



## 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.

<b>Ritter</b>	<b>Gegner</b>		
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)