

Das Abenteuer beginnt

Das Basis-Regelwerk Regelbuch I

Veremonya

EIN FANTASY-ROLLENSPIEL

VON

CHRISTOPH FETTE

Veremonya

© 2000 Christoph Fette

Version:	0.92
Stand:	10. Mai 2000
Autor:	Christoph Fette
Lektor:	Katja Bessel Heiko Fette
Illustrationen:	Christoph Fette Katja Bessel
Unterstützung:	Katja Bessel Heiko Fette

Es handelt sich beim dem Werk um geistiges Eigentum von Christoph Fette. Die Vervielfältigung mit kommerzieller Motivation, sowie Verwertung des Inhaltes für eigenständige Publikationen, ist nicht gestattet. Weitergabe an Dritte nur in Form des vollständigen Textes oder der vollständigen Datei, wie sie auf der Veremonya-Internetseite unter: www.veremonya.de zum Download bereitsteht.

Kritik und Anregungen bitte an C.Fette@veremonya.de

Inhalt

INHALT	3
VORWORT	4
ERSTE SCHRITTE	5
FANTASY-ROLLENSPIEL?	5
MECHANISMEN EINES ROLLENSPIELS	5
DIE ERSCHAFFUNG EINES HELDEN	9
GRUNDSÄTZLICHES	9
DER BASIS-HELDENBRIEF	9
DIE PROBEN	12
EIN KAMPF ENTBRENNT	14
DER ABLAUF EINES KAMPFES	14
DER KAMPF MIT MEHREREN BETEILIGTEN	16
DIE ERFAHRUNG	17
DIE MAGIE	19
DIE MAGIE-REGELN DES BASIS-SPIELS	19
DIE ZAUBERFORMELN	21
DIE HELDENTYPEN	25
AUF EIN WORT	25
DIE SECHS HELDENTYPEN	25
KRIEGERIN - FESIDIA	26
DER WANDERER - DABIT	28
BINGENLOSER - ZWERG	30
WALDLÄUFER - ELF	32
MAGIER DER AKADEMIE "SEMINAR DER ELFISCHEN ZAUBERKÜNSTE" - DAIKINI	34
RITTER VOM ORDEN "FALKENFESTE" - DAIKINI	36
VANDOYA - DAS LAND DER ABENTEUER	38
VORWEG	38
GEOGRAPHIE	38
KLIMA	38
GESCHICHTE	38
TIERE UND MONSTER VANDOYAS	40
EINLEITUNG	40
DER ORK	40
DER HOBGOBLIN	40
DER OGER	41
DER SCHWARZWOLF	41
DER BERGDRACHE	41
EIN GEWÖHNLICHER RÄUBER	42
DER SÄBELZAHNTIGER	42
DER RUNAKBÄR	42
PROLOG	43
AUF INS ABENTEUER	43
WIE GEHT ES WEITER?	43
ANHANG	44
TABELLEN	44
BASIS-HELDENBRIEF	47
ABENTEUER: "UNTER DER AKADEMIE"	48



Vorwort

Dieses Buch ist hauptsächlich für Rollenspielerneulinge und Einsteiger des Rollenspiels Veremonya gedacht. Hier findet der geneigte Leser Beschreibungen der grundlegenden Mechanismen des Rollenspiels mit sehr vielen anschaulichen Beispielen und kleine Szenen aus einer typischen Rollenspielrunde.

Vereinfachte Regeln ermöglichen einen schnellen Einstieg und einen kurzen Einblick in die Welt Veremonya. Später kann man sich dann mit den erweiterten Regeln vertraut machen.

Im Anhang finden Sie ein kleines Abenteuer, das sich mit den vereinfachten Regeln spielen lässt. Es sollte aber kein Problem darstellen,

das Abenteuer auch mit den erweiterten Regeln zu spielen.

Für erfahrene Rollenspieler bietet das folgende Kapitel: Erste Schritte wahrscheinlich wenig neues und so wird es reichen, wenn Sie es kurz überfliegen, um einen kleinen Einblick in die Regeln von Veremonya zu erhalten.

An dieser Stelle möchte ich alle Leserinnen um Verständnis bieten, dass in allen Texten immer nur die männliche Form aller Person benutzt wird. Ich habe in den Regeltexten die männliche Form gewählt, um die Regeltexte nicht durch verwirrende Doppelformulierungen, wie zum Beispiel Helden und Heldinnen; Spielleiter oder Spielleiterin, weiter zu erschweren.



Erste Schritte

Fantasy-Rollenspiel?

Veremonya ist ein Fantasy-Rollenspiel, das mindestens mit 3 Spielern und einem Spielleiter gespielt werden sollte. Es ist theoretisch möglich, mit nahezu unendlich vielen Personen zu spielen, doch dann leidet der Spielfluss doch arg.

Veremonya ist nicht nur der Name des Rollenspiels, das Sie gerade in den Händen halten, sondern ist auch der Name der phantastischen Welt, auf dem sich der Kontinent Vandoya befindet, indem das gesamte Spiel stattfindet. Wenn Sie sich nun fragen, was überhaupt ein Fantasy-Rollenspiel ist, dann rate ich Ihnen schnell weiter zu lesen, falls Sie schon ein erfahrender Rollenspieler sind können Sie diesen Abschnitt getrost überspringen.

Den Begriff Fantasy dürfte jeder schon einmal gehört haben, unter ihm versteht man eine Literaturgattung, die sich mit mächtigen Magiern, starken Kriegern und schlaun Dieben; mit Schwertkämpfen, magischen Ritualen und grossen Heldentaten beschäftigt. In Fantasy-Romanen gibt es Drachen, Orks und Feen. Sie leben in einer imaginären Welt, in der sich das Gute in einem stetigen Kampf mit dem Bösen befindet. Jedem sind sicherlich Namen solcher Romane bekannt, so gehören die Nibelungen-sage, der "Herr der Ringe", die Conan-Romane genauso dazu, wie "Die Unendliche Geschichte".

Nun in ebenso einer Fantasy-Welt spielt auch das Rollenspiel Veremonya, womit wir zum

zweiten zu klärenden Begriff kommen: Dem Rollenspiel.

In einem Rollenspiel übernehmen Sie und einige Ihrer Freunde die Rollen von Romanfiguren (Helden), die sich durch die fiktive Welt (in unserem Fall Veremonya) bewegen, dort Abenteuer zu bestehen haben und selber den Ausgang der Geschichten beeinflussen können. Sie spielen dabei in einer Art interaktiven Roman. Um aber überhaupt ein Abenteuer entstehen zu lassen brauchen die Helden, die Guten, einige Gegenspieler, die Bösen. Dies können zum Beispiel Orks, Piraten, Räuber, Drachen, böse Magier und andere Monster und Schurken sein.

Damit die Bösen aber nicht einfach nur in der Gegend rumstehen, sondern auch agieren können, muss sie jemand spielen. Diese Person nennt man Spielleiter oder auch Meister. Er leitet das ganze Rollenspiel und kennt alle Informationen, die zum Spielen benötigt werden. Der Spielleiter kennt seine Figuren und ihre Beweggründe, aber auch die Welt in der sie sich befinden, denn nur so kann er den Spielern mitteilen, wie sie auf die Aktionen der Helden reagieren.

Durch den Dialog und den wechselseitigen Aktionen von Meister und Spielern entsteht vereinfacht gesagt das Rollenspiel. Natürlich müssen von beiden wie bei jedem Spiel dabei einige Regeln beachtet werden, doch dazu kommen wir später.

Mechanismen eines Rollenspiels

Zunächst wollen wir uns kurz einmal eine typische Rollenspiel-Situation anschauen, um die Mechanismen des Spiels besser zu verstehen. In unsere kleinen Beispiel-Rollenspielrunde befinden sich 4 Spieler und der Spielleiter. Die Teilnehmenden Personen sind im einzelnen:

1. Der Spielleiter, der von einigen Spielern auch immer wieder Meister genannt wird.
2. Hagrid der Starke ist ein Krieger, der von Michael gespielt wird.
3. Thoram, Sohn des Gillion ist ein Zwerg, der von Hans gespielt wird.
4. Beon aus Kunata ist ein Magier, der von Alex gespielt wird.

5. Und zu guter letzt hätten wir noch Jasira Sonnenglanz eine Waldelfe, die von Sabine gespielt wird.

Nun zu unserer Beispielsituation:

Hagrid, Thoram, Jasira und Beon verfolgen gerade die Spur einer Gruppe von Schurken, die die Tochter des Statthalters von Griphand entführt haben. Sie wurden von dem Herrn beauftragt die Vermisste wieder zu finden und unbeschadet zurückzubringen. Er würde die Helden dafür auch reichlich belohnen hat er ihnen noch versprochen, bevor sie sich auf die Suche gemacht haben.

Die Gruppe hat sich dann in der Stadt unter anderem bei der Haushälterin, die zum Zeitpunkt der Entführung im Haus war, und bei



einigen Passanten auf der Strasse umgehört. Aus den einzelnen Informationen fanden die Helden dann ihren Weg zum Versteck der Schurken in einem Hinterhof.

Bei allen Gesprächen schlüpft der Spielleiter in die Rolle der Nichtspielercharaktere, in unserem Beispiel wären das der Stadthalter und die Haushälterin, sowie die Passanten auf der Strasse. Durch sie lässt er den Spielern die Informationen zukommen, die sie zum Versteck führen. Dabei muss sich der Meister keineswegs alles selber ausdenken, die meisten Informationen entnimmt er dem Abenteuerbuch (ein kleines Abenteuer finden Sie auch im Anhang), das einen groben Abriss der Handlung sowie Orts- und Personenbeschreibungen enthält, die dem Meister das Leben erleichtern. Doch auch das Abenteuerbuch bietet nicht alle notwendigen Informationen, da man nie genau voraussehen kann, was die Spieler als nächstes unternehmen werden, deshalb muss der Meister immer viel improvisieren.

In dem Abenteuerheft würde auch eine Beschreibung mit einer Zeichnung des Schurkenversteckes im Hinterhof zu finden sein. In etwa folgendes würden Sie dort finden:

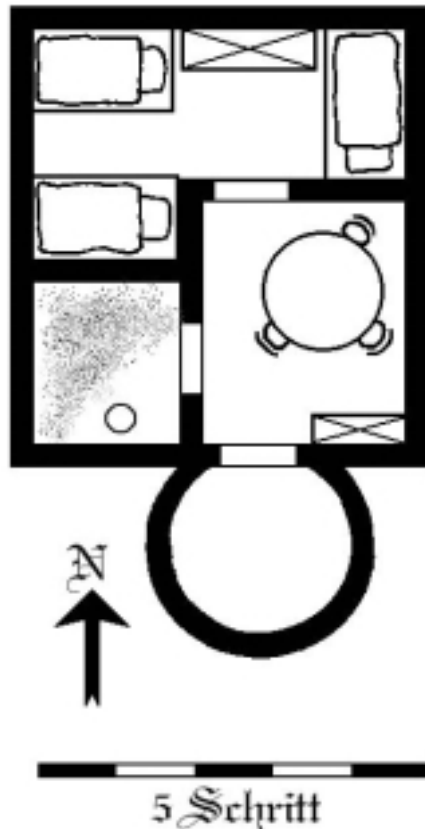


Abbildung 1: Versteck der Schurken

"Der Unterschlupf der drei Schurken ist nur über einen Hinterhof zu erreichen, in dessen Mitte ein alter ausgetrockneter Brunnen steht. Auf dessen Grund befindet sich in der nördlichen Seitenwand eine kleine verschlossene Tür, die den einzigen Zugang zum Versteck bildet.

Durch die Tür kommt man in einen kleinen Wach- und Wohnraum, in dem drei Türen zu sehen sind. Eine Holztür befindet sich in der Nordwand, eine weitere in der südlichen. Ausserdem kann man noch eine schwere, eisenbeschlagene Tür in der Westwand erkennen. Die nördliche Tür führt in den Schlafraum der Schurken, die westliche in den Kerker, die südliche Tür ist der Eingang zum Versteck. Weiter Informationen zu den Räumen entnehmen Sie dem beiliegenden Grundriss.

Im Wachraum befindet sich der Schurke Gamba, der gerade eine Mahlzeit zu sich nimmt, die anderen beiden, Haram und Thogalf, schlafen im Nebenraum. Sie werden bei lautem Krach aber sofort bewaffnet in den Wachraum stürmen.

In dem kleinen Kerker ist die Tochter des Statthalters eingeschlossen, den Schlüssel trägt Thogalf, der Anführer der Bande, bei sich."

Nun werden wir sehen, wie der Meister versucht aus diesen paar Informationen durch improvisierte Ausschmückungen eine spannende Spielsituation zu schaffen.

Meister: "Im fahlen Mondlicht schleicht Ihr durch den gerade aufziehenden Nebel in den kleinen Hinterhof, in dem Eure leisen Schritte widerhallen. Ausser dem fernen Bellen eines Hundes vernehmt ihr keinen Laut, als Ihr Euch vorsichtig in dem Hof umschaut, doch bis auf einen alten Brunnen, dessen Mauer am Rand schon etwas brüchig ist, ist nichts aussergewöhnliches zu entdecken."

Michael: "Hagrim geht vorsichtig zum Brunnen und schaut in den Schacht."

Alex: "Ich folge Hagrim."

Vielleicht ist Ihnen schon aufgefallen, dass Michael von seinem Held Hagrim in der dritten Person spricht und Alex von Beon in der ersten Person, so als ob er selber handeln würde. Vielen Rollenspieleranfängern wird es zu Anfang schwer fallen von Ihrem Helden in der Ich-Form zu sprechen, doch dieses hilft ungemein dabei, sich in den Charakter hineinzuversetzen und fördert das gute Rollenspiel. Natürlich kann niemand dazu gezwungen werden diese Form zu wählen, aber es wäre ratsam darauf zu achten.



Hans: "Ich bleibe am Eingang des Hofes stehen und schaue vorsichtig um die Ecke, um Wache zu halten."

Sabine: "Und ich behalte die umliegenden Gebäude im Auge."

Meister: "Der Schacht des Brunnens ist stokkend finster, doch tief unten scheint ein schwaches Licht zu schimmern."

Michael: "Alex, kannst Du nicht irgendwie Licht machen, damit wir sehen können was sich in dieser dämonischen Dunkelheit da unten verbirgt."

Hans: "Beon kann einen Lichtzauber, mit dem könnte ich den Schacht erhellen."

Michael: "Gut mach das, vielleicht haben die Schurken ja dort unten ihr Versteck."

Stop! So geht das nicht. Die Spieler können sich nicht so einfach über ihre Helden hinweg unterhalten. Sie müssen nicht über ihre, sondern durch ihre Charaktere sprechen. Das hört sich jetzt vielleicht ein bisschen abstrakt an, aber schauen wir uns die gleiche Situation einfach noch einmal verändert an.

Michael (flüstert): "Pst, Beon kannst du irgendwie Licht machen, ich habe keine Fackel bei mir. Aber sei leise vielleicht haben die Schurken ihr Versteck dort unten."

Hans (flüstert): "Einen Moment Hagrim ich helfe Dir. - Ich schleiche zum Brunnenschacht, falte meine Hände und spreche leise die Formel: Larun Locel. Dann puste ich vorsichtig zwischen die Hände und öffne dieses wieder."

Meister: "Dann mach eine Probe auf Magiesinn, damit Dein Lichtzauber gelingt."

So, das war schon viel besser. Nun kommen das erste Mal die Würfel ins Spiel. Sie entscheiden immer dann über eine Situation, wenn der Ausgang der Handlung ungewiss ist. In unserem Beispiel ist es nicht sicher, ob Beons Lichtzauber gelingt.

Deshalb wirft er eine sehr leichte Probe auf Magiesinn, sie entscheidet ob Beons Zauberei Erfolg hat. Jeder Charakter hat Eigenschaften, wie zum Beispiel Intelligenz, Stärke, Geschicklichkeit oder auch Magiesinn, die einen bestimmten Wert haben, um den Helden weiter zu definieren. Alex hat in unseren Beispiel Wert von 4 bei Magiesinn. Um seine Probe nun zu bestehen, rollt er einen vier Ikosaëder, einfacher gesagt vier zwanzigseitigen Würfel (kurz: 4W20), und versucht bei mindestens drei Würfeln eine Augenzahl zu erreichen, die gleich oder kleiner als der Schwierigkeitsgrad, der in unserem Fall 15 für sehr leicht beträgt, ist.

Hans: "Eine 4, eine 12, eine 18 und ein 14! Geschafft!"

Meister: "Zwischen Deinen Händen entsteht eine kleine leuchtende Kugel, die den ganzen Hof und auch den Brunnenschacht erhellt. Der Brunnen ist gut 15 Schritt tief und ausgetrocknet."

Auf Vandoya wird in Schritt gerechnet, ein Schritt entspricht einem Meter (Siehe Masse-tabelle im Anhang).

Meister: "An der Seite des Schachts sind kleine Stufen in den Brunnen gehauen. Unten ist eine kleine hölzerne Tür zu sehen."

Michael: "Ich winke die anderen zu uns an den Brunnen."

Sabine: "Ich schleiche vorsichtig zum Brunnen."

Alex: "Ich schaue noch ein letztes Mal die Strasse hinunter, wenn niemand in Sicht ist, bewege ich mich auch zum Brunnen."

Michael: "Pst. Ich glaube da unten ist ihr Versteck. Ich werde als erster runter klettern, ich gebe Euch dann ein Zeichen, wenn Ihr hinterher kommen könnt. - Dann steige ich über den Brunnenrand und klettere leise hinunter."

Meister: "Gut, das ist nicht so einfach mit Deiner ganzen Ausrüstung. Du musst eine normale Geschicklichkeitsprobe bestehen, um keinen als zu grossen Lärm zu machen."

Michael würfelt: "Geschafft!"

Meister: "Du stehst unten auf dem Grund neben der Tür. Es ist eine einfache, etwas kleinere Holztür."

Michael: "Ich lege mein Ohr an die Tür. Ist etwas zu hören?"

Meister: "Aus dem Inneren kannst Du ein leises Schmatzen vernehmen."

Michael: "Ahh, die Herren Schurken speisen also gerade. - Ich winke die anderen hinunter."

Alex: "Ich gehe als nächster, dann folgst Du mir, Jasira und als letzter Thoram. In Ordnung?"

Alex: "Einverstanden so machen wir es."

Meister: "Na gut, dann müsst ihr auch eine normale Geschicklichkeitsprobe bestehen."

Also würfeln die anderen auch, doch Alex Probe misslingt.

Meister: "Als Du gerade die Hälfte des Abstieges geschafft hast, löst sich ein Stein unter Deinen Füßen und trifft mit einem dumpfen Geräusch, das durch den ganzen Brunnen hallt, auf."

Alex: "Ich verharre in meiner Bewegung und lausche."



Michael: "Ich drücke wieder vorsichtig mein Ohr an die Tür und versuche zu hören, was drinnen passiert."

Meister: "Würfel bitte eine normale Sinnesschärfeprobe."

Michael würfelt: "Ich habe Sinnesschärfe 5 und der Schwierigkeitsgrad beträgt 10, also nehme ich 5W20 und erhalte (würfelt) 10, 12, 19, 2 und 4 - Gut gelungen!"

Meister: "Du kannst hören, wie das Schmatzen aufhört, danach ist kein Geräusch mehr aus dem Inneren zu vernehmen. Der Schurke scheint Euch also gehört zu haben und lauscht nun selber..."

Wie wir an dieser Situation erkennen gibt eine Probe nicht immer nur über Gelingen und Nichtgelingen Auskunft, sondern, je nachdem mit wieviel Erfolgen (ein Erfolg ist ein Wurf der kleiner oder gleich dem Schwierigkeitsgrad ist) sie gelungen ist, kann man erkennen ob wie gut sie gelungen ist und der Meister kann dem Spieler mehr Informationen geben. Michael hatte bei seiner Probe 4 Erfolge (10, 12, 2 und 4), damit hat er einen Erfolg mehr als er braucht. Wenn es weniger gewesen wäre, hätte der Meister ihm vielleicht einfach nur mitgeteilt, dass nichts mehr zu hören sei. Aber nun zurück:

Meister: "... Es dauert eine ganze Weile bis Du wieder ein gemütliches schmatzen hörst."

Alex: "Dann steige ich den Rest hinunter."

Da muss ich noch einmal unterbrechen, so geht es nicht. Alex kann gar nicht mitbekommen haben, dass aus dem Inneren wieder ein schmatzen zu hören ist, denn er hängt ja noch mitten im Brunnenschacht. Also sehen wir uns das noch mal richtig an.

Meister: "... Es dauert eine ganze Weile bis Du wieder ein gemütliches schmatzen hörst."

Michael: "Ich winke Thoram nach unten."

Alex: "Wenn ich das Winken sehe, steige ich vorsichtig den Rest runter."

Michael: "Wenn Thoram unten ist, ziehe ich mein Schwert und stürme rein. Jetzt zeigen wir es den Schweinen."

Meister: "Als Du die Tür öffnest und Dich der Räuber sieht, nimmt er seinen Säbel, der neben ihm auf dem Tisch liegt und springt auf."

Sabine: "Halt warte Michael, sollten wir nicht vielleicht vorher noch einen Plan ausarbeiten?"

Michael: "Du hast recht, also noch mal zurück."

Meister: "Keine Chance! Der Räuber will Dich bereits angreifen."

Alex: "Aber wir hatten, das doch gar nicht vorher abgesprochen."

So geht es natürlich nicht. Ein wichtiger Grundsatz beim Rollenspiel ist: GESAGT - GETAN (oder auch umgekehrt NICHT GESAGT - NICHT GETAN). Ein weitere Grundsatz ist, was der Meister sagt ist Gesetz, deshalb hat es überhaupt keinen Sinn mit ihm zu diskutieren, das raubt dem Spiel nur die Stimmung und die Spannung. Das sehen nach einem kurzen Disput auch unsere Spieler ein.

Alex: "Na gut, dann machen wir die Mistkerle jetzt fertig! Ich ziehe meine Axt und stürme schreiend in das Versteck."

Sabine: "Ich nehme meinen Speer in die Hand und folge ihm."

Nun entbrennt ein Kampf, über dessen Ausgang ebenfalls die Würfel entscheiden werden. Doch zu den Regeln kommen wir später.

Unsere Helden besiegen die Schurken und können die Tochter des Stadthalters befreien. Von ihm bekommen sie die versprochene Belohnung. Doch ausser an einigen Goldstücken sind unsere Helden auch noch etwas reicher an Erfahrung geworden.

Meister: "Für das bestandene Abenteuer bekommt jeder von euch 50 Erfahrungspunkte."

Die Erfahrungspunkte spiegeln die Erfahrung eines Helden wieder, mit ihnen kann der Spieler sein Charakter steigern, zum Beispiel könnte er einen Eigenschaftswert erhöhen.

Wir werden nun unsere Beispielrynde verlassen und endlich richtig anfangen. Im nächsten Kapitel werden Sie Ihren ersten Helden erschaffen und ganz nebenbei die grundlegenden Regeln von Veremonya kennenlernen. Danach können Sie auch schon bald in das erste Abenteuer starten.



Die Erschaffung eines Helden

Grundsätzliches

Nachdem Sie jetzt einen ersten Einblick in das typische Geschehen eines Rollenspiels hatten und der zukünftige Meister von Veremonya sich ein wenig auf seine Arbeit vorbereiten konnte, geht es im folgenden Kapitel endlich richtig los. Sie werden ihren ersten Helden erschaffen.

Mit "Held" meine ich übrigens eine Art Romanheld, das heisst, dass das Wort nur die Hauptfiguren des Spiels bezeichnet. Helden müssen nicht immer die Guten sein, die keine Angst kennen und ihr Leben ohne nachzudenken auf das Spiel setzen, nur um eine Jungfrau zu retten und hinterher sogar auf die Belohnung verzichten würden. Oft kann es sogar sehr interessant und aufregend sein eine Person zu spielen, die kein perfekter Superheld ist und viele Macken und Schwächen hat. Trotzdem sollten sie schon etwas mutiger und verwegener handeln, wie der einfache Bauer von nebenan, um sich von der breiten Masse abzuheben.

Ebenso facettenreich und unterschiedlich wie die Menschen in der wirklichen Welt sind, unterscheiden sich auch die Helden bei Veremonya. Teilweise lassen sich diese Unter-

schiede durch Werte festhalten, wie zum Beispiel die Körperkraft, zum grössten Teil wird der Helden aber durch die Fantasie des Spielers bestimmt. So gestaltet jeder Spieler seinen eigenen, individuellen Helden und genauso wie es keinen Menschen zweimal gibt, ist auch jeder Held einzigartig.

Doch Ihren Charakter so auszuschnitten, dass er wirklich einzigartig ist, dürfte Ihnen zum Anfang noch sehr schwer fallen. So sollten Sie sich zunächst einmal damit begnügen einen relativ einfach strukturierten Helden mit fest definierten und klaren Charakterzügen zu erschaffen und erst später dann ihren Traum von einem schizophrenen Krieger mit einer Zwangsneurose und Todesangst vor Waffen erfüllen.

Um mit der Erschaffung eines Helden beginnen zu können sollten Sie sich zuerst einmal den Basis-Heldenbrief aus dem Anhang kopieren und zusätzlich noch ein Notizblatt, ein paar Stifte und einige Würfel bereitlegen und in Ruhe das nächste Kapitel lesen, indem die grundlegenden Regeln anhand des Heldenbriefes erklärt werden.

Der Basis-Heldenbrief

Name

Hier ist Platz für den Namen Ihres Helden. Bei der Namenswahl können Sie Ihrer Fantasy freien Lauf lassen. Sie sollten nur von allzu weltlichen Namen Abstand nehmen, da man schon das Gefühl haben sollte, dass der Name Ihres Helden aus einer anderen Zeit und Welt stammt.

Aber auch Namen, die jedem aus der Fantasy-Literatur bekannt sind (zum Beispiel Gandalf oder auch Conan), eignen sich nicht sonderlich gut, da diese Namen bereits vorbelastet sind und oft mit einem bestimmten Charakter assoziiert werden.

Als letztes wären noch albernere Namen wie zum Beispiel Pitje Puck zu nennen, von denen ich sehr abrate. Sie sollten in jedem Fall bedenken, dass Sie der Name Ihres Helden, falls Sie gefallen an dem Spiel finden, über mehrere Jahre begleiten kann.

Typus

Hier tragen Sie einfach den Heldentypen ein. Im Basis-Spiel stehen Ihnen sechs Typen offen, das sind der Wanderer, ein Dabir, der Ritter vom Orden "Falkenfeste", der Magier von der Akademie "Seminar der elfischen Zauberkünste" (beide aber nur vom Volk der Daikinis), der Waldläufer (ein Heldentyp von den Elfen), eine Kriegerin (von den Fesidia) und der Bingenlose Zwerg. Eine genaue Beschreibung der einzelnen Heldentypen, finden Sie im Kapitel: Die Heldentypen.

Geschlecht

Wenn man mal von den Fesidia (ein Volk von Amazonen) absieht, haben Sie bei der Wahl des Geschlechts Ihres Helden völlig freie Wahl. Es ist durchaus nicht unüblich sich dabei dem anderen Geschlecht zuzuwenden, doch dies macht nur Sinn, wenn Sie sich zutrauen einen Angehörigen des anderen Geschlechts



mit all seinen Eigenheiten und zahlreichen Facetten darzustellen.

Alter

Im Grunde kann auch das Alter des Charakters frei gewählt werden, doch es ist am Anfang einfacher einen noch relativ jungen Helden zu spielen, der gerade die Schule verlassen oder seine Ausbildung beendet hat, da diese eine Erfahrung besitzen, die mit den hier verwendeten Startwerten gleichkommt.

Bei Daikinis und Fesidias entspricht das einem Alter von 15-18, bei den Dabits von 20, bei den Elfen von ungefähr 25 und bei den Zwergen einem Alter von 30 Jahren.

Viel jüngere Helden wirken, genauso wie viel ältere Helden, eher unrealistisch, da für sie die Basisregeln nicht ausgelegt sind. Sie lassen sich erst mit den erweiterten Regeln spielen.

Aussehen

Hier ist etwas Platz, um das Aussehen ein wenig zu beschreiben. Auch hier haben Sie im Moment noch relativ viele Freiheiten (bei den erweiterten Regeln gestaltet sich das Ganze etwas schwieriger, aber dafür auch genauer und realistischer), wenn man mal von der Grösse absieht, diese wird ausgewürfelt, die Regeln dafür finden sie bei den Heldentypenbeschreibungen.

Sie können zum Beispiel Daten wie die Augen- und Haarfarbe eintragen, aber auch auffällige Merkmale, wie zum Beispiel eine Narbe oder Tätowierung.

Charakterzüge

Diese Zeilen sind für die allgemeinen Charakterzüge des Heldentypus vorgesehen, die Sie den Heldentypenbeschreibungen entnehmen können und hier als Stichwörter kurz notieren sollten, um sie beim Spielen immer vor Augen zu haben.

Eigenschaften

Alle Rassen unterscheiden sich stark von einander, so ist ein Zwerg stärker als ein Elf, dieser wiederum verhält sich aber intuitiver und hat eine freundlichere Ausstrahlung auf andere. Nun gibt es natürlich auch noch Variationen durch den Heldentypen: Ein Magier ist selbstverständlich intelligenter als ein Dieb, dieser ist dafür aber geschickter.

Diese Unterschiede werden durch acht Eigenschaftswerte, die von null bis einundzwanzig reichen, in Zahlen gefasst. Die Eigenschaften sind im einzelnen Ausstrahlung (kurz: AS),

Fingerfertigkeit (FF), Geschicklichkeit (GS), Intelligenz (IQ), Intuition (IN), Sinnesschärfe (SI), Stärke (ST) und Willenskraft (WK). Grundsätzlich gilt: Um so höher der Eigenschaftswert, um so stärker ist die Eigenschaft bei dem Helden ausgeprägt.

Die Eigenschafts-Startwerte der einzelnen Heldentypen finden Sie bei deren Beschreibungen. Bevor wir uns den nächsten Punkt zuwenden, schauen wir uns die Bedeutung der einzelnen Eigenschaften noch einmal genauer an:

Die **Ausstrahlung** spiegelt das Auftreten, die Redegewandtheit, die körperliche Erscheinung, den Klang der Stimme und die Führungsfähigkeiten eines Charakters wieder. Ein Held mit einem hohen Ausstrahlungswert wird immer einen guten Eindruck bei anderen machen und die Blicke auf sich ziehen, da er einfach ein sympathisches Aussehen hat und man seiner Stimme gerne zuhört. Die Ausstrahlung spiegelt aber nicht nur das sichtbare wieder, sondern kann sich auch auf eine starke magische Aura beziehen.

Jemand der eine hohe **Fingerfertigkeit** hat, versteht es, seine Finger geschickt zu bewegen und einzusetzen. Er hat eine gute Koordination von Auge und Hand, somit kann er gut schreiben, malen und feine Handwerksarbeiten, wie zum Beispiel Gold für eine Kette schmieden, durchführen, aber auch komplizierte Schlösser knacken und andere Leute um ihren Geldbeutel erleichtern.

Die **Geschicklichkeit** ist Ausdruck für allgemeine körperliche Beweglichkeit und auch für die Einschätzung derselben, wie zum Beispiel der Armreichweite oder der Sprungkraft. Schnelle Reflexe und eine gute Reaktion, sowie die Balancefähigkeit des Charakters fallen auch mit unter den Begriff der Geschicklichkeit.

Die **Intelligenz** gibt nicht nur die Menge an Wissen eines Helden wieder, sondern auch sein logisches Denkvermögen und Kombinationsgabe. Weiterhin kann man an diesem Wert erkennen wie gut ein Charakter eine Situation analysieren kann und daraus seine Schlüsse zieht und wie gut das Gedächtnis der Person ausgeprägt ist.

Die **Intuition** zeigt, wie stark ein Charakter ohne grosses Nachdenken reagieren kann. Mit einem hohen Eigenschaftswert kann ein Held aus dem Bauch heraus handeln und auch sogar manchmal Ereignisse "voraussehen". So könnte er zum Beispiel eine Falle einige Sekunden bevor sie auslöst erkennen.



Jemand der einen hohen Eigenschaftswert bei **Sinnesschärfe** hat, kann nicht nur gut riechen, schmecken, fühlen und natürlich sehen und hören, sondern auch die Sinneseindrücke gut verarbeiten und einordnen. So kann er Gerüche, die er vor langer Zeit schon einmal gerochen hat, wiedererkennen und gut einordnen, ein Tier schon auf große Entfernung identifizieren oder eine Person schnell an ihrer Stimme erkennen.

Muskeln und Körperkraft gehören ebenso zu der Eigenschaft **Stärke**, wie Ausdauer. Ein Held mit einem hohen Stärkewert hat ausserdem eine bessere Resistenz gegenüber Krankheiten und Giften.

Der Begriff **Willenskraft** spiegelt den Mut und somit den Wagemut eines Charakters wieder, so wird ein willenskräftiger Held nicht so schnell Angst haben. Weiterhin gehört aber auch die Fähigkeit in kritischen Situationen schnell und entschlossen zu handeln und das psychische Durchhaltevermögen zu der Eigenschaft.

Andere Werte

Lebensenergie

Jeder Held beginnt mit einem bestimmten Startwert an Lebensenergie (siehe Heldentypenbeschreibungen), jedesmal wenn er im Kampf getroffen oder auf irgendeine andere Art verletzt wird, verliert er ein paar Lebenspunkte (LP) und somit einen Teil seiner Lebensenergie. Fällt die Lebensenergie dabei unter 5 Punkte wird der Held bewusstlos und ist zu keinen eigenen Handlungen mehr fähig, fällt sie gar unter den Wert 1 stirbt der Held innerhalb weniger Augenblicke.

Immer wenn der Held eine Nacht ruhig in einem warmen und trockenen Bett durchschläft oder sich einen Tag lang ausruht, darf er einen W6 rollen und das Ergebnis auf seine Lebensenergie addieren, dabei kann sie nie über den Startwert steigen.

Astralenergie

Dieser Wert ist nur für magisch begabte Helden, also den Magier und den Waldläufer, wichtig. Sie besitzen einen bestimmten Startwert, den Sie bei den Heldentypenbeschreibungen finden können. Wenn sie zaubern,

verlieren sie einige Astralpunkte (AP) ihrer Astralenergie. Wenn der Wert unter 0 fällt, sind sie nicht mehr fähig zu zaubern.

Unter bestimmten Umständen können sie die Astralenergie wieder regenerieren, näheres hierzu finden Sie im Kapitel: Die Magie. Auch dieser Wert kann durch Regeneration nie über den Startwert steigen.

Erfahrungspunkte und Erfahrungsebene

Nach jedem Abenteuer erhält der Spieler Erfahrungspunkte (EP) vom Meister, wenn er einen bestimmten Wert erreicht hat, steigt er auf eine neue Erfahrungsebene (EE). Beim Anstieg kann er einige Werte seines Helden steigern.

Da dies ein relativ umfangreiches Feld ist, habe ich ihm ein extra Kapitel gewidmet: Die Erfahrung.

Attacke und Parade

Hier setzen Sie die Werte ein, die Sie bei den Heldtypenbeschreibungen finden. Alles weitere zum Kampf steht im gleichnamigen Kapitel geschrieben.

Magiesinn

Dieser Punkt ist nur für magiebegabte Helden wichtig, also den Magier und den Elf. Hier setzen Sie den Startwert ein, den Sie bei den Heldentypenbeschreibungen finden. Er ist ähnlich wie eine Eigenschaft zu behandeln und gibt an wie gut ein Held Magie spüren und diese kontrollieren kann. Alles weitere finden Sie im dem Kapitel über die Magie.

Waffen und Rüstung

Hier können Sie die Waffen und Rüstungen, die Sie gerade besitzen, eintragen. Rüstungen verringern den Abzug an Lebenspunkten den Sie bei einem Treffer erleiden. Näheres hierzu finden Sie ebenfalls im Kapitel: Der Kampf. Eine Liste mit Waffen und Rüstungen finden Sie im Anhang.

Vermögen und Ausrüstung

Dieser Platz ist für Ihren aktuellen Kassenstand, sowie Ihre Ausrüstung, gedacht. Eine Liste mit gängigen Ausrüstungsgegenständen und deren Preisen finden Sie im Anhang.



Die Proben

Vorweg

Immer wenn der Ausgang einer bestimmten Aktion, die ein Spieler durchführen will, fraglich ist, kann der Meister von dem Spieler eine Probe auf eine der Eigenschaften, die weiter oben schon beschrieben wurden, verlangen. Eine Probe wird immer auf eine bestimmte Eigenschaft gewürfelt, die der Meister für die Handlung des Helden für angemessen hält. Bei Veremonya kann der Meister am Ausgang einer Probe nicht nur erkennen ob sie gelungen oder misslungen, sondern auch wie gut oder schlecht dies gelungen oder misslungen ist.

Ein Beispiel:

Jogrim der Flinke versucht über einen Abgrund zu springen, dafür verlangt der Meister eine Geschicklichkeitsprobe vom Spieler. Nach der Probe kann der Meister nicht nur erkennen, ob er dies geschafft hat, sondern auch ob er nur knapp die andere Seite erreicht hat und ins straucheln kam, oder ob er den Abgrund locker übersprungen hat.

Schwierigkeitsgrad

Die Proben werden immer mit XW20 gewürfelt, dabei entspricht X dem Eigenschaftswert des Spielers bei der Eigenschaft, die auf die Probe gestellt werden soll. Bevor der Spieler würfelt, muss der Meister noch die Schwierigkeit der Probe festlegen, dabei gilt folgende Tabelle:

- 1 Heldenhaft
- 2 - 3 Extrem schwer
- 4 - 5 Sehr schwer
- 6 - 7 Schwer
- 8 - 9 Erschwert
- 10 Normal
- 11 - 12 Erleichtert
- 13 - 14 Leicht
- 15 - 16 Sehr Leicht
- 17 - 18 Extrem Leicht
- 19 Kinderkram

Der Spieler würfelt nun mit der Eigenschaftswert entsprechenden Anzahl von Würfeln und versucht mit möglichst vielen dieser Würfel einen Wert zu erreichen der kleiner oder gleich dem Schwierigkeitsgrad ist. Jeder Wurf der kleiner oder gleich dem Schwierigkeitsgrad ist zählt als Erfolg. Ist die Anzahl der Erfolge gleich oder grösser 3, dann ist die Probe gelungen. Das hört sich vielleicht etwas kompli-

ziert an, darum sehen wir uns einmal schnell ein Beispiel an.

Ein Beispiel:

Hagrim der Starke, der von Michael gespielt wird, möchte einen schweren Stein anheben, unter dem das Bein eines Kindes eingeklemmt ist. Das kleine Mädchen kann sich nicht mehr von alleine befreien. Um festzustellen ob Hagrim den Stein anheben kann, verlangt der Meister eine Eigenschaftsprobe "auf Stärke mit dem Schwierigkeitsgrad 6 (Schwer) von Michael. Hagrim der Starke besitzt den Stärkewert 6 und nimmt deshalb 6W20 zur Hand und würfelt. Die Würfel zeigen folgende Augenzahlen: 11, 19, 6, 10, 17 und 4. Die 6 und die 4 kann Michael als zwei Erfolge verbuchen, was aber leider zu wenig ist und somit kann er das Mädchen nicht retten.

Gelungen oder Misslungen?

Wie schon bereits weiter oben erwähnt kann man an den Proben ablesen wie gut eine Probe gelungen ist, das Mass dafür ist die Anzahl der Erfolge. Wenn ein Held mehr als 3 Erfolge vorweisen kann ist die Probe überdurchschnittlich gut gelungen. Über die Qualität der Probe gibt uns auch eine Tabelle Auskunft, die sich nach der Anzahl der Erfolge richtet.

- 0 Probe verpatzt
- 1 Probe missglückt
- 2 Probe knapp missglückt
- 3 Probe ausreichend gelungen
- 4 Probe gut gelungen
- 5 Probe sehr gut gelungen
- 6 Probe sehr gut gelungen
- 7 Probe exzellent gelungen
- 8 - 9 Probe legendär gelungen
- 10 Probe kommt der Tat eines Gottes gleich

Auch hierfür ein Beispiel:

Jogrim der Flinke, ein Dieb aus Ahrat gespielt von Christian, will einen Adligen um seinen Geldbeutel erleichtern. Dafür verlangt der Spielleiter eine Fingerfertigkeitprobe mit dem Schwierigkeitsgrad 8 (erschwert) von ihm (kurz: FF 4), da der Geldbeutel mit einem festen Knoten versehen, unter einer anderen Tasche hängt. Jogrim hat bei Fingerfertigkeit einen Eigenschaftswert von 6, folglich nimmt er 6W20 und würfelt: 8, 4, 10, 15, 2, 7. Das ergibt 4 Erfolge, somit ist die Probe gut gelun-



gen und Jogrim kann sich über einen prall gefüllten Geldbeutel freuen.

Noch ein Beispiel:

Hagrim der Starke, der immer noch das Mädchen unter dem Stein befreien will, hat sich mittlerweile einen langen, starken Ast besorgt, um ihn als Hebel benutzen zu können und so den Stein zu bewegen. Also verlangt der Mei-

ster nun eine Probe von ihm die den Schwierigkeitsgrad 12 (erleichtert, kurz ST 12) besitzt. Michael würfelt mit 6W20: 18, 19, 11, 13, 16, 10, 13. Das waren wieder nur zwei Erfolge und somit hebt sich der Stein zwar ein Stück an, doch sackt dann wieder ab. Die Probe ist also wieder, wenn auch knapp, misslungen und er wird sich wohl noch etwas anderes einfallen lassen müssen.



Ein Kampf entbrennt

Der Ablauf eines Kampfes

Das Kampfschema

Beim Kampf ist nicht nur die Waffe, die Rüstung und die Erfahrung eines Helden wichtig, sondern auch das Glück spielt, wie immer bei Veremonya, eine kleine Rolle.

Ein Kampf läuft nach einem festen Schema ab, der sich in vier Phasen gliedert. Alle vier Phasen zusammen werden auch Kampfrunde genannt. Das Schema sieht folgender Massen aus:

1. Bestimmung der Initiative

In dieser Phase wird bestimmt welcher Akteur die nächste Attacke durchführen darf, beziehungsweise falls der Kampf gerade begonnen hat, wer die erste Attacke auf seiner Seite hat.

2. Aktionsphase

Der Beteiligte des Kampfes, der die Initiative hat, kann einen Angriff oder eine andere Aktion durchführen. Falls diese misslingt geht es wieder mit Punkt 1 von vorne los, ansonsten kommt es zur:

3. Reaktionsphase

Der Gegner versucht den Angriff zu parieren, falls ihm dies gelingt beginnt der Ablauf von vorne ansonsten kommen wir zur:

4. Schadensbestimmung

Bevor das Schema wieder bei Punkt 1 beginnt, wird noch der Schaden bestimmt den der Getroffene von seinen Lebenspunkten abziehen muss.

Schauen wir uns nun einmal die einzelnen Phasen genauer an.

Die Bestimmung der Initiative

Am Anfang eines Kampfes wird immer bestimmt, welcher der zwei Beteiligten die Initiative hat, das heisst, wer in der Aktionsphase handeln darf und wer in der Reaktionsphase handeln muss.

Wenn ein Kampf neu begonnen hat und nicht aus einem Hinterhalt oder etwas ähnlichem angegriffen wird, das heisst, wenn beide Beteiligten sich auf den Kampf vorbereiten können, bekommt der Beteiligte mit dem höheren Wert bei der Eigenschaft Willenskraft die Initiative. Ansonsten entscheidet der Meister, ob einer den Überraschungsmoment auf seiner Seite hat und deshalb als erster angreifen darf.

Wenn der Kampf schon im Gange ist und in seine zweite Runde geht, bekommt der Spieler, der zuletzt angegriffen hat, wenn seine Attacke nicht pariert wurde, die Attacke. Dies gilt auch für eine andere gelungene Aktion wie das Aufheben einer Waffe. Bei einer misslungenen oder parierten Attacke, bekommt der Verteidiger die Initiative und darf in dieser Kampfrunde eine Aktion ausführen.

Beispiel:

Hagrim der Starke wird beim Feuerholzsammeln im Wald von einem Schurken angegriffen. Die Initiative bekommt der Schurke, da er aus einem Gebüsch gesprungen kam, was einem Hinterhalt gleichkommt, als Hagrim ihm gerade den Rücken zugekehrt hatte und somit überrascht wurde. Der Schurke greift also an und seine Attacke kommt durch, da Hagrim nicht pariert hat, folglich hat der Schurke auch in der nächsten Kampfrunde wieder die Initiative. Er entschliesst sich wieder eine Attacke zu schlagen, doch diesmal pariert Hagrim und hat dadurch in der nächsten Kampfrunde die Initiative...

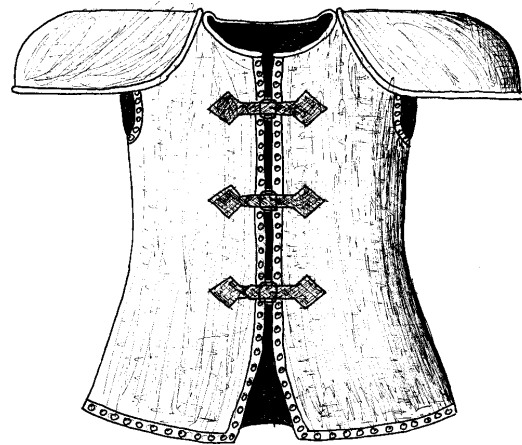


Abbildung 2: Lederrüstung

Die Aktionsphase

In dieser Phase kann der Held oder eine Meisterfigur eine Attacke schlagen oder eine andere kurze Aktion ausführen. Dies könnte ein Zauber sein, ein Sprung auf einen Tisch, das Aufheben einer Waffe oder ein kurzes Umblicken.

Die Attacke läuft ähnlich ab wie eine Eigenschaftsprüfung. Der Spieler nimmt XW20, wobei



X für den Attackewert des Spielers steht. Nun wirft er auf einen normalen Schwierigkeitsgrad (der dem Wert 10 entspricht) eine Probe. Der Schwierigkeitsgrad kann sich je nach Waffe noch erhöhen oder erniedrigen (Siehe Waffentabelle). Wenn der Spieler mehr wie einen Erfolg hat ist die Attacke gelungen und der Gegenspieler muss parieren, hat er aber keinen Erfolg erzielt ist die Attacke misslungen und er verliert die Initiative.

Beispiel:

Hagrim hat nun die Initiative und möchte selber eine Attacke schlagen. Er kämpft mit einen Schwert, das einen Schwierigkeitsbonus von +3 hat (kurz: SB+3) und sein Attacke-Wert beträgt 8. Also nimmt er 8W20 und würfelt auf eine Schwierigkeit von 13 (Normaler Schwierigkeitsgrad 10 + 3 Schwierigkeitsgradbonus des Schwertes). Die Würfel zeigen folgende Augenzahlen: 7, 18, 9, 2, 15, 14, 13 und 4, somit ist seine Attacke mit fünf Erfolgen gelungen (sprich: Attacke5).

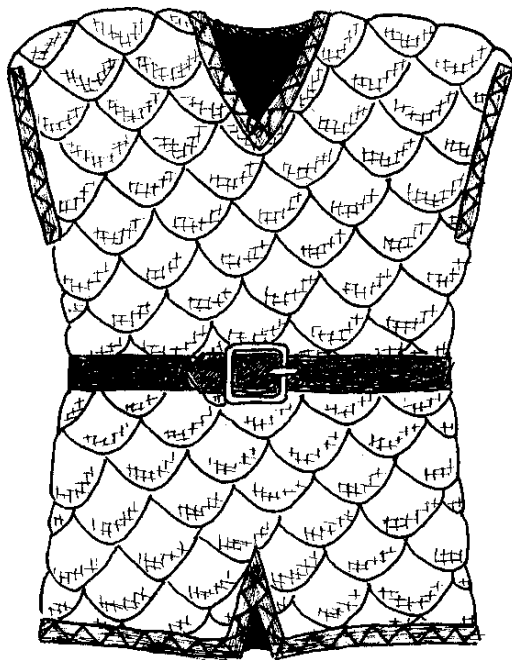


Abbildung 3: Wattierter Wappenrock

Die Reaktionsphase

Wenn die Aktion des Angreifers gelungen ist, kann der Verteidiger nun parieren oder eine andere Gegenaktion starten. So könnte er zum Beispiel versuchen einen Gegenzauber zu sprechen oder die Waffe wegzutreten, die der Angreifer gerade aufheben wollte.

Ein Parade wird fast genauso gewürfelt wie eine Parade. Der Spieler nimmt die seinem Paradowert entsprechende Anzahl an Würfeln

und wirft auf einen normalen Schwierigkeitsgrad (10), der noch durch den Schwierigkeitsgradbonus der Waffe verändert wird. Wenn der Spieler bei seiner Parade gleich oder mehr Erfolge erzielt wie der Angreifer ist seine Parade gelungen.

Beispiel:

Hagrims Attacke wurde leider pariert und so erhält der Schurke wieder die Initiative. Er macht eine Attacke mit vier Erfolgen (kurz: AT4). Hagrim hat einen Paradowert von 7 und muss auf einen Schwierigkeitsgrad von 13 werfen (Normaler Schwierigkeitsgrad 10 + 3 Schwierigkeitsgradbonus des Schwertes). Er würfelt und erhält folgendes Ergebnis: 14, 18, 16, 4, 7, 19 und 11, folglich ist seine Parade misslungen, da er nur 3 Erfolge vorweisen kann.



Abbildung 4: Kettenhemd

Die Schadensbestimmung

Wenn die Attacke des Angreifers durchgekommen ist, würfelt dieser die Trefferpunkte aus. Jede Waffe hat einen eigenen Trefferpunktewert (siehe Waffenliste im Anhang), doch ist allen Werten gemein, dass sie immer aus einem Zufallswert (einem Würfelwurf) und einem festen Wert bestehen. Diese beiden Werte addiert ergeben die Trefferpunkte.

Alle Trefferpunkte, die den Rüstungsschutz durchdringen, werden als Schadenspunkte bezeichnet, um diesen Wert muss der Gefroffene dann seine Lebensenergie verringern. Um die Schadenspunkte festzustellen zieht man



von den Trefferpunkten den Rüstungsfaktor (siehe Rüstungsliste im Anhang) ab.

Nach der Schadensbestimmung beginnt eine neue Kampfrunde.

Beispiel:

Da Hagrims Parade misslungen ist, darf der Schurke seine Trefferpunkte auswürfeln. Er besitzt einen Säbel und bei seinem Wurf mit $1W12+4$ erhält er 13 Trefferpunkte. Hagrid trägt ein Kettenhemd mit Rüstungsfaktor 6. $13\ TP - 6\ RF$ ergibt gleich 7 Schadenspunkte, die Hagrid von seiner Lebensenergie abziehen muss.

Beispielszene

Jogrim der Flinke konnte mit dem Geldbeutel fliehen, wird aber in einer Seitenstrasse von einem Gardisten erkannt und so kommt es zum Kampf.

Jogrim besitzt folgende Werte:

WK	5	LE	48	AT	6	PA	6
Waffe	Säbel						
TP	$1W12+4$		SB	2			
Rüstung	Lederrüstung			RF	4		

Die Werte des Gardisten:

WK	6	LE	50	AT	6	PA	6
Waffe	Hellebarde						
TP	$1W12+5$		SB	2			
Rüstung	Kettenhemd			RF	6		

Der Gardist hat die höhere Willenskraft, also hat er die Initiative. Er greift Jogrim mit der Hellebarde an. Vor dem Kampf bestimmen beide noch den Schwierigkeitsgrad der für sie für den Kampf gilt, dieser könnte sich natürlich ändern, wenn sie die Waffe wechseln. Beide

Waffen haben einen Schwierigkeitsgradbonus von 2, somit würfeln beide auch auf einen Schwierigkeitsgrad von 12. Der Gardist schafft eine Attacke mit 3 Erfolgen (sprich: Attacke 3) und Jogrim versucht nun seine Parade, er nimmt $6W20$ und würfelt: 12, 19, 13, 2 und 6. Er hat also auch drei Erfolge, das heisst seine Parade gelingt und er hat somit die Attacke.

Er würfelt wieder mit $6W20$: 14, 6, 4, 17, 11, und 12, also hat er 4 Erfolge und nun ist der Gardist dran mit parieren. Der Meister würfelt für ihn, kommt aber nur auf 3 Erfolge, damit ist die Parade misslungen und Jogrim darf die Trefferpunkte auswürfeln. Er würfelt mit dem $W12$ eine 12 addiert noch einmal 4, insgesamt macht das also 16 Trefferpunkte von denen der Gardist seinen Rüstungsfaktor 6 abzieht und dann also 10 Schadenspunkte erhält, um die er seine Lebensenergie verringert.

Jogrim hat immer noch die Initiative und würfelt eine weitere Attacke mit 4 Erfolgen (2, 6, 17, 9, 13 und 7), der Gardist schafft es auch diesmal nicht zu parieren, er kommt nur auf drei Erfolge. Folglich würfelt Jogrim wieder den Schaden aus: $10\ plus\ 4\ macht\ 14$. Der Gardist wird also ein zweites Mal schwer getroffen und erhält 8 Schadenspunkte ($14\ minus\ RF\ 6$).

Da der Gardist nicht parieren konnte, hat Jogrim wieder die Initiative und attackiert mit 3 Erfolgen, doch diesmal pariert der Gardist, denn er kommt ebenfalls auf eine Parade mit drei Erfolgen, somit hat er jetzt die Initiative.

Der Gardist entschliesst sich nicht zu attackieren, sondern sich aufgrund seiner Verletzungen lieber zurückzuziehen. Jogrim stellt ihm nicht nach und sucht selber auch das weite.

Der Kampf mit mehreren Beteiligten

Der Kampf gegen mehrere Gegner verläuft ziemlich ähnlich, wie ein normaler Kampf. Einige Besonderheiten sind aber zu beachten, so kann immer nur eine Attacke versucht werden zu parieren. Eine zweite oder dritte Attacke hat freie Bahn. Die Initiative bekommt der einzelne Kämpfer nur dann, wenn er eine Attacke pariert hat und noch Erfolge in Anzahl der anderen Gegner "Übrig" hat. Wenn er gegen zwei Gegner kämpft, muss er also einen Erfolg mehr aufweisen, wie er zum parieren einer Attacke braucht. Der Spieler muss immer vor dem auswürfeln der Attacken entscheiden welchen Gegner er versuche will zu parieren.

Eine Ausnahme von dieser Regel bilden Kreaturen, die mehr als 50 Lebenspunkte haben, sie können, wenn sie eine Willenskraftprobe mit normalen Schwierigkeitsgrad bestehen, auch nach mehreren Attacken, ebenfalls die Initiative bekommen.

Bei den Regeln zum Kampf mit mehreren Beteiligten handelt es sich um sehr stark vereinfachte Regeln, in den erweiterten Regeln gibt es ein weit umfangreicheres und realistischeres Kampfsystem, von dem hier aber abgesehen wurde, um Rollenspielneulinge nicht durch komplizierte Regeln abzuschrecken.



Die Erfahrung

Erfahrung sammeln

Ein Held sammelt im Laufe seines Lebens in allen Bereichen eine Menge an Erfahrung. Um sie, den Aufstieg und den Ruhm widerspiegeln zu können gibt es die Erfahrungspunkte, die die Spieler nach einem bestanden Abenteuer vom Meister zugeteilt bekommen. Wenn ein Held eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten gesammelt hat, steigt er um eine Erfahrungsebene an. Dadurch kann der Spieler seinen Charakter weiter verbessern und ausbauen.

Die Erfahrungspunkte

Nach jedem Abenteuer erhalten die Spieler Erfahrungspunkte für bestandene Kämpfe, das Lösen eines Rätsels oder Problems, für aussergewöhnliche Begegnungen oder einfach für alle Erfahrungen, die sie gemacht haben. Um sie gerecht verteilen zu können, ist am Ende eines Abenteuers immer ein Verteilungsschlüssel angegeben.

Die Spieler erhalten aber nicht nur dafür Erfahrungspunkte, sondern auch für gutes Rollenspiel. Die Frage was gutes Rollenspiel ist, lässt sich nicht so einfach beantworten, da es sich aus vielen Faktoren zusammensetzt. Um sie detailliert zu beantworten könnte man sicherlich ein ganzes Buch schreiben und das würde sicherlich den Rahmen dieses Basisregelwerkes sprengen, deshalb seien hier nur einige Aspekte genannt.

Gutes Rollenspiel macht vor allem ein Spiel aus, bei dem der Spieler die Charaktereigenschaften seines Helden spielt und nicht nur seinen Helden so spielt, wie sein eigener Charakter im wirklichen Leben ist. Ausserdem gehören dazu Dialoge in einer altertümlichen Sprache, zum Beispiel das siezen von allen Personen, so wie das Ausspielen von alltäglichen Dingen, die einem normalerweise selbstverständlich erscheinen.

Damit es dem Meister nach einem Abenteuer, das auch mal über mehrere Spielabende laufen kann, nicht so schwer fällt die Punkte zu vergeben, sollte er sich unbedingt Notizen während des Spiels über die Spieler machen.

Die Erfahrungsebenen

Jeder Held beginnt sein Abenteuerleben auf der ersten Erfahrungsebene. Wenn er 100 Erfahrungspunkte (EP) gesammelt hat, erreicht er die nächste Stufe.

Die Erfahrungsebenen (EE) im Überblick:

EE	EP	EE	EP
1	100	11	6050
2	200	12	7200
3	450	13	8450
4	800	14	9800
5	1250	15	11250
6	1800	16	12800
7	2450	17	14450
8	3200	18	16200
9	4050	19	18050
10	5000	20	20000

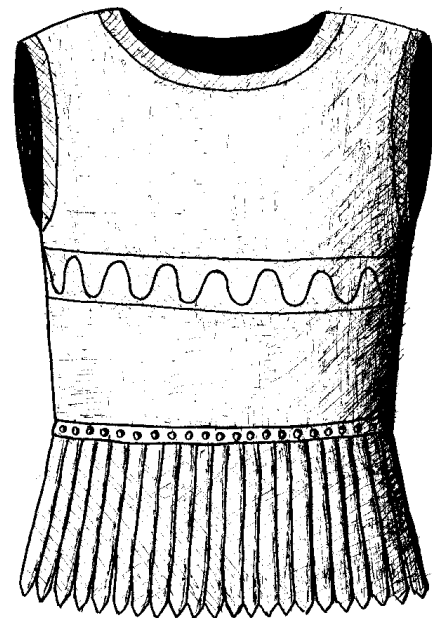


Abbildung 5: Tuchrüstung

Der Ebenenanstieg

Bei einem Ebenenanstieg darf der Held versuchen:

- Die Lebensenergie zu steigern
- Einen Eigenschaftswert oder den Attacke- oder Paradowert um einen anzuheben

Der Magier und der Waldläufer dürfen zusätzlich noch versuchen:

- Die Astralenergie zu steigern
- Den Magiesinn statt der Eigenschaft und dem Attacke- und Parade-Wert um einen Punkt anzuheben.

Nach dem Steigern gelten die veränderten Werte - Sie ersetzen die alten Startwerte.

Die Lebensenergie steigern

Der Spieler rollt einen W10 und zieht davon die Hälfte seine momentane Erfahrungsebene ab, dabei wird immer aufgerundet. Das Ergeb-



nis addiert er dann zu seiner Lebensenergie. Wenn die Rechnung null oder ein negativen Wert ergibt bekommt er keine neue Lebensenergie.

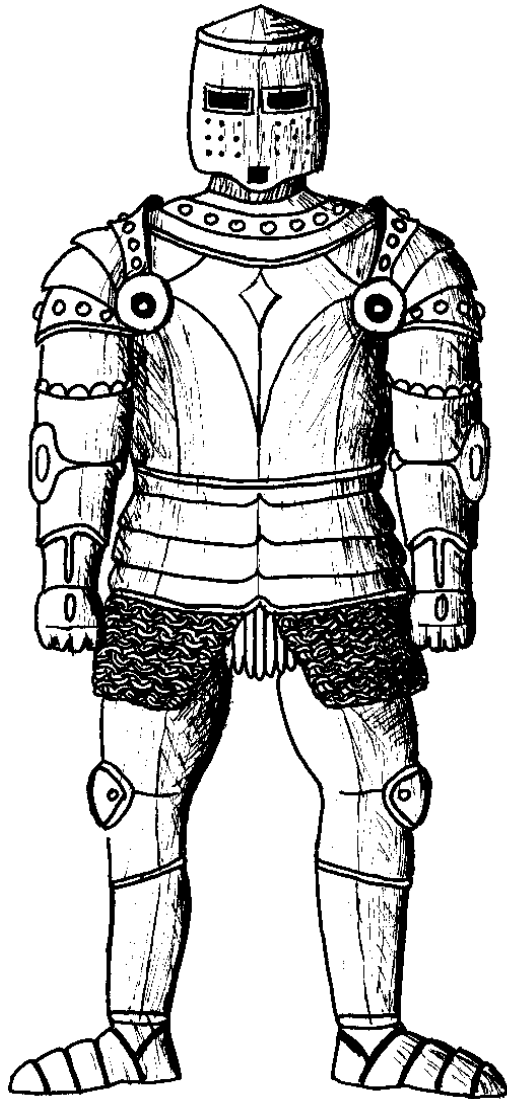


Abbildung 6: Gestechrüstung

Die Astralenergie steigern

Ist Ihr Held ein Magier oder ein Elf, würfeln Sie zusätzlich noch mit W20, ziehen Ihre Er-

fahrungsebene ab und addieren das Ergebnis, solange es positiv ist, auf Ihre Astralenergie.

Einen Eigenschaftswert, den Magiesinn oder den Attacke- oder Parade-Wert steigern

Der Spieler kann einen der Werte um 1 Punkt steigern, wenn er mit einem W10 bei einem Versuch einen Wert wirft, der grösser ist, als der aktuelle Wert. Zu beachten ist noch, dass ein Spieler niemals zwei Ebenenanstiege hintereinander den gleichen Wert steigern darf.

Beispiel

Hagrim der Starke hat endlich nach vielen erschöpfenden Abenteuern 800 Erfahrungspunkte gesammelt und steigt somit auf die vierte Erfahrungsebene. Er entschliesst sich diesmal für das Steigern eines Eigenschaftswerts und der Lebensenergie, da er den Attacke-Wert letztes Mal gesteigert hat.

Zuerst fängt er mit der Lebensenergie an. Er rollt einen W10 und erhält eine 6. Von den 6 muss er nun noch die Hälfte seiner momentanen Erfahrungsebene abziehen, also 3 geteilt durch 2 ergibt 1,5, das macht gerundet 2. Die übrigen 4 Punkte kann er jetzt auf seinen momentanen Lebensenergiwert von 50 addieren. Sein neuer Wert bis zu dem er auch regenerieren kann beträgt also 54.

Nun versucht er seine Eigenschaft Stärke zu steigern, bisher hat er einen Wert von 6. Er zückt einen W10 und wirft eine 6. "Mist knapp vorbei, vielleicht klappt es ja nächstes Mal."



Die Magie

Die Magie-Regeln des Basis-Spiels

Anfänger-Magieregeln

Im folgenden Kapitel werden Anfängermagieregeln vorgestellt. Sie stellen eine stark vereinfachte Form der normalen Magieregeln dar, eignen sich aber gut, um einen Einstieg in die Magie von Veremonya zu schaffen. Auch die Anzahl der Zauberformeln ist stark begrenzt, in den erweiterten Regeln finden Sie eine Vielzahl an freien Formeln.

Zauber können nur von Magiern und Elfen gesprochen werden. Falls Sie einen dieser beiden Heldentypen spielen, beachten Sie aber unbedingt, dass die Helden nicht alle der beschriebenen Zauber können, sondern nur die, die in der Heldentypenbeschreibung angegeben sind.

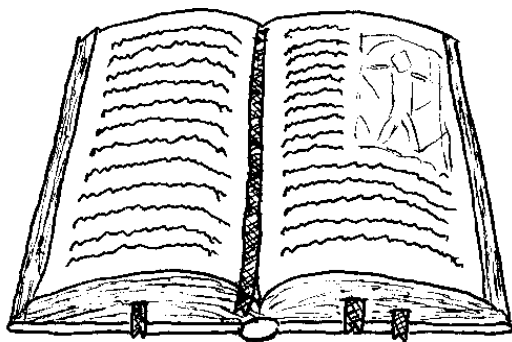


Abbildung 7: Altes Magierbuch

Die Zauberprobe

Um einen Zauber sprechen zu können muss der Held die in der Beschreibung geschilderten Gesten und Zaubertechniken ausführen und eine Zauberprobe bestehen.

Dazu würfelt man wie bei einer Eigenschaftsprobe mit einer gewissen Anzahl an zwanzig-seitigen Würfeln, die dem Magiesinnwert gleich ist, auf einen speziellen Schwierigkeitsgrad, dieser ist von Zauber zu Zauber unterschiedlich und bei jedem Spruch einzeln angegeben. Um einen Spruch erfolgreich zu sprechen benötigt man ebenfalls, wie bei allen anderen Proben, 3 Erfolge.

Beispiel:

Hagrim der Starke, hat sich Beon aus Kunata einen Magier zur Hilfe geholt. Der will versuchen Hagrim's Stärke mittels einem Amic Cama Alesad zu erhöhen, damit er endlich das Kind befreien kann. Beon hat bei der Magie-

sinn 4 und muss eine Zauberprobe auf einen normalen Schwierigkeitsgrad (10) ablegen. Er rollt also den 4W20 und erhält folgende Augenzahlen: 8, 2, 11, 9, somit kann Beon 3 Erfolge verzeichnen und der Zauber ist gelungen..

Mit erhöhter Stärke schafft es Hagrim endlich das kleine Mädchen unter dem Stein zu befreien.

Die Astralenergie

Alle magisch begabten Wesen auf Vandoya verfügen über eine Astralenergie (AE), aus der sie die Kraft zum Zaubern nehmen. Jedesmal wenn sie einen Zauber erfolgreich wirken, verbraucht das eine bestimmte Anzahl an Astralpunkten (AP). Auch wenn ein Zauber nicht gelungen ist müssen einige AP alleine für den Versuch aufgewendet werden. Das genaue Mass der benötigten Kraft ist bei den einzelnen Zaubern angegeben.

Die für einen Zauber aufgewendeten Punkte sind nicht für immer verloren, sondern regenerieren sich während der Nacht wieder, genauso wie die Lebensenergie. Dies kann aber nur geschehen, wenn der Held einen erholsamen Schlaf hat, das heisst, dass er die ganze Nacht ruhig in einem warmen und trockenen Bett durchgeschlafen hat. Es ist ihnen auch möglich am Tag ihre Astralenergie zu regenerieren, doch dazu müssen sie mindestens fünf Stunden am Stück ohne Störung meditieren können. Bei beiden Arten dürfen Sie einen W10 rollen und das Ergebnis zu ihrer Astralenergie addieren, die aber nie ausser beim Ebenenanstieg über ihren Startwert steigen kann.

Erläuterung der verwendeten Begriffe

Die verwendeten Begriffe bei den Beschreibungen der Zauber sind im einzelnen:

Handlung

Zauberhandlungen, wie zum Beispiel spezielle Gesten oder das Sprechen einer Zauberformel, die zum Gelingen ausser der Zauberprobe nötig sind.

SG (Schwierigkeitsgrad)

Der Schwierigkeitsgrad auf den mit dem Magiesinn gewürfelt wird.

**Kosten**

Der notwendige Einsatz an Astralpunkten (AP). In Klammern finden Sie jeweils die Kosten für einen misslungenen Zauber.

Wirkung

Die spieltechnischen Auswirkungen eines gelungenen Zaubers.

Reichweite

Die Reichweite des Zaubers, das heisst der Bereich in dem der Zauber um den Magier

oder Elf wirksam werden kann. Reichweite 0 bedeutet, dass der Zaubерnde den Zauber nur durch direkte Berührung wirken kann.

Dauer

Der Zeitraum, in dem der Zauber von der Auslösung an wirksam bleibt.



Die Zauberformeln

I. Heile mit Eile

Handlung: Der Magier legt beide Hände auf die Wunde und spricht die Formel.
SG: 14
Kosten: 2 AP pro LP (6 AP)
Wirkung: Der Verletzte erhält LP in Höhe der eingesetzten AP wieder. Mit dem Spruch ist es möglich jeden Schaden von Krankheiten, Wunden, sowie Giften zu heilen, doch kann nicht den Auslöser, also zum Beispiel ein Gift, neutralisieren. Der Zauberer kann den Spruch auch auf sich selbst anwenden.
Reichweite: 0
Dauer: permanent

II. Larun Locel

Handlung: Der Zauberer faltet seine Hände, wie zum Gebet, spricht die Formel und pustet vorsichtig zwischen die Hände. Danach öffnet er die Hände wieder.
SG: 15
Kosten: 4 AP pro 1/2 Std. (4 AP)
Wirkung: Wenn der Zauberer seine Hände wieder öffnet, bildet sich eine ungefähr 10 cm durchmessende Lichtkugel dazwischen. Der Zauberer kann die Position der Lichtkugel laufend verändern, doch bewegt sie sich nie weiter, als 1 Schritt von ihm weg. Sie erhellt alles im Radius von 5 Schritt.
Reichweite: 0
Dauer: Je nach AP Einsatz

III. Orna Tura fal

Handlung: Der Zauberer berührt mit der rechten Hand das Schloss, schliesst die Augen und spricht die Formel.
SG: Je nach Schwierigkeit des Schlosses - Meisterentscheidung von 1 bis 19.
Kosten: 12 AP (8AP)
Wirkung: Jedes mechanische oder magische Schloss ist nach gelungener Probe geöffnet. Der Zauberer nutzt aber rein gar nichts bei einem Riegel.
Reichweite: 0
Dauer: Bis das Schloss wieder neuverschlossen wird.

IV. Bortas

Handlung: Der Zauberer streckt beide Arme in Richtung des Opfers, dabei spreizt er die Finger und schreit die Formel.
SG: 10
Kosten: 20 AP (12 AP)
Wirkung: Aus allen Fingern lösen sich Blitze, die durch die Luft zucken, bis sie das Opfer erreichen, dabei geben sie ein knisterndes Geräusch von sich. Das Opfer erleidet 2W12 Schadenspunkte.
Reichweite: 15 Schritt
Dauer: 2 Sekunden



V. Amic Cama Alesad

Handlung: Der Zauberer zeigt mit dem Zeigefinger der rechten Hand auf die Person (bzw. fast sich selber ans Herz) und spricht laut die Formel.

SG: 10

Kosten: 15 AP (8 AP)

Wirkung: Der Verzauberte erhält zwei Bonuspunkte auf eine der acht Eigenschaften nach der Wahl des Zauberers. Der Zauberer kann den Spruch auch auf sich selbst anwenden.

Reichweite: 10 Schritt

Dauer: 1/2 Std.

VI. Visibarus Lifgestein

Handlung: Der Zauberer schliesst die Augen, streicht mit beiden Händen über die Wand, murmelt die Formel und öffnet seine Augen wieder.

SG: 14

Kosten: 12 AP (8 AP)

Wirkung: Der Zauberer, und nur der Zauberer, kann durch die bis zu einem Schritt dicke Wand schauen, als ob in ihr ein Fenster wäre, obwohl sie noch vorhanden ist und auch alle ihre sonstigen Eigenschaften behält. Das "Fenster" hat einen Durchmesser von ungefähr einem Schritt.

Reichweite: 0

Dauer: 1 Minute

VII. Illusionar fabrim lih

Handlung: Der Zauberer zeigt auf die Stelle, an der die Illusion erscheinen soll. Dabei murmelt er die Formel.

SG: 8

Kosten: 25 AP (15 AP)

Wirkung: Alle Anwesenden sehen eine Illusion nach den Vorstellungen des Zauberers. Er kann die Illusion auch beliebig bewegen und auflösen, wenn er es möchte. Die Illusion hat keinen Geruch und kann keine Laute von sich geben. Sie besteht nicht aus Materie und lässt sich wie Nebel durchschreiten.

Reichweite: 15 Schritt

Dauer: 1 Minute

VIII. Nemonstratrak

Handlung: Der Zauberer beschreibt mit beiden Händen einen Kreis und schreit die Formel.

SG: 11

Kosten: RF x RF in AP (8 AP)

Wirkung: Der Rüstungsfaktor erhöht sich magisch um einen bestimmten Wert nach der Wahl des Zauberers. Bisherige Rüstungsfaktoren werden in die Rechnung für die Kosten nicht mit einbezogen.

Reichweite: 0

Dauer: 5 Minuten



IX. Transzenderim

Handlung: Der Zauberer schliesst die Augen und schreit die Formel, danach öffnet er die Augen wieder.

SG: 11

Kosten: 25 AP (14 AP)

Wirkung: In einem Radius von 10 Schritt um den Zauberer bildet sich eine Kugel absoluter Dunkelheit, die von keinem Lichtschein durchdrungen werden kann. Nur der Zauberer selber ist in der Lage, in ihr zu sehen. Die Dunkelheitszone bewegt sich mit dem Zauberer mit.

Reichweite: 0

Dauer: 10 Minuten

X. Nebula omagis Rall

Handlung: Der Zauberer dreht sich zweimal um die eigene Achse und murmelt die Formel

SG: 12

Kosten: 20 AP (12 AP)

Wirkung: In einem Radius von 10 Schritt um den Zauberer bildet sich ein 3 Schritt hohes, dichtes Nebelfeld, in dem niemand, auch nicht der Zauberer, weiter wie einen halben Schritt sehen kann. Der Nebel bewegt sich mit dem Magier mit.

Reichweite: 0

Dauer: 10 Minuten

XI. Afti uberus

Handlung: Der Zauberer hält beide Hände in einer blockenden Haltung vor sein Gesicht und schreit die Formel

SG: 7

Kosten: 30 AP (18 AP)

Wirkung: Der Spruch, den der Zauberer blockt, verliert seine Wirkung und löst sich augenblicklich in Luft auf.

Reichweite: 10 Schritt

Dauer: Bis der Zielzauber neutralisiert ist.

XII. Roklatza Sith

Handlung: Der Zauberer deutet mit der geschlossenen Faust auf das Opfer und schreit die Formel.

SG: 6

Kosten: 35 AP (20 AP)

Wirkung: Das Opfer versteinert augenblicklich und kann sich nicht mehr bewegen, wohl aber noch alle seine Sinne nutzen. In versteinelter Form ist das Opfer unverletzbar.

Reichweite: 10 Schritt

Dauer: 2 Stunden



XIII. Blitzgeschwind

Handlung: Der Zauberer schliesst die Augen und konzentriert sich, dann murmelt er die Formel

SG: 12

Kosten: 16 AP (9 AP)

Wirkung: Fortan kann sich der Zauberer für die Dauer des Zaubers doppelt so schnell bewegen wie normalerweise. Wird der Zauber im Kampf angewendet erhält der Zauberer einen Attacke- und Paradebonus von jeweils 3 Punkten.

Reichweite: 0

Dauer: 5 Minuten

XIV. Zablunin fort

Handlung: Der Zauberer murmelt die Formel und pustet in die Richtung in die der Zauber wirken soll.

SG: 16

Kosten: 10 AP (6 AP)

Wirkung: An einer vom Zauberer gewünschten Stelle entsteht ein kleiner Windhauch, der nicht reicht, um einen Menschen umzuwerfen, wohl aber eine Fackel auspusten oder eine Tür zu wehen kann.

Reichweite: 15 Schritt

Dauer: bis der Windhauch vorüber ist, etwa 5 Sekunden

XV. Creaturum salus eg

Handlung: Der Zauberer schliesst die Augen und murmelt die Formel, danach öffnet er die Augen.

SG: 14

Kosten: 16 AP (9 AP)

Wirkung: Der Zauberer sieht in einem Radius von 15 Schritt jedes Tier als ein schwaches, rotes Leuchten, auch wenn es sich hinter einem Busch oder ähnlichem versteckt hat.

Reichweite: 15 Schritt

Dauer: 5 Minuten

XVI. Agim Arelion

Handlung: Der Magier sieht dem Opfer direkt in die Augen und spricht die Formel.

SG: 11

Kosten: 20 AP (12 AP)

Wirkung: Der Zauberer erhält einen kurzen Einblick in die Gefühlswelt seines Gegenübers und kann so zum Beispiel erkennen, ob ihm das Opfer feindlich gesonnen ist. Der Spruch eignet sich nicht zum wirklichen Gedankenlesen.

Reichweite: 5 Schritt

Dauer: 5 Sekunden



Die Heldentypen

Auf ein Wort

Im Folgenden finden Sie die Beschreibungen von sechs Heldentypen. Dies ist nur ein winziger Teil aus den unzähligen Arten von Heldentypen, die es in den erweiterten Regeln gibt, sollte aber als ein kleiner Einblick und als erste Auswahl reichen. Die Beschreibungen sind meist relativ kurz gehalten, sollten Ihnen aber alle Informationen geben, die Sie im Moment benötigen.

Erwähnt sei auch noch, dass es sich immer um spezielle Heldentypen handelt, was heissen will, das es so etwas wie einen einfachen allgemeinen Krieger oder Magier nicht gibt. Bei Veremonya gehören diese immer einem bestimmten Orden, einer Gilde, oder einer ähnli-

chen Vereinigung an und unterscheiden sich so sehr stark voneinander. Deshalb mag es Ihnen komisch erscheinen, dass die Beschreibung des Ritters vom Orden "Falkenfeste" zum Beispiel teilweise sehr ins Detail geht, doch nur dadurch wird es Ihnen möglich sein, den Helden später auch glaubwürdig in das erweiterte Spiel zu integrieren.

Weiterhin lassen sich bei Veremonya Heldentypen auch nicht einfach nur auf ein Volk, wie zum Beispiel der Zwerg oder der Elf, festlegen. Denn auch Elfen und Zwerge besitzen Berufe und sehr unterschiedliche Eigenschaften, deshalb ist auch hier jeweils eine spezielle Form der Rasse beschrieben.

Die sechs Heldentypen

Die sechs Beschreibungen sind alle nach dem gleichen Schema gegliedert, das soll Ihnen zum einen ermöglichen den Überblick zu behalten und auch schnell die nötigen Informationen wiederzufinden, wenn Sie diese benötigen. Zum anderen können Sie durch die einheitliche Gliederung aber auch einfach die Heldentypen vergleichen und so den richtigen für Sie finden.

Die einzelnen Gliederungspunkte seien hier schon einmal kurz erwähnt und beschrieben.

Einleitung

Bei jeder Beschreibung finden Sie eine kleine Einführung, die Ihnen den Zugang zu dem Charakter und dessen Umfeld in Veremonya erleichtern soll.

Hintergrund

Hier finden Sie alle Hintergrundinformationen die Sie benötigen, so können Sie zum Beispiel etwas über die Rasse, deren Aussehen, die Orden und Gilden und der Lebensweise erfahren.

Die Rolle des ...

Damit es Ihnen leichter fällt die Charakterzüge des Heldentypen und der Rasse auszuspielen, finden Sie unter diesem Gliederungspunkt eine kleine Beschreibung darüber, wie Sie den Hel-

dentypen spielen sollten und was Sie auf keinen Fall dabei vergessen sollten.

Kleidung & Waffen

Was trägt denn mein Held gewöhnlich für Kleidung? Welche Waffen hat er denn bei sich? Um diese Fragen beantworten zu können, sollten Sie diesen Abschnitt studieren. Hier finden Sie auch eine Empfehlung über die Anfangsausrüstung Ihres Helden, genauer gesagt, welche Waffe und Rüstung ein Held dieses Typus normalerweise am Anfang seines Abenteuerlebens bei sich haben kann. Sie müssen sich natürlich nicht genau an die Vorgaben halten, sollten sich aber immer mit Ihrem Meister absprechen.

Besonderheiten

Wenn es irgendwelche aussergewöhnlichen Dinge über den Heldentypen zu berichten gibt, finden Sie diese unter diesem Punkt.

Startwerte

Hier stehen alle Startwerte, wie zum Beispiel die Eigenschaftswerte, die Attackebasis- und Paradebasis-Werte usw., die Sie auf Ihren Basis-Heldenbrief übertragen müssen. Einige der Werte, zum Beispiel das Startkapital, müssen erst noch ausgewürfelt werden.



Kriegerin - Fesidia

Einleitung

"Was wollt ihr also hier?" Die Grösste der drei Kriegerinnen baute sich vor den drei Söldnern auf. Ihre Rüstung glänzte in der Sonne der Federkiel aus Falkengefieder auf ihrem Helm, der auf ihre hohe Stellung hindeutete, wippte nur leicht hin und her, ansonsten stand sie völlig unbeweglich und versperrte den Söldnern den Weg. Ihre rechte Hand lag ruhig auf dem Knauf ihres Schwertes und ihre Miene zeigte keine Gefühlsregung.

"Seid nicht so misstrauisch, wir wollen nur diesen Weg entlang, da er eine Abkürzung für uns ist. Nicht von langer Dauer und wir haben Euer Reich wieder verlassen."

"Ihr werdet es gar nicht erst betreten. Ihr werdet sofort umkehren und Eure Reise anderswo fortsetzen." Eine Spur von Wut lag nun in der Stimme der Kriegerin und auch ihre beiden Kameradinnen nahmen nun eine Stellung ein, die es ihnen erleichterte ihre Schwerter zu führen und ihre Bereitschaft zum Kampf zeigte.

"Ich wüsste nicht, wie ihr es verhindern wollt, das wir passieren, wir sind zu Pferd," mit diesen Worten gab der Anführer seinem Pferd die Sporen. Doch noch ehe das Pferd rechts an den Kriegerin vorbei ziehen konnte, zog die Fesidia ihr Schwert und hieb es dem Söldner in die Seite. Dieser fiel schwer getroffen von seinem Pferd, während die anderen beiden Fesidias blitzschnell seine Kumpanen ebenfalls von ihren Tieren holten und sie nach einem kurzen und für die Eindringlinge wirklich aussichtslosen Kampf in die Hallen des Todesgottes schickten. "Ihr werdet nie wieder den Zorn Winoas herauf beschwören."

Hintergrund

Vor langer Zeit gab es im Alten Reich einen Grafen, der dafür bekannt war sein Volk zu tyrannisieren. Als er es zum wiederholten Male verraten hatte, begannen die Frauen einen Krieg gegen den Grafen und töteten ihn. Sie übernahmen die Kontrolle über die Grafschaft, die sie von nun an ihr eigen nannten und gegen jegliche Eindringlinge verteidigten. Dieses Reich hiess Tegaron und seine Einwohnerinnen Fesidia. Noch heute nach der Dunkelheit leben diese Frauen in dem Gebiet, das einstmals ein grosses Reich war.

Die Fesidia leben in einzelnen Burgen, die über das ganze Land verteilt liegen und an dessen Fuss des öfteren Städte und kleine Orte

angesiedelt sind. In ihnen wohnen Daikinifrauen und auch Männer, die die Fesidia dort dulden und mit denen sie auch Handel treiben.

Damit das Volk nicht ausstirbt, hat jede Fesidia mindestens einmal in ihrem Leben die Aufgabe, sich zu einem Mann zu legen und für Nachwuchs zu sorgen. Eine Fesidia verlässt dann die Burg, reitet mit zwei Kameradinnen in die Stadt und sucht sich einen Mann aus, der dann mehr oder weniger gezwungen wird eine Nacht mit der Fesidia zu verbringen, während die anderen vor der Tür Wache halten. Den Fesidia ist vorgeschrieben dieses Ritual als Opfer anzusehen, das sie ihrem Volk bringen.

Bringt die Fesidia dann nach neun Monaten einen Jungen zur Welt, so wird dieser sofort in der ersten Nacht getötet und vor den Mauern der Burg vergraben.

Gebiert die Fesidia allerdings eine Tochter, so findet am nächsten Morgen eine Feier in der Burg statt, in der das Mädchen als neues Mitglied aufgenommen wird. Dort wird auch festgelegt welche Fesidia sich um die Erziehung des Mädchens kümmern denn es wird nicht, wie man es von den Daikinis gewohnt ist, nur eine Mutter haben, sondern viele Ammen. So soll verhindert werden, dass das Kind eine extrem starke Bindung zu einer Person aufbaut, sondern sich vielmehr mit dem ganzen Volk verbunden fühlt.

Jede der Ammen wird ein Gebiet übernehmen und ihren Schützling darin lehren. Ein Fesidiaskind lernt rechnen, schreiben und lesen, die Hauptausbildung aber besteht bei den Kriegerinnen aus dem perfekten Erlernen des Kampfes.

Die Rolle der Kriegerin

Im Leben der Kriegerin ist es das höchste Ziel der Göttin Winoa zu gefallen und nach dem Tod in ihren Hallen aufgenommen zu werden. Aus diesem Glauben nimmt die Kriegerin auch sehr viel Kraft für den Kampf, den ihrer Auffassung nach kann sie nicht verlieren, weil sie entweder gewinnt oder in die wunderbaren Hallen ihrer Göttin aufgenommen wird. Das ist allerdings kein Grund für sie den Kampf sofort aufzugeben, denn sie kann nur in die heiligen Hallen gelangen, wenn sie ehrenhaft um ihr Leben gekämpft hat. Durch ihr so gestärktes Selbstvertrauen geht sie oft als Siegerin aus dem Kampf hervor.

Spielen Sie Ihre Kriegerin äusserst willensstark, mutig und jähzornig, sogar etwas Arro-



ganz können Sie in den Charakter einbringen. Die Kriegerin wird sicherlich sehr schnell ungehalten und wütend, wenn sie beleidigt wird oder sich unterschätzt fühlt. So wird eine Fesidia niemals eine Herausforderung, ganz gleich welcher Art ausschlagen.

Neben ihrem ungeheuren Stolz besitzen die Fesidia, aber auch eine Art von sozialen Gemeinschaftsgefühl, obwohl sie von Anfang an lernen auf sich alleine gestellt zu leben, gehen sie untereinander doch sehr freundschaftlich, kameradschaftlich und hilfsbereit um. Auch anderen Frauen und manchmal sogar Männern, können sie eine solche Freundschaft entgegenbringen, solange diese die Fesidia respektieren und auch schätzen und gewillt sind ebenfalls die gleiche Art von Freundschaft zurückzugeben.

Kleidung & Waffen

Die Kriegerinnen tragen für gewöhnlich eine spezielle Fesidiarüstung, die einige kleine Unterschiede je nach Burg aufweist. Die Rüstung besteht aus einer raffinierten Kombination aus Ketten- und Plattenteilen, die der Fesidia eine hohe Beweglichkeit, trotz des starken Schutzes, ermöglichen. Zu der Rüstung tragen sie meist ein blaues Kap mit dem Wappen ihren Heimatburg.

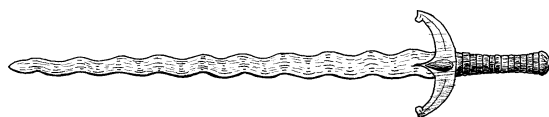


Abbildung 8: Fesidiaschwert

Als Waffe führen die Kriegerinnen immer neben einem einfachen Dolch das Fesidiaschwert, ein spezielles Schwert mit geflammter Klinge, das einhändig geführt wird, das bedeutet, dass die Fesidia es verstehen die Waffe ein- und zweihändig zu benutzen.

Besonderheiten

Bei vielen Fesidia wächst mit der Ablehnung des anderen Geschlechts die Zuneigung zum

Eigenen, so kommt es des öfteren vor, dass zwei Fesidia ihre Liebe zueinander entdecken, doch werden sie diese niemals offen zur Schau stellen.

"Eine Fesidia darf sich nur zu einem Mann legen, um dem Volke und der Göttin zu dienen, niemals soll sie dabei Lust empfinden oder den Mann später wieder treffen. Eine Fesidia die gegen die strengen Auflagen verstösst, verliert ihre Ehre und hat Tegarons sofort und für immer zu verlassen, jede Fesidia, die die Verstoßene später innerhalb der Grenzen des Reiches trifft, hat das Recht sie sofort zu erschlagen"

(Aus den Schriften der ersten Fesidiakönigin Eleanora.)

Falls eine Kriegerin entgegen der Gesetze mit einem Mann anbandelt, bedeutet dies ein schweres Verbrechen und sie wird sofort für immer in Ungnade von ihrem Volk verstossen, was für sie viel schlimmer ist als der Tod. Sie müssen dann sofort das Land verlassen und dürfen nie wieder zurückkehren.

Startwerte

Eigenschaften

AS	6	IN	5
FF	5	SI	5
GE	6	ST	6
IQ	5	WK	6

Andere Werte

LE	46	AT	7
AE	0	PA	7

Vermögen

1W6 + 5 Kronen

Größe

170 Finger + 1W20 (1,71 bis 1,90 Schritt)



Der Wanderer - Dabit

Einleitung

Den ganzen Tag über war er nun schon auf der kleinen Strasse über die grünen Hügel gewandert, doch langsam näherte sich die Sonne dem Horizont. "Jetzt wird es Zeit, das sich ein Dabithandwerker namens Tobold, einen Unterschlupf für die Nacht sucht," dachte er sich, als er wie es der Zufall so wollte die dünne Rauchfahne, die offenbar von einem Kamin stammt, hinter den nächsten Hügel auftauchen sah. Als er die Kuppe des selbigen erreicht hatte, konnte er auch schon die kleinen, runden Fenster und die Haustür erkennen, die ihn aus dem Hügel anschauten. Vor der Tür sass ein Dabit, der sich gerade eine Pfeife genehmigte und beim Rauchen ein Buch liess. "Hallo! Habt ihr vielleicht Platz für einen Wanderer," sagte Tobold zu ihm, als er sich auf wenige Schritte genähert hatte. "Estella, leg noch ein Gedeck auf und mach das Gästezimmer bereit, wir haben Besuch," rief der Dabit ins Haus noch bevor er Tobold bat sich mit auf die Bank zu setzen und auch eine Pfeife zu rauchen.

Tobold verbrachte einen geselligen und äusserst langen Abend in der Klausen von Estella, die wie sich herausstellte eine hervorragende Köchin war, und ihrem Mann Ferdinand. Am nächsten Morgen gaben sie ihm noch ein Proviantpaket mit und wünschten ihm eine gute Reise, so machte sich Tobold wieder auf dem Weg.

Hintergrund

Im Reiche Lagori, das an den westlichen Ausläufern des Gebirges Puras und somit am Zwergenreich Rakoon angrenzt und südlich des Elfenstaates Isenia liegt, da wohnen die Dabits in ihren Klausen. Die grünen Wiesen und kleinen Wäldchen erstrecken sich über die unzähligen Hügel bis zum westlichen Meer. An einigen Stellen sieht man gehäuft die kleinen runden Fenster und die halbrunden Türen aus den Hügeln schauen, die die Eingänge zu den Klausen, den Häusern der Dabits bilden.

Die Klausen sind kleine Wohnungen unter den Hügeln, die zumeist aus 3 bis 12 Zimmern bestehen. Sie sind gut ausgebaut und erinnern überhaupt nicht an die dunklen und rustikalen Bingen der Zwerge, so sind die Wände meist mit Holz vertäfelt und etliche Lampen und Fenster erhellen die Räume.

Dabits haben ein sehr ausgeprägtes Gemeinschaftswesen, lieben ihre Familie über alles und feiern gerne grosse Feste, zu denen jeder

auch noch so entfernt verwandte Dabits eingeladen wird. Manchmal kommt es zu Streitereien zwischen einzelnen Familien, deren Folge richtige Feindschaften sein können, und obwohl später niemand mehr weiss, weshalb der Streit entfacht wurde, bleibt er über Generationen zwischen ihnen bestehen. Das ist für die Dabits aber kein Grund sich untereinander zu bekriegen, denn sie sind ein sehr friedvolles Volk und verstehen sich nicht gut auf das Kämpfen. Vielmehr bestrafen sie die anderen Familien, indem sie sie beispielsweise von einem grossen Fest ausschliessen oder ihr auch sonstwo Steine in den Weg legen.

Trotzdem sind Dabits ein gemächliches und gemütliches Volk, sie lieben es mit einer Pfeife vor ihren Klausen zu sitzen und sich einfach die Sonne auf den Bauch scheinen zu lassen. Sie sind noch kleiner als die Zwerge, die grössten von ihnen erreichen gerade einmal 1 Schritt an Höhe, und obwohl wirklich niemand behaupten kann, dass Dabits dick wären, haben sie doch einen kräftigen Körperbau.

Auffällig ist, dass sie nie Schuhe tragen, was an ihren lederartigen Fusssohlen liegt, die diese vollkommen überflüssig machen. Auf ihren Füssen wachsen zusätzlich noch richtige Büschel von Haaren, die genauso stark gelockt sind wie ihre Kopfbehaarung. Ein gewöhnlicher Dabit erlebt selten mehr als 100 Sommer, was für einen Daikini viel sein mag, ist im Vergleich zu ihren Nachbarn den Zwergen und Elfen, doch noch eine relativ kurze Lebensspanne.

Die Dabits sind ein Volk von Handwerkern, sie verstehen sich vortrefflich auf Schreiner- und Schlosserarbeiten, auf das Feinschmieden und das Graben von Höhlen. Die Ausbildung zum Handwerker machen sie bei einem erfahrenen Lehrmeister, der oft ein Verwandter ist. Nach der Lehrzeit ist es Tradition, dass die Lehrlinge für mindestens ein Jahr auf Wanderschaft gehen. Sie ziehen dann aus, um das Land kennenzulernen, wobei viele von ihnen dabei sogar über die Grenzen von Lagori hinaus kommen. Diese Dabits werden allgemein Wanderer genannt.

Manche der Wanderer kommen bei ihrem Weg weit in Vandoya herum und sind auch weit länger als ein Jahr unterwegs. Auf ihren Reisen erleben sie dann so manches Abenteuer.



Die Rolle des Wanderers

Dabits sind sicherlich recht schwierig zu spielen, gerade weil sie überhaupt nicht dem Bild eines Helden entsprechen. Wie alle Dabits sind auch die Wanderer nicht gerade das was man als wagemutig bezeichnet. Sie können nicht sonderlich gut kämpfen und gehen Gefechten immer aus dem Weg. Im Gegensatz zu diesen Eigenschaften steht die unersättliche Neugier der Wanderer, durch die sie immer wieder in brenzlige Situationen geraten.

Spielen Sie den Wanderer als einen schüchternen Charakter, der aber, wenn er Fremde erst einmal näher kennengelernt hat, eine äusserst geselliger Zeitgenosse ist und sich auch schnell mit anderen Personen anfreundet.

Durch seine schlechten Kämpffähigkeiten und auch den Greuel eine Waffe im Kampf zu benutzen, kann ein Dabit schnell einmal einige Probleme in einer Heldengruppe aufwerfen, von denen Sie sich aber in keinem Fall stören lassen sollten, spielen Sie weiter konsequent die Rolle des Wanderers, auch wenn Ihre Kameraden überhaupt nicht begeistert davon sind.

Kleidung & Waffen

Dabits tragen Leinenkleidung mit kräftigen Farben, wie grün, rot und blau. Die Hosen, Hemden, Westen und Jacken sind meist aus relativ dünnen Stoff, da in Lagori ein mildes Klima herrscht und es Dabits hassen sich mit dicken Kleidungsstücke einzuengen. Gerade deshalb und wegen ihrem friedlichen Gemüt tragen sie niemals Rüstungen, auch Waffen

sieht man fast nie bei ihnen, höchstens einmal einen Dolch, der aber mehr als Werkzeug dient.

Erwähnt sei auch noch einmal, dass Dabits wegen ihrer lederartigen dicken Fusssohlen keine Schuhe tragen.

Besonderheiten

Die Wanderer tragen wie alle Dabits für gewöhnlich keine Waffen und Rüstungen. Dabits verstehen es äusserst gut sich unbemerkt zu bewegen, sie können aussergewöhnlich gut schleichen und sich verstecken, so dass es einem Daikini schwer fällt einen Dabit zu entdecken, wer der dies nicht möchte.

Startwerte

Eigenschaften			
AS	6	IN	6
FF	8	SI	5
GE	6	ST	3
IQ	6	WK	4

Andere Werte			
LE	30	AT	5
AE	0	PA	4

Vermögen

1W12 + 4 Kronen

Größe

85 Finger + 1W12 (0,86 bis 0,97 Schritt)



Bingenloser - Zwerg

Einleitung

Eine Axt wird über den Felsvorsprung geschoben. Ihm folgt eine blutige Hand, dann eine zweite. Beide zusammen ziehen einen arg mitgenommen aussehenden Zwerg auf das Hochplateau. Sein Kettenhemd ist an zahlreichen Stellen gerissen, sein ganzer Körper ist mit dunkelroten und schwarzen Stellen von getrockneten Blut übersät, seine Haare und sein Bart sind vom Feuer gezeichnet und seine Axt, die er mit beiden Händen fest umklammert, weist etliche scharfge Stellen auf. Schwer atmend steht er vor dem Eingang zu einer spärlich beleuchteten Höhle, doch in seinem Gesicht sieht man deutlich seine Entschlossenheit und seine Augen glühten vor unsagbarer Wut. Bevor er trotzig in die Höhle stapfte, rief er noch laut: "Jetzt kriege ich dich endlich," in den Eingang. Als er durch die Höhle marschiert murmelt er leise vor sich hin: "Erst unsere Binge angreifen und meine Verwandten niedermetzeln, und kaum kommt ein richtiger Krieger und setzt ihm ein bisschen zu, da ist er auch schon in seinen Hort geflüchtet. Jetzt musste ich diesen ganzen gottverdammten Berg hochklettern, um es ihm zu..." Plötzlich wird er unterbrochen, denn es taucht ein riesenhafter Drachenkopf vor ihm auf und sagt in einem leisen überheblichen Tonfall: "Dann will ich dir mal zeigen wo es langgeht!" Draussen kann man immer wieder helles Leuchten von Flammen sehen und lautes Geschrei vom Zwerg gleichermassen wie vom Drachen hören, dann herrscht plötzlich eine gespenstische Stille. Durch den Rauch, der aus dem Höhleneingang weht, stapft schwankend und hustend der Zwerg. "Das hat er nun davon - sich mit einem Zwerg anzulegen," sagt er noch, bevor er sich wieder an den Abstieg macht.

Hintergrund

Die Zwerge Vandoyas leben in der Mitte des Kontinents im Reich Rakoon, in dem sich das Gebirge Puras und dessen riesige Ausläufer befinden.

Zwerge werden bis zu 1,30 Schritt gross, erreichen aber wegen ihres schweren, massiven und unverwüstlichen Knochengerüsts und ihres kräftigen Körperbaus durchaus ein hohes Gewicht. Sie tragen oft lange bis zum Bauch reichende Vollbärte, die bei ihnen als eine Art Statussymbol gelten.

Das Volk der Zwerge entwickelt sich im Verhältnis zu den Daikinis recht langsam und so sind die Zwerge erst mit dem Erreichen des 30. Geburtstag voll ausgewachsen. Dieser Tag bildet den Anfang ihres eigenständigen Lebens, in der Regel haben sie ihre Lehre bis dahin abgeschlossen und machen sich nun auf, da sie als vollwertiger Teil der Gesellschaft angesehen werden, um ihre eigene Existenz zu gründen. Trotzdem fühlen sie sich immer noch sehr stark ihrer Familie, ihrem Clan verbunden, und werden versuchen die Ehre des Clans zu mehren, wann immer es möglich ist. Die Zwerge sind ein sehr geselliges Volk und verstehen es auch ausgiebig zu feiern, deshalb kann sich die Feier des 30. Geburtstages bei dem der ganze Clan zusammen kommt, schnell über eine Woche hinziehen.

Sie leben meist in Bingen, lange Stollen die in die Berge gegraben wurden. Die Bingen sind oft gut ausgebaut und können grosse Ausmasse annehmen und so ist es keine Seltenheit, dass ein ganzer Clan von mehr als 100 Zwergen in einem solchen Komplex wohnt. Die einzelnen Wohnungen sind durch ein kompliziertes System von Gängen verbunden, in denen sich jeder Fremder sehr grosse Schwierigkeiten hätte sich zurechtfinden. Auch die Hauptstadt der Zwerge Razal befindet sich komplett unter Tage und sie steht als Beispiel für die Baukünste der Zwerge, für die sie auf ganz Vandoya bekannt und hoch angesehen sind.

Viele Zwerge ziehen mit dem Erreichen der Volljährigkeit erst einmal aus, um Abenteuer zu erleben und vielleicht einige Schätze zu ergattern. Dieser Abschnitt ihres langen Lebens, sie werden oft über 120 Jahre alt, nimmt meist nicht mehr als 10 Jahre ein, doch gibt es auch solche die nie wieder sesshaft werden. Sie werden unter den Zwergen Bingenlose genannt. Eben einen solchen wollen wir uns hier einmal genauer anschauen.

Die Rolle des Bingenlosen

Wie wir schon an der kleinen Vorgeschichte sehen, haben Zwerge ein sehr aufbrausendes und hitziges Temperament. Niemand ist gut beraten einen Zwerg zu verärgern, denn wenn sich ein Zwerg etwas in den Kopf gesetzt hat, dann führt er es auch durch, ganz egal was es ihn kosten mag. Genauso sollten Sie ihren Bingenlosen auch spielen: stur und dickköpfig, er sollte sich von keinem etwas vorschreiben lassen. Ein Zwerg kann jedoch auch ein äu-



sserst geselliger und lustiger Gefährte sein, wenn er sich erst einmal mit jemand angefreundet hat.

Schrecken Sie nicht davor zurück, den Rest Ihrer Spielgruppe durch ihre Sturheit zur Verzweiflung zu bringen.

"Und wenn es tausendmal schneller geht, Zwerge sind noch nie geritten. Mein Grossvater ist nicht auf ein Pferd gestiegen, mein Vater hat es nicht getan und ich werde verdammt noch mal nicht damit heute anfangen!"

Versuchen Sie auf keinen Fall nur einen kleinwüchsigen Menschen zu spielen, der auf Abenteuerausuche ist. Sie müssen sich in diese Spielfigur hineindenken, um ihre Fremdartigkeit zu betonen. Wie würden Sie sich fühlen, wenn Sie aus einer kühlen Binge kommen, in der nur Fackellicht ihre Augen erreicht, und Sie nun im Hochsommer über eine freie Fläche laufen müssen, um eine Gruppe von Räubern zu verfolgen. Richtig, Sie wären extrem sauer und ungehalten und sie würden die ganze Zeit deftig fluchen, Sie würden es diesen Mistkerlen schon zeigen, wenn Sie sie endlich erwischen. Nicht zu vergessen ist natürlich noch die Goldgier der Zwerge im Allgemeinen, denn wann immer es die Gelegenheit bietet, werden sie versuchen alle möglichen Wertgegenstände zu sammeln, um sich irgendwann einmal stolzer Besitzer eines richtigen Hortes zu nennen.

Kleidung & Waffen

Für gewöhnlich tragen Bingenlose ein Kettenhemd, eine Lederhose, ein Paar Stiefel, einen Fellumhang und einen Helm. Das Kettenhemd ist ebenso wie der Helm ein altes Familienerbstück, das schon seit Generationen weitergegeben wird. Es wird genauso wie das eigene Leben behütet und nur im äussersten Notfall abgelegt. Überhaupt halten Zwerge nicht allzuviel von Kleiderwechsel oder Körperpflege, oft ziehen sie eine kleine Dunstwolke hinter sich her. Der Fellumhang dient nicht nur als Klei-

dungsstück, sondern wird des Nachts auch als Decke verwendet.

Zwerge bevorzugen schwere Hieb Waffen, wie Äxte, Streitkolben und Hammer, nur sehr selten sieht man einen Zwerg mit einem Schwert oder einer anderen Klingenwaffen, wenn man einmal vom Dolch, der aber mehr als Werkzeug benutzt wird, absieht. Die Zwerge sind für ihre Schmiedekunst bekannt, die unter den Zwergen sehr verbreitet ist. In jedem Clan finden sich einige Waffen- und Rüstungsschmiede und so tragen Zwerge für gewöhnlich eine speziell auf ihre Größe zugeschnittenen Zwergenaxt.

Besonderheiten

Es sollte für Zwerge immer ein Problem sein ausserhalb von Rakoon passende Kleidung, Ausrüstung, Rüstung und vor allen Dingen Waffen zu bekommen. Zwerge können nur Dolch, Knüppel und Zwergenaxt ohne Abzüge führen, bei jeder anderen Waffen soweit sie nicht viel zu gross ist und sie ein Zwerg gar nicht benutzen kann, sollte der Meister hohe Attacke- und Paradeabzüge auferlegen.

Startwerte

Eigenschaften			
AS	5	IN	4
FF	6	SI	5
GE	5	ST	6
IQ	5	WK	8

Andere Werte			
LE	50	AT	7
AE	0	PA	6

Vermögen
2W20 Kronen

Größe
110 Finger + 1W20 (1,11 bis 1,30 Schritt)



Waldläufer - Elf

Einleitung

"Auf meiner langen Reise von Ahrat zur Burg Falkenfeste begegnete mir eines schönen Sommerabends, als die Luft sich langsam abkühlte, im Alten Wald ein Elf. Ich hatte mich gerade für ein kurze Weile mit dem Rücken an einen Baum gesetzt, der am Rande der Lichtung stand, in der ich mein Lager für die Nacht aufschlagen wollte, als er linkerhand, gerade einmal 15 oder 20 Schritt von mir entfernt, aus dem Dickicht kam. Ich hatte schon viel von den Elfen gehört, doch als ich nun selbst einmal einen zu Gesicht bekam, verschlag es mir die Sprache. Mit einer unglaublichen Anmut schritt der Elf durch das halbhohes Gras, das die Lichtung bedeckte. Er hatte eine so phantastische Ausstrahlung, seine grossen Augen schienen regelrecht zu leuchten und man verlor jede Vorstellung von Zeit, wenn man seinen Blick in ihnen verlor, dass ich kein Wort herausbekam und so war er ebenso schnell wieder auf der anderen Seite im Wald verschwunden, wie er gekommen war, doch trotzdem werde ich diese Begegnung niemals vergessen..."

(Aus den Reiseberichten des berühmten Händlers Beon Raviak)

Hintergrund

Die Elfen sind das älteste Volk auf Vandoyas Antlitz, da Elfen im allgemeinen aber nur sehr wenig von Büchern und anderen Aufzeichnungen halten, liegt ihre Vergangenheit hinter einem undurchdringlichen Schleier. Viele Geheimnisse, Mythen und Sagen ranken sich um die lange Geschichte und den Ursprung der Elfen. Früher einmal konnte man Vertreter dieses magiebegabten Volkes überall auf dem ganzen Kontinent finden, doch nach und nach wurden sie von Daikinis, Orks und Hobgoblins immer weiter zurückgedrängt. Heute nach der Dunkelheit, die den Elfen wahrscheinlich am schwersten unter den Völkern Vandoyas traf, gibt es zwei Arten von Elfen auf Vandoya, die Waldelfen, die überall auf dem Kontinent in kleinen Stämmen leben, und die Hochelfen, sie leben in einem Staat namens Isenia.

Trotz ähnlicher Grösse unterscheiden sich die Elfen doch sichtbar von den Daikinis. Sie haben einen schlanken und zierlichen Körperbau, sehr grosse Augen und vor allen Dingen fallen einem Daikini natürlich sofort ihre spitzen Ohren auf. Elfen sind im Alter von 25 Jahren voll ausgewachsen, danach behalten sie ihre jugendliche Figur und ihr Aussehen ihr Leben

lang, alleine in ihren Augen und an ihrer aussergewöhnlichen Ausstrahlung kann man ihr Alter erahnen. Elfen können sehr alt werden, so weilen sie oft für ein Viertel Jahrtausend auf Vandoya, aber wenn ihre Zeit gekommen ist vergehen sie ähnlich wie eine Orchidee innerhalb weniger Stunden.

Alle Elfen verfügen von Geburt an über magische Kräfte, wenn die Eltern und die anderen Stammesmitglieder viel Zeit auf die Ausbildung der Zauberkünste des Kindes verwenden, kommen äusserst geschickte Zauberer zum Vorschein, die viele Magier der Daikinis in ihren Fähigkeiten in nichts nachstehen, doch dies kommt nur sehr selten vor. Alle Elfen führen ein sehr naturverbundenes und friedliebendes Dasein, sie achten jede Form von Leben und versuchen sie zu schützen.

Besonders gut verstehen sich die Waldläufer der Elfen darauf sich in den tiefen Wäldern Vandoyas zurechtzufinden und dort zu überleben. Sie ziehen fortwährend durch die Wälder und das Land und kehren nur sehr selten zu ihrem Stamm zurück. Beweggründe gibt es viele dafür, manche suchen einfach die Stille und Ruhe des Waldes, andere haben sich mit ihrem Stamm zerstritten und wieder andere sind einfach auf der Suche nach Abenteuern und dem Sinn ihres Daseins.

(Auch wenn es bei weitem mehr Heldentypen bei den Elfen gibt, will ich meine Beschreibung auf den Waldläufer beschränken, um den Rahmen des Basis-Spiels nicht zu sprengen.)

Die Rolle des Waldläufer

Die Rolle eines Elfen und somit auch die eines Waldläufers ist sicherlich keine besonders einfache. Sie sollten sich viel Mühe bei der Gestaltung des Charakters geben, denn ein Waldläufer, wie auch alle anderen Elfen, ist nicht einfach nur ein Typ, der zaubern und kämpfen kann, sondern vor allen, ein Wesen mit einer aussergewöhnlichen Ausstrahlung, die Sie versuchen müssen darzustellen.

Auch die Verwunderung und die Fremdartigkeit, die der Waldläufer gegenüber den anderen Rassen empfindet ist ein wichtiger Aspekt. Stellen Sie sich vor, Sie hätten Ihr ganzes Leben in einem tiefen Wald verbracht, der Ihnen mehr als alles andere vertraut war und Sie kommen nun in eine geradezu riesige Siedlung der Daikinis, in der niemand den anderen kennt. In eine Stadt in der Reiche ebenso leben wie Arme, in der Not gleich neben der Ver-



schwundungssucht zu finden ist und wie fremdartig das alles sein muss, besonders wenn Sie so etwas wie Geld und damit auch Besitz überhaupt nicht kennen. Stellen Sie das Stauen über solche fremden Bräuche genauso dar, wie das Mitleid über manche Eigenarten der anderen Völker. Deshalb kann ein Waldläufer schnell mal in eine brenzlige Situation kommen, wenn er eine abfällige Bemerkung über einen Brauch der Daikinis macht.

Kleidung & Waffen

Waldläufer tragen meist sehr leichte Kleidung aus Leinen und Leder, da sie sie nur wenig im Wald behindert. Eine einfache Hose mit Hemd, Jacke und leichte lederne Schuhe gehören so zur typischen Kleidung.

Waldläufer bevorzugen den Holzspeer als Jagdwaffe und ansonsten auch schlanke Waffen, wie Dolch und Säbel mit denen sie sehr geschickt umgehen können. Sie verabscheuen jede Art von Rüstung, da sie ihre Bewegungsfreiheit zu sehr einschränkt und metallene Rüstungen blockieren zusätzlich sogar noch ihre magischen Fähigkeiten. Nur im Krieg hat man einen Waldelfen einmal mit einer Rüstung gesehen und der letzte Krieg, indem sie beteiligt waren, liegt schon einige Jahrhunderte zurück.

Besonderheiten

Wie bereits oben erwähnt sind Waldläufer nicht in der Lage Rüstungen zu tragen, sollten sie doch einmal eine Rüstung anlegen müssen

sie den Rüstungsfaktor der Rüstung von Attacke- und Paradebasis-Wert abziehen.

Weitere Besonderheiten finden Sie in den Kapiteln: "Die Magie" und "Die Erfahrung".

Startwerte

Eigenschaften			
AS	7	IN	7
FF	5	SI	6
GE	5	ST	4
IQ	5	WK	5
MS	3		

Andere Werte			
LE	40	AT	6
AE	30	PA	6

Vermögen

Ein Waldläufer besitzt zum Anfang kein Geld, da ihm eine Währung völlig fremd ist.

Größe

160 Finger + 1W20 (1,61 bis 1,80 Schritt)

Zauber

1. Heile mit Eile
2. Larun Locel
4. Bortas
13. Blitzgeschwindigkeit
14. Zablunin fort
15. Creaturum Salus eg
16. Agim Arelion



Magier der Akademie "Seminar der elfischen Zauberkünste" - Daikini

Einleitung

Bhaltair liess es sich schmecken, denn seit er auf der Reise war, hatte er keine warme Mahlzeit mehr zu sich genommen. Er sass etwas abseits in einer Nische in der grossen Schenke "Unter der Akademie" mitten in Kunata, als er auf einmal lautes Rumoren in der anderen Ecke hörte.

"Was Du sagst ich sei dumm wie ein Troll!" Ein knapp 2,70 Schritt grosser Rokado baute sich vor einem Halbfelfen auf, der stand ebenfalls auf, und bevor der Rokado etwas weiteres sagen konnte, schlug ihm ein anderer Halbfelf von hinten einen Stuhl gegen den Rücken. Der Rokado gab daraufhin ein markerschütterndes Wutschrei von sich und von einem anderen Tisch standen drei weitere Rokados auf, die dem anderen an Körpergrösse in nichts nachstanden.

Daraufhin entbrannte eine wilde Schlägerei in der Schenke in der nahezu alle Gäste beteiligt waren. Dem Wirt trieb es Schweissperlen auf die Stirn im Anblick an sein zertrümmertes Mobiliar. Gerade flog wieder ein Stuhl quer durch den Raum, verfehlte aber die Zielperson und zerbarst direkt neben Bhaltair an der Wand, der immer noch ruhig auf seinem Stuhl sass.

Da an ein ruhiges Essen nun sowieso nicht mehr zu denken war und Bhaltair keine Lust auf irgendwelchen Ärger hatte, nahm er den Magierstab in die Hand und stand auf. Leise murmelt er eine Formel und zog mit dem Stab eine unsichtbare Linie durch die Luft, die von ihm bis zur Tür reichte und auf dem Boden entfachte sofort ein loderndes Feuer entlang der Linie.

Augenblicklich sprangen einige Leute mit entsetzten Ausrufen zur Seite, doch ehe sie eine Antwort auf die Frage fanden, warum das Feuer weder heiss war noch Geräusche von sich gab, rannte der Magier auch schon geradewegs durch das Feuer aus der Tür. Mit ihm verschwanden auch die lodernden Flammen wieder.

Hintergrund

Immer wieder werden auf Vandoya Daikinkinder geboren, die die Gabe haben. Damit wird im Volksmund die Fähigkeit genannt Magie zu kontrollieren und gezielt einzusetzen. Bis zum heutigen Tag konnte aber noch kein Gelehrter feststellen, woran die Verteilung der Gabe liegen mag, denn sie kommt in allen

sozialen Schichten, bei Mädchen gleich wie bei Jungen, vor.

Um die Gabe gezielt nutzen zu können muss das Kind eine lange Ausbildung machen, die spätestens mit dem 7 Lebensjahr beginnen sollte. Auf Vandoya gibt es eine Reihe von Möglichkeiten der magischen Ausbildung, so gibt es freie Akademien und private Lehrmeister ohne Gildenzugehörigkeit und eine grosse Anzahl an Magiergilden, die meistens eine oder mehrere eigene Akademien besitzen, in denen sie ihre Adepten ausbilden.

Der Gilden gibt es zahlreiche auf Vandoya, sie haben oft unterschiedliche Spezialgebiete und Gesinnungen, die meisten haben aber einen strengen Codex und verfügen ähnlich wie die Ritterorden teilweise über sehr grossen politischen Einfluss. Sie nehmen oft Schüler aus allen gesellschaftlichen Schichten auf, solange sie die Aufnahmeprüfung bestehen. Private Lehrmeister und freie Akademien sind in der Regel Kindern aus reichem Haus vorbehalten, da eine solche Ausbildung viel Geld kostet. Unabhängig von der Art der Ausbildung ist die Lehrzeit, die mindestens 9 Jahre beträgt, aber eigentlich nie beendet ist, da ein Magier ständig darauf bedacht ist sein Wissen und seine Fähigkeiten weiter zu verbessern.

Magier sind in der Gesellschaft hoch angesehen und werden allerorts vom Volk bewundert, trotzdem stehen sie immer mit ein bisschen Respekt und Angst gegenüber, den jeder Bauer hat in der Schenke schon einmal die Geschichte von einem bösen Magier gehört, der einen ganzen Landstrich durch sein unheiliges Treiben in Angst und Schrecken versetzte.

Es gibt Magier, die sich nach ihrer Ausbildung sofort weiter in das Studium der arkanen Künste vertiefen und ihr ganzes Leben in Bibliotheken, Archiven und Studierstuben in irgendwelchen Büchern vertieft verbringen. Immer auf der Suche nach neuen Geheimnissen und deren Lösungen, bei ihrer Arbeit empfinden sie das wirkliche, alltägliche Leben oft mehr als störend.

Doch es gibt noch eine zweite Gruppe von Magiern, die in ihrem Leben ferne Länder, rätselhafte Orte, fantastische Kreaturen und andere Spezialisten ihres Fachgebietes kennenlernen wollen. Selbstverständlich wollen sie dabei auch ein paar Taler verdienen und Ruhm unter dem Volk erlangen. Die neugierigsten dieser Magier ziehen immer wieder los,



um Abenteuer zu erleben und neue Geheimnisse zu lüften.

Die Rolle des Magiers der Akademie "Seminar der elfischen Zauberkünste"

(Da das Feld der Magier ein sehr weites ist, will ich Ihnen nun nur einen Magier einer speziellen Akademie vorstellen.)

Die kleine freie Akademie "Seminar der elfischen Zauberkünste" hat ihren Sitz in Griphand am Rande des ehemaligen Alten Reiches nahe dem Elfenreich Isenia. Sie besitzt einen guten Ruf besonders auf dem Gebiet der Elfenzauber, doch es werden niemals mehr als 18 Adepten unterrichtet und so ist das Lehrgeld dementsprechend hoch, deshalb befinden sich hier auch nur Schüler aus betuchtem Hause. Neben dem Akademieleiter Niall Quintea, einem Elf, unterrichtet nur noch ein Lehrmeister, der ebenfalls sehr viel Erfahrung auf dem Gebiet der Elfenmagie hat. An der Akademie herrscht eine sehr familiäre und offene Stimmung. Der Magister Quintea betont immer wieder: "Meine Schüler lernen für das Leben in der wirklichen Welt und nicht für ein Leben in Bibliotheken."

Und so sollten Sie einen Magier der Akademie "Seminar der elfischen Zauberkünste" auch sehr gesellig spielen, er besitzt wie alle Magier eine hohe Neugier und den Drang neues Wissen zu erlangen, hat aber einen freundlicheren und offenen Charakter, wie manch anderer Magier. Hinzu kommt, dass er wahrscheinlich nicht so arg weltfremd ist. Trotz allem wird ein Magier, der eine solche spezielle Ausbildung genossen hat, sehr stolz auf diese sein. Versuchen Sie sich in einen Forscher hineinzuversetzen, der lieber eine praktischen Versuch macht, wie alles über viele Tage theoretisch durchzugehen. Das wichtigste ist jedoch seine Neugier, die ihn und seine Kameraden schon mal in eine missliche Lage bringen kann, und vergessen Sie nicht, dass Sie einen Magier spielen, also zaubern Sie was das Zeug hält.

Kleidung & Waffen

Wie alle anderen Magier sind auch die der Akademie "Seminar der elfischen Zauberkünste" stolz auf ihren Stand und zeigen deshalb dies auch gerne durch ihre Gewandung. Im Alltag tragen sie reich bestickte, feine Roben dazu wallende Reisemäntel mit seidnem Innenfutter, Schuhe aus edlem Leder und spitze Hüte oder gehörnte Kappen. Dazu ziert sie mit allerlei arkanen Symbolen und Runen versehe-

ner Schmuck, der oft durch ihren langen, sehr gepflegten Bart verdeckt wird. Ihre Festtagskleidung fällt dementsprechend noch prächtiger aus. Dazu gehört in jedem Fall der Zauberstab, der meist schulterhoch ist und prachtvolle Verzierungen trägt. Er ist in einem speziellen Ritual kurz vor Beendigung der Ausbildung verzaubert worden und seitdem unzerbrechlich.

Den Adepten wurden auf der Akademie beigebracht den Magierstab als Waffe zu nutzen. Ansonsten tragen die Magier, wenn man einmal von einem Dolch absieht, keinerlei Waffen bei sich. Schwere Rüstungen sind den Magiern ein Greuel, da sie ihre bei Zaubern benötigte Bewegungsfreiheit einschränken. Metallrüstungen verhindern, wie jede andere grosse Ansammlung von diesem Stoff, sogar das Zaubern komplett, da sie den Fluss der magischen Kräfte unterbrechen.

Besonderheiten

Wie bereits oben erwähnt sind Magier nicht in der Lage schwere Waffen (TP grösser 1W6+4) und Rüstungen (RF grösser 3) zu tragen, genauso können sie keine anderen grossen Mengen an Eisen mit sich führen.

Weitere Besonderheiten finden Sie in den Kapiteln: "Die Magie" und "Die Erfahrung".

Startwerte

Eigenschaften			
AS	5	IN	5
FF	6	SI	5
GE	6	ST	4
IQ	7	WK	6
MS	4		

Andere Werte			
LE	40	AT	5
AE	40	PA	5

Vermögen
1W12 + 3 Kronen

Größe
165 Finger + 1W20 (1,66 bis 1,85 Schritt)

Zauber	
1. Heile mit Eile	8. Nemonstratrak
2. Larun Locel	9. Transzenderim
3. Orna Tura fal	10. Nebula omagis Rall
4. Bortas	11. Afti uberus
5. Amic Cama Alesad	12. Roklatza Sith
6. Visibarus Lifgestein	13. Blitzgeschwindigkeit
7. Illusionar fabrim lih	14. Zabulunin fort



Ritter vom Orden "Falkenfeste" - Daikini

Einleitung

Ein Ritter gelobt die ewige Tapferkeit.

Sein Herz kennt nur die Tugend.

Sein Schwert verteidigt die Hilflosen.

Seine Macht unterstützt die Schwachen.

Sein Mund spricht nur die Wahrheit.

Sein Zorn erschlägt die Bösen.

*(aus "Geschichte der Falkenfeste" Kapitel I:
Der Ritterschwur)*

Schwarze Rauchfahnen ziehen über das Land, als die Strahlen der Sonne sich langsam über die nahen Hügel erstrecken. Überall sieht man die leblosen Körper zahlreicher erschlagener Orks auf dem Schlachtfeld liegen, das von ihrem schwarzen Blut getränkt ist. Durch das Tor der mächtigen Burg, die in der aufgehenden Sonne zu strahlen scheint, reiten die Ritter des Ordens "Falkenfeste", während die Fahnen und Banner, die sie tragen, munter im Wind flattern. In den Gesichtern der Ritter kann man nicht erkennen, dass sie gerade ein weiteres Mal einen Ansturm aus dem Dunklen Reich Gantha in einer blutigen Schlacht abgewehrt haben. Wenn man ihnen in die Augen schaut, sieht man deutlich den Stolz und die Tapferkeit, die man bei einem Ritt zu einer Parade von ihnen erwarten würde...

Hintergrund

Der Ritterorden "Falkenfeste" hat seine Hauptburg, die den gleichen Namen trägt wie der Orden selber, direkt an der Grenze zum Dunklen Reich Gantha. Sie befindet sich in Krol, der westlichsten Provinz des ehemaligen Alten Reiches, die unter der Herrschaft des Ordens steht.

In dem Orden werden nur Daikinis, Männer gleich wie Frauen, im Alter von 8 Jahren aufgenommen, die zuvor eine harte Aufnahmeprüfung bestehen müssen. Nach bestandener Prüfung beginnt ihre zwölfjährige Ausbildung, in der sie nicht nur das Kämpfen und andere körperliche Talente erlernen, sondern auch im geistlichen Bereich unterrichtet werden, denn bei dem Orden wird sehr viel Wert auf eine gute Ausbildung in diesen Bereichen gelegt. So lernen sie nicht nur lesen und schreiben, sondern erhalten auch ein aussergewöhnliches Grundwissen über Diplomatie, Recht und Religion. Während ihrer kompletten Ausbildungszeit, von der sie einen Grossteil in einer der drei Burgen verbringen, begleitet sie im-

mer wieder der Ritterschwur des Ordens, den sie am Ende der Ausbildung vollkommenen verinnerlicht haben.

Da die Knappen direkt an der Grenze zu Gantha aufwachsen, bekommen sie früh Erfahrung im praktischen Kampf gegen Orks, Hobgoblins, Oger, Drachen und allerlei anderer finsternen Kreaturen. Es stellt bei ihnen ein ganz besonderes Ereignis dar, wenn sie das erste Mal in eine wirkliche Schlacht ziehen dürfen.

Der Orden "Falkenfeste" ist im ganzen Norden bekannt und hoch angesehen. Auch unter den anderen Ritterorden geniesst er einen hohen Respekt, den kein anderer Ritterorden vorweisen kann.



Abbildung 9: Ritter vor der Stadt Falkenfeste

Die Rolle des Ritters vom Orden "Falkenfeste"

Die Ritter vom Orden "Falkenfeste" sind sehr stolze Kämpfer, die ihr ganzes Leben auf die Erfüllung von Begriffen wie Ehre, Ehrlichkeit und Gerechtigkeit ausrichten. Dies schlägt sich auch in ihrem Ritterschwur wieder, der sie ihr ganzes Leben begleitet und es auch zu grossen Teilen lenkt.

Spielen Sie den Charakter als einen sehr selbstbewussten, vielleicht sogar ein bisschen arroganten Helden, der es gewohnt ist, dass das einfache Volk seine Befehle ausführt und ihm Ehrerbietung gegenüber bringt. So wird der Ritter schnell versuchen, dass Kommando in der Gruppe an sich zu reißen. Es wird Ihrem Charakter niemals an Entschlusskraft und Ta-



tendrang mangeln, er wird immer versuchen seine Ziele direkt zu verfolgen.

Weiterhin wird er einen offenen Kampf niemals aus dem Wege gehen, keine Herausforderung ausschlagen und sich seinem Gegner immer direkt gegenüberstellen. So hält er nichts davon Gift im Kampf zu benutzen oder gar einen Hinterhalt zu legen. Ein Ritter wird eine Beleidigung niemals einfach so hinnehmen.

Selbstverständlich kann der Krieger seine Gefährten durch sein zielstrebiges und ehrenhaftes Verhalten schnell einmal in eine unangenehme Situation bringen. Ein Dabir wird beispielsweise genauso wenig begeistert sein wie ein Elf, wenn der Krieger darauf besteht, den Drachen in seinem Hort direkt anzugreifen und zu einem ehrenhaften Kampf aufzurufen.

Doch ist ein Ritter vom Orden "Falkenfeste" nicht nur ein Mann fürs Grobe, denn kaum ein anderer Charakter wird sich so gut mit den Sitten und Gebräuchen bei Hof auskennen, wie er, da er meist selbst adliger Herkunft ist oder zumindest einen Großteil seines bisherigen Lebens auf einer Burg verbracht hat.

Kleidung & Waffen

"Der Zweihänder ist das Zeichen eines wahren Ritters. Bei Strafe ist es dem gemeinen Bürger verboten einen solchen zu führen und so vielleicht sogar versuchen zu wollen den hohen Stand eines Ritters vorzutäuschen..."

(Auszug aus dem Buch "Gesetze zum Rittertum", das im Mittelreich erschienen ist)

Ein Ritter wird zumeist einen Zweihänder bei sich führen, auch wenn er trotzdem ab und zu mit einem andern Schwert gesehen wird. Da ein Ritter sehr stolz auf seinen Stand ist, wird er niemals versuchen diesen verborgen zu halten und sich deshalb auch immer seinem Stand angemessen kleiden.

Die Ritter vom Orden "Falkenfeste" tragen normalerweise eine Kettenrüstung, da sie ihnen eine relativ hohe Beweglichkeit lässt, und einen Helm als Rüstung. Dazu tragen sie schwere Reiterstiefel und einen Umhang mit dem Wappen des Ordens ein weißer Falke auf blauem Grund.



Abbildung 10: Helm

Besonderheiten

Jeder Ritter des Ordens "Falkenfeste" besitzt schon bei Spielbeginn ein Pferd, das ihm sehr vertraut ist und ihn schon seit vielen Jahren begleitet. In dieser Zeit hat es gelernt einfache Befehle von seinen Herren auszuführen.

Startwerte

Eigenschaften			
AS	5	IN	5
FF	6	SI	5
GE	6	ST	6
IQ	5	WK	6

Andere Werte			
LE	50	AT	8
AE	0	PA	7

Vermögen

2W12 + 2 Kronen

Größe

176 Finger + 1W12 (1,77 bis 1,88 Schritt)



Vandoya - Das Land der Abenteuer

Vorweg

Vandoya ist ein Kontinent auf der Welt Veremonya, der viele verschiedene Völker beheimatet. Ob es der einzige Kontinent in der Welt ist, wissen diese nicht. Sicherlich lassen Le-

genden und alte Sagen das ein oder andere vermuten, doch muss dieses nicht der Wahrheit entsprechen.

Geographie

Vandoya ist ein sehr vielfältiger Kontinent auf dem man saftige grüne Wiesen und Wälder entdecken kann, in dessen Nähe die Dabits und Elfen leben, und mit hohen Bergen in dessen Tiefen die Zwerge leben. Es gibt auch eine rauhe Küste im Norden an der viele Inseln liegen, dort findet man die Svear und eine Gegend in der Daikinis in Städten und Dörfern

wohnen, die von kleinen Wäldern und Flüssen gesäumt sind. Nicht alles Land ist entdeckt oder besiedelt. Es gibt genug Flächen von denen keine Karte existiert oder so verschlagenen wirken und in denen der Geruch von Orks, Hobgoblins und anderen finsternen Kreaturen so stark in der Luft liegt, dass sich nicht ein gescheites Wesen hineintraut.

Klima

Das Klima unterscheidet sich von Nord nach Süd und von Ost nach West sehr stark und bietet viele Facetten. So gibt es auf Vandoya ein sehr rauhes und relatives kaltes Klima mit Temperaturen um die 5 Grad im Hohen Norden auf den Inseln der Svear genauso wie ein tropisches Klima mit häufigen Regenfällen und einer fast unerträgliche Hitze im Süden auf den

Regenwaldinseln und ein gemässigttes freundliches Klima mit viel Sonnenschein und gelegentlichen Regenfällen und Temperaturen um die 25 Grad im den Gebieten der Dabits und Elfen. Auch eine trockene Wüste namens Kasan und die Hochsteppen im Wilden Land mit ihrer kalten Trockenheit findet man auf Vandoya.

Geschichte

Es reicht allerdings nicht nur über die geographische Beschaffenheit von Vandoya zu berichten, sondern muss man auch von einem historischen Ereignis erzählen, dass Vandoya in all ihrem Sein beeinflusst und einfach alles verändert hat.

Vor etwa 550 Jahren sah Vandoya noch anders aus, damals herrschte Hochkultur bis sich plötzlich die Sonne verdunkelte und das gesamte Land mit tiefen schwarzen Schatten erfüllt wurde. In den Schatten leben die Dämonen, die jedes Wesen, das versuchte in den Schatten zu leben, angriffen und vernichteten. Die Völker Vandoyas suchten Schutz unter der Erde, wo sie grosse Feuer am brennen hielten, die die Dämonen von einem Eindringen abhielten. Auch flüchten sie an magische Orte, wie die sagenhafte Elfenstadt Sasida oder die Stadt der Magie Kunata, denn auch von dort hielten sich die Dämonen fern.

Es dauerte fast 500 Jahre bis die Götter Vandoyas die Kraft und die Macht hatten die Dämonen zu besiegen. Sie schufen eine zweite Sonne, die ihre ersten Lichtstrahlen auf den Erdboden schickte und auf ihren Weg die Dunkelheit durchbrach. Die Dämonen wurden durch das stärker werden Licht geschwächt und zu grossen Teilen vernichtet. Die wenigen Überlebenden mussten sich in den verbleibenden Schatten verstecken, die die beiden Sonnen warfen.

Auch wenn das Böse nun besiegt war, und die Götter wieder ihre schützende Hand über Vandoya legten, bot der Kontinent ein Bild des Grauens. Es gab keine Anzeichen für Leben mehr, Schlösser, Städte und Häuser in denen früher getanzt, gelacht und gesungen wurde waren verlassen und oft zerstört. Es dauerte lange bis die Daikinis, Elfen, Feen und alle anderen Völker Vandoyas wieder an die ungeschützten Orte trauten. Die Zwerge leben bis



zum heutigen Tag noch in den Gebirgen Vandoyas.

Heute nach 70 Jahren sieht es auf Vandoya wieder strahlender aus, doch noch lange nicht so wie damals vor der Dunkelheit. Das Land ergrünt wieder und die Völker Vandoyas haben wieder Städte gebaut. Grosse, bunte und vor allen Dingen helle Städte, denn die Angst vor der Dunkelheit beherrscht auch heute noch das Handeln. Kein Wesen geht durch dunkle Schatten und nur wenige trauen sich des nachts aus ihrem Haus. Gewiss sieht man schon einmal ein Kind in einer schattigen Ecke spielen, da es es nicht besser weiss, doch es wird noch sehr lange dauern, bis alle die Gedanken an diese schreckliche Zeit verdrängen können.

Bis heute gibt es auch noch keine wirklichen Grenzen, das Land ist gewiss aufgeteilt, so

haben sich viele Daikinis in der Mitte des Kontinents im Alten Reich angesiedelt und so leben die Zwerge im Puras Gebirge, dem grössten Gebirge des Kontinents, doch vermischen sich die einzelnen Länder und Reiche und viele leben noch in der Nähe der alten Schutzorte.

Im Westen des Kontinents liegt das Dunkle Reich Gantha in dem es heute noch viele Schatten gibt und finstre Kreaturen, wie Orks und Hobgoblins, die sogar im Licht leben können und die Angst vor diesen Landen und deren Kreaturen ist gross. Man sagt sie leben dort unter einen dunklen Herrscher, der die Dämonen auch schon während der Zeit der Dunkelheit angeführt hat.



Tiere und Monster Vandoyas

Einleitung

Im folgenden Kapitel können Sie einen kleinen, repräsentativen Querschnitt durch die Fauna Vandoyas finden. Dabei wurden neben Tieren, auch einige andere typische Gegenspieler der Helden beachtet. So finden Sie hier Beschreibungen zu Orks, Goblins und Oger, aber auch die eines gewöhnlichen Räubers oder Strauchdiebes, dem die Helden fast überall begegnen können.

Die Beschreibungen sind möglichst knapp gehalten, um Sie nicht gleich mit Informationen zu überfluten. Neben der Beschreibung finden Sie auch immer noch die spielrelevanten Werte. Die verwendeten Abkürzungen sind im einzelnen:

WK: Der Willenskraft-Wert des Wesens

LE: Die gewöhnliche Lebensenergie eines gesunden Wesens

AT: Der Attacke-Wert des Wesens
PA: Der Parade-Wert des Wesens
RF: Der Rüstungsfaktor des Wesens
WF: Art der Waffe oder des Angriffs des Wesens
TP: Die Trefferpunkte des Wesens
AB: Der Attackebonus der Waffe die das Wesen momentan führt. (Bei Tieren entfällt dieser Wert.)
PB: Der Paradebonus der Waffe die das Wesen momentan führt. (Bei Tieren entfällt dieser Wert.)
GW: Der Gefahrenwert kann ein Spieler nachdem er das erste Mal gegen ein solches Wesens gekämpft hat, als Erfahrungspunkte gutgeschrieben werden.

Der Ork

Allgemeine Beschreibung

Nicht nur im dunklen Reich Gantha, dem eigentlichen Heimatland der Orks, können die Helden diesen pelzigen dunklen Wesen begegnen. Des öfteren sind sie auch in kleinen Gruppen in den Wäldern der zivilisierteren Gegenden und dem Wilden Land begegnen anzutreffen, wo sie Reisende angreifen, um sie auszurauben, dabei handeln sie meist im Auftrag eines grossen Schurken.

Orks haben ein dunkelbraunes bis schwarzes, kurzes Fell, das ihren kompletten Körper bedeckt, tragen aber trotzdem Kleidung wie Dai-kinis. Oft besteht sie aus Fell von erlegten Tieren. Sie haben eine stämmige, muskulöse Figur. Trotz ihres Felles haben sie oft schulterlanges, zerzaustes Haar. Auffällig ist noch das sie ähnlich wie Raubtiere lange, spitze Reisszähne haben.

Normalerweise leben die Orks in Stämmen mit einem Häuptling, der stärkste Ork des Stammes. Sie neigen zu sehr aggressivem Verhalten, da ihr Leben durch Konkurrenz und Kampf bestimmt wird. Orks greifen für gewöhnlich nur in Überzahl an.

Auch wenn sie eine sehr raue Art haben, die sie zu unangenehmen Zeitgenossen macht, gerade auch wegen ihrer aus Grunzlauten bestehenden Sprache, sollte man nie vergessen, dass es sich bei Orks um ein denkendes Volk handelt.

Spielrelevante Wert:

WK:	6	AT:	6	PA:	5
LE:	35	RF:	2 (Fellkleidung)		
WF:	Säbel	TP:	1W12+4		
SB:	2	GW:	20		

Der Hobgoblin

Allgemeine Beschreibung

Hobgoblins lebten ursprünglich einmal im Wilden Land, doch heute trifft man sie fast überall auf Vandoya an. Sie verstecken sich in den Wäldern und Gebirgen und greifen Reisegruppen und Wanderer aus dem Hinterhalt an, um sie auszuplündern, dabei gehen sie um einiges geschickter vor wie Orks. Im Wilden Land kann man immer noch Hobgoblins fin-

den, die in Stämmen zusammenleben und Ackerbau betreiben, um ihr Überleben zu sichern. Sie sind um einiges intelligenter wie Orks und beherrschen eine richtige eigene Sprache, viele von ihnen können zusätzlich noch die Gemeinsame Sprache. Hobgoblins werden ungefähr 1,60 Schritt gross und sind am ganzen Körper mit rotem Fell bedeckt, sie tragen Kleidung aus Leder, Fell und Leinen.



Bei ihren Überfällen gehen sie extrem listig vor, greifen aber grundsätzlich nur in Überzahl an. Meist lassen Hobgoblins sich relativ leicht von einigen Zaubern oder der Demonstration von grosser Stärke zurückschrecken, kommen dann aber oft in einer grösseren Gruppe wieder, um erneut anzugreifen.

Spielrelevante Wert:

WK: 5	AT: 5	PA: 5
LE: 28	RF: 3 (Lederkleidung)	
WF: Stoss-Speer	TP: 1W12+3	
SB: 1	GW: 18	

Der Oger

Allgemeine Beschreibung

Von allen Zweibeinern besitzt diese Rasse sicherlich die geringste Intelligenz, man könnte denken, dass ihr ganzes Handeln nur von Zerstörungswut und Fressgier gelenkt wird. Für gewöhnlich findet man Oger in kleinen Sippen aus 3 bis 7 Wesen in Höhlen und Ruinen lebend im ganzen nördlichen Teil Vandoyas, hauptsächlich aber im Dunklen Reich Gantha und im Wilden Land. Wenn ein Mensch von einem Oger angegriffen wird, ist verhandeln absolut unmöglich, zum einen weisen Oger nur geringe Anzeichen von Intelligenz auf und zum anderen essen sie nichts lieber als Menschenfleisch.

Im Kampf verhalten sich Oger wie im restlichen Leben, recht plump, doch hinter allem

steckt immer eine ungeheure Kraft. Sie sind so willensstark oder dumm, dass sie sogar in einen völlig aussichtslosen Kampf laufen.

Der muskulöse Körper eines Ogers kann bis zu 3 Schritt gross werden. Sie haben kein Fell und kleiden sich meist nur mit einer Lendenschurz aus Leder oder Fell. Als Waffe benutzen sie alles was sie gerade finden, meist einen Ast oder einen kleinen Stamm, der ihnen als Knüppel dient.

Spielrelevante Wert:

WK: 9	AT: 4	PA: 2
LE: 55	RF: 2 (Haut)	
WF: Knüppel	TP: 1W20+6	
SB: -2	GW: 35	

Der Schwarzwolf

Allgemeine Beschreibung

Auf Vandoya gibt es mehrere Arten von Wölfen von denen eine jedoch eine herausragende Stellung hat. Der kräftige Körper der Schwarzwölfe erreicht eine Schulterhöhe von bis zu 1,20 Schritt und sie sind somit die grösste und auch stärkste Rasse der Wölfe. Sie besitzen ihren Namen nach einem pechschwarzen Fell und leuchtend rote Augen.

Ihr schlechter Ruf kommt nicht nur von ihrem gefährlichen Aussehen. Schon öfters hat eine Gruppe ausgehungerner Schwarzwölfe einen Bauernhof oder sogar eine ganze Reisegruppe erfolgreich angegriffen und dabei keinen Men-

schen entkommen lassen. Sie jagen grundsätzlich in Rudeln, die aus einer Anzahl von 4 bis 20 Tieren bestehen und extrem listig angreifen. Schwarzwölfe gibt es hauptsächlich in den Wäldern im Dunklen Reich Gantha, dem Wilden Land und an den Grenzgebieten dieser Länder.

Spielrelevante Wert:

WK: 6	AT: 6	PA: 3
LE: 18	RF: 1	
WF: Maul	TP: 1W12+4	
	GW: 10	

Der Bergdrache

Allgemeine Beschreibung

Im Gebirge Puras und in den Gebirgen im Wilden Land sieht man immer wieder einige Bergdrachen über den Gipfeln kreisen. Diese Art der Drachen hat einen schlanken, vierbeinigen Leib, mit relativ langen Hals und Schwanz. Im Gegensatz zu anderen sind sie verhältnismässig klein, so messen die meisten gerade einmal vom Kopf bis zum Schwanzende 10 Schritt. Mit ihren Flügeln, die eine Spannweite von 12 Schritt betragen, können

sie extrem wendige Flugmanöver durchführen und erreichen sehr hohe Geschwindigkeiten. An der Bauch- und Flügelunterseite sind die Drachen in den Farben des Himmels gefärbt, der Rücken und die Flügeloberseiten sind in den Grautönen und Grüntönen der Berge gehalten.

Bergdrachen jagen alleine, zumeist Bergziegen und andere Tiere in den Bergen, manchmal greifen sie aber auch Menschen an, wenn sie ausgehungert sind oder wenn die Menschen



sich ihrem Hort oder den Jungtieren zu sehr genährt haben.

Bergdrachen sind nicht sonderlich intelligent, sie beherrschen zwar die Sprache der Drachen und einige können sogar ein bisschen die Gemeinsame Sprache sprechen, doch ansonsten verhalten sie sich vielmehr wie intelligente Tiere. Bergdrachen können wie die meisten anderen Drachen auch feuerspeien.

Spielrelevante Wert:

WK: 7 **AT:** 7 **PA:** 6
LE: 200 **RF:** 6 (Drachenschuppen)
WF: Gebiss und Feueratem
TP: 2W12+6 (Gebiss),
2W20+4 (Feueratem)
GW: 200

Ein gewöhnlicher Räuber

Allgemeine Beschreibung

Räuber, Strauchdiebe und andere Schurken können den Helden überall auf Vandoya begegnen. Hier seien nun mal die typischen Werte für sie angegeben. Die Werte sind auf Daikinis ausgelegt, können aber durch kleine Modifikationen auch auf andere Rassen, wie zum Beispiel Zwerge oder Rokados, geändert werden. Oft führen einfache Räuber einen Säbel, es kann natürlich auch einmal vorkom-

men, dass sie andere Waffen tragen, dann müssen sie einfach die Attacke- und Parade-Werte ändern.

Spielrelevante Wert:

WK: 5 **AT:** 6 **PA:** 5
LE: 40 **RF:** 4 (Lederrüstung)
WF: Säbel **TP:** 1W12+4
SB: 2 **GW:** 30

Der Säbelzahn tiger

Allgemeine Beschreibung

Der Säbelzahn tiger ist hauptsächlich in den südlichen Regionen und besonders auf den Regenwaldinseln anzutreffen. Er hat einen schwarzgestreiften, orangenen, schlanken Körper, mit scharfen Klauen und langen Reisszähnen.

Säbelzahn tiger haben ein ausgedehntes Revier, das sie erbittert gegen Eindringlinge verteidigen. Sie werden dabei zwar niemals eine ganze Heldengruppe angreifen, wohl aber zurückge-

fallene oder andere einzelne Personen attackieren.

Spielrelevante Wert:

WK: 9 **AT:** 7 **PA:** 3
LE: 40 **RF:** 1 (Fell)
WF: Gebiss und Pranken **GW:** 20
TP: 2W12+4 (Gebiss), 1W12+5 (Pranken)

Der Runakbär

Allgemeine Beschreibung

Der Runakbär lebt wie der Name schon verrät in der Ebene Runak, südlich des Gebietes des Alten Reiches. Er erreichte eine Schulterhöhe von gut 2 Schritt, wenn er sich auf die Hinterbeine stellt kommt er auf eine Grösse von über 4 Schritt. Der Runakbär ist ein Einzelgänger, er jagt Antilopen und andere Wildtiere, die in der Ebene leben. Wenn er sich bedroht fühlt greift er auch schon mal einen Daikini an, doch von solchen Vorfällen hört man nur selten.

Durch seine enorme Grösse und sein tief-schwarzes Fell ist er der Runakbär eine respektinflössende Erscheinung, vor der schon so mancher Krieger geflüchtet ist.

Spielrelevante Wert:

WK: 7 **AT:** 6 **PA:** 3
LE: 100 **RF:** 5 (Fell)
WF: Tatzen **GW:** 40
TP: 2W20+8



Prolog

Auf ins Abenteuer

Nun kann es also endlich losgehen, Sie haben Sich mit den grundlegenden Regeln des Spiels vertraut gemacht, haben Sich mit einigen Freunden zusammengefunden, reichlich Essen und Trinken für den langen Spielabenden bereitgestellt und natürlich die ersten Helden erschaffen. Somit hätten Sie nun alles zusam-

men und können in das erste Abenteuer, das sie im Anhang finden, starten, das sich der Meister und nur der Meister natürlich vorher durchgelesen und vorbereitet hat.

Also was bleibt mir noch zu sagen, ich wünsche Ihnen viel Spass bei Spielen von Veremonya.

Wie geht es weiter?

Fall Ihnen Veremonya gefällt, was ich sehr hoffe, und Sie vorhaben Sich weiter mit dem Spiel zu befassen, rate ich Ihnen unbedingt Sich mit den Ausbauregeln zu befassen. Schauen sie auf jeden Fall einmal auf der Veremonya-Internetseite unter

www.veremonya.de

rein, dort finden Sie alle Informationen über das Spiel, über die neusten Erscheinungen, die sie dort herunterladen können, das Lexikon von Vandoya: Godon, Regionalbeschreibungen und vieles mehr, es lohnt sich also.

Der Veremonya-Newsletter, den Sie auf den Seiten abonnieren können hält Sie über die alle Neuigkeiten zum Spiel auf den laufenden.

Kritik, Anregungen, Verbesserungsvorschläge und einfach alles was Sie über Veremonya loswerden wollen schicken Sie bitte an:

C.Fette@veremonya.de

Ich freue mich über jede Zuschrift.

Falls Sie direkt am Spiel mitarbeiten wollen informieren Sie Sich bitte auf der Internet-Seite oder schreiben mir direkt. Ich suche immer noch Daikinis, die Lust haben Bilder zum Thema Veremonya zu zeichnen, also bitte meldet Euch.



Anhang

Tabellen

Masse

Gewicht

1	Brocken	Bn
100	Stein	Sn
1	Stein	Sn
100	Korn	Kn

Flüssigkeiten

1	Mass	Ms
10	Flux	Fx
1000	Tropfen	Tf

Geld

1	Kronen	Kr
10	Taler	Tr
100	Groschen	Gr
1000	Rintel	Rt

Länge

1	Meile	
1000	Schritt	Sr
1	Schritt	Sr
100	Finger	Fr

Waffenliste

Typ	Schwierigkeits- gradbonus (SB)	Treffer- punkte (TP)	Länge (Finger)	Preis (Kronen)
Fesidiaschwert	3	1W12+5	130	-
Axt	1	1W12+5	70	5
Dolch	-3	1W6+2	30	1,5
Hellebarde	2	1W12+5	200	8
Holzspeer	1	1W12+2	170	5
Kampfstab	0	1W6+5	145	2,5
Knüppel	-2	1W6+4	80	0,5
Kriegsbeil	3	1W12+6	90	6
Magierstab	-1	1W6+3	180	-
Säbel	2	1W12+4	90	7
Schwert	3	1W12+6	100	11
Stoss-Speer	0	1W12+3	175	7
Zweihänder	4	2W12+6	160	20
Zwergenaxt	4	1W12+7	120	30

Rüstungsliste

Typ	Rüstung- faktor (RF)	Gewicht (Stein)	Preis (Kronen)
Fesidiarüstung	7	6	-
Gestechrüstung	15	32	300
Helm	2	1	2,5
Kettenrüstung	8	10	
Kettenhemd	6	7,5	22
Lederrüstung	4	4	9
Schuppenpanzer	8	12,5	80
Strassenkleidung	2	3	1
Tuchrüstung	3	3,5	6
Wattierter Waffenrock	3	3	4,5

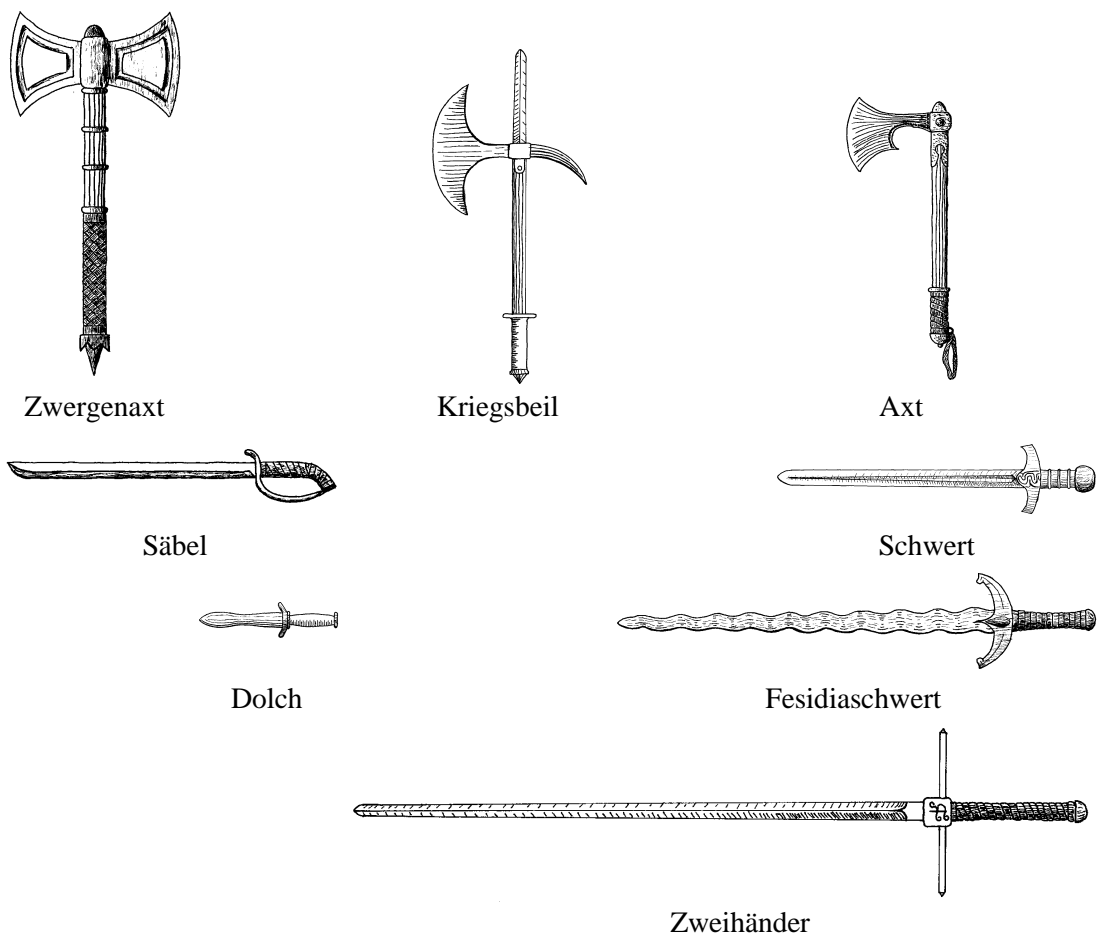
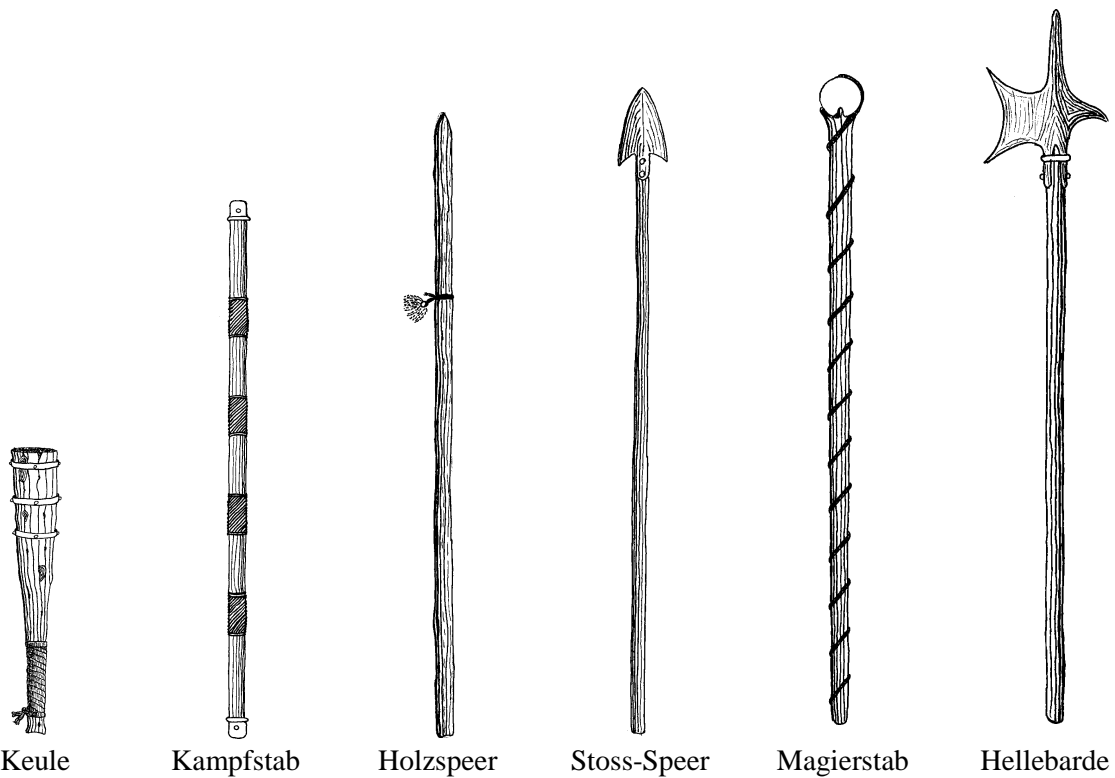


Abbildung 11: Waffenbilder



Ausrüstung					
Waffenzubehör	Gewicht (Korn)	Preis			
Axtgehänge	1000	6 Tr	Strickleiter, 5 Schritt	1750	12 Tr
Dolchscheide	25	8 Tr	Tau, 20 Schritt	10	1 Kr
Schwertscheide	1500	15 Tr	Wurfhaken	750	10 Tr
Waffengürtel	1000	15 Tr	Zange	500	12 Tr
Waffenpflegeutensilien	500	8 Tr			
			Schreibwaren		
Beleuchtung			Buch, 100 Seiten	500	35 Tr
Fackel	500	5 Gr	Fernrohr	1250	80 Kr
Feuerstein und Stahl	125	6 Gr	Gänsekiele, Griffel 10 St.	25	4 Tr
Kerze, 1 Spann	50	1 Gr	Papier, 10 Bögen	75	3 Tr
Lampenöl	250	5 Gr	Pergament 10 Blatt	25	12 Tr
Öllampe	500	3 Tr	Tinte	100	2 Tr
Zunderdose mit Inhalt	200	2 Tr			
Zunderdose, wasserdicht	250	7 Tr	Reisebedarf		
			Decke, wolle	1500	2 Tr
Behälter			Hängematte	2000	13 Tr
Beutel	250	4 Gr	Pfeife	1000	5 Tr
Eimer	1500	3 Tr	Pfeifenkraut	50	2 Tr
Feldflasche, 5 Schank	250	3 Tr	Schlafsack	2000	1 Kr
Geldbeutelchen	25	1 Gr	Tabakdose	50	3 Tr
Gürteltasche	125	5 Gr	Zelt, 2 Personen	15000	2 Kr
Kiste	2000	2 Tr	Zelt, 4 Personen	22500	3 Kr
Korb	2000	4 Tr	Zeltboden	2000	8 Tr
Rucksack	1000	4 Tr			
Tragnetz	1000	1 Tr	Tierbedarf		
Wasserschlauch, 5 Schank	125	1 Tr	Beschlagen, 1 Huf		1 Tr
			Pferdefutter, für eine Woche		1Kr
Koch- und Eßgeschirr			Sattel	6000	4 Kr
Becher, Holz	50	3 Gr	Satteltaschen	2000	1 Kr
Besteck, Zinn	250	5 Tr	Sporen	250	6 Tr
Faß, 20 Maß	3000	18 Tr	Stall, Miete		3 Kr
Kochgeschirr	5000	12 Kr	Zaumzeug	1500	2 Kr
Trinkhorn	500	1 Kr	Zügel	1250	2 Kr
Geschirr	1500	3 Kr			
			In der Taverne		
Werkzeuge			Bier Krug (1 Maß)		6 Rr
Angelhaken und Schnur	25	2 Gr	Brot und Käse		1 Gr
Brecheisen	2500	10 Tr	Brot und Wurst		2 Gr
Dietriche	500	12 Kr	Eintopf		3 Gr
Flaschenzug	6000	120 Kr	Gericht, Fisch		5 Gr
Hammer	500	6 Tr	Gericht, Fleisch		7 Gr
Holzfalleraxt	4000	80 Tr	Milch, Becher (1 Schank)		3 Rr
Kletterhaken	1250	5 Tr	Saft, Becher (1 Schank)		2 Gr
Nadel und Faden	50	8 Tr	Schlafsaal, Strohsack		2 Gr
Nägel, 50 Stück	750	10 Tr	Suite		2 Kr
Schaufel	2000	10 Tr	Tee, Becher (1 Schank)		5 Rr
Seil, 10 Schritt	750	10 Tr	Wasser, Becher(2 Schank)		1 Rr
Sichel	750	25 Tr	Wein, Becher(1 Schank)		9 Rr
Spitzhacke	5000	20 Tr	Zimmer, Doppel-		5 Tr
			Zimmer, Einzel-		3 Tr
			Zimmer, Gemeinschafts-		6 Gr

Basis-Heldenbrief

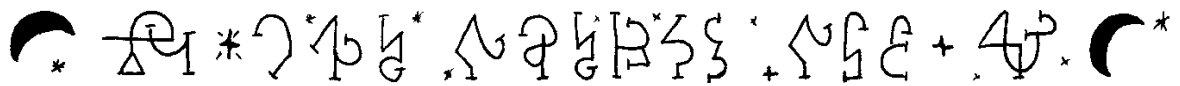
ABBILDUNG 1: VERSTECK DER SCHURKEN	6
ABBILDUNG 2: LEDERRÜSTUNG	14
ABBILDUNG 3: WATTIERTER WAPPENROCK	15
ABBILDUNG 4: KETTENHEMD	15
ABBILDUNG 5: TUCHRÜSTUNG.....	17
ABBILDUNG 6: GESTECHSRÜSTUNG	18
ABBILDUNG 7: ALTES MAGIERBUCH	19
ABBILDUNG 8: FESIDIASCHWERT	27
ABBILDUNG 9: RITTER VOR DER STADT FALKENFESTE.....	36
ABBILDUNG 10: HELM	37
ABBILDUNG 11: WAFFENBILDER	45
ABBILDUNG 12: SCHENKE "UNTER DER AKADEMIE"	51
ABBILDUNG 13: DER HOF DER FAMILIE HEMENSUD.....	55
ABBILDUNG 14: LAGEPLAN DES BAUERNHAUSES	56
ABBILDUNG 15: CARRADOC'S HAUS	62
ABBILDUNG 16: BILD DES AMULETTS AUS DEM BUCH	63

+ 14 Bilder

Abenteuer: "Unter der Akademie"

Inhalt

INHALT	48
VORWORT	49
ZUSAMMENFASSUNG.....	49
KUNATA, DIE STADT DER MAGIE	50
ÜBERSICHT.....	50
DIE AKADEMIE.....	50
DIE SEIDENGASSE	51
DIE GARNISON	51
DIE SCHENKE "UNTER DER AKADEMIE"	51
AUF EIN WORT LIEBER MEISTER	52
DAS ABENTEUER BEGINNT	53
"UNTER DER AKADEMIE"	53
ZUSAMMENTREFFEN IN DER SCHENKE	53
EINE UNERWARTETE BEGEGNUNG	53
DER WEG AUS DER STADT	54
DER HOF DER FAMILIE HEMENSUD	55
DER WEG ZUM HOF.....	55
DER RUNAKBÄR.....	55
DER HOF	56
DAS BAUERNHAUS	56
DIE KLEINE CRISTIN	57
DER STALL.....	57
DER WEG ZUM VERSTECK DER SCHURKEN	58
DAS VERSTECK DER SCHURKEN	59
FAST AM ZIEL.....	59
DAS LAGER.....	59
KAMPF MIT DEN SCHURKEN?	59
DIE ERKENNTNISSE	60
ZURÜCK NACH KUNATA.....	61
DER MAGIER CARRADOC.....	62
DIE SUCHE NACH CARRADOC.....	62
IN DAS HAUS DES MAGIERS	62
DAS ERDGESCHOSS	63
DAS OBERGESCHOSS.....	64
DER WEG IN DIE UNTERIRDISCHEN HALLEN.....	64
FINALE IN DEN UNTERIRDISCHEN HALLEN	65
1 DIE DREI WEGE	66
1A LINKER GANG	66
1B MITTLERER GANG.....	66
1C RECHTER GANG	66
2 DER FEUERRAUM	66
3 DER WASSERRAUM	67
4 DER EISRAUM	67
5 DER EINGANGSBEREICH.....	67
6 DAS ARBEITSZIMMER.....	68
7 DER WOHNRAUM	68
8 DIE HALLE	68
DAS LETZE GEFECHT.....	68
DAS ENDE DES ABENTEUERS	69
DER MÜHEN LOHN.....	70



Vorwort

Nun können sie also in das erste Abenteuer starten. Das ganze Abenteuer sollte natürlich vorher vom Meister, und nur vom Meister, vorbereitet werden, das heisst, dass er den kompletten Text schon einmal vorher gelesen haben sollte und sich so mit den Gegebenheiten und Handlungsorten vertraut gemacht hat. Oft ist es ratsam sich selber einige Notizen zu machen oder sich wichtige Stellen zu markieren.

Unser kleines Abenteuer spielt in Kunata, eine Stadt im Südreich, die durch ihre Magierakademie auf ganz Vandoya bekannt ist. Damit Sie sich in der Stadt zurechtfinden und die wichtigsten Orte der Stadt auch Ihrer Spielgruppe vorstellen können, finden Sie in diesem

Abenteuer ein Kapitel, das Ihnen einen kleinen Überblick ermöglicht. Eine kurze Zusammenfassung mit dem groben Handlungsstrang finden Sie im folgenden Kapitel, wenn Sie sich die Spannung während des Lesens über den Ausgang des Abenteuers zu bewahren überspringen Sie dies einfach.

Angemerkt sein noch, dass das Abenteuer in Allgemeine Informationen und Meisterinformationen aufgeteilt ist. Die Meisterinformationen sind ausschliesslich für den Meister vorgesehen, die Allgemeine Informationen sind dagegen auch für die Spieler vorgesehen und können diesen auch zum passenden Zeitpunkt vorgelesen werden.

Zusammenfassung

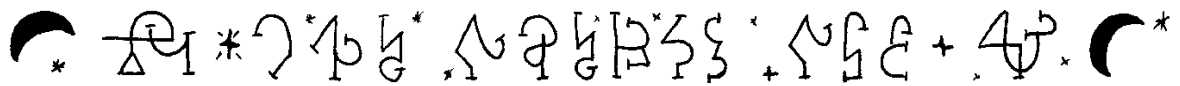
Das Abenteuer startet in der Schenke "Unter der Akademie" mitten in Kunata. Die Helden sitzen gerade gemütlich in dem Haus zusammen, als ein kleines Mädchen zur Tür hereinkommt und die Helden auffordert ihr zu folgen. Draussen auf der Strasse liegt eine schwerverletzte Frau, die die Helden gerade noch bitten kann ihr zu helfen, bevor sie ihren Verletzungen erliegt. Der Bauernhof der Frau wurde überfallen und geplündert, sie konnte schwerverletzt fliehen, doch ihr Mann und die zwei Kinder sind immer noch auf dem Hof.

Auf dem Hof bittet sich den Helden ein grausiges Bild, er wurde komplett verwüstet. Dem Mann und dem Sohn der armen Familie ist nicht mehr zu helfen, nur die kleine Tochter konnte sich in einem Schrank verstecken, doch

sie kann nicht viel berichten. Also folgen die Helden den Spuren der Räuber, die nicht allzu schwer zu entdecken sind. Sie finden die Bande in einem nahegelegenen Tal, in dem sie dann herausfinden können, dass die Räuber im Auftrag eines Magiers aus Kunata den Hof überfallen haben, um den Bauern ein magisches Artefakt zu stehlen, das der Mann ihm nicht verkaufen wollte, da es ein altes Familienerbstück war.

In Kunata kommt es dann zum grossen Finale mit dem Magier, der für die unerfahrenen Helden keinen leichten Gegner darstellt. Dort können sie dann auch von der Wichtigkeit des Artefakts erfahren und warum es der Magier in seinen Besitz bringen wollte.

Doch dazu später mehr...



Kunata, die Stadt der Magie

Übersicht

Die Stadt ist weithin für die berühmte Magierakademie bekannt und sie prägt auch das Stadtbild, den sie liegt hoch über der Stadt auf dem Plateau des schwarzen Felsens Oball, um den sich die ganze Stadt angesiedelt hat. Er ragt mehr als 500 Schritt über die Runakebene auf und bittet dem ankommenden Reisenden eine respektbeeinflussendes Bild. Der Felsen ist an der vorderen Seite, an der sich das Stadttor der untersten Ebene befindet, flach und weist senkrecht in den Himmel, an der Rückseite ist er etwas flacher, an ihr befindet sich die steile Treppe zur Akademie.

Seit über 100 Jahren existiert nun schon die Akademie und die Stadt auf dem magischen Felsen. Sie bot während der Dunkelheit vielen Menschen Schutz vor den Dämonen und in der Akademie befindet sich die älteste und grösste Bibliothek Vandoyas, die die finstere Zeit überdauerte. Sie bietet heute allen Völkern wohl die meisten Berichte aus der Zeit vor der Dunkelheit.

Die Stadt besteht aus vier Ebenen, die alle durch hohe Mauern und den Fels getrennt sind. Die jeweils höhere Ebene lässt sich nur durch ein Stadttor erreichen, dieses liegt immer auf der gegenüberliegenden Seite des vorigen Torres. Die Tore werden zur elften Abendstunde geschlossen und erst am nächsten Morgen um 7 wieder geöffnet. Auch mit guten Zureden und horrenden Bestechungsgeldern lassen sich die Wachen nicht dazu überreden sie vorher zu öffnen.

In der untersten Ebene, die die meisten Häuser beherbergt, wohnt das einfache Volk hier findet man nur wenig Geschäfte und Tavernen, eine Ausnahme bildet das Gasthaus "Unter der Akademie" direkt gegenüber des Stadttores, das einen guten Ruf in der Stadt besitzt. Wie auf allen Ebenen ragen auch hier viele der dem Fels zugewandten Häuser halb in den Fels hinein. Auf der zweiten Ebene befinden sich allerlei Geschäfte, Gasthäuser und die Häuser der Handwerker, hier werden wohl die meisten Reisenden eine Unterkunft für die Nacht suchen. Die dritte Ebene wurde an der vorderen flachen Seite des Fels durch den Fels geschlagen. In diesem Tunnel, der den Namen "Seidengasse" trägt, befinden sich die wohlhabenden Geschäfte. Ansonsten befinden sich auf dieser Ebene neben der Garnison, die gleichzeitig das Tor zur dritten Ebene bildet, noch etliche Häuser der gutbetuchten Herren und

Damen, so haben sich hier auch etliche Gelehrte und Magier niedergelassen, die nicht direkt der Akademie angehören. Auf der weit über der Stadt liegenden vierten Ebene hat die Magierakademie ihren Platz.

Kunata ist eine sehr lebendige Stadt, man trifft hier allerlei buntes Volk aller Rassen und aller Berufe, doch sicherlich prägen die unzähligen Magiekundigen mit ihrer aussergewöhnlichen Kleidung und die Akademieangehörigen in ihren reichverzierten weissen Gewändern am stärksten das Stadtbild.

Die Akademie

Die Akademie liegt hoch über der Stadt auf dem Felsen Oball, der schon von weiten über die Runakebene sichtbar ist. Die Akademie ist eine der grössten Magierakademie Vandoyas, in ihr befinden sich zeitweise über 250 Adepten und 50 Gelehrte. Sie ist nur über eine steile Treppe auf der Rückseite, der dem Stadttor abgewandten Seite, zu erreichen.

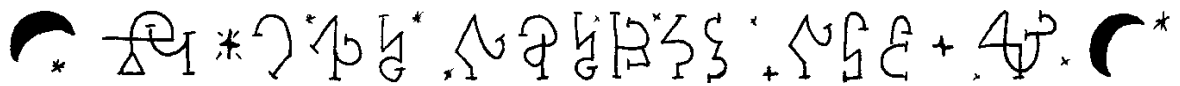
Auf dem Plateau des Felsens finden neben dem riesigen Akademiegebäude, das mit einer Spitze über die vordere Seite des Felsens ragt noch zwei andere grosse Gebäude Platz, in denen sich die Unterkünfte und die Lagerräume befinden, die es der Akademie ermöglichen über eine lange Zeitdauer von der Aussenwelt abgeschnitten leben zu können. In dem Akademiegebäude befindet sich neben den Lehrräumen noch die weltbekannte Bibliothek Kunatas, auf dem flachem Dach steht der Turm des Leiters der Akademie, der mehr als 20 Schritt in den Himmel ragt.

Das ganze Plateau ist von einer hohen Mauer mit mehreren Wehrtürmen umgeben, ebenso wie alle Gebäude ist auch sie weiss gestrichen und wirkt von weiten wie eine Art Leuchtfener auf dem schwarzen Oballfelsen.

In den Fels Oball sollen angeblich grosse Katakomben und komplizierte Gangsysteme mit riesigen Hallen und Lagern getrieben worden sein, die nur von der Akademie aus erreichbar sind.

Die Akademie ist eine der angesehensten und einflussreichsten Vandoyas, sie beherrscht nicht nur die Stadt, sondern auch das ganze Umland und hat selbst noch in anderen weit entfernten Reichen einen Einfluss, den man nicht verachten sollte.

Das Akademiegelände kann man nur tagsüber frei betreten, des Nachts sorgen etliche Patrouillen dafür, dass keine Person, die nicht der



Akademie angehört, noch auf dem Gelände zu finden ist oder es gar betritt.

Die Seidengasse

Durch den Fels Oball an der Vorderseite auf der dritten Ebene befindet sich ein 100 Schritt langer "Tunnel", der den Namen Seidengasse trägt. In ihr befinden sich viele bekannt Geschäfte, so findet man hier neben einem Handelskontor des berühmten Händlers Beon Raviak, auch die Goldschmiede "Helump" des gleichnamigen, äusserst talentierten Dabits aus dem fernen Tipat. Weiter kann man in der Strasse, die die ganzen Tag durch Öllampen erleuchtet wird, noch einen guten zwergischen Rüstungs- und Waffenschmied, das luxuriöse Gasthaus "Seidengasse" und einige andere kleine Läden, die allesamt gute Qualität bieten, aber unverschämte hohe Preise verlangen.

Die Seidengasse ist in der ganzen Stadt bekannt, jeder kleine Junge kennt die prachtvolle Strasse mit ihren in den Fels getriebenen Gebäuden. Hier pflegen die reichen Bewohner der Stadt und des umliegenden Landes ihre Kronen loszuwerden, neben ihnen sieht man hier auch immer viel einfaches Volk, das sich die Nasen an den kleinen Fenstern der Läden plattdrückt und davon träumt auch einmal in der Seidengasse einzukaufen.

Die Garnison

Die Garnison der Stadt bildet gleichzeitig das Tor zur dritten Ebene und somit einen der wichtigsten Verteidigungspunkte der Stadt, da sich auf dieser Ebene ein Grossteil des Reichtums der Stadt befindet und sie den vorletzten Verteidigungspunkt vor der grossen Treppe zur Akademie bildet. In der Garnison wohnen rund 100 Kämpfer, die unter den Sold der Akademie stehen.

Sie patrouillieren in Trupps von vier Mann durch die Strasse und bewachen tags und nachts die Tore der Stadt. Um elf schliessen sie die Tore der einzelnen Ebenen und lassen kein Person mehr durch, so musste schon oft ein Reisender, der diesen Brauch nicht kannte, sich ein zweites Zimmer nehmen, da sein Gasthaus auf einer andere Ebene lag. Um zwölf setzen die Gardisten dann die Sperrstunde in den Tavernen der Stadt durch.

Die Schenke "Unter der Akademie"

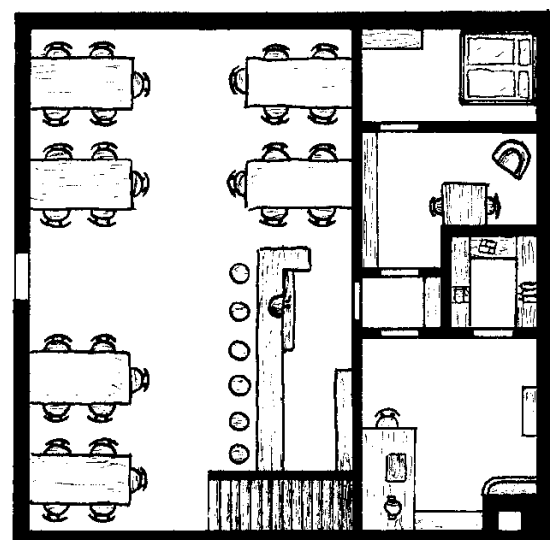
Die Schenke liegt auf der ersten Ebene der Stadt an der steilen Felswand und wie der Name schon sagt unter der berühmten Akademie. Sie besitzt ein recht gutes Ansehen in der Stadt

und wird gerne von Fremden, denen sie auch Platz zum Schlafen bietet, wie auch von Einheimischen besucht. Alle Schlafräume liegen im ersten Stock der Schenke, die wie viele Gebäude in der Stadt halb in den Fels hinein gebaut wurde, so bieten nur die zur Strasse weisenden Räume Fenster.

Sie bietet dem Reisenden:

1 Schlafsaal mit 8 Betten	zu je 6 Groschen
4 Einzelzimmer	zu je 3 Taler
1 Doppelzimmer	zu 5 Taler
1 Suite	zu 10 Taler

(Die genaue Lage der einzelnen Zimmer entnehmen sie bitte dem Lageplan)



5 Schritt

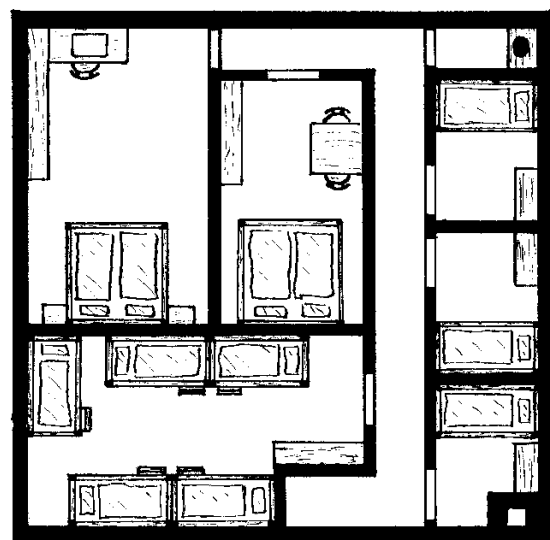
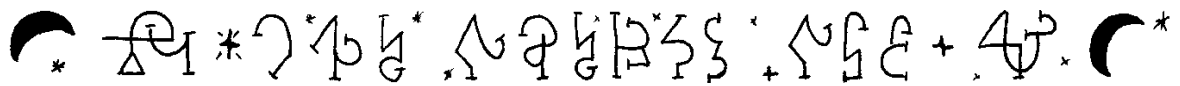


Abbildung 12: Schenke "Unter der Akademie"

Alle Zimmer sind mit schönen Möbeln ausgestattet und selbst über die Betten, die meisten



von ihnen weisen eine Länge von 2 Schritt auf, hat sich bis zum heutigen Tag noch kein Gast beschwert, das behauptet zu mindestens Thogalf, Sohn des Thegrim.

Der zwergische Wirt des Hauses freut sich ausserordentlich über jeden zwergischen Gast und spendiert diesem gleich einige Biere, die er aus Razal importiert und die demnach vorzüglich munden, den wie jeder weiss ist das Razaller das beste Bier weit und breit. Er lebt mit seiner Frau Arwina, Tochter Satrams, der Küchenchefin, im hinteren Teil der Schenke, die sie schon seit über fünfzig Jahren besitzen. Sie sind beide sehr freundlich und weltoffen und hören gerne einmal einem Gast bei seinen Erzählungen über ferne Länder und grosse Helden zu.

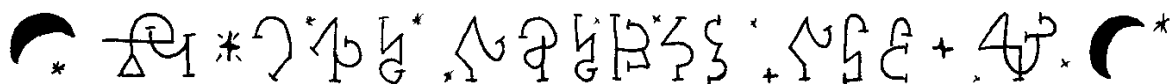
Von Morgens zur neunten Stunde bis zur Speerstunde um zwölf ist die Schenke meist gut gefüllt und bieten ihren Gästen gute Hausmannskost zu adäquaten Preisen. Für die Pferde der Gäste sorgt Siegram ein alter kauziger Daikini, der mit ihnen im nahegelegenen Stall haust.

Auf ein Wort lieber Meister

Meisterinformationen:

Versuchen Sie die Stadt als einen aussergewöhnlichen und fremden Ort darzustellen, in der es unglaublich viel zu entdecken gibt und um die sich etliche Sagen und Geheimnisse ranken, die es zu erkunden gilt. Geben sie den Spielern nur nach und nach nähere Informationen zu Kunata preis und erinnern sie sie immer wieder an den riesigen Felsen Oball mit der auf der Spitze liegenden Akademie, die die ganze Stadt überragt und diese auch beherrscht. Lassen Sie den Spielern schon einmal den ungeheuren Einfluss der Akademie spüren, deren Soldaten und Magier überall in der Stadt präsent sind.

Am wichtigsten ist jedoch, dass sie die Stadt als einen lebendigen Ort vorstellen, überall auf der Strasse bewegen sich unzählige Person durch die engen Gassen, machen Sie also auch keinen Fall den Fehler nur die Gebäude und örtlichen Gegebenheiten zu beschreiben, die wie ich zugegen muss sicherlich nicht ganz einfach sind.



Das Abenteuer beginnt

"Unter der Akademie"

Meisterinformationen:

Das Abenteuer startet zu später Abendstunde in der Schenke "Unter der Akademie". Sie müssen es also so arrangieren, dass sich alle Helden Ihrer Spielrunde zur gleichen Zeit in besagter Schenke aufhalten. Besonders schön wäre es natürlich, wenn sich die Helden schon vor dem richtigen Beginn des Abenteuers, kennengelernt haben, da Ihnen dann eine gemeinsame Untersuchung der Vorfälle leichter fallen würde. Doch nun zu der wichtigsten Frage, warum schlägt es die Helden nach Kunata, dazu werde ich Ihnen hier zur Erleichterung ein paar Anregungen geben.

Nun für einen Magier dürfte die Frage praktisch schon geklärt sein, da Kunata nun einmal die Stadt der Magie ist. Er wird vielleicht ein wichtiges Buch in der riesigen Bibliothek der Akademie einsehen wollen oder einfach nur den Kontakt zu Gleichgesinnten suchen.

Einen Ritter vom Orden "Falkenfeste" oder eine Kriegerin der Fesidia könnte ebenfalls die riesige Bibliothek locken, in der auch viele Bücher über alte Schlachten der Geschichte Vandoyas oder die Kriegskunst zu finden sind. Auch ein Botengang für den Ordensführer oder die Herrin einer Fesidiaburg zum Akademieleiter wäre gut denkbar, da die Akademie auch politischen Kontakt zu ihnen pflegt. Spielen Sie die Übergabe der Depechenmappe einfach kurz vor dem eigentlichen Beginn des Abenteuers aus.

Einen Waldläufer wird wahrscheinlich nur die Neugier in die Stadt treiben können, für ihn dürfte es am Schwierigsten werden einen glaubhaften Einstieg zu finden.

Der Bingenlose und der Wanderer sind sowieso immer unterwegs, warum sollte sie ihr Weg nicht nach Kunata verschlagen. Vielleicht reisen die beiden ja sogar zusammen und kennen sich schon eine Weile, das müssten Sie dann natürlich vorher mit den Spielern absprechen, um dies genauer zu klären.

Zusammentreffen in der Schenke

Meisterinformationen:

Nachdem Sie es nun geschafft haben sollten alle Helden nach Kunata zu bringen, müssen sie sich nur noch in der Schenke treffen. Erzählen Sie den Spielern einfach, dass sie erst

zu später Stunde in der Stadt eintreffen und hundemüde von der Reise sind. Die Helden werden sich also ein Quartier für die Nacht und zum Ausruhen suchen wollen und da bittet sich die Schenke "Unter der Akademie", auf die man beim Betreten der Stadt förmlich zuläuft, an. Als sie sich dann gerade an einen Tisch gesetzt haben und ihr Abendessen zu sich nehmen wollen, kommt auf sie auch schon eine unerwartete Begegnung zu.

Eine unerwartete Begegnung

Allgemeine Informationen:

Durch die Tür stürmt ein kleiner vielleicht zehn Jahre zählender Junge, dessen Sachen mit Dreck besudelt sind. Er bleibt nach Luft ringend direkt vor eurem Tisch stehen. "Helft mir! Draussen die Frau...", ist alles was er herausbringt, bevor er mit seiner Hand, die mit Blut beschmutzt ist, wie ihr jetzt erkennen könnt, nach dem erst Besten von euch packt, um ihn in Richtung der Tür zu zerren.

Meisterinformationen:

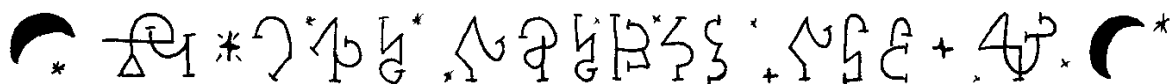
Der Junge hat zwar nicht wirklich etwas mit der ganzen Geschichte zu tun, aber trotzdem ist er zuzusagen der Aufhänger des Abenteuers und Sie sollten Ihre Spieler und zwar alle unbedingt dazu bewegen ihm raus auf die Strasse zu folgen. Sollte ein Held nicht mit hinausgehen, werden Sie es schwer haben ihn noch in das Abenteuer rein zu steuern. Hal-sid, so der Name des in der Stadt wohnenden Junges, wird also solange quengeln und an den Helden zerren, bis sie ihm raus vor die Tür folgen, wo sie folgendes Bild erwartet:

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Schenke um kurz nach elf durch die Tür verlasst, seht ihr im fahlen Mondlicht eine zusammen gesackte Person auf der anderen Strassenseite an der Wand eines Hauses sitzen. "Das ist Sie," ruft der Junge und läuft in die Richtung der Person. Als ihr näher herankommt seht ihr das es sich um eine Frau mittleren Alters handelt, die eine klaffende Wund im Magen hat und euch mit müden und gleichzeitig verzweifelte Augen ansieht.

Meisterinformationen:

Geben Sie den Helden nun Zeit, um zu handeln, Sie können versuchen der Frau zu helfen, sie etwas zu fragen, eine Laterne zu holen oder etwas ähnliches, doch egal was sie tun, die Frau hat nur noch wenige Augen-



blicke zu leben und will den Helden noch etwas wichtiges mitteilen.

Allgemeine Informationen:

Die Frau hebt langsam ihren Kopf und sieht euch an, dann spricht sie so leise zu euch, dass ihr euch hinunter beugen müsst, um überhaupt ein Wort zu verstehen.

"Ich bin Jasira Hemensud, sie haben unseren Hof überfallen..." Fast zwischen jeden Wort muss sie ihre Kräfte erneut sammeln um zu euch zu sprechen. "...Meinen Mann haben sie erschlagen, doch die Kinder sind noch dort..." Allmählich fallen ihr die Augen zu und ihre Worte sind nun kaum noch zu verstehen. "...Ihr müsst...Ihr müsst ihnen helfen..." Dann sackt sie endgültig zusammen, ihr werdet dieser Frau nicht mehr helfen können.

Meisterinformationen:

Damit wäre klar was die Aufgabe der Helden ist, sie müssen zum Hof der Familie Hemensud und sehen was dort vorgefallen ist. Halsid kennt den Hof, er war einmal mit seinem Vater da, um Vieh zu kaufen, und kann den Helden den Weg beschreiben. Falls die Helden den Jungen nicht fragen sollten Sie es ihnen nicht all zu schwer machen den Standort des Hofes herauszubekommen, denn sie haben ein ganz anderes Problem, wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, ist es schon nach elf Uhr und die Tore sind somit schon geschlossen.

Schwierig dürfte es auch sein die Helden dazu zu bewegen, falls sie sich noch nicht länger kennen gemeinsam den Hof zu suchen und auch aufzusuchen, hierbei müssen sie ein bisschen improvisieren. Wenn nur ein Teil der Gruppe zusammengehen will, lassen Sie die anderen hören, wie die Helden über ihr vorhaben sprechen. Oder benutzen sie Halsid, indem er alle Helden gleich nach dem Tod der Frau fragt, was sie nun machen wollen. Gegebenenfalls lassen sie ihn vorschlagen, dass er die ganze Gruppe zum Hof führen kann.

Die Tote wird von Thogalf, dem Wirt der Schenke, in ein Zimmer gebracht, man wolle sie morgen früh den Gardisten übergeben, heute abend können die ja auch nichts mehr machen.

Der Weg aus der Stadt

Meisterinformationen:

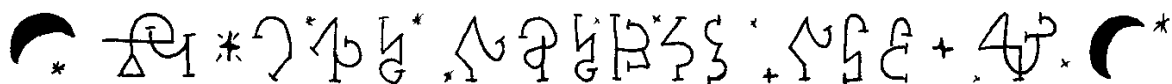
Der Hof der Familie Hemensud liegt ungefähr zehn Meilen südwestlich von Kunata. Die Helden müssen sich nun entscheiden, ob sie noch heute Nacht aufbrechen wollen, was sich in Anbetracht der verschlossenen Tore als schwierig erweisen könnte, oder aber bis zum nächsten Morgen warten, was allerdings noch einige Stunden dauert, die sehr wichtig für die anderen Familienmitglieder sein könnten.

Falls sich die Helden dazu entschliessen sollten die Stadt sofort zu verlassen, müssen sie erst einmal einen Weg aus der Stadt finden. Dabei gibt es keine Möglichkeit durch die Tore zu kommen, da sich die Gardisten nicht dazu überreden lassen ohne Befehl des Hauptmanns, der sich auf der dritten Ebene in der Garnison befindet, jemanden vor 7 Uhr aus der Stadt zu lassen.

Also bleibt ihnen nur die Möglichkeit unbeachtet über die fünf Schritt hohe Stadtmauer zu klettern, das ist im Angesicht der patrouillierenden Gardisten nicht ganz einfach. Die Helden müssen also eine günstige Stelle suchen und einen guten Moment abwarten, ob trotzdem eine Patrouille vorbeikommt überlasse ich ihnen lieber Meister. Gestalten sie die ganze Situation spannend, indem sie von näherkommende Geräuschen oder flackerndem Fackellicht berichten, das sollte die Helden dazu zwingen sich kurz zu verstecken und inne zu halten.

Über die relativ glatte Mauer werden es die Helden kaum ohne Hilfsmittel, wie eine Seil, ein Wurfhaken oder eine Leiter schaffen. Verlangen Sie einige Geschicklichkeits- und Stärkeprobe von den Helden, die je nachdem welche Hilfsmittel sie verwenden werden einen sehr unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad haben.

Falls sich die Helden dazu entschliessen am nächsten Morgen aufzubrechen, können sie Thogalf, den Wirt der Schenke "Unter der Akademie" in der sie ein Zimmer haben sollten, Bescheid sagen, dass er sie morgen früh zeitig wecken soll.



sieht und sie deshalb attackieren wird. Er ist bei weitem noch nicht ausgewachsen und hat nur eine Schulterhöhe von ungefähr einem Schritt.

Die Wert des kleine Runakbären:

WK: 5 **AT:** 4 **PA:** 2

LE: 50 **RF:** 3 (Fell)

WF: Tatzen **TP:** 2W12+6

Kurze Zeit nachdem der Kampf begonnen hat und das Jungtier einen lauten Schrei von sich gegeben hat, wird das Muttertier dem Kleinen zur Hilfe eilen. Das erwachsene Tier hat eine Schulterhöhe von über zwei Schritt und wird die Helden verbissen attackieren, um ihr Junges vor den Angreifern zu schützen.

Die Wert des grossen Runakbären:

WK: 7 **AT:** 6 **PA:** 3

LE: 100 **RF:** 5 (Fell)

WF: Tatzen **TP:** 2W20+8

Wenn das Kleine flüchten kann wird auch die Mutter von den Helden ablassen, solange sie keinen von beiden nachstellen. Aufgrund ihrer noch relativ niedrigen Werte dürften sie aber schnell erkennen, dass sie kein grosse Chance gegen die Bären haben werden und sich deshalb vielleicht von alleine zurückziehen.

Der Hof

Allgemeine Informationen:

Als ihr über einen kleinen Hügel kommt, seht ihr endlich das Ziel eurer Reise. In einem kleinen Tal liegt friedlich der Hof der Familie, der aus einem Bauernhaus, einem Stall und einem Abort besteht. Alle Gebäude sind von einer trockenen Hecke umgeben, auf dem Hof befinden sich ausserdem noch zwei Bäume.

Als ihr euch dem Hof nähert könnt ihr sehen, wie die zweiflügelige Tür des Stalls vom Wind immer wieder zu geweht wird, kurz darauf aber wieder aufspringt, auch die Tür des Hauses steht weit offen. Dann fällt Euer Blick auf den grossen vertrockneten Baum, der mitten im Hof steht, an dem eine Person an einen grossen Ast aufgehängt wurde, die sich jetzt in einem grotesken Bild langsam im warmen Wind dreht.

Meisterinformationen:

Der Hof wurde bereits am vorigen Abend von den Schurken überfallen und ist nun vollkommen verlassen. Die Person die am

Baum aufgehängt wurde ist Jasim, der dreizehnjährige Sohn der Familie, der den Schurken nicht entkommen konnte.

Beschreiben sie den Helden die Ausmasse der einzelnen Gebäude und Räume, die sie bitte dem Lageplan entnehmen, wenn die Helden sich ein bisschen Umgesehen haben, können sie ihnen auch die Karte aushändigen, um ihnen die Orientierung zu erleichtern.

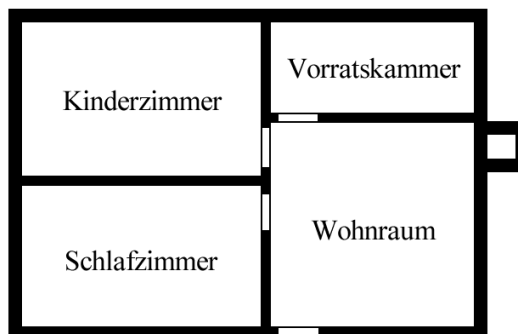


Abbildung 14: Lageplan des Bauernhauses

Das Bauernhaus

Der Wohnraum

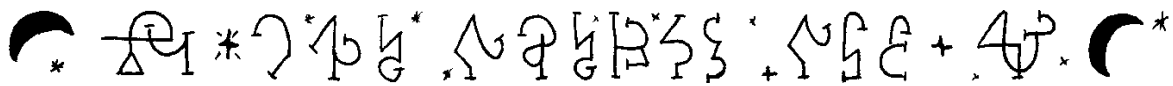
Allgemeine Informationen:

Beim Betreten des Hauses, könnt ihr einen Körper auf dem Boden erkennen. Die erwachsenen männlichen Person liegt in einer grossen Blutlache, der Arm wurde ihr abgetrennt. Der grosse Tisch und die Stühle wurden zerschlagen und umgeschmissen und auch der Schrank der an der westlichen Wand steht wurde vollkommen durchwühlt. In der Feuerstelle an der Nordwand liegen noch ein paar glühende Holzscheite. Der Raum weist neben der Eingangstür noch drei weitere Türen auf, zwei in der Süd- und eine in der Westwand, die auch alle weit offenstehen.

Meisterinformationen:

Der Tote auf dem Boden ist Alrik der Hausherr, er wurde offensichtlich vollkommen überrascht. Allem Anschein nach haben die Schurken das Haus gezielt durchsucht, den überall auf dem Boden liegen die Münzen aus der Kasse herum, das ganze Vermögen der Familie.

Schildern sie den Spielern das volle Ausmass der Verwüstung alle Räume des Hauses wurden eilig durchsucht und dabei keinerlei Rücksicht genommen. Geben sie ihnen einige Hinweise, die sie stutzig machen sollten und hoffentlich bei ihnen die Frage aufwirft, ob



es sich hierbei um einen normalen Überfall handelt. Berichten sie ihnen von Wertgegenständen, die einfach bei Seite geworfen wurden und keine Beachtung fanden.

Die Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

Auch dieser kleine Raum, der offensichtlich die Vorratskammer ist, wurde hastig durchsucht. Der Inhalt der Regale, die an allen Wänden des Raumes stehen, wurde umgeschmissen und auf dem Boden verteilt.

Meisterinformationen:

In diesem Raum ist nicht besonderes zu finden, er enthält die Überreste der Vorräte der Familie. Zum Beispiel Brot, Wein, Wurst und so weiter.

Das Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:

Dieser längliche Raum wurde ebenfalls nicht verschont, die Kleidungsstücke aus dem Kleiderschrank liegen quer über den Boden verteilt, der kleine Tisch wurde zerschlagen und die Matratzen des rustikalen Doppelbettes mit einem Messer aufgeschnitten. An der östlichen Wand, in der sich das einzige Fenster des Raumes befindet, das weit offensteht, und auf dem Boden davor findet sich eine Blutspur.

Meisterinformationen:

Dies war das Schlafzimmer der Eltern, in dem die Mutter, die den Helden in Kunata begegnet ist, überrascht wurde und von einem Schurken schwerverletzt wurde. In einem unbemerkten Augenblick konnte sie durch das Fenster vor ihnen, die wahrscheinlich dachten sie sei bereits tot, flüchten. Die Blutspur lässt sich über den ganzen Hof bis in das Steppengras verfolgen.

Das Kinderzimmer

Allgemeine Informationen:

Die beiden Betten der Kinder, die an der südlichen Wand stehen, wurden durchwühlt. Der kleine Tisch liegt zerschlagen neben einigen einfachen Spielsachen auf dem Boden. Der kleine Schrank der sich an der Westwand befindet ist nur einen Spalt geöffnet.

Meisterinformationen:

Falls die Helden nicht von alleine in den Schrank sehen, können sie nach einer normalen gelungenen Sinnesschärfprobe leise wimmernde Laute aus ihm hören. In dem

Schrank sitzt zusammengekauert Cristin, die vor den Schurken flüchten konnte und laut aufschreit sobald jemand die Schranktür öffnet. Die kleine Tochter lässt sich nur sehr schwer wieder beruhigen, verlangen sie von dem Helden, der es versucht eine schwere (SG: 7) Ausstrahlungsprobe.

Die kleine Cristin

Allgemeine Informationen:

Das kleine Mädchen mit den langen lockigen blonden Haaren und blauen Augen mag vielleicht gerade einmal sieben Jahre zählen. Sie trägt einfach Leinenkleidung und hat immer ihr kleine Stoffpuppe Emma bei sich.

Meisterinformationen:

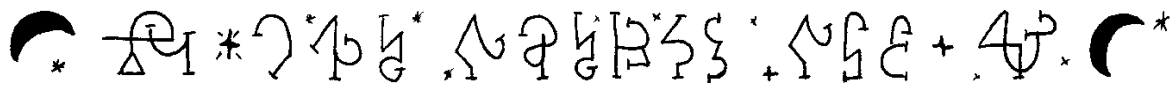
Das Mädchen lässt sich erst nach einigen Stunden, nachdem sie sich an die Helden gewöhnt hat, von den Helden befragen. Sie kann ihnen aber nicht wirklich weiterhelfen: Sie war alleine im Kinderzimmer, als sie die verzweifelten Schreie ihre Mutter und ihres Vater gehört hat. Dann hat sie sich im Schrank versteckt, kurze Zeit später kam ein rothaariges Monster, ein Hobgoblin, in das Zimmer und hat die Betten durchwühlt. Das Monster kam gerade auf den Schrank zu, was sie durch einen kleinen Spalt erkennen konnte, als jemand von draussen geschrien hat: "Ich hab es! Los weg!" Dann ist das Monster wieder raus, seitdem hat sie sich nicht raus getraut. Diese Informationen sind wie bereits oben erwähnt nur sehr schwer von Cristin zu erfahren und sie wird sie auch nur sehr spärlich preisgeben.

Jetzt stellt sich die Frage was die Helden mit Cristin machen wollen, sie können das Mädchen, wie sie hoffentlich von alleine einsehen werden, unmöglich hier lassen, doch sie in die Stadt zu bringen würde sicherlich zu lange dauern und es den Helden schwer machen die Spur der Schurken wiederzufinden. Ihnen wird also wohl oder übel nichts anderes übrig bleiben, als das Mädchen mitzunehmen.

Spielen Sie das Mädchen zum Anfang noch sehr verschüchtert und verstört, doch das wird sich schnell ändern, wenn sich die Helden etwas mit ihr beschäftigen, so wird sie vorerst die Schrecken des Überfalls vergessen und den Helden vielleicht durch ihre kindliche verspielte Art etwas Freude machen.

Der Stall

Allgemeine Informationen:



In dem einfachem hölzernen Stall befinden sich vier kleine Boxen, in denen sich bis vor kurzen wohl noch Kühe befanden, doch nun stehen die Türen offen und die Boxen sind leer. In der westlichen Ecke befindet sich ein grosser Haufen Stroh. Gleich neben dem Eingang stehen links die Werkzeuge des Bauers.

Meisterinformationen:

Beim Durchsuchen des Stalls haben die Schurken das Vieh, vier Kühe, raus getrieben. Bei dem Werkzeug handelt es sich um das typische Werkzeug eines Bauern, Deschflegel, Sense, Hacke und so weiter, darunter finden sich aber auch zwei Schaukeln, die die Helden vielleicht gebrauchen können, um die Toten zu begraben.

Der Weg zum Versteck der Schurken

Allgemeine Informationen:

Die Spuren der Schurkenbande sind nicht allzu schwer zu entdecken, in der Hecke befindet sich im Süden ein Loch, durch das die Gruppe offensichtlich gegangen ist, auch hinter der Hecke kann man die Spuren noch an der Furche, die durch das Steppengras geschlagen wurde erkennen.

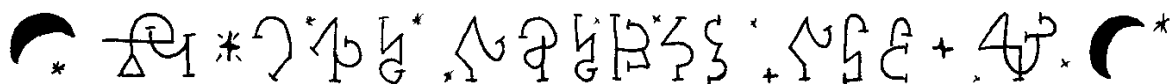
Meisterinformationen:

Verlangen Sie von den Helden eine normale Sinnesschärfeprobe, um die Fahrt zu finden und um ihr zu folgen. Fragen Sie sie danach wie viele Erfolge sie erzielt haben. In der fol-

genden Tabelle können Sie ablesen, welche Informationen den Helden offenstehen (Der Wert vor dem Text gibt immer die Anzahl der Erfolge an).

- 1 Die Schurken sind in die Richtung.
- 2 Sie haben sich mit einem Säbel durch das Steppengras geschlagen. Ein Pferd war bei der Gruppe.
- 3 Das muss irgendwann gestern Abend gewesen sein.
- 4 Es waren ungefähr 5 Personen.
- 5 Bei der Gruppe handelt es sich um 3 Hobgoblins, einem Berittenen und einem Oger.
- 6 Sie sind hier gestern abend um sechs Uhr losmarschiert.

Die Spuren führen die Helden in Richtung Süden, über die weiten Flächen der Runakenebene. Die Reise verläuft ziemlich Ereignislos, sofern Sie lieber Meister nichts anderes mit den Helden vorhaben. Egal wann die Helden losgegangen sind, sie werden das Tal in dem sich das Versteck der Schurken befindet in der Abenddämmerung erreichen. Wenn die Helden früher losgegangen sind, dann ist der Weg einfach etwas länger wie normal. Um die Strecke zu errechnen können sie davon ausgehen, dass die Helden ungefähr eine Meile in der Stunde zurücklegen.



Das Versteck der Schurken

Fast am Ziel

Allgemeine Informationen:

Der Himmel hat sich mittlerweile in wunderbare Rottöne gefärbt und die Luft beginnt sich nun endlich ein wenig abzukühlen. Einige hundert Schritt vor euch könnt ihr eine dünne Rauchfahne hinter einem kleinen Hügel aufsteigen sehen. Als ihr näher herankommt hört man deutlich die Stimmen von mehreren Personen.

Meisterinformationen:

In dem Tal befindet sich tatsächlich das Lager der Schurken, wenn die Helden sich vorsichtig durch das gut 1 Schritt hohe Steppengras nähren, werden sie nicht bemerkt und sie können das Tal genauer in Betracht nehmen. Ein gute Idee von den Helden, die Sie Sich ruhig für die Erfahrungspunktevergabe merken sollten, wäre es wenn sich erst ein oder zwei geschickte Helden an das Lager heranschleichen und dann zu ihren noch entfernt stehenden Kameraden zurückkehren, um mit ihnen das weitere Vorgehen zu beraten.

Das Lager

Allgemeine Informationen:

Als ihr vorsichtig über die Kuppe des Hügels durch das hohe Steppengras schaut, könnt ihr sie ungefähr 75 Schritt von Euch entfernt, sehen. Um ein kleines Feuer in der Talsohle sitzen die Schurken, drei Hobgoblins, ein Oger und ein Daikini, und unterhalten sich in der Gemeinsamen Sprache, doch ihr könnt ihre Worte auf die Entfernung leider nicht verstehen. Sie sitzen in einer kleinen runden Fläche, in der das Gras nieder getrampelt wurde, und an dessen Rand ein Pferde angebunden ist, auf ihren Decken, die Waffen neben sich auf den Boden gelegt. Über dem Feuer auf eine lange Stange gestreckt schmort ein Antilope.

Meisterinformationen:

Die Schurken haben ihr Lager hier heute mittag aufgeschlagen, danach sind zwei der Hobgoblins auf die Jagd gegangen, das Ergebnis, eine Steppenantilope, schmort nun gerade über dem Feuer.

Die Schurken sind im Einzelnen:

Elgor

Der Anführer der Truppe ist ein Daikini. Er hat die anderen angeheuert und hält den Kontakt zu Carradoc, der hinter alledem

steckt, doch dazu kommen wir später. Er trägt eine dunkle Leinenhose, schweres Schuhwerk und eine Lederrüstung. Sein langes schwarzes Haar hat er zu einem Zopf gebunden, auf seine Backe prangt eine lange Narbe.

Elgors Werte:

WK: 5 **AT:** 6 **PA:** 5
LE: 41 **RF:** 4 (Lederrüstung)
WF: Säbel **TP:** 1W12+4
SB: 2

Drakim, Osragh und Tralkom

Die drei etwas streitsüchtigen Hobgoblins sind Brüder und stammen aus dem Gebirge nördlich von Kunata und wurden dort zusammen mit dem Oger Thorg von Elgor für den Auftrag angeheuert. Sie haben schon ein fortgeschrittenes Alter erreicht und haben praktisch ihr gesamtes Leben zusammen verbracht und sind deshalb eine eingespielte Gruppe, was sie nicht davon abhält immer wieder leicht in Streitereien zu verfallen, die auch schon mal mit einer Prügelei oder schlimmerem enden.

Drakims, Osrags und Tralkoms Werte

WK: 5 **AT:** 5 **PA:** 4
LE: 28 **RF:** 3 (Lederkleidung)
WF: Speer **TP:** 1W12+3
SB: 0

Thorg

Der Oger ist sicherlich einer der intelligentesten Vertreter seines Volkes, so beherrscht er sogar einige Worte Goblinisch. Er wurde als kleines Kind von den Drakim, Osragh und Tralkom gefunden und von ihm fortan aufgezogen und gewöhnte sich so an sie. Heute folgt Thorg den drei Hobgoblins überall hin und verteidigt sie mit seinem Leben.

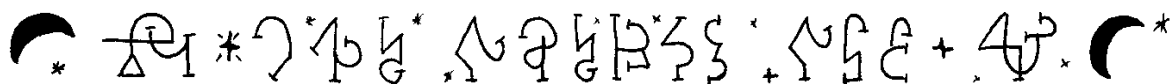
Thorgs Werte:

WK: 10 **AT:** 5 **PA:** 2
LE: 53 **RF:** 2 (Haut)
WF: Knüppel **TP:** 1W20+6
SB: -2

Kampf mit den Schurken?

Meisterinformationen:

Nun stellt sich für die Helden die Frage nach dem weiteren Fortgehen. Offensichtlich ist es



keine sehr gute Idee die Schurken direkt anzugreifen, da ihre Kampfkraft nicht zu verachten ist. Ausserdem wissen die Helden immer noch nicht genau, was hinter dem Überfall auf den Hof steckt. Den Helden bleibt also ein grosser Handlungsspielraum und es würde den Rahmen dieses kleinen Abenteuers sprengen alle aufzuzählen, deshalb will ich nur einige nennen.

Die Helden könnten sich näher an das Lager heranschleichen (siehe Tabelle weiter unten), um das Gespräch der Schurken zu belauschen, dabei können sie erfahren, dass Elgor morgen früh nach Kunata aufbrechen will, um einen gewissen Carradoc zu treffen und ihm die Beute zu übergeben. Danach will er die anderen dann wieder hier treffen. Nun dürfte bei den Helden sofort die Idee aufkommen Elgor zu folgen, doch das dürfte relativ schwer werden, da er sicherlich das Pferd nehmen wird und es für die Helden unmöglich sein sollte ihm zu Fuss zu folgen. Sie könnten höchstens schon heute in der Nacht nach Kunata zurückkehren und Elgor am Stadttor abfangen. Vergessen Sie aber auf keinen Fall die kleine Cristin, die es kaum durchhalten wird die ganze Nacht zu marschieren.

Als zweite und bei weiterem bessere Möglichkeit könnten die Helden versuchen die Schurken irgendwie zu überwältigen und dann selber Carradoc in Kunata zu suchen und so den Grund des Überfalls aufzudecken. Für die Überwältigung der Schurken bieten sich wieder eine ganze Reihe von Möglichkeiten:

- Man könnte sie einfach angreifen, was wie oben bereits erwähnt sicherlich nicht die beste Idee ist.
- Die Helden könnten die Nacht abwarten, in der zwar immer das Feuer brennt und einer der drei Hobgoblins Wache hält, aber ein Angriff bei weitem einfacher durchzuführen wäre, da man bestimmt noch jemand im Schlaf überwältigen könnte.
- Sie könnten das Pferd vorsichtig losknoten und es unbemerkt wegzagen, was ein oder zwei Hobgoblins erst einmal beschäftigen würde, da sie es wieder einfangen müsste.

Lassen Sie Ihren Helden einfach völlige Handlungsfreiheit, ihnen wird bestimmt schon etwas gutes einfallen, notieren Sie sich aber in jedem Fall von wem die guten Ein-

fälle kamen für die spätere Erfahrungspunktevergabe.

Egal was die Helden auch tun werden sicherlich werden sie irgendwie versuchen sich durch das Steppengras anzuschleichen. Aus der folgenden Tabelle können Sie ablesen welchen Schwierigkeitsgrad die Geschicklichkeitsprobe für die jeweilige Entfernung vom Lager hat. Beim Anschleichen müssen sich die Helden von einer Entfernung zu nächsten schleichen, das heisst, sie schleichen erst bis auf 50 Schritt, dann bis auf 35 Schritt usw. heran. Ein Misslingen der Probe ist nicht mit dem Entdecken durch die Schurken gleichzusetzen, was Sie Ihren Spielern natürlich nicht verraten, sondern zeigt Ihnen nur, dass der entsprechende Held beim Schleichen etwas Krach gemacht hat und die Schurken auf jeden Fall einmal kurz aufmerken werden, was weiter geschieht haben Sie zu entscheiden.

Entfernung	Schwierigkeitsgrad	
75	Kinderkram	19
50	Sehr leicht	15
35	Erleichtert	12
20	Normal	10
10	Erschwert	8
5	Schwer	6
0	Sehr Schwer	4

Falls Ihre Spieler auf die Idee kommen in voller Rüstung und mit voller Ausrüstung sich anzuschleichen, dann erschweren Sie die Proben noch einmal gehörig.

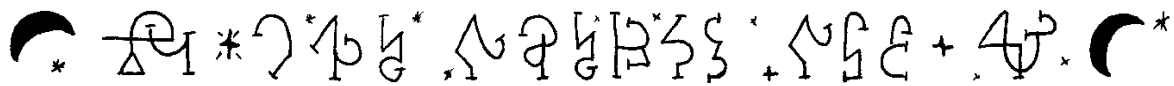
Die Erkenntnisse

Meisterinformationen:

Egal was Ihre Helden nun auch getan haben, einige Erkenntnisse sollten Sie auf jeden Fall bis zum jetzigen Zeitpunkt auf irgend eine Art erlangt haben und zwar die folgenden:

- Die Schurken wurden von einem gewissen Carradoc aus Kunata beauftragt.
- Sie sollten etwas bestimmtes im Haus stehlen.
- Elgor ist die Kontaktperson und soll Carradoc das Beutestück überbringen.

Falls ihre Helden die Schurken irgendwie überwältigt haben, ist ihnen wahrscheinlich das Beutestück in die Hände gefallen. Es handelt sich dabei um ein goldenes Amulett, dessen magische Aura ein Magiebegabter sofort spürt.



Wenn die Helden einen der Schurken mit Ausnahme Thorgs, der die Gemeinsame Sprache nicht spricht, verhören können sie zusätzlich noch folgendes erfahren:

- Sie bekommen 100 Kronen für den Auftrag.
- Wozu Carradoc das Artefakt braucht wissen sie auch nicht, doch sie glauben es hat etwas mit Magie zu tun, da Carradoc Kleidung trug, die für einen Magier typisch ist.
- Carradoc wohnt in der Oballgasse in einem sehr kleinen Fachwerkhaus.
- Sie sollten alle Zeugen töten.
- Carradoc gab ihnen eine genaue Beschreibung des Artefakts.

Sie müssen den Helden keineswegs alle Informationen preisgeben, doch in jeden Fall sollten sie und auf das Artefakt nach Kunata zu Carradoc gelangen. Was die Helden mit den Schurken tun, falls sie sie überwältigt haben, steht ihnen vollkommen offen.

Zurück nach Kunata

Meisterinformationen:

Ich gehe davon aus, dass Ihre Helden die Schurken überwältigt haben und am nächsten

Morgen, nachdem sie sich ein wenig Schlaf gegönnt haben, auf den Weg zurück nach Kunata machen.

Allgemeine Informationen:

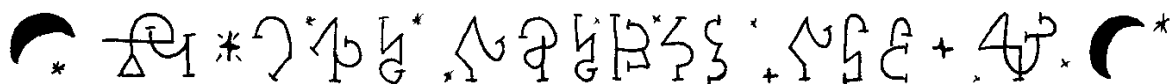
Am nächsten Morgen packt ihr eure Sachen zusammen und macht euch Richtung Norden, Richtung Kunata auf. Eine frische Brise bläst euch direkt ins Gesicht und so ist es noch angenehm kühl, doch das wird sich sicher bald wieder ändern...

Meisterinformationen:

Falls ihre Helden nichts mehr weiter vorhaben und Sie Ihnen für den Moment auch keine weiteren Steine in den Weg legen wollen, werden sie gegen Mittag in Kunata eintreffen.

Allgemeine Informationen:

...Und so steht euch der Schweiss auf der Stirn als ihr euch gegen mittag dem Schwarzen Obalfelsen mit der Akademie auf dem Plateau, dessen weissen Mauern nun wie ein Leuchtfeuer strahlen, nähert. Kurze Zeit später steht ihr auch schon vor dem Stadttor.



Der Magier Carradoc

Die Suche nach Carradoc

Meisterinformationen:

Jetzt sind Sie, lieber Meister, und Ihrer Gabe zu improvisieren erst einmal wieder gefragt. Sie müssen die Helden zu zum Haus des Magiers führen. Das kleine zweistöckige Fachwerkhaus mit einer Grundfläche von 4 x 5 Schritt steht halb in den Fels gehauen in der Oballgasse, die auf der ersten Ebene liegt. Das Haus ist leicht zu finden über der hölzernen Tür hängt ein kleines Schild auf dem in goldenen Lettern der Name des Magiers steht. Ob die Magier nun selbst ihren Weg zum Haus finden oder sich in der Stadt ungehört haben, ist egal, wenn sie klopfen öffnet ihnen niemand die Tür sie werden sie schon selber öffnen müssen, das ist auch durch eine normale Fingerfertigkeitssprobe oder einen erleichterten (SG: 12) Orna Tura fal ohne Probleme zu schaffen.

Sollten die Helden vielleicht Elgor verfolgt haben und so zum Haus gelangen, verlangen sie ruhig ein paar Sinnesschärfe- und Geschicklichkeitsproben, damit sie ihn nicht verlieren. Schildern sie öfters, dass Elgor auf einmal nicht mehr zu sehen ist, um die Spannung zu steigern. Letztendlich sollten sie aber mit Elgor bei Carradoc Haus ankommen, dort klopft Elgor dreimal an die Tür. Kurz darauf öffnet sich dir Tür einen kleinen Spalt und Elgor huscht hinein. Geben sie den Helden keine Möglichkeit zusammen mit Elgor in das Haus zukommen, wenn die Helden nachdem er ins Haus gelangt ist anklopfen öffnet dann ebenfalls niemand die Tür und sie werden sie aufbrechen müssen.

So oder so kommen sie alleine in das Haus von Carradoc, indem sich nun alles aufklären wird.

Vergessen Sie nicht die kleine Cristin, es ist sicherlich nicht sehr ratsam sie mit in das Haus des Magiers zunehmen, doch für ein Groschen ist sicherlich der Wirt einer Taverne dazu bereit kurz auf das Mädchen aufzupassen. Arwina, Tochter Satrams, die Frau des Wirtes der Schenke "Unter der Akademie" wäre sogar dazu bereit es ohne Bezahlung zu machen, in ihr hätten die Helden zudem eine zuverlässige Person gefunden, in deren Händen sie Cristin gut aufgehoben wüssten. Notieren Sie es sich falls einer die Helden an Cristin denkt und sich um sie sorgen macht.

In das Haus des Magiers

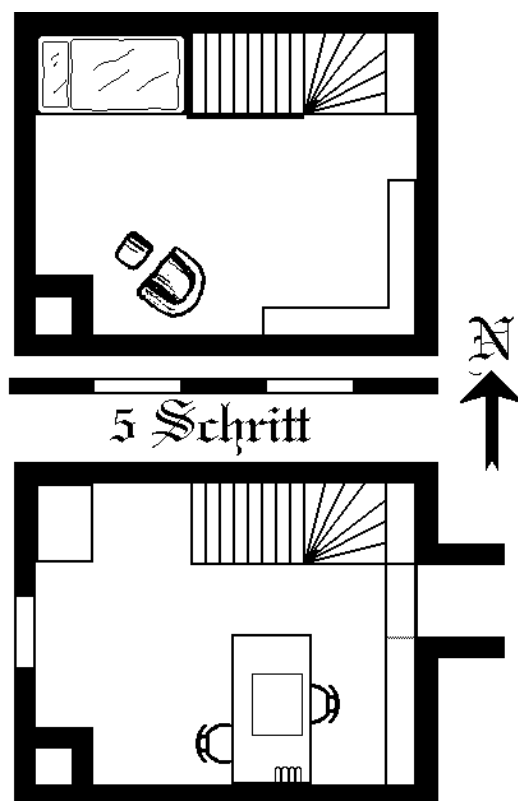


Abbildung 15: Carradoc's Haus

Allgemeine Informationen:

Als ihr vorsichtig die Tür öffnet könnt ihr einen schwachen Lichtschein im Inneren erkennen. Ein genauer Blick in das Zimmer, das das ganze Erdgeschoss auszufüllen scheint, offenbart ein Arbeitszimmer mit Schreibpult und einem grossen Bücherregal, das von einem niedergebrannten Feuer im Kamin in ein fahles Licht gehüllt wird. An der Nordwand befindet sich neben der hölzernen Treppe, die ins erste Geschoss führt noch ein kleiner Tisch.

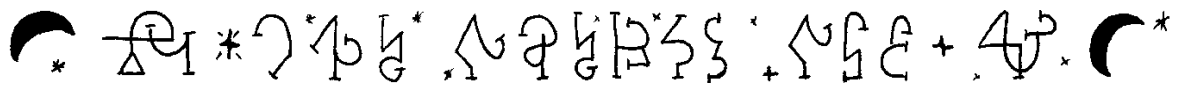
Nun eröffnet sich euch die Frage, wo sich der Bewohner des Hauses befindet, den ihr könnt niemanden im Raum sehen und auch, ausser den euren keine Laute vernehmen, auch im Obergeschoss scheint sich nichts zu regen.

Meisterinformationen:

Lesen Sie den Helden den nächsten Absatz nur vor, wenn sie und nicht Elgor das Amulett in das Haus bringen.

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Tür hinter Euch schliesst, bricht auf einmal ein unheimliches Dröhnen aus dem Kamin die Stille. Schnell dreht ihr euch zu



dem Feuer um, aus dem nun ein greller Blitz entweicht und euch blendet. Das Dröhnen wird immer lauter und endet in einem ohrenbetäubenden Knall - Dann wird es schwarz um euch...

Meisterinformationen:

Die Helden erwachen nach W6 + 19 Minuten wieder aus ihrer Ohnmacht. Lassen sie jeden Helden selber mit einem W6 würfeln und teilen Sie dann dem Held mit dem niedrigsten Wert mit, dass er auf dem Boden liegend wieder erwacht. Er weiss natürlich nicht, wie lange er nicht bei Sinnen war. Die anderen Helden erwachen erst nach Ablauf der ausgewürfelten Zeit, sie lassen sich weder durch kaltes Wasser, Ohrfeigen oder gutes Zureden früher wecken. Beim dem Blitz handelte es sich natürlich um einen Zauber Carradoc's, der dazu diente den Helden das Amulett abzunehmen, das sich wie sie sicherlich schnell bemerken werden nicht mehr in ihrem Besitz befindet. Lassen sie einen Helden direkt vor der Haustür erwachen, die sich übrigens nur nach innen öffnen lässt. Nachdem die Helden erwacht sind können sie das Haus durchsuchen.

Das Erdgeschoss

Meisterinformationen:

Das Erdgeschoss beherbergt das Arbeitszimmer des Magiers Carradoc, das er vor wenigen Sekunden durch eine geheime Tür verlassen hat. Auf dem Schreibtisch liegt der Schlüsselbund des Magiers, an dem sich auch der Schlüssel zur Haustür befindet, dies und das Feuer, das immer noch brennt, sollte den Helden ein deutliches Zeichen dafür sein, dass der Magier das Haus noch nicht verlassen hat. Ausserdem erwachte ein Held direkt vor der Haustür, die sich so unmöglich öffnen und vor allen Dingen nicht wieder schliessen liess.

Auf dem Schreibtisch findet sich auch noch ein grosses aufgeschlagenes Buch, das neben einer Zeichnung von dem Amulett folgenden Text enthält:

Allgemeine Informationen:

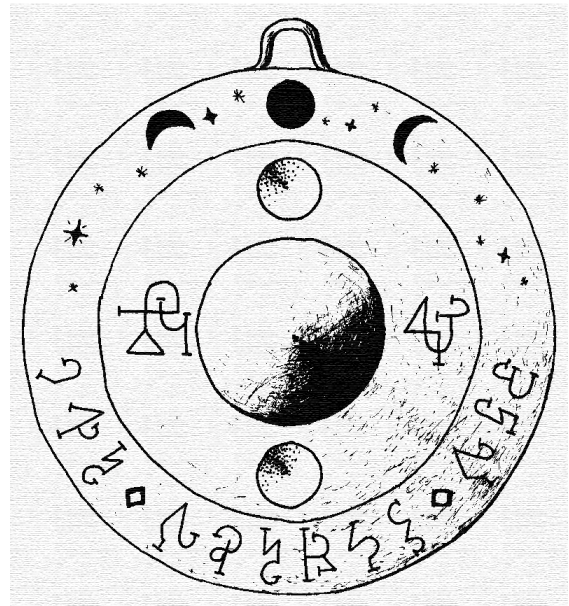


Abbildung 16: Bild des Amuletts aus dem Buch

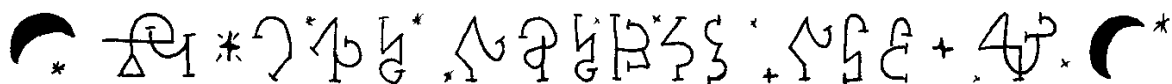
Meisterinformationen:

Ein Held, der eine erschwerte (SG: 8) Intelligenzprobe besteht, weiss zu berichten, dass die beschriebene Mondphase am heutigen Abend am Firmament zu sehen sein wird. Dies sollte den Helden endgültig den wahren Hintergrund des Überfalls aufzeigen. Egal ob Elgor mit dem Amulett vor den Helden in das Haus ist oder es Carradoc durch den Zauber bekommen hat, ist nun in jedem Fall Eile geboten, damit man Carradoc und das Amulett noch rechtzeitig findet, denn niemand weiss was er mit diesem vorhat, doch es ist sicherlich nichts Gutes.

In dem Schreibtisch befinden sich zwar eine ganze Reihe von Dokumenten, doch sie sind alle in einer geheimen Schrift verfasst, die keiner der Helden beherrscht. Ansonsten finden sich nur noch einige Federkiele, Tinte, Lineal und andere Schreibutensilien, sowie der Siegelring mit einem geschwungenen "C" in dem Tisch.

Den kleinen hölzernen Tisch, der in der nordöstlichen Ecke steht, zierte das etwa 30 Zentimeter hohe Abbild eines Daikinis, der vor einer Wand steht, von der er sich halb abgewendet hat. Sein rechter Arm weist in die Richtung des Bücherregals, unter dem linken trägt er ein grosses Buch. Der Mann trägt eine lange Robe und einen spitzen Hut, beide sind mit unzähligen Runen versehen, die jedoch keiner der Helden entziffern kann. Die Figur lässt sich nicht verschieben oder bewegen.

Über dem Bücherregal prangt ein Spruch in goldenen Lettern: "Das Wissen eröffnet uns



viele neue Wege." Es enthält eine grosse Anzahl an Werken über Magie, Geschichte, Flora und Fauna und nahezu alle anderen Wissensgebiete. Das Regal enthält auch ein ganz besonderes Buch, das die geheime Tür zu den unterirdischen Hallen öffnet, in die Carradoc geflüchtet ist. Wie die geheime Tür zu öffnen ist lesen sie im Kapitel: Der Weg in die unterirdischen Hallen.

Das Obergeschoss

Meisterinformationen:

Das Obergeschoss beherbergt ebenfalls nur ein Zimmer, das als Schlaf- und Wohnzimmer genutzt wird. Es finden sich hier neben einem gemütlichen Bett mit dicker Federdecke, noch ein grosser Kleiderschrank, der eine grosse Anzahl festlicher Roben enthält, und ein bequemen grossen Lesesessel, der vor dem Kamin steht.

Im Kleiderschrank findet ein Held der genau sucht (schwere (SG: 7) Sinnesschärfeprobe) die Kasse des Magier unter einem losen Brett auf dem Boden, in ihr befindet sich das ganze Vermögen Carradoc's: 21 Kronen, 16 Taler und 4 Groschen. Falls ein Held die Kasse findet, kommt die Frage auf, ob er das gefundene Geld, falls er es mitnehmen will, mit seinen Kameraden teilt, ansonsten kann dies vielleicht zu einem kleinen Disput führen.

Weitere Einzelheiten zu der Stellung des Mobiliars und den Grössenverhältnissen entnehmen Sie bitte der Grundrisszeichnung von Carradoc's Haus.

Der Weg in die unterirdischen Hallen

Meisterinformationen:

Der Geheimgang durch den Carradoc in seine unterirdischen Hallen geflüchtet ist, befindet sich hinter dem Bücherregal, darauf sollten die Helden der Spruch über dem Regal und die Statur hinweisen. Die Helden werden sicherlich erst einmal versuchen einen geheimen Schalter an ihr zu finden, doch dieser befindet sich direkt im Bücherregal. Dort steht das Buch "Wege ohne Ziele", das fest mit dem Bücherregal verbunden ist und sich nur ein Stück umklappen lässt, wenn man daran zieht.

Lesen Sie den Helden eine ganze Reihe von Buchtiteln vor, unter denen sie den richtigen wählen müssen. Einige ausgewählte Buchtitel:

- Die Kunde der magischen Ringe
- Almanach der wundersamen Heilung
- Grundbegriffe der Magica
- Das Heiltätige Kraut
- Foliant der Pflanzenkunde
- Runak Fauna - Eine kurze Abhandlung
- Die Reiseberichte Beon Raviaks
- Gesetze zum Rittertum
- Wege ohne Namen
- Almanach des Volksglaubens
- Annalen des Götteralters
- Das Buch der arkanen Künste
- Codex Magica
- Wege ohne Ziele*
- Mären der Kasan
- Almanach der wundersamen Kräuter
- Lexika Kunatas
- Vom Leben in seiner reinen Form
- Die Magie der Dinge
- ...

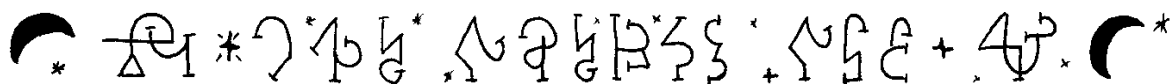
Wenn die Helden einfach willkürlich Bücher aus dem Regal reissen, ist ein weiteres Buch, vornehmlich das erste an dem sie ziehen, ein versteckter Schalter der diesmal allerdings eine Bolzenfalle auslöst, die den Helden trifft, der an dem Buch gezogen hat. Er bekommt 1W12+6 Schadenspunkte. Dies dürfte die Helden dazu anregen ihre nächste Wahl besser zu überlegen. Wenn die Helden das richtige Buch gewählt haben öffnet sich der Weg in die unterirdischen Hallen.

Allgemeine Informationen:

Als Du vorsichtig an dem Buch ziehst ist plötzlich ein leises Rattern zu hören, dann setzt sich der Schrank in Bewegung. Das linke Schrankstück, das ungefähr einen Schritt an Länge misst, fährt langsam unter die Treppe zur Seite und gibt den Blick auf einen schmalen Gang frei.

Meisterinformationen:

Die unterirdischen Hallen sind nicht beleuchtet und so müssen die Helden selber für Licht sorgen.



1 Die drei Wege

Allgemeine Informationen:

Vorsichtig betretet Ihr den dunklen, schmalen Gang, der sauber in den schwarzen Felsen geschlagen wurde. Bereits nach wenigen Metern teilt sich der gut 2 Schritt hohe Gang in drei Gänge.

Der Weg geradeaus ist eine Sackgasse, wie Ihr deutlich sehen könnt, da Euch bereits nach gut fünf Metern eine Wand den Weg versperrt. Nun ist guter Rat teuer: Links oder Rechts?

Meisterinformationen:

Der richtige Weg wäre natürlich wie es der Buchtitel schon sagt der "Weg ohne Ziel", doch auch durch die beiden anderen Gänge kommen die Helden zum Ziel.

1a Linker Gang

Allgemeine Informationen:

Bereits nach einem Schritt knickt der Gang nach Osten ab und verläuft nun offensichtlich parallel zum mittleren Gang. Am Ende des Ganges könnt Ihr deutlich erkennen wie er sich wieder nach Süden wendet. Von dort könnt Ihr das rötliche Licht und das Flackern von lodernden Flammen sehen.

Meisterinformationen:

In der Mitte des Ganges befindet sich eine gut 2 Schritt lange Klappplatte, die die ganze Breite des Ganges einnimmt. Unter der wie eine Wippe funktionierenden Klappe, befindet sich eine 3 Schritt tiefe Fallgrube. Tritt ein Held auf die Platte klappt sie nach unten weg und er fällt in die Grube, dabei erleidet er 1W6 Schadenspunkte.

Ein nachfolgender Held kann über die Klappe springen, wenn er eine erleichterte Geschicklichkeitsprobe (SG: 12) besteht, falls der Held dabei seine komplette Ausrüstung mitführen will erschweren Sie die Proben entsprechend.

Hier gibt es eine ganze Menge Lösungen des Problems, der Held der über die Platte gesprungen ist, könnte die Platte auf seiner Seite hinunter drücken, so dass die Helden auf der anderen Seite ihren Kameraden befreien können. Danach könnten sie alle auf die andere Seite springen oder einen langen Gegenstand über die Platte legen und auf ihm auf die andere Seite gehen. Notieren Sie sich wieder für die Erfahrungspunktevergabe wer aus der Heldengruppe die besten Lösungsansätze gemacht hat.

1b Mittlerer Gang

Meisterinformationen:

Bei der Wand am Ende des Ganges handelt es sich um eine Illusion, die einfach durchschritten werden kann. Die Helden bemerken dies nur, wenn einer der Helden ausdrücklich sagt, dass er die Wand anfasst. Von der anderen Seite kann man einfach durch die Wand gucken, was die Helden sehr wundern dürfte, wenn sie einen der beiden anderen Wege genommen haben.

Allgemeine Informationen:

Als Du die Wand berührst spürst du kein Widerstand wie durch Luft gleitet Deine Hand durch die Wand und verschwindet in ihr.

1c Rechter Gang

Allgemeine Informationen:

Bereits nach einem Schritt knickt der Gang nach Osten ab und verläuft nun offensichtlich parallel zum mittleren Gang. Am Ende des Ganges könnt Ihr deutlich erkennen wie er sich wieder nach Norden wendet. Von dort könnt Ihr das rötliche Licht und das Flackern von lodernden Flammen sehen.

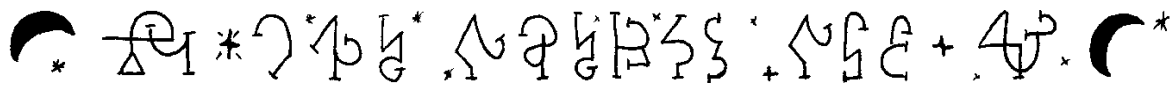
Meisterinformationen:

In der Mitte des Ganges befindet sich eine Platte, die unter dem Gewicht eines Helden nachgibt und zwei Gitter auslöst, die direkt vor und hinter dem Helden, der auf der Platte steht, herunterschnellen und ihm den Weg versperren, das hintere Gitter, das den nachfolgenden Helden den Weg versperrt, lässt sich nun nicht mehr bewegen und das vordere Gitter kann der eingesperrt Held nicht alleine bewegen. Also wird er warten müssen, bis ihm die nachfolgenden Helden von der anderen Seite helfen. Drei Helden zusammen können das Gitter anheben, so dass der Gefangene drunter durch kriechen kann. Auf der anderen Seite befindet sich aber auch ein Hebel, der einen Mechanismus auslöst, dieser zieht das Gitter wieder nach oben.

2 Der Feuerraum

Allgemeine Informationen:

Als ihr um die Ecke des Ganges biegt schlägt Euch eine unglaubliche Hitze entgegen. Der 5 mal 5 Schritt grosse Raum, der nun vor Euch liegt, steht in Flammen, die überall im Raum lodern obwohl dieser nur aus Stein besteht. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raum könnt Ihr eine Öffnung erkennen, die ungefähr



die gleiche Grösse haben dürfte, wie der Durchgang indem Ihr im Moment gerade steht. In der Mitte des Raums könnt Ihr ein etwa ein Schritt hohes Podest erkennen auf dem sich ein roter Kristall befindet, indem selber Flammen zu lodern scheinen.

Meisterinformationen:

Um den Raum zu durchqueren muss ein Held eine Willenskraftprobe mit normalen Schwierigkeitsgrad (SG 10) ablegen, dabei zieht er sich 1W12+6 Schadenspunkte zu. Das Feuer in dem Raum kann mit Hilfe des Wasserkristalls aus dem nächsten Raum gelöscht werden. Der Feuerkristall selber ist glühend heiss und kann nur mit einen Schutz (zum Beispiel ein dicker Handschuh) angefasst werden, ansonsten zieht sich der Held, der den Kristall tragen will schwere Verbrennungen an der Hand zu.

Es ist den Helden nicht zu raten den Kristall mitzunehmen solange sich der Wasserkristall in unmittelbarer Nähe befindet, denn nur er kann verhindern, dass die Helden die Feuersbrunst die von dem Kristall ausgeht sich nicht mit ihnen bewegt und gelöscht wird.

3 Der Wasserraum

Allgemeine Informationen:

Hinter dem etwa ein Schritt grossen Durchgang befindet sich eine durchsichtige Wand. Der ganze Raum, der wiederum 5 mal 5 Schritt gross ist, scheint mit Wasser gefüllt zu sein. Auf der gegenüberliegenden Seite befindet sich ein Durchgang und in der Mitte ein Podest auf dem diesmal ein blauer Kristall liegt, indem sich die Farben des Wasser widerspiegeln.

Meisterinformationen:

Der Raum ist tatsächlich mit Wasser gefüllt, um ihn zu durchqueren müssen die Helden eine Stärkeprobe mit normalen Schwierigkeitsgrad (SG 10) bestehen, ansonsten erleiden sie leichte Verletzungen (1W6 Schadenspunkte), dadurch das sie zuviel vom Wasser geschluckt haben. Wird der Wasserkristall entfernt bewegt sich das Wasser mit dem Kristall mit, das heisst, der Held, der den Kristall trägt muss die ganze Zeit tauchen, verlangen Sie von ihm erschwerte Stärkeproben, je nachdem wie weit er den Wasserkristall transportieren will.

Wird der Wasserkristall auf 2,50 Schritt an den Feuerkristall gebracht heben beide gegenseitig ihre Wirkung auf und der Held der gerade taucht fällt zu Boden (1W3 Schadenspunkte), seit denn er hat ausdrücklich

vorher angesagt, dass er in Bodennähe taucht. Wird der Wasserkristall auf 2,50 Schritt an den Eiskristall, also an den Rand der Eisfläche, aus dem nächsten Raum gebracht, dann gefriert auch das Wasser, was den Tod des Helden im Wasser bedeuten würde, falls seine Kameraden nicht äusserst schnell den Feuerkristall holen.

4 Der Eisraum

Allgemeine Informationen:

Wiederum steht Ihr vor einem 5 mal 5 Schritt grossen Raum auf dessen gegenüberliegenden Seite sich ein Durchgang befindet und in dessen Mitte sich ein Podest steht, auf dem diesmal ein weisser Kristall liegt. Das alles könnt ihr nur schwach durch das Eis erkennen, das den ganzen Raum ausfüllt.

Meisterinformationen:

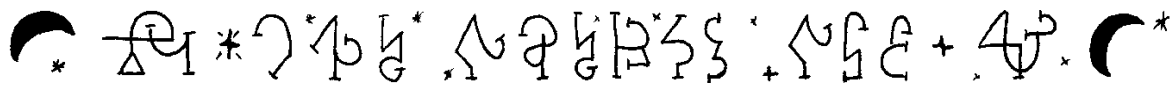
Dieser Raum lässt sich erst durchqueren, wenn der Feuerkristall und nur der Feuerkristall an den Rand der Eisfläche gebracht wurde, dann taut das Eis und es entsteht eine Wasserfläche, die der in dem Wasserraum gleicht (Stärke mit SG 10 zum Durchqueren). Befindet sich der Wasserkristall in der Nähe (2,50 Schritt) des Feuerkristalls, wenn dieser zum Eis gebracht wird, muss dieser erst noch wieder weggebracht werden, beachten Sie dabei die beim Raum angegebenen Besonderheiten.

Falls Ihre Helden auf die Idee kommen sich durch das Eis zu schlagen, dann verlangen Sie von ihnen einige erschwerte Attacken und Stärkewürfe und teilen sie ihnen dann mit, dass sie innerhalb einer Stunde erst einen halben Schritt vorangekommen sind.

Ihren Helden steht natürlich die Lösung des Problems mit den drei Räumen offen, klug wäre es aber, wenn ein Held zuerst den Feuerraum durchquert den Wasserkristall dann in die Nähe des Feuerkristall bringt, beide zum Eisraum und den Wasserkristall dann wieder vom Feuerkristall entfernt. Es sind natürlich noch eine ganze Menge andere Lösungen denkbar, notieren Sie sich in jedem Fall für die Punktevergabe am Schluss welche Spieler an der Lösung des Problems beteiligt waren und wer die entscheidenden Einfälle hatte.

5 Der Eingangsbereich

Allgemeine Informationen:



Ihr kommt in einen etwa vier Schritt langen Gang, an dessen Ende sich eine schwere, reichverzierte Eisentür befindet, auf halbem Weg befinden sich links und rechts im Gang zwei hölzerne Türen mit Drehknauf.

Meisterinformationen:

Die Türen rechts und links des Ganges sind nicht verschlossen.

Allgemeine Informationen:

Die schwere geschwärzte Eisentür, die sich nun direkt vor Euch befindet weißt, weder eine Klinke noch einen Knauf auf, auffallend ist auch, dass sie fast fugenlos mit der Wand abschliesst. Die Tür ist über und über mit fremdartigen Symbolen und Runen versehen, die niemand von Euch je zuvor gesehen hat. Oberhalb der Tür befindet sie eine eiserne Tafel auf der in goldenen Lettern steht:

XXXXXXXXXX

Meisterinformationen:

6 Das Arbeitszimmer

Allgemeine Informationen:

Der 4 mal 4 Schritt grosse Raum wird von einer Öllaterne erhellt, die auf dem grossen Arbeitstisch steht. Der Tisch ist überfüllt mit Pergamenten, kleinen Flaschen, Tiegelchen und Kräutern, auf den Pergamenten liegt ein aufgeschlagenes Buch auf dem ein Federkiel liegt. An den Wänden befinden sich eine ganze Reihe von Regalen, die mit unzähligen Büchern, Flaschen, Kräutern und alchimistischen Instrumenten gefüllt sind.

Meisterinformationen:

Nur ein Gelehrter (Intelligenz über 6 wird), der sich in der Alchimie auskennt, wird etwas mit den Kräutern, Tiegelchen und Flaschen anfangen können. Für alle anderen wäre es ein grosser Leichtsinn den Inhalt der Flaschen auf gut Glück zu probieren, denn in ihnen befinden sich neben Heiltränken auch Gifte.

Allgemeine Informationen:

Tagebuch

Meisterinformationen:

7 Der Wohnraum

Allgemeine Informationen:

In dem 4 mal 4 Schritt grossen unbeleuchteten Raum findet sich neben einem Bett noch ein kleiner Tisch neben diesem, ein Kleiderschrank, eine schwere Truhe und eine Waschtischschüssel.

Meisterinformationen:

Im Kleiderschrank befinden sich die teilweise sehr wertvollen Gewänder des Magiers. In der Truhe, die durch eine Sehr schwere Fingerfertigungsprobe (SG: 5) oder eine Orna Tura fall (SG: 7) zu öffnen ist, das Vermögen des Magiers 41 Kronen, 12 Taler, 7 Groschen und 17 Rintel.

8 Die Halle

Allgemeine Informationen:

Als ihr die schwere Eisentür aufzieht fällt Euer Blick auf eine grosse Halle, die ungefähr 6,5 mal 10 Schritt misst und eine gewölbte Decke aufweist, so ist die Halle in der Mitte 5 Schritt hoch. Sie ist nur spärlich durch Fackeln an den Wänden beleuchtet, enthält aber keinerlei Einrichtungsgegenstände.

In der Mitte des Raumes neben einem Pentagramm auf dem Boden steht ein Mann in einer blauen Robe, die mit silbernen Stickereien verziert ist. Den Kopf des Mannes zierte ein langer weisser Bart und ein spitzer hoher Hut, der sein ebenfalls weisses Haar zu grossen Teilen verdeckt. Der Magier hat beide Arme hoch erhoben und murmelt einige Formeln, um seinen Hals hängt das Amulett. Auch als Ihr die Tür vollends aufgezogen habt würdigt der Magier Euch keines Blickes oder hat er Euch noch gar nicht bemerkt?

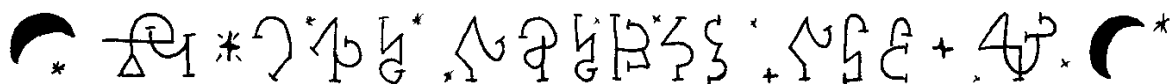
Meisterinformationen:

Carradoc ist gerade dabei einen Grossteil seiner magischen Kräfte in eine mächtige Beschwörung zu investieren, die kurz vor dem Ende steht. Sobald die Helden sich erst einmal gesammelt haben erscheint auch schon der Dämon im Pentagramm.

Das letzte Gefecht

Allgemeine Informationen:

Als auch der letzte von Euch den Raum voll einsehen kann, beginnt das Pentagramm auf dem Boden rot zu leuchten, kurz darauf entsteigt aus der Mitte des Zeichens Rauch, in dem ihr die Schemen eines gewaltigen Wesens erkennen könnt, das immer mehr an Gestalt annimmt. Schnell verflüchtigt sich der Rauch wieder und Ihr könnt die unheimliche Kreatur nun in seinem vollen Umfang erkennen. Der



3,50 Schritt grosse Dämon hat zwei grosse Hörner auf seinen grässlichem Kopf. Unweigerlich fällt Euer Blick auf die riesigen Reisszähne und die Krallen, die an beiden Händen und Füßen prangen. Die rote Haut des Ungeheuers scheint zu leuchten und zu pulsieren.

Nun bemerkt Ihr, dass Carradoc mittlerweile zu Euch hinüber sieht und seinen Stab von Boden aufnimmt. Kurz darauf kommt er zusammen mit dem Dämon und wutverzerrten Gesicht auf Euch zu.

Meisterinformationen:

Die Helden haben den Magier gerade vor der Vollendung seiner Beschwörung gestört. Er und der Dämon werden die Helden sofort angreifen.

Carradoc

Carradoc hat fast seine kompletten astralen Kräfte bei der Beschwörung aufgebraucht und ist nun nicht mehr in der Lage viele Zauber zu sprechen. Er wird verbittert kämpfen, sich aber vorerst etwas hinter dem Dämon verstecken und in dessen Rücken Schutz suchen. Wenn es knapp für ihn wird und er um sein Leben fürchten muss wird er seine letzten astralen Kräfte für einen Teleportationspruch verwenden: Er schnippt mit den Fingern und murmelt dabei eine Formel, eine Sekunde später löst er sich in Rauch auf. Die Helden werden ihn nirgends finden können, doch das wird sicherlich nicht der letzte Streich von Carradoc gewesen sein.

Carradoc's Werte

WK: 7 **AT:** 4 **PA:** 3
LE: 28 **RF:** 1 (Gewand)
WF: Magierstab **TP:** 1W6+3

SB: -1 **AE:** momentan 22

Der Dämon

Der Dämon hat von Carradoc den Auftrag bekommen die Bibliothek der Akademie zu zerstören und wird dies mit allen Mitteln versuchen, dabei sind ihm natürlich in erster Linie die Helden im Weg, die er deshalb attackieren wird.

Wenn die Le des Dämon auf 0 oder darunter sinkt wird er sich mit einem Grinsen auf den Lippen in Luft auflösen.

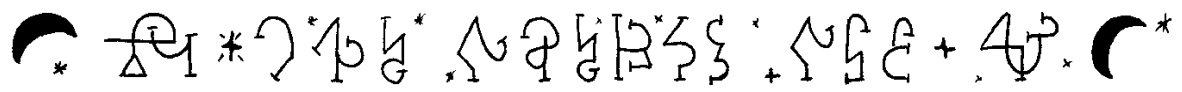
Die Werte des Dämons:

WK: 50 **AT:** 4 **PA:** 2
LE: 100 **RF:** 1 (Haut)
WF: Krallen **TP:** 1W20+8

Das Ende des Abenteuers

Meisterinformationen:

Nachdem der Dämon getötet wurde und Carradoc sich wegteleportiert hat, findet das Abenteuer ein Ende, die Pläne des Magiers die Bibliothek der Akademie zu zerstören wurde vereitelt. Ob die Helden die Akademie davon unterrichten liegt in ihrer Hand. Falls sie dies tun werden eine Gruppe von Magiern die unterirdischen Hallen Carradoc untersuchen und der Aussage der Helden zustimmen. Daraufhin werden die Helden zum Akademieleiter gebracht, der ihnen seine Dank ausspricht und ihnen die tiefe Schuld, die in der die Akademie nun bei den Helden steht, verkunden. Er verspricht ihnen das sie immer freien Zutritt zu der Akademie haben werden und hier immer einen schützenden Platz finden werden.



Der Mühen Lohn

Allgemeine Informationen:

Lager der Schurken
Elementräume

Meisterinformationen: