

HERO QUEST

Kinderabenteuer

Orks im Schloss



Author: Chris

Created with Fantasy Game Quest Creator (<https://www.treborien.de>)

Dieses Abenteuer ist für 2 bis 3 Kinder-Helden gedacht (etwa 5 bis 9 Jahre). Es gelten stark vereinfachte Regeln, die für ältere Kinder nicht mehr sinnvoll sind. Diese Regeln sind folgende:

Schatzkarten gibt es nicht. Statt dessen finden die Helden greifbare Belohnungen wie Kekse, Gummibärchen oder - falls man auf Süßes verzichten möchte - gerne auch Rohkost wie Apfel, Möhre usw, welche durch Verwendung im echten Leben (also zum Beispiel Essen eines roten Gummibärchens oder eines Stückchens Möhre) Auswirkung auf das Spiel hat (Heilung des Helden um 2 Punkte Körperkraft). Die Wirkung darf der Spielleiter situationsbedingt festlegen.

Ein streunendes Monster taucht je nach Bedarf auf. Zum Beispiel bei einer Suche nach Schätzen oder wenn die Kinder sich nicht auf das Spiel konzentrieren oder zu lange über ihre weiteren Schritte nachdenken.

Die Körperkraft eines Helden kann durch Marker angezeigt werden. Wir haben gerne Deko-Herzen verwendet. Die Zauberkraft des Zaubers wurde durch Glassteinchen dargestellt. Die Helden haben am Anfang alle 6 Punkte Körperkraft, beim Zauberer kommen noch 6 Punkte Zauberenergie dazu.

Die Helden sowie die Monster haben alle 2 Würfel Angriff und Verteidigung. Je nach Alter bzw. Entwicklung der Kinder kann man hier natürlich nach Klasse differenzieren und die Helden können klassenspezifische Fertigkeiten einsetzen:

Der Zwerg kann wie gewohnt Fallen entschärfen. Der Zauberer verfügt in der vereinfachten Variante über einen Angriffs- und einen Heilzauber. Auch hier kann der Spielleiter nach seinem Ermessen weitere Zauber hinzufügen (Granithaut, Tapferkeit, ...). Ein Zauber kostet 2 Punkte Zauberkraft (auch das kann angepasst werden). Die Zauberkraft kann durch Einsetzen der gefundenen Sachen (siehe oben) aufgefüllt werden.

Die Orks im Spiel haben alle 2 Punkte Körperkraft, die Goblins einen.

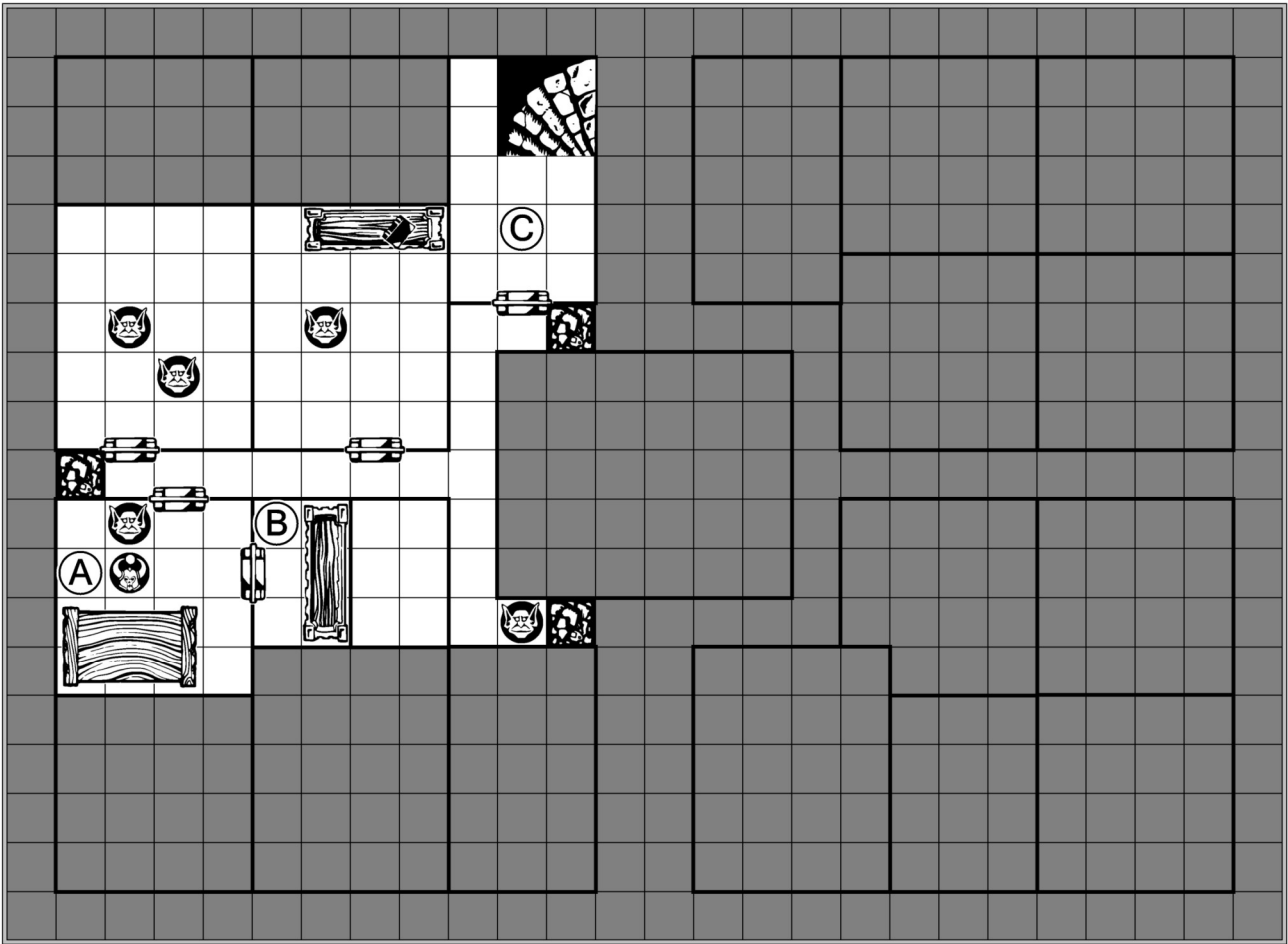
Thur habe es geschafft! Die Eindringlinge sind besiegt und die Bewohner des Schlosses, welche sich vor ihnen versteckt hielten, umringen auch jubelnd.

Der König dankt euch vielmals und veranstaltet ein großes Fest, bei dem alles gegessen werden darf, was die Orks und Goblins noch bei sich hatten.

Belmt-Muns ist ein freudliches Land mit fröhlichen und freundlichen Lebewesen. Es wird selten jemand krank. Für diesen sehr unwahrscheinlichen Fall haben die Ärzte spezielle Gummibärchen (oder andere Leckerereien, welche den Spielern schmecken) entwickelt, welche die Belmt-Münser immer bei sich haben. So kann jedem, der Hilfe braucht, schnell geholfen werden.

Im Nachbarland leben grünhäutige Kreaturen, Orks und Goblins. Sie sind neidisch auf die Belmt-Münser und jagen immer den heulenden Gummibärchen hinterher. Wann immer sie jemanden treffen, der sie bei sich hat, wird er überfallen und ausgeraubt.

Damit das nicht allzu häufig geschieht, gibt es spezielle Wachen. Die auf die Bevölkerung aufpassen sollen. Auch im Königspalast gibt es diese Wachen. Doch ab und zu brauchen diese ja auch einmal eine Pause ...



Das Obergeschoss

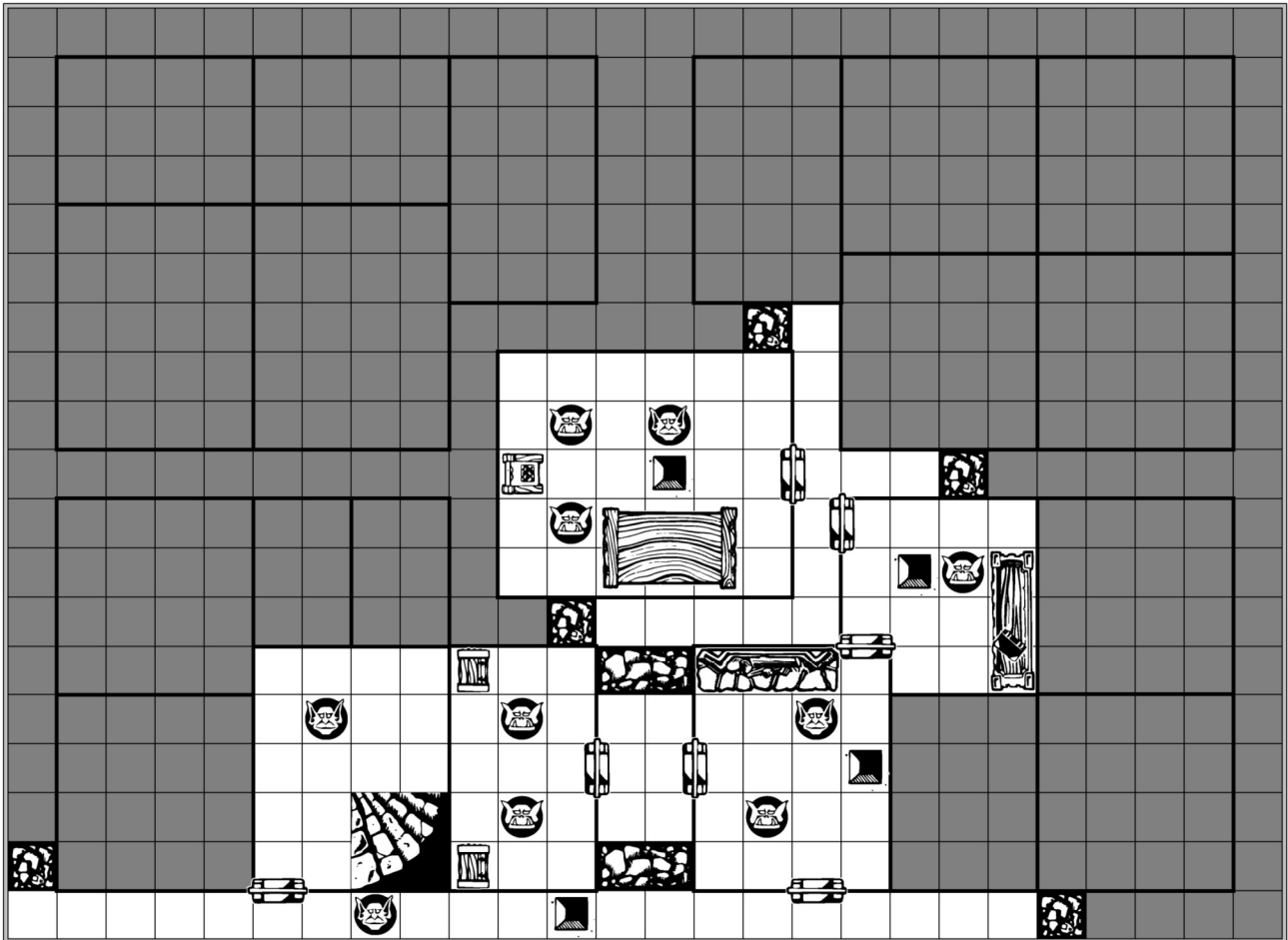
Sehr gut, ihr habt schon fast das ganze Schloss befreit. Nun ist nur noch die oberste Etage übrig. Hier müsst ihr besonders aufpassen: Die Orks und Goblins hatten schon Zeit, hier einige Fallen einzurichten. Sucht immer gründlich jeden neuen Flur oder Raum ab, bevor ihr euch darin bewegt!

Hier tauchen das erste Mal Fallen auf. In den ersten Räumen kannst du die Kinder noch einmal an das Suchen erinnern, aber danach sollte es ihnen selbst einfallen.

Das Überspringen einer Falle ist jederzeit während des Laufens möglich. Wer das versuchen möchte, wirft einen KW und darf keinen schwarzen Schild werfen.

Streunendes Monster: Ork





Die Küche

Ihr haltet euch gerade in der Küche auf, wo euer Freund, der Koch, ein leckeres Abendessen vorbereitet. Meist muss ja zwischendurch probiert werden, ob das Essen schon so schmeckt, dass es dem König vorgesetzt werden darf, oder ob das eine oder andere Gewürz noch fehlt. Diese Aufgabe nehmt ihr immer sehr ernst. Plötzlich knallt mit einem Rumms die Tür auf und eine kleine, grünhäutige Kreatur stürzt sich auf den Koch, der gerade noch zur Seite springen kann. Schützt den Koch und dann schaut in der ganzen unteren Etage nach, ob sie sicher ist!

A: Hier ist die Küche, in welcher die Heroen starten. Verwende den Hexer als Koch.

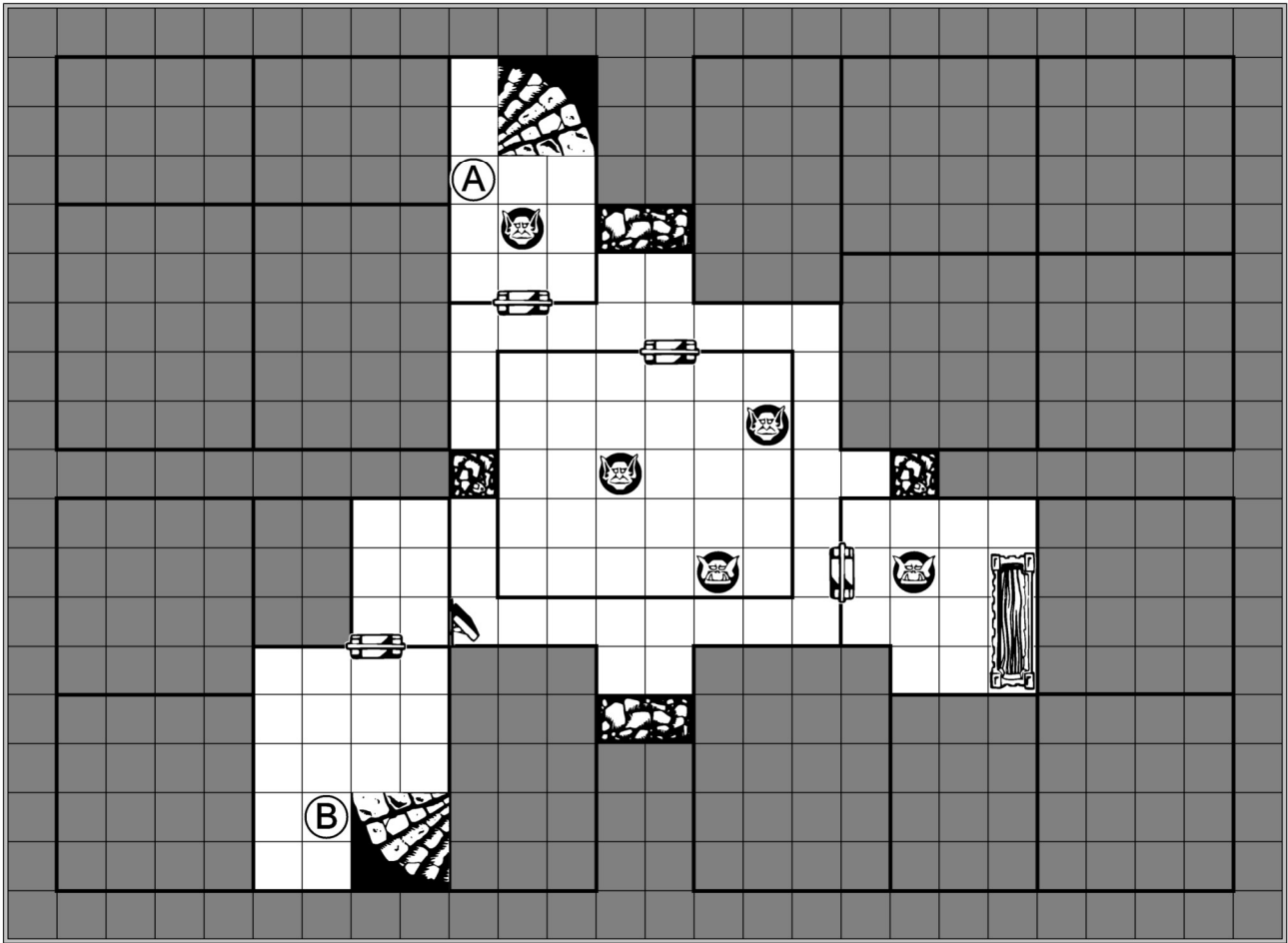
B: Dies ist die Speisekammer. Die Helden erhalten jeder zwei Brotkanten, die je zwei Punkte Körperkraft wieder auffüllen.

Falls sie hier nicht von allein hineingehen, schick ihnen den Koch hinterher, der sie damit versorgt.

C: Hier geht es in die nächste Etage. Immer, wenn die Helden beschließen, nach oben zu gehen, aber noch ein Goblin herumstreunt, ruft der Koch ihnen hinterher: "Habt ihr auch überall nachgesehen?"

Streunendes Monster: Goblin





Das Erdgeschoss

Die Küche habt ihr befreit. Nun müsst ihr durch das Erdgeschoss in die obere Etage. Besiegt die frechen Eindringlinge! Ihr müsst unbedingt verhindern, dass sie sich mit den heilenden Lebensmitteln aus dem Staub machen!

A: Hier starten die Helden.

B: Falls ihr keine zwei Treppen habt, nimmst du einfach die Eingangstreppe und legst sie hierher.

Streunendes Monster: Goblin

