

PETER, PAUL UND MARIAN

ABENTEUER IN KAPHORNIA SPIELMESSE 2013 SZENARIO

Ihr wurdet vom Hexenzirkel von Kaphornia angeheuert, um eine abtrünnige Hexe namens Marian dingfest zu machen, die sich im Tiefen Wald versteckt hält, einem dunklen, undurchdringlichen Gehölz voller Schrecken und Geheimnisse. Hier hat Marian ihre magischen Kräfte missbraucht, um sich ein Räuberbande untertan zu machen und die ganze Umgebung mit ihren Überfällen heimzusuchen. Ihr Motto lautet "Wir stehlen es von den Reichen und geben es den Armen!", doch in Wirklichkeit leidet die arme Dorfbevölkerung ebenso sehr unter den Überfällen wie die Steuern eintreibenden Barone.

Getarnt als Geleitschutz eines solchen Steuereintreibers seid ihr nun mit einer Kutsche durch den Tiefen Wald unterwegs, in der Hoffnung, überfallen zu werden und der Hexe und ihren Begleitern eine böse Überraschung zu bereiten. Also allzeit bereit, Augen auf und Ohren gespitzt!

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Wahrnehmung [4]** stellen.

Erfolg: *Ein verdächtiges Knacken im Unterholz lässt dich auffahren. Der Überfall steht unmittelbar bevor!*

Misserfolg: *Ui ui ui! Dieser Wald ist ganz schön dunkel und undurchdringlich ... Der Held darf in der ersten Runde des folgenden Kampfes nicht handeln, sich aber normal verteidigen.*

Auf einmal springen mehrere Gestalten von allen Seiten auf das Dach der Kutsche. Die meisten von ihnen sind fies aussehende Schlägertypen mit spitzen Messern und einem hässlichen Grinsen im Gesicht. Eine ragt dagegen eindeutig als die gesuchte Anführerin heraus: Eine großgewachsene Frau in grüner Wildleder-Kluft, die langen blonden Haare halb unter einer Kapuze verborgen, bewaffnet mit einem Bogen.

Die Frau lächelt euch an, und einigen von euch wird bei diesem Anblick heiß und kalt zugleich, bevor sie mit lauter Stimme fortfährt: "Ich bin Marian Hood, und das hier sind meine Lustigen Burschen! Gebt uns all euer Gold, und wir werden euch verschonen!"



Die sogenannten “Lustigen Burschen” haben aber schon längst ihre Messer gezückt und gehen damit auf euch los, während einige von ihnen in das Innere der Kutsche klettern, um sich die Schatzkiste zu schnappen. In seiner Panik springt der Kutscher von seinem Kutschbock und die Pferde brechen in einen unkontrollierten Galopp aus. Und los geht die wilde Fahrt!

Die Helden müssen gegen **Marian Hood** und **[Anzahl Helden x2]** Lustige Burschen kämpfen.

Marian Hood

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Bogen), **Verteidigung** 5,
Ausdauer Anzahl Helden

Manöver: Marian greift den Startspieler an.

Leibgarde: Für jeden Ausdauerpunkt, den Marian Hood verlieren würde, wird statt dessen ein Lustiger Bursche ausgeschaltet. Erst wenn keine Lustigen Burschen mehr anwesend sind, verliert Marian den Ausdauerpunkt selbst.

Darstellung: Marian wird am besten mit einem einzelnen Würfel dargestellt, der ihre aktuellen Ausdauerpunkte wiedergibt.

Kampfende: Die Helden gewinnen den Kampf, indem sie Marian ausschalten.

Lustige Burschen

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Messer), **Verteidigung** 3,
Ausdauer 1 (Horndenregel)

Manöver: Alle Helden, die nicht von anderen Gegnern angegriffen werden, bekommen es statt dessen mit einem Lustigen Burschen zu tun. Alle übrigen Lustigen Burschen kommen nicht an die Helden heran, weil es auf der Kutsche zu eng ist. Wenn zu wenige Lustige Burschen übrig sind, um alle restlichen Helden zu beschäftigen, werden die am weitesten zur linken des Startspielers sitzenden Helden verschont.

Nahkampf-Gewimmel: Durch die beengte Umgebung der Kutsche verfügen die Lustigen Burschen über einen Verteidigungswert von **4** gegen Fernkampfangriffe.

Nachschub: Am Ende jeder Runde kommt 1 neuer Lustiger Bursche hinzu.

Darstellung: Die Lustigen Burschen können mit einem einzelnen Würfel dargestellt werden, der die Anzahl der Lustigen Burschen wiedergibt.

Legen Sie die Karten “Marian Hood”, “Lustige Burschen”, “Lustige Burschen hinunter stoßen!” und “Lenken!” vor den Helden aus. Händigen Sie außerdem dem Startspieler die Karte “Startspieler: Wilde Kutschfahrt” aus. Diese ersetzt die übliche Startspieler-Karte.



Startspieler: Wilde Kutschfahrt

Am Ende jeder Runde wirft der Startspieler einen **Geländewürfel** und liest das Ergebnis auf der folgenden Tabelle ab:

1-3: *Eine halsbrecherische, aber vergleichsweise ruhige Fahrt.*

4-6: *Die Kutsche rattert über Stock und Stein und wankt heftig hin und her. Ein lustiger Bursche fällt von der Kutsche herunter, deren Zahl wird um 1 reduziert. Jeder Held, der bei Bewusstsein ist, muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft**, **Reflexe** oder **Klettern** mit einem Mindestwurf in Höhe des Geländewürfels stellen. Bei einem Misserfolg verliert der Held 1 Ausdauerpunkt.*

Lesen Sie bei Kampfbeginn außerdem folgendes vor:

Während dieses Kampfes stehen euch die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:

- 1) *Lustige Burschen hinunter stoßen, eine Herausforderung auf Laufen*
- 2) *Lenken!, eine Herausforderung auf Wissen*

KAMPFBEGINN

I) LUSTIGE BURSCHEN HINUNTER STOSSEN

Die fiesen Verbrecher, die sich als "Lustige Burschen" bezeichnen, sind echt der letzte Abschaum. Denen darfst du auf keinen Fall das Gold überlassen, also wirf die Burschen zu Boden! Das erfordert allerdings ein gutes Gleichgewichtsgefühl.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen [5]** stellen. Diese Herausforderung darf beliebig oft unternommen werden. Sie darf nur gegen die Lustigen Burschen unternommen werden.

Erfolg:

Mit voller Wucht reißt du zwei Schurken von den Füßen und siehst sie im hohen Bogen von der Kutsche kullern, bevor es dir im letzten Moment gelingt, dein Gleichgewicht zurückzuerlangen. Puh! Es werden sofort 2 Lustige Burschen ausgeschaltet.

Misserfolg:

Du verschätzt dich mit deinem Angriff und verlierst das Gleichgewicht. Gerade noch rechtzeitig kannst du dich festhalten, um nicht selbst von der Kutsche zu purzeln, aber mehrere vorbeihuschende Äste schlagen dir schmerzhaft ins Gesicht. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.



2) LENKEN!

Gar nicht so einfach, eine Kutsche zu steuern. An ein Bremsen ist nicht zu denken, und das würde euch im Moment auch nicht gut bekommen mit dem ganzen Wald voller Räuber, aber vielleicht gelingt es dir, die Kutsche so zu lenken, dass ihr nicht zu einem Opfer des vorbeihuschenden Geländes werdet.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wissen [5]** stellen. Diese Sonderhandlung darf maximal einmal pro Runde unternommen werden, egal ob sie erfolgreich ist oder nicht.

Erfolg: *Es gelingt dir, die Kutsche so geschickt über Stock und Stein zu lenken, dass für dich und deine Begleiter im Augenblick keine Gefahr besteht und statt dessen einer der Lustigen Burschen einen Ast ins Gesicht kriegt und von der Kutsche fliegt. Es wird sofort 1 Lustiger Bursche ausgeschaltet und am Ende der laufenden Runde wird der Geländewürfel nicht gewürfelt.*

Misserfolg: *Du siehst und zerrst an den Zügeln, bekommst die wilde Kutschfahrt aber leider nicht unter Kontrolle.*

Lesen Sie zu Beginn der 2. Runde vor:

2. RUNDE

Während die Kutsche mit Höchstgeschwindigkeit den engen Waldpfad entlang donnert, springen aus den Bäumen links und rechts davon immer wieder Lustige Burschen auf die Kutsche, um sich am Ringen um die Schatzkiste zu beteiligen. Tatsächlich gelingt es ihnen, die Kiste an einem Griff zu fassen zu kriegen, während am anderen Ende der zeternde Steuereintreiber hängt und aufgeregt kreischt: “Nein! Nein! Das schöne Gold! Helft mir!”

Dann fällt ein gewaltiger Schatten über euch, als ein weiteres Wesen auf das Kutschendach springt. Das ist kein normaler Lustiger Bursche, sondern ein zweiköpfiger Riese! Ein Ettin, um genau zu sein. “Ich bin Peter!”, sagt der eine Kopf. “Ich bin Paul!”, sagt der andere. “Ich habe einen Hammer!”, ruft Peter. “Ich habe auch einen Hammer!”, ruft Paul. Danach fahren sie im Chor fort: “Gebt uns das Gold, ihr herzlosen Schufte!”

“Genau!”, sagt Marian, und wirft den männlichen Helden unter euch ein bezauberndes Lächeln zu. “Warum werdet ihr nicht selbst zu Lustigen Burschen? Wir stehen von den Reichen und geben es den Armen!” Ihr wisst, dass das gelogen ist, aber gleichzeitig ist das auch ein ziemlich bezauberndes Lächeln ...



Ab nun müssen die Helden auch noch gegen den **Ettin Peter und Paul** kämpfen.

Peter und Paul

Angriff 6 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Hammer), **Verteidigung** 4,
Ausdauer Anzahl Helden x2

Manöver: Der 2. Spieler links vom Startspieler wird von Peter angegriffen, der 3. Spieler links vom Startspieler von Paul.

Darstellung: Peter und Paul wird am besten mit einem einzelnen Würfel dargestellt, der ihre aktuellen Ausdauerpunkte wiedergibt.

Für Marian Hood gelten ab nun die folgenden neuen Kampfwerte:

Marian Hood (ab Runde 2)

Angriff 5 (gegen Reflexe oder Willenskraft), **Schaden** 1/* (Bogen/Schöne Augen),
Verteidigung 5, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Marian greift den Startspieler und den links vom Startspieler sitzenden Helden an. Weibliche Helden werden mit dem Bogen beschossen (gegen Reflexe, Schaden 1). Männlichen Helden macht sie schöne Augen (gegen Willenskraft, bei einem Misserfolg erleidet der Held keinen Schaden, sondern hilft den Räubern beim Ausladen der Schatztruhe, wodurch die Schatzraub-Punkte automatisch um 1 steigen, der Held darf in der nächsten Runde aber normal handeln).

Leibgarde: Für jeden Ausdauerpunkt, den Marian Hood verlieren würde, wird statt dessen ein Lustiger Bursche ausgeschaltet. Erst wenn keine Lustigen Burschen mehr anwesend sind, verliert Marian den Ausdauerpunkt selbst.

Lesen Sie zu Beginn der 2. Runde außerdem folgendes vor:

Die Räuber, die sich im Inneren der Kutsche aufhalten, haben soeben einen sogenannten "Schatzraub-Punkt" gesammelt. Am Ende jeder Runde sammeln sie automatisch einen weiteren Punkt - dies simuliert die Schatzkiste, die von den Räubern Stück für Stück aus der Kutsche gezogen wird. Sollten die Räuber jemals 6 solche Punkte beisammen haben, so gelingt es ihnen, die Schatzkiste an sich zu reißen und damit in den Wald zu entkommen, wodurch ihr das Abenteuer sofort verlieren würden. Um das zu verhindern, stehen euch ab nun die folgenden zusätzlichen Sonderhandlungen zur Verfügung:

3) *Um die Schatzkiste kämpfen, eine Herausforderung auf Körperkraft*

4) *Peter und Paul umstimmen, eine Herausforderung auf Charisma*

Legen Sie die Karten "Peter und Paul", "Marian Hood (ab Runde 2)", "Schatzraub", "Um die Schatzkiste kämpfen" und "Peter und Paul umstimmen" vor den Spielern aus. Legen Sie eine Spielmarke auf die Karte "Schatzraub".



3) UM DIE SCHATZKISTE KÄMPFEN

Wenn es Marian und ihren Lustigen Burschen gelingt, die Schatzkiste an sich zu reißen, ist eure Mission gescheitert. Also wirfst du dich mit Entschlossenheit in das Gerangel um das wertvolle Stück.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf beliebig oft unternommen werden, solange die Schatzraub-Punkte über 0 liegen (bzw. wenn der Held von Marian beeinflusst wurde, siehe dort).

Erfolg: *Du lässt deine Muskeln spielen und ziehst mit einem gewaltigen Ruck an der Kiste.* Die Schatzraub-Punkte sinken um 1. Erzielt der Held ein Vielfaches der geforderten Erfolge, so werden die Schatzraub-Punkt um ein entsprechendes Vielfaches gesenkt.

Misserfolg: *Es sind zu viele Leute im Weg, die alle um die Kiste kämpfen, so dass du leider nichts ausrichten kannst.*

4) PETER UND PAUL UMSTIMMEN

Im Gegensatz zu den anderen Straßenräubern scheint der zweiköpfige Ettin Peter und Paul seine Heldenrolle ernst zu nehmen. Wenn du ihn davon überzeugen kannst, dass Marian und ihre Lustigen Burschen in Wirklichkeit miese Verbrecher sind, kämpft er vielleicht auf eurer Seite. Ein Versuch ist es auf jeden Fall wert!

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf **maximal einmal pro Runde erfolgreich** unternommen werden, danach steht sie erst wieder in der nächsten Runde zur Verfügung. Haben die Helden insgesamt 3 Peter-und-Paul-Erfolgsstufen erzielt, so steht diese Sonderhandlung für den Rest des Kampfes nicht mehr zur Verfügung.

Erfolg: Die Peter-und-Paul-Erfolgsstufe erhöht sich um 1. Siehe unten für den dazugehörigen Vorlesetext und die damit verbundenen Spieleffekte.

Misserfolg: *Peter und Paul schenken dir für den Augenblick leider keine Beachtung.*

PETER-UND-PAUL-ERFOLGSSTUFEN

Stufe 1: *Du schaffst es tatsächlich, Paul davon zu überzeugen, euch nicht anzugreifen.* Der 3. Spieler links vom Startspieler wird ab jetzt nicht mehr von Paul angegriffen.

Stufe 2: *Jetzt hast du Paul gegen Peter aufgebracht und die beiden diskutieren heftig herum.* Die Helden werden ab nun nicht mehr von Peter und Paul angegriffen.

Stufe 3: *Mit deiner Hilfe gelingt es Paul, auch Peter auf eure Seite zu ziehen. Mit wachsender Begeisterung beginnen sie damit, Lustige Burschen von der Kutsche zu pflücken und hinunter zu werfen.* Am Ende jeder Runde, bevor die Gegner an der Reihe sind, wird 1 Lustiger Bursche ausgeschaltet. Sind keine Lustigen Burschen anwesend, so verliert Marian statt dessen 1 Ausdauerpunkt.

Lesen Sie zu Beginn der 3. Runde folgendes vor:

Der Steuereintreiber hängt wie eine Klette an der Schatzkiste und mehrere Lustige Burschen an ihm. "Nein! Mein kostbares Gold! Mein kostbares Gold!", kreischt der wohlgenährte kleine Mann, und seine widerwärtige Gier stößt euch übel auf. Die scheinheilige Hexe und ihre fiesen Räuber sind schon schlimm genug, aber diesen schleimigen Kapitalisten zu beschützen, dazu fühlt ihr euch auch nicht gerade berufen. Zum Glück lösen die Lustigen Burschen das Problem für euch. "Unser Gold!", ruft einer von ihnen und beißt in die Hand des Steuereintreibers. Mit einem lauten "Auuutsch!" lässt dieser los und purzelt über Bord. Einer weniger.

3. RÜNDE

Erzähleraktion: Die Kavallerie kommt!

Diese Erzähleraktion können Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt spielen, um das Abenteuer spannender zu machen, dies bietet sich aber in der Regel nur an, wenn das Abenteuer mit erfahrenen Helden gespielt wird, die schon einige Abenteuer bestanden haben. Nehmen Sie sich einen Erzähler-Schicksalspunkt und lesen Sie folgendes vor:

Pferdegetrappel hinter euch kündigt von berittenen Lustigen Burschen, die sich euch von hinten nähern, um den Kampf auf dem beengten Kutschendach noch chaotischer zu gestalten.

Die Zahl der Lustigen Burschen wird sofort um **[Anzahl Helden]** erhöht, außerdem erscheint für den Rest des Kampfes am Ende jeder Runde zwei neue Lustige Burschen anstelle von einem.

DAS ENDE VOM LIED

Lesen Sie das Folgende vor, sobald die Helden den Kampf gewonnen haben:

Schließlich gelingt es euch, den letzten Lustigen Burschen von der Kutsche zu werfen und Marian Hood K.O. zu schlagen. Nach einer Weile habt ihr die Kutsche wieder völlig unter Kontrolle und setzt eure Reise fort. Mit der abtrünnigen Hexe in eurer Gewalt habt ihr eure Mission erfüllt und könnt euch auf eine saftige Belohnung freuen. Der Baron, der euch mit der Bewachung der Kutsche beauftragt hat, wird dagegen leider die bedauerliche Mitteilung erhalten, dass seine Schatzkiste irgendwann während des wilden Kampfes verloren ging und leider nicht mehr aufzufinden war. Die Einwohner der nahegelegenen Dörfer können sich dagegen in nächster Zeit über eine anonyme Lieferung wichtiger Lebensmittel und Hilfsgüter freuen. Einige von ihnen werden berichten, dass ein geheimnisvoller, zweiköpfiger Riese hinter diesen Lieferungen steckt, der wohl endlich seine Berufung zum Helden gefunden hat.

Ihr habt das Abenteuer bestanden, herzlichen Glückwunsch!

Jeder Held bekommt 10 Erfahrungspunkte (+5 Erfahrungspunkte für jeden Erzähler-Schicksalspunkt) und 50 Goldstücke.

KÄMPFENDE



SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

SEGEN

Der Held darf einmal in diesem Kampf einen beliebigen seiner Würfelwürfe komplett wiederholen. Anschließend muss diese Karte abgelegt werden.

ÜBERRASCHT!

Du wurdest durch den Angriff überrascht und darfst deshalb in der ersten Runde des Kampfes nicht handeln, dich aber normal verteidigen.

ÜBERRASCHT!

Du wurdest durch den Angriff überrascht und darfst deshalb in der ersten Runde des Kampfes nicht handeln, dich aber normal verteidigen.

MARIAN HOOD

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Bogen),
Verteidigung 5, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Marian greift den Startspieler an.

Leibgarde: Für jeden Ausdauerpunkt, den Marian Hood verlieren würde, wird statt dessen ein Lustiger Bursche ausgeschaltet. Erst wenn keine Lustigen Burschen mehr anwesend sind, verliert Marian den Ausdauerpunkt selbst.

STARTSPIELER: WILDE KUTSCHFAHRT

Am Ende jeder Runde wirft der Startspieler einen Geländewürfel und liest das Ergebnis auf der folgenden Tabelle ab:

1-3: Eine halsbrecherische, aber vergleichsweise ruhige Fahrt.

4-6: Die Kutsche rattert über Stock und Stein und wankt heftig hin und her. Ein Lustiger Bursche fällt von der Kutsche herunter, deren Zahl wird um 1 reduziert. Jeder Held, der bei Bewusstsein ist, muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft**, **Reflexe** oder **Klettern** mit einem Mindestwurf in Höhe des Geländewürfels stellen. Bei einem Misserfolg verliert der Held 1 Ausdauerpunkt.

LUSTIGE BURSCHEN

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Messer),
Verteidigung 3, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Alle Helden, die nicht von anderen Gegnern angegriffen werden, bekommen es statt dessen mit einem Lustigen Burschen zu tun. Alle übrigen Lustigen Burschen kommen nicht an die Helden heran, weil es auf der Kutsche zu eng ist. Wenn zu wenige Lustige Burschen übrig sind, um alle restlichen Helden zu beschäftigen, werden die am weitesten zur linken des Startspielers sitzenden Helden verschont.

Nahkampf-Gewimmel: Durch die beengte Umgebung der Kutsche verfügen die Lustigen Burschen über einen Verteidigungswert von **4** gegen Fernkampfangriffe.

Nachschub: Am Ende jeder Runde kommt 1 neuer Lustiger Bursche hinzu.

1) LUSTIGE BURSCHEN HINUNTER STOSSEN

Die fiesen Verbrecher, die sich als „Lustige Burschen“ bezeichnen, sind echt der letzte Abschaum. Denen darfst du auf keinen Fall das Gold überlassen, also wirf die Burschen zu Boden! Das erfordert allerdings ein gutes Gleichgewichtsgefühl.

Herausforderung auf **Laufen**

PETER UND PAUL

Angriff 6 (gegen Widerstand),
Schaden 1 (Hammer), **Verteidigung** 4,
Ausdauer Anzahl Helden x2

Manöver: Der 2. Spieler links vom Startspieler wird von Peter angegriffen, der 3. Spieler links vom Startspieler von Paul.

2) LENKEN!

Gar nicht so einfach, eine Kutsche zu steuern. An ein Bremsen ist nicht zu denken, und das würde euch im Moment auch nicht gut bekommen mit dem ganzen Wald voller Räuber, aber vielleicht gelingt es dir, die Kutsche so zu lenken, dass ihr nicht zu einem Opfer des vorbeihuschenden Geländes werdet.

Herausforderung auf **Wissen**

MARIAN HOOD (ab Runde 2)

Angriff 5 (gegen Reflexe oder Willenskraft),
Schaden 1/* (Bogen/Schöne Augen), **Verteidigung** 5,
Ausdauer Anzahl Helden

Manöver: Marian greift den Startspieler und den links vom Startspieler sitzenden Helden an. Weibliche Helden werden mit dem Bogen beschossen (gegen Reflexe, Schaden 1). Männlichen Helden macht sie schöne Augen (gegen Willenskraft, bei einem Misserfolg erleidet der Held keinen Schaden, sondern hilft den Räubern beim Ausladen der Schatztruhe, wodurch die Schatzraub-Punkte automatisch um 1 steigen, der Held darf in der nächsten Runde aber normal handeln).

Leibgarde: Wie zuvor

SCHATZRAUB

Am Ende jeder Runde wird eine weitere Spielmarke auf diese Karte gelegt. Sollten jemals 6 Spielmarken auf dieser Karte liegen, so gelingt es den Räubern, die Schatzkiste an sich zu reißen und damit in den Wald zu entkommen, wodurch die Helden das Abenteuer sofort verloren haben.

3) UM DIE SCHATZKISTE KÄMPFEN

Wenn es Marian und ihren Lustigen Burschen gelingt, die Schatzkiste an sich zu reißen, ist eure Mission gescheitert. Also wirfst du dich mit Entschlossenheit in das Gerangel um das wertvolle Stück.

Herausforderung auf **Körperkraft**

4) PETER UND PAUL UMSTIMMEN

Im Gegensatz zu den anderen Straßenräubern scheint der zweiköpfige Ettin Peter und Paul seine Heldenrolle ernst zu nehmen. Wenn du ihn davon überzeugen kannst, dass Marian und ihre Lustigen Burschen in Wirklichkeit miese Verbrecher sind, kämpft er vielleicht auf eurer Seite. Ein Versuch ist es auf jeden Fall wert.

Herausforderung auf **Charisma**
(darf maximal einmal pro Runde erfolgreich durchgeführt werden)

PETER UND PAUL ERFOLGSSTUFE 1

Der 3. Spieler links vom Startspieler wird ab jetzt nicht mehr von Paul angegriffen.

PETER UND PAUL ERFOLGSSTUFE 2

Die Helden werden ab nun nicht mehr von Peter und Paul angegriffen.

PETER UND PAUL ERFOLGSSTUFE 3

Am Ende jeder Runde, bevor die Gegner an der Reihe sind, wird 1 Lustiger Bursche ausgeschaltet. Sind keine Lustigen Burschen anwesend, so verliert Marian stattdessen 1 Ausdauerpunkt.

RUNDENABLAUF

- 1) Helden handeln
- 2) (evtl. Peter und Paul handelt)
- 3) Gegner greifen an
- 4) Wurf für Wilde Kutschfahrt
- 5) Lustige Burschen +1
- 6) Schatzraub-Punkte +1

ÜBERRASCHT!

Du wurdest durch den Angriff überrascht und darfst deshalb in der ersten Runde des Kampfes nicht handeln, dich aber normal verteidigen.

ÜBERRASCHT!

Du wurdest durch den Angriff überrascht und darfst deshalb in der ersten Runde des Kampfes nicht handeln, dich aber normal verteidigen.