



EIN 1-SEITEN SZENARIO

DER PASSIERSCHEIN

EIN DS-„ABENTEUER“ VON „SNICK79“ FÜR JEDE STUFE

HINTERGRUND

Dieses Szenario orientiert sich an dem Film „Asterix erobert Rom“, bei dem Asterix und Obelix im „Haus das Verrückte macht“ den Passierschein A-38 besorgen müssen. Es kann auch ohne „Vorwissen“ von Spielern gespielt werden, die den Film nicht kennen.

EINLEITUNG

Grundsätzlich kann dieses Szenario als Auflockerung überall da gespielt werden, wo die SC's ein öffentliches Gebäude betreten, bzw. irgendwo durch gelangen müssen. Auch eine Schiffs Passage könnte so gelöst werden (aus dem Passierschein würde dann ein Passagierschein werden). Die Gruppe möchte also Ort XY betreten und/oder durchqueren, trifft aber auf eine sehr starrköpfige Wache, die einen „Passier-schein“ fordert. Jegliche Bestechungs- oder Bedrohungsversuche schlagen fehl. Sie werden in den naheliegenden Ort „Astobel“ geschickt, dort sollen sie im Gasthaus „Zum wilden Keiler“ einen Passierschein abholen.

ASTOBEL

Der Ort Astobel ist ein mittelgroßes Fischerdorf in dem einfache, hart arbeitende Menschen leben. Es ist umgeben von einem ca. 2 Meter hohen Palisadenzaun. Die meist aus Stein erbauten Häuser haben Strohdächer. Um den Dorfplatz tummeln sich neben einigen Wohnhäusern auch das Gasthaus, ein Helija-Schrein, sowie ein Krämerladen, ein Fischverkäufer und ein Schmied (die beiden letztgenannten scheinen sich nicht sehr wohlgesonnen zu sein und schimpfen oft wortreich über den jeweils anderen).

Der „Hafen“ verdient diesen Namen kaum. Es gibt einen Landungssteg für selten eintreffende Handelsschiffe, ein kleines Handelskontor, sowie eine Kaschemme und ein Freudenhaus.



DER PASSIERSCHEIN

Wenn die Gruppe im Gasthaus nachfragt, wo sie den Passierschein abholen können, schickt man sie zum Dorfältesten. Dieser wohnt an der Straße Richtung Wald, im fünften Haus auf der rechten Seite. Dort angekommen merken sie - es gibt rechts nur drei - mit Gasthaus vier - Häuser.

Wenn sie in einem der angrenzenden Häuser (oder einen Passanten) fragen, so schickt man sie schimpfend zum Götterschrein - dort wisse man immer, wo der Dorfälteste ist.

Im Schrein weist man sie nach langem hin und her (der dortige Priester ist sehr schwerhörig) an, am Weg Richtung Wald nach der „Kreuzung“ beim ersten Haus links zu klopfen.

Dort angekommen sagt man den SC's, dies sei das falsche Haus. Sie müssen eins weiter gehen.

Im zweiten Haus links wohnt zwar der Dorfälteste. Er sagt ihnen aber, für die Passierscheine sei nicht er, sondern die Seherin verantwortlich. Wo die sei? Keine Ahnung, sie können ja mal im Gasthaus fragen.

Der Wirt im Gasthaus nimmt sie erst nicht dran. Es sei zu viel los, erklärt er gehetzt. Allerdings ist das Gasthaus komplett leer. Darauf angesprochen fährt er sie an sie können gerne seinen stressigen Job übernehmen. Er bietet ihnen aber Speis und Trank an. Erst nach späterem Nachfragen lässt er mit sich reden.

Er sagt, sie sollen doch gleich sagen, dass sie zur Seherin wollen. Er habe aber leider keine Ahnung wo diese zu finden ist.

Nach einigem hin und her winkt sie ein kleiner Junge namens „Idix“ nach draussen. Dieser schickt sie für einen kleinen Betrag (3KM) zur Seherin, die direkt im Haus gegenüber wohnt.

Dort ist sie tatsächlich zu finden. Allerdings hat sie gerade „Kundschaft“ - eine Freundin, mit der sie sich ausgiebig über deren Männergeschichten unterhält.

Wenn die Gruppe irgendwann die Geduld verliert und stört, sagt die Seherin, dass sie den Passierschein bei ihr schon bekommen können, dafür brauchen sie

aber zuerst ein Antragsformular und dieses bekommen sie im Gasthaus.

Im Gasthaus möchte der Wirt ihnen ein Antragsformular nur überreichen, wenn sie vorher beim Krämerladen ein blaues Formular abholen: „Ohne blaues Formular kein Antragsformular!“

Der Krämerladen befindet sich an der Straße zum Meer. Dort angekommen ist dieser geschlossen. An der Tür hängt eine Notiz, dass der Krämer vorübergehend wegen einer wichtigen geistigen Angelegenheit im Tempel zu finden ist.

Im Götterschrein will man vom Krämer nichts wissen. Der Priester schickt sie an den Hafen zum Freudenhaus. Dort sollen sie nach der „Wilden Hilde“ fragen, die besucht der Krämer immer.

Im Freudenhaus - Lucillas „Tempel“ - „betet“ der Krämer gerade zusammen mit der Wilden Hilde. Als er fertig ist händigt er den SC's das blaue Formular aus.

Mit dem blauen Formular können sie im Gasthaus das Antragsformular holen.

Mit dem ausgefüllten Antragsformular kann die Gruppe zur Seherin gehen und dort den Passierschein abholen.

Erfahrungspunkte:

Für gutes Rollenspiel.....5-15 EP
Pro Formular10 EP
Für das „Abenteuer“.....25 EP