

Das Abenteuer

Skyrim: Freunde fürs Leben und den Tod

Ihr habt einige Zeit für die Diebesgilde gearbeitet und ihre Regeln stets respektiert und befolgt. Doch in dieser Nacht kehrt ihr eurem derzeitigen Zuhause den Rücken. Euer guter Freund Thorek wurde – mehr durch unglückliche Fügungen als durch eigenes Verschulden – bei seiner letzten Mission gefangengenommen. Eigentlich schreibt der Kodex vor, ihn seinem Schicksal zu überlassen. Das kommt für euch aber keinesfalls in Frage. Und den Ort, wo er zur Zeit festsitzt, habt ihr auch schon herausbekommen. Geschickte Diebe haben eben Ohren und Augen stets offen. Also habt ihr euch geschworen, Thorek zu befreien. Und diesmal wird nicht nach Gildenkodex gearbeitet, sondern nach euren ganz eigenen Regeln.

Kurzüberblick über das Abenteuer

Euer Ziel ist es, Thorek in der Festung zu finden und zu befreien. Dabei solltet ihr möglichst unbemerkt rein- und wieder rauskommen, was aber nicht heißt, dass – wie bei Einsätzen normalerweise üblich war – niemand sterben darf. Ob ihr Wachen eher umgeht, austrickst oder umnietet, liegt ganz bei euch. Aber gutes Teamwork ist gefragt, sonst könnte euer Weg schnell in einer Sackgasse und womöglich ihr noch als Gefangene der Festung enden.

Regelwerk

Gespielt wird standardmäßig mit dem Regelwerk Vanilla Alpaca, das um einige Aspekte erweitert wurde. Siehe dazu hier: <https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/chapter/skyrim>

Klassen:

In diesem Abenteuer könnt ihr euch für eine von drei Klassen entscheiden. Diebe seid ihr alle, doch was könnt ihr besonders gut? Seid ihr eher ausgelegt auf schnelles, lautloses Töten? Liegt euch heimliches Erkunden mehr? Oder wart ihr schon immer fasziniert von Magie?

Den Überblick zu den Klassen findet ihr im Ordner zum Regelwerk.

Du würdest dieses Abenteuer gerne leiten?

Sichtrechte für den Game-Master-Ordner gibt's auf Anfrage bei mir.

Revision #8

Created 2 March 2022 09:42:14 by Tocos

Updated 13 September 2023 23:30:36 by Heideblum