

Die Gilde der Weltretter

by Draconigen Studios (draconigen.net)

Spieler: 4-5 + Spielleiter

Dauer: 3 Stunden oder mehr

Ihr seid die Mitglieder der Superheldenorganisation "Gilde der Weltretter" und beschützt die Kleinstadt Westcliff. Das Problem, die Stadt hat eine Verbrechensrate gegen null. Noch nicht einmal einen Straßendieb oder Einbrecher gibt es in diesem Örtchen. Und genau dieser Frieden lässt die Helden daran zweifeln, das alles mit rechten Dingen zugeht. Denn was wäre, wenn der Frieden zum Plan eines Superschurken gehört, der etwas schreckliches plant. Nur was?

Das wird benötigt:

min. 2 D6 (optimal 2 Pro Spieler)

ein D10 Würfel

Papier und Stifte

Würfelsystem:

Jeder Wurf der Spieler wird mit 2 D6 Würfeln ausgeführt. Dabei gilt es, die Zahl der jeweils für eine Aktion benötigten Skillpunkte zu unterbieten. Ist der Wurf gleich mit der Zahl des Skills, so entscheidet der Spielleiter was passiert.

Wird ein Kampf ausgeführt und der Held erleidet einen Treffer, so ist ein Lebenspunkt abzuziehen.

Zu den Charakteren:

Jeder Charakter beginnt mit 5 Lebenspunkten

Wer welchen Charakter spielt wird mit einem D10 ausgewürfelt. Die 10 ist dabei ein Joker und der Spieler darf sich den Charakter frei aussuchen.

Charaktere:

Angabe der Werte: Stärke | Geschicklichkeit | Schnelligkeit | Wahrnehmung | Spezial

1: Captain Gym: 9 | 4 | 8 | 4 | 0

Spezial: +2 Leben

2: Jin und Jang King: 5 | 5 | 5 | 5 | 5

Spezial: Schwall der Ausgeglichenheit. Für eine Runde sind alle Werte des Gegners gleich mit denen dieses Helden.

3: Sir Klebefinger: 2 | 8 | 8 | 7 | 0

Spezial: Geschicklichkeit +2 Beim knacken von Schlössern

Sir Klebefinger, der Held an dessen Fingern gefühlt alles haften bleibt, egal ob Geld, wertvolle Gegenstände oder der Schmuck alter Damen. Dabei halten ihn selbst beste Schlösser nicht auf. Aber denkt daran, es bleibt alles versehentlich haften und somit ist er kein Dieb, wie er immerzu beteuert.

4. Mrs. Paint Brush: 2 | 6 | 3 | 5 | 9

Spezial: Sie kann die Farbe/das Aussehen jeder Oberfläche so verändern, wie es ihre Fantasie zulässt. Dies benötigt einen Wurf auf Spezial

5: Dr. Fast Food: 11 | 4 | 4 | 4 | 0

Spezial: Zerschlagen normaler Türen hat 100% Erfolgchance. Wahrnehmung verdoppelt sich wenn er Essen aufspüren soll!

6: Pyrona die Zündlerin: 6 | 8 | 6 | 5 | 0

Spezial: Sie kann ihre Hände in Brand setzen. HINWEIS: nur ihre Hände sind feuerfest!

7: The Mad Scientist 5 | 6 | 5 | 9 | 0

Spezial: Besitzt 2 Tränke, die auszuwürfeln sind

Auswürfeln:

1= Heiltrank 2= Gifttrank 3=Wahrheitsserum 4= Blenddtrank 5=Säure

6= Wirkung vergessen (Wirkung erneut würfeln! Ist nur dem Spielleiter bekannt)

8: Der Mentalist: 2 | 4 | 4 | 6 | 9

Spezial: Setzen sie sich doch! Der Angesprochene muss sich setzen und kann nichts dagegen unternehmen, sofern der Wurf auf Spezial ein Erfolg war.

9: Mega Mind 3 | 3 | 3 | 8 | 8

Spezial: Hackt fast alles wie Computer, Taschenrechner, Spielekonsolen, Hamster, Androiden, Kaufgummiautomaten, Drohnen, Herzschrittmacher uvm.

Der Erzfeind:

1: Der Rentner Rempler (Er schuppst Rentner auf der Straße)

2: Der notorische Schwarzfahrer (Wie es gibt ein Ticket?)

3: Dr. Evil², er spoilert absolut jeden Film (abends an der Kinokasse)

4: Der Vordrängler (Keine Warteschlange ist vor ihm sicher)

5: Der teuflische Busfahrer (Vollbremsungen, Verspätungen und Unhöflichkeit.)

6: Der Staubsaugervertreter (Penetrant und Nervig, keiner ist vor ihm sicher)

Die wahren Ziele des Bösen

1: Überziehen der gesamten Stadt mit Schokolade (Lösegeldforderung)

2: Vernichtung aller Cookierezepte der Stadt

3: Übernahme der Weltherrschaft

4: Experimente an Hamstern legalisieren

5: Aufstellen einer Senoiren-Bettler-Armee, um sein Einkommen aufzubessern

6: Löschen aller Browserverknüpfungen auf allen Desktops der Stadt

Wetter und Umwelt:

1: Schönes Wetter + Dürre

2: Schönes Wetter

3: Regen

4: Sturm

5: Nebel

6: Gewitter

Startort des Bösen:

- 1: Im Keller der Mutter
- 2: Im geschlossenen Bahnhofsklo-Center
- 3: In der Zitadelle des Bösen (günstig zu mieten)
- 4: In der Raumstation im Städtischen Museum
- 5: In der Besenkammer der Stadtverwaltung
- 6: Auf einer Jacht mitten im Parksee (Wie zum Teufel ist die da hin gekommen?)

Stadtkarte:

