

Alaron

NSC und Spieler Hintergrund

für typische Charaktere aus Alaron

Westphal, Thomas
Tharon@mysticforest.de

Version 1.0
vom 8. Oktober 2002.

1 Hinweise zum Dokument

Dieses Dokument soll allen, die das Land Alaron bespielen wollen, die Möglichkeit geben, dies mit einem stimmigen Hintergrund zu tun. Natürlich kann jeder seinen Charakter spielen wie er will und auch etwas besonderes oder unbekanntes spielen. Hier wird lediglich der Hintergrund des Landes mit seinen typischen Bewohner beschrieben. Wir bitten Euch aber Euren Charakter ohne größere Unstimmigkeiten in diesen Hintergrund einzubetten.

In diesem Dokument finden sich verschiedenfarbige Abschnitte, die Informationen einem unterschiedlichen Bekanntheitsgrad zuordnen. Diese Trennung ist bitte unbedingt zu beachten.

Übrigens muß wirklich nicht jeder Charakter alles wissen, was er wissen kann. Vielleicht interessiert es ihn noch nicht einmal.

Schwarze Abschnitte:

Diese Informationen kann jeder erlangen, der sich nur ein wenig mit Alaron beschäftigt, indem er etwa in Büchern nachliest oder Reisende befragt.

Blaue Abschnitte:

Diese Informationen können alle wissen, die in Alaron leben, oder längere Zeit in Alaron waren.

Grüne Abschnitte:

Dieses Wissen gehört den Schatten oder Eingeweihten. Wenn Du nicht weißt von was die Rede ist, bist nicht Du gemeint! ;-) Zu den Schatten später mehr.

Rote Abschnitte Diese Outtime-Infos sollte nur die SL benutzen und dienen dem besseren Verständnis des *Spielers*.

Informationen aus den grünen und roten Bereichen sollte man nicht einfach unter die Leute werfen, da sie gut gehütete Geheimnisse beinhalten oder einfach outtime sind.

Leider ist es uns schon passiert, daß eine Gruppe von der SL offiziell als Alaroner Schatten beim örtlichen Adeligen angemeldet wurde. Leute, bitte ein wenig Rücksicht auf den Hintergrund, so eine Aktion kann jahrelanges Spiel zerstören.

Alle angesprochenen Regeln beziehen sich auf That's Live 9. Auflage.

Dieses Dokument ist mit L^AT_EX 2_ε gesetzt. Wenn sich jemand für das wie und das T_EX-File interessiert, Ideen, Anregungen oder Kritik hat, so kann er sich einfach unter **Tharon@mysticforest.de** bei mir melden.

2 Landesbeschreibung Alaron

Alaron ist die flächenmäßig größte Provinz Symburns. Fast das gesamte Land ist von dichtem, undurchdringlichen, wilden Wald bedeckt. Die Baronie wird von mehreren großen Flüssen durchzogen. In Anhang findet sich ein Karte, die wesentlich genauer ist, als alle Karten es intime sein sollten.

Im Norden des Landes gibt es zwei Städte, Alarons Hauptstadt Waldenburg und die Gelehrten- und Handelsstadt Wildra. Waldenburg zeichnet sich vor allem durch seine gut besuchte Bibliothek und seine Gilden aus. In Wildra steht eine wehrbare Feste.

In Waldenburg befindet sich das Zentrum der Schatten. Die Gilden dienen neben ihrer ehrbaren Fassade vor allem als Ausbildungs- und Verwaltungsorgane. Tharon zieht von hier aus alle Fäden, hier passiert nichts, ohne daß er es weiß.

Sonst gibt es in Alaron keine nennenswerten Ansiedlungen, allenfalls kleine Bauerndörfer. Die Alaroner Wälder sind dafür bekannt, daß sie unwegsam und gefährlich sind. Schon mancher, selbst wenn er ein erfahrener Waldläufer war, ist darin umgekommen.

Vor allem der Süden des Landes gilt als unwegsam und unbewohnt. Man munkelt, daß dort der Wohnsitz der Vampire liegt. In den Bergen des Ostens gibt es eine Stadt von abtrünnigen Zwergen. Es gibt einen großen See, den Rosensee.

Ein guter Teil der Verschwundenen geht auf die Kappe der Schatten.

Den Kerfrekern wurde ein Lehen um die Ruine Invyra verliehen. Garrik hofft, daß sie die Vampire vertreiben können. Im Süden befindet sich auch eine Gruppe von Dunklen. Die Zwerge gibt es schon lange nicht mehr, dort regiert das Chaos.

Noch weiter im Süden hat Garrik Verbündete.

Um den Rosensee ist den Rosenmönchen ein unabhängiges Lehen versprochen.

Die Verbündeten im Süden sind Dunkle. Wer sie sind oder was sie da tun wissen nur eine paar Leute.

Obwohl Alaron (wie einige andere Bereiche Symburns) eine lange Grenze zum dunklen Reich hat, gibt es so gut wie keine Kontakte. Die Begründung liegt irgendwo im Dunklen der Erschaffung des Hintergrundes und wird von uns beibehalten. Intime befinden sich so hohe Berge zwischen den Ländern, daß sie ein überqueren auch ohne die dort ansässigen Eistrolche unmöglich machen würden.

Es existiert ein dichtes Geflecht von Abkommen und Intrigen mit den anderen Provinzen Symburns.

Die Baronie Alaron gehört zur Grafschaft Symburn. Weitere Informationen zu den anderen Landesteilen auf unserer Webseite: www.mysticforest.de
Hier wird nur kurz das Verhältnis der Alaroner zu ihren Nachbarn dargestellt.

- Demerge
Dies ist die reichste Provinz Symburns, in ihr befindet sich die bedeutende Handelstadt Güldentor. Der Baron dieser Provinz, Alber von Waldstein ist zugleich der momentane Graf von Symburn. Die Händler aus Demerge sind sehr auf Ordnung bedacht und stolz auf ihre rigide Einhaltung der Trawonischen Gesetze. Das macht sie natürlich zu einem roten Tuch für die Alaroner. Nur zu gern verteilen sie ein wenig des Reichtums um und blicken auf die hochnäsigen Händler herab.
- Sindorain
In Sindorain leben fast nur Menschen, was dem Rest der einfallslosen Landschaft gleicht. Da die Baronie über keinerlei Bodenschätze verfügt, leben die Leute von der Rinderzucht und dem Verkauf von Kräutern.
In Sindorain wird man nach langer Suche auch ein Heilkraut finden, aber der Hauptexport sind weiche und harte Drogen.
Garrik unternimmt erstaunlich wenig um diese Provinz für sich zu gewinnen. Selbst der Geheimdienst ist dort fast nicht vertreten.
Mit den Einwohnern vertragen sich die Alaroner durchaus gut, es gibt wenig Leute die auf Dauer so relaxt sind.
- Synoria
Wenig ist über diese Provinz in Alaron bekannt. Wilde Geschichten von Elfenherrschern und Drachen kursieren über die ganz von Bergen eingeschlossene Provinz. Der ansässige Baron ist Malvenaris Silberstern. Die Einwohnern, besonders die Elfen, sind bei den Alaroner beliebt, wenige Wesen lassen sich so schön aufziehen. Man sollte es nur nicht übertreiben, denn sie können verdammt ungemütlich werden.
- Bogonda
Die Einwohner dieser Baronie haben sich der Schifffahrt verschrieben. In den Augen der Alaroner, wie auch aller anderen nicht-Bogondaer, gehört dazu mehr als nur ein wenig Starrsinn. Symburn besteht ja zum größten Teil aus Bergen. Aber das kann die kühnen Flußschipper nicht erschüttern und so fahren sie weiter mit allen möglichen und unmöglichen Booten in Symburn herum.
Der Menschenschlag erscheint den Alaronern zu ernst, auch wenn sie eine wichtige Quelle für Erze und Waffen sind.

- Traskadar
Das Land der Zwerge besteht zum größten Teil aus Berg, was sie aber nicht behindert, sondern nur den Abbau ihrer Schätze begünstigt. Die Zwerge sind wie das Land, rau, unnahbar und erbarmungslos. Um so seltsamer mutet es an, daß sich die Alaroner mit ihnen relativ gut verstehen, vor allem wenn es zu Kämpfen gegen gemeinsame Feinde geht.
- Felidia
In Alaron weiß man so gut wie nichts über die kleinste Provinz Symburns. Die dort lebenden Katzenwesen, Schlangenmenschen, Dunkelelfen usw. sind den meisten nie begegnet und fallen mehr in die Mythen und Legenden.
- Allessandria
Es gibt ein Sprichwort in Alaron: *Nichts gutes kommt aus dem Sumpf!* Mit den vielen wanderlustigen Gästen aus Allessandria kann so gut wie kein Alaroner etwas anfangen. Kender hat man selbst (in ihrer untoten Form) mehr als genug und die schusseligen Magier sind gefürchtet, ja fast gehasst.

In Alaron gibt es sehr viele unerlöste Seelen. Im Gegensatz zu den Untoten, sind dieser aber nicht verhaßt. Die meisten haben Mitleid mit diesen ruhelosen Geistern und fürchten durch ein ähnliches Schicksal auf immer an diese Welt gebunden zu sein.

Vor allem die Grausamkeiten Luthors führen zu einem steten Nachschub an solchen Wesen und dem Gefühl, daß es jedem passieren kann.

Hat ein Alaroner die Möglichkeit einen Geist zu erlösen, so wird er sie wahrnehmen. Dies ist vielleicht auch den Grund, warum die Nervgeister von vielen toleriert werden.

Es kann allerdings auch daran liegen, daß sich die Nervgeister am liebsten mit Kindern für ihre Streiche zusammentun und viele Alaroner an ihre eigenen Untaten denken müssen, wenn sie einem der Nervgeister begegnen.

Die führende Religion ist in weiten Teilen Symburns der Glaube an Ainja, der von den Rosenmönchen weitergegeben wird. Wer sich ein wenig darüber informieren will, findet auf unserer Homepage reichlich Material.

3 Die Geschichte Alarons

Vor langer Zeit war Alaron die Heimat der Waldelfen in Symburn. Sie wurden von einem edlen, gütigen Adelsgeschlecht, den Edlen von Invyra regiert. Doch einer der Nachkommen derer von Invyra schlug völlig aus der Art. Luthor hatte nichts von der Güte und dem Großmut und auch nichts von der Barmherzigkeit seiner Vorfahren geerbt.

Er führte eine Schreckensherrschaft. Anfangs quälte er nur die Bewohner seiner eigenen Baronie, aber nach und nach wurden seine Übergriffe auf benachbarte Provinzen immer zahlreicher. Die Waldelfen begannen größtenteils in die Provinz Synoria abzuwandern. Dies duldeten die anderen Barone Symburns nicht länger. Sie schlossen sich zusammen um Luthor zu bekämpfen und letztendlich zu töten. Luthor, ein wirklich mächtiger Magier, konnte ihnen einige Zeit widerstehen, doch schließlich gelang es den anderen Baronen ihn zu bezwingen.

Doch Luthor war seinen Gegnern entronnen und wurde wenig darauf zum Opfer eines blutrünstigen Vampirs. Niemand ahnte, dass jener verhasste, grausame Baron einst als untote Kreatur von großer Macht zurückkehren und seine ehemalige Heimat in Angst und Schrecken versetzen werde.

Alaron war unter der Schreckensherrschaft regelrecht verkümmert. Die Leute waren arm, die Städte verfallen und die Bevölkerung hungerte. Immer mehr Leute kamen deshalb vom rechten Weg ab und wurden zu Kriminellen, Räubern und Mördern, schon alleine um zu überleben.

Lange Jahre hatte Alaron keinen Baron mehr. Graf Malvenaris von Symburn beauftragte den Stadthalter von Waldenburg, der größten Stadt in Alaron, die Provinz zu verwalten. Doch der traute sich kaum aus seinem Palast in Waldenburg auf die Straße, geschweige denn in die wilden, tiefen, gefährlichen Wälder der Provinz. So verging die Zeit, Jahr um Jahr, Jahrzehnt um Jahrzehnt, ... bis vor wenigen Jahren.

Alaron verwilderte immer mehr und wurde zu einer Hochburg der Gesetzlosen aus ganz Symburn aber auch aus anderen Ländern. Am gefürchtetsten war eine gut organisierte, allem Anschein nach riesige Räuberbande, die entlang der Handelsstraße, die an den Ruinen Invyras vorbeiführte, ihr Unwesen trieb. Ihr Anführer schien ein wahrlich kluger Kopf zu sein und war schlau wie ein Fuchs. Niemand bekam ihn zu fassen, auch der gerissenste Kopfgeldjäger nicht. Seine Männer waren ihm treu ergeben, denn unter seiner Organisation hatten sie das erste mal in ihrem Leben wirklich Erfolg, Essen und genug Geld. Dies sprach sich schnell herum, und so kam es, dass sich immer mehr Tagediebe, Geächtete, Söldner, aber auch einfache Bürger und Arbeiter dem Räuberhauptmann anschlossen.

Der Handel durch Alaron kam fast vollständig zum Erliegen. Die Obrigkeit versuchte alles um seinem Treiben ein Ende zu bereiten, doch es gelang ihr nicht, was auch immer sie versuchte. Der Räuberhauptmann entkam jedem, der ihn jagte. Die Jäger aber bezahlten den Versuch ihn zu fassen meist mit ihrem Leben oder ihrer Würde.

Dann, eines Tages, kam ein Mann namens Garrik von Hohenstein. Niemand wusste woher dieser Adelige kam und wer er eigentlich war, aber er versprach die Verhältnisse in Alaron zu ordnen und die Räuberüberfälle einzudämmen um die Straßen Alarons wieder passierbar zu machen. Niemand glaubte, dass er es schaffen könnte, doch zu aller Erstaunen gelang es ihm mit einer Handvoll Getreuer.

Man war jenem Garrik so dankbar, daß ihn Graf Malvenaris zum neuen Baron von Alaron ernannte. Unter seinen Händen blühte das Land auf und begann mehr und mehr Wohlstand zu erlangen. Die Leute gingen wieder geordneten Arbeiten nach und erholten sich zusehens, nicht zuletzt weil er es sogar schaffte Alaron zu einem beliebten Reiseziel für Fremde zu machen.

Garrik gewann mehr und mehr an Ansehen und Macht sowohl in Alaron, als auch über dessen Grenzen hinaus und wurde nach und nach zum wohl mächtigsten und einflussreichsten Mann Symburns, obwohl ihn der neue Graf von Symburn, Albert von Waldstein, als den *Gossenbaron* betitelt.

Viele Adelige sind vor allem erzürnt darüber, dass die Gefährtin des Barons von Alaron eine einfache Wirtstochter aus ärmlichen Verhältnissen ist. Vor allem da jene, die sich Simona nennt, Garrik voll unter ihrer Fuchtel zu haben scheint. Garrik knüpfte Kontakte zu allen möglichen Provinzen und Ländern und stärkte seine Position so immer mehr. Nur ein Problem vermochte auch Garrik bisher nicht zu beseitigen: Die Vampire. ([Luthor, den Todlosen](#))

[Garriks rechte Hand ist Sir Tharon von Waldenburg, der auch erster Ritter Alarons ist.](#)

Garriks Geheimnis Was außer den einfachen Alaroner Waldarbeitern und den Räubern niemand weiß ist: Jener Baron von Alaron war niemand geringerer als der Hauptmann der gefürchteten Räuberbande selbst. Er hatte die Gesetzlosen Alarons voll unter seiner Kontrolle und vermochte sie so zu lenken, daß sie der Wirtschaft der Provinz nicht mehr schaden. Doch keiner verriet ihn, denn sie waren froh über das gute Leben, daß sie nun führten und wollten dieses nicht wieder missen.

Fast alle Bewohner Alarons sind Anhänger des Räuberhauptmannes. Sie stehen in fast allen Belangen hinter ihm. Die meisten kennen erst seit seiner Herrschaft einen Winter ohne Hunger. Viele sehen in ihm einen Volkshelden, einen der ihren.

Jeder, der in Alaron etwas zu sagen hatte ist jetzt ein Schatten oder tot. Gar-

rik sorgte schon vor seiner Ernennung zum Baron für eine relative Sicherheit der Alaroner Bevölkerung. Er übernahm eine Räuberbande nach der anderen, teils mit brutalen Mitteln und beendete die Übergriffe auf die Bevölkerung. Dafür machte er den Handel durch Alaron so gut wie unmöglich, was die anderen Baronien verzweifelt nach einer Lösung suchen lies und ihn in seine jetzige Position brachte.

Er pflegt Kontakte zum Dunklen Reich, zu Torog Nai und ist in so manche finstere Machenschaft verwickelt.

Kleine Info am Rande. Der NSC Garrik war auf Symburn I als Opfer für die Spieler gedacht. Er stand dann am Ende unter dem Galgen des vermeintlichen Räuberhauptmanns, mit den Worten: *Hängt Ihn höher!*. Die kräftigen Reibereien zwischen den Spielern nutzte er auf Symburn II um Baron zu werden. Durch mehrere Intrigen auf Adelstagen und Kneipen sicherte er seine Machtposition immer mehr. So gesehen ein ziemlich lebendiger Plot...

Wir bitten Wissen um die Geschichte Alarons nur vorsichtig einzusetzen. Vieles davon gehört in den Bereich der Mythen und Legenden. Außerdem ist damals wie heute die geschichtlich/politische Neugier nicht die treibende Kraft der Menschen.

4 Alaroner Gesellschaft

Man muß es erlebt haben um es zu glauben.

Um die Gesellschaft Alarons zu verstehen, muß man sich vor allem zwei Dinge klar machen. Zum einen die hunderte von Jahren unter der Grausamkeit von Luther und zum zweiten ein Stamm untoter Kender, die Nervgeister, treiben dort ihr Unwesen.

Auch heute geht der Schrecken der Vampire um, sobald es dunkel wird. Keiner, der nicht Freund, Familie und Feinde durch Vampire oder andere Umtote verloren hat. Die Angriffe wurden in den letzten zehn Jahren immer heftiger. Die meisten Bewohner Alarons hassen Untote und ihre Meister aus ganzer Seele. Verhandeln ist da eher die Ausnahme und eine gute Art Selbstmord zu begehen.

Die Nervgeister haben sich vor Jahrhunderten im Land der Waldelfen zu Tode gelangweilt und müssen noch Spaß nachholen, bevor sie in Frieden ruhen können. Das führt natürlich zur Unruhe aller, die in der Nachbarschaft wohnen. Je nach Temperament werden sie verabscheut oder bemitleidet. Es existiert ein Mittel gegen die Nervgeister.

Die Bewohner haben in Folge dessen eine etwas ungenaue Auslegung von *mein Eigentum* und sind teilweise auch völlig rücksichtslos. Sie neigen zu derben Späßen gegenüber Reisenden und sind dabei nicht immer am Wohl der Fremden interessiert. Hinter viel ihrer Fröhlichkeit steckt eiskalte Berechnung und Planung.

Fast jeder Bürger Alarons hat dem Nachteil Mißtrauen gegen Magie. Wenn man einigen Fumblern (Magier aus der Gilde zu Alessandria) begegnet ist, stellt sich das ein.

Die Magier in Alessandria sind alle mindestens Meistermagier, mußten aber aus dem einen oder anderen Grund ihre alte Heimat verlassen und sind dort gestrandet. Alessandria ist eigentlich eine Stadt der Kender. Das kann auf Dauer der Konzentrationsfähigkeit nicht gut tun und so ist es mehr Zufall, wenn einer Sprüche das bewirkt, was sie wollten. Nichtsdestotrotz halten sie sich immer noch für die klügsten Wesen der Welt.

Hohes Ansehen genießen die Rosenmönche, deren Bestattungsrituale mehr oder weniger vor weiteren Untoten schützen soll. Wie alles in Alaron ist auch dies kosten- und genehmigungspflichtig. Garrik hat mit den Rosenmönchen irgendetwas ausgehandelt.

Die bevorzugte Waffe ist ein vergifteter Armbrustbolzen aus dem Unterholz in den Rücken des Gegners. Lügen gilt als muß, stehlen ist mehr sowas wie einkaufen und sportlicher Wettstreit. Handeln und Leben ist in Alaron und vor allem in den größeren Städten ein ständiges Spiel mit Macht, Vertrauen

und Intrigen. Was dabei etwas seltsam anmutet ist die niedrige Sterblichkeitsrate. Es wird gestohlen, betrogen, gekämpft, intrigiert und vergiftet. Ein Leben zu beenden gilt hingegen als sehr schlechter Stil. Wer kann wissen, ob man jemanden nicht noch einmal beklauen oder gar als Verbündeten gewinnen kann.

Wer es schafft Tharon oder Garrik etwas zu dieben, oder etwas harmloses ins Essen zu mischen, ohne erwischt zu werden kann mit einer großen Belohnung rechnen. Wird man erwischt lernt man die Freuden einer Südpatrollie kennen. Die Südpatrollie ist in Alaron Sprichwörtlich. Sie steht für ein Selbstmordkommando, auch wenn es die meisten an Invyra vorbei zu den Grenzposten im Süden schafften. Freiwillig oder alleine auf Südpatrollie gehen, heißt etwas sehr dummes zu tun.

Ganz im Gegensatz dazu ist das Verhalten gegen Angreifer zu sehen. Hier wird methodisch und schnell vorgegangen. *Sie gehören schließlich nicht zu uns!* Zwar ist auch hier nicht das eigentliche Ziel sie zu töten (wer will schon den untoten Nachschub liefern?), sondern sie ihrer Habe zu berauben und aus dem Land zu werfen, aber die Tonart ist eine andere. Wer einem Fremden eins auswischen kann, der tut das auch.

Einige typische Aussprüche:

Auf frischer Tat ertappt:

Das ist Euer Schwert? Na da habt Ihr aber Glück, daß ich es für Euch gefunden habe! Ihr wollt mir doch meine Ehrlichkeit sicher mit zwei Silbern entlohn.

Als Beamter:

Das Dokument könnte wesentlich älter und prunkvoller aussehen und dieses Siegel ist schon ziemlich mitgenommen. Soll ich es Euch günstig kopieren?

Als Händler:

Nein, Eure komischen Glitzersteine sind hier nichts wert, aber Ihr habt da einen schönen Hut.

Mit einem breiten Grinsen des Betreffenden:

Die hochnäsigen Händler aus Demergé kommen hier nicht mehr her.

Besoffen in der Taverne jemanden beschimpfend:

Du verblödeter Kerfreker Elfenficker kannst nicht einmal Deiner fußkranken Großmutter etwas klauen.

Ein tieferes Verständnis erlangt man vor allem durch die Lektüre der Gesetzestexte. (Bitte in Alaroner Denkart lesen.)

5 Alaroner Armee

Alaron hat an sich keine Armee. Im Falle eines Angriffs würde sich die Bevölkerung in die Wälder zurückziehen und abwarten. Die Angreifer wären durch die Nervgeister beschäftigt genug und der Wald hat noch andere Gefahren. *Sollen sie nur kommen! Die erleben ihr blaues Wunder.*

Es existiert eine kleine Leibgarde um Garrik, die aber meistens nicht mehr als frei Mann stark ist. Garrik verläßt sich mehr auf seine Gefolgsleute, die ihn immer umgeben und notfalls eingreifen würden.

Man munkelt, daß sich Garrik auch ab und zu auch unfeiner Methoden (Gift, Mord, Erpressung, Entführung und alles was sonst noch nötig ist) bedient.

Wie bereits erwähnt hat jeder in Alaron einen zweiten Beruf. Die meisten Mitglieder der Räuberbanden waren froh wieder ein normales Leben führen zu können und lassen ihre Talente ruhen. Andere sind in ihrem verborgenen Beruf so gut gewesen, daß Garrik ihnen das Angebot machte sie weiter zu beschäftigen (Ja, sie konnten es nicht ablehnen...).

So entstanden die Alaroner Schatten. Der Großteil der Truppe besteht aus ganz normalen Leuten, die ihren Berufen wie Bauer, Wirt, Händler oder Leibwächter nachgehen. Einige Spezialisten haben das bürgerliche Leben ganz aufgegeben und führen ein Dasein abseits der Gesellschaft.

Tharon von Waldenburg befiehlt die Schatten und ist nur Baron Garrik gegenüber Rechenschaft pflichtig. Tharon und Garrik sind gerade dabei ein dichtes Netzwerk von Spionen über die Welt zu ziehen.

Ein Schatten würde NIE jemandem außer einem Schatten, den er kennt, sagen was er ist und was er gerade in Garriks Auftrag tut. Schatten sind Fanatiker, die nur unter Folter oder starker Magie ihr wahres Wesen zu erkennen geben würden.

Unter den Schatten sind Kämpfer, Giftmischer, Diebe, Gelehrte, Huren, Meuchler, Diebe, Spione, Leibwächter, Lustknaben, Diebe, Händler, Zofen, Dämonenjäger, Diebe, Kartographen und so weiter.

In Alaron zu viel Geld oder Macht zu kommen und nicht auf Garriks Lohnliste zu stehen oder ihm die Treue zu schwören ist eine sichere Art Selbstmord zu begehen.

Spieler mit Schattencharakteren haben es leicht und schwer zugleich. Zum einen sind sie Mitglied einer mächtigen Truppe und finden auch an wirklich ungewöhnlichen Orten Hilfe. Zum anderen gehorchen sie Garrik und Tharon aufs Wort. Kaum ein Con auf das sie ohne (kleinen) Auftrag gehen und nach jedem Con will Tharon Berichte sehen. Wer einen Schatten spielen will, muß sich also mit unserer Orga in Verbindung setzen orga@mysticforest.de und das weitere mit uns besprechen.

6 Regelerweiterungen

Ein Alaroner sollte den Nachteil Mißtrauen gegen Magie haben (+5EP). Natürlich gibt es Ausnahmen, aber in der Regel überwiegt die Angst vor den Erzmagiern aus Allessandria. Der Nachteil ist dadurch abgemildert, daß er sich nicht auf göttliche Macht bezieht (Rosenmönche).

Im Laufe der Jahre kann sich ein Charakter natürlich mit entsprechendem Aufwand von diesem Vorurteil freimachen. Dies sollte aber zumindestens das doppelte der EPs kosten, die er am anfang dadurch gewonnen hat. Eventuelle Rückfälle (*Ihr kommt aus Allessandria!?!*) sollte man nie ausschließen.

Ach ja, ein Magier, der in Alaron aufgewachsen ist, hat eine harte Kindheit hinter sich...

Wirklich große Magie (Rituale von einigen Tagen Dauer etc.) sind in Alaron so gut wie unmöglich, da sie die Nervgeister gleich in Schaaren anziehen.

Da solche Regelerweiterungen ordentlich ausdiskutiert und auch ausprobiert werden müssen, ist in dieser Version nichts weiteres festgelegt.

Eines unserer Ziele ist es aber DKWDK mit Regeln zu unterstützen. Geplant sind unter anderem die Vorteile Schizophrenie und Paranoia...