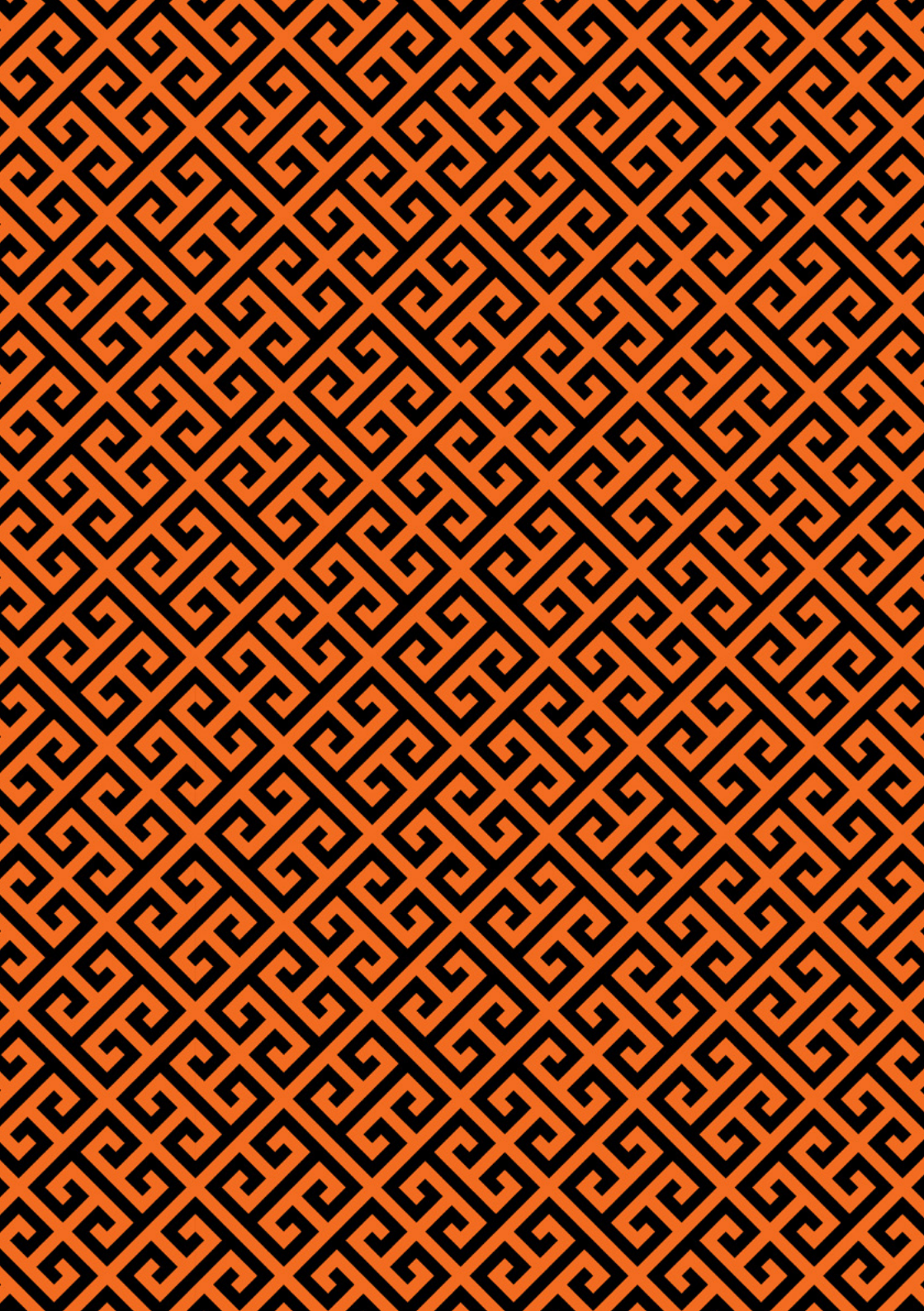


Die zwölf Arbeiten des Herkules als OSR-Herausforderung



Ben Milton, Benjamin Werner, Christian Sturke, Moritz Mehlem, Wanderer Bill



Die zwölf Arbeiten des Herkules als OSR-Herausforderungen



Von Ben Milton mit Ergänzungen
von Benjamin Werner, Christian Sturke,
Moritz Mehlem, Wanderer Bill

Impressum

Amerikanische Ausgabe

Text
Ben Milton

Webseite:
<http://questingblog.com/the-labors-of-heracles-as-osr-obstacles/>

Deutsche Ausgabe

Redaktion
Jonas Boungard

Übersetzung
Dietmar Krah

Ergänzende Texte
Moritz Mehlem, Christian Sturke, Benjamin Werner, Wanderer Bill

Lektorat
Jonas Boungard, Günther Kronenberg

Umschlag & Illustrationen
delcarmat/Shutterstock.com
Sowie zusätzliche gemeinfreie Illustrationen gesammelt und publiziert von der British Library

Layout
Patrick Wittstock

Druck
Wir machen Druck
Backnang, Deutschland

Dieses Projekt wurde möglich gemacht durch unsere Unterstützer*innen auf Patreon
abronat, aikar, Alenryk, Alexander Iwan, Andreas Renn, Andreas Retzlaff, AngusMacLeod, Arne Handt, Bert, Björn Schwarzmüller, Boni, Clemens du Bellier, Conrad, Daniel Beathalter, DCCasanuda, Dietmar Krah, DungeonFactory, Dunkelzahn, Durga'uhl, ELLocko, Eric Patry, Falka Riannon, FeBommel, Florian Hoheneder, Florian Kollmann, Frank Delventhal, Frank Eisenhauer, Frederik Guillet, GabeMAAAN, GadElias, gnlpfl, Gorobar, grannus, Haëdor, Heinrich, HerrForth, Hobbypädagoge, Jens Schönheim, Joachim Eckert, Jochen Brinkmann, Julia Deklerski, Julian, Kamikatze Ilgener, Karzor, Kater mit Stiefeln, Klarträumer, Kuchenklau, Lucia Bo, Lukas Heiertz, Manfred Gruhl, Marco, Marco Alexander Medjimorec, Marco Barreto Bittner, Marco Zimmermann, Maria Hecher, Mario Salamander, Marius, Marius Vogel, Markus Gerdelmann, Markus Göbel, Markus Ohlhafer, Martin Deppe, McAlister, Michaela Fege, Mofte, Moritz, Moritz Mehlem, nEw bEE, NHS28, Niels Willhöft, Nikolai Frasch, Norrec, nurdertim, Olaf Lück, Olav Müller, Patrick Wittstock, Peter Heuchemer, Peter Kirschke, Philipp, Philipp Zinnkann, Pinsolon, Pixellance, purple_tntcl, Ralf Sandfuchs, Randy Mercury, Sal, Schrage, Shay Igrima, Sören, Stefan Glück, Stefan Schwertfeger, Steffen Jörg, The Woman Who Fell To Earth, Thomas Off, Thomas Weinberger, Thore Hoffmann, tikrue, Tintenteufel, Tobias, Volker Mantel, Waldemar, Willoughby

Inhaltsverzeichnis

Prolog.....	6	6. Vertreibe die Stymphalischen Vögel für immer!	18
Was zeichnet eine gute Herausforderung aus?.....	7	7. Bändige den Kretischen Stier!	20
1. Töte den Nemeischen Löwen!	8	8. Zähme die Rosse des Diomedes!	22
2. Töte die Lernäische Hydra!	10	9. Erobere den Gürtel der Hippolyte!	24
3. Fange die Kerynitische Hirschkuh!	12	10. Raube die Herde des Geryon!	26
4. Fange den Erymanthischen Eber!	14	11. Stiehl die Äpfel der Hesperiden!	28
5. Säubere den Stall des Augias!	16	12. Bändige den Zerberus!	30
		Epilog	32

Zuordnungsschlüssel



Ben Milton

Spieldesigner bei *Knave* und Reviewer bei *Questing Beast*: questingblog.com



Benjamin Werner (aka San-Raal)

Hervorragender Kenner der OSR-Szene und eine Hälfte des Oldschool-Podcasts *Gruftschrecken*.



Christian Sturke (aka Rorschachhamster)

Fleißiger Oldschool-Blogger unter rorschachhamster.wordpress.com und Autor sowie Illustrator fantastischer *do-it-yourself*-Monsterbücher.



Moritz Mehlem (aka glgnfz)

Autor von Abenteuern, deutscher Oldschool-Papst und rollenspielerische Allzweckwaffe. Bloggt unter seifenkiste.rsp-blogs.de. Eine Hälfte des Oldschool-Podcasts *Gruftschrecken*.



Wanderer Bill

Autor des *OD&D-Klons Menschen & Magie* und Oldschool-Blogger unter betola.de/wandererbill.

Prolog

Ben Miltons Artikel *Die zwölf Arbeiten des Herkules als OSR-Herausforderungen* inspiriert mit seiner Analyse der alten griechischen Sage die Spielleitung, selbst darüber nachzudenken, wie eine gute Herausforderung im OSR-Rollenspiel aussehen kann und wie sich aus alten Geschichten neue spannende Situationen stricken lassen. Manche der Herausforderungen, denen sich Herkules stellen musste, können sogar 1-zu-1 für den heimischen Spieltisch übernommen werden. Um euch diesen Transfer zu erleichtern und weitere Anregungen zu bieten, wie ihr auf Basis existierender Sagen und Epen Abenteuer kreiert, haben vier erfahrene deutsche Oldschool-Spielleiter den Artikel ergänzt, jeder auf seine ganz eigene Weise. Es gibt ausgearbeitete Spielwerte für die Fabelwesen der antiken Mythologie, Gerüchdetabellen, Abenteuerkizzen, magische Gegenstände und weitere Abwandlungen der ursprünglichen Herausforderung. Die verschiedenen Abschnitte sind mit den eingangs genannten Symbolen gekennzeichnet, um sie ihren jeweiligen Autoren zuordnen zu machen.

Ich freue mich, euch diese Bandbreite an Ideen und Stilen präsentieren zu dürfen, und hoffe, sie regt euch dazu an, selbst eine der vielen griechischen Sagen für eure Runde umzusetzen.

P.S.: Neben den zwölf Arbeiten des Herkules bieten auch die *Die zwölf Arbeiten des Asterix* (*Les Douze Travaux d'Astérix*, in Deutschland unter dem Titel *Asterix erobert Rom* erschienen) enormes rollenspielerisches Potential, vor allem wenn man es etwas alberner mag.

Jonas Boungard

Was zeichnet eine gute Herausforderung aus?



Auf seinem Blog *Goblin Punch* hat Arnold K darüber geschrieben, was ein gutes OSR-Abenteuer ausmacht und welche Elemente eine gute Herausforderung haben sollte, vor die die Charaktere gestellt werden.

Eine solche Aufgabe sollte

- keinen einzigen, einfachen Lösungsweg haben, sondern
- mehrere schwierige Lösungsmöglichkeiten,
- keine speziellen Hilfsmittel erfordern (z. B. einen ganz bestimmten Zauber oder einen Gegenstand, den man erst finden muss),
- mit gesundem Menschenverstand zu lösen sein (statt mit Regel- oder Hintergrundkenntnissen),
- nicht einfach durch den Einsatz irgendeines Wertes auf irgendeinem Charakterbogen zu lösen sein. Zumindest nicht bevorzugt: Es spricht für mich z. B. nichts dagegen, dass die Charaktere, wenn sie das Rätsel der Sphinx partout nicht knacken können, die Sphinx angreifen (was durchaus als „schwieriger Lösungsweg“ zählt). Der offensichtliche aber riskante Weg kann immer eine Option sein.

Diese Überlegungen führten seinerzeit zu einer großen Diskussion auf Google+ sowie der Bildung einer ganzen Community, die sich dem Aushecken von OSR-Aufgaben widmete.

Mich persönlich erinnern solche Herausforderungen immer an mein Lieblings-„OSR-Abenteuer“: *Die zwölf Arbeiten des Herkules*. In dieser episodischen griechischen Sage, die geradewegs aus einer Rollenspielkampagne entsprungen sein könnte, muss Herkules büßen, weil er im Zornes- und Alkoholrausch seine komplette Familie ausgelöscht hat. Zur Sühne soll er zwölf Jahre lang König Eurystheus dienen, der ihm ebenso viele Aufgaben stellt. Was fast alle davon gemeinsam haben: Herkules muss ein schwieriges Problem auf unorthodoxe Art und Weise lösen.

1. Töte den Nemeischen Löwen!

M Das Fell dieses mythischen Ungeheuers ist mit herkömmlichen Waffen nicht zu durchdringen. Herkules verschließt zunächst einen der Ausgänge der Höhle, sodass der Löwe nicht mehr entkommen kann und verursacht sodann mit seiner Keule so lange Betäubungsschaden, bis das Untier so benommen ist, dass er es mit bloßen Händen erwürgen kann. In anderen Versionen der Sage schießt er Pfeile in den offenen Rachen, eine weitere findige Alternative. Zu guter Letzt will Herkules das Fell des Löwen abziehen, um damit seine Rüstungsklasse zu verbessern, aber seine Klinge kann die Haut nach wie vor nicht einmal ritzen. Seine Lösung: die Krallen der Bestie sind dazu durchaus in der Lage.

Der Silberlöwe (Spielwerte)

W Eine seltene Löwenart mit silbrig schimmerndem Fell. Sie ist etwas größer als normale Löwen.

Silberlöwe: TW 5 + 2; RK 3 [16]; A 2 Klauen (1W6), 1 Biss (2W4); BW 18; RW 12; G R; HG/EP 6/400; BES: Das Fell ist resistent gegen Schnittschaden.

Würfle auf folgender Tabelle, um ein Gerücht über die Silberlöwen zu bestimmen.

1W6	Gerücht
1	Das Fell der Silberlöwen verleiht einen RK-Bonus von -3 [+3]. Zauberkundige zahlen 1.000 GM dafür (richtig).
2	Silberlöwen können nur mit bloßen Händen bezwungen werden (falsch, die SC können andere Methoden finden).
3	Die Hirten in den Sandebenen werden in letzter Zeit immer wieder von großen Löwen mit silbrig schimmerndem Fell angegriffen. Menschen und Tiere sind zu Schaden gekommen. Nichts scheint gegen die Bestien zu helfen (richtig).
4	Silberlöwen sind verwandelte Königskinder (wahrscheinlich falsch).
5	Wer einen Silberlöwen zähmt, wird noch in diesem Jahr eine eigene Burg errichten können (nur richtig im Sinne einer selbsterfüllenden Prophezeiung).
6	Silberlöwen sind nicht von dieser Welt. Sie sind Kreaturen des Mondes (wahrscheinlich falsch).

Die Löwen aus Rauch (Abwandlung)

G „Ihr steht vor einer gewaltigen, doppelflügeligen Steintür. In der Mitte zieht sich das Relief eines gewaltigen Löwenschädels über beide Flügel. Der Löwe scheint zu brüllen – sein Maul ist weit geöffnet. Überraschenderweise könnt ihr dennoch nicht durch das Maul hindurch auf die andere Seite der Tür blicken. Vor euch auf dem Boden liegen drei Steintafeln von der Größe einer Handinnenfläche.“

Alle Gegenstände oder Körperteile, die in das Maul des Löwen gesteckt, geworfen oder gehalten werden, werden einfach aufgelöst. Die einzige Möglichkeit, die Tür zu öffnen, besteht darin, eine der Steintafeln in das Maul zu legen und die daraus resultierende Herausforderung erfolgreich zu bestehen.

Die drei Tafeln zeigen folgende Symbole: Ein Fragezeichen, eine Pfeife und einen Bogen. Das Fragezeichen bewirkt, dass eine Stimme durch die Höhle hallt: „Wo hört das Feuer auf und fängt der Rauch an?“ Wird die richtige Antwort (der Buchstabe R) gegeben, öffnet sich die Tür.

Bei der Pfeife entsteht ein Löwe aus dichtem Rauch vor den Charakteren, der den Bereich vor der Tür verhüllt und gegen jeden SC im Bereich einen Rauchodem-Angriff unternimmt (RW oder 1W4 Runden lautes Husten und tränende Augen, bei drei aufeinanderfolgenden gescheiterten Würfeln Bewusstlosigkeit und Tod innerhalb von 1W6 Runden). Der Rauch muss zerstäubt oder eingefangen werden.

Das Einwerfen der Bogen-Tafel lässt am anderen Ende der Höhle 5 kleine Löwen aus Rauch erscheinen. Diese brüllen wie echte Löwen und bleiben immer außerhalb der Nahkampfreichweite. Jeder Löwe hat eine Rüstungsklasse von 2 [17] und muss auf eine Weise getroffen werden, die auch Rauch „verletzen“ würde.

Misslingt eine Herausforderung, können noch weitere Tafeln in den Mund geworfen werden. Waren alle drei Versuche ohne Erfolg, bleibt die Tür verschlossen.



2. Töte die Lernäische Hydra!

M Die vielköpfige Hydra lebt in einer Höhle inmitten eines giftigen Sumpfes und wann immer man ihr einen Kopf abschlägt, wachsen zwei neue aus dem Stumpf. Herkules' Lösung: er stellt zunächst einen Atemfilter aus Stoff her, um dann ungeachtet der giftigen Dämpfe die Hydra mit Pfeilen aus ihrer Höhe zu treiben. Dann gilt es, den Stumpf eines jeden Kopfes, den er abtrennt, mit Feuer auszubrennen, was die Regeneration verhindert. In einer anderen Version benutzt er dazu das Gift der Hydra selbst, was sogar noch besser ist. Schließlich taucht er sein Schwert in das giftige Blut des Ungeheuers – und hey, schon macht seine Klinge zusätzlichem Giftschaden! König Eurystheus sieht das und beschließt, dass er Herkules wohl besser nicht mehr losschicken sollte, um irgendetwas zu töten. Ab sofort muss er die Viecher lebend fangen, was die Aufgabe komplizierter macht.

Die Sumpfhydra (Spielwerte)

W **Sumpfhydra:** TW 3–6 (1W4+2); RK 3 [16]; A 1 Biss pro TW (1W6); BW 9; RW 14/13/12/11; G C; HG/EP 6/400 / 8/800 / 9/1100 / 10/1400; BES: nachwachsende Köpfe, Giftodem

Nachwachsende Köpfe: Die Anzahl an Trefferwürfeln entspricht der Anzahl der Köpfe. Jeweils zwei Runden, nachdem ein Kopf abgeschlagen wurde, wachsen zwei neue Köpfe nach.

Giftodem: Jede Runde kann die Sumpfhydra einen Giftodem speien (15 m Durchmesser, erfolgreicher RW oder für 1W6 Runden kumulativer Malus von -2 auf alle Würfe).

Würfle auf folgender Tabelle, um ein Gerücht über die Sumpfhydra zu bestimmen.

1W6	Gerücht
1	Gelehrte glauben, dass es sich bei der Sumpfhydra und der Trollhydra um die gleiche Art handelt (falsch, aber ein versteckter Hinweis auf die Regenerationsfähigkeit des Monsters).
2	Das giftige Blut der Sumpfhydra ist eine edle Zutat bei der Herstellung magischer Schwerter (könnte richtig oder falsch sein).
3	Pfeile, die in das Blut einer Sumpfhydra getaucht werden, treffen immer (fast richtig, +2 auf Angriffswurf).

- | | |
|---|--|
| 4 | Bei den südlichen Sümpfen werden seit Wochen Rinderherden von einem vielköpfigen Drachen heimgesucht (möglich, Abenteureraufhänger). |
| 5 | Man kann die Sumpfhydra nur mit Feuer töten (wohl richtig). |
| 6 | Das Blut der Sumpfhydra verwandelt Eisen zu Gold! (wahrscheinlich falsch). |

Trollhydra (Abwandlung und Spielwerte)

S Aus dem grünlich-pockennarbigen Leib dieser widerwärtigen Kreuzung aus Troll und Hydra wachsen vier Hälse, die in trollartigen Schlangenköpfen enden. Im Kampf ist die Trollhydra eine schwer zu bezwingende Gegnerin, da sie pro Runde 4 Trefferpunkte regeneriert. Pro 8 regenerierten Trefferpunkten wächst zudem einer ihrer Köpfe nach. Die Charaktere können das Nachwachsen der Köpfe verhindern, indem sie den jeweiligen Kopf vom Hals schlagen (gezielte 8 Schaden auf einen der Hälse) und den Stumpf mit dem passenden Mittel (1. Kopf: Feuer, 2. Kopf: Eis, 3. Kopf: Elektrizität, 4. Kopf: Säure) veröden. Charaktere können auch den Körper der Hydra angreifen und so ihre Trefferpunkte auf 0 senken, allerdings bleibt die Regenerationsfähigkeit der Hydra erhalten, bis all ihre Stümpfe verödet sind. Neben der Fähigkeit zur Regeneration kann die Troll-Hydra viermal pro Tag einen ihrer Köpfe für einen Odemangriff einsetzen. Würfle mit 1W4, um den Kopf und damit die Art des Odems zu bestimmen (1: Feuer 2: Eis 3: Elektrizität, 4: Säure). Natürlich können Charaktere die Odemangriffe der Troll-Hydra nutzen, um damit Hälse zu veröden (siehe oben).

Trollhydra: TW 4; RK 5 [14]; A 5 Klauen oder Bisse (1W6); BW 9; RW 12; G C; HG/EP 9/1100; BES: Regeneration (4 TP pro Runde), nachwachsende Köpfe, Odemangriff (zufälliger Schadentyp, Reichweite 18 m, linienförmig, 1,5 m breit, 3W6 Schaden, erfolgreicher RW halbiert Schaden)



3. Fange die Kerynitische Hirschkuh!

M Dieses mythische, der Göttin Artemis geweihte Tier ist so schnell, dass es einem fliegenden Pfeil davonlaufen kann. Lösung: Sich mit viel Geduld anpirschen und eine Netzfalle aufspannen, während die Hirschkuh schläft. Unter heftigem Einsatz seines Charismas gelingt es Herkules dann sogar, Artemis so schwer zu beeindrucken, dass sie ihn mit der Hirschkuh im Schlepptau zum König zurückkehren lässt.

Die Jagd nach der Hirschkuh (Analyse)

R Ein Jahr lang einer Hirschkuh nachzujagen ist sicher eine Aufgabe, die einer durchschnittlichen Abenteurergruppe etwas zu viel Durchhaltevermögen abverlangt. Die Hindin mit dem goldenen Geweih könnte natürlich auch anders eine wichtige Rolle spielen – vielleicht will eine dämonische Macht diese töten, und Artemis verlangt Unterstützung (Göttinnen bitten nicht, und schon gar nicht um Hilfe). Hochstufige Waldläuferinnen wären sicherlich nicht ihrer Aufmerksamkeit entgangen. Oder die SC müssen für etwas büßen, indem sie sich mit der der Hirschkuh anfreunden, es sei denn, sie wollen den Rest ihrer Tage als Waldtiere verbringen.





Vielleicht wirft die Hirschkuh ihr Geweih im Winter ab, was sicherlich eine interessante Zutat für einen Trank oder ein guter Werkstoff für einen magischen Gegenstand wäre, für die SC selbst oder für einen zwielichtigen Auftragneher.

Oder die SC müssen dafür büßen, dass sie das abgeworfene Geweih gestohlen haben (für Artemis in Verkleidung?), und dann greifen Dämonen an ...

Nebelhirsche (Abwandlung und Spielwerte)



Nebelhirsch: TW 2; RK 2 [17]; A 1 Geweih (1W6); BW 24; RW 16; G R; HG/EP 2/30; BES Beistand aus dem Feenreich

Beistand aus dem Feenreich: Die Nebelhirsche werden von Schutzpatronen aus dem Feenreich beschützt. Diese spüren, wenn ein Nebelhirsch gefangen oder getötet wird, und kommen dann auf die Primärebene, um das Unrecht zu ahnden.

Würfle auf folgender Tabelle, um ein Gerücht über die Nebelhirsche zu bestimmen.

1W6	Gerücht
1	Vom Prinz wird eine Nebelhirschkuh als Brautgeschenk für seine Angebetete erwartet (möglich, Abenteuerabhängiger).
2	Mit einem Nebelhirsch als Reittier ist man unbesiegbar (falsch).
3	Jäger die sich in den Bruchwald gewagt haben, berichten von stattlichen Hirschen, die ihnen seltsam durchsichtig erschienen. Einer der Jäger wurde von einem Pfeil ungewöhnlicher Machart getroffen und starb bald danach (richtig).
4	Nebelhirsche haben ein Geweih aus purem Gold (richtig).
5	Nebelhirsche sind schneller, als ein Pfeil fliegen kann (richtig).
6	Reisende berichten, dass die Felder der Halbinsel Endikaar seit Wochen von Nebelhirschen verwüstet werden (ein Fingerzeig, wohin die Reise gehen könnte).

4. Fange den Erymanthischen Eber!

M Dieses Wildschwein ist riesig, überaus gefährlich und sehr schnell. Trotzdem muss es lebend herbeigeschafft werden. Lösung: Das Gelände nutzen, den Eber einen Berg hinauf in tiefen Schnee treiben, sodass er schließlich feststeckt und man ihn fesseln kann.



Die Jagd nach dem Eber (Analyse)

R Einen riesigen Eber einzufangen ist eine schwierige Unternehmung, aber natürlich kann man Eber, heilig der Artemis, durch jedes andere große Monster und die entsprechende Gottheit ersetzen. Übereifrige SC verstehen vielleicht nicht, was sie da einfangen sollen, insbesondere wenn sie keine Nachforschungen anstellen und eine hohe Belohnung winkt. Das Wesen wird wahrscheinlich einen abgelegenen Hort besitzen, in unzugänglichen Bergen, wilden Wäldern oder auch tiefen Gewölbeebenen. Wenn die Bestie gefangen wurde, beginnen die Schwierigkeiten erst. Der Transport im Käfig oder Wagen ist in schwierigem Gelände fast unmöglich. Vielleicht werden mehr Zufallsbegegnungen angelockt. Und bei der anstrengenden Überführung der Beute in die Zivilisation erschweren besondere diätetische Bedürfnisse, unangenehme Exkrememente und Ausdünstungen, laute Geräusche und natürlich ständige Ausbruchsversuche die Reise. Ganz abgesehen von der Reaktion der Gottheit, die diesem Monster zugetan ist, und in deren Domäne es sich normalerweise aufhält.

Die Eberwut (Abwandlung und Spielwerte)

Weine seltsame Krankheit breitet sich unter den Wildschweinen des Mooswaldes aus. Alle von dieser seltsamen Verwandlung befallenen Schweine, entwickeln sich zu furchtbaren Monstern:

Eberwütiges Wildschwein: TW 6; RK 4 [15]; A 1 Aufspießen (4W4); BW 18; RW 11; G N; HG/EP 7/600; BES: Überraschung

Von Eberwut erfasste Wildschweine überraschen sowohl Gegner, als auch arglose Wanderer auf 3 zu 6. Sie greifen immer an und kämpfen bis zum Tod.

Würfle auf folgender Tabelle, um ein Gerücht über die Eberwut zu bestimmen.

1W6	Gerücht
1	Die Magierakademie hat einen Preis für ein lebendes Exemplar eines von Eberwut befallenen Wildschweins ausgesetzt (richtig, Abenteureraufhänger).
2	Eberwütige Schweine sind formidable Reittiere (wahrscheinlich falsch).
3	Das Blut eberwütiger Schweine vermittelt magischen Schutz (vielleicht richtig, z. B. +2 auf Rettungswürfe, wenn man sich mit dem Blut eine Schutzruna auf die Stirn malt).
4	Die Eberwut ist auch auf Menschen übertragbar (möglich, dann handelt es sich um eine schwere Form von Lykanthropie, Opfer verwandeln sich in eberwütige Wildschweine).
5	Berghirten berichten von einem riesigen Wildschwein, welches in einem Schneefeld verendet sein soll. Der Kastellan sucht Abenteurer, die bereit sind, das Monstrum zu bergen (richtig, aber vielleicht lebt der Eber noch).
6	Die Eberwut wurde von einem orkischen Druiden erschaffen, um die Mächte des Chaos zu stärken (richtig, ein Aufhänger für eine ganze Kampagne).

5. Säubere den Stall des Augias!



Tausend Wiederkäufer mit göttlich gesunder Verdauung bevölkern diesen Stall, der seit 30 Jahren nicht mehr ausgemistet wurde. Lösung: Herkules bringt kurzerhand einen Fluss dazu, die Arbeit für ihn zu erledigen, indem er seinen Verlauf ändert.

Die Wahrheit hinter den Ställen (Abwandlung und Spielwerte)



Eine wenig heldenhafte Aufgabe, die Ställe auszumisten, oder? Aber nur wenn man das Ausmisten wortwörtlich nimmt. Der König hat nämlich ein Problem mit einem Volk von Oyughs in seinen Ställen. Was er verschweigt, ist der Vertrag, den die Oyughs vor den Göttern mit ihm abschlossen, der morgen abläuft und ihn wesentlich mehr kosten würde als die Belohnung der Abenteurer – deswegen müssen alle sterben. Die Oyughs werden von ihrer Königin Glumbullol angeführt, einem sehr intelligenten Wesen mit Zauberfähigkeiten.

Glumbullol: TW 10; TP 55; RK 1 [18]; A 2 Tentakel (1W10), 1 Biss (1W6+1); BW 6; RW 5; G N; HG/EP 12/2000; BES: Krankheit, Zauber (wie ZAK 5. Stufe): 2 × *Jauchestrah*, *Licht*, *Magisches Geschoss*, 2 × *Netz*, *Person festhalten*, *Schild*

Oyugh: TW 7; RK 3 [16]; A 2 Tentakel (1W8), 1 Biss (1W4+1); BW 6; RW 9; G N; HG/EP 8/800; BES: Krankheit

Krankheit: Wer von einem Otyugh gebissen wird, zieht sich mit 90% Wahrscheinlichkeit eine Krankheit zu, die innerhalb von 3W6 Tagen tödlich endet, wenn sie nicht geheilt wird.

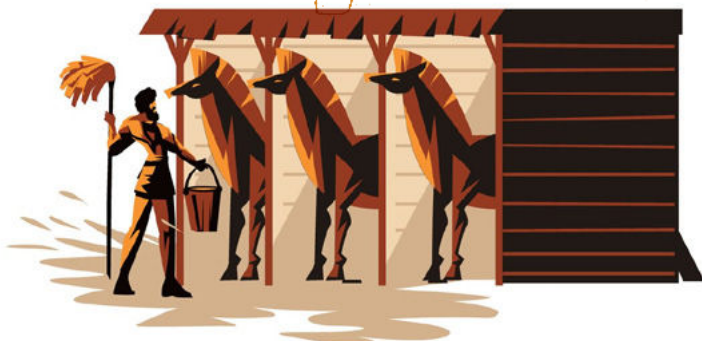
Jauchestrah

Zaubergrad: ZAK, 2. Stufe

Reichweite: 9 m

Wirkungsdauer: sofort (s.u.)

Wenn ein Angriffswurf trifft, verursacht der Strahl aus stinkender Jauche 1W4 Schaden, und falls dem Opfer kein RW gelingt, ist es für die gleiche Anzahl an Runden blind.



Säubere den Drachenhort! (Abwandlung)

S Ein uralter Drache bedroht die Heimatstadt bzw. den Rückzugsort der Held:innen und ist erst bereit, die Angriffe auf das Umland der Heimstätte der Charaktere zu unterlassen, falls sie ihm dabei helfen, seinen gigantischen Drachenhort zu säubern. Der äußerst goldgierige und pedantische Drache führt zwar penibel Buch über seinen Hort, allerdings sind auch ihm bei der schiereren Menge an Gegenständen einige Dinge bei der Auflistung durchgegangen. Würfle auf der folgenden Tabelle (1W8), um zu bestimmen, was die Charaktere entdecken und möglicherweise entwenden können.

1W8	Entdeckung
1	Ein zufälliger magischer Gegenstand.
2	Der halbverspeiste und -verweste Körper eines Zwergs. Um den Hals hängt ein goldener Schlüssel zu einer vergessenen Binge.
3	Ein Zauberbuch mit 1W8 zufällig bestimmten Zaubern, das in den nächtlichen Träumen zur Träger:in spricht
4	Ein Goblin, der sich selbst als Hüter aller Schätze bezeichnet, die Gruppe begleitet und magische Gegenstände mit einer Wahrscheinlichkeit von 30 % identifizieren kann.
5	Eine sich mit wohlschmeckendem Tabak selbststopfende Pfeife halblingischer Machart, deren Rauch in den Farben des Regenbogens schimmert.
6	Der Eingang zu einer vergessenen Kaverne voller magischer Pilze.
7	Ein Drachenei beliebiger Farbe, das aus dem Hort einer Drachenuutter gestohlen wurde.
8	Ein goldener Ring, der es erlaubt, mit Verstorbenen zu sprechen, die man selbst getötet hat.

6. Vertreibe die Stymphalischen Vögel für immer!



Diese Vögel bestehen aus Bronze und können einzelne Federn wie Klängen schleudern, außerdem ist ihr Dung hochgiftig und sie leben versteckt in einem Sumpf. Lösung: Herkules verursacht mit einer riesigen Rassel einen Höllenlärm, der die Vögel hoch in die Lüfte treibt, wo er sie mit seinen Pfeilen treffen kann.

Die Stymphalischen Vögel (Spielwerte)



„Um eure Köpfe herum schwirren bronzefarbene Vögel. Immer mal wieder schießen scharfe Metallsplitter auf euch hernieder, denen ihr bisher glücklicherweise ausweichen konntet. An einem etwas entfernten Felsen erkennt ihr einige Nester mit Eiern. Ein fürchterlicher, beißender Geruch liegt in der Luft.“

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Vögel zu vertreiben. Sie zu erschlagen ist möglich, wird sich aber als schwierig erweisen. Eine andere Option besteht darin, sich an die Nester heranzuschleichen und die Eier zu stehlen oder zu zerstören – in diesem Fall muss allerdings eine Vorsichtsmaßnahme gegen den tödlichen Kot ergriffen werden. Auch ein unglaublich lauter Lärm wäre eine Möglichkeit, aber das könnte ein weiteres Abenteuer notwendig machen.



Stymphalische Vögel (12): TW 3; TP 17, 15, 13, 11, 9, 9, 9, 9, 9, 7, 7, 5; RK 4 [15]; A 1 Biss (1W6) oder 1 geschossene Feder (1W10); BW 9 (fliegend 18); RW 14; G C; HG/EP 4/120; BES: Tödlicher Kot

Tödlicher Kot: Bei der ersten Berührung mit dem Kot muss ein Rettungswurf mit einem Bonus von +5 gelingen oder der Charakter stirbt. Das Gift wirkt über die nackte Haut. Wird diese also hinreichend geschützt, kann der Effekt umgangen werden.

Rassel des abyssischen Lärms (magischer Gegenstand)

S Das Gefäß dieser gigantischen Rassel wurde aus dem Schädel eines Zyklopen geschaffen, den Herkules einhändig erwürgt haben soll. Die Seele des unglücklichen Riesen ist im Klangkörper dieses infernalisches Instruments gefangen und wartet seit Äonen darauf, freizukommen. Um die Rassel führen zu können, benötigen Charaktere eine Mindeststärke von 18. Erfüllen sie diese Voraussetzung, können sie sie auf zwei Arten einsetzen. Schütelt man die Rassel, müssen alle hörenden Wesen einen Rettungswurf ablegen oder sind aufgrund des abyssischen Lärms für 1W8 Runden nicht in der Lage anzugreifen oder sonstige Aktionen durchzuführen. Im Kampf geführt gilt die Rassel als Keule +4. Allerdings besteht bei einer natürlichen 1 oder 20 eine Chance von 10%, dass der mächtige Hieb das Gefäß zerspringen lässt und der Geist des Zyklopen (Werte wie Todesalb) entweicht. Würfle 1W6, um herauszufinden, wie sich der Geist des Zyklopen verhält.

- 1–3: Er greift den Charakter sofort an.
- 4–5: Er stößt einen gellenden Schmerzensschrei aus und fährt hinab in den Tartaros.
- 6: Er fährt in eine Waffe des Charakters (deren Bonus sich um +1 erhöht) und begleitet ihn fortan auf seiner Heldenreise und steht ihm mit seinem Rat als „intelligente“ Waffe zur Seite.

7. Bändige den Kretischen Stier!



Aufgabe ist nicht sehr interessant. Der mächtige Götterstier verwüstet Kreta, Herkules pirscht sich von hinten heran und raubt ihm mit seinem Würgegriff die Sinne, um ihn dann postwendend dem König zu präsentieren.

Der Kampf gegen den Kretischen Stier (Analyse und Spielwerte)



„Die Nachrichten, die euch über diesen gewaltigen Stier erreicht haben, waren nicht übertrieben. Das Biest, das halb Kreta verwüstet hat, stellt wirklich einen fürchterlichen Anblick dar. Wie sollt ihr dieser Bestie nur beikommen?“

Der Stier greift ohne jegliche Finesse mit wilder Wut an und besitzt außer seinen fürchterlichen Hörnern keine weitere gefährliche Waffe. Die einfachste Strategie wäre also, sich ihm direkt zu stellen, ihn mit einem gut gerüsteten Charakter zu beschäftigen und von den Seiten her zu verletzen.

Alternativ wäre es aber auch sinnvoll, den Stier an einen Ort zu locken, an dem man die Umgebung zu seinem Vorteil nutzen kann; ihn also in eine Fallgrube locken, über eine Klippe rennen lassen, dafür sorgen, dass er im Sturmangriff mit den Hörnern in einem Baum stecken bleibt.

Stellt sich dann aber die Frage, womit er angelockt werden kann. Vielleicht mit einem magischen roten Tuch, das tief in einem Wald verborgen ist?

Kretischer Stier: TW 10 + 6; TP 61; RK 6 [13]; A 1 Hörner (2W12); BW 12; RW 5; G C; HG/EP 11/1700

Vorgeschichte des kretischen Stiers (Abwandlung)

G Herkules siebente Großtat ist eine Kraftaktion, keine OSR-mäßige List. Spannender ist die Vorgeschichte, eine Vorlage für ein mythisches Beziehungs-drama.

Als klassisches Fantasy-Abenteuer ließe sich das wie folgt umsetzen: Ein brüskierter Zauberkundiger belegt zur Rache die Königin mit einem Liebeszauber. Bei ihrem Liebhaber, einem attraktiven Kämpfer aus den nördlichen Steppen, handelt es sich um ein verzaubertes chaotisches Monster. Gleichzeitig lässt der Zauberkundige den Liebhaber der Königin in seiner wahren Gestalt, vielleicht als Gorgone, das Reich verwüsten. Damit das ganze regeltechnisch funktioniert, muss ein Artefakt her: zwei gleich aussehende Amulette, welche die Zauberfunktionen *Verwandlung (Andere)*, *Magisches Auge* und *Monster bezaubern* ermöglichen. Der eifersüchtige und ratlose König braucht dringend Hilfe durch mutige Abenteurer! Gehen diese klug vor, könnten sie bemerken, dass der Liebhaber der Königin, das Monster, und der Zauberkundige jeweils ein gleich aussehendes Amulett tragen.



8. Zähme die Rosse des Diomedes!

M Eine viel bessere Herausforderung. König Diomedes hat eine Herde feuer-spuckender, menschenfressender Pferde gezüchtet, die als unzähmbar gelten. Lösung: Herkules sucht Diomedes auf, bleibt aber die Nacht über wach, um nicht an die Tiere verfüttert zu werden, wie es anderen Reisenden passiert ist. Dann schneidet er die Herde los und treibt sie auf das Ende einer Halbinsel zu, deren Landbrücke er hinter sich aufgräbt, sodass die Halbinsel zur Vollinsel wird. Als der mordlüsterne Diomedes auftaucht, macht er ihn mit seiner Keule bekannt und wirft ihn den Pferden zum Fraß vor, wodurch sie vorübergehend handzahn werden. So kann er ihnen die Mäuler zubinden und sie Eurystheus schicken.

Rosse des Diomedes (Spielwerte)

S Diese blauhäutigen Pferdedämonen gieren nach dem Fleisch der Lebenden. Mit ihren spitzen Zähnen reißen sie tiefe Bisswunden in die Körper ihrer Opfer und sind im Kampf durch ihre Flugfähigkeit und ihren Feuerodem ernstzunehmende Gegner. Ein Diomedes-Ross kann außerdem selbst in völliger Dunkelheit sehen, sodass das Reisen auf ihnen auch in tiefster Nacht möglich ist. Charaktere können versuchen, eines dieser Rösser als Fohlen zu fangen, aufzuziehen und so weit zu zähmen, dass zumindest der zähmende Charakter nicht mehr angegriffen wird. Dennoch stellt ein solches Reittier eine stetige Bedrohung für alle Mitreisenden dar und es greift Unbedarfte, die sich nähern, mit einer Wahrscheinlichkeit von 20 % an.

Rosse des Diomedes: TW 2 + 2; RK 6 [13]; A 2 Hufe (1W6), 1 Biss (1W8); BW 24 (fliegend 48); RW 5; G C; HG/EP 4/120; BES: Dunkelsicht (18 m), Feuerodem (2W6 Schaden, erfolgreicher RW halbiert Schaden)



Die Waffen der Rosse (Abwandlung)



„Schon normale Pferde sind ja riesige, unberechenbare Tiere. Aber die Rosse des Diomedes spucken Feuer, verspeisen bevorzugt Menschen und sind schlichtweg nicht zu zähmen. Keine guten Voraussetzungen!“

... und das sind nur die Dinge, die landläufig über sie bekannt sind, denn eine (oder gar zwei weitere) grausige Waffen oder Verteidigungen stehen ihnen außerdem noch zur Verfügung.

1W8	Fähigkeit der Rosse
1	Sie spucken Säure. (Kegel mit 6 m Länge, 3W6 Schaden, erfolgreicher RW halbiert Schaden)
2	Werden sie mit Klingenwaffen verletzt, verlieren sie feuriges Blut. (1W10 Schaden)
3	Stumpfe Waffen fügen ihnen keinen Schaden zu.
4	Einmal am Tag können sie einen Gegner, den sie gerade mit dem Maul ergriffen haben, zertrampeln. (ohne zusätzlichen Angriff, 2W10 Schaden)
5	Statt anzugreifen können sie einmal pro Tag 9 m weit 1W4 kleine Rösser mit je 2 TW ausspeien, die sofort zum Angriff übergehen.
6	Das Pferd kann sich mit einem Blinzeln an eine Stelle in bis zu 30 m Entfernung teleportieren.
7	Nur magische Waffen oder Angriffe verletzen dieses Ross.
8	Würfle zweimal in dieser Tabelle.

9. Erobere den Gürtel der Hippolyte!



Dies ist die erste Aufgabe, bei der soziale Interaktion gefragt sein könnte. Stattdessen tötet Herkules die Amazonenkönigin einfach und lootet den Gürtel. Langweilig.

Intrigen und Verrat (Analyse)



Langweilig? Eher tragisch, beziehungsweise „Ach, die hinterhältige Hera mal wieder“.

Herkules kommt bei den Amazonen an, Hippolyte ist bereit ihm den Gürtel als Sohn des Zeus zu geben, aber Hera überzeugt die Amazonen, dass er versucht, diese zu entführen, und die Kriegerinnen greifen an. Da Herkules seinerseits an doppeltes Spiel glaubt, erschlägt er die unschuldige Hippolyte. Nicht wirklich langweilig!



Wenn plötzlich Pfeile und ärgerliche Amazonen auf die SC herabstürzen und Hippolyte ihre Waffe zieht (wie jede Kriegerin in dieser Situation), dann kann es durchaus sein, dass die Dinge sich wie in der Sage entwickeln. Oder die Spieler von den Amazonen in einem herrlichen Durcheinander getötet werden. Oder ein schnell denkender Spieler die Situation nach Möglichkeit vor der ersten ernsthaften Verletzung aufklärt. Außerdem könnte Hippolyte vielleicht eher feilschen, wenn sie es nicht mit einem Halbgott zu tun hat. Vielleicht gibt es irgendwas zu tun, was die Amazonen lieber Abenteurern überlassen? Und natürlich kann die geneigte Spielleitung auch jemand anderes im Hintergrund die Amazonen aufwiegeln lassen, einen alten Feind der SC vielleicht?

Gürtel der Amazonenkönigin (Abwandlung und magischer Gegenstand)

S Dieser seidene Gürtel wurde angeblich aus Teilen der Wolle des goldenen Vlieses gewoben. Trägerinnen des Gürtels werden wie zu einer wahrhaften Amazonenkönigin, mit folgenden Effekten: Die Geschicklichkeit des weiblichen Charakters steigt auf 18, solange sie den Gürtel trägt. Gleichzeitig erhält die Trägerin einen zusätzlichen Bonus von +2 auf alle Fernkampfangriffe. Diese Boni kommen allerdings auch zu einem Preis. Der Charakter muss regelmäßig seine Position als Amazonenkönigin verteidigen, indem er entsprechende Heldentaten im Sinne der Göttin Hippolyte vollbringt. Außerdem besteht bei dem Besuch einer bisher unbekannt Stadt eine Chance von 20 %, dass Anwärterinnen auf den Gürtel den Charakter zum Duell fordern. Der Gürtel muss für dieses Duell allerdings abgelegt werden. Die Art des Duells muss nicht immer ein Kampf, sondern kann durchaus eine sportliche Herausforderung nach Wahl der Spielleitung sein. Sollte der Charakter unterliegen, wirkt der Gürtel nur noch bei der neu erkorenen Amazonenkönigin und kann vom Charakter nicht mehr angelegt werden.

10. Raube die Herde des Geryon!



Geryon ist der dreiköpfige, riesenhafte Enkel der Medusa, seine Viehherde ist allerdings nicht besonders interessant. Herkules tötet den Riesen und treibt die Herde Richtung Heimat. Ein OSR-Moment entsteht, als die Göttin Hera einen Fluss anschwellen lässt, um der Herde die Rückkehr unmöglich zu machen. Herkules löst das Problem, indem er so lange Felsblöcke ins Wasser wirft, bis eine neue Furt entsteht.

Der Transport der Herde (Ergänzung)



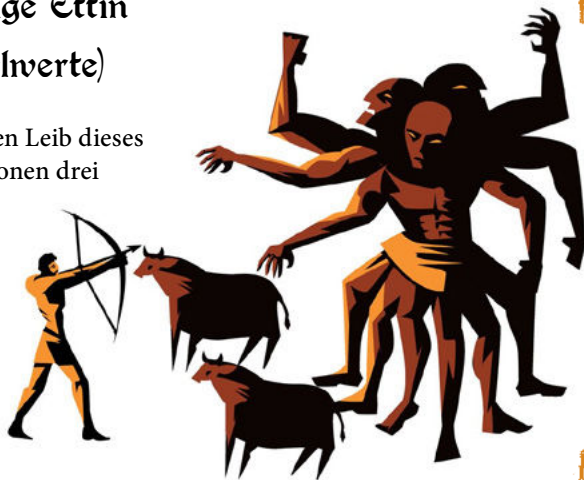
„Das war ja einfach. Geryon ist ausgeschaltet. Die Herde folgt euch problemlos. Jetzt müsst ihr die Tiere nur noch abliefern. Aber was ist das? Das kleine Rinnsal vor euch schwillt zu unglaublichen Ausmaßen an. Wie sollt ihr nur dort hinübergelangen?“

Wie aus der Sage bekannt, lässt Hera den Fluss anschwellen, um den Erfolg des Heroen zu verhindern. Weniger bekannt ist aber, dass auch die anderen Gottheiten ein Interesse daran hatten, die Mission zum Scheitern zu bringen. Würfle 1W8, um mehr über diese weiteren Hindernisse zu erfahren.

1W8	Hindernisse
1	Dionysos lädt zu einem gewaltigen Gelage mit schläfrig machendem Wein.
2	Hephaistos fordert zum Schmiede-Wettkampf heraus.
3	Hades lässt Gruppe und Herde in die Unterwelt stürzen. (siehe <i>Bändige den Zerberus</i>)
4	Artemis lädt zu einer prächtigen Jagdgesellschaft ein, die kein Nein auf ihre Einladung akzeptiert.
5	Poseidon erschafft einen Sturm mit fürchterlichen Regenfällen
6	Athene schickt eine weise alte Frau, die zum Rätselwettkampf fordert.
7	Aphrodite lenkt mit einer Gruppe wunderschöner Menschen aller Geschlechter ab.
8	Ares schickt der Gruppe einen Minotauren-Jagdtrupp entgegen.

Geryon – der dreiköpfige Ettin (Abwandlung und Spielwerte)

S Auf dem grobschlächtigen Leib dieses dreiarmigen Riesens thronen drei einäugige Köpfe. Wie es sich für einen Abkömmling der Medusa gehört, wachsen aus Geryons Köpfen Schlangen, die Gegner nicht nur bedrohlich zischelnd mit allerlei verbalen Flüchen, sondern auch mit Bissen attackieren, falls es ihm gelingt, einen der Charaktere zu ergreifen. Neben den drei Angriffen mit seinen muskulösen Armen, mit denen er jeweils eine Keule schwingt, schießt Geryon aus den Augen seiner drei Köpfe pro Runde jeweils einen magischen Strahl mit folgenden Effekten (1W6): (1–2) *Versteinerung*, (3–4) *Person festhalten*, (5–6) *Schlaf*. Geryon hat allerdings eine große Schwäche für epische Heldensagen. Falls es den Charakteren gelingen sollte, ihm ein interessantes Epos auf dramatische Weise zu erzählen, lässt er diese am Leben und ... (Würfle 1W6!)



1W6 Hindernisse

- 1 ... teilt ein Geheimnis über die Götter des Olymps mit ihnen.
- 2 ... schenkt ihnen eine seiner Keulen (Mindeststärke 18, 3W6 Schaden, zerbricht bei einer 1 beim Angriffswurf).
- 3 ... fordert sie zu einem Trink- und Ess-Wettbewerb heraus, um Dionysos zu ehren.
- 4 ... überlässt ihnen einen Blitz des Zeus in einem gigantischen Einmachglas.
- 5 ... bietet den Charakteren an, sie an einen Ort ihrer Wahl zu tragen.
- 6 ... bittet sie darum, sie ein Stück auf ihrer Heldenreise begleiten zu dürfen.

Geryon: TW 10; TP 55; RK 3 [16]; A 3 Keulen (je 3W6); BW 12; RW 5; G R; HG/EP 13/2300; BES: magische Strahlen

11. Stihl die Äpfel der Hesperiden!

MAn diesem Punkt geht Eurystheus dazu über, nur noch Arbeiten aufzugeben, die unmöglich gelöst werden können. Niemand weiß, wo diese goldenen Äpfel überhaupt zu finden sind, und noch dazu sollen sie von einem ausgewiesenen Drachen bewacht werden. Lösung: Herkules sucht Atlas auf, der die Himmelskuppel auf seinen Schultern trägt. Atlas weiß, wo sich die Äpfel befinden, kann sie aber nur selbst beschaffen. Also erklärt Herkules sich einverstanden, die Last zu tragen, bis Atlas zurückkehrt. Dieser stiehlt die Äpfel, entscheidet aber dann, dass er nicht die geringste Lust hat, seinen alten Job wieder aufzunehmen. Erstaunlicherweise ist Herkules dem Vorschlag eines längerfristigen Platztauschs gegenüber gar nicht so unaufgeschlossen, bittet Atlas allerdings, den Himmel eben kurz mal zu halten, damit er sich den Mantel zurechtzupfen kann. Atlas fällt auf die List herein und Herkules verschwindet mit den Äpfeln auf Nimmerwiedersehen.

Wo befinden sich die Äpfel? (Analyse)

RDie alten Griechen waren sich selbst nicht einig, wo die Hesperiden zu finden waren. Vier Orte werden aber genannt, die sicherlich interessante Möglichkeiten für die Spieler zum Erkunden bieten:

Gebiet	Ort
Libyen	Eine Oase in der Wüste, eine grüne Quelle inmitten von Sanddünen. Vielleicht schwimmt der Drache wie ein vielköpfiger Sandwurm durch den Wüstensand?
Hyperborea	Weit im Norden, mit gefährlichen Stürmen. Nach Herodot durch die Länder der Skythen, der einäugigen Arimaspiener und der goldbewachenden Greifen zu erreichen. Atlasgebirge. Zu den Füßen des Titans, der die Himmelskuppel auf seinen Schultern trägt, und der manchmal als ihr Vater genannt wird. Herkules hat das kurz für ihn übernommen, im Austausch für die Äpfel, aber den SC wird das wahrscheinlich nicht so leicht fallen.
Westlich des Okeanos	Okeanos ist der Weltenstrom. Gerade in pseudohistorischen Kampagnen bietet sich als Ort Amerika an. Vielleicht werden die Hesperiden von halbdrachischen Amazonen am Amazonas bewacht, den <i>Hundert Köpfen des Drachen</i> ?

Der goldene Sextant (Abwandlung)

W Diese Arbeit des Herkules ist eine Nummer zu groß für die Gruppe. Zum Glück findet sich ein unwahrscheinlicher Helfer. Hier wäre eine freie Interpretation:

Magus *Stendrilux* beauftragt die Held:innen, ihm den goldenen Sextanten des Wolkenriesen *Phlenodr* zu holen. Als sie sich vorsichtig, z.B. mithilfe eines fliegenden Teppichs, dem Luftschiff *Phlenods* nähern, sehen sie in der Antriebsgondel einen freundlich winkenden Oger sitzen. Mühsam tritt er in die Pedale, die einen gewaltigen Propeller antreiben. Wenn jemand seine Arbeit übernehme, könnte der Oger den Sextanten holen. Doch wie lassen sich die riesenhaften Pedale bedienen? Der Fahrtwind ist laut und zerrt an den Kleidern, und es ist eine kombinierte Stärke von 24 erforderlich. Außerdem ist ein Rettungswurf für alle erforderlich, um Missgeschicke, oder einen Sturz zu vermeiden. Jeder Fehlschlag löst eine Zufallsbegegnungen gemäß der folgenden Tabelle aus.



1W6	Zufallsbegegnung
1	ein Luft-Elementar (8 TW)
2	<i>Phlofl</i> , die neugierige Tochter <i>Phlendors</i> , sie ist erst drei Jahre alt
3	ein Dschinn
4	1-8 Hippogreifen
5	2-12 Pegasi
6	1-3 Greifen

12. Bändige den Zerberus!

M Eine sprichwörtlich unlösbare Aufgabe, außer natürlich für Herkules. Er lässt sich in die Mysterien von Eleusis einweihen und bekommt gleich zwei Götter dazu, ihn in die Unterwelt zu geleiten. Dort muss er dann nur noch Hades überreden, ihm Zerberus mal eben zu überlassen. Schließlich gelingt es ihm, den Monsterhund mit bloßen Händen zu Boden zu ringen, sodass der ihn als sein neues Herrchen anerkennt. Nicht sehr kreativ, allerdings gibt es in diesem Unterwelt-Dungeon einige großartige Fallen, z. B. Schlangen, die sich um die Gliedmaßen von Wanderern schlingen, um anschließend zu Stein zu erstarren, oder einen Stuhl des Vergessens, der jeden, der sich hineinsetzt, dazu bringt, die Unterwelt niemals mehr verlassen zu wollen.

Zerberus, der Hund des Hades (Spielverte)

R Zerberus: TW 12 + 30; TP 96; RK 0 [19]; A 3 Bisse (je 2W6), 1 Schlangenschwanz (1W4 + Gift); BW 18; RW 3; G R; HG/EP 19/4.100; BES: Immun gegen Gift & normale Waffen, Magieresistenz: 90 %, kann wie ein Drache unterworfen werden, Gift (tödlich oder RW mit Malus von -2)



Zerberus ist effektiv unsterblich. Selbst wenn er erschlagen wird, steht er am nächsten Morgen wieder auf.

Zerberus aus der Unterwelt zu holen ist keine leichte Aufgabe. Der Weg zu dem Ungeheuer ist dabei mindestens genauso schwer, wie der Kampf gegen die Bestie selbst. Mögliche Gefahren sind die gemarterten Seelen berühmter Helden, der Fluss Styx und Charon, die Rinder des Hades und Menoitos, dem Hirten, und unzählige andere. Und wer immer auch so närrisch sein sollte, Hades nicht um Erlaubnis zu fragen, bevor er seinen Hund ausleiht, wird nicht nur den Zorn des Königs der Unterwelt auf sich ziehen, sondern auch den seiner Königin, Persephone.

Die Fallen des Hades (Ergänzung)



„Nicht ungefährlich hier in der Unterwelt. Nicht einmal für die Mächtigsten der Mächtigen. Welche diabolischen Fallen mögen euch auf dem Weg zu Zerberus noch erwarten?“

Einige Fallen sind ja aus den Sagen altbekannt, es gibt aber noch weitere Unannehmlichkeiten in der griechischen Unterwelt. Würfle mit 1W8 auf der folgenden Tabelle

1W8	Zufallsbegegnung
1	Schlangen ringeln sich um die Waden der Wandernden und versteinern sie (RW mit Bonus von +3, um dem Effekt zu entgehen).
2	Ein Stuhl des Vergessens, der jede Person, die sich daraufsetzt, alles vergessen lässt (RW mit Bonus von +5, um dem Effekt zu entgehen). Sie möchte die Unterwelt nie mehr verlassen.
3	Scheinbar stabiler Boden, der sich als Lava entpuppt, wenn die Gruppe sich komplett darauf befindet.
4	Ein bodenloser Abgrund. Die einzige Brücke, die hinüberführt, ist unsichtbar.
5	Aus Löchern im Boden krabbeln feuerspuckende Maden heraus.
6	Einige tote Minotauren halten die Gruppe an und verlangen einen Beweis der Ehrenhaftigkeit.
7	Ein riesiger rötlicher Felsen erhitzt alle metallenen Gegenstände bis kurz vor den Schmelzpunkt.
8	Eine Gorgone lässt die Tiere und Mietlinge der Gruppe zu Stein erstarren. Was nun?

Epilog

M Es gibt jede Menge anderer altgriechischer Geschichten, in denen Hindernisse, vor die die Charaktere sich gestellt sehen, eher mit Hirn- als mit Muskelschmalz gemeistert werden wollen. Theseus und der Minotaurus, Perseus und Medusa, das Trojanische Pferd usw. Dies scheint ein durchgängiges Thema in den griechischen Sagen zu sein, was zu ihrem bis heute ungebrochen hohen Unterhaltungswert beitragen dürfte.

Die beiden folgenden Abschnitte greifen zwei Geschichten rund um Herkules auf, die weniger Bekanntheit als die oben genannten 12 Aufgaben genießen. Gerade deswegen sind die prädestiniert dazu, für die heimische Rollenspielerunde ausgeschlachtet zu werden.

Die Affen von Lydien (Spielwerte)

R Die so bekannten Diebe sind die beiden Brüder Passalos und Akmon Kerkopos, zwei sehr begabte Fassadenkletterer und Taschendiebe – so begabt, dass manche sie als „Affen“ bezeichnen. Sie sind dabei tollkühn und dreist und besitzen spitze Zungen, was sie bei manchen zu einer Art Held macht. Sie bestehlen besonders gerne herumreisende Abenteur:innen, weil die örtlichen Ordnungshüter dabei meist in die andere Richtung schauen. Seitdem die beiden Brüder der Medusa Seleuéné ihre Ringe gestohlen haben, verfolgt diese die beiden verkleidet als alte und blinde Kräuterfrau.

Die beiden Ringe der Medusa erhöhen die Fähigkeit des Taschendiebstahls um 35 Prozentpunkte und erlauben Passalos und Akmon sich in einen normalen Affen zu verwandeln, solange sie möchten. Aber nachdem sie sich zurückverwandelt haben, müssen sie einen Monat warten, bis die Fähigkeit erneut funktioniert. Wenn die SC das erste Mal auf die beiden treffen, besteht jeweils eine Wahrscheinlichkeit von 2 : 6, dass ein Bruder noch 1W20 Tage warten muss, bis sein Ring wieder funktioniert.

Passalos und Akmon (Diebe der Stufe 3): TW 3; TP 10, 10; RK 7 [12]; A 1 Dolch (1W4); BW 12; RW 3; G N; HG/EP 4/120; **BES:** Diebe der 3. Stufe; **Ausrüstung:** Ringe der Medusa

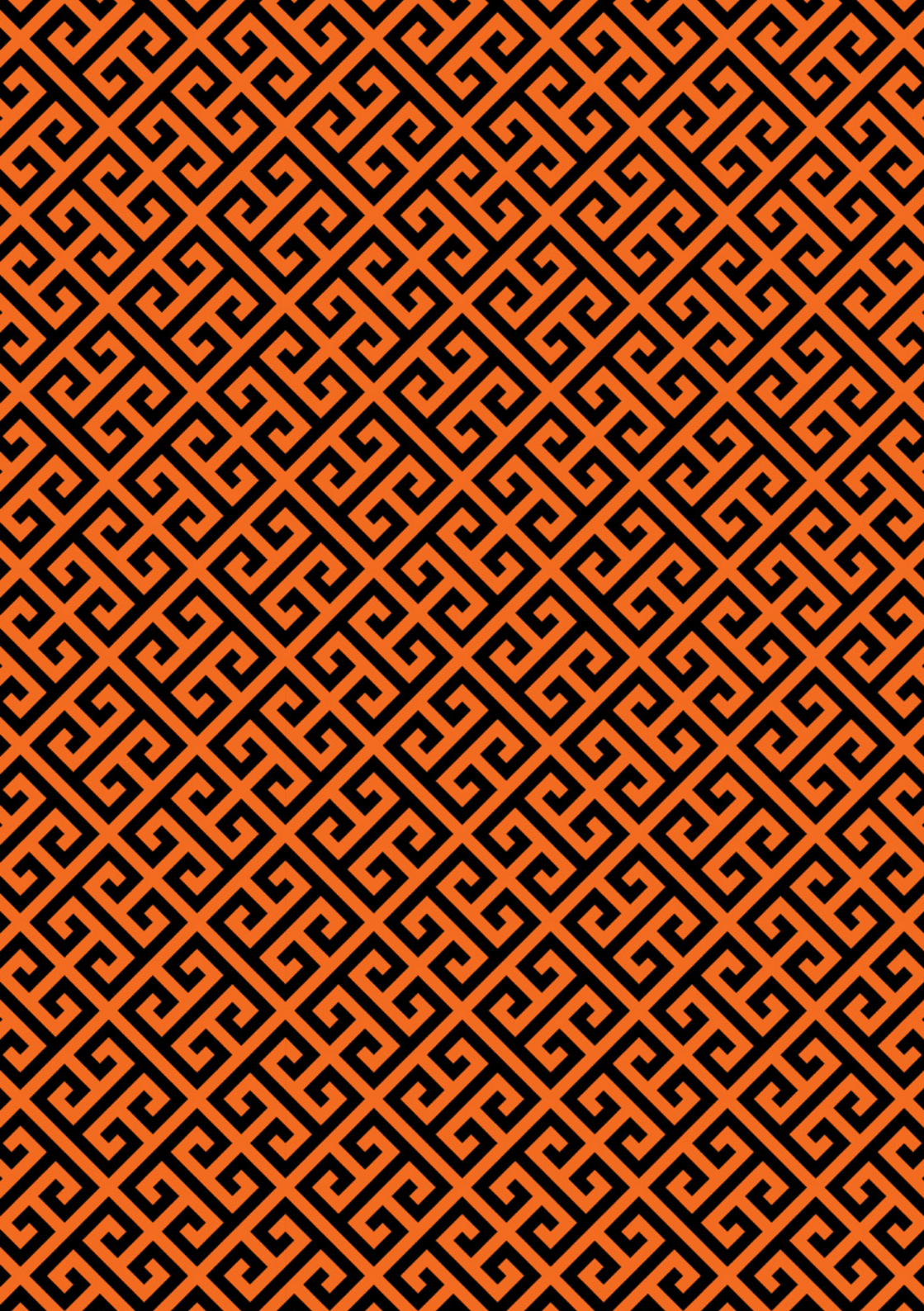
Der Kaukasische Adler (magischer Gegenstand)

R Die sechs Dolche des Kaukasischen Adlers wurden nach dem Tod des Untiers hergestellt, jeder aus einer seiner mächtigen Klauen. Sie wirken wie ein *Dolch* +2, aber haben die schreckliche Fähigkeit, den Fluch des Prometheus auf ein Wesen pro Woche herabzurufen. Nach einem erfolgreichen Treffer mit einer natürlichen 19 oder 20 kann sich der Träger entscheiden, das Ziel mit der Verwünschung zu behexen, ohne Rettungswurf. Der Fluch selbst lässt das Opfer jede Nacht das Schicksal des Prometheus im Traum nacherleben, und dieses erleidet dabei 1W3 Schaden. Zauberkundige verlieren dadurch die Fähigkeit, am Morgen neue Zauber zu memorieren. Bei einer natürlichen 1 trifft der Fluch hingegen die Person, die den Dolch führt. Der Fluch kann erst gebrochen werden, wenn entweder ein Kleriker des Zeus mit mindestens Stufe 10 *Fluch brechen* wirkt, oder wenn ein Rieseadler aus dem Kaukasus durch den Dolch (aber nicht unbedingt durch das Opfer) getötet wird.





SYSTEM MATTERS
VERLAG





SYSTEM MATTERS
VERLAG

WWW.SYSTEM-MATTERS.DE