Kobolden, die jede Runde eine Reflexprobe gegen die Geschicklichkeit des Schweins ablegen. Für einen +Tierfreund ist die Probe um einen Würfel erleichtert und er kann es auch ohne entsprechende Ausrüstung schaffen. Alternative kann auch ein Kobold mit Reiten versuchen das Tier heim zu reiten. Büchst das Tier aus, macht es soviel Krach, dass die Bäuerin angelockt wird, falls noch möglich.

Schwein B:7 I:6 E:5 R:5 / Ges:2 / Treffer:8 / Verstecken / Sch:1 / SP:1

Bauernhaus

Wohnzimmer - Aus dem Wohnzimmer hört die Gruppe Lärm wie von Kampf oder Folter. Wenn sie es betreten fällt ihnen als Erstes auf, dass es abgedunkelt ist und nur von einer unstillen Lichtquelle erhellt, dem Fernseher. Fasziniert sehen sie Szenen von Gewalt und Mord, ein echter Horror-Klassiker läuft. Sollten die Kobolde ihren Blick lösen können und auf die Couch richten, sehen sie dort eine hübsche junge Frau. Sie ist ganz in Schwarz gekleidet, trägt ein Nieten Halsband und viel Schmuck. Sie stellt also ganz die dunkle Herrin dar, der Kreaturen der Finsternis dienen wollen, insbesondere Kobolde! Die Kobolde müssen einen Egowurf mit der Schwierigkeit 3 machen um ihr nicht sofort die Aufmerksamkeit zu machen. Zeigen sich die Kobolde wird die Bauerntochter versuchen sie zu fangen, was den Bann sofort aufhebt. Allerdings nur soweit dass die Kobolde weglaufen können, wenn der Wurf misslungen ist, wird es nicht über's Herz bringen die hübsche Goth anzugreifen bis sie gefangen wurden. Sollte es ihr gelingen einen zu fangen, wird er ihr neuer Diener auf ihrem Rachefeldzug gegen die Menschheit und erhält ab sofort geregelte 5 Mahlzeiten täglich, welch trauriges Koboldschicksal!

Goth: B:7 I:6 E:10 R:13 / GES:4 / Treffer:7 / SP:3

Der Kobold der am weitesten den Egowurf verfehlt hat ist ihr am nächsten, gegen ihn führt sie als erstes einen waffenlosen Angriff aus. Gelingt dieser hält sie den Kobold in einer Hand, woraus er sich mit einem erfolgreichen Angriff befreien kann. Mit der zweiten Hand versucht sie derweil weitere Kobolde zu fangen, jeder gefangene Kobold erschwert ihre Würfe um 1. Sind alle Kobolde entschwunden und es bleiben welche gefangen, sind diese unrettbar verloren.

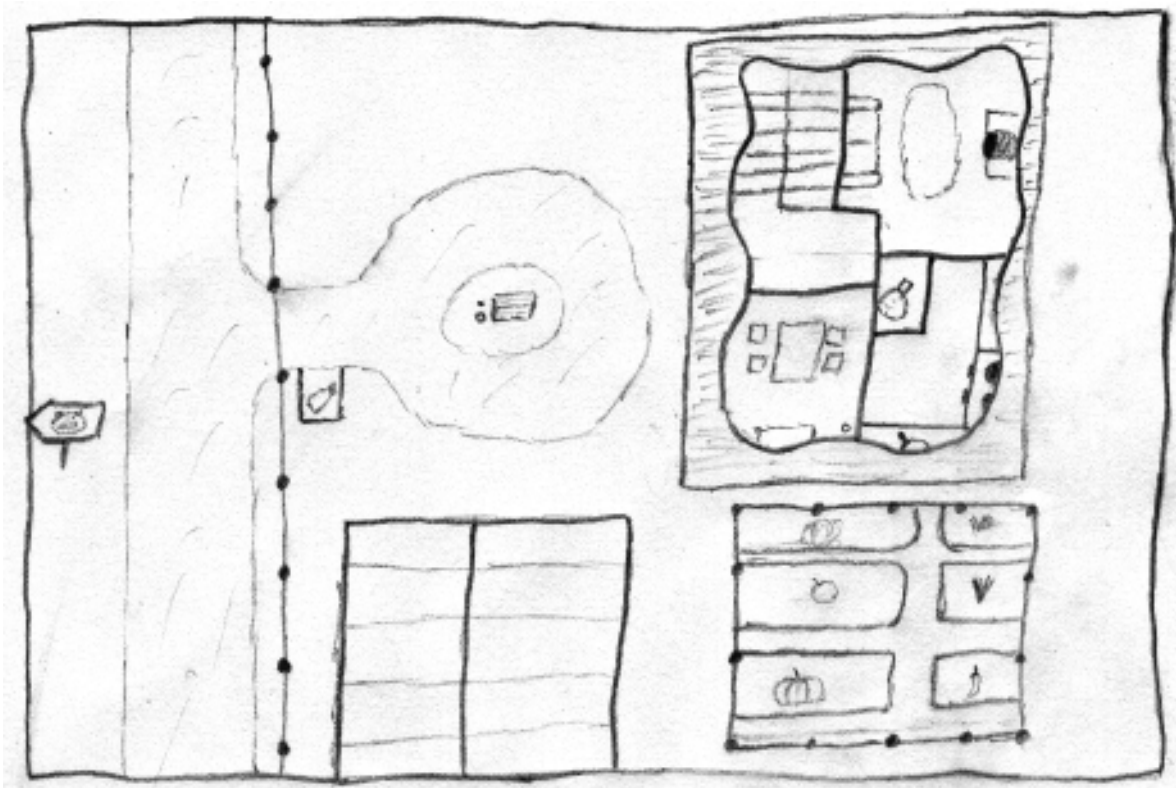
Esszimmer - In diesem steht nur ein Tisch, vier Stühle darum, zwei weitere an der Wand neben einer Anrichte, die das Geschirr beinhaltet. Für die Kobolde ist höchstens das Schälchen mit Milch, welches für die Katze in der Ecke steht interessant, entweder um daraus zu trinken oder vielleicht einen Milchelementar zu beschwören.

Küche - Hier finden sich alle möglichen Kochutensilien, Gewürze, etc. also ein wahres Paradies für Kobolde. Nur leider verhindert sowohl die fehlende Tragkraft als auch die Tatsache, dass alles ordentlich verstaubt ist, dass sich die Kobolde hier mit Unmengen an Ausrüstung eindecken. Sollten sie zu viel Lärm beim Versuch die Küche zu plündern verursachen, ruft dies eventuell die Bäuerin oder die Bauerntochter herbei, sollten diese noch nicht ausser Gefecht sein. Hier führt eine weitere Tür in den Garten inklusive einer Katzentür.

Speisekammer - Sah die Küche noch nach einem Koboldparadies aus, handelt es sich hier ums Schlaffenland. Hier hängen Wurst, Schinken und Käse aus eigener Produktion an einer Wand. Die anderen Seiten werden von Regalen mit Eingemachtem und gekauften Konserven eingenommen. Eine kleine Trittleiter erlaubt den Hausbewohner den Zugriff auf die obersten Regalbretter und den Kobolden den Aufstieg auf das unterste, wo sich mehrere große Dosen rote Bohnen befinden. Allerdings gilt auch hier zu viel Lärm lockt gegebenenfalls Mitglieder der Bauernfamilie an. Kobolde mit dem Nachteil -Hungrig müssen eine schwere Probe ablegen und haben sich nach einer Zahl von Runden die seiner Substanz entsprechen überfressen, so dass sie für jede weitere Runde einen Schaden von 1

nehmen. Wobei es ihnen auch egal ist wie viel Lärm und Chaos sie anrichten. Schaffen sie es aufzuhören bevor sie platzen, sind ihre Reflexe doch für jede Fressrunde eine weitere Runde lang um 1W6 reduziert.

Obergeschoss - Sollten die Kobolde tatsächlich auf die Idee kommen und ins Obergeschoss wollen, finden sich nach einem beschwerlichen Aufstieg hier, das Bad, die Schlafzimmer und eine Abstellkammer.



Belohnung - Haben die Kobolde ihren Beutezeug überlebt und bringen alle Zutaten zurück in die Küche, können sie hoffen statt auf dem Buffet zu landen zumindest etwas von den Resten zu bekommen. Die königlichen scharfen Schoten bringen 2 SP für jeweils 5 Stück, die große Dose Bohne 4 SP, das Fleisch bringt 2 SP für jede Ratte, 4 für die Katze oder einen Kobold und 12 für ein ganzes Schwein. Es wird mindestens Fleisch im Wert von 10 SP benötigt, um den Topf zu füllen.

Optional - Soll der Abend noch weitergehen und sei es nur weil das Bier und die Brezeln wegmüssen, bietet sich ein paar zusätzliche Aufträge an. Entweder hat eine der anderen Gruppen ihren Auftrag nicht erfüllt und die Gruppe wird nochmal losgeschickt. Oder irgendetwas stört den Empfang des königlichen Fernsehers und vor lauter Vorbereitung konnte sich noch keiner darum kümmern. Klettern die Kobolde zur Satellitenschüssel empor, nisten dort 2 böartige Krähen, die vertrieben oder verfüttert werden müssen.



Anmerkungen - Ich spiele seit meinem 12 Lebensjahr Rollenspiel und auch wenn es meine Zeit nicht mehr so wie früher zulässt hat dieses Hobby nie seine Faszination verloren. Hierfür möchte ich all den Mitspielern und Spielleitern danken und auch den Mitglieder des Greifenklau-Forums insbesondere Ingo „Greifenklau“ Schulze. Bedanken möchte ich mich auch bei allen, die mir den Open-Source-Gedanken nahe gebracht haben und damit gezeigt haben, dass das weiterlebt was andere so verwenden dürfen wie sie wollen.



Darum stelle ich mein Werk unter folgende Lizenz:

This document is licensed under the Attribution-ShareAlike 2.0 Germany license, available at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/de/>.

Keinesfalls möchte ich damit folgende Rechte verletzen:

Kobolde! - Die Super-Delux-Ausgabe - Pegasus Press, in Lizenz von Dork Storm Press. Deutsche Ausgabe (c) 2006 bei Pegasus Press. Alle Rechte vorbehalten.

Kobolds ate my Baby!, King Torg (All hail King Torg!), Tabriz, the evil arch warlock for hire, Vosh, Stod, Bail, Soux, Beer-Engine and Beer and Pretzels role-playing sind eingetragene Marken von 9th Level Games (Chris O'Neill und Dan Landis).