

Abenteurer: Missing Hades

Spielsystem: Eigenständiger Powered by the Apocalypse Oneshot für 2-4 Spieler und 1 Gassi-Meister (GM)

Spielwelt: Griechische Mythologie

Autoren-Pseudonym: Timo Sophistic

Klappentext: Gemeinsam spielt ihr Kerberos, den mehrköpfigen Hund des Hades, des Gottes der Unterwelt. Doch euer Herrchen ist verschwunden, also auf ins antike Griechenland, um ihn zu suchen!

Beitrag zum 10. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge („The Rule of Three“) mit den folgenden Storycubes:

NPCs:



Hauptplot:



Benutzte Fonts:

Liberation Serif
ARISTOTELIANBP

MISSING HADES

Ihr seid die Köpfe des Kerberos. Ihr seid die Nachkommen der Echidna, der Mutter von ungefähr der Hälfte aller Monster der griechischen Mythologie, und ihr seid die treuen Begleiter von Hades, dem Gott der griechischen Unterwelt. Aber Hades ist verschwunden und am Fluss Styx stauen sich schon die Toten. Es ist an euch, euer Herrchen wieder aufzutreiben.

CHARAKTERERSCHAFFUNG:

- 1) Zum Glück ist der Kopf zu deiner linken ein gutes Kerlchen/Mädchen, aber wieso?
- 2) Leider ist der Kopf zu deiner rechten ein böses Kerlchen/Mädchen, aber wieso?
- 3) Wähle Hunde-Moves auf der nächsten Seite und beantworte die zugehörigen Fragen. Wechselt euch ab dabei und vertragt euch.
- 4) Wie kann man dich optisch von den anderen Köpfen unterscheiden?
- 5) Welchen Kosenamen hat Hades dir als Kopf gegeben?

2 Köpfe	4 Moves pro Kopf
3 Köpfe	3 Moves pro Kopf
4 Köpfe	2 Moves pro Kopf

SPIELMECHANIK:

Du kannst deine Hunde-Moves ausführen, sowie die Hunde-Moves der anderen, wenn die gerade nicht wollen/können. Würfle dafür 2W6...
+1, wenn es einer deiner Hunde-Moves ist,
+1, wenn du die Handlung mit deiner gutes Kerlchen/Mädchen-Eigenschaft verknüpfen kannst,
+1, wenn du die Handlung mit deiner böses Kerlchen/Mädchen-Eigenschaft verknüpfen kannst.
Suche das Ergebnis auf der nächsten Seite und interpretiere es zusammen mit dem Gassi-Meister (GM).

BELLEN:

Wie klingt dein Bellen?
10+: Die Erde bebt.
7-9: Alle Augen auf dich.
6-: Du weckst etwas großes auf.



BEISSEN:

Wie sehen deine Zähne aus?
10+: Das hast ordentlich zugebissen.
7-9: Du hast ordentlich zugebissen, aber kannst nicht mehr loslassen.
6-: Es beißt zurück!



MARKIEREN:

Wenn Gerüche Farben wären, welche Farben sprüht du in die Welt?
10+: Niemand zweifelt an, dass die Sache/Situation dir gehört.
7-9: Genau ein Wesen zweifelt an, dass die Sache/Situation dir gehört.
6-: Das örtliche Monster nimmt dir übel, was du in seinem Revier machst.



HERVORTOLLEN:

Was ist dein Lieblingsspiel?
10+: Du bist schneller als der Blitz von Zeus.
7-9: Irgendetwas schafft es, so schnell wie du zu sein.
6-: Du vergisst, was du überhaupt wolltest.



BEVDDELN:

Was war dein bester Fund bisher?
10+: Du machst ein schönes, großes Loch.
7-9: Du hast ein bisschen zu tief gegraben.
6-: Wer andern eine Grube gräbt...



DER RECHTEN HAND DES HADES

PROBLEME MACHEN:
Ist „rechte Hand“ wörtlich zu verstehen?
10+: Die rechte Hand erscheint und hilft dir, so gut sie kann.
7-9: Die rechte Hand erscheint, ist aber etwas überfordert.
6-: Du warst unartig. Zeit für die zusammengerollte Papyrusrolle.



DIE BRÜCKE ZW ANDEREN TIEREN

SCHLAGEN:

Welche Tierart hat dir die Treue geschworen, welche die Feindschaft?
10+: Du findest neue Freunde.
7-9: Du findest neue, trottelige Freunde.
6-: Das war Zeus, der in Tiergestalt auf Brautschau war!



SCHLABBERN:

Wie sieht deine Zunge aus?
10+: Du heilst/beruhigst dein Ziel und lässt es 10 Jahre verjüngen.
7-9: Du heilst/beruhigst dein Ziel und lässt es 10 Jahre altern.
6-: Wie kriegst du den Geschmack wieder aus dem Mund?!



AVFASSEN:

Was war der größte Halunke, den du je erwischt hast?
10+: Du siehst dein Ziel, bevor es dich sieht.
7-9: Du siehst dein Ziel, genau als es dich sieht.
6-: Du wirst überrumpelt.



INFORMATIONEN FÜR DEN GASSI-MEISTER (GM)

VORSCHLAG FÜR NPCs

DIE HYDRA

- Ist eine Schwester des Kerberos und weiß es
- Will unbedingt zeigen, wie hübsch sie ihren Sumpf dekoriert hat, akzeptiert kein Nein als Antwort
- Ein Held namens Herakles will ihr etwas böses!



ANACHRONISMUS, MANAGER DES CIRCUS MAXIMVS

- Will Kerberos als Attraktion nach Rom entführen, erst mit Zuckerbrot, dann mit Peitsche
- Verfügt über treue Gladiatoren und dressierte Zirkus-Tiere
- Immer zu einer Verfolgungsjagd auf seinem Streitwagen bereit



DIE SPHINX

- Blockiert eine Weggabelung und stellt Reisenden folgendes Rätsel: „Wer ihn fängt, wirft ihn weg. Wer ihn nicht fängt, behält ihn...“
- Des Rätsels Lösung: Sie wird von einem Floh geplagt und will eigentlich, dass man ihr damit hilft
- Ist eine Schwester des Kerberos, aber weiß es noch nicht



VORSCHLAG FÜR PLOT

HADES, GOTT DES TODES IST WEG

- Keiner verehrt ihn – außer Kerberos
- Können Menschen überhaupt sterben, wenn er nicht zu Hause ist?
- Frag die Spieler, wie er aussieht und wo er hin sein könnte



DIE SPUREN DES HADES

- Jeder fürchtet ihn – außer Kerberos
- Die Spieler würfeln nie darauf, ob sie Spuren finden, frag sie, warum Kerberos weiß, dass Hades hier war
- Die Spuren führen zum riesigen Berg Olymp



HADES BESUCHT DIE HUNDE-SHOW IM OLYMP

- Aber warum? Sucht er Ersatz für Kerberos? Will er Kerberos für den großen Wettbewerb anmelden?
- Nektar und Ambrosia, Gold, Marmor und Wolken
- Andere olympische Hunde: Lailaps, der mechanische Hund des Hephaistos, Sirius, der glänzende Sternenhund des Orion und aufgrund eines Austauschprogramms mit der ägyptischen Mythologie Anubis, der ägyptische Gott des Todes

