



Pendragon Soloquest Generator

Methode: 3 Karten aus einem Pokerblatt ohne Joker ziehen. Diese ergeben eine Queste mit einem maximalen Ruhmeswert. Passend zum jeweiligen historischen Hintergrund des Jahrs, der Motivation und dem Ruhmeswert sucht man sich ein bis drei Gegner heraus, die in Summe den Ruhmeswert entsprechen. Gegen jedem dieser Gegner erfolgt ein vergleichender Wurf Attacke des Ritters gegen beste Attacke des Gegners.

Ritter	Gegner		
Erfolg	Erfolg/Misserfolg	Ritter >= Gegner	Ritter besiegt Gegner (100% Ruhm)
Erfolg	Erfolg	Ritter < Gegner	Ritter besiegt Gegner (50% Ruhm)
Misserfolg	Erfolg/Misserfolg		Ritter verliert (10% Ruhm)
Patzer	alles außer Patzer		Ritter verliert (0 Ruhm)*

*falls es dabei um mehr als 100 Punkte Ruhm ging, stirbt der Ritter, falls die 3. Karte eine Kreuzkarte mit einem Bildwert ist.

Karte 1: Die Queste

Herz: Persönliche Queste

Pik: Kämpferische Queste

Kreuz: Religiöse Queste

Karo: König Arthus Queste

Der Wert der Karte * 20 entspricht den erwarteten Ruhm.

Bilder entsprechen 300 Punkte Ruhm.

Wird ein As gezogen, so gilt der höchste der beiden anderen Kartenwerte.

Karte 2: Die Motivation

Persönliche Queste

Herz: Für die Liebe/Ehre

Pik: Aus Rache

Kreuz: Für den Glauben

Karo: Für den König/Lehnsherrn

Kämpferische Queste

Herz: Verteidigung des eigenen Lehens

Pik: Teilnahme an einer Schlacht

Kreuz: Kampf gegen einen bösen Ritter

Karo: Kampf gegen ein Monster

Religiöse Queste

Herz: Zur Läuterung oder dem Erlangen einer Tugend

Pik: Kampf gegen das Böse, Verteidigung des Guten

Kreuz: Auf der Suche nach einem Heiligtum

Karo: Kampf gegen die Sachsen/Andersgläubige

König Arthus Queste

Herz: Zum Ruhme des Pendragon/Lehnsherrn

Pik: Kampf gegen einen Gegner Arthus

Kreuz: In Merlins Auftrag/Suche nach einem magischen Gegenstand

Karo: Kampf an den Grenzen des Reichs

Karte 3: Das Nachspiel

Herz: Es gibt einen zusätzlichen glücklichen Ausgang

(Zahlenwert Plündertabelle, Bild = besonderer Gegenstand)

Pik: Es hat Konsequenzen für die Zukunft

(in spätestens „Kartenwert“ Jahren, Bild für die nächste Generation)

Kreuz: Es gibt einen zusätzlichen unglücklichen Ausgang

(Verlust eines Gegenstands von Kartenwert*5 Shilling, Bild = Tod eines Getreuen)

Karo: Der König erfuhr von der Tat (Ruhm + Kartenwert*5, Bild: Ruhm verdoppelt sich)

Typische Methoden an Ruhm zu kommen

Kampf mit ...

Ritter

Gewöhnlicher Ritter (1000-1999 Ruhm) = 50

Bemerkenswerter Ritter (2000-3999 Ruhm) = 100

Berühmter Ritter (4000-7999 Ruhm) = 250

Außergewöhnlicher Ritter (8000+ Ruhm) = 500

Bemerkung: War der Kampf nur "bis zum ersten Blut", so wird die Zahl auf ein Zehntel reduziert.

Andere menschliche Gegner

Gewöhnlicher Bandit = 10

Berüchtigter Bandit = 25

Bewaffneter und berittener Nicht-Ritter = 35

Sachsenkrieger = 35

Piktenkrieger = 20

Tiere und magische Wesen

Bär = 10

Eine Meute Wölfe = 25

Hexe = 25

Oger = 25

Gewaltiger Bär = 100

Kleiner Riese = 100

Einhorn = 100

Elfenkrieger = Menschlicher Ritter + 50

Löwe = 250

Greif = 250

Riese = 250

Teilnahme an einer Schlacht (Ruhm pro Kampfrunde)

Kleine Schlacht = 15

Mittlere Schlacht = 30

Große Schlacht = 45

Teilnahme an einem Turnier

Nachbarschaftliches Turnier (etwa 100 teilnehmende Ritter insgesamt) = Sieger: 50

Lokales Turnier (etwa 500-1000 teilnehmende Ritter insgesamt) = Sieger: 100

Regionales Turnier (etwa 1000-2500 teilnehmende Ritter insgesamt) = Sieger: 200



(Autor: Kaid Ramdani)