

The Witcher P&P RPG

<**QUEST NAME**>

erstellt von:

<Autor>

Letzte Aktualisierung:

Schriesheim, 28. Juni 2018

Vorwort

Dieses Quest-Dokument darf nur vom SL gelesen werden. Generell gilt, dass dieses Dokument keinen roten Faden beinhaltet, dem die Spieler bzw. der SL folgt. Stattdessen wird die Grundidee der Quest beschrieben, in dem mehrere unabhängige Ereignisse beschrieben werden, die zwar keine feste Reihenfolge festlegen müssen, dem SL aber helfen den Spielern den richtigen Weg zu weisen. Somit liegt der Verlauf und Ausgang des Abenteuers allein in der Hand des Spielleiters (SL). Das Dokument ist im Wesentlichen in drei Teile aufgeteilt, um den SL bei der Erzählung der Quest zu unterstützen.

Das erste Kapitel beschreibt die Hauptquest, die die Spieler beschreiten sollen. Darin werden einzelne Passagen bzw. Ereignisse beschrieben, die unabhängig voneinander sind und den Spielern vom SL¹ vorgelesen werden können. Wann diese Ereignisse eintreffen, kann der SL entscheiden. Dazu kann er NPCs so agieren lassen, dass es zu einem der beschriebenen Ereignissen kommt um so der Verlauf der Geschichte voranzutreiben. Wenn es beispielsweise ein Ereignis gibt, das beschreibt wie die Spieler verhaftet und in den Kerker gebracht werden, kann der SL die Spieler durch einen NPC dazu anstiften etwas illegales zu tun, damit es zur Verhaftung kommt. Das kann aber auch bedeuten, dass nicht alle Ereignisse im Laufe des Abenteuers eintreten. Sowieso sind alle beschriebenen Ereignisse nur als Vorschlag zu verstehen und können jederzeit beliebig vom SL angepasst werden. Zu jedem Ereignis gehören auch zusätzliche Informationen wie mögliche Aktionen der Spieler. D.h., dass genau definiert ist, was sie z.B. sehen wenn sie tagsüber in der Herberge aus dem Fenster schauen, oder welche Probe sie mit welcher QS schaffen müssen um eine versteckte Truhe zu entdecken.

Das zweite Kapitel beschreibt alle Orte, die die Spieler voraussichtlich innerhalb der Quest besuchen werden oder können. Da die Spieler theoretisch überall hingehen können, ist es kaum möglich alle Orte zu beschreiben, aber zumindest die wichtigsten. Bei den Orten kann es sich um Städte, Gebäude (Rathaus, Herberge), Stadtteile (Hafen, Marktplatz), Sehenswürdigkeiten und vieles mehr handeln. Hauptsache ist, dass es für die Spieler, nicht unbedingt für die Quest, relevant ist. D.h., dass auch für die Quest irrelevante Orte wie Herbergen oder diverse Geschäfte aufgeführt werden können. Diese Orte sind dann für die Spieler von Interesse, weil sie dort z.B. neue Ausrüstungsgegenstände erwerben können. Ein Ort besteht (optional) aus einem Bild/einer Zeichnung und einer Textpassage für die Spieler, die den Ort beschreibt. Handgemalene Zeichnungen können auch nachträglich zum Dokument hinzugefügt werden. Zusätzlich können wie im ersten Kapitel auch, Proben und mögliche Aktionen

¹In diesem Dokument werden Abkürzungen aus dem Abkürzungsverzeichnis des Grundregelwerks benutzt.

der Spieler festgelegt sein. Sobald die Helden zu einem der beschriebenen Orte gelangt, kann sich der SL das entsprechende Kapitel zur Hilfe nehmen. Der SL kann außerdem versuchen durch geschicktes agieren der NPCs, die Spieler zu Quest-relevanten Orten zu führen.

Damit der SL die NPCs glaubwürdig agieren lassen kann, sind im letzten Kapitel alle wichtigen NPCs aufgeführt. Diese kann der SL übernehmen, um mit den Spielern zu interagieren und ihnen so den richtigen (oder auch falschen) Weg zu zeigen. Jeder NPC in diesem Dokument enthält allgemeine Informationen zum Aussehen, eine Hintergrundgeschichte und Motive, die für die Quest und Spieler relevant sein können. Außerdem können sie genauso wie die Spieler bestimmte Werte für den Kampf oder andere Talente haben.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	ii
Inhaltsverzeichnis	iv
1 Questablauf	1
1.1 Hintergrundinformationen	1
1.2 Kapitel 1 - Das Abenteuer beginnt	2
2 Orte	3
2.1 Hagge	3
2.1.1 Marktplatz	4
3 Wichtige Charaktere	5
3.1 Iorvinn	5

1 Questablauf

Hier wird die eigentliche Idee der Quest beschrieben. Es ist wichtig, zu welcher Zeit (Jahr und evtl. Jahreszeit) die Quest spielt, den Spieler die Ereignisse zu schildern, mögliche Optionen aufzeigen (nur für den SL einsehbar), welche Proben für bestimmte Sachen abgelegt werden müssen, wie die Spieler an wichtige Informationen und Quest-Gegenstände kommen bzw. wie diese aussehen, aber auch beispielsweise Nebenquests und mögliche Belohnungen.

1.1 Hintergrundinformationen

(Zu welcher Zeit spielt die Quest, und was passiert gerade in der Welt? Optional kann dieser Teil den Spielern vorgelesen werden.)

21. Juli 1264 - Vor ca. einem Monat ist die Nilfgaarder Armee im Süden von Lyrien einmarschiert. Vor 17 Tagen haben sie zuerst die Festungen Scala und Spalla und nur wenige Tage später die Stadt Riva erobert. Demawends Armee ist im Pontar-Tal stationiert und wartet auf Befehle des Königs, während die Truppen von Mewe, Königin von Rivien und Lyrien, langsam aber stetig bis in den Norden zurückgedrängt werden.

Zur gleichen Zeit greifen immer mehr in den Mahakam-Bergen lebende Scoia'tael-Banden Dörfer und schwach bewachte Lager an, um die Nördlichen Armeen zu flankieren. Sie überfallen und blockieren wichtige Handelsrouten, die für die Versorgung der nördlichen Armeen essentiell sind.

Da König Wisimir vor wenigen Monaten ermordet wurde, herrscht noch immer Chaos in Redanien. Da der Sohn von Wisimir erst 13 Jahre alt ist, übernahm der Thronrat von Redanien die Macht. Man wollte das Königreich auf gar keinen Fall in die Hände von Wisimirs Frau, Königin Hedwig legen. Um dem Chaos im eigenem Lande Herr zu werden stationierte der Thronrat, trotz Hedwigs Proteste, 1000 Soldaten der königlichen Armee an der temerischen und redanischen Ostgrenze zu Aedirn bzw. Kaedwen, da man befürchtete, die Scoia'tael oder schlimmer die Schwarzen könnten bis nach Temerien, Kaedwen und Redanien vorstoßen.

An dieser Stelle knüpft das epische Abenteuer der Spieler an.

1.2 Kapitel 1 - Das Abenteuer beginnt

(Einstieg für die Spieler ins Abenteuer.)

Die Helden wachen noch leicht angetrunken in einem großen Raum auf. Jeder liegt auf einem Bett. 8 weitere Betten stehen im Raum. Alle sind leer. Durch die kaputten Fensterläden scheint die Sonne und erhellt das Zimmer. Es gibt eine Tür und auf zwei Seiten Fenster.

(Mögliche Optionen)

Fenster: Sie sind im zweiten Stock. Blick auf eine mittelmäßig belebte Straße.

Tür: Nicht verschlossen. Führt in einen Flur. (siehe Zeichnung)

Bett(en): Unter den eigenen Betten der Spieler sind ihre Sachen (Rucksäcke).

Mögliche Schätze im Gebäude: Lebensmittel, Schmuck (von Gästen).

(Informationen, die die Spieler herausfinden können)

Informationen: Gasthaus, „Goldener Drache“. Gestern gab es eine große Feier mit Live-musik und viel Alkohol, um die aktuelle Situation für einen Abend zu vergessen. Außerdem haben die Spieler den Geburtstag von Annika gefeiert. (reingefeiert)

(Mögliche Talentproben. Beispiel: Wenn jemand eine Probe auf Sinnesschärfe mit QS I oder höher schafft, entdeckt er eine (leicht) versteckte Truhe.)

Sinnerschärfe I: An einer Wand ohne Fenster steht zwischen zwei Betten eine Truhe.

(Optionale? Nebenquests sind gleich aufgebaut, wie die eigentlich Quest.)

Nebenquest - ...

(Wichtige (Hintergrund-)Informationen für den SL)

Wichtige Information (zu einem späteren Zeitpunkt):

(Weiterer Verlauf der Hauptquest)

Hauptquest - ...

2 Orte

2.1 Hagge

(Beschreibung des Ortes. Wird den Spielern vorgelesen.)

Vor Hagge - *Hagge ist eine relativ große Stadt, die direkt am Pontar liegt. Sie ist umgeben von großen robusten Steinmauern. Sowohl das Ost-, als auch das Westtor werden von Soldaten in Rot bewacht. Um Hagge herum sind offensichtlich mehrere Soldaten auf Patroullie.*

(Mögliche Proben, damit die Spieler an Infos kommen.)

Menschenkenntnis I+ - Sie wirken sehr unruhig und besorgt.

Etikette I - Es scheint sich um redanische Soldaten zu handeln.

Etikette II - Anhand des Abzeichens kann man erkennen, dass es sich um irgendeine spezielle Division handelt.

Etikette III+ - Eine redanische Spezial-Einheit die als kampfstärke Spähereinheit eingesetzt wird. Sie ist mit einigen Rennpferden ausgestattet, damit sie schnell Nachrichten überbringen können.

Weitere Infos für die Spieler zum Ort.

In Hagge (tagsüber) - *Auch in Hagge sind viele Soldaten auf Patroullie. Die Seitenstraßen wirken wie leergefegt. Nur auf der Hauptstraße, die vom West- zum Osttor führt, und am Hafen sammeln sich viele Leute. Dort sind viele Zelte aufgestellt worden, die scheinbar für arme Leute (Flüchtlinge) als Unterkunft dienen.*

(Optional: Bild oder Zeichnung vom Ort.)

Mögliche Orte innerhalb, die die Spieler besuchen können. Mögliche Referenzen auf das obige Bild bzw. die obige Zeichnung.

2.1.1 Marktplatz

(Optional: Bild oder Zeichnung vom Ort.)

(Infos wie Name, Ort und eine Beschreibung für die Spieler.)

Stadtkern

Wenige bis gar keine Händler. Zum Flüchtlingslager umfunktioniert.

Am Hafen ist es noch voller als sonst. Zwischen den ganzen (Flüchtlings-)Zelten wirren zusätzlich Hafenarbeiter umher, die die wenigen Schiffe mit Kisten entladen und beladen. Arbeiter schleppen Kisten und Nahrung in die Lager. Es gibt niemanden der nichts zu tun hat.

(Mögliche Proben, damit die Spieler an Infos kommen.)

Etikette I - Die Flüchtlinge scheinen der Kleidung her einfache Bauern zu sein.

Etikette II - Es gibt auch wenige sozial Höhergestellte unter den Flüchtlingen, die scheinbar aus dem Süden kommen. Sie haben eigene Zelte oder zumindest mehr Platz in den Gemeinschaftszelten.

3 Wichtige Charaktere

(Ein Abschnitt pro Charakter. Charakter können auch Tiere oder Monster sein.)

3.1 Iorvinn

(Allgemeine Infos)

Name:	Iorvinn	Rasse:	Elf
Geschlecht:	männlich	Alter:	unbekannt (200Jahre)
Haarfarbe:	Blond	Augenfarbe:	grün
Größe:	196cm		

(Detaillierte Informationen für den SL. Evtl. auch (quest-relevante) Motive. Soll dem SL helfen, die NPCs realistisch agieren zu lassen.)

Iorvinn ist der Anführer der lokalen Scoia'tael Bande bei Hagge. Er versucht seine Kameraden, die von den Redaniern gefangen genommen wurden zu befreien. Er weiß, dass die Redanier ein Schiff haben, mit dem sie vermutlich die Gefangenen wegbringen. Er vermutet auch, dass der redanische Befehlshaber das Schiff eher auf Tarnung als auf starke Bewaffnung trimmen wird, um sicherer am Ziel anzukommen. Schließlich haben Scoia'tael den Ruf wasserscheu zu sein. Ein Schiff voller redanischer Soldaten würde für viel Aufsehen sorgen.