

# DEIN ABENTEUER WARTET



Hallo Abenteurerin, Held oder Schurke, wenn dir dein Spielleiter dieses Schreiben geschickt hat, stehst du kurz vor dem Beginn deines neuen Abenteuers. Auf der nächsten Seite findest du alle wichtigen Informationen zur Welt, in der eure Geschichte spielt.

- Wo wird euer Abenteuer stattfinden?
- Woher könnte dein Charakter stammen?
- Und was erwartet dich dort?

Sicher hast du dir schon Gedanken gemacht, wer du in dieser fantastischen Welt sein wirst: Ein edler Paladin auf heiliger Mission? Eine Magierin auf der Suche nach verborgenen Zaubern? Ein Straßenjunge, der nach einem besseren Leben strebt? Oder vielleicht ein Barde, der vor seiner eigenen Vergangenheit flieht?



Danach bist du an der Reihe: Gestalte deinen Charakter! Damit sind nicht nur Zahlen und Werte gemeint, sondern vor allem deine Hintergrundgeschichte – die im Laufe des Abenteuers garantiert eine wichtige Rolle spielen wird.

**Bist du bereit?**

# DIESES SETTING ERWARTET DICH

Die Grenzfestung Kaldmoor liegt im Herzen der Grenzlande - einem schmalen Landstreifen zwischen den beiden verfeindeten Ländern Nordrien und Prestigien., die in einem brüchigen Frieden leben. Sie erhebt sich auf einem Felsvorsprung am Ende der Straße Richtung Sturmgebirge und gehört zur im Friedensvertrag nach dem nordischen Sieg festgelegten entmilitarisierten Zone, was dazu führt, dass wenig reguläre Truppen dort stationiert sind. Sie wird geführt von einem nordischen adligen Namens Haldryck, der viele Abenteurer als Irreguläre um sich schart, da Kaldmoor ein strategisches Element der Verteidigung gegen Goblin- und Ork-Clans darstellt, die vom Sturmgebirge aus nach Süden drängen.

Jenseits des Flusses Valura liegt Prestigien, von dem sich Nordrien vor 20 Jahren in einem Unabhängigkeitskrieg befreit hat. Das heute demokratische Nordrien hat seinen Ursprung in den Stammeskönigen der Nordlande und ist geprägt von Werten wie Ehre, Verwandtschaft und einem tiefen Misstrauen gegenüber Magie, die nicht aus dem eigenen Land stammt.

Im Süden liegt Prestigien, ein religiös geprägtes Imperium, das Ordnung, Recht und die Überlegenheit der Menschen gegenüber anderen Humanoiden predigt - und mit kalter Effizienz durchsetzt. Die Grenzlande waren einst fruchtbares, friedliches Bauernland. Heute finden sich hier verbrannte



Gehöfte, verlassene Dörfer, Söldnertruppen beider Seiten, die vorgeben, „Ordnung zu halten“.

Die Grenzfestung Kaldmoor hat hohe Mauern aus dem Stein der Sturmberge, einen verwitterten Bergfried, einen Marktplatz, wo Händler aus beiden Reichen still nebeneinander ihre Waren feilbieten, die von Grenzwinkel und Geratewohl herangeschafft werden. Im Norden finden sich die Höhlen des Chaos, ein altes Höhlensystem, aus dem seit den letzten Kriegswintern Kreaturen dringen - Goblins, Orks und vielleicht Schlimmeres, doch ist noch keiner zurückgekehrt ist, um es zu beschreiben. Im Süden: eine durch Dürre und Plünderungen verarmte Bauernschaft, die beginnt, einem wandernden Prediger zu lauschen, der sagt: die Götter haben beide Länder verlassen - nur das Volk kann sich selbst retten. Die Menschen haben genug Krieg gesehen, um Helden nicht mehr auf den ersten Blick zu erkennen. Magie existiert, gilt aber vielen als verdächtig. Götter sind real, aber fern. Wer hier Abenteuer besteht, ist nicht auf Ruhm bedacht, sondern auf Überleben. Das macht kleine Siege bedeutsamer: Ein gerettetes Dorf, eine stabile Brücke zwischen zwei Welten und Vertrauen, das den Hass besiegt.

## DER TON DES ABENTEUERS

Das Genre ist klassische Phantasy (Elfen, Orks und Zauberei), die gerne durch Humor, Kuriositäten und einen verbrämten Blick auf aktuelle Ereignisse angereichert werden darf. Es geht nicht um Horror, fetischisierte Gewalt oder Sex. Eher: Herr der Ringe mit weniger Pathos und Heroentum. Was bleibt ist, dass die Gegner bekämpft und besiegt werden müssen, aber die Kämpfe haben kein sadistisches Element. Die ethische Frage, ob man einen Gegner töten darf, wenn er Waffenschwingend vor einem steht, wird nicht betrachtet. Hier darf man und wird dafür gefeiert. Dafür ist es Phantasy ...

# HIER STARTET DAS ABENTEUER



Jetzt bist du dran! Sollte du dir bei etwas nicht sicher sein, lasse den Punkt gerne frei oder halte Rücksprache mit deinem Spielleiter.

Dein **Name**:

Deine **Spezies**:

Dein **Alter**:

Hier bin ich **aufgewachsen**:

Deine **Gesinnung** (Deine Gesinnung solle nur als Orientierung für dich selbst dienen. Siehe das nicht als "in Stein gemeißelt" an.):

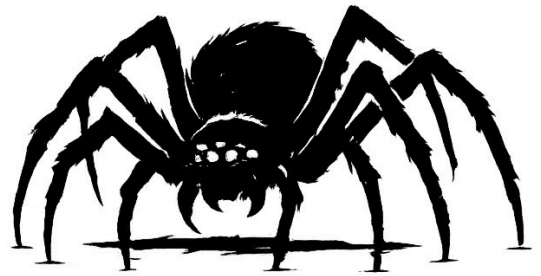
	<b>LAWFUL</b> According to principle	<b>NEUTRAL</b> According to need	<b>CHAOTIC</b> According to impulse
<b>GOOD</b> Save the cheerleader	<b>LAWFUL GOOD</b> Obsessive selflessness, always sprinting to cries of distress. Ex: Superman	<b>NEUTRAL GOOD</b> Will calm the child, but will not get the cat out of the tree. Ex: Jon Snow	<b>CHAOTIC GOOD</b> Will use any means to save the day, if they want to save the day. Ex: The 11th Doctor
<b>NEUTRAL</b> Leave the cheerleader to her fate	<b>LAWFUL NEUTRAL</b> Believes in justice and believes in the law. Does what they're told. Ex: Dwight K. Schrute	<b>TRUE NEUTRAL</b> Steers clear of moral tests and doesn't take sides. Ex: The Cheshire Cat	<b>CHAOTIC NEUTRAL</b> Follows whimsy, takes care of themselves. Very spontaneous. Ex: Jack Sparrow
<b>EVIL</b> Kill the cheerleader	<b>LAWFUL EVIL</b> The bad guy, but the bad guy with sense and reason. Ex: Darth Vader	<b>NEUTRAL EVIL</b> Do what they want with only them in mind. Predictable but dangerous. Ex: Voldemort	<b>CHAOTIC EVIL</b> Run. Just run. Assume they're psychopaths. Violent for no reason. Ex: James Moriarty

# DEINE HINTERGRUND-GESCHICHTE



Nun ist es an der Zeit zu zeigen, wer du bist und wie du zum Abenteurer geworden bist. Nimm dir Informationen, die du bisher hast und lass deiner Kreativität freien Lauf.

# FRAGEN ÜBER FRAGEN ...



Was bereust du?

Drei wichtige Personen aus deinem Leben?

Dein schönstes Erlebnis?

Dein schlimmstes Erlebnis?

Läufst du vor etwas davon?

Welcher Gegenstand hat einen hohen (sentimentalen) Wert für dich?

# PERSÖNLICHKEIT UND EINSTELLUNGEN



Was macht dich einzigartig?

Deine größte Angst?

Deine größte Schwäche?

Dein Lieblingsessen und -getränk?

Wie stehst du zu deinen Eltern, leben sie noch?

Wie stehst du zu Gewalt?

Auf einer Skala 1-10, wie wichtig ist dir Geld? Warum?



Auf einer Skala 1-10, wie wichtig sind dir Freunde? Warum?

Was ist dein Antrieb/ Motivation auf Queste zu gehen?

Bist du eher geduldig oder ungeduldig?

Bist du eher freundlich, oder direkt?

(Falls magische Klasse) Warum hast du dich dazu entschieden, dich mit Magie auseinanderzusetzen?

## WIE BIST DU AN DEN ORT GEKOMMEN, AN DEM DAS ABENTEUER STARTET?

Welche aktuellen Schicksalsschläge haben dich in diese Taverne, ins Gefängnis, die Karawane oder diesen Ort gebracht, an dem eure Kampagne ihren Anfang nimmt?



WAS DEIN SPIELLEITER NOCH WISSEN SOLLTE ...