

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	
Vorwort	3
Einleitung	4
Was ist ein Rollenspiel?	
Tagebuch Andurins	6
Kurzbeschrieb der Länder	
Der Sturz	
Die Magieströme	
Meine Heimat: Endaro	
Schamanen	
Spruchlisten des Schamanen	
Berufsboni	
Fertigkeiten und Fertigkeitsgruppen	
Spruchentwicklung	
Ausbildungspakete	17
Schamanenzauber	
Macht der Luft	19
Heilung des Waldes	20
Macht der Erde	21
Macht der Tiere	22
Macht der Wälder	23
Beschreibung der Totems	24
Macht der Totems (Feuerball)	25
Yin-Biester	
Abenteuer: Ragorts-Ruine	
Kartenlegende	
Oase:	34
Eingang "B"	34
Eingang "C"	34
Quellenverzeichnis	
~ Literatur	34
	34

Vorwort

Als ich das Grundregelwerk von Rolemaster bekam, wusste ich, ich werde eine eigene Welt zu diesem Spiel schreiben. Die Schule gab mir dann mit dem Projektunterricht die perfekte Chance, meine Idee in die Tat umzusetzen. Ich bin mit einem kleinen Gedanken gestartet, der langsam immer grösser wurde. Ich wollte eine spielbare Welt realisieren, die auf dem Regelwerk Rolemaster basiert. Sie soll nachher am "Gamers Point" zu spielen sein. Auch werde ich es den Herstellern von Rolemaster schicken, damit es auch im Internet auf der offiziellen Website ist und es alle nutzen können.

Es ist sehr schwierig eine eigene Welt zu erstellen, weil man sich sehr schnell in seiner Arbeit verlieren kann. Dass heisst, man macht dann dieses noch und dort ein Bisschen. Aber fertig wird man nie. So kommt man natürlich nicht von der Stelle. Ich habe es trotzdem geschafft, die Welt zu erstellen. Aber auch nur, weil mir unser Gamers Point Leiter, Dave Büttler, mit gutem Rat zur Seite gestanden ist. Ihm gehört mein ganzer Dank. Jedoch sollte man nicht die Person im Hintergrund vergessen. Die, welche mir alle Arbeiten durchgesehen hat. Mein zweiter Dank gehört also meinem Vater. Ich danke beiden von ganzem Herzen, denn ohne Sie wäre diese Arbeit trotz aller Fantasie, Fleiss und meinen Ideen nie so toll und gut geworden.

Wichtiger Hinweis: Sämtliche Verweise auf das Grundregelwerk von Rolemaster beziehen sich auf die Ausgabe von 2007, erschienen im 13Mann-Verlag in Deutschland.



Einleitung

In diesem Buch habe ich eine Welt für das Rollenspiel Rolemaster erstellt, das von jedem verstanden und benutzt werden kann, der sich ein wenig mit Rollenspielen auskennt. Für alle anderen ist der folgende Teil gedacht.

Meine Welt kann man benutzen um auf ihr ein Rollenspiel zu spielen, das weiss man jetzt ja schon.

Was ist ein Rollenspiel?

Dies ist schwierig zu erklären. Die meisten Leute denken ein Rollenspiel sei eine Art Theater, in dem jeder Teilnehmer in die Rolle eines Charakters schlüpft. Das hier vorgestellte Rollenspiel, Rolemaster¹, ist jedoch anders. Es ähnelt zwar dem normalen Rollenspiel, nur sind alle Spieler in einer friedlichen Runde vereint und einer leitet das Spiel, diese Person nennt man Spielleiter. Er schaut, dass die Spieler nicht schummeln und keine unmögliche Sachen machen.

Wie kann man bei einem Rollenspiel schummeln oder unmögliche Sachen machen? Ganz einfach, da es ja nicht ein normales Rollenspiel ist. Aber wie funktioniert dieses nicht normale Rollenspiel? Eigentlich sehr simpel, die Spieler haben alle einen Charakter, der auf ein Blatt von ihnen niedergeschrieben wurde. Auf dem Blatt stehen das Alter, Grösse, Augenfarbe und sonst noch andere Infos. Dann kommt das Spezielle, auf dem Charakterbogen sind auch noch Attribute, Ausrüstung und Eigenschaften aufgeführt. Dies sind zum Beispiel, die Attribute Stärke, Geschicklichkeit und die Fertigkeiten Schwimmen, Rudern, Klettern, Lesen. Mit diesen Infos wird also der Charakter genauestens definiert. Und so weiss jeder Spieler, wie er im Spiel aussieht und was er bei sich trägt. Dann braucht man einen passenden Raum um zu spielen, da dieses Rollenspiel nur im Kopf existiert.

Wie funktioniert das? Ganz einfach, jeder Spieler hat Würfel. Mit diesen würfelt er, wenn zum Beispiel sein Charakter eine Wand hoch klettern will. Schafft er es über eine gewisse Augenzahl zu würfeln, so ist der Charakter in seiner Aufgabe erfolgreich. Dabei kommt auch der Spielleiter zum Zug. Er bestimmt, ob die

¹ Rolemaster 2007

gewünschte Aktion ausführbar ist und wie schwierig die gewünschte Aktion ist, das heisst wie hoch der Spieler würfeln muss. Die eigentliche Handlung geschieht nur im Kopf der Spieler. Es braucht keine Bühne, keine Proben und keine Zuschauer. Nur einen Spielleiter, Spieler und ein Regelwerk, wo drin steht, wie man sich in bestimmten Situationen als Spielleiter oder Spieler verhalten muss. Und dann noch eine Spielwelt, in welcher die Spieler das Leben ihrer Charakter spielen können. Und meine Arbeit ist genau so eine Welt!!

Im Buch stehen wichtige Infos und Zusatzmaterial, sowie Karten damit sich der Spielleiter und die Spieler in etwa ausmalen können, wie die Welt aussieht.

Alle dies ist zusammengefasst ein Rollenspiel. Es ist eine Vereinigung von mehreren Spielern und einem Spielleiter. Sie spielen das Leben ihrer im Kopf vorgestellten Charaktere, die auf einem Blatt zusammengefasst sind. Sie versuchen die Abenteuer, die der Spielleiter für sie vorbereitet hat, möglichst schnell und gut auszuführen und das Ziel des Abenteuers zu erreichen. Unterstützendes Material für den Spielleiter sind Karten, das Regelwerk und ein Beschrieb der Welt, auf der gespielt wird.

Mein Buch ist also selbsterklärend. Der Sinn ist wenn man es gelesen und verstanden hat kann man sich anhand meiner Karten ein neue Welt vorstellen auf der Rollenspiel gespielt wird (Man muss aber auch Rollenspiel kundig sein und das Grundregelwerk von Rolemaster gelesen haben).

Nachfolgen findest du:

- Das "Tagebuch Andurins" des Schamanen (Seite 6)
- Einen "Kurzbeschrieb der Länder" (Seite 10)
- Eine Beschreibung des Kontinents "der Sturz" (Seite 13)
- Eine Erklärung zu den "Magieströmen" (Seite 14)
- Eine Beschreibung der Heimat von Andurin " Endaro (Seite 15)
- Eine Anhang zu "Schamanen", "Schamanenzauber" und "Yin-Biester" (Seite 16-34
- Den Beschreib zum Abenteuer "Ragorts-Ruine" und die dazugehörige "Kartenlegende" (Seite 34-48)



Tagebuch Andurins

Díes ist das Tagebuch Andurins und es wurde auch aus seiner Sicht geschrieben. Um seiner Reise mitzufolgen, ist es hilfreich auch die Karten anzusehen.

Alle, die dieses Buch finden, sollen es zu gebrauchen wissen. Im Umschlag sind Karten, die sind jedoch nicht sehr genau. Ich, Andurin, habe jedoch versucht, alles so getreu wie möglich zu zeichnen und mich an die wichtigsten Fakten zu halten. Dieses Tagebuch handelt von meiner Reise durch Tharibia, der Neuwelt.

Ich, Andurin, ein Schamane der Eislande, starte meine Reise in der Hauptstadt von Endaro, eines der zwei Länder der Eislande, meiner Heimat. Ich wohnte in einem Dorf in der Nähe eines Flusses. Dort mache ich mich auf den Weg. Ich bin auf der Suche nach Schamanenzauber und Totems, um ein erfahrener Schamane zu werden.

- 1. Tag Komme vor die Hauptstadt von Endaro. Auf dem Weg dorthin bin ich mehreren Truppen begegnet. Jetzt sehe ich, wie alles aufgerüstet wird. Bin nun in der Stadt. Habe noch nie so viele Krieger gesehen. Es soll sich etwas an der Grenze zu Darod getan haben. Habe jedoch nur wenig Zeit, da ich zu der nächsten Hafenstadt muss. Darod streiche ich jetzt wohl von meiner Liste der Reiseziele.
- 2. Tag Komme in der Hafenstadt an. Werde nun zu den Kara-Inseln fahren, habe ein Handelsschiff gefunden, das mich mitnimmt. Die Schifffahrt wird nun 4 Tage dauern.
- 3.Tag Sind auf See, nichts spezielles passiert.
- 4.Tag Es stürmt. Gehe nicht aus der Kabine.
- 5.Tag Sind nun mitten im Meer. Haben Endaro hinter uns gelassen.

- 6.Tag Am Abend kommt Land in Sicht. Werden Morgen im dortigen Hafen anlegen und in die Hauptstadt gehen.
- 7.Tag Sind an Land gegangen. Hat grosse Sandstrände und grünen Wald, ist sehr warm. Bin auf der Suche nach einem guten Schamanen, um bei ihm meine ersten Zauber zu lernen.
- 8.Tag Bin auf eine Nebeninsel gefahren. Treffe mich dort mit einem Schamanen, der mir zwei bis drei Zauber beibringt.
- 9.Tag Lerne neue Zauber.
- 10.Tag Reise weiter nach Gura.
- 11.Tag Stürmísch.
- 12.Tag Sind vom Kurs abgekommen. Vor uns liegt Kenobia. Werde trotzdem an Land gehen.
- 13.Tag Bín an Land, ist sehr warm. Muss auf den Schamanenmarkt, um mir Donnerpulver zu kaufen.
- 14.Tag Habe das Donnerpulver. Es hat jedoch sehr viel gekostet (3 Goldmünzen). Gehe nun nach Rakto.
- 15.Tag Bín in Rakto angekommen. Es regnet. Habe mich entschieden, weiter nach Norden zu reisen. Da dort ein neues Grab eines Schamanen gefunden wurde, hoffe ich dort neue Zauber zu entdecken.
- 16.Tag Bin an der Grenze zu Tarba. Bin nun schon vier Grenztruppen begegnet. Weiss nicht was los ist.
- 17.Tag Bin in der Hauptstadt. Komme gut voran. Ich Weiss jetzt, warum ich so vielen Truppen begegnet bin. Im Norden ist Krieg: Arada, Dunei und Fala kämpfen um das Gebiet Redei. Ich werde daher das Gebirge umgehen. Ich werde nicht durch Erbia gehen, da man nicht weiss, was dort los ist oder ob dort überhaupt jemand ist.
- 18.Tag Gehe durch Nabor und werde dort nach Totems Ausschau halten.

- 19.Tag Bín einem Händler begegnet, habe nun ein Feuertotem.
- 20.Tag Komme gut durch den Dschungel voran. Nicht viel los.
- 21. Tag Es regnet. Um mich herum hat es sehr viele Moskitos.
- 22.Tag Komme nach Aserum. Mein Ziel ist unverändert immer noch das Grab des Schamanen.
- 23. Tag Wurde in einer Gasse! Niedergeschlagen. Dies geschah in der Nähe von Zetru, in einer kleinen Stadt.
- 24. Tag Bewusstlos.
- 25.Tag Bewusstlos.
- 26.Tag Bin aufgewacht und habe herausgefunden, dass ich schon zwei Tage bewusstlos war. Liege in einem Lagerraum eines Schiffes. Neben mir liegen noch zehn Andere, die das Gleiche erlitten haben. Werden in die neue Welt, nach Blodar, verschifft. Planen eine Meuterei und werden Morgen damit anfangen.
- 27. Tag Haben es geschafft, das Schiff zu übernehmen. Wir kommen nun im Hafen von Blodar an. Ich suche nach einer Rückfahrtsmöglichkeit. Habe meine Karte noch ergänzt.
- 28.Tag Bín auf dem dortígen Sklavenmarkt einem Händler begegnet der zwei der sagenumwobenen Yin-Biester zum Verkauf anbot. Jedoch waren sie sehr teuer, denn sonst hätte ich sie freigekauft. Habe nun eine Rückfahrtsmöglichkeit gefunden. Werde Morgen in Derek ankommen.
- 29.Tag Ankunft in Derek. In diesem Land ist Aufruhr, da zwei Zwergenclan's gegeneinander kämpfen und alle und alles töten, was nicht zu ihrem Clan gehört. Der Todeshammerclan im Norden kämpft gegen den Adlerschweifsclan im Westen. Kann daher nicht zum Grab reisen und gehe mit dem nächsten Schiff weiter zum Sturz (einem sagenumwobenen Kontinent).
- 30.Tag Reise zum Starthafen.

- 31. Tag Die Fahrt geht los.
- 32. Tag Auf See. Nichts passiert.
- 33. Tag Auf See. Nichts passiert.
- 34. Tag In der Hälfte der Reise. Nichts passiert.
- 35.Tag Stürmísch. Werden morgen ankommen.
- Iand in Sicht und auch ein Schiff, welches eine komische Flagge gehisst hat. Kenne sie nicht. Abgebildet sind eine Axt und ein Schwert hinter einem Totenkopf. Ich erfahre, dass es Piraten sind. Wir versuchen ihnen zu entkommen und schaffen es bis in den nächsten Hafen. Die Piraten folgen uns nicht.
- 37.Tag Der Sturz ist ein sehr mystischer Kontinent. Er birgt viele Geheimnisse. Finde hier auch Karten von Enibia. Norib ist noch nicht richtig erforscht worden, daher werde ich nicht dorthin gehen. Werde stattdessen neue Zauber lernen.
- 38. Tag Studium neuer Zauber.
- 39. Tag Studium neuer Zauber.
- 40.Tag Bin fertig mit lernen. Gehe nun weiter.
- 41. Tag Sind auf See und segeln Richtung Torox, da auf dem Kontinent Arasa Krieg herrscht und zwar zwischen allen 5 Ländern. Habe jedoch noch Karten gefunden.
- Habe an Land angelegt. Bin vom Schiff gegangen um die Gegend zu erkunden. Werde von einer Gruppe in Tücher gekleideter Reiter verfolgt. Fliehe in eine Höhle. Hoffe, dass mich jemand rettet. Irgendwas stimmt hier nicht, gehe weiter in die Höhle. Entdecke einen Durchgang, auf der anderen Seite ist eine Ruine. Gehe in die Ruine.......



Kurzbeschrieb der Länder

Endaro Grosse Wälder, Bevölkerung ist militärisch am

Aufrüsten. Viel Nahrung und Lehm. Müssen jedoch

Eisen von ausserhalb importieren.

Die Endaroaner werden gegen Darod in den Krieg ziehen, da diese ihnen kein Eisen mehr liefern und Grenzdörfer angegriffen haben (Siehe Kapitel "Meine

Heimat: Endaro").

Darod Konnte nicht dorthin, da die Bevölkerung im Krieg

mit meinem Heimatland ist. Dardo hat ein grosses

Gebirge und viel Eisen. Unbekannt.

Kara-Inseln Tropische Früchte, viel Nahrung, Einwohner leben

sehr einfach.

Gura Tropische Früchte, sehr wenige Einwohner.

Nejthyr Unbekannt.

Kenobia Viel Nahrung und Lehm, doch nur wenig Gold.

Zahlreiche schamanistische Utensilien.

Rakto Viel Nahrung und Gold. Handeln am meisten mit

Safran- und Diamantenhändler

Tarba Viel Nahrung und Blei. Habe Angst, dass der Kampf

im Norden auf sie übergreift.

Arada Das Land ist im Krieg mit Fala und Dunei um Redei.

Es gibt hier zahlreiche Eisen- und

Schwefelvorkommen.

Fala Ist im Krieg mit Arada und Dunei um Redei. Haben

viel Eisen und Nahrung.

Redei Hat viel Gold. Es wohnen dort nur wenige Einwohner.

Dunei Ist im Krieg mit Fala und Arada um Redei. Haben

viele Diamanten.

Erbia Unbekannt.

Damian Lackner 3.Sek 10/48 21.5.2008

Nabor Wenig Einwohner. Viel Wald.

Tírowa Kleine unbedeutende Inselgruppe. Unbekannt.

Aserum Land ist gross. Wichtige Macht in Acara (Kontinent).

Zetru Viel freie Fläche. Viel Nahrung.

Blodar Land mit Dschungel und vielen Bergen. Unbekannt.

Tarní Unbekannt.

Neda Unbekannt.

Kerado Unbekannt.

Blutinsel Unbekannt.

Kanedo Unbekannt.

Norod Unbekannt.

Derek Land ist Kriegsbereit, da im Norden und Westen

Krieg ist.

Todeshammer- Kämpft gegen den Adlerschweifs-Clan. Unbekannt.

Clan

Adlerschweifs- Kämpft gegen den Todeshammer-Clan. Unbekannt.

Clan

Der Sturz Der mystischste Kontinent der ganzen Welt. Er ist

nícht sehr gross, aber dort gibt es viele Magieströme (Siehe Kapitel "Der Sturz" und "Die Magieströme").

Ranard-Quin Sind im Krieg um den Kontinent. Unbekannt.

Jun-Dain Sind im Krieg um den Kontinent. Unbekannt.

Targana-Harot Sind im Krieg um den Kontinent. Unbekannt.

Fernherhain Sind im Krieg um den Kontinent. Unbekannt.

Kandara Sind im Krieg um den Kontinent. Unbekannt.

Torox Ein Land mit vielen Bergen und Wüsten. Wenig

Bevölkerung und auch wenig Nahrung.

Grosses Nord Viel Regen, viel Bevölkerung und viel Nahrung.

Damian Lackner 3.Sek 11/48 21.5.2008

Kendaín Von Wald bis Wüste alles vorhanden in diesem Land.

Viel Eisen und Holz.

Erboron Grosse Wälder. Reich der Elfen. Man ist dort als

Nichtelf nicht willkommen.

Daron Eines der wenigen Länder des Kontinents Noribs, in

welchem Wasser und Wald vorhanden sind.

Kero Teils Wüste, teils Wald. Weiss nicht, ob es bewohnt ist.

Níbeí Extrem heisse Wüste. Die Bevölkerung besteht aus

Nomaden. Keine Dörfer und Städte.

Gerdein Wüste. Unbekannt. Keine Dörfer und Städte.

Koremo Bergland. Zwei oder drei Dörfer. Sonst unbesiedelt.

Elbanía Tropisches Waldland. Hier gibt es zwei Waldstämme.

Sonst unbekannt.

Vorgot Das vergessene Reich. Viele Ruinen einer

untergegangenen gewaltigen Zivilisation. Am Meer sind die ersten Siedlerdörfer. Mehr ist nicht bekannt.

Salta Unbekannt.

Morít Wüste, Unbekannt,

Serpon Waldland. Hier hausen die sagenumwobenen Yin-

Biester, Sehr reiches Beduinenland.

Tenta Karges Ödland, nicht besonders interessant.



Der Sturz

Der Sturz hat seinen Namen vom riesigen "Loch" in der Mitte. Dieses Loch ist wie eine Dimensionentür, da das Loch ins "Nichts" führt, in das die Magieströme fliessen.

Auf diesem Kontinent gibt es viel Wald und vereinzelte Berge. Viel Holz, ein klein klein Bisschen Gold und vereinzelt auch Marmor. Es gibt eine Menge Magieströme, jedoch nur wenig Wasser.

Sonst gibt es wenig Spezielles. Der Sturz ist ein normaler kleiner Kontinent (61% Menschen, 12% Waldelfen, 9% Halblinge, 8% Zwerge, 6% Hochmenschen, 4% Yin-Biester.)

Gerüchte: Der Sturz führt in eine andere Welt, und es seien auch schon ein paar Wesen aus der anderen Welt an den Rand des Sturz' "gespült" worden. Auch wurden bereits einmal Teile von Wracks angespült.



Die Magieströme

Magieströme sind Flüsse, welche grünlich aus dem Innern leuchten. Das erstaunliche ist, dass sie unabhängig von Gefälle und der Landschaft fliessen. Das heisst, die Ströme können auch den Berg hinauf fliessen. Nach dem neusten Stand der Forschungen handelt es sich dabei um Flüsse, welche durch Magie entstanden sind und diese gebündelt durch die Landschaft tragen. Von der MAgie stammt auch das grünliche leuchten. Es wird gegenwärtig danach geforscht, wie man diese gebündelte Energie nutzen kann. Dies ist jedoch sehr schwierig, da diese Ströme wie Luft sind. Das heisst, sie können nicht gesteuert werden. Auch kann man sie nicht anfassen. Sie sind einfach da und irgendwie existent. Ein Volk im Norden soll, Gerüchten zufolge, diese Energie steuern können. Benutzen können sie die Energie jedoch nicht. Es wird gesagt, dass es in diesem Land, von dem niemand etwas weis, riesige Pipelines geben soll, welche die Magieströme an einen speziellen Ort leiten. Die Pipelines sollen aus grossen Stangen, die zwei grosse Ringe haben, bestehen. Die Energie fliegt dann sozusagen durch diese Ringe, so dass ein gleichmässiger "Strahl" entsteht, der viele Kílometer weit durch das Land führt.

Meine Heimat: Endaro

Endaro ist das Land der Hochmenschen. Es ist ein Land, das viel Wald und Steppe hat. Es gibt nur einen Magiestrom und ein paar wenige grosse Flüsse.

Es gibt viel Holz und fruchtbare Böden, ausserdem Diamantenschürfergebiete und ein paar Schaffarmen. Die Bewohner leben meist vom Handel mit Wolle, Diamanten, Holz, Bier und Waffen.

Die Bevölkerung bilden: 70% Hochmenschen, 12% Menschen, 10% Halblinge, 6% Waldelfen und 2% Zwerge.

Gerüchte: Es gibt keine Gerüchte, ausser, dass das endoranische Bier das beste weit und breit sei.



Schamanen

Schamanen sind Magiekundige des Schamanismus, die sich auf die Kraft ihrer Totems und Naturzauber verlassen. Ihre Basislisten arbeiten mit Heilung und Schadenszauber, wobei alles mit Naturgewalten und anderen Sachen der Natur funktioniert. Der Schamane braucht Ketten und Totems, sowie Pülverchen und Gemische (z.B. Salben...). Er verfügt über gute kämpferische Fähigkeiten. Die Schamanen sind schwer zu spielen, da man zu den meisten Zauber ein bestimmtes Gemisch, Pülverchen, Totem oder eine bestimmte Kette braucht.

"Andurin sprach und warf ein gelb-blaues Pulver in die Luft. Sogleich schossen Blitze vom Himmel und die schwarzen Reiter sackten schwer getroffen zu Boden. Sie wissen jetzt, dass man sich nicht mit den Schamanen der Eislande anlegen sollte."

Spruchlisten des Schamanen

Der Schamane hat 7 Basislisten zur Verfügung. Die komplette Beschreibung aller Sprüche findet sich im Abschnitt "Schamanismus". Für leicht höhere Kosten kann er auch offene und geschlossene Listen des Mentalismus lernen. Vollständige Beschreibungen der Listen finden sich im Abschnitt "Schamanismus" und im Grundregelwerk "Rolemaster".

Heilung des Waldes: Wiederbelebung und Heilung eines Körpers

Macht der Luft: Kontrolle über Urgewalten aus der Luft. Wird meist mit Pulver durchgeführt. Macht der Erde: Kontrolle über Urgewalten der Erde. Wird meist mit Ketten praktiziert.

Macht der Totems: Magie die durch Totems gewirkt wird, wobei es kleine bis grosse Totems gibt.

Macht der Tiere: Kontrolliert Tiere, die als Verbündete für den Schamanen kämpfen oder verwandelt den Schamanen keine in Tier. Wird mit Knochen, Fell, Zähnen oder Sehnen des jeweiligen Tieres gewirkt.

Macht der Wälder: Schutzzauber, sowie Verlangsamungszauber und Pflanzenzauber.

Berufsboni

Körperentwic	cklung+5	Kategorie Waffen	+10
Magiepunkte	entwickeln+10	Kategorie Zauber	+10
Wissen-Mag	isch+5	Kategorie Natur	+10
Athletik-Ausdauer		n und Fertigkeitsgruppen Städtisch	4
Athletik-Gymnastik		Tech/Gewerbe-Allgemein	3/7
Athletik-Kraft	2/7	Tech/Gewerbe-Beruflich	
Einflussnahme	2/5	Tech/Gewerbe-Professionell	9
Gezielte Sprüche	2/8	Waffe-Gruppe 1	2/4
Handwerk	5/10	Waffe-Gruppe 2	3/8
		- '	

² Siehe Rolemaster 2007, Seite 219-228

Damian Lackner

Kampfmanöver	4/5	Waffe-Gruppe 3	3/9
Kommunikation	2/2/2	Waffe-Gruppe 4	3/9
Körperentwicklung	3/9	Waffe-Gruppe 5	
Kunst-Aktiv	2/5	Waffe-Gruppe 6	
Kunst-Passiv	2/6	Waffe-Gruppe 7	
List-Angriff	5/6	Waffenloser Kampf-Schlag	
List-Mechanik	5/6	Wahrnehmung-Sinne	
List-Tarnung	5/6	Wahrnehmung-Suchen	3/6
Machtwahrnehmung	1/4	Wahrnehmung-Unbewusst	3/7
Magiepunkte entwickeln.		Wissen-Allgemein	1/3
Natur-Tiere	1/3	Wissen-Magisch	1/4
Natur-Umwelt	1/3	Wissen-Obskur	3/7
Rüstung-Leicht	4/4/4	Wissen-Technisch	2/6
Rüstung-Mittel	8/8/8	Wissenschaft/Analytisch-Allgemein	1/4
Rüstung-Schwer	10	Wissenschaft/Analytisch-Spezialisier	t6/14
Selbstkontrolle	4	, ,	

Die Waffengruppen sind: 1-Hand Klingen, 1-Hand Schlag, 2-Hand, Artillerie, Fernkampf, Stangenwaffen und Wurfwaffen. Der Spieler sollte zu jeder dieser Gruppen einen Kostenpunkt von oben fest zuordnen.

- **Jedermann-Fertigkeiten:** Runen lesen, Mag. Gegenstand benutzen, Überleben, Berserkergang, Kräuterkunde, Erste Hilfe, ein beliebiges nichteingeschränktes Kampfmanöver
- **Berufliche Fertigkeiten:** Schamanen-Sprache(R10/S10), Tierkunde, Pflanzenkunde
- **Eingeschränkte Fertigkeiten:** Keine

Spruchentwicklung

		$\boldsymbol{\mathcal{U}}$	
Basisliste (alle)	3/3/3	Geschlossene Liste (1-5)	4/4/4
Offene Liste (1-10)	4/4/4	Geschlossene Liste (6-10)	4/4/4
Offene Liste (11-15)	4/4/4	Geschlossene Liste (11-15)	4/4/4
Offene Liste (16-20)	4/4/4	Geschlossene Liste (16-20)	4/4/4
Offene Liste (21+)		Geschlossene Liste (21+)	8/8
1. bis 5. Spruchlisten, o	die in einer Stufe ge:	steigert wirdx1 Kosten	
		esteigert wirdx2 Kosten	
		gesteigert wirdx4 Kosten	
Hier nicht aufgeführte			
•	•		

Ausbildunasvakete

	<i>-</i> 7	usbuuungspukete
Abenteurer	26 *	Meister des Wissens20 *
Assassine	42	Pirat36
Berserker	42	Reisender20 *
Doktor	24	Ritter43
Einbrecher	32	Scout25
Fechter	54	Sheriff39
Gladiator	58	Soldat37
Händler	22	Söldner40
Hobby-Zauberer	25 *	Stadtwache34
Jäger	25	Strassenräuber32
Kämpe	43	Tierfreund24 *
Kräuterkundiger	22 *	Unterhalter28
Kriegsakademie	30	Waffenmeister59
* = Typisch		



³ Siehe Rolemaster2007, Seite 129

Schamanenzauber



⁴ www.fantasynetwork.de (31.05.08

Macht der Luft

Stuf	e: Spruch:	Wirkungsbereich:	Dauer:	Reichweite:	Klasse:	Utensilien:
1)	Kleiner Donner	1 Ziel	-	20m	Е	5g Donnerpulver
2)	Säureregen	5m-Radius	-	16m	FE	5g Regenpulver, 5g Säurepulver
3)	Windschlag	1 Ziel	-	10m	Ε	1 kleiner Windstein
4)	Donnerschlag	1 Ziel	-	В	Ε	1 kleine Donnerkette
5)	Feuerregen	5m-Radius	-	18m	FE	5g Regenpulver, 5g Feuerpulver
6)	Säuresturm	8m Radius	-	20m	FE	2g Windstaub, 8g Säurepulver
7)	Tornado	5m-Radius	-	8m	FE	2g Windstaub
8)	Grosser Donner	2 Ziel	-	18m	Ε	8g Donnerpulver
9)	Feuersturm	9m-Radius	-	20m	FE	2g Windstaub, 9g Feuerpulver
10)	Ketten-Blitz	Ziele/Ch*3	-	18m	Е	5g Blitzpulver

1)	Kleiner Donner:	Schockstrahl der vom Himmel wie ein Blitz herunter rast. Der Angriff wird auf der Tabelle: Strahl-Spruchangriffe A-10.9.9 ⁵ ausgewertet.
2)	Säureregen:	Ein Regen aus Säure prasselt vom Himmel nieder. Der Angriff wird auf der Tabelle: Flächenspruchangriffe A-10.9.10 ⁶ ausgewertet.
3)	Windschlag:	Ein Schlag stark pulsierenden Windes schiesst aus dem Windstein Der Angriff wird auf der Tabelle: Strahl-Spruchangriffe A-10.9.9 ⁷ ausgewertet.
4)	Donnerschlag:	Ein Schallschlag der aus der Kette schiesst und nur auf kurze Distanz wirkt. Der Angriff wird auf der Tabelle: Strahl-Spruchangriffe A-10.9.9 ⁸ ausgewertet.
5)	Feuerregen:	Ein Regen aus Feuer prasselt vom Himmel nieder. Der Angriff wird auf der Tabelle: Flächenspruchangriffe A-10.9.10 ⁹ ausgewertet.
6)	Säuresturm:	Wie Säureregen, nur heftiger.
7)	Tornado:	Ein Sturm der um den Anwender fegt und alles um ihn mitreisst. Der Angriff wird auf der Tabelle: Flächenspruchangriffe A-10.9.10 10 ausgewertet.
8)	Grosser Donner:	Wie kleiner Donner, nur betrifft zwei Ziele.
9)	Feuersturm:	Wie Feuerschlag, nur heftiger.
10)	Ketten Blitz:	Ein Blitz der über mehrere Gegner springt und ihnen allen den gleichen Schaden verursacht. Der Angriff wird auf der Tabelle: Strahl-Spruchangriffe A-10.9.9 ¹¹ ausgewertet.

⁵ Seite 261[Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle Elektroschaden

Damian Lackner 3.Sek 19/48 21.5.2008

⁶ Seite 262[Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle Elektroschaden

Seite 261[Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle Ungleichgewichtsschaden
 Seite 261[Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle: Ungleichgewichtsschaden

⁹ Seite 262[Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle Feuerschaden

Seite 262[Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle Ungleichgewichtsschaden
 Seite 261[Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle Elektroschaden

Heilung des Waldes

Stuf	e: Spruch: Wirku	ngsbereich:	Dauer:	Reichweite:	Klasse	: Utensilien:
1)	Wunden heilen1	1 Ziel	-	В	Ν	1g Heil-Zist
2)	Benommenheit lösen	1 Ziel	-	В	Ν	2g Tausendgüldenkraut
3)	Wunden heilen2	1 Ziel	-	В	Ν	2g Heil-Zist
4)	Wunden heilen3	1 Ziel	-	В	Ν	4g Heil-Zist
5)	Tiere wiederbeleben	1 Ziel	-	В	Ν	2g Eisenkraut
6)	Wunden heilen4	1 Ziel	-	В	Ν	6g Heil-Zist
7)	Tiere wiederbeleben2	1 Ziel	-	В	Ν	4g Eisenkraut
8)	Wunden heilen5	1 Ziel	-	В	Ν	8g Heil-Zist
9)	Massenheilung	Ziele/Ch*3	-	10m	Ν	4g Heil-Zist, 2g Windpulver
10)	Mensch wiederbeleben	1 Ziel	-	В	Ν	8g Eisenpulver

1)	Wunden heilen 1	Heilt kleine Wunden an Körper und Geist. Heilt 4 Schadenspunkte.
2)	Benommenheit lösen	Löst Benommenheit bei Personen.
3)	Wunden heilen 2	Wie Wunden Heilen 1, nur heilt es 1W10 Schaden.
4)	Wunden heilen 3	Wie Wunden Heilen 1, nur heilt es 2W10 Schaden.
5)	Tiere wiederbeleben 1	Belebt kleine bis mittlere Tiere wieder.
6)	Wunden heilen 4	Wie Wunden Heilen 1, nur heilt es 4W10 Schaden.
7)	Tiere wiederbeleben 2	Wie <i>Tiere Wiederbeleben 1</i> , nur kann es auch grosse Tiere wiederbeleben.
8)	Wunden heilen 5	Wie Wunden Heilen 1, nur heilt es 6W10 Schaden.
9)	Massenheilung	Heilt Wunden von mehreren Personen. Pro Person 2W10 Schadenspunkte.
10)	Mensch wiederbeleben	Belebt einen Menschen wieder. Achtung, dieser Zauber verkürzt das leben des Zaubernden. Er erhält 3W10 ewige Schadenspunkte, die nie mehr verheilen. Daher sollte der Zauberer aufpassen, wenn er diesen Spruch anwendet.

Macht der Erde

١			_			
Stuf	e: Spruch:	Wirkungsbereich:	Dauer:	Reichweite:	Klasse:	Utensilien:
1)	Erdstoss1	1 Ziel	-	5m	Е	1 kleine Erdkette
2)	Kleiner Fels	1 Ziel	-	10m	Ε	1 kleine Erdkette
3)	Erdbeben	6m Radius	10sec	Selbst	FE	1 kleine Erdkette
4)	Erddorn	1 Ziel	-	5m	Ε	1 kleine Erdkette
5)	Grosser Fels	1 Ziel	-	15m	Ε	1 mittlere Erdkette
6)	Erdstoss2	2 Ziel	-	5m	Ε	1 mittlere Erdkette
7)	Steinschild	Zauberer	30sec/Ch	Selbst	Ε	1 mittlere Erdkette
8)	Grosser Spalt	Ziel/Ch	-	10m	Ε	1 grosse Erdkette
9)	Mächtige Erddorn	en Ziel/Ch	-	15m	Ε	1 grosse Erdkette
10)	Mächtiges Erdbeb	en 14m Radius	30sec	Selbst	FE	1 grosse Erdkette

1)	Erdstoss1	Der Zauberer kann mit der Ketten einen Erdstoss (punktuelles Erdbeben) auslösen, welches dem Gegner einen Ungleichgewichts-Schaden zuführt. Der Angriff wird auf der Tabelle: Rammen & Umklammern A-10.9.7 ¹² ausgewertet.
2)	Kleiner Fels	Der Zauberer kann einen Strahlangriff in Form von Felsen auf den Gegner schiessen. Der Angriff wird auf der Tabelle: Rammen & Umklammern A-10.9.7 ¹³ ausgewertet.
3)	Erdbeben	Ein Erdbeben bricht Rund um den Zauberer aus. Der Angriff wird auf der Tabelle: Rammen & Umklammern A-10.9.7 ¹⁴ ausgewertet.
4)	Erddorn	Ein Strahlangriff in Form eines Erdspeers der aus dem Boden schiesst. Der Angriff wird auf der Tabelle: Fernkampfwaffen A-10.9.4 ¹⁵ ausgewertet.
5)	Grosser Fels	Wie Kleiner Fels, nur hat er eine grössere Reichweite.
6)	Erdstoss2	Wie Erdstoss 1, hat eine grössere Flächenwirkung.
7)	Steinschild	Ein Schild aus Fels schiesst aus dem Boden heraus und schützt den Zauberer vor Fernkampfangriffen.
8)	Grosser Spalt	Ein Spalt öffnet sich in der Erde und der Gegner stützt 10m in die Tiefe. Der Angriff wird auf der Tabelle: Rammen & Umklammern A-10.9.7 ¹⁶ ausgewertet.
9)	Mächtige Erddornen	Wie <i>Erddorn</i> , nur hat er eine grössere Reichweite und kann mehrere Gegner treffen.
10)	Mächtiges Erdbeben	Wie Erdbeben, hat nur einen grösseren Radius

Seite 259 [Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle Ungleichgewichtsschaden Seite 259 [Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle Ungleichgewichtsschaden Seite 259 [Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle Ungleichgewichtsschaden Seite 256 [Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle Stichschaden Seite 259 [Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle Ungleichgewichtsschaden

Macht der Tiere

Stuf	e: Spruch: Wirkung	sbereich:	Dauer:	Reichweite:	Klasse:	Utensilien:
1)	Verbündeter herbeirufen1	-	8rnd	5m	N	*
2)	Verbündeter herbeirufen2	-	8rnd	5m	N	*
3)	Verbündeter herbeirufen3	-	8rnd	5m	N	*
4)	Verbündeter herbeirufen4	-	8rnd	5m	N	*
5)	Verwandlung 1	Selbst	Tag/Ch	-	N	*
6)	Verwandlung 2	Selbst	Tag/Ch	-	N	*
7)	Verwandlung 3	Selbst	Tag/Ch	-	N	*
8)	Verbündeter herbeirufen5	-	8rnd	5m	N	*
9)	Massen herbeizaubern	-	10rnd	5m	N	*
10)	Mächtige Verwandlung	Selbst	Tag/Ch	-	N	*

^{*=} Utensilien unterschiedlich, je nach Tier das der Zauberer beschwören möchte. Jedoch braucht er immer 5g des Stoffes (Knochen, Sehnen, Fell...) von dem Tier, das er beschwören möchte, sowie 5g Beschwörungspulver.

1)	Verbündeter herbeirufen 1	Beschwört ein sehr kleines Tier, das für den Zauberer kämpft.
2)	Verbündeter herbeirufen 2	Beschwört ein kleines Tier, das für den Zauberer kämpft.
3)	Verbündeter herbeirufen 3	Beschwört ein mittelgrosses Tier, das für den Zauberer kämpft.
4)	Verbündeter herbeirufen 4	Beschwört ein grosses Tier, das für den Zauberer kämpft.
5)	Verwandlung 1	Verwandelt den Zauberer in ein sehr kleines Tier. Er kann sich jederzeit wieder zurück in seine normale Gestalt verwandeln.
6)	Verwandlung 2	Verwandelt den Zauberer in ein kleines Tier. Er kann sich jederzeit wieder zurück in seine normale Gestalt verwandeln.
7)	Verwandlung 3	Verwandelt den Zauberer in ein Tier von mittlerer Grösse. Er kann sich jederzeit wieder zurück in seine normale Gestalt verwandeln.
8)	Verbündeter herbeirufen 5	Beschwört ein sehr grosses Tier, das für den Zauberer kämpft.
9)	Massen herbeizaubern	Beschwört ein Rudel von Tieren (Grösse egal, ausser keine sehr grossen Tiere), das für den Zauberer kämpft.
10)	Mächtige Verwandlung	Verwandelt den Zauberer in ein grosses Tier. Er kann sich jederzeit wieder zurück in seine normale Gestalt verwandeln.

Macht der Wälder

Stuf	e: Spruch:	Wirkung	gsbereich:	Dauer:	Reichweite:	Klasse:	Utensilien:
1)	Kleine Ranken		1 Ziel	5rnd	10m	Ν	5g zerstossene Ranken, Beschwörungspulver
2)	Leichte Blattrüstu	ng	Selbst	1 Tag	-	Ν	5g zerstossenes Blatt, 5g Beschwörungspulver
3)	Steiniger Weg		1 Ziel	5rnd	10m	Ν	5g zerstossene Wurzeln, 5g Beschwörungspulver
4)	Unterholz durchb	rechen	Selbst	9rnd	-	Ν	5g Waldgeistpulver
5)	Schwere Blattrüst	tung	Selbst	1 Tag	-	N	10g zerstossenes Blatt, 5g Beschwörungspulver
6)	Leichtes Holzschi	ild	Selbst	1 Tag		Ν	5g zerstossene Rinde, 5g Beschwörungspulver
7)	Grosse Ranken		Ziel/Ch	5rnd	10m	Ν	10g zerstossene Ranken, 5g Beschwörungspulver
8)	Schweres Holzsc	hild	Selbst	1 Tag	-	Ν	10g zerstossene Rinde, 5g Beschwörungspulver
9)	Überwuchern		1 Ziel	5rnd	10m	Ν	15g zerstossene Ranken, 5g Beschwörungspulver
10)	Baumhirt beschw	ören	-	9rnd	-	N	10g Beschwörungspulver,10g Waldgeistpulver

1)	Kleine Ranken	Beschwört Ranken, die den Gegner aufhalten und seine Bewegungsrate halbieren.
2)	Leichte Blattrüstung	Beschwört pro 5g zerstossenes Blatt einen Lederwams, der die gleichen Werte wie im Buch ¹⁷ hat.
3)	Steiniger Weg	Macht den Weg uneben, Gegner können sich nicht schnell fortbewegen.
4)	Unterholz durchbrechen	Der Zauberer kann sich im Unterholz mit doppelter Bewegungsrate bewegen.
5)	Schwere Blattrüstung	Beschwört pro 10g zerstossenes Blatt einen verstärkten langen Ledermantel, der die gleichen Werte wie im Buch ¹⁸ hat.
6)	Leichtes Holzschild	Beschwört pro5g zerstossene Rinde ein normales Schild aus Holz, das die gleichen Werte wie ein normales Schild ¹⁹ hat.
7)	Grosse Ranken	Beschwört Ranken die mehrere Gegner aufhalten und ihre Bewegungsrate halbieren.
8)	Schweres Holzschild	Beschwört pro 10g zerstossene Rinde ein Vollschild aus Holz, das die gleichen Werte wie ein normales Vollschild ²⁰ hat.
9)	Überwuchern	Macht einen Gegner bewegungsunfähig.
10)	Baumhirt beschwören	Beschwört ein Elementar (Stark, Erde) das für den Zauberer kämpft.

17 Rolemaster 2007, Seite 176 18 Rolemaster 2007, Seite 176 19 Rolemaster 2007, Seite 176 20 Rolemaster 2007, Seite 176

Beschreibung der Totems

Totems müssen vor dem Kampf aufgestellt werden oder man braucht eine Runde im Kampf um ein Totem aufzustellen. Speziell ist, dass das Totem wie ein eigenes Lebewesen gewertet wird. Es kann aber vom Schamanen, welcher das Totem aufgestellt hat, gesteuert werden. Er hat also pro Totem einen zusätzlichen Zauber pro Runde. Dieser kann aber nur im Umkreis um das Totem herum genutzt werden. Die Zauber kommen vom Totem und nicht vom Schamanen aus. Also könnte sich ein Schamane verstecken und alles seinen platzierten Totems überlassen. Jedoch muss er einen hohen Preis an Magiepunkten zahlen, nämlich das Doppelte. Wenn als Zauber eine Feuernova von der Stufe 10 gewirkt wird und diese normalerweise 10 Magiepunkte kostet, dann kostet sie, da sie von einem Totem aus gewirkt wird, 20 Magiepunkte, also das Doppelte.

Für die Totems braucht es keine Utensilien. Es ist schwierig, ein Totem zu finden. Der Spielleiter sollte also sparsam mit den Totems umgehen. Auch kann ein Schamane maximal so viele Totems gleichzeitig aktiviert haben, wie seine Stufe beträgt. Ein 1 Stufen Schamane kann also nur ein Totem aktivieren.

Die folgende Liste ist ausbaubar. Dies ist dem Spielleiter frei überlassen. Er kann weitere Totems erfinden und diese auch nutzen oder wenn der Spieler nach etwas sucht, kann der Spielleiter ihm diesen Wunsch (wenn er nicht zu abwegig ist) erfüllen. Um weitere Totems zu erfinden, sind nach dem folgenden Beispiel, "Macht der Totems (Feuerball)" noch leere Vorlagen vorhanden.

Beispiele für weitere Totems: Eistotem, Erdtotem, Schutztotem, Wassertotem.....



Bei	spiel		Basis	liste Sch	amane		
	Ma	cht d	er To	otem	ıs (Fev	ierbi	all)
Stuf	e: Spruch:	Wirkung	gsbereich:	Dauer:	Reichweite:	Klasse:	Utensilien:
1)	Kleiner Feuerl	oall	1Ziel	-	5m	Е	-
2)	Mittlerer Feue	rball	1Ziel	-	10m	Е	-
3)	Grosser Feue	rball	1Ziel	-	15m	E	-
4)	Kleiner Pürob	all	1Ziel	-	5m	Е	-
5)	Mittlerer Pürol	oall	1Ziel	-	10m	Е	-
6)	Grosser Pürok	oall	1Ziel	-	15m	Е	-
7)	Massen Feue	Ziel/Ch	-	10m	Е	-	
8)	Massen Pürok	Ziel/Ch	-	10m	Е	-	
9) Mächtiger Püroball			1Ziel	-	20m	Е	-
10)	Feuernova	Ziel/Ch*2	-	15m	Е	-	

1)	Kleiner Feuerball	Ein Feuerball schiesst aus dem Totem und trifft den Gegner. Der Angriff wird auf der Tabelle: Strahl-Spruchangriffe A- 10.9.9 ²¹ ausgewertet.
2)	Mittlerer Feuerball	Wie kleiner Feuerball, nur hat er eine grössere Reichweite.
3)	Grosser Feuerball	Wie mittlerer Feuerball, nur hat er eine grössere Reichweite.
4)	Kleiner Püroball	Ein Feuerball, der beim Auftreffen zersplittert und im Umkreis von 5m allen Feuerschaden macht. Für die Gegner im Umkreis von 5m wird auf der Tabelle Flächen-Spruchangriffe gewürfelt, jedoch kann nur ein kritischer Treffer der Stärke B erreicht werden. Der normale Angriff auf den Hauptgegner wird auf der Tabelle: Strahl-Spruchangriffe A-10.9.9 ²² ausgewertet.
5)	Mittlerer Püroball	Wie kleiner Püroball, nur hat er eine grössere Reichweite.
6)	Grosser Püroball	Wie mittlerer Püroball, nur hat er eine grössere Reichweite.
7)	Massen Feuerball	Wie <i>mittlerer Feuerball</i> , nur sind es mehrere und dadurch können mehrere Gegner getroffen werden.
8)	Massen Püroball	Wie <i>mittlerer Püroball</i> , nur sind es mehrere und dadurch können mehrere Gegner getroffen werden.
9)	Mächtiger Püroball	Wie schwerer Püroball, nur hat er eine grössere Reichweite.
10)	Feuernova	Eine riesige Gruppe Feuerbälle die auf mehrere Gegner zurast. Der Angriff wird auf der Tabelle: Strahl-Spruchangriffe A-10.9.9 ²³ ausgewertet.

Damian Lackner 3.Sek 25/48 21.5.2008

²¹ Seite 261[Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle: Hitzeschaden 22 Seite 261[Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle: Hitzeschaden 23 Seite 261[Rolemaster von 2007]kritischer Treffer auf der Tabelle: Hitzeschaden

			М		iste Scha dev	mane Totem	LS.	
Stu	fe:	Spruch:		gsbereich:	Dauer:	Reichweite:	Klasse:	Utensilien:
1)								
2)								
3)								
4)								
5)								
6)								
7)								
8)								
9)								
10)								
	4							
	1)							
	2)							
	3)							
	4)							
	5)							
	6)							
	7)							
	8)							
	9)							
	10)							

			М		iste Scha	mane Totem	LS	
Stu	fe:	Spruch:		gsbereich:	Dauer:	Reichweite:		Utensilien:
1)		•						
2)								
3)								
4)								
5)								
6)								
7)								
8)								
9)								
10)								
	4)							
	1)							
	2)							
	3)							
	4)							
	5)							
	6)							
	7)							
	8)							
	9)							
	10)							

			М		iste Scha dev	mane Totem	LS.	
Stu	fe:	Spruch:		gsbereich:	Dauer:	Reichweite:	Klasse:	Utensilien:
1)								
2)								
3)								
4)								
5)								
6)								
7)								
8)								
9)								
10)								
	4							
	1)							
	2)							
	3)							
	4)							
	5)							
	6)							
	7)							
	8)							
	9)							
	10)							

			М		iste Scha dev	mane Totem	LS.	
Stu	fe:	Spruch:		gsbereich:	Dauer:	Reichweite:	Klasse:	Utensilien:
1)								
2)								
3)								
4)								
5)								
6)								
7)								
8)								
9)								
10)								
	4							
	1)							
	2)							
	3)							
	4)							
	5)							
	6)							
	7)							
	8)							
	9)							
	10)							

			М		iste Scha dev	mane Totem	LS.	
Stu	fe:	Spruch:		gsbereich:	Dauer:	Reichweite:	Klasse:	Utensilien:
1)								
2)								
3)								
4)								
5)								
6)								
7)								
8)								
9)								
10)								
	4							
	1)							
	2)							
	3)							
	4)							
	5)							
	6)							
	7)							
	8)							
	9)							
	10)							

01-05 06-10	eichter Stromschlag. +0T	Verursacht ein bisschen Licht.	Ein leichtes Zucken im Finger	Tolle Geste, bringt aber nichts.	Dem Gegner stehen die Haare
06-10			des Gegners.	•	zu Berge dank dem Stromschlag.
06-10		+0T	+1T	+2T	+3T
we	Schlecht gezielt. +1T	Elektrischer Schlag sorgt beim Ziel für leichtes Unbehagen. +2T	Es knistert und knastert. Gegner ist jedoch nicht beeindruckt. +3T	Gegner wird vom Blitz getroffen, bleibt aber unversehrt. +4T	Auf dem Arm des Gegners bilden sich Brandblasen. +5T
	Gegner wird getroffen. Gegner veicht zurück. Du hast die nitiative.	Gegner versucht panisch auszuweichen. Er bekommt trotzdem einen elektrischen Schlag. +3T	Ein leichtes kitzeln lässt den Gegner lachen und er fällt zu Boden. Der Fall verursacht wohl mehr Schaden als der Angriff. +4T	Der Gegner bekommt ein leichtes zucken im rechten, kleinen Finger. Sonst geschieht nichts. +5T	Ein Blitz bringt den Gegner aus dem Gleichgewicht und in die Defensive. Du hast die Initiative. +6T-Pn
16 20 di	Schüttelt den Gegner. Du hast die Initiative in den nächsten 2 Runden.	Der Angriff lässt den Gegner für kurze Zeit erblinden. Du hast die Initiative. +4T-1Pn	Der Gegner wird von einem elektrischen Schlag betäubt. +5T-2Be	Gegner versucht auszuweichen, schlägt sich dabei aber selbst. Du versuchst, nicht zu lachen. +6T	Gegner schafft es nicht die Attacke ganz auszuweichen und fällt beinahe hin.
	Gegner zittert. Hat leichte Brandwunden. +4T	Der Gegner verbrennt sich den Arm. +5T	Trifft den Gegner am Waffenarm. Er lässt seine Waffe fallen. +6T-Pn	Du schleuderst dem Gegner einen blauen Blitz zu. Das tut weh, Autsch! +7T	Dem Gegner stehen die Haare zu Berge. Er ist benommen. +8T-2Bn
	inker Arm zittert leicht. Geht in die Verteidigung. +5T-Be	Gegner versucht vergeblich zu Blocken. Du hast die Initiative. +6T	Du triffst den Gegner im Unterschenkel. Er fällt fast zu Boden. +7T-Pn	Ein leichter Schlag gegen die Flanke des Gegners, er knickt auf die Seite. +8T	Angriff auf den Rücken des Gegners. Der Rücksack beginnt zu fackeln. +9T
46-50 Be	Frifft den Gegner an der Brust. Beginnt zu zittern. +6T	Der Blitz versängt offene Hautpartien wie Gesicht oder Hals. Und der Gegner zuckt vor Schmerz zusammen. +7T	Der elektrische Schlag trifft den Gegner an der Brust. Autsch! +8T	Der Angriff landet auf dem Waffenarm des Gegners. Er versucht verzweifelt auszuweichen, schafft es aber nicht. +9T	Gegner versucht mit der Waffe zu blocken. Wenn sie aus Metal ist, lässt er sie fallen. Nicht metallisch:+8T Metallisch:+10T-2Pn
	Frifft den Gegner kräftig am Bein er sackt auf die Knie.	Starker Schlag trifft den Gegner auf seiner Schildseite.	Schwerer Schlag gegen den Arm. Gegner verliert die Waffe.	Schwerer Schlag gegen die Schildschulter. Der Gegner wird 2m weit zurück geschleudert.	Schlag gegen die Seite. Der Gegner ringt nach Luft und versucht deinen nächsten Angriff zu überleben.
	+7T-2P Gegner lässt die Waffe durch	+8T-2BI	+9T-3Pn	+10T-2P Du verfehlst den Arm des	+11T-2BI Dein Treffer umhüllt den
	Segner lasst die Warre durch einen starken Schlag los.	Der Gegner versucht auszuweichen und stellt seinen Rücken bloss. Autsch! +9T	Starker Schlag trifft den Gegner tief. Seine Beine geben wegen des Schmerzes nach. +10T-2Pn	Gegners um Millimeter, triffst aber seinen Oberschenkel. Haut- und Nervenschaden machen im zu schaffen. +11T	Schildarm und klettert am Torso hoch. Der Gegner tritt panisch zurück, um den Schmerz zu unterdrücken. +12T
61-65 on m	Freffer am Arm. Dhne Armschiene: +9T mit itsenarmschienen: +3T	Solider Treffer am Unterarm. Der Gegner kann den letzten Drittel inklusive Hand nicht mehr gebrauchen, da die Arterien ausgebrannt sind. +10T-2BePn	Schlag verbrennt den Rücken des Gegners.	Schlag lässt das Schild des Gegners zerbersten, falls er eins trägt. Sonst verbrennt er sich den Schildarm. Mit Schild:+6T-P-2Bn Ohne Schild:+12T-2Pn-3Bn	Schlag gegen den Fuss, dieser knickt ein und der Gegner fällt zu Boden.
G de	Segner zuckt und greift sich an Jen Hals. Lässt alles fallen und spuckt Blut. +10T-2Pn-2B	Der Gegner wird vom Blitz eingehüllt. +11T-3P	Ein Schlag bringt den Gegner zum taumeln. Er findet die Fassung erst wieder, als er 2m von dir entfernt zu Boden plumpst. +18T	Orline Schilag trifft die Augen, diese beginnen zu zucken. +13T-2Be-3Pn	Der Gegner wird zum Rauchstab, er stolpert und fällt tot um. In Gottesnamen rauchen ist halt gefährlich. +25T
67.70 LG	Freffer am Rücken brennt ein Loch in die Schulter. Innere Blutungen. +11T-2Pn-3Bl	Du schlägst ihm einen Schockstrahl ins Gesicht. +11T-Be	Der Waffenarm beginnt zu zittern, als der elektrische Schlag den Gegner trifft. +13T-Pn	Der Gegner wird auf den Rücken geworfen. Er kann sich 2 Runden lang nicht bewegen. +14T-2Bn	Schlag auf den Schildarm, falls er ein Schild hatte, zerbricht dieses. Ohne Schild:+15T-4BI Mit Schild:+9T-2BI
Es	Starker Schlag gegen den Arm. Es beginnt zu Rauchen. Gegner greift sich an den Arm. +12T-3Pn	Schlag trifft die Beine. Schmerz und Schock lassen den Gegner wanken. +12T-2Be-3BI	Schlag auf die Seite bringt den Gegner zum zusammenklappen. +12T-2Pn	Das Bein beginnt zu rauchen. Es wurde innerlich verbrannt. Der Gegner hält es fest und beginnt zu schreien. +13T-3Pn	Angriff auf den Waffenarm, dieser wird gefühllos. Der Gegner braucht eine Weile bis er wieder kämpfen kann. +16T-2Be-2Pn
76-80 G	Schlag gegen den Schildarm. Gegner kann versuchen zu slocken. Bringt aber nichts. +13T	Ein starker Treffer gegen die Brust. Es tut sehr weh. Der Gegner fällt auf den Boden und wälzt sich. +13T-2Pn	Schlag gegen den Arm. Wenn er Metallarm-Schienen trägt, laden sich auf und verstärken den Schaden. Ohne:+13T Mit Metallarmschienen:+18T	Der Angriff trifft die Hüfte, diese beginnt zu räuchern. Der Gegner starrt ungläubig zu seiner verbrannten Hüften herab. +18-Pn	Kräftiger Brusttreffer. Der Gegner fällt auf den Rücken. Zeige Gnade! +17T-Be-2Pn
	Schlag gegen den Unterkörper. Gegner fällt. +14T-1Pn	Sauberer, harter Treffer wirft den Gegner um, sein Herz kriegt leichte Störungen. +15T-1BePn-4BI	Wenn der Gegner Lederrüstung trägt, geht diese in Flammen auf. Sonnst erleidet er einen starken Stromschlag. +16T-2Bn-3Bl	Der Schlag trifft den Gegner an der Brust. Dieser sackt nach vorne und bleibt am Boden liegen. +17T-3Bn	Der Angriff gegen Kehle und Gesicht ist tödlich, der Gegner torkelt noch 10 Runden durch die Gegend. Dann stirbt er. +18T
86-90 A	Freffer gegen den linken Arm. Arm muss amputiert werden. +15T-(-50)	Unterschenkeltreffer, Gegner fällt auf den Boden, das Bein zuck heftig. +16T-Pn	Treffer gegen das Bein des Gegners, es beginnt zu zittern und klappt zusammen. +17T	Der Blitzschlag trifft den Gegner am Oberarm und lässt ihn aufheulen. +18T	Ein Treffer am Rücken. Der Gegner fällt und ist sofort Tod. (+5)
G	Freffer am Bein. Baum fällt!!!! Gegner liegt jammernd am Boden. +14T-4Pn	Du schlägst dem Gegner eine tiefe Wunde am Arm und die Verletzung raucht ein wenig.	Der elektrische Schlag verursacht Herzkrämpfe. Der Gegner stirbt innerhalb von 9 Runden, ist aber noch kampffähig.	Der Blitz schlägt am Hals ein. Wenn der Gegner einen Lederhelm trägt, fällt er in Ohmacht und stirbt nach wenigen Stunden. Ohne Helm oder mit Metallhelm sackt er auf den Boden und stirbt in 3 Runden, nach kurzem Todeskampf.	Gegner wird vom Blitz getroffen und ist tot. Es sieht nicht sehr appetitanregend aus. Alle, ausser der Wirker des Zaubers, müssen würfeln. Bei 1-25 bekommen sie chronische Angst vor Blitzen, bei 39- 100 passiert nichts.
96-99 fä	Freffer am Oberkörper. Gegner ällt zu Boden und wird newusstlos. +16T-9Be	Stromschlag führt zum Tod. Gegner wälzt sich noch 2 Runden auf dem Boden. (+5)	Ein Blitzhagel trifft den Gegner. Als dieser zu Ende ist, siehst du nur noch ein Häufchen Asche und die metallenen Gegenstände.	Der Schlag breitet sich schnell über den ganzen Körper aus und bringt ihn zum brennen. (+10)	Der Gegner wird getroffen, er hat gerade noch Zeit dich dumm anzusehen. Dann fällt er nach vorne tot um. (+15)
	Brandmal am Hals des Gegners. Gegner fällt für 2 Wochen ins Koma.	Treffer am Hals führt zum direkten Tod.	Angriff trifft den Gegner ins linke Auge und der Kopf platzt. Guten Appetit. (+10)	Gegner fällt zu Boden, er zuckt 2 Runden im Todeskampf und stirbt dann. (+15)	Gegner beginnt aus den Augen und dem Mund zu rauchen. Er ist innerlich verbrannt. (+20)

Abkürzungen: xP = muss x Runden parieren; xPn = x Runden keine Parade möglich; xBe = x Runden benommen; xBl = blutet x Treffer pro Runde; (-x) = Gegner hat Malus von -x; (+x) = Angreifer bekommt in der nächsten Runde +x.

Yin-Biester

Die Yin-Biester haben sich in einem verseuchten Gebiet entwickelt. Sie sind im Grunde sehr grosse Schlangen mit Armen. Man munkelt, sie seien nicht nur durch Seuchen so verändert worden, sondern eher auch durch Magieeinfluss. Sie leben in Städten und in Dörfern, kommen aber auch sehr gut in der Wildnis zurecht. Eines jedoch ist klar, dies ist ein mystisches Volk, das nicht oft gesehen wird.

Körperliche Eigenschaften

Körperbau: Hochgewachsen und stark. Männer wiegen

etwa 160 kg, Frauen etwa 120 kg.

Haut- und Grüne bis schwarze Schuppen, Unterseite oft in

Haarfarbe: einer anderen Farbe (meist weiss oder beige.)

Haare haben sie nicht.

Ausdauer: Beachtlich.

Grösse (Länge): Männer durchschnittlich 3,50 m lang, Frauen

nur 3,20 m.

Lebenserwartung: Unbekannt Es ist noch nie ein Yin-Biest eines

natürlichen Todes gestorben. Sie sind wahrscheinlich, wie die Elfen, unsterblich,

können jedoch durch Gewalteinwirkung sterben.

Resistenz: +40 gegen Krankheiten und Gift, da sie

eigentlich aus einer "Krankheit" entstanden

sind.

Magieresistenz +20 auf WW (Wiederstands-

Würfe) gegen Essenz und Leitmagie.

Spezielle Sie können ihre Gestalt beliebig verändern (nur

Fähigkeiten: humanoide Gestalten). Giftige Fangzähne (-

3W20 Trefferpunkte). Können sehr hoch

springen (5-7 m.)

Kultur

Kleidung und Schmuck:

Tragen keine Kleider (ausser Frauen, die tragen

am Oberkörper oft Tücher.)

Ängste & Haben oft das Gefühl unbesiegbar stark und gut Schwächen:

zu sein (tendieren zur Selbstüberschätzung).

Lebensstíl: Leben nahe von Hauptstädten und Grossstädten,

> die in der Nähe von Wäldern sind. Sind aber auch überall anders anzutreffen. Sie sind gut

organisiert und leben oft komfortabel.

Fortpflanzung: Monogam. Die Linie wird oft durch den Mann

weiter geführt.

Religion: Glauben an Naturgötter (Schamanismus),

können aber auch ihre Religion wechseln.

Andere Faktoren

Verhalten: Grossmütig, selbstsicher, stolz.

Sprache: Anfangssprachen: *Yin (R8/S10),*

Gemeinsprache(R10/S10)

Erlaubte *Yin (R10/S10),*

Entwicklung in Gemeinsprache (R10/S10),

der Jugend: Grauelfisch (R8/S8),

Hochelfisch (R6/S6), Halbling (R6/S6), Zwergisch (R6/S6)

Vorurteile: Yin-Biester hassen Grauelfen (Konflikt).

Keine speziellen Anmerkungen. Berufe:

Spezielle Jedermann: Keine Fertigkeiten: eingeschränkt: Keine

Übliche Jede Rüstungsfertigkeit, Körperentwicklung, Hobbyfertigkeiten: Taktische Spiel [Tech./Gewerb - Allgemein],

Menschenführen, Beobachten, Reiten,

Schleichen, Schwimmen, Akrobatik, Hinterhalt,

Klettern, Verstecken

Ausstattungsoptionen

Rüstung: Tede

Damian Lackner 3.Sek 33/48 21.5.2008

Geld: 6 G

Waffen: Kriegsaxt, Breitschwert, Dolch,

Kompositbogen, Stossdolch, Meuchelkette, Shuriken, Kampfstab, Krummschwert, Krummsäbel, Morgenstern, Kurzschwert, Florett, Kynac (Lang/Kurz), Parierdolch, Rapier, Kriegshacke, Karak (Volkswaffe)

Hintergrundoptionen

Yin-Biester erhalten 5 Hintergrundoptionen

Zusätzliche Orkisch (R8/S8), Goblinisch (R8/S8),

Sprachen: Nordsprache (R8/S8), Ebenensprache (R8/S8)

Zusätzliches Geld: Goldstücke

Spezielle Alle verfügbar

Gegenstände:

Furcht: +40

Attributsboni:	Progression
Ge: +4	Körperentwicklung:
<i>𝒢0: +2</i>	0-7-5-3-1
GD: -2	Progression
Lo: -2	MP-Entw.:
SD: +o	Leitmagie:
Em: -2	0-6-5-4-3
In: +1	Essenz:
Ch: +1	0-6-5-4-3
Re: +4	Mentalismus:
St: +2	0-6-5-4-3
WW-Mod:	
Ess: +40	
Leit: +40	
Ment: -5	
Gíft: +40	
Krank: +40	

Jugendfertigkeiten Yin-Biester

Athletík-Kraft	2
Athletík-Ausdauer	1
Schwimmen	0
Athletík-Gymnastík	1
Klettern	1
Kommunikation	2
Sprach-Fertigkeit *	10
Körperentwicklung (Fertigkeit)	4
List-Tarnung	6
Schleichen	5
Verstecken	4
Machtwahrnehmung	0
Natur-Tier	1
Reiten (normalerweise Pferd)	1
Natur-Umwelt	2
Rüstung-Leicht	2
Leichtes Leder	2
Beschlagenes Leder	2
Rüstung-Mittel	2
Kette	2
Tech./Gewerbe-Allgemein	1
Waffen-1-Hand Schlag	0
Eine Waffe basierend auf dem Volk*	0
Waffen-1-Hand Klinge	2
Eine Waffe basierend auf dem Volk*	2
Waffen-2-Hand	0
Eine Waffe basierend auf dem Volk*	0
Waffen-Fernkampf	1
Eine Waffe basierend auf dem Volk*	1
Waffen-Stangenwaffen	0
Eine Waffe basierend auf dem Volk*	0
Waffen-Wurfwaffen	2
Eine Waffe basierend auf dem Volk*	2
Wahrnehmung-Suchen	1
Wahrnehmung-Unbewusst	0
Aufmerksamkeit	6
Wissen-Allgemein	2
Regionales Wissen (eigene Region oder Serpon)	3

Volkskunde (Yin-Biester)	3
Wissenschaft/Analytisch-Allgemein	О
Zauber-Eigener Bereich, offen	
Fertigkeit in einer Spruchliste	0
Hobby-Ränge*	12
Anzahl der Hintergrundoptionen	5

(*= Siehe Yin-Biester)



Abenteuer: Ragorts-Ruine

Dieses Kapitel ist ausschliesslich für den Spieleiter gedacht. Spieler müssen dieses Kapitel auslassen, sonst wissen sie, wie der Verlauf des Abenteuers ist, falls der Spielleiter es nutzen will.

Handlung:

Das Abenteuer ist in 3 Teile unterteilt. Es geht um das finden der einzelnen Teile von Andurin's Tagebuch, um die Reise nach Torax und schliesslich das Betreten der Ragorts-Ruine und deren Minen. Das Abenteuer ist für eine Gruppe von fünf Spielern der ersten Stufe, die schon Rollenspiel-Erfahrung haben, gedacht.

Einleitung:

Die Spieler starten in Endaro. Sie lebten ihr ganzes Leben lang in diesem Gebiet und kennen sich dort schon ziemlich gut aus. Die Spieler lebten alle im gleichen Dorf. Daher kennen sie sich bereits gegenseitig. Eines schönen Tages kommt ein Reiter mit einem Paket ins Dorf und gibt das Packet einem der Spieler ab (Dieser kann vom Spielleiter selbst ausgewählt werden, am besten wäre es, wenn er es einem Schamanen geben könnte.) Im Packet ist ein Buch und ein Säckchen mit Donnerpulver (Schamanenzauberpulver.) Das Buch sind die ersten 3 Seiten des Tagebuchs von Andurin (Die Einträge im Tagebuch kannst du den Spielern vorlesen oder kopieren und abgeben. Am Besten dort wo es gut passt, also wenn jemand zum Beispiel das Tagebuch studiert. Das ganze Tagebuch kennst du ja schon, da es weiter vorne im Buch²⁴ beschrieben ist. Wenn ein Spieler das Tagebuch schon vorher gelesen hat, solltest du es als Spielleiter ein bisschen abändern. Zum Beispiel einfach den Reiseweg ändern). Die Spieler werden sich wahrscheinlich fragen, was das mit dem Buch soll. Wenn sie das Packet genau untersuchen, finden sie auch noch einen Brief. In diesem steht:

Damian Lackner

²⁴ Seite 6

Nutzt das Buch weise und sucht nach dem Weitren Teil des Tagebuchs und nach dem Verfasser, Andurin. Folgt den Spuren Andurin's. Ihr werdet den zweiten Teil schon finden.

Víel Glück

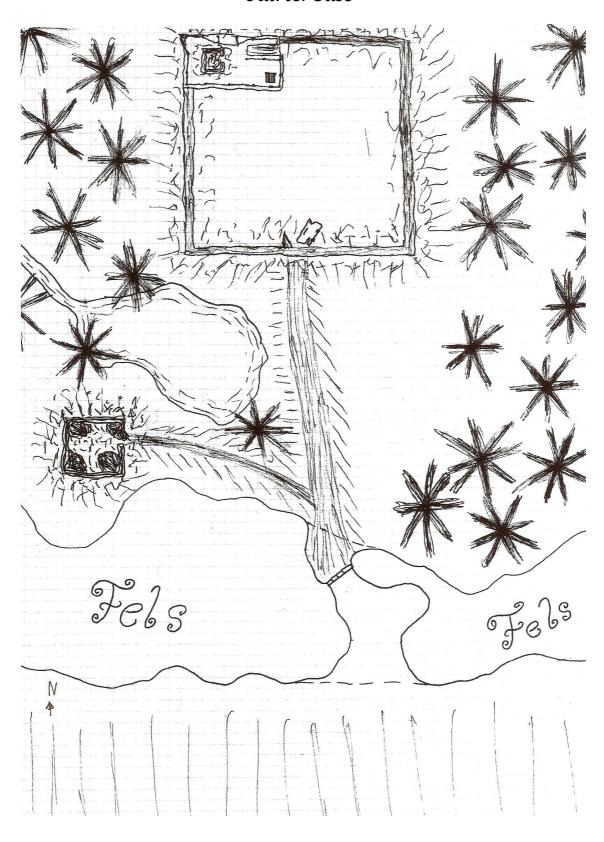
Deathmet

Der Auftrag der Gruppe ist durch diesen Brief wohl klar. Wollen sie jedoch nicht den Brief nicht befolgen, erhalten sie weitere Briefe mit dem Hinweis, sie sollen endlich losziehen. Sie bekommen natürlich auch eine Belohnung.

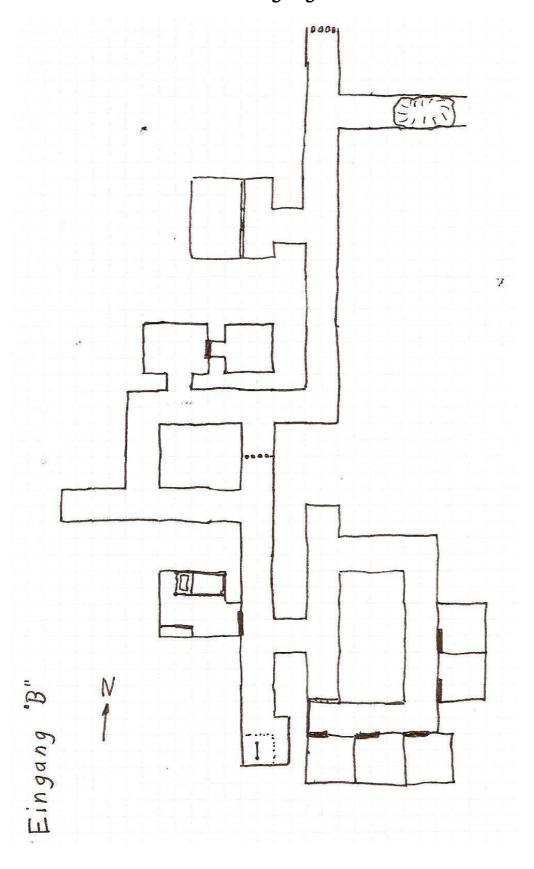
Wenn sie dann auf die Reise gehen, folgen die Spieler dem Tagebuch. Hier kannst du improvisieren. Am Ende sollen sie bis zum Sturz kommen (da dort das Tagebuch endet, genau dort wo Andurin weiterreisen will). Dort müssen sie dann den nächsten Teil suchen. Den nächsten Teil besitzt der Lehrmeister, bei dem Andurin seine neuen Zauber gelernt hat. Der Lehrmeister, der Karok heisst, gibt ihnen den letzten Teil des Tagebuchs aber erst, wenn sie den Herrscher aus der nächsten Stadt getötet haben und ihm seinen Kopf bringen. Diesen Auftrag kann der Spielleiter selbst gestalten. Nachdem sie Karok den Kopf des Herrschers gebracht haben, bekommen sie den letzten Teil des Tagebuchs und werden wahrscheinlich direkt zu der Ruine reisen, wo Andurins Aufzeichnungen aufhören. Bis zum Eingang in die Ruinen (= Höhle wo Andurin verschwand) kannst du improvisieren. Dann kannst du mit Hilfe meiner Karten auch noch den letzten Teil des Abenteuers leiten.



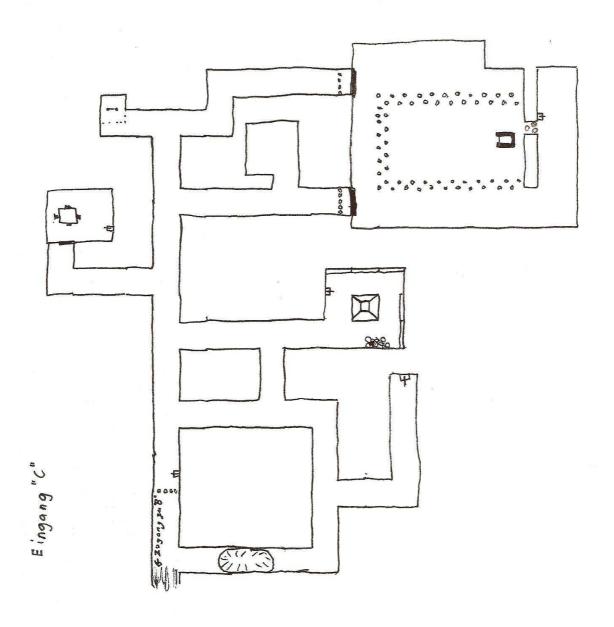
Karte: Oase



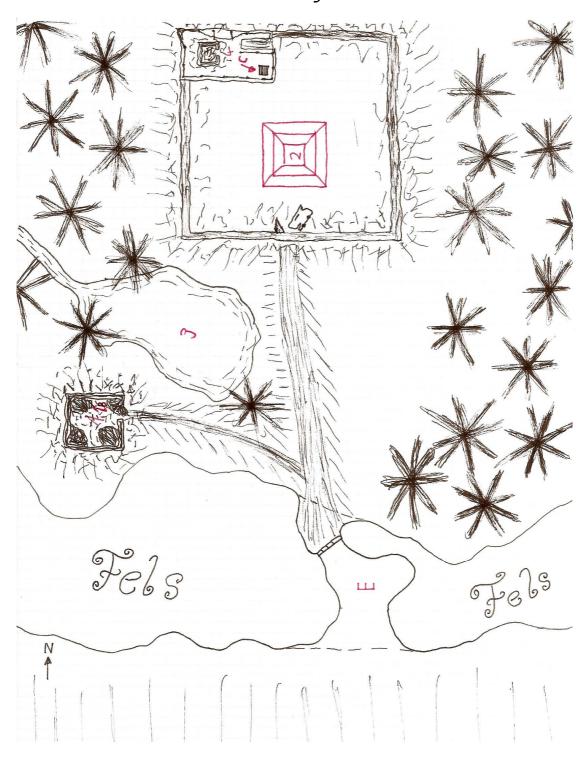
Karte: Eingang "B"



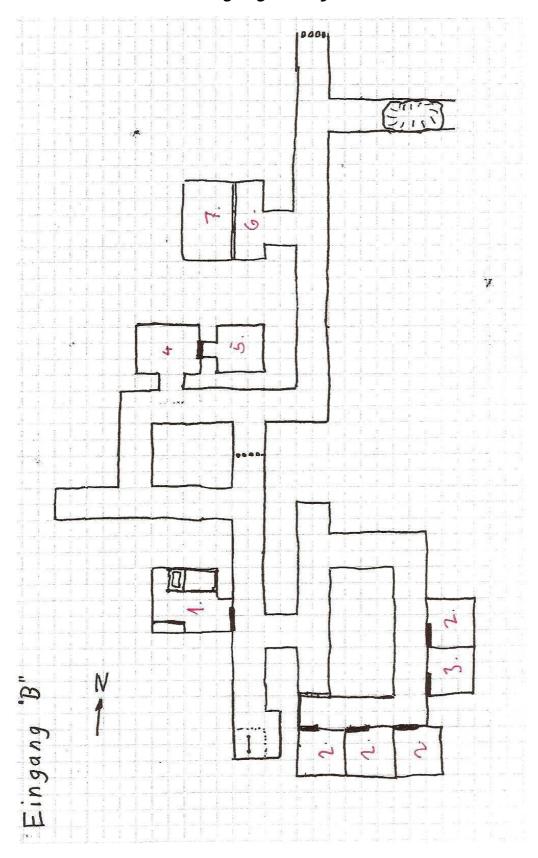
Karte: Eingang "C"



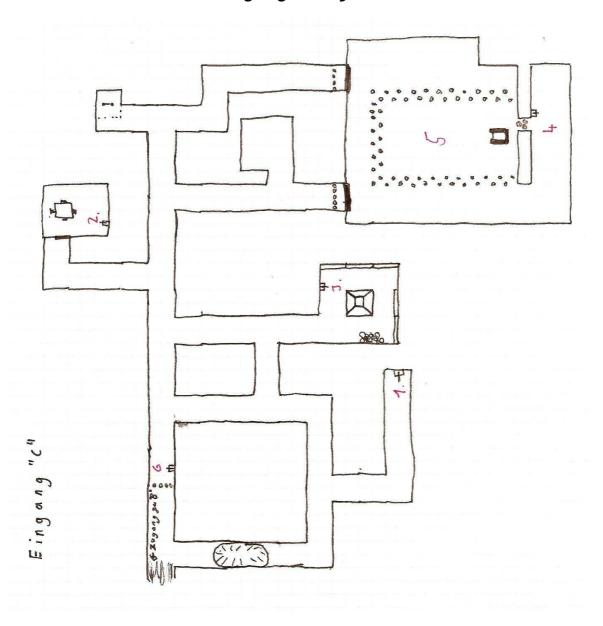
Karte: Oase (Spielleiter)



Karte: Eingang "B" (Spielleiter)



Karte: Eingang "C" (Spielleiter)



Kartenlegende Oase:

\mathcal{E}	Eingangshöhle	Eine eher kleine Tropfsteinhöhle. Im hinteren
		Teil ist eine Backsteinmauer, die den
		vorderen Teil der Höhle von der Oase
		abtrennt.
\mathcal{B}	Falltür	Diese Falltür ist unter einem Haufen aus
		Schutt begraben (Schwierigkeitsgrad mittel, -
		30 auf den Wurf für Suchen) Diese Falltür
		führt in den vorderen Teil des Labyrinths.
C	Falltür	Diese Falltür führt in den Hauptteil der
		Katakomben.
1	Turmruine	Dies war einst ein Wachturm. Er brannte aus
		unerklärlichen Gründen nieder.
2	Zeltlager	In diesem Lager sind Nomaden. Sie werden
		jeden töten, der nicht von ihnen ist. Es sind 12
		Nomaden, 4 Kämpfer, 3 Waldläufer, ein
		Kleriker, 2 Schurken, ein Magier und ein
		Schamane (Die Stufe der Gegner kann je nach
		Spíeler angepasst werden).
3	See	Ein kleiner See, der sich in der Oase gebildet
		hat.
4	Plateau	Auf diesem erhöhten Plateau steht ein kleiner
		Wachturm. Vor dem Wachturm ist eine
		Falltür.

Eingang "B"

1	Zímmer	Ein Zimmer das mit einem Bett und einem
		Schrank ausgestattet ist. Sonst ist es leer.
2	Kerkerzelle	Eíne Gefängníszelle mít eínem Häufchen
		Stroh in der Ecke. Auch ein paar Ratten die,
		wenn Licht in die Zelle fällt, laut piepsend
		davon rennen.
3	Andurins Zelle	In dieser Zelle sitzt in einer Ecke ein
		angeketteter, bärtiger Mann. Es ist Andurin
		Als er die Spieler erblickt, röchelt er leise:
		"Geht. Ihr könnt mir nicht helfen! Wenn ihr
		entdeckt worden seid ist es eh zu spät, denn

		Deathmet, der Herr dieser Anlage, wird euch
		sowieso aufspüren und töten."
4	Wachstube	Ein kleiner Raum. In der Mitte steht ein
		Tísch und darum herum sítzen víer Männer
		und spielen Würfelspiele. Einer dieser
		Männer trägt einen Schlüsselbund an dem
		eindeutig der Schlüssel für die Tür hinter ihm
		ist.
5	Schatzkammer	In diesem Raum hat es viele Truhen. Die
		meisten sind leer. Nur in ein paar wenigen
		íst etwas drín (Pro Spieler 18Gold).
6	Leerer Raum	Dieser Raum ist leer. Auf den ersten Blick
		jedenfalls. An der Wand gegenüber sind
		mehrere lose Steine. Wenn man den Mittleren
		der Drei drückt, öffnet sich der Zugang zum
		nächsten Raum.
7	Geheimraum	In der Mitte dieses Raums ist ein Sarg. Wer
		denn Sarg öffnet, findet heraus, dass er bis
		oben hín mít Kupfermünzen gefüllt íst.
		Umgerechnet sínd das 40 Goldmünzen.

Eingang "C"

1	Hebel	Dieser Hebel öffnet die Fallgatter zu Raum
		4 und 5.
2	Spielraum	In diesem Raum hat es einen kleinen Tisch
		auf dem mehrere Spielkarten liegen. An
		einer Wand ist ein Hebel, dieser öffnet die
		Türen zu Raum 4 und 5.
3	Schmiede	Eine kleine Schmiede in der aber momentan
		niemand ist. An der Wand neben euch hat
		es einen Hebel. Dieser versenkt die erste
		Reihe der Säulen aus Raum 5 in den Boden.
4	Hinterraum	Hier ist eine ganze Gruppe von Leuten am
		warten. Sie warten, so wie es aussieht, auf
		euch, denn als ihr diesen Raum betretet,
		stehen sie sofort auf und fallen euch an. Es
		sínd 20 Leute (11 Kämpfer, ein Magier, 2
		Waldläufer, 3 Schurken, 2 Kleriker und ein
		Schamane). Die Stufe der Gegner kann je

		nach Spieler angepasst werden. Der Hebel
		in diesem Raum senkt die zweite Reihe der
		Säulen von Raum 5.
5	Deathmets Raum	In diesem Raum wartet Deathmet auf euch.
		Er ist Krieger und trägt einen grossen
		Streithammer. Wenn die Spieler den Raum
		betreten, wartet er auf seinem Thron auf
		sie. Sobald sie in Reichweite sind, greift er
		sie an (Yin-Biest, Krieger Level 3.)
6	Hebel	Dieser Hebel hebt das Fallgatter vor euch.



Quellenverzeichnis

Literatur

Rolemaster, Grundregelwerk, 1.Auflage 2007, Graspo CZ ISBN: 978-3-9811718-0-8

Internet

http://www.fantasynetwork.de/fantasynetwork/sites/heroquest/index.php?/fantasynetwork/sites/heroquest/scrollhq.php?site=chaos magie schamane

Weiterführende Angaben:

Literatur

Damian Lackner, Meggen, Lord of the Battlefield 2005 Rolemaster, Kampfhandbuch, 1.Auflage 2007, Graspo CZ Rolemaster, Zauberbuch, 1.Auflage 2007, Graspo CZ

Internet

www.sonnenfeste.de www.13mann.de www.ironcrown.com

