



# Tails of EQUESTRIA

## Kurzabenteuer

### Unerwarteter Besuch

Dieses Abenteuer für das *Tails of Equestria*-Erzählspiel wurde für das „Mitternachtsponys“-Panel auf der RatCon 2017 geschrieben. Es ist so gestaltet, dass der Spielleiter es mit nur minimaler Vorbereitung als Abenteuer zu Demozwecken oder als Einstiegsabenteuer verwenden kann. Einmal durchlesen sollte problemlos ausreichen, um es leiten zu können. *Wenn du als Ponycharakter an diesem Abenteuer teilnehmen möchtest, lies jetzt nicht weiter, weil du dir sonst das Vergnügen daran für dich und deine Freunde verdirbst. Alles, was ab hier geschrieben steht, ist nur für die Augen des SL bestimmt!*

In diesem Abenteuer wollten die Ponycharaktere eigentlich nur ein nettes Picknick im Grünen veranstalten, aber schon bald müssen sie den Ponys aus einem Nachbarort zu Hilfe kommen: ein Drache ist über ihr Dorf hergefallen! Wie kann der Drache davon abgehalten werden, das Dorf abzubrennen, und was steckt überhaupt dahinter?

Die Spieler sollten bereits ihre Ponycharaktere erstellt haben. Ist das nicht der Fall, schnappt euch das *Regelbuch* und legt los! Sobald die Charaktere fertig sind, könnt ihr direkt mit dem Spielen loslegen! Das Abenteuer sollte etwa 2 Stunden Spielzeit in Anspruch nehmen.

#### Szene 1: Das unterbrochene Picknick

Die PCs sind auf einem Picknick-Ausflug auf dem Land (westlich von Ponyville). Die Umgebung besteht aus großen Getreidefeldern rings um sie herum und einem Wald in der Nähe.

Nach einiger Zeit, die sie sich die PCs (und die Spieler) miteinander unterhalten konnten, legen alle eine **Geist-Probe (Schwierigkeit 3)** ab. Bei Erfolg riechen sie etwas Angebranntes. Kurz darauf steigt eine Rauchsäule hinter dem nahen Wald auf, und nicht lange danach kommen ihnen abgerissene und verstörte Ponys mit rußigem Fell und angesengten Mähnen und Schweifen aus dem Wald entgegen.

Die PCs können ein paar Dinge erfahren, aber die Flüchtenden sind verletzt und verstört. Die PCs sollten sie:

- *Verarzten (Heilende Berührung (Schwierigkeit 2) oder Geist-Probe (Schwierigkeit 3))* oder **Ponybalsam** anwenden
- *Beruhigen (Charme-Probe (Schwierigkeit 2))*. Dieses Pony ist der Müller Grinding Grain, ein blassgelbes Pony mit weißer Mähne und einem Mehlscheffel als Schönheitsfleck (siehe unten, „WICHTIG“)
- *Ihnen Essen und Trinken anbieten*
- *Sonstige Hilfe anbieten* (verlorene Brillen oder vergessene Gehstöcke wiederfinden oder provisorischen Ersatz herstellen)

Füge sonstige Proben hinzu, je nachdem, was die Spieler tun wollen; alles ist erlaubt, solange es dazu dient, den vertrieben Ponys zu helfen. Die Schwierigkeiten sollten aber nie höher als 2 oder 3 liegen. Sobald sie ihre Hilfe geleistet und die Ponys getröstet und beruhigt haben, gib jedem der PCs **1 Freundschaftsstein**. Nun können sie einige Informationen über das Dorf und den Drachenangriff erfahren.

#### Dies können die PCs erfahren:

Die Ponys stammen aus dem nahen Dorf Corn Grove. Auf Nachfragen erfahren die PCs, dass etwas Großes und Schwarzes den Berg herunterkam und im nächsten Moment das halbe Dorf brannte. Alles ging zu schnell und alle hatten zu große Angst, um mehr zu erfahren. Viele Ponys fürchten, ihre ganze Habe verloren zu haben (kindgerechte Beispiele: das frisch gebaute Häuschen, den gepflegten Gemüsegarten, die Obstplantage usw.)

**WICHTIG:** Auch die große Wassermühle, das wichtigste Gebäude des Dorfes, hat Schaden genommen und Feuer gefangen. Einige Tage zuvor ist sogar der Fluss nur noch zu einem dünnen Bach geworden, mit dem man die Mühle nicht mehr antreiben kann. Das Müllerpony Grinding Grain ist am Boden zerstört, denn das Dorf hat immer schon vor allem vom Gebäck gelebt, das mit dem Mehl aus der Mühle hergestellt wurde: *„Die besten Brötchen, die wunderbarsten Torten, die allersüßesten süßen Stückchen von ganz Equestria!“*

## Szene 2: Feuerwehr

Die PCs sollten alleine zum Dorf gehen (immerhin soll keiner der Dorfbewohner mehr in Gefahr gebracht werden). Als sie dort eintreffen, sehen sie, dass die Beschreibungen der Dorfponys nicht übertrieben waren: Ein großer schwarzer Drache steht inmitten des Dorfes, stößt große Stichflammen aus und stolpert dabei jedes Mal rückwärts und beschädigt Gebäude. Ein Teil der nahen Getreide- und Maisfelder brennt, ebenso einige Gebäude, vor allem aber die Mühle am breiten Fluss (der aber nur wenig Wasser führt; das wird später noch wichtig).

### Was die PCs erreichen sollten

#### Feuer im Dorf löschen:

- Es gibt insgesamt 4 Feuerherde, die gelöscht werden müssen. Herfür kann Wasser aus dem nahen See/Fluss herangeschafft werden (Löschen erfordert eine **Körper-Probe** oder, bei Pegasi, **Fliegen-Probe (Schwierigkeit 4)**). Bei Erfolg wird das Feuer gelöscht, bei Misserfolg verliert das jeweilige Pony **1W3 Ausdauer**. Einhörner können auch ihre Kraffelder (zum Erstickten von Brandherden) oder ihre **Telekinese** (zum Bewegen von Eimern) nutzen. Jeder kreative Einsatz jeder Begaubung/jedes Merkmals/Ausrüstungsgegenstands ist erlaubt, solange er zielführend und hilfreich ist.
- Besonders die Mühle ist dabei wichtig. Auch sollten die PCs immer wieder daran erinnert werden, dass es einen großen See und einen Fluss in der Nähe gibt, der sie antreibt, auch wenn beide nur wenig Wasser führen.

#### Mehr herausfinden:

- Beim Löschen spritzt dem Drachen vielleicht Wasser entgegen, was ihn laut aufheulen lässt: Der Drache hat fürchterliche Angst vor Wasser! Wenn sich die PCs näher damit beschäftigen, etwa mit einer **Geist-Probe (Schwierigkeit 3)**, bemerken sie ferner:
- Er ist zu groß und grob, dass er nicht bemerkt hat, dass er anderen ihr Zuhause kaputtgemacht hat. Sobald es die PCs schaffen, ihn darauf aufmerksam zu machen, tut es ihm unendlich leid, erst recht weil er doch gerade selbst seine Heimat verloren hat.

#### Den Drachen beruhigen/auf sich aufmerksam machen; Charme-Probe (Schwierigkeit 5):

- Bei Misserfolg werden sie mit Feuer angejast oder ärgerlich weggewedelt wie eine Fliege und verlieren **1W3 Ausdauer**. Hinzu kommt, dass dadurch ein weiterer Feuerherd gelöscht werden muss (siehe „Feuer im Dorf löschen“ oben).
- Hintergrund ist, dass er aus den Bergen heruntergekommen ist, um sich eine neue Bleibe zu suchen. Sein letzter Hort ist voller Wasser und er hat total große Angst vor Wasser.
- Außerdem hat er einen Schnupfen (und beim Niesen stößt er große Stichflammen aus). **Ponybalsam** kann ihm damit helfen (auch wenn er einen ganzen Tiegel davon brauchen wird; ein angebrochener reicht auch, aber auch dieser wird dadurch vollständig aufgebraucht).
- Sobald er beruhigt wurde, lässt er sich mitten auf dem Dorfplatz auf den Hintern plumpsen und schaut ganz traurig aus der Wäsche.
- Wenn sich die PCs mit ihm unterhalten, erzählt er ihnen seine Geschichte: „Es war so eine schöne, große Höhle. Ich hatte wirklich viel Platz, und sie war so schön trocken. Die Felswände waren so dick und perfekt geformt ... Es war mit Abstand meine absolute Lieblingsbehausung ...“ Den PCs sollte sich der Eindruck ergeben, dass der Drache zwar groß, stark und mächtig ist, aber auch sehr verschüchtert, schusselig und ohne Selbstbewusstsein oder Freunde. Sein Name ist Coal. Du kannst diesen Eindruck weiter verstärken, indem du Coals Rolle mit einer überraschend hellen, sanften Stimme spielst.

Die PCs können sozusagen zwei Fliegen mit einem Schweif wegwedeln: Wenn sie dem Drachen sein Zuhause wieder in Ordnung bringen (er selbst kann es nicht, weil er Angst vor Wasser hat; dies könnte sich auch bei Löschversuchen der PCs zeigen), verlässt er auch das Dorf und die Ponys können wieder heimkehren.

Coal weiß nicht, was genau passiert ist, nur dass er schön geträumt hatte (er träumte, seine Höhle anständig mit Edelsteintapete zu tapezieren und mit den funkelndsten Gegenständen einzurichten), als ihn plötzlich ein Schwall Wasser weckte, der durch einen Riss in die Höhle strömte, gefolgt von einem richtigen Sturzbach, der ihn komplett durchnässte und zur Höhle hinausjagte.

Er hätte seine Höhle wirklich gerne zurück, aber Coal denkt selbst nicht daran, die Ponys um Hilfe zu bitten, da Drachen normalerweise keine Freundschaften schließen oder sich gegenseitig helfen. Unter den Drachen beherrscht der Stärkere den Schwächeren. Die PCs sollten selbst auf die Idee kommen, ihm zu helfen, und das überrascht Coal sehr, aber er ist ihnen sehr dankbar dafür. Sätze wie „Wirklich? Ihr würdet mir dabei helfen, meine Höhle wiederzubekommen?“ können dabei helfen, die PCs in die richtige Richtung zu lenken.

Idealerweise kommen die PCs selbst darauf, dass Coal geholfen werden muss, schon alleine damit er das Dorf nicht weiter beschädigt. Am besten erreicht man das, indem er in seine eigene Höhle zurückkehren kann. Außerdem ist ihm das Dorf auch eigentlich von zu viel Wasser umgeben.

Die Höhle liegt allerdings hoch oben im Gebirge oberhalb von Corn Grove ...

### Szene 3: Der Aufstieg

Die PCs müssen das Gebirge erklimmen. Folgende Dinge müssen sie dabei bewältigen:

#### Klettern

Steile Felswände müssen erklommen werden. Dafür ist eine **Körper-Probe (Schwierigkeit 4)** erforderlich. Seile oder die kreative Verwendung anderer Gegenstände senkt die Schwierigkeit auf 3. Bei Misserfolg kommt das Pony nicht weiter, verliert 1 Ausdauer und muss die Probe erneut versuchen.

Pegasi können problemlos hinauffliegen, aber es wäre nützlich, wenn sie kletternden Ponys aushelfen. Wenn sie das tun, können sie entweder einem Pony durch Schieben beim Klettern helfen (**senkt Schwierigkeit um 1**) oder können verhindern, dass ein Pony bei misslungener Probe Ausdauer verliert. Beides geht aber nicht zusammen; jedes Pony handelt der Reihe nach, und immer nur einmal. Auch Freundschaftssteine können hier eingesetzt und gemischt werden (siehe *Regelbuch*, S. 47-48).

Einhörner können ihre Telekinese auf dieselbe Weise nutzen, aber erst, wenn sie selbst erfolgreich die Felswand hinaufgeklettert sind.

#### Felsenaal

Ein Felsenaal hat sich in einer der Höhlen eingenistet! Er kann entdeckt werden, wenn einem Pony eine **Geist-Herausforderung gegen sein Verstecken (W12)** gelingt.

Schleichende Ponys können eine **Körper-Probe (Schwierigkeit 5)** ablegen, um an dem Aal vorbeizukommen, ohne entdeckt zu werden. Dies kann auch als Gruppenaufgabe abgehandelt werden: Alle schleichen (und senken somit die Schwierigkeit um die Anzahl an Ponys); bei Misserfolg werden aber auch alle entdeckt!

Werden sie entdeckt, kommt es zu einer Rauferei mit dem Felsenaal. Die Spielwerte für Felsenaale finden sich sowohl im *Tails of Equestria Regelbuch* als auch im *Bestiarium von Equestria*.

Die Rauferei kann damit enden, dass einige der PCs verschluckt werden. In diesem Fall müssen sich die anderen Ponys darum bemühen, den Aal dazu zu bringen, ihre Freunde wieder auszuspucken. Am einfachsten ist es, ihn zum Niesen oder Husten zu bringen (Staub und Schnee gibt es in der Umgebung genug) oder ihn zu kitzeln. Sollte den Spielern nichts einfallen, können sie auch mit einer erfolgreichen **Geist-Probe (Schwierigkeit 2)** darauf kommen.

Schließlich erreichen die PCs Coals alte Höhle. Ein kleiner Wasserfall strömt aus dem Höhleneingang, was darauf hindeutet, dass sie tatsächlich unter Wasser steht.

### Szene 4: Drachiger Badespaß!

Als die PCs die Höhle betreten, sehen sie sich einem großen Wasserbecken gegenüber. Erleuchtet wird die Höhle von vielen Edelsteinen an der Decke, die das Licht mit ihren Facetten spalten und über das Wasser tanzen lassen.

Der Drache, der Coals Höhle besetzt hat, nennt sich Geysir. Geysir ist ein türkisfarbener Drache, etwas größer als Coal, der mit tiefer Stimme brummend und singend durchs Wasser treibt (etwa so, wie wenn euer Papa unter der Dusche singt). Er spuckt Wasserspringbrunnen und schrubbert sich mit einem großen Stalagtiten die Rückenschuppen.

Als er die PCs bemerkt, lacht er laut auf und will mit dröhnender Stimme wissen: „Was seid ihr denn für Winzlinge, und was macht ihr hier in meiner Höhle?“ Insgesamt hat er nur Geringschätzung für die Ponys übrig; immerhin dominieren Drachen einander durch Stärke, und diese kleinen Wichte sind ja nun wirklich nicht besonders furchterregend.

Wenn die PCs ihn aber mit einer erfolgreichen **Charme-Probe (Schwierigkeit 5)** durch lautes Brüllen auf sich aufmerksam machen können (auch als Gruppenaufgabe möglich, wenn alle gemeinsam und laut brüllen), bekommen sie seine Aufmerksamkeit. Auch die Begabung **Starrer Blick** kann hier nützlich sein.

Nun gilt es, Geysir davon zu überzeugen, dass er seine Höhle Coal wieder zurückgeben muss. Wie sie das anstellen, ist ihnen überlassen, aber Drachen respektieren vor allem Stärke. Wenn sich die PCs gut anstellen und Selbstbewusstsein zeigen, können sie ihn zu einem Wettkampf herausfordern.

## Das Wettschwimmen

Alle Drachen lieben es, sich miteinander zu messen, aber Geysir hat ganz besonders große Freude an Wettkämpfen. Deshalb schlägt er ihnen ein Wettschwimmen vor:

„Von hier bis zu dem Tropfstein da hinten, dann wieder zurück, unter diesem Steinbogen hindurch und hier zu diesem Vorsprung. Wenn ihr mich beeindruckt, überlasse ich diesem Schlaffi von einem Drachen wieder seine Höhle. Abgemacht?“

Beliebig viele PCs können entscheiden, am Rennen teilzunehmen. Diejenigen, die nicht teilnehmen, können am Vorsprung stehen bleiben und ihre Kameraden anfeuern. Alle PCs, die nicht an dem Rennen teilnehmen, können versuchen, ihre Freunde im Wettkampf anzufeuern. Einmal vor jeder Herausforderung kann jeder nicht teilnehmende PC eine **Charme-Probe (Schwierigkeit 5)** ablegen, um einen Wettkämpfer anzufeuern. Dieser Wettkämpfer erhält **1 Freundschaftsstein**, wenn ein oder mehrere PCs seine/ihre Charme-Probe erfolgreich bestehen.

### Geysir

**Körper: W8    Geist: W6    Charme: W6    Ausdauer: 14**

**Begabungen:** Feuerodem (W10), Fliegen (W8), Guter Schwimmer (W6)

**Eigenheiten:** Ein bisschen ungehobelt, Laut

Alle Teilnehmer am Wettkampf (sowohl PCs als auch Geysir) absolvieren die einzelnen Stationen, legen die entsprechenden Proben in der folgenden Liste ab gleichzeitig ab und sehen nach, wie gut sie sie bestanden haben. Jeder Erfolg bringt dem Teilnehmer einen Schnelligkeitsstein ein. Verwendet hierfür Glasperlen, Knöpfe oder Ähnliches. Wenn eine der Proben weiter unten mit einem Sternchen (\*) markiert ist, kann Geysir seine Begabung Guter Schwimmer einsetzen.

- Die Gerade zum Tropfstein: **Körper-Probe (Schwierigkeit 3)**: Erfolg = 1 Schnelligkeitspunkt; Misserfolg: verliert **1 Ausdauer**
- Kurve um den Tropfstein: **Geist-Probe\* (Schwierigkeit 3)**: Erfolg = 1 Schnelligkeitspunkt
- Abtauchen zum Steinbogen: **Körper-Probe (Schwierigkeit 4)**: Erfolg: 2 Schnelligkeitspunkte; Misserfolg: verliert **W3 Ausdauer**
- Endspurt zum Vorsprung: **Körper-Probe\* (Schwierigkeit 3 oder 4 für Teilnehmer unter halber Ausdauer)**: Erfolg = 1 Schnelligkeitspunkt; Misserfolg: verliert **W4 Ausdauer**
- Bei Gleichstand kommt es zu einer Herausforderung zwischen den Schwimmern mit den meisten Schnelligkeitspunkten. Der Sieger gewinnt das Wettschwimmen!

**Erstaunlicher Erfolg:** Der Teilnehmer erhält 1 Schnelligkeitsstein extra.

**Pech:** Der Teilnehmer verliert 1 Schnelligkeitsstein bzw. **W4 Ausdauer**, wenn er keine Schnelligkeitssteine mehr hat.

## Ein Happy End für alle

Egal wie das Wettschwimmen ausgeht, Geysir ist schwer beeindruckt von den Ponycharakteren. Vor allem, wenn sie siegen oder ein Pony während des Rennens auf **0 Ausdauer** fällt, ist er sehr beeindruckt davon, dass jemand für jemand anderes so viel auf sich nimmt.

So oder so, sobald das Rennen vorbei ist, wird Geysir den Zulauf des Wassers fest verschließen und den Fluss wieder in sein ursprüngliches Bett umlenken. Dadurch wird die Höhle trockenlaufen und auch der Fluss kehrt wieder in sein Bett in Corn Grove zurück (und speist den großen See in der Nähe).

Nun gilt es nur noch, Geysir eine neue Bleibe zu verschaffen. „*Kennt ihr einen Ort, an dem ich mich jetzt niederlassen kann? Einen mit viel Wasser? Ich kann auch Dämme bauen, falls das hilft!*“ erkundigt er sich.

Idealerweise holen die PCs Geysir nach Corn Grove, wo er im See leben und sogar die Mühle durch einen neuen Damm noch besser arbeiten lassen kann! Coal hingegen bekommt seine Lieblingshöhle wieder und Corn Grove wird wieder aufgebaut (vielleicht wollen die PCs dabei helfen?).

Danach gibt es eine große Party zu Ehren der PCs, und vielleicht erscheinen ja sogar die Mane Six, die von der Aufregung im Nachbarort erfahren haben? Pinkie Pie muss schließlich eine Party veranstalten!

### Belohnungen und Stufenaufstieg:

Nach diesem Abenteuer werden die Ponycharaktere stärker und erhalten Belohnungen. Freundschaftssteine sind gute Belohnungen, wenn sie die Sicherheit anderer über ihre eigene gestellt haben. Anschließend kann jeder PC Folgendes tun:

- Werte 1 Merkmal auf
- Werte alle eingesetzten Begabungen auf
- Werte 1 nicht genutzte Begabung auf oder erlerne eine neue auf W4.