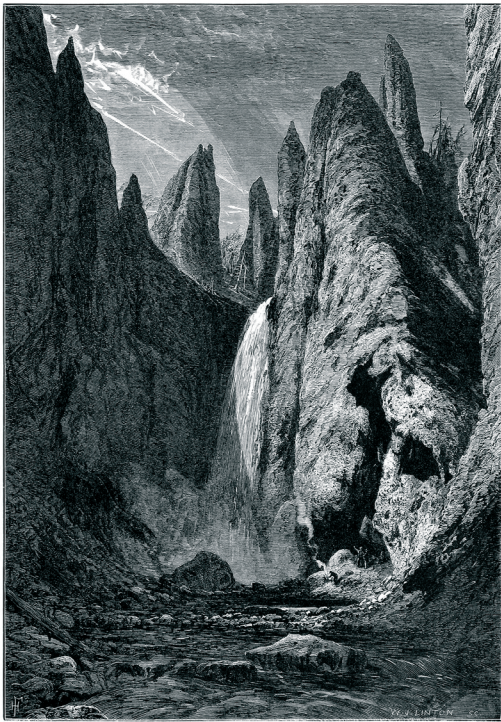


RUAVIAS LETZTE RUNE

Ein Abenteuer in Relegatia

Aus: Picturesque America, vol. 1 via oldbookillustrations.com



Einführung:

Als Relegatia noch jung war, webte eine sterbliche Göttin namens Ruavia mächtige Zauber und bewahrte sie in Runen. Man munkelt, in ihrer letzten habe sie die Macht des Todes gebändigt. Durch Zufall fällt dir eine ihrer Karten in die Hand, auf der eine Höhle eingezeichnet ist, in der der Schatz verborgen liegt. Nach tagelanger Reise betrittst du das finstere Gewölbe, um Ruavias letztes Geheimnis zu lüften.

	24	29		21	23		28	29
10		10			3		12	
12	2	3	29		8			2
			20	19	29		30	
	16		6		12	14	8	
27		4	9		29	8	13	5
29			8	10			10	
3	14	27			2	7	29	12
	2		29	1		3		

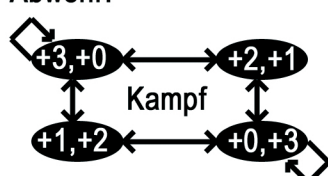
Gegenstände:

- Fackel
- Seil
- Proviant
- Rüstung
- Schwert
- Dietrich
- roter Stein
- grüner Stein
- blauer Stein
- Handschuh
- Schild
- Banner

KP:

Stärke:

Abwehr:



Regeln

Bewege dich durch das Labyrinth und lies jede Station, über die du trittst. Streiche sie danach. Stationen mit einem * musst du jedes Mal lesen, wenn du sie passierst. Du startest bei 1.

Werte

Auf deiner Reise musst du über drei Werte Buch führen: Stärke(ST), Abwehr(Abw) und Kraftpunkte(KP). Sinken deine KP auf 0, hast du verloren. Zu Beginn sind Stärke und Abwehr 0, die Kraftpunkte 10 (und dürfen niemals höher sein).

Gegenstände

Du darfst von folgenden Gegenständen drei in die Höhle mitnehmen: Fackel, Seil, Proviant (mache ein einziges Mal Rast, um 5 KP zu erhalten), Schwert (+1 St), Rüstung (nur 1 KP Verlust im Kampf), Dietrich. Kreuze diese Dinge und alle die du findest unter dem Labyrinth an.

Kampf

Triffst du auf einen Gegner, musst du mit ihm kämpfen. Dies verläuft in Runden, in denen du Stärke und Abwehr vergleichst. Ist die Stärke eines Kontrahenten größer als die Abwehr des anderen, verliert der Unterlegene 2 KP. Verliert dein Gegner alle KP, setze deinen Weg fort.

Die Zahl hinter dem Namen eines Gegners steht für dessen KP, die Paare nach dem Doppelpunkt für Stärke und Abwehr in der entsprechenden Runde. Verwende die Wertepaare Runde für Runde von links nach rechts und fange am Ende wieder von vorne an.

Beispiel: Gegner(KP): (St Runde 1, Abw Runde 1)(St R. 2, Abw R. 2) ...

Um deine eigene Stärke und Abwehr in einer Runde zu bestimmen, benutze das Kampfdiagramm unter der Karte. Starte bei irgendeinem Kreis und folge für jede Kampfunde einem Pfeil, um deine Position zu wechseln. Zähle zu den Werten in den Kreisen deine Basiswerte hinzu.

Mehr? Besuche <http://www.relegatia.com>

1: Unheimlich hallen deine Schritte, als du das düstere Gewölbe betrittst. Mit einem Poltern wird der Eingang verschüttet. Du bist gefangen.

2: Fledermaus(3): (3,1),(2,2),(1,3)

3*: Verschlossene Tür. Mit einem Dietrich darfst du nach Norden.

4*: Du gelangst in eine düstere Sackgasse.

5: Du findest eine Steintafel: "Geh vom roten Stein links, links... bis in die Sackgasse." (Lies dort bei (Station + 7) weiter)

6*: Du passierst einen feuerroten Felsen.

7*: Du findest eine Quelle mit kristallklarem Wasser (+1 KP).

8*: Eine tiefe Schlucht. Du kannst sie nur mit einem Seil überqueren.

9: Du findest einen grünen Edelstein.

10: Höhlenspinne(5):(4,0),(2,2),(3,3),(0,1)

11: Du findest einen Schalter: Eine Geheimtür nach Osten tut sich auf.

12: Feuersalamander(4): (2,2),(3,1),(1,4)

13: Du findest einen alten Schutzschild (+1 Abw).

14: Ein düsterer Gang. Hast du eine Fackel, lies weiter bei 15.

15: An der Wand ist mit Kreide ein Pfeil nach Norden gemalt.

16: Eine finstere Kreuzung. Hast du eine Fackel, lies weiter bei 17.

17: Auf einem Findling prangt ein Kreidepfeil nach Osten.

18: In einer Felsspalte findest du einen roten Edelstein.

19: Fahl prangt auf einem Banner Ruavias letzte Rune. Du steckst es ein.

20*: Drei Fassungen an einer Eisentür. Hast du alle drei Edelsteine, darfst du nach Osten weitergehen.

21: Ein tiefer, schwarzer See. Willst du hindurchschwimmen, lies 22.

22: Seeschlange(8): (4,2),(2,5),(3,1),(1,6) Gewinnst du, weiter nach Osten.

23: Auf einer gläsernen Säule findest du einen blauen Edelstein.

24: In der Nordwand klafft ein Loch, durch das dich Tageslicht blendet. Du trittst ins Freie. Hast du Ruavias Rune(=> 25) oder nicht (=>26)?

25: Fröhlich machst du dich auf die Heimreise. Deine Suche war erfolgreich.

26: Immerhin hast du überlebt, auch wenn die Rune verschollen bleibt.

27: Werratte(2):(3,0),(2,1),(1,3)

28: Du findest einen silbernen Handschuh (+1 St).

29: An einer Wand wachsen essbare Pilze (+1 KP).

30: Fleischfressende Höhlenranke(3): (2,2), (3,1), (2,2)