How to be a Hero

DER STEIN DER SCHÖPFUNG

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 8. November 2026





INHALT

Der Stein der Schöpfung 3
- Klappentext 3
- Vor dem Spielbeginn 3
- Handelsviertel 6
- Portalraum 9
- Rats Turm 10
- Wohngebiet 10
- Industriegebiet 13
- Brick Wälder 15
- Die Hallen des Schöpfung 19
- NPCs 24
- Spezielle Objekte 28
- Hintergrund Wissen 29
- Zusatzmaterial 31

DER STEIN DER SCHÖPFUNG

Wo Spielt das Abenteuer?: In einem Universum, welches aus Spielzeug Bausteinen besteht
Wann spielt das Abenteuer?: In keiner bestimmten Zeit

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: How-to-be-a-Hero-Grundregeln. Erweitert durch die Module: „Magie“ und „Strafsystem“

Für wie viele Leute ist es gemacht?: 4 Spieler (möglich sind auch 3 oder 5 Spieler)

Schwierigkeit für den Spielleiter: Mittel (Der Spielleiter hat einige Freiheiten die Welt zu gestalten)

Schwierigkeit für die Spieler: Mittel (Aufgrund der Module)

Spieldauer: Ca. 4 Stunden

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktion: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

Proben: Steht für mögliche Talentwürfe, welche die Spieler ablegen müssen.

Boxen: Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Klappentext

Dies ist die Welt Brick City. Sie liegt im Kern des Universums und existiert schon am längsten. Trotz der alten Häuser ist diese Welt auf einem sehr hohen Stand der Technik. Dies erkennt man vor allem daran, dass die Bewohner dieser Welt es geschafft haben Portale zu errichten in denen man zu jeder Welt hin und her reisen kann. Unsere Helden befinden sich nach einem langen Tag in ihrer Lieblings Eisdiele „Der frostige Bobby“.

Vor dem Spielbeginn

Setting

Jeder in diesem Universum weiß, dass alles aus Spielzeug Bausteinen besteht. Dies bedeutet aber nicht, dass nichts sterben kann! In diesem Universum sind alle möglichen Genres möglich. Somit kann der Spieler einen Charakter seiner Träume erstellen!

Charakter Erstellung

Vom Prinzip ist es Egal welchem Geschlecht, Beruf, Rasse oder Genre die Charaktere der Spieler angehören, in diesem Pen and Paper haben sie freie Auswahl. Egal welche Tätigkeit die Spieler ausüben sind sie zusätzlich ein spezial Trupp, welcher direkt dem Rat von Brick City unterstellt ist. In Not Situationen, wie zum Beispiel das Schlichten von Streit zwischen verschiedenen Welten, werden sie eingesetzt um diesen Streit zu schlichten.

Vorgeschlagene Talente

Handeln	Wissen	Soziales

(Passendes Kampftalent)	Antikes Wissen	Beruhigen
(Passende Art der Magie)	Auffassungsgabe	Lügen
Schöpfungs-Magie	Bausteinkunde	Menschenkenntnis
Armdrücken	Schöpfungs Lehren	Überreden
Diebstahl		
Schleichen		
Schlösserknacken		

Erklärung von Fähigkeiten

Bausteinkunde: Diese Fähigkeit sagt aus, wie viel Allgemeinwissen der Spieler besitzt.

Antikes Wissen: Diese Fähigkeit sagt aus, wie gut der Spieler sich auskennt mit Dingen die aus der Antike stammen.

Schöpfungs Lehren: Diese Fähigkeit sagt aus, wie viel der Spieler über die Religion dieses Universums weiß.

Inventar

Jeder Spieler darf nur maximal 4 Gegenstände zu beginn des Abenteuers in sein Inventar packen. Sollte einer der Spieler sich dazu entscheiden irgendeine Form der Magie zu erlernen, muss er ein Zauberbuch mitnehmen (Falls der Spieler mehrere Arten von Magie beherrscht, muss er dennoch nur 1 Zauberbuch mit nehmen).

Geld zählt nicht zu dieser Begrenzung. Aber dennoch sollten die Spieler nur so viel Geld mitnehmen, wie es Story technisch zu ihren Charakteren passen würde! Die Währung in diesem Abenteuer wird Brick genannt.

Module

Magie Modul

Regeln

Durch dieses Modul kann ein Spieler Magie wirken, wenn er Fähigkeitspunkte für eine Magie Fähigkeit ausgibt (Magie gehört zur Kategorie „Handeln“). Dadurch erhält er eine zusätzliche Lebensleiste, welche ihm als Manaleiste dienen soll (das heißt ein Spieler hat Minimum 100 Mana).

Der Spieler kann verschiedene Arten von Magie erlernen. Wenn der Spieler aber mehrere Arten von Magie beherrschen möchte, muss er für jede Magie separat Punkte ausgeben!

Als Beispiel: Der Spieler möchte sowohl Feuer-Magie als auch Eis-Magie beherrschen, dann muss er sowohl Punkte für die Fähigkeit „Feuer-Magie“ als auch für die Fähigkeit „Eis-Magie“ ausgeben.

Die Kenntnis in der Magie, welcher der Spieler besitzt, hängt davon ab wie viel Fähigkeitspunkte er in die jeweilige Magie hineinsteckt.

Pro 10 Punkte die der Spieler in Magie investiert, steigt seine Stufe in dieser Magie.

Als Beispiel: Der Spieler investiert 21 Punkte in Feuer-Magie. Dann besitzt er dennoch nur Stufe 2 Magie, da die Stufe nur um alle 10 Punkte ansteigt. Je nach Stufe der Magie, kann der Spieler dementsprechende Magie nutzten.

Als Beispiel: Mit Stufe 1 kann der Spieler einen kleinen Feuerball zaubern und mit Stufe 10 kann er einen Komet rufen, welcher vom Himmel fliegt!

Die Maximale Stufe von Magie kann nicht über 10 steigen unabhängig davon, ob der Wert mehr als 100 beträgt!

Nach einer Nacht schlafen, stellen die Spieler 5W10 Mana wieder her.

Würfel Ergebnisse

Würfel Ergebnis	Regeln
Erfolg:	Der Zauber wird ohne Probleme gewirkt.
Misserfolg:	Der Zaubernde ist abgelenkt und ihm gelingt der Zauber nicht. Er muss dennoch die Hälfte der Manakosten zahlen (aufgerundet), welche er normalerweise für den Zauber hätte bezahlen müssen.
Kritischer Erfolg:	Der Zauber wird ohne Probleme gewirkt, zusätzliche muss nur die Hälfte der Manakosten bezahlt werden (aufgerundet). Außerdem fügen Zauber, welche Schaden verursachen, 50% mehr Schaden zu.
Kritischer Misserfolg:	Der Zauber gerät aus den Fugen und Endet in einer kleinen Explosion vor dem Zaubernden. Die Manakosten müssen vollständig bezahlt werden. Zusätzlich erhalten der Zaubernde und alle anderen Charaktere in der Nähe von 1 Metern, W10 Schaden. Für jede Stufe, die der zu wirken versuchte Zauber hatte, werden 1 Meter und 1 Schaden hinzugefügt. **Als Beispiel:** Wurde ein Stufe 1 Zauber gewirkt, erhalten der Zaubernde und alle in der nähe von 2 Metern W10 + 1 Schaden. Wurde ein Stufe 10 Zauber gewirkt, erhalten der Zaubernde und alle in der nähe von 11 Metern W10 + 10 Schaden.

Schöpfungs-Magie

Der Zaubernde kann mit dieser Magie Art, aus Bausteinen Dinge bauen!
Je nach Stufe der Schöpfungs-Magie, stehen dem Zaubernden folgende Dinge zu:

Stufe	Anzahl der Bausteine	Manakosten
1	5	10
2	10	15
3	15	20
4	15	20
5	20	30
6	20	30
7	30	45
8	35	55
9	35	55
10	40	60

Die Anzahl der Bausteine gibt an, wie viele Bausteine der Zaubernde maximal verwenden darf, um etwas zu bauen.

Wenn ein Spieler weniger Bausteine verwendet als er maximal nutzen darf, kostet die Schöpfungs-Magie weniger Mana.

Als Beispiel: Der Zaubernde hat Schöpfungs-Magie auf Stufe 6, kann also 20 Bausteine verwenden. Falls er sich aber dazu entscheidet, nur 15 Bausteine zu nutzen dann muss er nur 20 statt 30 Mana zahlen.

Strafsystem Modul

Durch dieses Modul, werden die Spieler für ein Verbrechen, welches sie begehen, bestraft. Für kleinere Verbrechen, müssen die Spieler nur Geldstrafen zahlen. Falls ein Spieler sich dazu entscheidet ein größeres Verbrechen zu begehen, oder viele kleine Verbrechen, dann wird er ins Gefängnis gebracht. Die Zeit die ein Spieler im Gefängnis verbringen muss, hängt von den Verbrechen ab. Die Zeit die er im Gefängnis verbringen muss, wird in echt Zeit berechnet (24 Stunden im Gefängnis, sind 50 Minuten echter Zeit).

Ein gefangener Spieler könnte die Zeit in der er im Gefängnis sein muss absetzen. Es ist aber einem gefangenen Spieler jederzeit möglich aus dem Gefängnis auszubrechen, doch je öfters er versucht auszubrechen, desto schwieriger wird es für ihn.

Einem Spieler der im Gefängnis landet, wird das Inventar konfisziert. Wenn er seine Strafe absitzt, erhält er es nach der Zeit wieder. Sollte er ausbrechen wollen, wird sein Inventar im Lager aufbewahrt.

Sollte ein Spieler erfolgreich ausbrechen, wird ein Kopfgeld auf ihn ausgestellt. Das Kopfgeld entspricht den Verbrechen, die er begangen hat. Je öfter ein Spieler versucht auszubrechen, desto höher steigt sein Kopfgeld. Sollte der Spieler nur kleine Verbrechen begangen haben, wie zum Beispiel den Diebstahl von Äpfeln, dann finden es die Wachen es nicht nötig wegen eines kleinen Verbrechers ein Kopfgeld auszustellen.

Achtung!: Wenn ein Spieler zu oft versucht auszubrechen, oder zu viele Verbrechen begeht, wird er hingerichtet! Eine Hinrichtung kann zwar verhindert werden, aber die Spieler die die Hinrichtung aufhalten, erhalten sofort ein Kopfgeld!

Empfehlung

Für **100%** Spiel Spaß empfehle ich Spielzeug Bausteine zu verwenden, welche meist aus Plastik sind.

Handelsviertel

Ihr befindet euch nun im Handelsviertel von Brick City. Hier werden die verschiedensten Waren aus allen Welten verkauft, sei es nun hoch komplexe Maschinen, oder einfach nur ein paar Süßigkeiten. Hier findet jeder was sein Herz begehrt .

Die Bewohner sprechen alle von dem Gerücht, dass der Pfarrer Ogron einen anderen Pfarrer ermordet haben soll.

Die Gruppe kann hier im Handelsviertel verschiedene Sachen kaufen, aber zu teuren Preisen.

Der frostige Bobby

Szene: *Ihr trefft euch nach längerer Zeit mal wieder in der Eisdiele, um zusammen Bobby´s Eis zu essen. Ein groß gewaschener Ork schaut euch mit einem breiten Grinsen an und spricht zu euch:*
„Ah schä eich mol wieder in moiner Eisdiel zu siehe! Na? Was därfs sin?“
Ihr kennt den Ork. Es ist euer gute Freund Bobby, der Inhaber der Eisdiele. Der frostige Bobby ist eine relativ große Eisdiele, mit vielen Tischen und einer großen Theke, welche die verschiedensten Eissorten beinhaltet. An der Wand hängt ein kleiner Fernseher auf der gerade ein Sport Spiel läuft. Hinter der Theke steht Bobby, der Inhaber der Eisdiele.

Probe auf Bausteinkunde: Die Gruppe kann feststellen, dass es sich bei dem Sport Spiel um Mage-Ball handelt. Es ähnelt sehr einem Fußball Spiel mit dem Unterschied, dass bei diesem Spiel Magie verwendet wird.

Interaktion: Wenn die Spieler mit Bobby reden, freut er sich sie nach langer Zeit wieder in seinen Laden zu sehen. Außerdem sagt er der Gruppe es gäbe ein Gerücht, dass der Pfarrer Ogron ins Gefängnis gebracht wurde, weil er einen anderen Pfarrer ermordete. Bobboy findet es seltsam, da Ogron eigentlich eher eine friedliche Person ist.

Nach kurzer Zeit, tauscht jemand in der Eisdiele auf.

Wirf 1d100: Wer tauscht in der Eisdiele auf?

- Ein Zwerg (Bei 1 – 50)
- Ein Roboter (Bei 51 – 100)

Option 1 – Ein Zwerg

Szene: *Ein Zwerg mit goldenem Haar und feiner Kleidung betritt die Eisdiele und lauft auf euch zu.*

Er stellt sich als Dargo Schimmerbart vor, aber er hat es lieber wenn man ihn „Den glänzenden Dargo“ nennt. Er bittet die Gruppe zum Rat von Brick City zu kommen, da es um ein Notfall geht.

Interaktion: Falls die Gruppe Dargo wobei es sich bei dem Notfall handelt, wird er ihnen nichts sagen wollen.

Probe auf Überreden: Dargo gibt der Gruppe die Information, dass es wahrscheinlich um das Gerücht über Scandalum geht. Angeblich soll Scandalum schon seit längerer Zeit immer wieder Brick City angreifen.

Dargo gibt der Gruppe die Karte der Stadt, damit sie sich nicht verlaufen. Außerdem gibt er jedem der Spieler eine Einladung zum Rat.

Sobald die Gruppe die Eisdiele verlässt, verabschiedet Bobby sie und sagt ihnen, sie können jeder Zeit zu ihm kommen, falls sie mal wieder Hilfe benötigen.

Die Gruppe kann Tagsüber zum frostigen Bobby gehen, um von Bobby Tips zu erhalten.

Option 2 – Ein Roboter

Szene: *Ein Boten Roboter betritt die Eisdiele und lauft auf euch zu. Er bittet die Gruppe zum Rat von Brick City zu kommen, da es um ein Notfall geht.*

Interaktion: Die Gruppe kann keine weiteren Informationen vom Boten Roboter erhalten, da ihm nur die Information zugeteilt wurde, die Gruppe zum Rat zu bitten.
Damit die Gruppe zum Rat findet, übergibt der Boten Roboter der Gruppe die Karte der Stadt. Außerdem gibt er jedem der Spieler eine Einladung zum Rat.

Sobald die Gruppe die Eisdiele verlässt, verabschiedet Bobby sie und sagt ihnen, sie können jeder Zeit zu ihm kommen, falls sie mal wieder Hilfe benötigen.

Die Gruppe kann Tagsüber zum frostigen Bobby gehen, um von Bobby Tips zu erhalten.

Kirche des Steins

Ihr steht nun vor der Kirche des Steins. Sie existiert schon seit hunderten von Jahren. Sie entstand um den großen Schöpfer zu ehren.

Vor der Kirche

Die Kirche ist ein ziemlich großes Gebäude. Es sieht aus wie eine normale Kirche, aber davor ist eine Statue von einem Baustein.

> **Probe auf Schöpfungs Lehre:** Die Gruppe erhält die Information, dass dieser Baustein den Stein der Schöpfung repräsentiert.

In der Kirche

Die Kirche ist erfüllt von einer entspannten Atmosphäre. Man hört leise wie jemand auf einer Orgel spielt.

Der Raum wirkt größer als er von Außen zu sein scheint. Überall stehen Bänke und vorne ist ein Altar, auf dem ein Buch liegt. Hinter dem Altar steht ein Pfarrer mit einem einer Brille und etwas ergrautem Haar. Rechts neben dem Altar steht eine Orgel, auf der gerade jemand Spiel.

Abgesehen von ein paar Leuten die Beten, sind nur der Pfarrer und der Orgel Spieler in der Kirche.

Interaktion: Wenn die Gruppe versucht mit dem Orgel Spieler zu reden, ignoriert er sie da er zu vertieft ins Orgel spielen ist.

Interaktion: Wenn sie mit dem Pfarrer sprechen, stellt er sich als Braum vor. Außerdem können sie erfahren von ihm, dass er noch nicht lange als Pfarrer hier arbeitet.

> **Probe auf Menschenkenntnis:** Braum wirkt leicht nervös.

> Eine **um 20 erschwerte Probe auf Schöpfungs Lehre** verrät der Gruppe, dass auf Braums Anhänger ein zerbrochener Baustein abgebildet ist.

> Falls es der Grupp gelingt herrauszufinden, dass auf dem Anhänger ein zerbrochener Baustein abgebildet ist, muss jeder eine **Probe auf Bausteinkunde** vurchführen. Bei einem Erfolg erkennt die Gruppe, dass dies das Wappen von Scandalum ist.

Interaktion: Wenn die Gruppe Braum auf seine Nervosität anspricht, versucht er davon abzulenken.

> Wenn sich Braum enttarnt fühlt, greift er die Gruppe an.

> Sobald es zu einem Kampf kommt, flüchten alle Leute aus der Kirche außer Braum.

Braum:

Leben:	120	**Mana:**	100	**Initiative:**	4W10	**Parade:**	6

Waffe	Wert	Schaden
Dolch	30	15
Feuer-Magie	70	*- siehe Zauberbuch -*

Zauberbuch
Feuerball (Stufe 1): Kostet 10 Mana. Verursacht 3W10 Schaden. **Feuerkegel (Stufe 2):** Kostet 25 Mana. Verursacht 2W10 Schaden an alle Charaktere innerhalb von 3 Metern vor dem Zaubernden. **Lebende Bombe (Stufe 5):** Kostet 47 Mana Belegt das Ziel mit „Lebende Bombe“. Nach 2 Runden erhält das Ziel und alle anderen innerhalb von 2 Metern 4W10 + 3 Schaden.

Kampfverhalten
Braum greift so lange mit Feuer-Magie an, bis sein Mana ausgeht. Danach zieht er seinen Dolch und kämpft mit diesem. Falls er weniger als 20 Lebenspunkte besitzt, ergibt er sich.

Interaktion: Falls Braum nach dem Kampf noch lebt, oder die Gruppe ihn überrumpelt hat bevor es zum Kampf kam, erzählt er ihnen er komme aus Scandalum und ihm wurde befohlen nach den Hallen der Schöpfung zu suchen. Er sagt der Gruppe auch, dass er die Hallen schon gefunden hat.

Bevor sie mehr Infos aus ihm heraus bekommen können, wird Braum von einem schwarzen Nebel verschlungen.
Nach einigen Sekunden verschwindet der Nebel und Braum liegt tot auf dem Boden.

Braum trägt sein Feuer-Magie Zauberbuch und sein Anhänger aus Scandalum bei sich. Die Gruppe kann diese Gegenstände mit nehmen.
Ein Spieler mit entsprechender Stufe in Feuer-Magie, kann die Zauber in diesem Buch nutzen, solange er das Zauberbuch in seinem Inventar hat.

Das Schafott

Dies ist das Schafott. Hier werden nur die schlimmsten Verbrecher aus Brick City hingerichtet. Manche sehen es als eine Ehre in Brick City hingerichtet zu werden, andere wiederum spüren nichts als reue wenn sie auf dem Schafott stehen. Das Schafott ist eine Guillotine, welche auf einer steinernen Plattform steht. Es führen ein paar Treppen auf die Plattform.

Falls niemand hingerichtet wird:
Niemand ist in der Nähe des Schafotts. Weder Bewohner, noch Wachen.

Falls jemand hingerichtet wird:
Ein Großteil der Bewohner von Brick City scheinen sich hier versammelt zu haben. Auf der Steinplattform stehen 5 Wachen. Einer davon steht direkt an der Guillotine, an der der zur Hinrichtung verurteilte Spieler niederkniet. Einer der Wachen liest von einem Klemmbrett ab, welche Verbrechen der Spieler begangen hat. Nachdem die Wache fertig ist, wird nach einigen Minuten der Spieler hingerichtet. **Achtung!** Die Gruppe hat nur wenig Zeit, den Spieler vor der Hinrichtung zu bewahren! Sie müssen schnell handeln!

Portalraum

Die Portalräume sind der wichtigste Ort in Brick City. Von hier aus kann man in jede Welt im Universum reisen. Es ist, wie auch an jedem anderen Tag, ziemlich viel los. Es gibt Händler, Einwanderer, Touristen und Es gibt sehr viele Wachen die dafür sorgen, dass niemand ohne Erlaubnis durch eines der Portale hindurchgeht.

Interaktion: Wenn die Gruppe ein von den Portalen nutzten wollen, werden sie von einer Wache gestoppt. Die Wache sagt der Gruppe, dass sie eine Reise Erlaubnis beantragen müssen bevor sie ein Portal nutzen können. Er würde ihnen auch sagen, wenn sie danach fragen, dass sie um eine Reise Erlaubnis zu erhalten es beim Reisebüro im Marktplatz beantragen müssen. Bis die Erlaubnis genehmigt ist, kann es bis zu 2 Wochen dauern.

Die Wache lässt sich auf keine Art überzeugen die Gruppe passieren zu lassen.

Wenn die Gruppe versucht durch eines der Portale ohne eine Erlaubnis zu gehen, wird sie von einigen Wachen verwarnt.
Falls sie es dennoch versuchen, werden sie von den Wachen mittels Magie auf den Boden gehalten und werden danach aus dem Portal Raum rausgeschmissen. Zusätzlich bekommt die Gruppe ein Verbot sich einem Portal mehr als 5 Meter zu nähern.

Wenn sie es dennoch tun, werden sie für 24 Stunden in das Gefängnis geworfen.

Rats Turm

Der Rats Turm ist das höchste Gebäude in ganz Brick City. Hier werden alle Gesetze beschlossen und umgesetzt. Außerdem finden hier fast schon regelmäßig Sitzungen statt, bei dem der Rat Konflikte zwischen den verschiedenen Welten lösen muss.

Der Eingangsraum ist ziemlich Groß. Etwas mittig im Raum steht eine Rezeption und dahinter sitzt eine Frau. Hinten im Raum sind mehrere Aufzüge und daneben führen Treppen nach Oben. Außerdem laufen viele Wachen im Raum herum.

Bevor die Gruppe die Aufzüge oder Treppen nutzten dürfen, müssen sie sich zuerst an der Rezeption anmelden.

Interaktion: Die Dame an der Rezeption möchte von der Gruppe die Einladung zum Rat sehen. Danach sagt sie der Gruppe, der Rat befinde sich im 20. Stockwerk.

Die Aufzüge sind defekt, weswegen die Gruppe die Treppen nehmen muss.

Sitzungsraum

Szene: *Als ihr nach anstrengendem Treppen steigen endlich im Raum angekommen seid, betretet ihr den Raum.*

Interaktion: Die Gruppe wird vom Rat freundlich in Empfang genommen. Es wird ihnen mitgeteilt, dass schon seit längerer Zeit Scandalum versucht Brick City zu übernehmen. Bislang konnte dies innerhalb der Stadt Geheim gehalten werden da die Streitkräfte von Brick City ohne Probleme zurückschlagen kann. Das Seltsamste an der Sache ist, dass es zu einfach ist die Soldaten von Scandalum zurückzuschlagen. Auch fragwürdig ist, warum die Soldaten scheinbar ohne Taktik einfach angreifen. Der Rat hat die Befürchtung, dass jemand aus Scandalum bereits Brick City infiltriert hat und versucht von innen heraus die Stadt einzunehmen. Die Gruppe soll dieser Vermutung auf dem Grund gehen.

Es ist ein ziemlich großer Raum, mit einem riesigen Tisch in der Mitte. Am Tisch, sitzen alle 10 Mitglieder des Rates.

Interaktion: Wenn die Gruppe dem Rat berichtet was Braum ihnen sagte, dann werden sie zum Erzschöpfungsmagier Tegel geschickt, da er mehr über die Hallen der Schöpfung wissen könnte. Er lebt in den Brick Wäldern auf dem Blocksberg.

Wohngebiet

Ihr seid nun im Wohngebiet der Stadt. Hier lebt der Großteil der Stadt. Es ziemlich ruhig und friedlich. Leider gilt dies nicht in jedem Teil des Wohngebietes. In der nähe des Gefängnisses herrscht eine düstere und beängstigende Stimmung. In diesem Teil des Wohngebietes verirren sich nur jene, die das Gesetzt gebrochen haben und somit im Gefängnis landen.

Alle Spieler der Gruppe, wohnen im Wohngebiet. Sie können jeder Zeit zu sich nach Hause gehen.

Gefängnis

Dies ist das Gefängnis Kyrb, das größte Gefängnis in der Welt Brick City. Hier kommen alle möglichen Verbrecher hin, seien sie nun einfache Diebe oder Mörder, jeder der auf irgendeine Art gegen das Gesetzt verstößt landet hier.

Gefängnis Außenbereich

Riesige Mauern umziehen das ganze Gefängnis. Auf den Mauern laufen viele Wachen umher und die Tür zum Gefängnis wird von zwei Wachen bewacht.

Gefängnis Innenbereich

Eingang

Es ist ein relativ kleiner Raum, indem viele Wachen stehen. Am Ende des Raums, ist ein Schalter hinter der eine Person sitzt. Neben dem Schalter ist eine Tür.

Die Gruppe kann zu den Zellen gehen wenn sie am Schalter sagen, sie wollen jemanden besuchen. Dadurch erhalten sie aber eine Wache als Eskorte, damit sie nichts anstellen.

Sollte die Gruppe im oder um das Gefängnis irgend eine Art von Ärger machen, werden sie von den Gefängnis Wächter angegriffen.

Gefängnis Wächter:

Leben:	120	**Mana:**	100	**Initiative:**	3W10 + 3	**Parade:**	6

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Schwert	56	20
Gravitations-Magie	70	*- siehe Zauberbuch -*

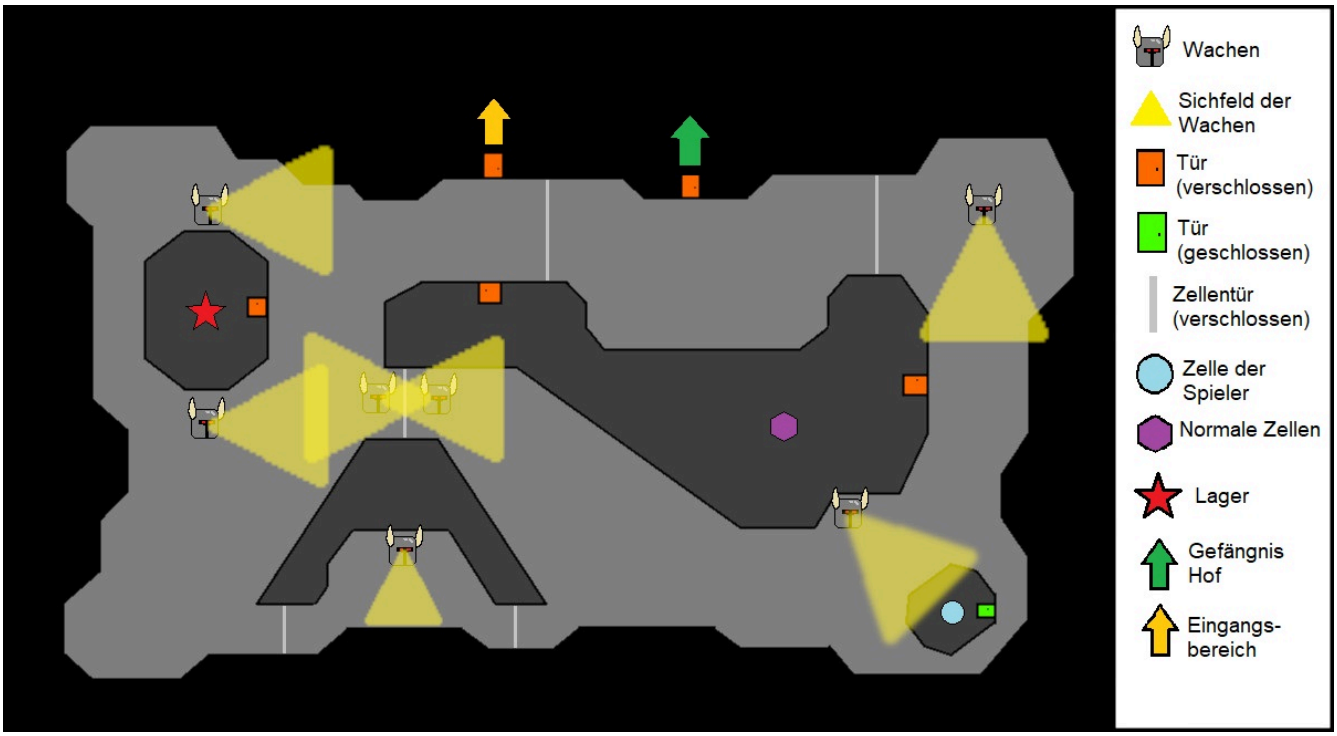
Zauberbuch
Erhöhte Gravitation (Stufe 5): Kostet 50 Mana. Belegt das Ziel mit „Sehr Schwer“. Das Ziel verliert für die nächste Runde 3 Initiative. Außerdem kann das Ziel sich bis zum Ende der nächsten Runde nicht bewegen.

Kampfverhalten
Er versucht einen Spieler mit Erhöhte Gravitation zu fesseln und diesen gefesselten Spieler anzugreifen.

Einen Wächter zu töten erhöht das Kopfgeld stark. Immer wenn ein Wächter stirbt muss der Spielleiter 1d100 werfen. Bei 90 – 100, besitzt der Wächter einen Schlüssel für das Gefängnis.

Die Zellen

Karte der Zellen (Nur für den Spielleiter):



Falls ein Spieler im Gefängnis landet, weil er gegen das Gesetzt verstoßen hat, wird er in die Zelle für Spieler gebracht. Außerdem wird sein Inventar ins Lager gebracht. Solange sein Inventar im Lager ist, hat er kein zugriff darauf.

Orgon befindet sich in den normalen Zellen.

Der Hof

Es ist eine große Fläche, welche durch Metallgitter eingezäunt ist. In der Mitte, befindet sich ein Basketball Platzt. An den Seiten sind Bänke und Tische. Außerdem kann man von hier aus die Wachen sehen, welche auf der Mauer stehen und den Hof in Sicht haben.

Probe auf Auffassungsgabe: Die Gitter im Osten sind ein wenig angeschlagen, als ob sie jemand mit einer Nagelpfeile bearbeitet hat.

Die Zelle der Spieler

Es ist eine ziemlich kleine Zelle mit einer Toilette und vier Betten.

Probe auf Auffassungsgabe: Die Tür der Zelle ist sehr alt und rostig.

Die normalen Zellen

Ein sehr großer Raum, indem viele Gefängnis Zellen sind. Die meisten Gefangenen sehen aus wie typische Sträflinge aber andere sehen aus wie gewöhnliche Diebe.

Orgon befindet sich in einer Zelle ganz im Westen.

Interaktion: Wenn die Gruppe Ogron fragt warum er im Gefängnis ist, wird er ihnen nichts sagen wollen.

Mit einer **Probe auf Überreden oder ein ähnliches Talent** , wird Ogron der Gruppe sagen wie er ins Gefängnis kam.
„An jenem Abend, blieb ich wie immer etwas länger in der Kirche um zu beten. Als ich damit anfing, hörte ich auf einmal zwei Stimmen. Es war seltsam, dass jemand außer mir noch in der Kirche war, weswegen ich nachschauen wollte wer da war. Dann entdeckte ich die beiden Pfarrer, Braum und Reinhard. Ich wollte sie fragen, was sie zu dieser späten Stunde noch in der Kirche wollten, doch bevor ich zu ihnen näher kommen konnte, hörte ich wie Reinhard voller Zorn darüber sprach, dass er endlich Brick City niederbrennen wolle. Braum sagte dann zu ihm, Reinhard solle sich zügeln, da schon bald die Zeit gekommen ist in der sie alles niederbrennen können.
Als ich dies hörte drehte ich sofort um, um die Wachen zu alarmieren. Doch ich war zu unvorsichtig. Nachdem ich einige Schritte nach hinten machte, viel einer der Kerzenständer um und dann bemerkten mich die beiden sofort und griffen mich mit Feuer-Magie an. Ich wurde zwar verletzt an den Beinen, aber ich musste so schnell wie möglich aus der Kirche. Durch die Verletzungen war ich nicht schnell genug und deshalb haben sie mir den Eingang versperrt. Ich saß in der Falle. In diesem Moment kam der alte Söldner wieder hoch und dann dachte ich nur noch „Wenn ich sterbe, dann nicht kampflos!!“
Ich stürmte auf Reinhard zu, der völlig überrascht von meinem Angriff war. Ich schlug ihn mit voller Kraft auf den Kopf und er sankt leblos zu Boden. Braum ergriff schnell die Flucht und berichtete einer Wache, ich habe ohne Grund den Pfarrer Reinhard umgebracht. Daraufhin nahm mich die Wache fest.“

Ogron möchte nicht aus dem Gefängnis raus, da er jemanden umgebracht hat und er der Meinung ist, dies sei eine gerechte Strafe dafür.

Lagerraum

Es ist ein kleiner Raum voller Truhen und Säcken.

In einem der Truhen ist das Inventar der gefangenen Spieler.

In den anderen Truhen und Säcken, befindet sich das Hab und Gut der Gefangenen.

Industriegebiet

Dies ist das Industriegebiet. Es liegt ein starker Geruch von Treibstoff und Metall in der Luft. Aus diesem Teil der Stadt, entstehen alle hochkomplexe Maschinen und Erfindungen. Von Zeit zu Zeit werden hier sogar die Weltenportale gewartet.

Die Werkstatt

Werkstatt Außen

Ihr seid nun an der Werkstatt angekommen, welche Tegel beschrieben hat. Es es ein bronzenes Haus, mit einem riesigen Zahnrad über der Tür.

Wirf 1d100: Welche Art von Werkstatt erwartet die Gruppe?

- Eine Goblinwerkstatt (Bei 1 – 33)
- Eine Zwergenwerkstatt (Bei 34 – 66)
- Eine Skelettwerkstatt (Bei 67 – 99)
- Bei 100: Rerole

Option 1 – Eine Goblinwerkstatt

Werkstatt Innen

Szene: *Als ihr die Werkstatt betretet, seht ihr eine Gruppe Goblins die an einem kleinen Roboter arbeiten. Nach kurzer Zeit, bemerken sie euch und einer von ihnen kommt auf euch zu.*

Interaktion: Der Chefingenieur fragt die Gruppe, fast schon unfreundlich, was sie hier wollen. Wenn sie nach Tegels Paket fragen, will der Goblin 100 Brick von der Gruppe haben bevor er ihnen die Lieferung gibt, dies sei mit Tegel so vereinbart worden.

> **Probe auf Menschenken:** Er lügt die Gruppe an.

> Es ist der Gruppe überlassen, wie sie das Paket vom Chefingenieur erhalten.

Das Paket ist eine kleine Metallbox.

> Das Paket beinhaltet "De Bombewärfa".

Die Werkstatt ist ein großer Raum, indem viele mechanische und elektrische Teile für Maschinen rumliegen. Hinten im Raum steht auf einem Tisch ein kleiner Roboter, an dem gerade Goblins hochkonzentriert arbeiten.
Bei näherer Betrachtung kann man erkennen, dass es sich beim Roboter um einen kleinen Aufzieh-Goblin handelt.

Option 2 – Eine Zwergenwerkstatt

Werkstatt Innen

Szene: *Als ihr die Werkstatt betretet, seht ihr eine Gruppe Zwerge die gerade an die gerade heiter an einem Tisch sitzen und lachen. Nach kurzer Zeit, bemerken sie euch und einer von ihnen kommt auf euch zu.*

Interaktion: Der Chefingenieur fragt die Gruppe in einem heiteren Ton, warum sie hier sind. Wenn sie nach Tegels Paket fragen, möchte der Zwerg gegen die Gruppe eine Runde Armdrücken spielen. Wenn sie gewinnen, bekommen sie das Paket.

Chefingenieur:

Talent	Wert
Armdrücken	65

Regeln:

Der Zwerg und der Spieler vollführen eine **Probe auf Armdrücken oder ein ähnliches Talent** .
Wenn die Probe des Gegners Misslingt und der eigene Erfolgreich ist, gewinnt man.
Jegliche andere Ergebnisse zählen als Unentschieden.
Ein kritischer Erfolg kann nur mit einem kritischen Erfolg ausgeglichen werden.

> Wenn die Gruppe verliert, müssen sie auf anderem Weg an das Paket kommen. Es ist der Gruppe überlassen, wie sie das Paket vom Chefingenieur erhalten.

Das Paket ist eine kleine Holzkiste.

> Das Paket beinhaltet "Die Mecha-Axt"

Die Werkstatt ist ein großer Raum, indem viele mechanische und elektrische Teile für Maschinen rumliegen. Hinten im Raum steht ein Tisch an dem einige Zwerge sitzen und etwas trinken.

Option 3 - Eine Gnomwerkstatt

Werkstatt Innen

Szene: *Als ihr die Werkstatt betretet, seht ihr eine Gruppe Gnome die gerade harte Knochenarbeit verrichten um einen großen Roboter, der wahrscheinlich umgefallen ist, wieder aufzurichten. Nachdem sie ihn wieder aufgerichtet haben, bemerken sie euch und einer von ihnen kommt auf euch zu.*

Interaktion: Der Chefingenieur fragt die Gruppe warum sie hier sind. Wenn sie nach Tegels Paket fragen, will der Gnom von der Gruppe, dass sie den Roboter angreifen. Der Chefingenieur erklärt der Gruppe, dass der Roboter ein Wachroboter sei und er will gucken ob er auch funktioniert. Sie dürfen ihn aber nicht zerstören! Danach gibt der Gnom der Gruppe mit Freuden das Paket.

Sobald die Gruppe den Roboter angreift, aktiviert er sich und greift sie ebenfalls an.

Wachroboter:

Leben:	65	**Mana:**	200	**Initiative:**	1W10	**Parade:**	0

Waffe	Wert	Schaden
Taser	12	3W10 + 10
Laser-Kanone	15	2W10 + 15
Faust	100	1

Kampfverhalten

Der Taser verbraucht bei jedem Einsatz 20 Mana und die Laser-Kanone 30 Mana. Der Roboter nutzt im Fernkampf die Laser-Kanone und den Taser im Nahkampf.
Sobald der Roboter kein Mana mehr hat, greift er mit seinen Fäusten an.
Nach 6 Runden, oder wenn der Roboter nur noch 10 oder weniger Lebenspunkte hat, bricht der Chefingenieur den Kampf ab und der Roboter schaltet sich ab.

Wenn sie den Roboter zerstört haben, ist der Chefingenieur sehr wütend und will der Gruppe das Paket nicht geben.

Es ist der Gruppe überlassen, wie sie das Paket vom Chefingenieur erhalten.

Wenn die Gruppe den Roboter nicht zerstört haben, ist der Chefingenieur zwar nicht zufrieden, dass der Wachroboter noch nicht richtig funktioniert, aber er gibt der Gruppe wie versprochen das Paket.

Das Paket ist eine Plastikbox.

Das Paket beinhaltet "Der Verstärker"

Die Werkstatt ist ein großer Raum, indem viele mechanische und elektrische Teile für Maschinen rumliegen. Hinten im Raum steht der große Roboter, den die Gnome aufgerichtet haben.

Brick Wälder

Die Brick Wälder sind ein gefährliches Gebiet, voller gefährlicher Tiere und Räubern. Aus diesen Wäldern, stammen alle für die Maschinen wichtigen Metallen und Pflanzen. Wer aber hier nicht aufpasst, wird nicht mehr lange zu leben haben.

Wirf 1d100: Wem oder was begegnet die Gruppe auf dem Weg zum Blocksberg?

- Eine Banditen Gruppe (Bei 1 – 50)
- Eine Gruppe wilder Tiere (Bei 51 – 100)

Option 1 – Eine Banditen Gruppe

Szene: *Auf dem Weg zum Blocksberg kommen euch eine Gruppe aus 4 Männern entgegen.*

Probe auf Menschenkenntnis: Die Gruppe weiß sofort, dass diese Männer Banditen sind.

Interaktion: Die Banditen laufen auf die Gruppe zu und verlangen von ihnen, dass sie entweder all ihr Geld geben oder sie werden es sich mit Gewalt nehmen.

Wenn die Gruppe sich dazu entscheiden ihnen nichts zu geben, wird es zum Kampf kommen.

Banditen:

Leben:	80	**Mana:**	65	**Initiative:**	3W10	**Parade:**	5

Waffe	Wert	Schaden
Dolche	46	15
Laserpistole	59	30
Speer	55	26
Eis-Magie	53	*- siehe Zauberbuch -*

Zauberbuch

Eisstachel (Stufe 1): Kostet 10 Mana.
Verursacht 3W10 Schaden.

Eisschild (Stufe 2): Kostet 25 Mana.
Belegt das Ziel mit „Eisschild“. Das Ziel erhält für bis zur nächsten Runde 10 Schaden weniger.

Kryoschlaf (Stufe 5): Kostet 40 Mana.
Belegt das Ziel mit „Kryoschlaf“. Das Ziel ist bis zur nächsten Runde handlungsunfähig.

Kampfverhalten

Jeder Bandit muss einen Initiativewurf machen.
Jeder der Banditen hat eine andere Ausrüstung:

Der erste ist mit 2 Dolchen bewaffnet. Er kann 1 mal pro Runde seinen Angriffswurf wiederholen.
Der zweite ist mit einer Laserpistole bewaffnet. Er erhält +2 auf Initiative.
Der dritte ist mit Speer und Schild bewaffnet. Er besitzt einen Parade-Wert von 6 statt 4.
Der letzte kann Eis-Magie nutzen.

Falls ein Bandit weniger als 20 Lebenspunkte besitzt, versucht er zu fliehen.

Der Eis-Magier trägt sein Eis-Magie Zauberbuch bei sich. Die Gruppe kann diesen Gegenstand mit nehmen. Ein Spieler mit entsprechender Stufe in Eis-Magie, kann die Zauber in diesem Buch nutzen, solange er das Zauberbuch in seinem Inventar hat.

Option 2 – Eine Gruppe wilder Tiere

Szene: *Auf dem Weg zum Blocksberg kommen euch eine Gruppe von 6 Wölfen entgegen und sie sehen sehr aggressiv aus.*

Wölfe:

Leben:	45	**Initiative:**	4W10	**Parade:**	3

Waffe	Wert	Schaden
Wolfs Klauen	45	15
Reißzähne	60	22

Kampfverhalten
Jeder Wolf muss einen Initiativewurf machen. Einer der Wölfe ist ein Alpha-Wolf. Dieser fügt mit allen Waffen 5 zusätzlichen Schaden zu und besitzt 55 Leben statt 45. Wenn einer der Wölfe nicht direkt im Nahkampf ist mit einem Spieler, springt er einen Spieler an und greift mit Reißzähnen an. Andernfalls greift er mit Wolfs Klauen an.

Blocksberg

Dies ist der Blocksberg. Er ist schon seit über 200 Jahren das Zuhause des Erzschöpfungsmagier Tegel. Auf diesem Berg, hat er schon viele fähige Schöpfungsmagier ausgebildet und manche von ihnen sind in ihrer Welt sogar Helden geworden.

In der Umgebung des Blocksberges, kann die Gruppe den Stab Explonius finden.

Außerhalb des Hauses

Es ist ein relativ kleines gelbes Steinhaus mit einem roten Dach. Vor dem Haus, wachen verschiedene Fruchtbäume.

Die Tür des Hauses ist verschlossen.

Tegel wartet im Haus bis die Gruppe rein kommt. Dem ersten Spieler der das Haus betritt, fällt ein Baustein auf dem Kopf und dieser erhält 1W10 Schaden.

Innerhalb des Hauses

Szene: *Nachdem der Block auf [Name des Charakter] gefallen ist, lacht ihn ein kleiner orangener Teufel aus.*

Interaktion: Wenn die Gruppe Tegel nach Informationen zu den Hallen der Schöpfung fragt, müssen sie beweisen, dass sie würdig sind die Informationen zu erhalten. Falls mindestens einer der Spieler Schöpfungs-Magie nutzen kann, müssen sie ihre Kreativität beweisen.

Wirf 1d100: Was muss die Gruppe bauen?
• Etwas Gefährliches (Bei 1 – 50) • Etwas Witziges (Bei 51 – 100)

Wenn Tegel gefällt was sie gebaut haben, verlangt er von ihnen, dass sie in der Werkstatt „Zahnrad“ ein Paket für Tegel besorgen müssen. Dieses sollen sie ihm bringen, erst dann gibt er ihnen die Informationen. Er beschreibt ihnen den Weg dorthin. Falls die Gruppe etwas gebaut hat, dass sie gemeinsam gebaut haben, erhält jeder daran beteiligte Schöpfungsmagier einen Magie-Stein.

Falls keiner der Spieler Schöpfungs-Magie nutzen kann, oder die Gruppe nichts gebaut hat was Tegel gefällt, müssen sie sich im Kampf gegen ihn beweisen.

Tegel:

Leben:	1000000	**Mana:**	∞	**Initiative:**	3W10 + 10	**Parade:**	15

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Schöpfungs-Magie	100	*Kein Schaden*

Kampfverhalten

Tegel wird die Gruppe keinen Schaden zufügen. Er versucht mit seine Schöpfungs-Magie die Spieler zu ärgern und sie davon abzuhalten ihm Schaden zuzufügen.
Sobald er mindestens 100 Schaden erlitten hat, unterbricht er den Kampf und sie haben gewonnen.

Wenn die Gruppe gewonnen hat, verlangt er von ihnen, dass sie im Industriegebiet von Brick City gehen sollen. In der Werkstatt „Zahnrad" ist ein Paket für Tegel. Dieses sollen sie ihm bringen, erst dann gibt er ihnen die Informationen.

Die Gruppe ist in der Lage Tegel zu überreden ihnen zu sagen wo die Hallen der Schöpfung sind. Aber er wird noch nicht den Schlüssel-Stein hergeben wollen.

Tegels Haus ist für alle, die größer als Zwerge sind, ziemlich klein. Überall stehen Bücherregale. In der Mitte des Zimmers steht ein kleiner Tisch ohne Stühle. Rechts in der Ecke steht ein kleines Bett. Von der Decke hängt eine Lampe, welche den ganzen Raum erleuchtet.

Die Bücher in den Regalen, handeln größtenteils von Schöpfungs-Magie. Dazwischen sind auch Tagebücher von ehemaligen Schülern von Tegel. Auf einem der Tagebücher, steht der Name „Temme".

Probe auf Auffassungsgabe: In einem der Regal ist ein seltsam Leuchtender Stein.

Der Leuchtende Stein ist ein Schlüssel-Stein der benötig wird, um in die Halle der Schöpfung zu gelangen.

Wenn jemand aus der Gruppe den Stein stehlen will, muss dieser eine **um 20 erschwerte Probe auf Diebstahl oder ein anderes passendes Talent** durchführen.
Schlägt die Probe fehl, nimmt Tegel den Stein sofort in seinen besitzt und ist sichtlich beleidigt, dass jemand seinen Stein nehmen wollte.

Interaktion: Wenn die Gruppe Tegels Paket an ihn übergibt, sagt er ihnen wo sich die Höhle befindet in der der Eingang zu den Hallen der Schöpfung ist. Er sagt auch, dass an der Wand in der Höhle eine kleine Vertiefung ist, in der ein Schlüssel-Stein herein muss um die Hallen der Schöpfung zu öffnen. Tegel gibt der Gruppe einen solchen Schlüssel-Stein. Er warnt sie aber davor dort hinzugehen, da die Wächter der Hallen gefährlich sind.

Falls einer der Spieler den Schlüssel-Stein geklaut hat, entschuldigt sich Tegel, weil er den Schlüssel-Stein verlegt hat und ihn erst suchen muss. Außerdem erklärt er, dass die Gruppe ohne diesen Stein nicht in die Hallen der Schöpfung gelangen kann.

Wenn einer der Spieler den Inhalt des Paketes an sich genommen hat, weiß Tegel es schon bereits und ist sauer. Wenn die Gruppe zu Tegels Haus geht, wird der Spieler, der den Inhalt des Paketes an sich genommen hat, verflucht und sein Kopf wird durch einen verfluchten Kürbiskopf ersetzt.
Solange der Spieler den verfluchten Kürbiskopf besitzt, erhält er -10 auf alle Würfe. Außerdem nimmt Tegel den Inhalt des Paketes direkt von der Gruppe.

Er gibt dem verfluchten Spieler folgenden Tipp:
„Nur ein Meisterbauer ist in der Lage den Kürbis vom Kopf zu entfernen!"

Der verfluchte Kürbiskopf wird entfernt, sobald jemand, der Schöpfungs-Magie auf Stufe 10 hat, eine **um 20 erschwerte Probe auf Schöpfungs-Magie** durchführen. Derjenige der den verfluchten Kürbiskopf entfernt hat, erhält folgenden Zauber:
Kürbisfluch (Stufe 10): Kostet 90 Mana.
Belegt das Ziel mit „Kürbisfluch“. Der Kopf des Zieles wird für 2 Runden durch einen verfluchten Kürbiskopf ersetzt. Zusätzlich erhält er -5 auf alle Würfe.

Eine Höhle

Ihr befindet euch in einer geräumigen Höhle, an der einige Fledermäuse hängen. Aber sonst ist es nur eine leere Höhle.

Probe auf Auffassungsgabe: Der Gruppe fällt auf, dass an der Wand hinten in der Höhle eine kleine Vertiefung ist.

Falls die Gruppe von Tegel die Informationen von den Hallen der Schöpfung erhalten hat, wissen sie ohne eine Probe zu machen, wo die Vertiefung ist.

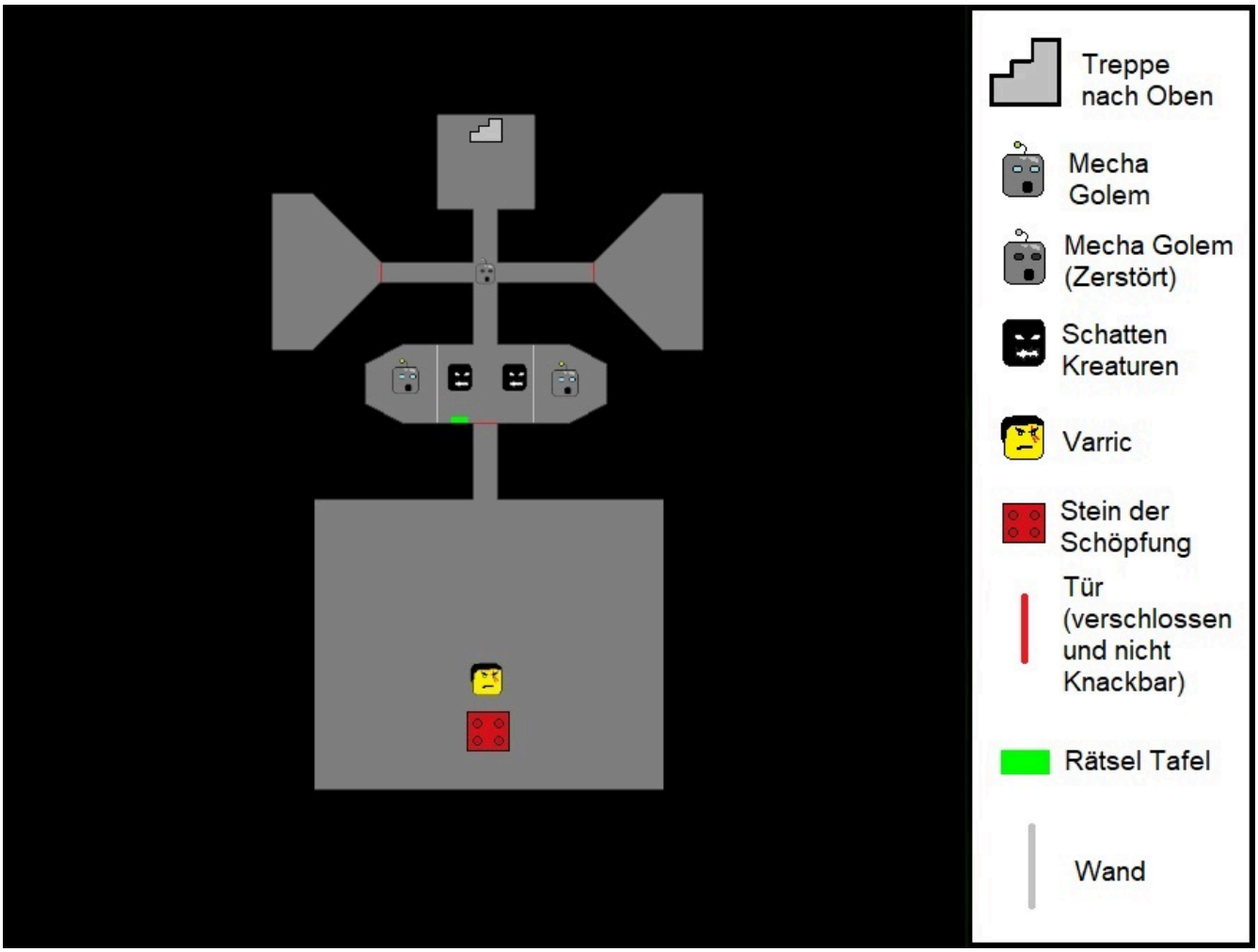
Wenn einer der Spieler den Schlüssel-Stein in die Vertiefung einsetzt passiert folgendes:
Szene: *Als du den Stein einsetzt, teilt sich die Wand in zwei Hälften und ein Durchgang nach Unten öffnet sich.*

Dieser Durchgang führt zu den Hallen der Schöpfung.

Die Hallen des Schöpfung

Ihr befindet euch nun in den heiligen Hallen der Schöpfung. Wenn die Sagen und Legenden stimmen, soll dies der letzte bekannte verbleib des Steins der Schöpfung sein.

Die Karte der Hallen der Schöpfung (Nur für Spielleiter):



Eingang

Es ist eine kleine Kammer. Richtung Süden führt ein schmaler Gang und Richtung Norden sind die Treppen, die wieder nach draußen führen.

Kreuzung

Ihr steht nun in Mitten einer Kreuzung. In jede Himmelsrichtung führt ein Gang. Der Gang nach Norden würde wieder zurück zum Eingang führen. Aber in der Mitte der Kreuzung liegt etwas.

Es sind Einzelteile eines Roboters.

Probe auf Antikes Wissen: Die Gruppe erfährt, dass dieser Roboter ein Mecha Golem ist.

Der Mecha Golem trägt einen Schlüssel bei sich, mit dem man die Ost und die West Kammer öffnen kann.

West Kammer

Ihr steht nun vor einem uralten verschlossenen Tor.

Da Tor kann nicht mit Schlossknacken geöffnet werden, kann aber zerstört werden.

Es ist eine riesige und dunkle Kammer, die gefüllt mit Schatztruhen verschiedenster Größen ist.

Alle Truhen sind leer, bis auf eine kleine Schatulle im Norden des Raumes.

In der Schatulle befindet sich ein Magie-Stein.

Ost Kammer

Ihr steht nun vor einem uralten verschlossenen Tor.

Das Tor kann nicht mit Schlossknacken geöffnet werden, kann aber zerstört werden.

Diese Kammer, ist eine riesige Bibliothek. An jeder Wand stehen große Bücherregale mit vielen eingestaubten Büchern. Zudem liegt der ganze Boden voller alter Bücher. Zudem hängen kleine Öl Laternen an der Wand, diese scheinen aber schon seit längerem nicht benutzt worden zu sein.

Eines der Bücher ist ein Schöpfungs-Magie Zauberbuch. Neben der Standard Schöpfungs-Magie ist ein weiterer Zauber im Buch aufgelistet:
Lebendiger Baustein (Stufe 10): Kostet 20 Mana.
Der Zaubernde kann nun eines seiner erschaffenen Objekte zum Leben erwecken. Dies hält aber maximal 5 Minuten (reelle Zeit).

Süd Kammer

Ihr seid nun in einem kleinen Raum angekommen, doch kaum habt ihr den Raum betreten, bemerken euch zwei Schatten-Artige Kreaturen und sie scheinen nicht guter Natur zu sein.

Schatten Kreaturen:

Leben:	70	**Initiative:**	2W10	**Parade:**	6

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Klauen	60	3W10 + 3

Kampfverhalten
Eine Schatten Kreatur kann nur etwas tun, wenn sein Meisters es befiehlt. Wenn eine Schatten Kreatur stirbt, löst sie sich in Luft auf.

Diese Schatten Kreaturen haben den Befehl, alles zu töten was in diese Kammer kommt.

Es ist ein spärlich beleuchteter kleiner Raum. Richtung Norden führt der Gang wieder zurück zur Kreuzung. Im Süden befindet sich ein großes uraltes Tor ohne jegliches Schloss. Daneben ist eine kleine Tafel mit drei farbigen Knöpfen darunter.

Auf der Tafel steht folgendes geschrieben:
„Wer dieses Tor passieren will, muss ein Rätsel lösen. Die Antwort dieses Rätsels, zeigt welcher der drei Knöpfe das Tor öffnet.
Der blaue Knopf repräsentiert das Eis.
Der gelbe Knopf repräsentiert die Erde.
Der schwarze Knopf repräsentiert den Schatten.
Sollte der richtige Knopf gedrückt werden, so wird sich die Kammer öffnen.
Doch der falsche Knopf wird einem nur Kummer und Sorgen bringen.“

Das Rätsel lautet wie folgt:

"Der Magier im grauen Gewand lebt im Wald.
Der Mann am Ufer nutzt weder Eis- noch Feuer-Magie.
Der Magier mit der Feuer-Magie trägt weder ein graues noch ein rotes Gewand.
Tegel nutzt stets nur die Schöpfungs-Magie.
Einer der Magier nutzt Schatten-Magie.
Im Hafen war ein Magier mit schwarzem Gewand unterwegs.
Ludwig kämpft immer mit Feuer-Magie.
Im Wald wird nie Eis-Magie verwendet.
Der rote Magier kämpft nicht im Dorf.

Doch welche Magie nutzt Azyr der Magier im weißen Gewand?“

Antwort: Er nutzt Eis-Magie, also ist der blaue Knopf der Richtige.

Probe auf Auffassungsgabe: Der gelbe Knopf ist am wenigsten abgenutzt.

Wenn ein falscher Knopf gedrückt wird, fahren die Wände im Westen und im Osten herunter und die beiden Mecha Golems die dahinter stehen, greifen die Gruppe an.

Mecha Golem:

Leben:	120	**Mana:**	100	**Initiative:**	4W10	**Parade:**	10

Waffe	**Wert**	**Schaden**
Faust	53	15
Magischer Schocker	60	3W10

Kampfverhalten

Jede Nutzung von Magischer Schocker kostet 10 Mana. Ein Mecha Golem nutzt den Magischen Schocker nur, wenn ein Gegner zu weit entfernt ist.
Wenn ein Mecha Golem keine Mana mehr besitzt, schaltet er sich ab und ist Kampfunfähig.

Sollte die Gruppe das Tor mit Gewalt öffnen bemerkt Varric dies und weiß damit, dass irgendjemand in die Kammer des Steins der Schöpfung eindringt.

Kammer des Steins der Schöpfung

Ihr steht nun in einer großen Kammer, die erfüllt ist mit magischer Kraft. Überall stehen Statuen von verschiedenen Magiern. Im hintersten Teil der Kammer, steht ein gewaltiger Altar, auf dem ein glühender Baustein liegt. Doch eine Person mit einem dunkel roten Umhang steht vor dem Altar.

Was passiert in der Kammer?

- Varric hat die Gruppe noch nicht bemerkt.
- Varric hat die Gruppe bemerkt.

Option 1 – Varric hat die Gruppe noch nicht bemerkt

Szene: *Diese Person scheint Schwarze Magie auf den Baustein zu wirken.*

Sobald die Gruppe sich bemerkbar macht, tritt sofort Option 2 in Kraft.

Wenn die Gruppe Varric angreift, ohne das er es bemerkt, werden all seine Werte in „Handeln“ um 10 verringert (auser der Grundwert) und er besitzt nur 150 Mana anstatt 200. Varric ist nicht mehr in der Lage Schwarze Magie der Stufe 10 zu wirken.

Option 2 – Varric hat die Gruppe bemerkt

Szene: *Die Person dreht sich zur Gruppe und spricht in einem spöttischen Ton:*

„Ich bin beeindruckt, dass solch niederes Gewürm wie ihr es bis hier her geschafft habt. Doch leider muss ich euch enttäuschen, ihr habt den ganzen anstrengenden Weg bis hier her geschafft, nur um nun durch meine Hand zu fallen. Aber ihr könnt euch geehrt fühlen, dass solche Insekten wie ihr den Tod durch Varric von Scandalum findet, den neuen Herrscher einer neuen Welt!“

Nachdem Varric mit seinem Monolog zu ende ist, zieht er sein Schwert und macht sich für einen Kampf bereit.

Varric von Scandalum:

Leben:	200	**Mana:**	200

Handeln: 21	**Wissen: 5**	**Soziales: 19**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 2

Schwertkampf	70 + 21 = 91	**Antikes Wissen**	50 + 5 = 55	**Überreden**	70 + 19 = 89
Schwarze Magie	100 + 21 = 121			**Lügen**	50 + 19 = 69
Akrobatik	40 + 21 = 61			**Menschenkenntnis**	70 + 19 = 89
				Arrogant	40 + 0 = 40

Zauberbuch

Finstere Kugel (Stufe 2): Kostet 20 Mana.
Fügt dem Ziel 3W10 + 2 Schaden zu.

Schwert der Finsternis (Stufe 4): Kostet 55 Mana.
Eine Waffe des Zaubernden fügt in der nächsten Runde zusätzlich 1W10 Schaden zu.

Fluch der Schwäche (Stufe 6): Kostet 60 Mana.
Belegt das Ziel mit „Fluch der Schwäche“.
Alle Fähigkeiten der Gruppe „Handeln“, wird bei dem Ziel bis zum Ende der nächsten Runde um 2 verringert.

Schatten Kreatur (Stufe 10): Kostet 90 Mana.
Erschafft eine Schatten Kreatur. Sie bleibt für 3 Runden bestehen.

Kampfverhalten

Der Spielleiter kontrolliert Varric von Scandalum, als wäre er selbst ein Spieler. Der Spielleiter muss aber so Handeln, wie es zur Persönlichkeit von Varric passt!
Jedes mal, wenn Varric einem Spieler Schaden zufügt, muss der Spielleiter eine **Probe auf Arrogant** durchführen. Schlägt diese Probe Fehl, so wird die nächste Runde von Varric übersprungen, weil er sich überlegen fühlt. Bei einem kritischen Misserfolg, muss Varric 2 Runden aussetzen statt einer.
Wenn Varric einen kritischen Erfolg hatte bei seinem Angriff, wird die **Probe auf Arrogant um 10 erschwert** !

Schaden vom Schwert: 5W10 + 4

Sobald Varric stirbt, passiert folgende **Szene:**

Varric wird Kreide bleich. Er fällt in die Knie und wendet seinen Blick zu euch. Mit schwacher Stimme beginnt Varric seine letzten Worte zu sprechen:

„Wie...kann das sein!? Ein so Gottgleiches Wessen wie ich...kann doch hier nicht sterben! Ich bin doch...nun so nah am Ziel! Das...werdet ihr büßen! Irgendwann...komme ich aus dem Reich...der Toten zurück und werde...Rache an euch nehmen! Und dann...werde ich..über...meine...neue...Welt...HERRSCHEN!!“

Nachdem Varric seine letzten Worte beendete, fällt er leblos zu Boden. Nun ist der Machthungrige König von Scandalum besiegt. Der Stein der Schöpfung ist wieder in Sicherheit.

Jetzt bleibt nur noch eine Frage: Was werdet ihr dem Rat von Brick City berichten?

Nachdem sich die Gruppe dazu entschieden hat, was sie dem Rat von Brick City berichten, Endet das Abenteuer.

NPCs

Wichtige Charaktere

Varric von Scandalum

Varric ist der Machthungrige König der Welt Scandalum. Seinen Thron hat er erlangt, nachdem er den früheren König getötet hat. Es gibt viele Gerüchte wie er den einst mächtigen König tötete. Manche sagen Varric habe den König vergiftet, andere sind wiederum der Meinung er habe die Untertanen des Königs gegen ihn gehetzt und wieder andere Glauben Varric habe Attentäter beauftragt den König zu töten. Egal wie unterschiedlich die Meinung darüber ist, wie Varric den König tötete, sind sich alle einer Meinung: Varric ist verantwortlich für den Tot des einstigen Königs.

Er ist ein Mensch mit schwarzem Haar. Er trägt eine Schwarze mit Knochen verzierte Rüstung und einen dunkel roten Umhang. Varric trägt aber keinen Helm.

Varric ist eine sehr intelligente und arrogante Person. Er ist ein Meister in der Schwarzen Magie und ist in der Schwertkunst bewandert. Varric kennt keine Gnade und ist viel zu stolz um eine Niederlage einzugestehen, eher würde er sterben als eine Niederlage zu akzeptieren.

Robert

Robert, genannt „Bobby“, ist der Besitzer der Eisdiele „Der frostige Bobby“. Einst war er ein Krieger der in früherer Zeit im „Grünen Krieg“ gekämpft hat. Eines Tages war er aber des Kampfes müde und hatte es sich zum Ziel genommen seinen großen Traum zu erfüllen: Er wollte schon immer eine Eisdiele besitzen, fernab vom Kampf.

Bobby ist ein Ork mit einem buschigen schwarzen Bart und einer Glatze. Er trägt ein Hemd auf dem ein Eis abgebildet ist und darunter steht „Der frostige Bobby“.

Trotz seinem grimmigen und vernarbten Gesicht ist er eine Warmherziger Ork, der immer ein Ohr für seine Kunden bereit hält. Außerdem ist er bei den Bewohnern von Brick City sehr beliebt.

Der Schöpfer

Niemand weiß wer er ist, oder wie er aussieht. Dennoch wird er als ein Gott verehrt und als der Schöpfer aller Welten angepriesen.

Der Rat von Brick City

Er besteht aus 10 Personen verschiedenster Herkunft. Wenn ein Ratsmitglied wegen Altersgründen in Ruhestand geht, wird ein neues Ratsmitglied von den übrigen gewählt. Natürlich bewerben sich viele Leute für den Platzt, aber nicht jeder wird genommen. Die Kriterien wie man in den Rat aufgenommen wird, ist dem Rat überlassen. Und aktuell wird sogar ein neues Ratsmitglied gesucht und der zur Zeit beste Kandidat ist Dargo Schimmerbart.

Der Rat ist dafür zuständig die Ordnung in Brick City zu bewahren und Regeln aufzustellen. Der Rat erfüllt auch die Aufgaben eines Richters. Zusätzlich dient der Rat als unparteiische Vermittler zwischen den Welten.

Braum

Braum ist ein Magier aus Scandalum, gibt sich aber als Pfarrer aus. Er wurde von Varric damit beauftragt heraus zu finden, wo sich die Hallen der Schöpfung befinden. Dies ist ihm auch gelungen, um seine Tarnung zu bewahren bleibt er in dieser Welt, bis Varric an den Stein der Schöpfung gelangt.

Er ist ein Mensch, welcher Pfarrer Kleidung und eine Brille trägt. Außerdem besitzt er graues kurzes Haar. Um seinem Hals hängt eine Kette mit einem Anhänger auf dem ein Baustein abgebildet ist (Dieser Baustein soll den Stein der Schöpfung darstellen).

Er ist gerissen und weiß, wie er mit anderen reden muss um sie auf seine Seite zu bringen.

Erzschöpfungsmagier Tegel

Tegel ist der größte Schöpfungsmagier im Universum und lebt schon seit hunderten von Jahren. Es gibt nur wenig Informationen über ihn. Was man über ihn weiß ist, dass er mal „aus Versehen“ eine ganze Welt ausgelöscht hat weil er, laut seiner Aussage, ein wenig Langeweile hatte und mal austesten wollte wo seine Grenzen liegen.

Tegel ist kleiner Teufel mit Orangener Haut und einem langen weißen Bart. Er trägt ein schwarzes Magier Gewand und einen schwarzen Magier Hut, welcher eindeutig zu groß für ihn ist. In seiner Hand hält er einen Holzstab mit einem Roten Juwel darauf, dieser ist doppelt so groß wie er selbst.

Trotz seines hohen Alters ist er ziemlich Energie geladen und humorvoll. Nichtsdestotrotz ist er der intelligenteste und beste Schöpfungsmagier in diesem Universum.

Neben Charaktere

Dargo Schimmerbart

Dargo Schimmerbart, oder wie er sich gerne nennt „Der glänzende Dargo“, stammt von der reichsten Zwergen Familien Brick Citys ab. Dargo ist einer der Kandidaten, welche in Betracht gezogen werden um im Rat von Brick City aufgenommen zu werden.

Dargo ist ein Zwerg mit langen goldenen Haaren und einen zum Zopf geflochtenen langen Bart. Außerdem trägt er sehr feine Kleidung, welche mit den edelsten Edelsteinen bestückt ist.

Dargo hält sich für den klügsten und stärksten unter allen Zwergen, in Wahrheit ist er aber nur jemand der gerne redet, dafür ist er aber sehr Redegewand. Zusätzlich hält Dargo, Bobby für seinen größten Rivalen, da er viel beliebter bei den Bewohnern von Brick City ist als er.

Boten Roboter

Die Aufgabe dieser Roboter ist es Botschaften zu überbringen. Sie sind die effektivste Art eine Botschaft sicher zu ihrem Ziel zu bringen.

Ein Boten Roboter sieht aus wie ein Skelett aus Metall. Im Vergleich zum Rest des Körpers sind die Arme eines solchen Roboters ziemlich dick und auch stark gepanzert für den Fall, dass ein Boten Roboter schwere Waren liefern sollte.

Werkstatt Goblins

Sie haben grüne Haut und spitze lange Ohren. Sie tragen fleckige Arbeiterkleidung aus Leder. An ihren Gürteln, hängen verschiedene Werkzeuge.

Sie sind unhöflich und haben kein Interesse mit anderen Völkern außer Goblins zu reden.

Goblin Chefingenieur, Gobi

Gobi hat eine grüne Haut mit spitzen aber relativ kleinen Ohren.

Er trägt eine fleckige Arbeiterkleidung aus schwarzem Leder und hat eine Schweißerbrille auf dem Kopf. Zudem hängt an seinem Gürtel verschiedene Apparaturen und Werkzeuge.

Gobi ist sehr schnell reizbar, aber er ist dennoch ein intelligenter und fähiger Ingenieur. Zudem ist er sehr unhöflich gegenüber Nicht-Goblins.

Werkstatt Zwerge

Sie haben lange Bärte und Haare. Jeder von ihnen hat eine andere Hautfarbe, doch sie tragen alle rote Schmiedeschürzen und haben an ihren Gürteln einen Hammer hängen.

Sie sind ziemlich Gesellig gegenüber jeden der Spaß versteht.

Zwergen Chefingenieur, Brom Grimmsson

Brom besitzt einen Braunen geflochtenen Bart mit grauen Strähnen darin.

Er hat eine vernarbte Glatze und trägt eine eiserne Rüstung mit Zahnrädern daran. An seinem Gürtel hängt sowohl ein Hammer, als auch eine kleine Tasche in dem wahrscheinlich kleine mechanische Bauteile sind.

Brom ist eine sehr heiterer und stolzer Zwerg. Er ist sowohl ein guter Kämpfer, als auch der beste Ingenieur in der Welt von Brick City.

Werkstatt Gnome

Sie sind sehr klein und haben kunterbunte Haare.

Sie tragen blaue Arbeitskleidung mit einem kleinen Beutel an jeder Schulter.

Die Gnome sind sehr intelligente und können es nicht leiden, wenn jemand Witze über ihre Größe macht.

Gnom Chefingenieur, Bruuf Flohbiss

Bruuf hat knall pinke Haare und trägt einen langen pinken Schnurrbart.

Er trägt rote Arbeitskleidung und eine Brille mit einigen Lupen daran. Er hat einen kleinen Beutel an jeder Schulter und aus der rechten gucken einige Kabel heraus.

Er ist ziemlich stolz und hasst es wenn man sich lustig über sein Aussehen oder seinen Namen macht. Nichtsdestotrotz ist er einer der besten Ingenieure die man in Brick City finden kann.

Wachroboter

Dieser von Gnomen erschaffene Roboter wurde dazu gebaut, um den Wachen von Brick City ein wenig unter die Arme zu greifen. Doch er ist noch ziemlich Fehlerhaft.

Er sieht aus wie ein eiserner Mensch mit dem Unterschied, dass überall Kabel heraus hängen und funken aus ihm heraus sprühen.

Gefängnis Wärter

Sie tragen alle eine blaue Panzerung. Auf der Brust der Panzerung, ist ein Baustein abgebildet.

Jeder von ihnen trägt ein Schwert bei sich und ist bewandert in der Gravitations-Magie.

Die Wärter halten sich strikt an Regeln und melden jeden verstoß gegen das Gesetzt.

Mecha Golem

Dies sind die ersten Roboter, die jemals erschaffen wurden. Bevor man Strom mit der Technologie erzeugen konnte, wurden Mecha Golems mit Hilfe von Magie betrieben. Da es viel anstrengender war einen Golem aus Metall zu bewegen, als einen aus Stein oder Lehm, wurden nur wenige hergestellt.

Ein Mecha Golem sieht aus, wie ein Metall Klumpen in Menschen Gestallt. Sie haben blau glühende Augen und eine kleine Antenne auf dem Kopf. An der rechten Hand ist etwas, was aussieht wie ein antiker Taser.

Sie haben keine eigene Persönlichkeit. Ein Mecha Golem führt jeden Befehl aus, dem im einprogrammiert wurde.

Standard NPCs

Bürger von Brick City

Die Bürger von Brick City bestehen aus allen möglichen Gestalten die man sich vorstellen kann. Vom high tech Roboter bis zum mittelalterlichen Ritter ist alles vorhanden.

Orgel Spieler

Er sieht aus wie ein relativ junger Goblin Bursche mit schwarzen Haaren und ziemlich spitz aussehenden Ohren. Er trägt die Kleidung eines Pfarrers, welche ihm aber etwas zu groß erscheint.

Besucher der Kirche

Es sind verschiedenste Rassen in dieser Kirche vertreten. Was aber auffällt ist, dass die Besucher der Kirche eher bescheiden gekleidet sind.

Wachen von Brick City

Die Wachen von Brick City tragen eine blaue Wachuniform. An der rechten Schulter ist ein Baustein abgebildet. Am Gürtel tragen sie eine Laserpistole.

Wölfe der Brick Wälder

Es sind gewöhnliche Wölfe mit einem dunkel grauen Fell und braunen Augen. Der Alpha Wolf hat ein schwarzes Fell mit gelben Augen.

Banditen der Brick Wälder

Die Banditen sind alle Menschen.

Sie tragen alle eine Lederrüstung außer der Magier der Gruppe, dieser trägt eine braune Magier-Robe mit einer Kapuze.

Die Banditen sind ungehobelt und bösartig.

Schatten Kreatur

Es sind Menschen-ähnliche Wessen aus puren Schatten. Sie haben leere weiße Augen und messerscharfe Zähne.

Sie haben keinen eigenen Willen und sind nur dazu da um die Befehle ihres Meisters zu folgen.

Spezielle Objekte

Der Stein der Schöpfung

Dies war der aller erste Stein, welcher vom großen Schöpfer platziert wurde. Dieser Stein galt als die Grundlage um das Universum zu erbauen. Man sagt wer diesen Stein in seinen besitzt bringt, könne die Macht des Schöpfers erhalten und so das Universum nach seinen eigenen Vorstellungen formen. Er sieht aus wie ein gewöhnlicher Baustein.

Einladung zum Rat

Diese Einladung ist ein offizielles Dokument, welches von jedem Ratsmitglied unterschrieben wurde. Dank dieser Einladung ist es möglich ohne Probleme in den Rats Raum zu gelangen.

Anhänger von Scandalum

Auf diesem Anhänger ist ein zerbrochener Baustein abgebildet. Dies ist das Wappen von Scandalum.

Tegels Paket

(Das Aussehen und der Inhalt des Paketes ist Abhängig davon, aus was für einer Werkstatt es stammt.)

Inhalt des Paketes

(Der Inhalt des Paketes ist Abhängig davon, aus was für einer Werkstatt es stammt.)

De Bombewärfa

Es ist ein kleiner roter Bombenwerfer, mit einem kleinen Goblinkopf auf dem Griff abgebildet.

Dies ist eine Schusswaffe, welche 4W10 + 10 Schaden verursacht. Sie fügt Schaden im Bereich von 2 Metern um das Ziel zu.

Die Mecha-Axt

Es ist eine Einhändige Axt aus reinem Metall. Am Axtkopf ist ein kleiner Mechanismus eingebaut der ein Geräusch von sich gibt, als würde Elektrizität knistern.

Dies ist eine Axt, welche 5W10 + 10 Schaden verursacht. Bei einem kritischen Erfolg, paralysiert die Axt den Gegner für eine Runde.

Der Verstärker

Es ist ein Armband, mit vielen Kabeln und Knöpfen dran. Auf dem roten Knopf in der Mitte steht „Drück mich!“

Er kann jederzeit benutzt werden. Der Nutzer erhält nachdem, er es benutzt hat, beim nächsten Wurf auf der Gruppe Handeln +20.
Nachdem der Nutzer den durch diesen Gegenstand verbesserten Wurf durchgeführt hat, muss er eine

Probe durchführen auf das Talent welches er verbesserte.
Wenn die Probe scheitert, erhält er 1W10 Schaden. Bei einem kritischen Misserfolg, erhält er 2W10 + 2 Schaden.

Explonius, der Stab der explosiven Magie

Dieser antike Magierstab, wurde vor hunderten von Jahren erschaffen. Es gibt nur wenige Magier die sich trauen, von seiner Macht Gebrauch zu machen.

Explonius kann nur von Spielern verwendet werden, die irgend eine Art von Magie auf mindestens Stufe 1 haben.
Jeder kritischer Erfolg mit Magie zählt nun als kritischer Misserfolg.
Kritische Misserfolge von Magie fügen dem Zaubernden keinen Schaden zu (Die Charaktere in der Umgebung, erhalten dennoch Schaden).
Kritische Misserfolge von Magie fügen 4 zusätzlichen Schaden zu.

Magie-Stein

Dieser Stein ist erfüllt von der Magie der Schöpfer und gibt jenen Kraft, die damit umzugehen wissen.

Erhöht die Schöpfungs-Magie des Trägers um 1.

Schlüssel fürs Gefängnis

Dieser Schlüssel kann jedes Schloss im Zellenbereich öffnen.

Leuchtender Stein

Von diesem Stein geht ein bläuliches Leuchten aus. (Dieser Stein ist in Wirklichkeit der Schlüssel-Stein)

Schlüssel-Stein

Dieser bläulich leuchtende Stein dient dazu den versteckten Eingang zu den Hallen der Schöpfung zu öffnen.

Schlüssel von den Hallen der Schöpfung

Dieser seltsam geformte Schlüssel scheint schon ziemlich viel Rost angesetzt zu haben (Damit lässt sich die West und die Ost Kammer öffnen).

Hintergrund Wissen

Der Grüne Krieg

Vor 10 Jahren fand in der Welt von Oblog ein gewaltiger Bürgerkrieg statt. Die Orks und die Goblins haben um die Herrschaft von Oblog gekämpft. Es war ein heftiger Krieg bei dem viele starben. Letzten Endes haben aber die Orks dieses Krieg gewonnen und sind seit dem die dominierende Rasse in Oblog. Seit dem die Orks den Krieg gewannen, ist Oblog zu einer Welt mit einer aufblühenden Zivilisation und Technologie geworden. Manche der Goblins fanden gut, was die Orks aus Oblog gemacht haben. Andere Goblins verachten aber die Orks, dass sie den Krieg gewannen und akzeptieren die Orks noch lange nicht als die dominierende Rasse auf Oblog.

Oblog

Oblog ist eine Welt in der nur Orks und Goblins leben. Die Bewohner der Welt waren im Einklang mit der Natur, bis zu dem Tag als der Grüne Krieg ausbrach. Früher war diese Welt noch ohne jegliche Technologie. Erst nach dem Grünen Krieg kam immer mehr und mehr Technologie in die Welt von Oblog.

Scandalum

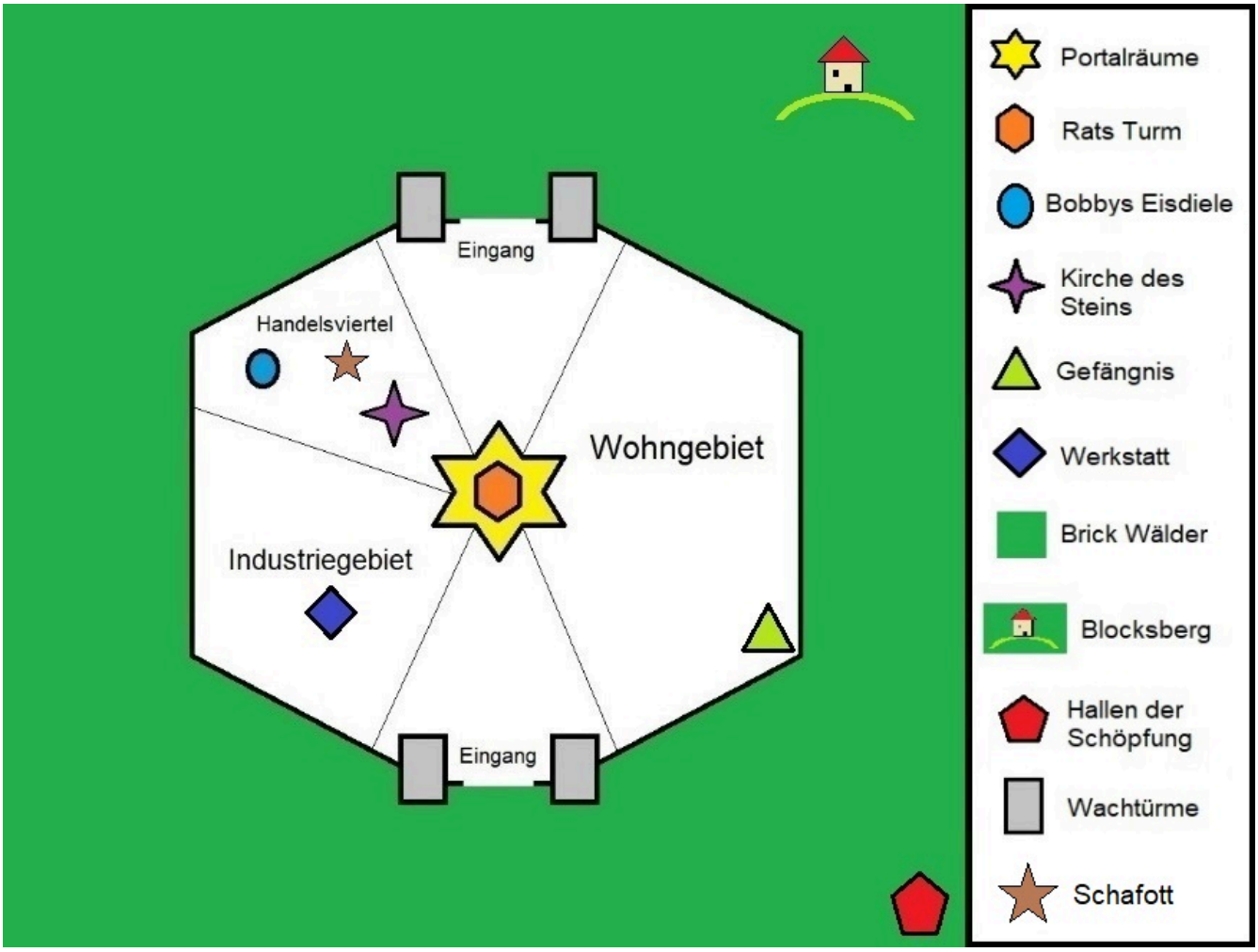
Scandalum ist eine Welt die komplett im Mittelalter ist. Die Bewohner der Welt verweigern jede Art der modernen Technologien und vertrauen lieber auf das Schwert und die Magie. Seitdem Varric die Macht in Scandalum erlangte, wurde die Beziehung zu jeglichen anderen Welten, vor allem zu Brick City, gekappt da Varric der Meinung ist, jede Welt die sich ihm nicht unterwirft hat es nicht verdient mit Scandalum ein Bündnis einzugehen.

Weltenportale

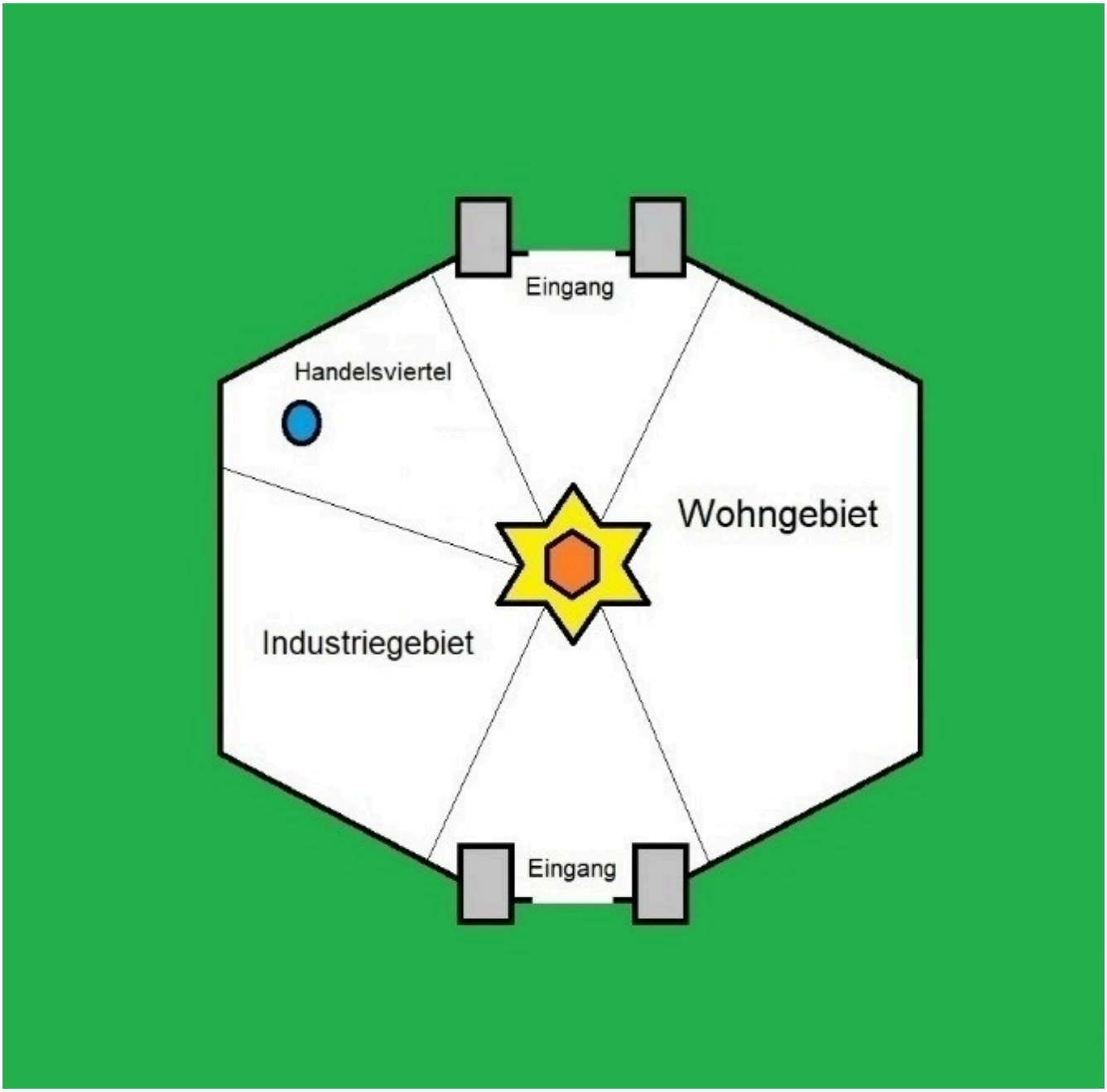
Die aller ersten Weltenportale wurden vor hunderten von Jahren noch mit Magie erschaffen. Doch ein Portal zu erschaffe und aufrechtzuerhalten verbrauchte sehr viel Mana. Um diese enorme Anstrengung zu umgehen, mussten sich die Bewohner von Brick City etwas einfallen lassen. Dadurch kamen sie auf die Idee Technologie und Magie zu vereinigen! Nach Jahre langer Forschung ist es den Ingenieuren gelungen die Weltenportal zu erschaffen, die Heute nun in Brick City stehen.

Zusatzmaterial

Karte von Brick City (Vollständig)



Karte von Brick City (Leer)



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 8. November 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Der Stein der Schöpfung – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Der+Stein+der+Sch%C3%B6pfung&oldid=26125`