

ZWISCHEN WÖLFEN UND SCHWERTERN

ABENTEUERWETTBEWERB

Zum ersten Mal gestalten wir die Vorgaben zum Wettbewerb etwas umfangreicher, denn die einzelnen Abenteuer zu den Schattenlanden sollen letztlich lose zu einer Kampagne verknüpft werden, die in den Regionen Transsiliens und der Fürstkomturei Tobimora spielt.

Der erzählerische Unterton der Kampagne soll dabei auf den Eigenarten der Schattenlande und natürlich auf denen der einzelnen Regionen liegen.

Ihr könnt euch jeweils ein Abenteuer aussuchen und einreichen oder auch mehrere aus der Liste, die dann jedoch einzeln bewertet werden.



© 2011 Ulisses
Spiele GmbH

Wichtigste Voraussetzungen für das Gewinnen des Wettbewerbs sind also auch die Einhaltung des *Fokus*' der Abenteuer, das Aufgreifen der *Handlungselemente* und *Wichtigen Figuren* darin sowie der *Ausgang*. Die genannten Figuren sollten die Abenteuer überleben, von daher solltet Ihr eventuell überlegen, ob Ihr Stellvertreter generiert, die die Helden wirklich ausschalten können – solche Figuren, die zum Abschluss frei gegeben sind, sind explizit mit einem (*) versehen, aber das sind die wenigsten.



Da es sich insbesondere bei den Übergängen zwischen den einzelnen Abenteuern schwierig gestaltet, Optik und Werte der Gegner anzugeben, wenn diese wichtiger Teil des nachfolgenden Abenteuers sein sollen, sind wir sehr auf Eure Lösungen dafür gespannt, denn wir sind sicher, dass es einige wirklich kreative Möglichkeiten gibt, solche Probleme zu lösen.

Hilfsmittel bei der Erstellung der Abenteuer sollen die aktuellen Informationen aus **Schattenlande** und Eure eigene Fantasie sein.

© 2011 Ulisses
Spiele GmbH

AUSGANGSPUNKT DER KAMPAGNE

Ausgangspunkt der Kampagne ist Burg Drachenhaupt im freien Tobrien.

Nachdem Herzog Bernfried von Ehrenstein aus Burg Yeshinna Kunde davon bekommen hat, dass ein wichtiges Artefakt (ein etwa kokosnussgroßes Drachenei) von dort verschwunden ist, entsendet er die Helden, um das Artefakt zurückzugewinnen und den Amazonen erneut zu übergeben.

ABENTEUER I

Fokus:

Der Dunkle Herzog Arngrimm von Ehrenstein und die Herzogsmark Sokramur.

Handlungselemente:

Start: Burg Drachenhaupt, Burg Yeshinna, Artefaktsuche in den Wäldern der Herzogsmark Sokamor, Schwarze Ritter, Weg des Wolfes

Ausgang:

Das Abenteuer soll damit enden, dass die Helden die Diebe des Artefakts überwinden und ausschalten, allerdings kurz zuvor das Artefakt von einer dritten Partei (einer Gruppe Mactaleänata) gestohlen wurde (Wichtig: Überleitung zu Abenteuer 2), Rückkehr nach Burg Yeshinna.

Wichtige Figuren:

Bernfried von Ehrenstein, Rondradan von Streitzig (oder einer seiner Leutnants, ergo ein Stellvertreter)

ABENTEUER II

Fokus:

Amazonen und Mactaleänata, Präfektur Shamaham, tobrisches Hügelland und Beilunker Berge

Handlungselemente:

Start: Burg Yeshinna, Gruppe von Mactaleänata, verwundete Löwin (amazonische Geweihte Rondras), Burg Löwenstein

Ausgang:

Das Abenteuer soll damit enden, dass die Helden die Mactaleänata stellen und besiegen, jedoch wird ihnen das Artefakt erneut vor der Nase weggeschnappt (durch Haffax' Arkanium-Korps) (Wichtig: Überleitung zu Abenteuer 3, bitte keine genaue Beschreibung der Angreifer, eher eine kreative Lösung), Rückkehr nach Burg Yeshinna

Wichtige Figuren:

Ayla Ylarsil von Donnerbach, Thesia Gilia von Kurkum, Nakika Bärenfang (oder deren Stellvertreterin)

ABENTEUER III

Fokus:

Fürstkomturei Tobimora und Mendena, Arkanium-Korps

Handlungselemente:

Start: Burg Yeshinna, Arkanium-Korps, Stadt Mendena, Verbleib des Artefaktes

Ausgang:

Das Abenteuer soll damit enden, dass die Helden das Arkanium-Korps in einem fulminanten Endkampf besiegen und das Artefakt gewinnen können. Danach Rückkehr nach Burg Yeshinna und Übergabe des Artefakts an Königin Gilia.

Wichtige Figuren:

freie Generierung des Arkanium-Korps (Anti-Heldengruppe) mit Werten und Hintergrund (*)

BLEIBT UNS VON ULISSES UND ΠΑΠΔΥΡΙΟΝ ΕΡΕΥΤ, EUCH ALLEN VIEL VERGNÜGEN BEI DER AUSARBEITUNG DER ABENTEUER UND VOR ALLEM VIEL ERFOLG ZU WÜNSCHEN!