

**SEVERTON**

---

Szenarienheft

Dieses Szenarienbuch beschreibt alle fünf Szenarien des Spiels.

**Szenario 1 – Die Rettung von Georgie Ryman** ist eine Einführung in das Spiel. Wir empfehlen euch dringend, dieses Szenario zuerst zu spielen, um das Spiel kennenzulernen oder es neuen Spielern zu erklären. Auf höheren Schwierigkeitsstufen kann auch dieses Szenario eine echte Herausforderung darstellen.

**Szenario 2 – Das komplette Spiel** hat keine ausgearbeitete Geschichte; es ist eher dazu gedacht, euch zu zeigen, wie das Spiel als Ganzes funktioniert. Es kann immer wieder durchgespielt werden, wobei das Spielerlebnis jedes Mal etwas anders ist.

**Szenario 3 – Bubble** ist ein Spiel mit einer ausgearbeiteten Geschichte und kann als ultimativer Test dafür gelten, wie gut ihr euch bereits in Severton zurechtfindet. Es bereitet euch außerdem auf die höhere Komplexität von Szenario 4 vor.

**Szenario 4 – Das fortgeschrittene Spiel** ist eine erweiterte Version von Szenario 2, ein bisschen komplexer, weil es zusätzliche Spielelemente und anspruchsvollere Herausforderungen enthält. Ihr könnt auch dieses Szenario immer wieder durchspielen und werdet jedes mal ein etwas anderes Spielerlebnis haben.

**Szenario 5 – Scirocco** ist die ultimative Art, das Spiel zu spielen. Es beginnt wie Szenario 4, endet aber immer mit der anspruchsvollsten Herausforderung, bei der ihr alles nutzen könnt, was ihr über Severton gelernt habt.

Wir empfehlen euch dringend, die Szenarien in der oben genannten Reihenfolge zu spielen. Und nichts zu überstürzen! Ihr könnt die Szenarien 2 und 4 jederzeit mehrmals wiederholen, bis ihr das Gefühl habt, alle Mechanismen und Strategien sicher zu beherrschen und bereit seid für die nächsten Herausforderungen. Viel Glück!

## Szenario 1

# Die Rettung von Georgie Ryman

Georgie Ryman ist ein Junge von der Anderen Seite. Im Clubmagazin der Schnellen Pfeile hat er mit angehaltenem Atem von deren Abenteuern in Severton gelesen und den Mut der Jungs bewundert. Dann hat er sich eines Tages endlich getraut, Severton selbst zu erkunden – um hautnah zu erleben, wie es ist, durch die geheimnisvollen Gassen zu schleichen, sich vor den Vonts zu verstecken und uralte Geheimnisse aufzudecken ...

Vor Aufregung zitternd hat Georgie die Partition Street überquert und Severton betreten.

Er ist bisher nicht zurückgekommen.

Bald verbreitet sich die Kunde auf der Anderen Seite: Die Vonts haben ihn entdeckt, gefangen genommen und halten ihn nun an einem unbekanntem Ort fest.

Das können die Schnellen Pfeile natürlich nicht zulassen! Sie organisieren schnell eine Rettungsaktion, die nur ein Ziel hat: Georgie zu finden und zu befreien. Dabei ahnen sie noch nicht, wohin ihre Expedition sie führen wird ...

Dieses Szenario vermittelt euch die grundlegenden Spielmechaniken – wobei der Schwerpunkt auf eurer Fortbewegung durch Severton und den Interaktionen mit den Patrouillen der Vonts liegt – und führt euch in die Hintergrundgeschichte von Severton ein. Aber selbst geübte Spieler können hier eine spannende Herausforderung finden, indem sie einen höhere Schwierigkeitsstufe wählen.

## ZIEL DES SZENARIOS


Euer Hauptziel ist es, herauszufinden, wo Georgie gefangen gehalten wird, und ihn aus den Händen der Vonts zu befreien, bevor der Unruhe-Marker das Ende seiner Leiste erreicht. Wenn

ihr schnell seid, habt ihr vielleicht auch die Chance, einige der Geheimnisse von Severton aufzudecken. Aber lasst euch davon nicht von eurem Hauptziel ablenken.

## SPIELVORBEREITUNG




Wir gehen davon aus, dass ihr das Spiel nach den Aufbauanweisungen in der Spielregel (Seite 4–5) vorbereitet und die Grundregeln des Spiels (Seite 6–14) gelesen habt. Falls nicht, tut dies bitte zuerst.

Jetzt bereitet die Aufgaben für dieses Szenario vor:

Sucht die 5 Aufgaben-Karten, die oben in der Mitte mit einem  Symbol markiert sind. Sortiert die Karten in der Reihenfolge der Buchstaben auf der Rückseite, so dass (a) oben und (e) unten liegt. Legt diesen Stapel verdeckt auf das Feld mit dem Umschlag links unten auf dem Spielplan.

## ERSTE AUFGABE

Eure erste Aufgabe besteht darin, euch in Severton zurechtzufinden und euch umzusehen, um herauszufinden, wo der gefangene Georgie festgehalten wird.

Dreht die erste Aufgabenkarte um (a), legt sie unter das Aufgaben-Feld des Spielplans und folgt den Anweisungen unter „Beim Aufdecken“. Ihr habt jetzt insgesamt zehn Würfel auf dem Plan – fünf gelbe  auf Geheimgängen und fünf blaue  auf Orten dieser Art . Ihr sollt diese Geheimgänge entlanggehen und die markierten Orte aufsuchen und erkunden.

Ihr erhaltet einen gelben Würfel, indem ihr während der **Aktions-Phase** einfach durch den Geheimgang geht. (Denkt daran, dass ihr ihn zuerst entdecken müsst, also braucht ihr zwei violette Karten oder Joker – eine zum Entdecken und eine zum Hindurchgehen. Beachtet auch, dass jeweils einmal pro Runde Redcap mit einer beliebigen Karte erkunden und Will True sich mit einer beliebigen bewegen darf.)

Um einen blauen Würfel zu erhalten, müsst ihr lediglich auf dem Ort sein – allerdings **muss dies während der Aufgaben-Phase** sein. Es reicht nicht aus, nur auf dem Ort anzukommen, ihr müsst auch die gesamte **Vonts-Phase** überstehen. Nur wenn ihr nicht erwischt werdet, dürft ihr den Würfel nehmen (auch wenn sich Vonts auf dem Ort befinden, vor denen ihr euch versteckt habt).

Die Würfel stehen für die von euch gesammelten Informationen und werden auf der Fortschrittsleiste abgelegt (je nach gewählter Schwierigkeitsstufe müsst ihr eine bestimmte Anzahl davon sammeln). Ihr müsst euch an die Farbvorgaben halten – es kann vorkommen, dass alle blauen und gelb-blauen Felder bereits belegt sind, sodass ihr keinen weiteren blauen Würfel benötigt. Legt diesen dann einfach neben die Leiste und konzentriert euch auf die gelben Würfel.

*Tipp: Diese Aufgabe kann einige Runden dauern. Gebt nicht auf, auch wenn euch der Unruhe-Marker, der sich unerbittlich dem Ende der Leiste nähert, vielleicht nervös macht. Sobald ihr wisst, wo Georgie festgehalten wird, geht alles viel schneller. Hoffentlich.*

Lest jetzt zunächst nicht weiter und fangt das Spiel mit eurer ersten Aktions-Phase an. Erst wenn ihr alle Felder auf der Fortschrittsleiste mit Würfeln gefüllt habt (das kann mitten in einer Aktions- oder Aufgaben-Phase passieren) oder wenn der Unruhe-Marker das letzte Feld erreicht hat, lest ihr das Szenario weiter.

### Der Unruhe-Marker hat das Ende der Leiste erreicht?

Macht euch nichts draus, niemand wird über Nacht zum Experten. Vielleicht hattet ihr auch einfach nur Pech. **Spielt das Szenario noch einmal**, diesmal vielleicht auf einer niedrigeren Schwierigkeitsstufe. Mit jedem Versuch gewinnt ihr mehr Erfahrung und kommt so dem Erfolg ein Stück näher.

### Ihr habt genug Würfel gesammelt?

*Großartig, ihr habt herausgefunden, wo die Vonts den gefangenen Georgie versteckt halten! Seine Rettung erfordert Flinkheit, Geschick und gute Teamarbeit. Aber seid vorsichtig, unter den Vonts hat sich herumgesprochen, dass Fremde in Severton sind. Sie werden also langsam wachsam und misstrauisch!*

Nehmt die Aufgabe mit dem Buchstaben **(a)** aus dem Spiel und legt alle blauen und gelben Würfel zurück in den Vorrat. Deckt nun die Aufgabe mit dem Buchstaben **(b)** auf und befolgt die Anweisungen darauf. Jetzt liegt nur noch ein Würfel auf dem Spielplan – ein roter auf Ort **(21)**.

Um diese Aufgabe zu erfüllen, müsst ihr eine gemeinsame Kampf-Herausforderung bestehen. Das läuft genauso ab wie ein Kampf gegen die Vonts, und alle Charaktere am angegebenen Ort können dazu beitragen. Aber denkt daran, dass es während der **Aufgaben-Phase** geschehen muss, also nachdem sich alle Vonts bewegt haben. Von nun an könnt ihr Aufgaben nur noch in der **Aufgaben-Phase** erfüllen.

**Denkt daran, dass Aktions-Karten, die ihr in einer gemeinsamen Herausforderung für einen Doppelcharakter ausspielt, ihren Wert verdoppeln.**

Außerdem gelten jetzt die Regeln für **Aufmerksame Gruppen** (diese gelten ab jetzt immer, für den Rest dieses und für alle weiteren Szenarien). **Lest euch spätestens jetzt die Regeln ab Seite 9 der Spielregel durch.** Es kann sein, dass eure Rettungsaktion viel Aufsehen erregt und ihr euch erst mit einer oder mehreren Gruppen von Vonts auseinandersetzen müsst.

*Tipp: Wenn nicht alle von euch an der eigentlichen Rettungsaktion teilnehmen, positioniert einen Charakter irgendwo auf dem Weg zwischen dem Eingang nach Severton und dem Ort der Rettungsaktion. Das könnte hilfreich sein bei dem Versuch, Georgie in Sicherheit zu bringen.*

Lest jetzt zunächst nicht weiter und setzt das Spiel fort (ab der Phase, in der ihr aufgehört habt). Wenn ihr in der **Aufgaben-Phase** wart, denkt daran, alle verbleibenden Phasen der Runde abzuschließen, bevor ihr Georgies Rettung plant. Wir sehen uns wieder, sobald ihr die Herausforderung gemeistert und Georgie aus den Klauen der Vonts befreit habt. Oder wenn die Unruhe unter den Vonts zu groß wird und ihr euch besser aus dem Staub macht.

## Der Unruhe-Marker hat das Ende der Leiste erreicht?

Es ist schon eine echte Leistung, überhaupt so weit zu kommen. Wir empfehlen euch, es noch einmal zu versuchen. Aber ihr könnt auch beschließen, dass euch die Rettung von Georgie reicht und mit dem nächsten Szenario weitermachen.

## Ihr habt es geschafft, Georgie zu retten?

*Das ist klasse! Georgie ist sehr dankbar, dass ihr ihn gerettet habt und will unbedingt schnell nach Hause. Begleitet ihn sicher bis zur Partition Street. Aber vielleicht ... na ja, während eurer Erkundung habt ihr bemerkt, dass sich in Severton etwas zusammenbraut. Es scheint, als würde nach einer Zeit ohne Anführer die Wahl zum Großen Vont kurz bevorstehen. Könnte das mit den Gerüchten zusammenhängen, dass jemand den „gefangenen Igel“ wiederentdeckt hat? Das mysteriöse Rätsel, das seit langem ein Symbol der Vonts-Macht ist und das nach den dramatischen Ereignissen der Vergangenheit für immer verloren geglaubt war?*

**Mit Georgies Rettung könntet ihr dieses Szenario bereits erfolgreich beenden.** Wenn ihr es wagt, könnt ihr aber auch noch etwas in Severton herumstreichen. Es gibt hier sicher einiges zu entdecken. Davor solltet ihr aber unbedingt Georgie nach Hause begleiten. Ihr seid in der *Aufgaben-Phase*, da Georgie Ryman nur in dieser Phase gerettet werden kann. Führt also zunächst den Rest der Runde aus:



- In der *Unruhe-Phase* bewegt ihr den Unruhe-Marker nicht. Dies ist eine Ausnahme, die nur für dieses Szenario gilt. Die Vonts sind überrumpelt und verwirrt. Dadurch habt ihr noch eine Runde Zeit, um weitere Aufgaben zu bewältigen. Falls ihr in der vorherigen Runde bereits beim letzten Vorstoß (Spielregel, Seite 13) angekommen seid, bekommt ihr die Vorteile nun noch einmal.
- Führt die beiden Phasen *Vonts organisieren* und *Charaktere organisieren* wie gewohnt aus.

**Fahrt dann mit eurer Aktions-Phase fort. Konzentriert euch darauf, Georgie zur Partition Street zu bringen, und versucht, wenn ihr noch zusätzliche Kapazitäten habt, auch die anderen Aufgaben zu erfüllen. Lest nicht weiter, bevor ihr entweder alle Aufgaben erfüllt habt oder der Unruhe-Marker das letzte Feld seiner Leiste erreicht hat.**












## Glückwunsch!

Ihr habt Georgie Ryman befreit. Das war eure Hauptaufgabe in diesem Szenario. Vielleicht habt ihr auch noch weitere Ziele erfüllt.


Jetzt haltet eure Leistung in der Chronik fest! Schreibt in die erste leere Zeile der Chronik das Datum und die Szenario-Nummer (🎲), dann malt ihr je nach Schwierigkeitsstufe null bis drei Sterne aus und notiert eure Namen für jeden Charakter (bei Doppelcharakteren schreibt den Namen so, dass er beide Felder abdeckt; bei Charakteren, die auf dem Tisch waren, schreibt ihr „alle“). Im Feld „Notizen“ könnt ihr alle bemerkenswerten Leistungen, interessante Situationen oder alles, was ihr im Spiel spannend fandet, festhalten. Außerdem berechnet ihr natürlich eure Punkte!

Ihr bekommt  3 Punkte für die Rettung von Georgie. Wenn ihr ihn sicher nach Hause gebracht habt, bekommt ihr  3




- Ab jetzt führt ihr jedoch auch Phase 7 *Neue Aufgaben* aus:



Nehmt die Aufgabe mit dem Buchstaben  **b** aus dem Spiel, aber lasst den roten Würfel  auf Ort  **21** liegen. Er steht für den geretteten Georgie Ryman. Deckt jetzt die Aufgaben  **c**,  **d** und  **e** auf und legt sie der Reihe nach unter die roten, blauen und gelben Aufgaben-Felder. Für die Aufgaben  **d** und  **e** müsst ihr **blaue**  und **gelbe**  Würfel auf die gezogenen Orte dieser Art  legen.

*Hinweis: So sieht ein typisches, komplettes Spiel aus – drei verschiedene Aufgaben, die ihr in beliebiger Reihenfolge erfüllen könnt. Dabei könnt ihr euch entweder gemeinsam auf eine Aufgabe konzentrieren und eine nach der anderen erfüllen oder ihr teilt euch entsprechend eurer Fähigkeiten auf und arbeitet gleichzeitig an mehreren Aufgaben.*


Die erste Aufgabe besteht darin, den roten Würfel  zu transportieren. Anders als die Charaktere, darf Georgie sich öfter als zweimal pro Runde bewegen. Zusätzlich dürft ihr Gegenstände, die die Charaktere auf dem Spielplan eingesammelt haben (z. B. Aufgaben-Würfel), an andere Charaktere am selben Ort weitergeben. Ihr müsst dafür keine Aktions-Karte spielen. (Ihr dürft aber niemals Aktions-Karten an andere Charaktere weitergeben!) Wenn ihr euch also zuvor strategisch positioniert habt, könnt ihr den Würfel (Georgie) nun von Charakter zu Charakter weitergeben und ihn so in einer einzigen Runde über den gesamten Spielplan bewegen. Seid aber vorsichtig, denn die Gruppe mit Georgie fällt stärker auf und es ist nicht so einfach wie sonst, sich mit ihm zu verstecken. Alles, was ihr wissen müsst, steht auf der Aufgaben-Karte. Wenn Georgie erwischt wird, nehmt diese Aufgabe aus dem Spiel.

Die anderen beiden Aufgaben erfordern persönliche Herausforderungen. Diese können nur von einem einzelnen Charakter bewältigt werden. Die anderen können aber helfen, indem sie Wege finden, erkunden oder Vonts aus dem Weg räumen ... oder sie konzentrieren sich auf eine der beiden anderen Aufgaben. **Bei persönlichen Herausforderungen zählen Doppelcharakter-Karten nicht zweimal!**

weitere Punkte. Für jede der beiden anderen Aufgaben, die ihr erfüllt habt, bekommt ihr nochmal je  2 Punkte. Wenn der Unruhe-Marker das Ende der Leiste nicht erreicht hat, addiert ihr für jedes Feld, das ihm bis zum Leistenende noch fehlt,  1 weiteren Punkt. Schreibt das Ergebnis in das Feld „Szenariopunkte“. Zuletzt addiert ihr noch  5 Punkte für jeden Schwierigkeitsstern. Das ergibt eure Endpunkte, die ihr stolz in die Chronik eintragen könnt, damit euer glorreiches Unterfangen in die Geschichte eingeht.

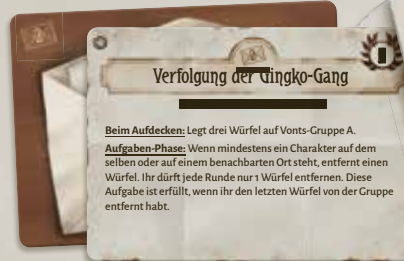
Im ersten Szenario müsst ihr eure gescheiterten Versuche nicht in der Chronik festhalten – fangt erst mit dem Schreiben der Chronik an, wenn ihr das erste Mal gewonnen habt. Falls ihr auch eure Fehlversuche notieren wollt, notiert ihr  3 Szenario-Punkte, falls ihr Georgie nicht befreien konntet. Falls ihr auch die erste Aufgabe nicht erfüllen konntet, zieht ihr für jeden fehlenden Würfel nochmals  1 Punkt ab. Streicht das Feld „Endpunkte“ durch.


# Das komplette Spiel

Öffnet für dieses Szenario .  
Darin findet ihr:



15 Gegenstands-Karten



16 Aufgaben-Karten mit dem  Symbol

*Die Rettung von Georgie Ryman hat viele Fragen aufgeworfen. Ist es wahr, dass der „gefangene Igel“ wieder aufgetaucht ist? Und wer wird die nächste Wahl zum Großen Vont gewinnen? Die Schnellen Pfeile wollen unbedingt nach Severton zurückkehren und dort weitere Geheimnisse lüften. Aber das wird nicht einfach, denn ganz Severton ist wieder in Aufruhr.*



Dieses zweite Szenario bietet euch das volle Spielerlebnis. Ihr könnt es immer wieder durchspielen, und jedes Mal erwartet euch dabei ein einzigartiges, aber durchweg fesselndes und spannendes Abenteuer. Denkt daran, erst dann zum nächsten Szenario überzugehen, wenn ihr euch für ein komplexeres Spielerlebnis bereit fühlt.


## NEUE REGELN

Dieses Szenario führt zwei neue Konzepte ein: zufällig aufgedeckte Aufgaben und Gegenstände.


- Lest das Kapitel **Aufgaben** in der Spielregel (Seite 16).
- Lest das Kapitel **Fortschrittstableau** in der Spielregel (Seite 18).
- Lest das Kapitel **Gegenstände** in der Spielregel (Seite 18).

## SPIELAUFBAU

Ihr benötigt außerdem das Spielmaterial aus dem . Lasst die fünf Aufgaben-Karten aus dem ersten Szenario  in der Schachtel.

Bereitet das Spiel gemäß der Spielregel vor, einschließlich der Punkte, die beim ersten Szenario übersprungen wurden. Verwendet das Fortschrittstableau für Szenario 2 (gekennzeichnet mit ). Berücksichtigt bei der Wahl der Schwierigkeitsstufe, wie gut ihr im ersten Szenario abgeschnitten habt.

Denkt daran, die **Startaufgaben** aufzudecken, wie im entsprechenden Kapitel (Seite 17 in der Spielregel) beschrieben.

Auf dem untersten Feld der Fortschrittsleiste seht ihr, dass jeder Charakter (zusätzlich zu den üblichen 4 Aktions-Karten) auch noch eine verdeckte Gegenstands-Karte  bekommt.

## ZIEL DES SZENARIOS

Wenn ihr Aufgaben erfüllt, erhaltet ihr Punkte, mit denen ihr den Schnelle-Pfeile-Marker auf seiner Leiste vorwärts bewegt. Legt die erfüllte Aufgabe ab. In der folgenden **Neue-Aufgaben-Phase** füllt ihr die freien Aufgabenplätze wieder auf.

Euer Ziel ist es, genügend Aufgaben zu erfüllen, um das Ende eurer Leiste zu erreichen, bevor der Unruhe-Marker das Ende seiner Leiste erreicht.

## ENDE DES SZENARIOS

Das Spiel endet gemäß den normalen Regeln, wenn einer der beiden Marker das Ende der jeweiligen Leiste erreicht.

Notiert euer Spielergebnis in der Chronik, wie im Kapitel **Spielende** (Seite 15 in der Spielregel) beschrieben.

Wie ist es gelaufen? Wenn ihr verloren habt, versucht es einfach noch einmal, denn mit jedem Spiel gewinnt ihr wertvolle Erfahrungen. Vielleicht braucht ihr noch etwas mehr Routine, vielleicht habt ihr aber auch beim nächsten Mal mehr Glück? Oder ihr entscheidet euch zunächst für eine niedrigere Schwierigkeitsstufe ...

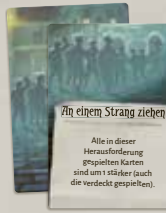
Wenn ihr gewonnen habt, herzlichen Glückwunsch! Wagt ihr euch nun an eine höhere Schwierigkeitsstufe? Oder seid ihr vielleicht schon bereit für das nächste Szenario?

# Bubble



5 Verbündeten-Karten

4 Aufgaben-Karten mit dem Symbol



12 Helden-Karten

Wenn ihr wild entschlossen seid, öffnet . Darin findet ihr:



Bubble-Marker



5 Verstärkungs-Marker (nur benötigt im Spiel mit höheren Schwierigkeitsstufen)

*Das hätte nicht passieren dürfen. Ihr habt Bubble, den Mischlingshund, euren treuen vierbeinigen Freund, zu Hause in Sicherheit gelassen. Aber er ist ausgebüxt und euch nach Severton nachgelaufen. Und jetzt ist er in die Hände der Vonts gefallen! Sie halten ihn an einem unbekanntem Ort gefangen, und euer Team muss ihn finden, bevor sie dem armen Tier etwas antun.*

Ja, das ist so wirklich im Buch passiert, und die Schnellen Pfeile haben sich mächtig ins Zeug gelegt, um Bubble zu retten. Deshalb haben wir diesem Ereignis gleich ein ganzes Szenario gewidmet.

Wir empfehlen euch aber, dieses Szenario erst dann zu spielen, wenn ihr euch mit dem Spiel vertraut gemacht und das vorherige Szenario ein paar Mal gewonnen habt. Dieses Szenario führt komplexe neue Spielmechanismen ein und eröffnet damit ein deutlich anspruchsvolleres Spielerlebnis.

## NEUE REGELN

- Lest die Regeln für **Helden-Karten** in der Spielregel auf Seite 19.
- Wenn ihr mindestens mit einem Stern spielt, lest die Regeln für **Verstärkungen** auf Seite 20.

## SPIELAUFBAU

Ihr braucht weder die Aufgaben aus den vorherigen Szenarien noch den Fortschrittsmarker der Schnellen Pfeile – legt diese zurück in die Schachtel. Bereitet das Spiel mit den mit markierten Fortschrittstableaus vor. Wählt eine Schwierigkeitsstufe, die ihr euch zutraut.

Das Fortschrittstableau zeigt nicht die übliche Fortschrittsleiste für den Schnellen-Pfeile-Marker. Stattdessen zeigt es fünf Felder – mischt die **Ortplättchen** und legt je eines verdeckt auf jedes Feld. Legt den Bubble-Marker auf das oberste Ortplättchen.

Der untere Rand der Leiste erinnert euch daran, jedem Charakter (zusätzlich zu den üblichen 4 Aktions-Karten) eine **verdeckte Gegenstands-Karte** und eine **Helden-Karte** auszuteilen. Dies steht für die Entschlossenheit der Schnellen Pfeile – die Rettung von Bubble hat oberste Priorität, und dafür sind sie bereit, ihr Bestes zu geben, um erfolgreich zu sein.

## Aufgaben

Bereitet die Aufgaben- und die Verbündeten-Karten wie auf dem Bild gezeigt vor:



Die drei Aufgaben mit den roten, blauen und gelben Markierungen kommen auf die Felder, wo normalerweise die Aufgaben liegen. Sie weisen euch an, alle 15 Würfel zu verteilen (10 auf dem Spielplan und 5 neben die Vonts).

Die **letzte Aufgabe** (Große Rettungsaktion) kommt offen dorthin, wo normalerweise der Nachziehstapel für die Aufgaben liegt.

Der gemischte, verdeckte Stapel mit den fünf Verbündeten-Karten kommt dorthin, wo normalerweise die Aufgaben-Ablage ist. Dies sind Einheimische, die ebenfalls nicht wollen, dass euer kleines Tier leiden muss, und die bereit sind, euch zu helfen.

## Ziel des Szenarios


Ihr müsst Bubble retten, bevor der Unruhe-Marker das Ende seiner Leiste erreicht, sonst ... nein, es gibt kein „sonst“, ihr müsst es einfach schaffen! Ihr habt keine Zeit zu verlieren. Das Leben eines treuen Freundes steht auf dem Spiel! Es wird nicht einfach, aber mit der Hilfe einiger Verbündeter werdet ihr es schaffen.

Um Bubble zu retten, müsst ihr zunächst warten, bis sein Aufenthaltsort aufgedeckt wird. Das passiert, wenn der Unruhe-Marker ein bestimmtes Feld erreicht. Ab dann könnt ihr versuchen, Bubble zu befreien und damit die letzte Aufgabe zu erfüllen. Die anderen 3 Aufgaben und die Verbündeten sollen euch dabei helfen. Sie haben keinen Einfluss auf die Wertung, es ist aber sehr unwahrscheinlich, dass ihr Erfolg haben werdet, wenn ihr sie ignoriert.

Es liegt an euch zu entscheiden, wann und wie oft ihr versucht, die letzte Aufgabe zu erfüllen, aber ihr müsst sie vor dem Ende des Spiels erfolgreich abschließen.


# SPIELABLAUF

## Vonts-Leiste


Von Anfang an wisst ihr, dass Bubble an einem der -Orte festgehalten wird, aber ihr wisst nicht an welchem. Nach und nach werden eure Suchmöglichkeiten eingegrenzt. Ihr trefft auch auf Verbündete – Einheimische, die euch bei eurer Suche helfen.



Jedes Mal, wenn der Unruhe-Marker auf ein Feld mit diesem Symbol zieht:

- deckt ihr das -Plättchen neben diesem Feld auf und legt es auf den entsprechenden Ort auf dem Spielplan.
- deckt ihr die oberste Verbündeten-Karte auf und legt sie so auf den Spielplan, dass sie dem betreffenden Ort zugeordnet ist. Die Verbündete, deren Karte aufgedeckt wurde, befindet sich gerade auf diesem Ort.



Das vierte Feld mit einem Marker für einen Verbündeten sieht so aus. Wenn ihr dieses Feld erreicht, macht alles wie im vorherigen Beispiel: Dadurch wird die vierte Verbündete aufgedeckt (die fünfte Verbündeten-Karte wird in diesem Spiel nicht verwendet). Deckt jedoch auch das fünfte -Plättchen auf und legt den Bubble-Marker auf den entsprechenden Ort. Ab diesem Zeitpunkt wisst ihr, wo sich euer Hund befindet und könnt die letzte Aufgabe erfüllen.


## Aufgaben

Am Anfang könnt ihr nur drei aufgedeckte Aufgaben erfüllen (obwohl ihr schon wisst, wie die vierte Aufgabe aussieht, die erst im Laufe des Spiels freigeschaltet wird). Ihr könnt die Anweisungen dieser Aufgaben in verschiedenen Phasen des Spiels befolgen – die roten während der *Aufgaben-Phase*, die gelben während der *Aktions-Phase*, die blauen bei jeder Begegnung mit den Vonts – euer Ziel ist es, dadurch Würfel (die für Informationen stehen) zu erhalten.

## Würfel

Ein Charakter, der die in der Aufgabe beschriebene Herausforderung besteht, nimmt sich den entsprechenden Würfel und legt ihn auf seine Charakterkarte. Falls ein Charakter mehr als einen Würfel in einer Farbe hat, darf er einen dieser Würfel an einen anderen Charakter am selben Ort weitergeben.

Diese Würfel stehen für gesammelte Informationen. Ihr verliert sie also nicht, wenn ihr von den Vonts erwischt werdet.

Während der Phase *Charaktere organisieren* zieht jeder Charakter, der mindestens einen Würfel in jeder der drei Farben hat, eine zusätzliche Karte . (Zwei Würfel in jeder Farbe zu haben, bringt jedoch keine zwei zusätzlichen Karten.) Es liegt an euch, wie ihr zusammenarbeitet, um bestimmte Charaktere so schnell wie möglich zu unterstützen.

## Begegnung mit Verbündeten

Die Begegnung mit Verbündeten findet während der *Aufgaben-Phase* statt. Ein Charakter, der sich auf einem Ort mit einer Verbündeten befindet, darf den auf der Karte angegebenen Vorteil nutzen. Manche Verbündete erlauben es, einen Gegenstand oder eine weitere Helden-Karte zu nehmen. Bei anderen nimmt der Charakter die Karte der Verbündeten selber auf. Diese Karte hat

dann die gleiche Funktion wie der Würfel, der darauf abgebildet ist, d. h. sie vereinfacht die letzte Aufgabe, zählt für das Würfel-Farbtrio zum Ziehen weiterer Karten, und wenn der Charakter sowohl die Karte als auch den Würfel derselben Farbe hat, kann er den Würfel an einen anderen Charakter weitergeben.

## Die letzte Aufgabe

Die letzte Aufgabe, um Bubble zu retten, wird auf der Karte erklärt. Ihr könnt sie erst erfüllen, wenn ihr wisst, wo Bubble ist. Wenn ihr schon viele Würfel aus den anderen Aufgaben gesammelt habt, wird euch das bei dieser Aufgabe wirklich weiterhelfen. Für die Reduzierung der Schwierigkeit zählen alle Würfel, die ihr gesammelt habt, egal welcher Charakter den Würfel trägt.

**Hinweis:** Während es bei den drei vorherigen Aufgaben um persönliche Herausforderungen geht und Karten von Doppelcharakteren normal zählen, geht es bei der letzten Aufgabe um eine gemeinsame Herausforderung, bei der Karten von Doppelcharakteren zweimal zählen.






Ihr dürft, nachdem ihr Bubbles Ort gefunden habt, weiterhin die 3 vorherigen Aufgaben erfüllen, um eure Chancen für die Befreiung weiter zu verbessern. Es liegt an euch zu entscheiden, wann ihr stark genug seid, Bubbles Rettung anzugehen. Denkt nur daran, dass ihr erfolgreich sein müsst, bevor der Unruhe-Marker das Ende seiner Leiste erreicht.




# ENDE DES SZENARIOS

Das Spiel ist entweder vorbei, wenn ihr die letzte Aufgabe erfüllt und Bubble befreit habt, oder wenn der Unruhe-Marker das Ende seiner Leiste erreicht und Bubble immer noch in der Gewalt der Vonts ist. Nein, absolut nicht, das darf einfach nicht passieren! Im Buch ging es zwar schlecht aus, aber in eurem Spiel wird es nicht so enden. Spielt dieses Szenario noch einmal und rettet Bubble! Ihr könnt in der Zwischenzeit die vorherigen Szenarien ein paar Mal spielen, aber versprecht uns, dass ihr zurückkommt und den Hund rettet. Die Geschichte aus dem Buch darf sich nicht wiederholen!


## Wertung

Hey, wen interessiert schon der Spielstand, wenn Bubble in Not ist? Na gut, wir müssen ja schließlich etwas in der Chronik festhalten ...


Ihr gewinnt das Szenario, wenn ihr Bubble gerettet habt. Für das Erfüllen der letzten Aufgabe  bekommt ihr  Basispunkte. Dazu bekommt ihr noch  Punkt für jedes Feld, das dem Unruhe-Marker bis zum Ende seiner Leiste noch fehlt. Wenn ihr wirklich zeigen wollt, was ihr draufhabt, versucht die nötigen Werte der Herausforderungen möglichst weit zu übertreffen. Für jeweils 10 Punkte, um die ihr den erforderlichen Wert der Herausforderungen in Stärke, Überzeugen und Heimlichkeit übertroffen habt, bekommt ihr noch  weiteren Punkt. Notiert dieses Ergebnis unter „Szenariopunkte“. Addiert dazu noch jeweils  Punkte für jeden Schwierigkeitsstern und tragt eure Gesamtpunkte unter „Endpunkte“ ein.

Bei einer Niederlage erhaltet ihr  Punkte. Davon zieht ihr noch  für jeden auf dem Spielplan verbleibenden Würfel (einschließlich der Verbündeten mit Würfeln) ab und weitere , wenn der Unruhe-Marker das letzte Feld seiner Leiste überschritten hat.

# Erweitertes Spiel

In  findet ihr:

**Gemeinsam sind wir stark**

Besiege eine Gruppe Vonts in einem Kampf , in dem insgesamt mindestens 3 Charaktere Karten gespielt haben.

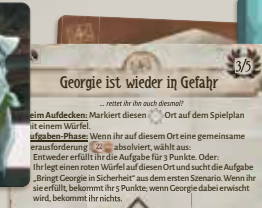
12 persönliche Aufgaben-Karten




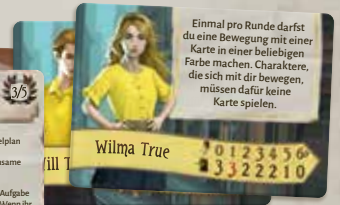
8 fortgeschrittene Vonts-Bewegungs-Karten mit einem Stern in der unteren Ecke



1 Bubble-Karte



6 neue Aufgaben-Karten mit dem  Symbol



7 erweiterte Charakter-Karten

*Der gerettete Bubble schließt sich den Schnellen Pfeilen auf ihren Ausflügen nach Severton an und erweist sich dabei als wertvolles Teammitglied. Allerdings werden die Vonts immer stärker, miss-träuischer und aufmerksamer. Die Schnellen Pfeile erkennen, dass sie ihre Fähigkeiten weiterentwickeln und persönliche Herausforderungen meistern müssen, um am Ende erfolgreich zu sein. Währenddessen steht ihr immer wieder vor neuen Aufgaben. Die Lage in Severton wird immer ernster.*





Wie Szenario 2 kann auch Szenario 4 immer wieder gespielt werden – zusätzliche Aufgaben-Karten sorgen für noch mehr Abwechslung, und ihr könnt so oft ihr wollt spielen – entweder auf der gleichen oder einer anderen Schwierigkeitsstufe. Ihr bekommt einen gemeinsamen Bubble-Marker, der euch hilft, Severton zu erkunden (und manchmal auch zu kämpfen). Außerdem bekommen alle jeweils eine persönliche Aufgabe – wenn diese erfüllt wird, verbessert sich der Charakter und erhält eine Helden-Karte. Allerdings sind die Vonts jetzt schwieriger zu besiegen und verbissener denn je, sodass es nicht einfach werden wird. Seid ihr bereit für diese Herausforderung?



## NEUE REGELN

Lest die folgenden Kapitel in der Spielregel:




- **Bubble** auf Seite 21
- **Persönliche Aufgaben** auf Seite 22
- **Verstärkungen** auf Seite 20 (falls ihr dies für Szenario 3 noch nicht gelesen habt)
- **Fortgeschrittene Vonts-Bewegungs-Karten** auf Seite 22 (wenn ihr eine zusätzliche Herausforderung sucht)

## SPIELAUFBAU

In diesem Szenario benötigt ihr das Material aus . Ihr braucht außerdem das gesamte Spielmaterial aus Szenario 2, einschließlich der -Aufgaben. Die  und -Aufgaben sowie die Verbündeten-Karten aus Szenario 3 werden nicht benötigt.

Bereitet das Spiel mit den mit  markierten Fortschritts-tableaus vor. Wenn ihr die Schwierigkeitsstufe wählt, denkt bitte daran, dass ihr mit den „Fortgeschrittenen Vonts-Bewegungs-Karten“ einen zusätzlichen Stern  bekommen könnt.

Vergesst nicht, den **Bubble-Marker** zusammen mit den Charakter-Markern auf Feld 1 zu legen, und die Bubble-Karte griffbereit zu halten.

Bei der Kartenausgabe erhält jeder Charakter (zusätzlich zu den 4 Aktions-Karten) 2 verdeckte Gegenstände  und 1 persönliche Aufgabe . Es werden keine Helden-Karten  ausgeteilt. Diese müsst ihr euch erst durch das Erfüllen eurer persönlichen Aufgaben verdienen.

Ihr beginnt mit einer normalen Charakterkarte, aber haltet die erweiterten Charakter-Karten griffbereit.

Legt außerdem die Verstärkungs-Plättchen in die Nähe des Vont-Bereichs auf dem Spielplan.

Mischt alle Aufgaben aus den Szenarien 2 und 4 zusammen und legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan.


*Hinweis: Wenn ihr zu Szenario 2 zurückkehrt, könnt ihr entweder die Aufgaben des Szenarios 4 entfernen oder diese behalten, um für mehr Abwechslung zu sorgen (allerdings solltet ihr dann die Karte „Bubble geht verloren“ entfernen).*

## ZIEL DES SZENARIOS

Das Ziel von Szenario 4 ist genau dasselbe wie das von Szenario 2, nämlich das Ende der Schnelle-Pfeile-Leiste schneller zu erreichen als der Unruhe-Marker das Ende seiner Leiste erreicht.

*Hinweis: Wenn ihr euer gemeinsames Ziel nicht erreicht, bekommt ihr auch keine Extrapunkte für das Erfüllen der persönlichen Aufgaben.*

## ENDE DES SZENARIOS

Notiert euer Spielergebnis in der Chronik, wie im Kapitel *Spielende* (Seite 15 in der Spielregel) beschrieben. Vergesst bitte auch nicht, dass ihr jeweils  Punkt für jeden Charakter bekommt, der seine persönliche Aufgabe erfüllt hat (siehe Abschnitt *Persönliche Aufgaben* auf Seite 22 der Spielregel). Wenn ihr auch noch die Karten für „Fortgeschrittene Vonts-Bewegungen“ verwendet, bekommt ihr einen zusätzlichen Schwierigkeitsstern.

Schafft ihr es bereits regelmäßig, erfolgreich durch Szenario 4 zu kommen? Dann ist es vielleicht an der Zeit, im ultimativen Szenario 5 gegen Scirocco anzutreten ...

# Scirocco

Im  findet ihr:



1 Scirocco-Marker

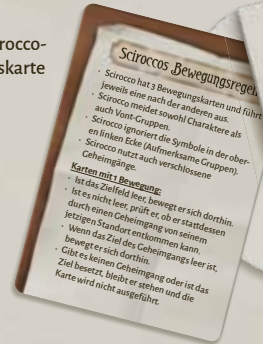


1 Scirocco-Plättchen



1 doppelseitige Scirocco-Karte






1 Scirocco-Hilfskarte





Das Abenteuer der Schnellen Pfeile steuert auf seinen Höhepunkt zu. Ihr wisst jetzt, wo sich der „gefangene Igel“ befindet – dieses mysteriöse, von Legenden umrankte Rätsel, das angeblich Pläne von unschätzbarem Wert offenbart und die Macht, das Schicksal von Severton zu entscheiden, beherbergt. Es ist in den Händen von Scirocco, jenem mysteriösen Maskierten, der gelegentlich an verschiedenen Orten in der Stadt auftaucht, dabei wie ein Geist über die Dächer hinweghuscht und dann wieder spurlos verschwindet. Wenn die Schnellen Pfeile genügend Informationen sammeln können, um ihn aufzuspüren, ist dies der Beginn der größten Verfolgungsjagd, die Severton je gesehen hat.

Der Anfang des fünften Szenarios ist ähnlich wie der des vierten: Die Charaktere versuchen, genügend Aufgaben zu erfüllen, bevor die Unruhe in Severton überhand nimmt. Diesmal endet das Spiel jedoch nicht mit dem Erfüllen der Aufgaben, sondern geht in die letzte Phase über, die Jagd auf Scirocco mit ihren ganz eigenen Regeln. Für den Club der Schnellen Pfeile ist dies die ultimative Prüfung ihres Teamgeistes, ihrer List und auch ihrer körperlichen Fähigkeiten.




## SPIELAUFBAU

Neben dem Material aus  benötigt ihr für dieses Szenario das gesamte Spielmaterial aus den Szenarien  und , einschließlich der Aufgaben. Die  und -Aufgaben sowie die Verbündeten-Karten aus Szenario 3 benötigt ihr nicht.

Bereitet das Spiel nach den Standardregeln vor und verwendet dabei das Fortschrittstableau mit dem -Symbol.

Fügt das Scirocco-Plättchen an das Ende des Vonts-Spielbereichs (unter dem Buchstaben F) hinzu. Legt den Scirocco-Marker auf dieses Plättchen. Legt die Scirocco-Karte rechts davon ab. Wählt dabei die Seite mit oder ohne Stern  – dies ist eine weitere Möglichkeit für euch, die Schwierigkeitsstufe des Spiels anzupassen. (Wenn ihr die Seite mit dem Stern verwendet, dazu die Leiste mit den drei Sternen und zusätzlich die

Fortgeschrittenen Vonts-Bewegungs-Karten mit den Sternen aus dem vierten Umschlag, erhöht sich die Schwierigkeitsstufe auf fünf Sterne – wir empfehlen euch dies definitiv nur, wenn ihr bereits in der Lage seid, Scirocco regelmäßig auf niedrigeren Schwierigkeitsstufen zu fangen.) Gebt Scirocco keine Vonts-Bewegungs-Karten, bevor er ins Spiel kommt.

Gebt jedem Charakter (zusätzlich zu den 4 Aktions-Karten) 2 verdeckte Gegenstände , 1 Helden-Karte  und 1 persönliche Aufgabe . Dieses Szenario kombiniert alle Vorteile der Szenarien 3 und 4, sodass ihr mit einer Helden-Karte startet und eine weitere erhalten könnt, wenn ihr eure persönliche Aufgabe erfüllt. Es liegt an euch, ob ihr eure Helden-Karte(n) während des Spiels einsetzt oder sie für die letzte Jagd auf Scirocco zurückhaltet, aber denkt daran: Pro einzelner Herausforderung kann nur eine Helden-Karte eingesetzt werden.



Haltet die erweiterten Charakter-Karten wie in den vorherigen Szenarien griffbereit.

## ZIEL DES SZENARIO

Das Spiel verläuft zunächst genau wie in Szenario 4. Ihr versucht, die Aufgaben zu erfüllen und auf der Fortschrittsleiste voranzukommen.



Wenn euer Marker jedoch das Scirocco-Feld auf der Fortschrittsleiste erreicht, beginnt die letzte Phase des Spiels – die Jagd auf Scirocco. Sciroccos Spielfigur erscheint auf dem Spielplan. Von nun an habt ihr nur noch ein Ziel: Scirocco zu stellen und ihn davon zu überzeugen, euch das Rätsel auszuhändigen. Es liegt an euch, ob ihr dies friedlich, mit Gewalt oder mit einer Kombination aus beidem versucht.

Scirocco bewegt sich nach seinen eigenen Regeln und versucht, sowohl den Charakteren als auch den Vonts-Gruppen auszuweichen. Ihr müsst vorhersagen, wohin er gehen wird, euch dann dort verstecken und auf ihn warten. Wenn ihr erfolgreich seid und Scirocco auf diesem Ort landet, könnt ihr ihn Bekämpfen  oder Überzeugen  (ähnlich wie bei einer Begegnung mit Vonts-Gruppen).

Um zu gewinnen, müsst ihr zwei- oder dreimal erfolgreich sein (je nach Schwierigkeitsstufe), bevor die Unruhe in Severton so groß wird, dass die gesamte Vonts-Organisation im Chaos versinkt – und selbst der „gefangene Igel“ die Ordnung nicht wiederherstellen kann.

## SPIELABLAUF

Der Anfang des fünften Szenarios verläuft ähnlich wie der des vierten Szenarios. Ihr versucht, Aufgaben zu erfüllen und damit den Marker der Schnellen Pfeile auf der Leiste voranzubringen, bis sie genug Informationen über Scirocco gesammelt haben – das heißt, bis der Marker das Feld mit dem Scirocco-Symbol erreicht.


Sobald der Marker dieses Feld erreicht (er bleibt dort stehen; das Feld kann nicht übersprungen werden), kommt Scirocco ins Spiel. Alle Aufgaben werden aus dem Spiel genommen und ihr habt jetzt nur noch ein Ziel: Scirocco zu stellen. Für jede erfolgreiche Konfrontation wird der Marker um ein Feld vorwärts bewegt. Um das Ende der Leiste zu erreichen und den „gefangenen Igel“ zu ergattern, müsst ihr Scirocco bei niedrigerer Schwierigkeit zweimal oder bei höherer Schwierigkeit sogar dreimal erfolgreich konfrontieren.

### Sciroccos Feld erreichen

Ihr erreicht Sciroccos Feld, indem ihr während der *Aufgaben-Phase* Aufgaben erfüllt. Ihr könnt dieses Feld nicht überschreiten; geht so vor, wie ihr es in früheren Szenarien beim Erreichen des letzten Feldes getan habt: Bleibt auf dem Feld stehen, beendet die *Aufgaben-Phase* und bewegt für jeden zusätzlichen Punkt, um den ihr in dieser *Aufgaben-Phase* weiterziehen solltet, stattdessen den **Unruhe-Marker um ein Feld zurück**.

Anders als in früheren Szenarien ist das Spiel hier jedoch noch nicht zu Ende. Der Unruhe-Marker bewegt sich weiter nach oben und kann daher Felder wieder passieren, auf denen er bereits war. Befindet sich eine Vonts-Verstärkung auf einem Feld, das bereits aktiviert wurde, wird sie nicht erneut aktiviert. Erreicht der Marker jedoch erneut den Bonus „Letzter Vorstoß“, bekommt ihr eine weitere „Letzter Vorstoß“-Runde.

### Scirocco kommt ins Spiel


Zieht ein  **Ortsplättchen** und legt Sciroccos Marker auf den Ort mit der gleichen Nummer (wenn dieser Ort nicht leer ist, wählt stattdessen einen freien Ort, wie ihr es beim Ausspielen von Vonts tun würdet).

Gleichzeitig (und immer, wenn die Vonts organisiert werden) gebt ihr Scirocco drei **verdeckte Vonts-Bewegungs-Karten**. Scirocco versucht, sich in jeder Runde dreimal zu bewegen.

Wenn Scirocco ins Spiel kommt, **entfernt alle verbleibenden Aufgaben** und die dazugehörigen Würfel. Von nun an gibt es nur noch ein Ziel: Scirocco zu stellen. (Wenn es Aufgaben gibt, die euch Einschränkungen oder Nachteile gebracht haben, gelten diese jetzt nicht mehr. Wenn die Aufgabe „Bubble geht verloren“ im Spiel war, bewegt Bubble zum nächstgelegenen Charakter – bei Gleichstand entscheidet ihr; er kann nun wieder benutzt werden. Schließlich wollen alle bei der Jagd auf Scirocco mitmachen.)

### Scirocco in der Aktions-Phase

In der *Aktions-Phase* ist Scirocco auf den Dächern „versteckt“ und die Charaktere können ihn noch nicht stellen. Sie können seinen Standort betreten oder ihren Zug dort beenden, ohne dass dies irgendwelche Auswirkungen hat.

Sciroccos Bewegungen können genauso wie die Bewegungen der Vonts erkundet werden (mithilfe einer Erkundungs-Karte  oder mit Bubble). In diesem Fall dreht ihr den gesamten Stapel mit den drei Karten um (achtet dabei darauf, die Reihenfolge der Karten nicht zu verändern).

Scirocco wird nicht als Vonts-Gruppe angesehen, weshalb Gegenstände oder Fähigkeiten, die mit Vonts zu tun haben, für ihn nicht gelten.

### Scirocco in der Vonts-Phase

Genauso kann Scirocco jetzt noch nicht mit den Vonts interagieren – sie können seinen Standort betreten oder passieren, ohne dass eine Begegnung ausgelöst wird. Wenn Scirocco, Charaktere und Vonts auf demselben Ort landen, wird nur die Begegnung zwischen Charakteren und Vonts nach den normalen Regeln abgewickelt, so als ob Scirocco gar nicht dort wäre.

Aufmerksame Vonts wissen allerdings von Sciroccos Anwesenheit. Für Aufmerksame Vonts zählt Sciroccos Marker wie ein einzelner Charakter. Wenn Scirocco also allein ist, werden nur Vonts-Gruppen, die eine Gruppe mit einem Charakter bemerken würden, ihn entdecken und sich zu seinem Standort hinbewegen (dies löst jedoch keine Begegnung aus). Wenn Charaktere ihre *Aktions-Phase* auf Sciroccos Standort beenden, zählt dies so, als wäre ein zusätzlicher Charakter auf diesem Ort.

### Sciroccos Bewegung

Nachdem alle Vonts bewegt wurden, ist Scirocco mit seiner Bewegung an der Reihe – er führt seine drei Bewegungs-Karten nacheinander aus.

Scirocco **meidet dabei sowohl Spieler als auch Vonts-Gruppen**: Er betrachtet die von ihnen besetzten Orte als nicht verfügbar an und betritt diese nicht.



Scirocco **ignoriert Symbole in der oberen linken Ecke** (Aufmerksamkeit) und wickelt alle Karten so ab, als wären diese Symbole nicht vorhanden.



Wenn Scirocco einen Geheimgang benutzt, ist es egal, ob die Spieler diesen freigeschaltet haben oder nicht.



Wenn Scirocco eine einfarbige Karte hat, versucht er, sich **auf einem Weg dieser Farbe** zu bewegen:

- Wenn der **Zielort leer ist, bewegt er sich dorthin.**
- Wenn nicht, schaut er, ob er von seinem Standort aus **durch einen Geheimgang entkommen kann.**
  - Wenn es einen Geheimgang gibt, der von diesem Ort weg führt, und der Ort am anderen Ende leer ist, bewegt er sich durch diesen Geheimgang.
  - Wenn es keinen Geheimgang gibt oder dessen Ende besetzt ist, bleibt er stehen und wickelt diese Karte nicht ab.



Scirocco **versucht, zwei Bewegungen** zu machen. Wenn das nicht möglich ist, **versucht er, mindestens eine zu machen.**

- Zuerst **schaut er, wo er nach den beiden Bewegungen landen würde.** Wenn der Zielort leer ist, bewegt er sich dorthin, auch wenn er dabei einen besetzten Ort passieren muss.
- Wenn der Zielort nicht leer ist, versucht er, sich **nur gemäß dem ersten Bewegungspfeil** auf der Karte (linke Farbe) zu bewegen.
- Ist auch das nicht möglich, bewegt er sich **nur gemäß dem zweiten Bewegungspfeil** der Karte (rechte Farbe).
- Wenn auch dies nicht möglich ist, versucht er, **durch einen Geheimgang zu entkommen** (wie im Abschnitt *Pfeil mit einzelner Farbe*).
- Wenn auch dieser Ort besetzt ist, bleibt er wo er ist.



Diese Karte funktioniert ähnlich, wie wenn die Vonts ihre Karten benutzen:

- Scirocco geht zu einem benachbarten leeren **Ort mit der höchsten Zahl** (auch durch Geheimgänge).
- Wenn alle benachbarten Orte besetzt sind, bleibt er stehen.



(Wenn ihr nicht mit den Fortgeschrittenen Vonts-Bewegungs-Karten spielt, könnt ihr dies ignorieren). Siehe vorheriger Fall, jedoch wird dies zweimal hintereinander ausgeführt, mit einem

Unterschied: **Bei der zweiten Bewegung ignoriert Scirocco den ursprünglichen Ort**, von dem er sich mit der ersten Bewegung bewegt hat, auch wenn dieser die höchste Zahl hat. Er bewegt sich also nicht vor und zurück.

## Sich vor Scirocco verstecken

Wie ihr ja wisst, betritt Scirocco niemals einen bereits besetzten Ort. Das stimmt aber nur, wenn er weiß, dass der Ort besetzt ist. Wenn es den Charakteren gelingt, sich so zu verstecken, dass Scirocco sie nicht sehen kann, betritt er ohne zu zögern ihren Standort.

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt während Sciroccos Bewegung kann jede Gruppe von Charakteren an einem Ort, **an dem sich keine Vonts befinden**, erklären, dass sie sich **vor Scirocco versteckt**. Dazu muss jeder Charakter an diesem Ort eine persönliche Herausforderung von **5** oder **6** (je nach Schwierigkeitsstufe) bestehen. Wenn **Bubble** auf dem Ort ist, **muss einer der Charaktere drei weitere** spielen.

Anders als vor Vonts kann sich eure Gruppe vor Scirocco jedoch nicht nur „teilweise“ verstecken (also so, dass sich einige Charaktere verstecken und andere nicht). Damit das Verstecken vor Scirocco gelingt, müssen sich **alle** auf diesem Ort erfolgreich verstecken, auch **Bubble**.

Während seiner Bewegung **hält Scirocco Orte mit versteckten Gruppen für leer** und betritt diese, ohne zu zögern. Wenn er durch seine nächsten Bewegungen auf einen Ort mit versteckten Charakteren **zurückkehren** würde, entscheiden die Charaktere selbst, ob sie **versteckt bleiben** (dazu müssen sie keine zusätzlichen Karten ausspielen) **oder sich zeigen wollen**, um Scirocco daran zu hindern, ihren Ort erneut zu betreten – beide Optionen können in unterschiedlichen Spielsituationen sinnvoll sein.

Ähnlich verhält es sich, wenn sich die Charaktere nicht verstecken und Scirocco ihnen ausweicht: Es kann passieren, dass er später während seiner Bewegung erneut versucht, ihren Ort zu betreten, und die Spieler entscheiden dann erneut.

## Ende der Bewegungs-Phase

Am Ende der *Bewegungs-Phase* können die folgenden drei Situationen auftreten:

- **Scirocco ist auf einem Ort mit Vonts** (egal, ob auch Charaktere dort sind). Das kann nur passieren, wenn Scirocco sich mit keiner seiner drei Karten bewegen konnte. In diesem Fall fangen die Vonts Scirocco und ihr verliert **das Spiel sofort**.
- **Scirocco ist auf einem Ort mit Charakteren** (aber nicht mit Vonts). Das kann nur auf zwei Arten passieren: Entweder haben die Charaktere diesen Ort während ihrer Phase betreten und Scirocco konnte sich nicht bewegen, oder Scirocco hat seine Bewegungen auf einem Ort beendet, auf dem sich eine Gruppe von Charakteren vor ihm versteckt hat. Egal wie es passiert ist: Die Gruppe auf Sciroccos Ort kann ihn in der *Aufgaben-Phase* stellen.
- **Scirocco ist allein auf einem Ort**. In diesem Fall passiert nichts und das Spiel läuft einfach weiter (die Charaktere haben in der *Aufgaben-Phase* allerdings nichts zu tun).

## Scirocco in der Aufgaben-Phase stellen

Da alle Aufgaben entfernt wurden, als Scirocco ins Spiel kam, können die Charaktere in dieser Phase nichts anderes tun, als Scirocco zu stellen. Das kann nur eine Gruppe an seinem Standort tun (siehe oben).

Die Konfrontation kann durch Überzeugen oder Stärke erfolgen und läuft genauso ab wie Begegnungen mit den Vonts: Entweder als **gemeinsame Stärke-Herausforderung** (alle Spieler auf dem Ort können daran teilnehmen, auch **Bubble**) oder als **persönliche Überzeugen-Herausforderung** (diese muss von einem Charakter allein gemeistert werden). Die Werte dafür stehen auf Sciroccos Karte.


**Bitte vergesst nicht: Doppelcharakter-Karten zählen in einer gemeinsamen Herausforderung zweimal, in einer persönlichen Herausforderung jedoch nicht.**

Wenn ihr eine der beiden Herausforderungen meistert, bewegt ihr den Schnelle-Pfeile-Marker um 1 Feld auf der Leiste nach oben.

Ihr könnt Scirocco in der selben Runde mehrfach konfrontieren. Dies müsst ihr aber in getrennten Herausforderungen machen und dürft bereits ausgespielte Karten natürlich nicht aufteilen oder nochmals verwenden. Zum Beispiel könnt ihr Karten mit den Werten **3**, **3**, **6**, **6** und **2** nicht verwenden, um eine Herausforderung **10** zweimal zu meistern – die Summe ist zwar 20, aber sie kann nicht aufgeteilt werden, um die Kosten von 10 zweimal zu bezahlen. Verbleibende Punkte aus einer Herausforderung werden nicht auf eine andere übertragen, Helden-Karten gelten nur für die Herausforderung, in der sie eingesetzt wurden (aber da die Herausforderungen unabhängig voneinander sind, könnt ihr jeweils eine Helden-Karte in jeder verwenden). Verschiedene Herausforderungen können von verschiedenen oder denselben Charakteren gemeistert werden (zum Beispiel kann ein Charakter, der eine persönliche Überzeugen-Herausforderung gemeistert hat, auch zu einer Stärke-Herausforderung beitragen usw.).

### Tipps, um Scirocco zu fangen

Da ihr Scirocco nur fangen könnt, wenn er an eurem Standort gelandet ist, ist es wichtig zu wissen, wo er landen wird. Dafür reicht es nicht, nur seine Karten auszukundschaften – ihr müsst auch wissen oder vorhersagen können, wo einzelne Vonts-Gruppen landen werden, da diese ja Sciroccos Bewegungen beeinflussen. Und ihr müsst nicht nur einfach darauf schauen, wo er landen wird – ihr könnt das sogar selbst beeinflussen, indem ihr zum Beispiel mit Überzeugen bestimmt, wohin ihr die Vonts schickt, oder indem einige eurer Teammitglieder Scirocco blockieren, um ihn dorthin zu lenken, wo ihr ihn haben wollt.

Der Rest ist eigentlich ganz einfach: Seid vor ihm an dem Ort, an dem er landen wird, haltet genügend Karten mit  in Reserve und auch genügend Karten für die Konfrontation, wenn der ahnungslose Scirocco euren Standort betritt. Na ja, eigentlich ist es doch nicht so einfach. Aber niemand hat gesagt, dass es einfach wird. Schließlich ist dies die ultimative Prüfung für eure Fähigkeiten und euren Teamgeist.

## ENDE DES SZENARIOS

Das Szenario endet wieder, wenn einer der Marker das Ende seiner jeweiligen Leiste erreicht.







Wenn das der Unruhe-Marker ist, habt ihr die Aufgabe nicht erfüllt und der „gefangene Igel“ verschwindet für immer (oder zumindest bis zu eurem nächsten Versuch, dieses Szenario zu gewinnen) in den geheimnisvollen Tiefen von Severton.

Wenn ihr es aber schafft, Scirocco oft genug zu stellen, bevor dies passiert, erreicht der Schnelle-Pfeile-Marker sein Ziel während der *Aufgaben-Phase*.

### Herzlichen Glückwunsch!

Das bedeutet – ihr habt den glorreichsten und größten Sieg in der ultimativen Severton-Herausforderung errungen! Ihr habt das legendäre Rätsel gelöst und Ruhe und Frieden in Severton wiederhergestellt. Okay gut, wir sprechen hier immer noch über Severton, also ist es eine solche Art von „Ruhe und Frieden“, in der gelegentlich jemand eins auf die Nase bekommt, aber wisst ihr was – es ist trotzdem ziemlich cool!

Ihr berechnet eure Szenario- und Endpunkte nach den üblichen Regeln:

- Ihr bekommt wie immer  Basispunkte.
-  Punkt für jedes Feld, das dem Unruhe-Marker bis zum Ende seiner Leiste noch fehlt.
-  Punkt für jeden Charakter, der seine persönliche Aufgabe erfüllt hat.
- Wenn ihr Scirocco in der letzten Runde öfter als nötig gestellt habt, bekommt ihr für jede zusätzliche Konfrontation  weiteren Punkt.
-  Punkte für jeden Schwierigkeitsstern. (Dies ist das einzige Szenario, in dem ihr eine Schwierigkeit von bis zu 5 Sternen  erreichen könnt.)

## UND WIE GEHT'S WEITER?

Mit dem Einfangen von Scirocco habt ihr so viel Klugheit, Ausdauer und Teamgeist bewiesen, dass sogar die echten Schnellen Pfeile stolz auf euch wären.

Wenn ihr noch nicht genug Abenteuer in Severton erlebt habt, könnt ihr es auf einer höheren Schwierigkeitsstufe erneut versuchen. Oder ihr kehrt zurück zu Szenario 4, das euch nach dieser wilden Jagd jetzt sicher fast friedlich vorkommt. Oder ... habt ihr schon einmal einen Blick auf die Seite mit den Erfolgen in der Chronik geworfen? Oder ... wie wäre es mit ein bisschen Buch-Lektüre?



# Über das Buch

Dieses Spiel wurde nachhaltig von der Handlung des Buches „Severton in Unrest“ (Stínadla se bouří) inspiriert. Viele Aufgaben, die sich im Spiel finden, spiegeln Haupt- oder Nebenhandlungen, Geschichten und Wendungen wider, die Jaroslav Foglar in seinem Buch niedergeschrieben hat. Damit sich das Spiel immer wieder neu spielen lässt, kommen diese nicht unbedingt in der gleichen Reihenfolge wie im Buch vor und werden durch andere, allgemeinere Aufgaben ergänzt, die sich nicht auf bestimmte Abschnitte des Buchs beziehen. Wer die Vorlage kennt, kann aber einzelne Geschichten, die er dort bereits gelesen hat, beim Spielen noch einmal erleben. Ein paar kurze Hinweise in der Einführung zur jeweiligen Aufgabe helfen dabei. Das Wichtigste ist allerdings, dass jeder Durchgang eine eigene Geschichte erzählt, die ihr selbst miterleben könnt.

An dieser Stelle möchten wir für alle, die das Buch noch nicht kennen, aber dennoch an den Hintergründen und Ereignissen interessiert sind, die einzelne Aufgaben inspiriert haben, eine kurze Zusammenfassung der Handlung liefern. Aber aufgepasst: **Wenn ihr vorhabt, das Buch zu lesen (was wir euch empfehlen), solltet ihr den folgenden Text lieber überspringen** – das Buch enthält viele überraschende Enthüllungen und Wendungen, und sie vorher zu kennen, würde euch einen Großteil des Spaßes nehmen.

## Das Geheimnis um das Rätsel

Die Geschichte des Spiels „Severton“ basiert auf dem Buch „Das Geheimnis des Rätsels“, dessen Handlung im Spiel nicht wirklich vorkommt, aber fangen wir einfach damit an. Die Vonts – eine alte, geheimnisvolle und knallharte Bande von Jungs aus Severton – versetzen die Kinder der Nachbarbezirke in Angst und Schrecken. In diesem ersten Buch treten sie eher im Hintergrund auf. Die Schnellen Pfeile (Rychlé šípy) durchstöbern Severton nach dem Vermächtnis des rätselhaften Jan Tleskač, eines Waisenjungen und Schlosserlehrlings, der einst angeblich ein funktionierendes fliegendes Fahrrad gebaut hat. Vor seinem tragischen Tod versteckte er die Pläne dafür in einem eisernen Puzzle namens „der gefangene Igel“. Dieser Igel in einem Käfig ist der Kreuzungspunkt der beiden Geschichten von Vonts und Schnellen Pfeilen – obwohl die Vonts gar nicht wissen, dass man das Rätsel auseinander schrauben kann, um die geheimen Pläne zu finden. Der Igel selbst, von dem niemand weiß, wie man ihn aus seinem Käfig herausholen kann, hat für die Jungen eine geradezu mystische Bedeutung. Er ist auch das Abzeichen des Anführers von Severton, dessen Besitz von einem Großen Vont auf den nächsten übergeht.

Zu der Zeit, als die Schnellen Pfeile das Geheimnis des „gefangenen Igels“ aufdecken, findet wie durch Zufall auch gerade die Wahl zu einem neuen Großen Vont statt. Die Schnellen Pfeile, unerschütterlich in ihren moralischen Grundsätzen, sind überzeugt, dass Losnar, einer der Kandidaten, besser für Severton geeignet wäre als sein Rivale Mažňák. (Und eigentlich auch besser für die Nachbarbezirke, da Unruhe in Severton oft zu Grenzkonflikten mit diesen führen.) Sie beschließen, in

die Wahl einzugreifen, indem sie Losnar die Vorgehensweise verraten, wie man den Igel aus dem Käfig herausholt. Das Wissen darüber würde ihm einen großen Vorteil bei der Wahl verschaffen.

Doch dann nehmen die Ereignisse eine tragische Wendung. Ein Erwachsener, Mažňáks Vater (der sich später als der Schlossermeister herausstellt, bei dem Jan Tleskač vor Jahren in die Lehre gegangen ist), unterbricht die Wahl zum Großen Vont. Er kennt wahrscheinlich das Geheimnis, welches das Rätsel birgt, also nimmt er es an sich und versucht, damit zu entkommen. Von den Vonts verfolgt, fällt er in einen unterirdischen Kanal, und das Rätsel scheint in dem schlammigen Gewässer für immer verloren. Der Dieb selbst stirbt kurz darauf, weil er während seines Falls schmutziges Wasser getrunken hat. Die Schnellen Pfeile können damit ihre Theorie nicht mehr beweisen, dass er Jan Tleskačs Tod verursacht hat, bei dem Versuch, Jans Baupläne mit Gewalt an sich zu bringen.

Die vereitelte Wahl und der Verlust des Rätsels sind ein schwerer Schlag für die Organisation der Vonts. Zum ersten Mal seit langer Zeit ist Severton ohne Anführer, und einzelne Straßen beginnen sich wieder unabhängig voneinander zu organisieren und untereinander und mit den umliegenden Bezirken zu kämpfen.

## Unruhe in Severton

Die Geschichte des zweiten Buchs, von dem dieses Spiel inspiriert wurde, beginnt etwa ein Jahr nach den Ereignissen des ersten Buchs. Sowohl Buch als auch Spiel beginnen mit der **Rettung von Georgie Ryman**, einem Jungen von der Anderen Seite, der seinen Mut beweisen wollte, indem er sich allein an die Erkundung von Severton machte. Die Nachricht von seiner Gefangennahme durch die Vonts erreicht die Schnellen Pfeile, die sich für eine sofortige Rettungsaktion entscheiden und sich damit zum ersten Mal seit einem Jahr wieder nach Severton wagen. Die Mission ist mehr oder weniger erfolgreich (abgesehen von einigen Schlagabtauschen), aber sie erfahren dabei, dass ganz Severton wieder in Aufruhr ist. Eine neue Wahl zum Großen Vont soll stattfinden, und einzelne Kandidaten kämpfen um die Gunst anderer Vonts und ganzer Straßenzüge. Vor allem aber gibt es Gerüchte, dass der „gefangene Igel“, der als unwiederbringlich verloren galt, wieder aufgetaucht sei. Das verleiht den Schnellen Pfeilen Hoffnung, dass sie doch noch an die Pläne für Tleskačs fliegendes Fahrrad gelangen könnten.

Damit das Spiel immer neu gespielt werden kann und weiter spannend bleibt, folgt es den Ereignissen nicht chronologisch. Im Buch können die Schnellen Pfeile zunächst **Informationen über Hachirik sammeln**, einen Jungen, der angeblich dabei geholfen hat, den „gefangenen Igel“ aus dem schlammigen Wasser zu holen. Auf der Suche nach ihm **treffen sie die Rostigen Schlüssel**, einen Vonts-Club, der seine eigenen Pläne verfolgt und sich nicht sonderlich für die Wahl zum Großen Vont interessiert. Von diesen erfahren sie, dass Hachirik ihnen nichts

mehr erzählen kann, da er bei einem Sturz in einen der Flüsse von Severton an einer Lungenentzündung gestorben ist. Außerdem finden sie heraus, dass die Rostigen Schlüssel ihren Club nach einem Satz alter Schlüssel benannt haben, die angeblich zu einer kleinen Tür in einem Garten gehören. Dieser Garten ist für die Rostigen Schlüssel allerdings nicht zugänglich, da er von den **Ginkgo-Anhängern** für ein Heiligtum gehalten wird. Diese große Gruppe von Vonts hat ein Blatt des exotischen Baumes als Erkennungszeichen gewählt. Der Baum wächst nur an einer einzigen Stelle in ganz Severton, und zwar in diesem Garten, daher bewachen die Anhänger ihn sorgfältig und kontrollieren, wer ein Blatt davon pflücken darf. Die Rostigen Schlüssel sehnen sich danach herauszufinden, was sich hinter der Tür verbirgt, und beauftragen die Schnellen Pfeile mit dieser Aufgabe. Sie **klettern geschickt über die Mauer des Heiligtums**, finden die Tür und öffnen sie. Dahinter entdecken sie einen uralten Brief aus der Zeit der ersten Vonts, der verrät, wo die legendäre Chronik der Vonts vergraben ist. Während dieses Abenteuers begegnen sie auch zum ersten Mal Scirocco, einer rätselhaften Erscheinung ganz in Schwarz mit weißer Maske, und angeblich im Besitz des wiedergefundenen Artefakts. Dieser zeigt sich gelegentlich völlig unerwartet den Vonts-Gruppen, lässt sie das Rätsel sehen, verschwindet dann aber wieder, bevor man ihn ergreifen kann. Diese allererste Begegnung mit Scirocco wird in keiner der Aufgaben im Spiel aufgegriffen, da sie völlig ungeplant stattfand und die Schnellen Pfeile daran gescheitert sind: Trotz ihrer Überzahl von fünf zu eins konnten sie Scirocco nicht überwältigen und an der Flucht hindern. Die Jungs überzeugten sich somit mit eigenen Augen von der Wahrheit der Legenden über Sciroccos fast übermenschlicher Kraft und Schnelligkeit.

Bei einem anderen Streifzug **finden sie die Vonts-Chronik** unter dem Pflaster einer Treppe in Severton. Dies ist eine echt aufregende Entdeckung, denn die Chronik erzählt von längst vergangenen Ereignissen, die zur Gründung der gesamten Vonts-Organisation geführt haben. Ereignisse, an die sich nicht einmal die Vonts selber erinnern können – als Kinderorganisation verfügen sie über keine Zeitzeugen, da ältere Jungs normalerweise Severton verlassen oder das Interesse an den Angelegenheiten der Vonts verlieren. Es stellt sich heraus, dass Severton schon immer ein besonderer und rebellischer Stadtteil war, in dem Jungs-Banden seit ewigen Zeiten um die Vorherrschaft gekämpft haben. Bei einem dieser Kämpfe wurde jedoch ein lokaler Anführer durch einen Steinwurf an den Kopf getötet. Das schockierte die Jungen aus der Nachbarschaft zutiefst, und einer von ihnen, Vojtěch Vont, fasste den Entschluss, die Kämpfe zu beenden und ganz Severton zu vereinen. So entstand die

Organisation, die später – nach ihrem ersten Anführer – die „Vonts“ genannt werden sollte. Als Erkennungszeichen diente ihnen die gelbe Blume, die zu dieser Jahreszeit in Severton reichlich blühte und mit der die Jungen den Sarg des getöteten Kameraden schmückten.

Die Schnellen Pfeile berichten nach und nach die Geschichte der Vonts in ihrem Clubmagazin TOM-TOM, das sie in fünf Exemplaren veröffentlichen (jeder Junge schreibt eines mit der Hand) und das dann auf der Anderen Seite herumgereicht wird. In der Zeitschrift berichten sie auch über all ihre Streifzüge in Severton (obwohl im Spiel das **Sammeln von Informationsmaterial für TOM-TOM** nur eine ganz bestimmte Aufgabe ist), aber erst durch die Veröffentlichung des Chronik-Inhalts bekommen sie ernsthafte Probleme. Die Vonts reisen auf die Andere Seite, beschaffen sich mehrere Ausgaben von TOM-TOM und finden so alles heraus, was die Schnellen Pfeile bereits wissen. Besonders wütend macht sie, dass das wertvolle historische Buch nicht von Vonts, sondern von Jungs der Anderen Seite entdeckt wurde.

Zu dieser Zeit haben die Schnellen Pfeile allerdings mit ihren ganz eigenen Problemen zu kämpfen. Das Magazin „Der Sammler“, ein Konkurrent, der TOM-TOM den Erfolg neidet, bringt eine schockierende Nachricht heraus: Will True, der bewunderte Anführer der Schnellen Pfeile, spielt angeblich ein doppeltes Spiel und führt unter dem Pseudonym Will Danesh eine größere Gruppe von Vonts in Severton an. Die übrigen Schnellen Pfeile wollen das nicht glauben, aber leider passt es zu einigen Ungereimtheiten, die in letzter Zeit aufgetreten sind. Während ihrer Streifzüge haben völlig unbekannte Vonts Will mehrmals mit seinem Namen begrüßt, fast so, als wären sie alte Bekannte. Und in letzter Zeit hat Will nur ungern an weiteren Streifzügen nach Severton teilgenommen und diese immer wieder verschoben. Dieses **seltsame Verhalten** veranlasst die vier übrigen Jungen, sich allein nach Severton zu wagen – die Herausgeber des Sammlers führen sie zu einem Treffen von Wills Anhängern. Zu ihrem Entsetzen sehen sie es mit eigenen Augen: Will spricht vor einer Versammlung von Vonts. Aber sie werden von den Vonts entdeckt, geschlagen und fortgejagt. Die Jungs sind am Boden zerstört; es sieht so aus, als würde ihr Club bald auseinanderbrechen. Als sie zu Wills Haus gehen, um ihn zur Rede zu stellen, erzählt ihnen seine Mutter, dass er die ganze Zeit zu Hause gewesen sei und gelernt habe.

Das würde auch erklären, warum er in letzter Zeit so ungern unterwegs war – wegen der Streifzüge hatte er die Schule vernachlässigt und seinen Eltern versprochen, seine Leistungen zu verbessern. Was Will Danesh betrifft, so gibt es keine andere



Erklärung, als dass Will True einen Doppelgänger mit dem gleichen Vornamen in Severton hat.

Und hier beginnt nun der traurigste Teil der ganzen Geschichte. Der letzte Streifzug der Schnellen Pfeile wurde von ihrem Clubhund Bubble verraten, der ihnen nach Severton gefolgt war und sie freudig bellend begrüßte. Die Anhänger von Danesh fangen Bubble ein und erpressen die Schnellen Pfeile, ihnen die Vonts-Chronik zu übergeben, indem sie damit drohen, ihren Hund sonst zu töten. Die Schnellen Pfeile zögern, denn sie wollten die Chronik eigentlich bei Scirocco gegen das Rätsel eintauschen. Sie wagen es nicht, ihre persönlichen Wünsche über das zu stellen, was sie für das Wohl aller halten – nämlich Tleskačs Zeichnungen zu finden. Stattdessen unternehmen sie mehrere Versuche, **Bubble mit List zu befreien**. Aber all ihre Pläne scheitern, und bei einem Versuch fügt sich Will True beim Aufprall auf das Pflaster leider einen Schädelbruch zu.

Während ihrer Rettungsaktionen für Bubble **treffen** die Schnellen Pfeile auf **Losnar**, und zwar am **Schwarzen Wasser**, einem unterirdischen Fluss, der durch Severton fließt. Losnar, dem sie im ersten Buch fast zum Amt des Großen Vont verholpen hätten, strebt dieses gar nicht mehr persönlich an, gehört aber jetzt zur Gelben Blume, die ebenfalls nach dem Amt des Großen Vont greift. Die Schnellen Pfeile **lernen Bobby Tinker kennen**, den Anführer der Gruppe. Sie stellen fest, dass sie ihn bereits bei einem früheren Streifzug getroffen haben, als er von zwei größeren Vonts als Gefangener weggeführt wurde. Damals boten sie ihm an, ihn zu befreien, aber er lehnte ihre Hilfe dankend ab. Erst jetzt verstehen sie warum – Bobby Tinker ist blind und wurde von seinen Freunden nur geführt, weil sie ihn vor dem Stolpern bewahren wollten. Trotzdem hat ihr Hilfsangebot Tinker tief beeindruckt, und nun schätzen die Schnellen Pfeile seine Absichten und Ziele sehr.

Das führt zu einer längeren Partnerschaft, die damit beginnt, dass Tinker den Schnellen Pfeilen die Hilfe seiner Gruppe bei der Rettung von Bubble anbietet. Dabei weiß noch niemand, dass es eigentlich schon zu spät ist: Der treue Hund ist in Gefangenschaft gestorben, weil er nicht richtig versorgt wurde und sich vor Sehnsucht nach seinen Freunden verzehrt hat. An dieser Stelle weichen wir von der Buch-Erzählung ab; mag uns Herr Foglar dies verzeihen ... Ihr könnt im Spiel dort erfolgreich sein, wo die Schnellen Pfeile im Buch gescheitert sind – ein ganzes Szenario ist nämlich einer großen **Rettungsaktion für Bubble** gewidmet, der dann bei zukünftigen Streifzügen zu einem wertvollen Helfer wird.

Im Buch kommt diese traurige Passage kurz vor dem Ende der ganzen Geschichte. Die entmutigten Schnellen Pfeile werden erst durch die Nachricht, dass die Ginkgo-Anhänger eine große **Jagd auf Scirocco** planen, zu neuen Taten angespornt. Sowohl die Gelbe Blume als auch die Schnellen Pfeile versuchen, das zu vereiteln, da der Besitz des Rätsels für die Anhänger den Sieg bei der bevorstehenden Wahl bedeuten könnte. Scirocco schafft es aber, obwohl jetzt ganz Severton hinter ihm her ist, seinen Verfolgern immer wieder zu entkommen und sogar die Schnellen Pfeile zu überlisten. Doch sie werden Zeugen, wie er einen Sprung von einem Dach zum anderen falsch abschätzt, auf das Pflaster fällt und sich verletzt. Sie erreichen ihn noch vor den anderen und anstatt seine Schwäche auszunutzen, um das Rätsel zu nehmen, versuchen sie, dem Verletzten zu helfen. Das beeindruckt ihn zutiefst, und er händigt ihnen freiwillig das Rätsel aus. Dann nimmt er seine Maske ab, und die Schnellen Pfeile erkennen zu ihrer Überraschung einen jungen Erwachse-

nen, der einst einer der Großen Vonts war. Er war besorgt über den Niedergang der Vonts-Organisation und formierte eine Gruppe, um den „gefangenen Igel“ zu beschaffen. Die einzige Absicht hinter seinen Provokationen als maskierter Scirocco war es, jemanden zu finden, der in Zukunft einen würdigen Großen Vont abgeben würde.

So bekommen die Schnellen Pfeile endlich ihr Rätsel. Sie kennen den Kniff von Tleskač, wie sich der „Igel“ entfernen lässt, auswendig und wissen, dass sie, sobald sie ihn herausgeholt und aufgeschraubt haben, darin die Pläne für ein funktionierendes fliegendes Fahrrad finden sollten. Ob ihr Plan aufgeht, ist für das Spiel unwichtig, deshalb verraten wir es euch nicht.

Das Buch endet damit, dass Bobby Tinker zum neuen Großen Vont gewählt wird. Dank der Chronik und dem Rätsel, das die Schnellen Pfeile ihm ausgehändigt haben, schließen sich viele andere Straßenzüge der Gelben Blume an, wodurch sie eine klare Mehrheit bei der Wahl gewinnen können. Severton steht nun eine Zeit der Ruhe und des Friedens bevor. So scheint es zumindest – bis einem klar wird, dass es sich um eine Trilogie handelt ...

Möchten Sie mehr über Schnelle Pfeile und ihre Abenteuer erfahren? Besuchen Sie diese Seite und lernen Sie ihre Welt besser kennen.



Albi



