

# ESBARES GOLD

**EIN KOBOLDE ESSEN BABYS!-ABENTEUER**

**VON ANDRÉ WIESLER**

Vorwort des Autors: Das Nachstehende ist eine Ausformulierung der Stichpunkte, die ich mir für einen Live-Stream auf Twitch gemacht habe. Das Ergebnis dieser Spielrunde könnt ihr auf unserem Youtube-Kanal sehen: <https://www.youtube.com/user/UlissesSpiele>

Zum Zeitpunkt, wo ich das hier schreibe, haben wir nur den Schnellstarter übersetzt. Es kann also gut sein, dass ihr euch selbst ein paar Gedanken machen müsst\* und vielleicht Werte anders heißen, sobald ihr das fertig übersetzte Grundregelwerk in der Hand haltet.

**TEXT: ANDRÉ WIESLER**

**LEKTORAT: MICHELLE WENIGER**

**SATZ: THOMAS MICHALSKI**

**BILDER VON JOHN KOVALIC**



© 2016, ULISSES SPIELE GMBH, WALDEMS.  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.



\* Ich weiß, wir verlangen viel von euch. Und damit nicht genug – mit ziemlicher Sicherheit müsst ihr auch improvisieren! Schock! Nein! Doch! Ooooooh! Wenn ihr damit nicht klarkommt, geht doch langweilige herkömmliche Rollenspiele spielen. So welche mit vielen Tabellen und Hintergrundbeschreibungen. Oder lernt Stricken. Das kann auch viel Spaß machen ...

**ESBARES GOLD**



## DER GROSSE, UMFASSENDE, ALLES ERKLÄRENDE HINTERGRUND

Einmal im Jahr hat **KÖNIG TORG (LANG LEBE KÖNIG TORG!)** Geburtstag. Manchmal auch mehrmals im Jahr. Meist hat er aber den Anstand, einige Tage vorher Bescheid zu geben, damit seine treuen Untertanen ihm anständige Geschenke besorgen können. Ein saftiges Baby oder eine seltene Delikatesse sind da nie verkehrt. Jedes Jahr bricht aufs Neue ein Wettstreit darum aus, wer dem König das tollste Geschenk gemacht hat.

## ISJAGUT, DER WEISE BERATER DES KÖNIGS

Ihr seid zu Isjagut gerufen worden, einem der wenigen alten Kobolde. Er ist ein weiser Berater von **KÖNIG TORG (LANG LEBE KÖNIG TORG!)** und dass er euch herbeizitiert ist eine große Ehre. Als ihr seine karge Höhle betretet, sitzt er schlafend auf einem Felsblock. Er hat langes, weißes Fell, das aus den Armen und dem unteren Loch seiner Robe herauswuchert, kaum noch Zähne und das eine Ohr ist halb abgefressen. Die Bissspuren sehen verdächtig nach Koboldfängen aus.



*Isjagut schläft immer wieder mitten in der Unterhaltung ein. Wenn die Kobolde ihn wecken, ruft er stets verwirrt: „König Torg!“\* Er schickt sie aus, das „essbare Gold“ zu finden, damit er ein würdiges Geschenk für den König hat. Dazu müssen die Kobolde nichts anderes machen, als dem gelben Weg zu folgen. Der startet praktischerweise direkt vor ihren Füßen in Form einer großer werdenden Spirale.*

Als ihr gerade aufbrechen und dem gelben Ziegelweg folgen wollt, hält euch Isjagut noch einmal auf. „Ihr werdet viele Gefahren zu bestehen haben. Nehmt dies! Es ist ein mächtiger Dschinn der Menschen!“ Er reicht euch eine halb durchsichtige Plastikflasche mit einer



gelben Flüssigkeit darin. Auf dem an beiden Seiten abgerissenen Etikett ist ein glatzköpfiger Mensch mit einem großen, goldenen Ohrring zu sehen. „Dies ist Ister Prop! Öffnet die Flasche und er wird euch zu Hilfe kommen.“

*Auf dem Etikett steht, wenn einer der Kobolde lesen kann oder einen magischen Gegenstand hat, der es ihm erlaubt: „Ister Prop“ – vorne und hinten scheinen jedoch Buchstaben zu fehlen. In der Flasche befindet sich kein Dschinn, sondern Reinigungsmittel. Wenn ein Kobold sie schwungvoll öffnet, wird er mit zitroniger Frische überschüttet, die ihn für den Rest des Abenteuers sehr wohlriechend und appetitlich macht. Wenn die Flasche im Fluss geöffnet wird, heißt es: Schaumparty!*

*Auf dem Weg durch die Höhlen empfiehlt es sich, den Kobolden einige ihrer Stammesgenossen zu demonstrieren, die in der Gemütlichkeit ihrer Wohnhöhlen auf die eine oder andere Weise ums Leben kommen, um gleich mal eine passende Grundstimmung zu etablieren.*

## BELLO UND EDUARDO

Der gelbe Weg führt unmittelbar jenseits der Höhle in einen dunklen Wald. Auf einer Lichtung entdeckt ihr vor euch einen bleichen, dünnen Menschen mit nacktem Oberkörper und großem Kopf. Er redet eindringlich auf einen langhaarigen Hund ein, der aber seltsamerweise nur einen etwas dümmlichen Gesichtsausdruck besitzt. Ihr versteht die seltsamen Laute nicht, die er von sich gibt\*\*:

„Bello! Wir können nicht zusammen sein! Sieh her, Bello! Dies ist das Gesicht eines Monsters! Dein Eduardo ist ein Monster!“ Er tritt in einen Sonnenstrahl und fängt an zu glitzern. Der Hund sieht köstlich aus, hat aber immer noch keine weitergehende Mimik.

## EDUARDO - GLITZERNDER MÖCHTEGERNVAMPIR

M:4(1) E:7(2) Ü:12(3) R:9(3) / TRITTE / -WELTSCHMERZ

*Bei jeder Gefahr springt der Hund in der ersten Runde auf Eduardos Arm und sorgt so für einen Maluswürfel für den Rest des Kampfes. Sein Gesichtsausdruck ändert sich auch dabei nicht, aber er gibt manchmal leise, stöhnende Laute von sich. Er führt keine Aktionen durch. Eduardo wird sein Leben geben, um den Hund zu schützen.*

\*\* Ja, das macht die nachfolgenden Sätze zu einem ausschließlichen Gag für die Spieler. Was hast du erwartet? Absolute Immersion? Method Acting? Ehrlich ...

# DER FLUSS

Der gelbe Weg führt bis zum Ufer eines schnell fließenden Flusses. Ihr seht, dass der Weg am anderen Ufer weitergeht, es gibt aber keine Brücke. Ein seltsam geformter Baum dümpelt ein Stück von euch entfernt im Wasser.

Mit einem **EGOWURF (2 WÜRFEL)** kann man in dem „Baum“ ein Boot erkennen. Lass die Kobolde eine eigene Idee entwickeln, um das Boot ans Ufer zu holen – dabei kann auch schon mal einer ins Wasser fallen. Um das Menschenboot zu rudern, müssen zwei Kobolde jeweils einen **MUCKISWURF (2 WÜRFEL)** schaffen – sonst fährt man erstmal im Kreis. Wenn sie auf der Mitte des Sees sind, rammt sie ein Eisberg und das Boot sinkt. Wie aus dem Nichts taucht eine breite Tür auf, auf die jedoch, egal wie sie es anstellen, immer ein Kobold weniger draufpasst, als in deiner Runde sind. Einer muss also immer versuchen, zu schwimmen.

## DIE ALTERNATIVE LÖSUNG

Wenn die Kobolde es schaffen, an Boot und Tür so zu scheitern, dass du eigentlich die ganze Gruppe umbringen müsstest\*, kannst du sie stattdessen Alternativ einen Hebel finden lassen. Wird dieser gezogen, läuft der Fluss leer und an seinem Boden finden sich eine verrostete Stahlstrebe und einige alte, ebenfalls verrostete Freizeitpark-Bötchen.

## DAS WEISSE HUHN

Sobald ein Kobold etwas länger im Wasser ist, hört man „Gack-Gack“ und dann immer schneller werdend: „Gack-Gack-Gack-Gack-Gack“.\*\* Zugleich taucht aus dem Wasser ein roter Hahnenkamm auf, zieht ein Stück seine Bahn und taucht dann wieder unter.

Der schwimmende Kobold wird von dem weißen Huhn angegriffen, einem sagenumwobenen Flussmonster.

\* Per se ist das ja bei KofreBa! nichts Schlechtes, aber an dieser Stelle wäre das dramaturgisch verschwendet \*\*\*

\*\* Was? Die Melodie von der weiße Hai? Nie gehört! Nicht dass die GEMA noch die Verlagsräume stürmt und unsere Goldreserven pfändet.

\*\*\* Natürlich hat dieses Abenteuer eine Dramaturgie. Wenn du das nicht erkennst, bist du womöglich intellektuell nur nicht in der Lage, große Kunst zu erkennen. \*\*\*\*



# DAS WEISSE HUHN

M:2(1) E:4(1) Ü:5(2) R:10(3) / SCHNABEL / -HÜHNCHEN +SCHWIMMEN

*Er ist das größte schwimmende Hühnchen der Welt. Vermutlich sogar das einzige. Und es frisst alles, was in seinen Fluss fällt. Mit Ausnahme von Brot, weil es Kohlehydrate meidet.*



## DER ROBOTER UND DIE CAMPER

Ihr erreicht nach einer kurzen Weile eine weitere Lichtung. In einem kleinen Haus mit Rädern schnarchen zwei dicke Menschen. Auf der Wiese davor sitzt ein Ding im Schneidersitz, das in etwa so groß ist wie ein Kobold. Es hat einen runden Kopf ohne Ohren oder Mund, und ist überall weiß, nur die Gelenke sind schwarz.

*Wenn sich die Koblode dem kleinen Spielzeugroboter nähern, blickt er zu ihnen auf und sagt auf Koboldisch: „Ich habe Dinge gesehen, die ihr Koblode niemals glauben würdet. Gigantische Wohnwagen, die brannten, draußen vor der Schulter des Oranienplatz. Und ich habe C-Beams gesehen, glitzernd im Dunkeln nahe dem Dresdner Tor. All diese Momente werden verloren sein, in der Zeit. So wie ... Tränen im Regen“ Er schaut kurz enttäuscht zum wolkenlosen Himmel. „Zeit zu sterben!“ Damit schaltet er sich ab und aus seinen Händen fliegt ein kleiner Spatz los. Um ihn einzufangen und aufzuessen, bedarf es eines **REFLEXEWURFS (3 WÜRFEL)**.*

\*\*\*\* Diese Fußnote ist völlig überflüssig und dient nur dazu, den Layouter zu ärgern.

Spätestens in diesem Moment, wenn die Kobolde Radau machen auch früher, erwachen die beiden Camper und greifen mit einer Pistole und einem Knüppel an.\*

## CAMPER

M:7(2) E:8(2) Ü:9(2) R:4(1) / KNÜPPEL / -FRIKANDELBAUCH

*Er will doch nur in Ruhe Frittiertes essen und seiner Fußballmannschaft beim Verlieren zusehen.*

## CAMPERINE

M:3(1) E:8(2) Ü:9(2) R:7(2) / PISTOLE / +SCHIESSEN --MELONENHAUT\*\*

*Seit im Fernsehen nur noch schlanke, blonde Holländerinnen zu sehen sind, ist sie voller Wut. Und die lässt sie an jedem aus!*

### DIE MHAIRE-ALTERNATIVE \*\*\*

*Der Roboter hebt den Kopf und sagt melancholisch: „Ist ja typisch!“ Danach lässt er alles mit sich geschehen, was den Kobolden einfällt, jammert dabei aber darüber, wie viel schlauer er doch sei.*



\* Die beiden sind die kostenlose, obligatorische Actionszene.

\*\* Wie Orangenhaut, nur mit größeren Dellen

\*\*\* Benannt nach der

altschottischen Gottheit der besseren Anspielungen.



## DAS ESSBARE GOLD

Der gelbe Weg endet am Eingang einer Felsenhöhle. Hier geht es durch einen runden Gang in eine ebenfalls runde Höhle. In der Mitte des Raumes steht ein Kasten mit einem Hebel. In dem Kasten sind drei Steinwalzen mit unterschiedlichen Symbolen darauf eingelassen. Unten an dem Kasten ist eine Schale angebracht.

*Wenn der Hebel gezogen wird, drehen sich die Walzen und zeigen dann dreimal das Symbol eines großen runden Felsbrockens. Es fallen lauter in goldenes Papier eingepackte Bonbons in die Schale, auf denen „Goethes Falsche“ steht. Gleichzeitig löst sich aus dem hinteren Bereich der Höhle ein großer, runder Felsbrocken. Um sich Bonbons zu greifen und die Höhle vor dem Felsen zu verlassen, ist insgesamt **DREI REFLEXWÜRFE GEGEN 1, 2 UND 3 WÜRFEL** nötig. Nur wer alle drei schafft, verlässt die Höhle lebend.*

## DER HEIMWEG

Diese goldenen Bonbons sehen wirklich sehr, sehr köstlich aus!

*Um mindestens eines der Bonbons übrig zu behalten, bis man in der Heimathöhle angekommen ist, muss mindestens ein Kobold einen **EGOWURF MIT 4 WÜRFELN** schaffen. Kobolde, die den Wurf nicht schaffen, sind natürlich herzlich eingeladen, den erfolgreichen Kobold zu erschlagen oder ihm die Bonbons anderweitig abzunehmen.*

*Um eines der Bonbons zu essen, bedarf es eines **REFLEXWURFES (2 WÜRFEL)**, denn man hat anfangs etwas Schwierigkeiten, das goldene Papier abzubekommen.*

*Wenn die Kobolde König Torg eines der Bonbons bringen, sind sie die Ehrengäste des Abends. Wenn nicht, sind sie das Hauptgericht.*

Ende\*

\* Das hier ist nicht der Herr der Ringe – wenn die Geschichte zu Ende ist, ist sie zu Ende.





# **BIS 3.3.2016: DAS GROSSE KOBOLDE FRESSEN BABYS!- CROWDFUNDING VON ULISSSES!**



**WWW.ULISSSES-CROWDFUNDING.DE**