

# „Die Nachricht“

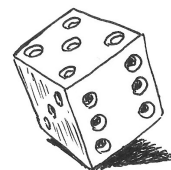
Ein Abenteuer in der Welt von Weristan



Eigentlich sollte es nur ein einfacher Kurierjob sein („Bringt diesen Brief zum nördlichen Tor!“).

Doch so einfach ist es dann manchmal doch nicht – „nur eine Nachricht“ – von wegen...

In der Welt von Weristan können selbst die kleinsten Reisen zu großen Abenteuern werden. Die Reise beginnt als alltägliche Kleinigkeit und wird schnell zu etwas außergewöhnlichem. Dann klagen plötzlich Feen, dass ihnen etwas sehr Wichtiges abhandengekommen ist und hoffen auf die Hilfe derer, die solche Probleme mit Witz und Charme lösen und sich um die gierigen, bösen Monster „kümmern“. Doch manch ein Monster ist vielleicht gar nicht so übel, wenn man erstmal ins Gespräch kommt... vielleicht...



## Über dieses Abenteuer...

Es handelt sich um ein Einsteigerabenteuer für eine neue Spielwelt und ein neues Regelwerk. Wer bereits Erfahrung mit Fantasy-RPGs hat, wird hier ein typisches Fantasy-Szenario vorfinden: Orks, Feen, Zwerge, diverse mythologische Kreaturen und dazu eine gehörige Portion Magie und „Götterwirken“ – das alles in einer vom europäischen Mittelalter und anderen Epochen/Regionen inspirierten Welt.

Wer hingegen ein kompletter Neuling in diesem Hobby ist, aber dafür bei „Herr der Ringe“ oder „Narnia“ oder „Harry Potter“ sofort an seine Lieblingsbücher und -filme denkt, der kann sich auf eine interessante Erfahrung freuen, die einem Mix aus Brettspiel und Theater wohl am nächsten liegt.

## Über die Welt Weristan...

Weristan ist der Name einer Welt, von der die Forscher der Zwerge herausgefunden haben, dass sie eine „verdammte große Murmel“ ist, die „offenbar an beiden Eiskappen mit dem Kosmos verbunden ist“. Die Welt ähnelt in gewisser Weise der anderen Murmel, auf der wir leben, aber es gibt – bei all den Gemeinsamkeiten – auch einige entscheidende Unterschiede:

**Magie.** Weristan kennt diverse Formen der Elementzauberei (es gibt die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde, Luft und vier weitere Elemente), die Hexerei mit ihrer völlig flexiblen Magie, die Flüche und Generationenflüche (durch welche stets völlig neue Arten entstehen können), die Herbeirufung von Geistern und Dämonen, sowie die „magieähnlichen“ Effekte der Priester und Priesterinnen.

**Werlinge.** Werlinge sind Mischwesen aus Tier und Mensch. Manch einer mag sofort an die Minotauren, die Nagas, Gorgonen, Zentauren und Mantikore denken – ja, genau diese Wesen kommen in der Spielwelt sehr häufig vor. Im Prinzip ist jedes Tier oder Zauberwesen mit Menschen kombinierbar und durch die starke Magie der Generationenflüche entstehen immer wieder neue Arten.

**Artefakte (Zaubergegenstände).** Wie wäre es mit einem rostigen Ring aus Eisen, der einem erlaubt, jedes Siegel mit nur einem Ring zu drucken? Oder mit einem Gürtel, der seinen Träger schlank macht? Oder mit einem Bierglas, das niemals leer ist? Solche Dinge können Abenteurer finden und sie können von Magiern und Hexen hergestellt werden. Der Generator für Spielkarten hilft beim Basteln der Artefakte.

**Riesen und Winzlinge.** In der Spielwelt spielt die Größe von Lebewesen eine wichtige Rolle. Vom kleinen Feenwesen mit Libellenflügeln bis hin zum Koloss aus Bronze ist fast alles denkbar. Natürlich hat es bestimmte Vor- und Nachteile besonders klein/groß sein zu können, aber Größe ist nicht immer fix, sondern es gibt auch Artefakte der Wandlung, wie den „grünen Filzhut der Winzigkeit“.



**Zufällige Zufälligkeiten.** Das Spiel mit dem Zufall ändert immer wieder die Regeln, die im Spiel gelten. Plötzlich verschwindet ein Nachteil, den man schon immer gehasst hat auf feenhafter Weise, aber dafür klaut einem der Gremlin die magischen Stiefel des Windläufers und ein alter Freund ist auf einmal in Schwierigkeiten.

**Kreativität.** Eigene Geschichten schreiben – das soll mit Weristan besonders leicht sein. Die Welt bietet viele Ansätze und erklärt vor allem die Welt der Zwerge besonders detailliert. Es gibt jedoch ganz bewusst viele unbeschriebene Blätter im Weltenbuch, damit ein kreativer Autor seine ganz eigenen Geschichten und Personen mit Leben füllen kann. Das gleiche gilt für selbst ausgedachte Spielregeln.