

## Kapitel I

# Die Taverne

## Einleitung

**S**eine beschlagenen Absätze hallten unnatürlich laut durch die stille, dunkle Gasse, während er seinen Weg fortsetzte. Er kannte sich hier nicht aus, aber man hatte ihm den Weg gut beschrieben. Ihm war ein wenig mulmig zumute, als er durch die nur spärlich beleuchtete Gasse schritt, denn er wusste, dass hier in jeder Ecke ein Halsabschneider oder sogar schlimmere Gestalten lauern konnten. Er hatte viele Erzählungen über Kal Hadun gehört.

Kal Hadun war eine Verbrecherstadt, von den regierenden Magiern errichtet, um Verurteilten die Entscheidung zu ermöglichen, entweder ins Gefängnis zu gehen und nach einer gewissen Zeit wieder die Freiheit zu erlangen oder aber ein Leben lang in Kal Hadun zu wohnen. Er hatte sich für Letzteres entschieden und mittlerweile fragte er sich, ob seine Entscheidung richtig gewesen war. Die Stadt war dreckig und stank nach allem Möglichen und es war nichts dabei, was er gerne näher untersucht hätte. Und noch nie hatte er so viel Gesindel auf einem Haufen gesehen. Wohin man auch blickte, man sah in den Augen der Bewohner Hass und Aggression. Er war froh, dass man ihm sein Schwert gelassen hatte, als man ihn am Stadttor abgesetzt hatte.

Zögernd blieb er stehen und betrachtete das Haus, das der Wegbeschreibung nach sein Ziel sein musste. Es war nicht besonders groß und machte nicht den Eindruck, als ob es den Besitzer stören würde, dass das Füllmaterial aus dem eigentlich sehr stilvollen Fachwerk bröckelte. Im oberen Stockwerk waren ein paar Fenster auszumachen, die mit Fensterläden verschlossen waren, die wohl ehemals Grün gewesen sein sollten. Mittlerweile hatten das Alter, Wind und Wetter und vermutlich vernachlässigte Pflege dafür gesorgt, dass sie von einem schmutzigen Braun waren. Einer der Flügel schien aus dem Scharnier gebrochen zu sein, denn er hing schief im Fensterrahmen. Unter der Fensterzeile hing ein Schild, das ebenso verblichen wie die Blenden war und auf dem man mit Mühe noch die Überbleibsel einer ehemals sehr kunstvollen und schön geschwungenen Schrift erkennen konnte, die das Haus als das „Paradies“ titulierte.

Man hatte ihm gesagt, dass dieses die am besten besuchte Kneipe der Stadt sein sollte und wenn er den Geräuschen lauschte, die durch die geschlossene Eingangstür drangen, stimmte das wohl auch. Denn obwohl es gerade früher Abend war, schien die Taverne schon gut besucht zu sein. Er machte einen großen Schritt über eine Drecklache, die sich um den ausgetretenen Bereich direkt vor der Tür gebildet hatte, und trat auf den Eingang zu.

Als er die Tür aufstieß, schlug ihm zunächst Wärme entgegen, gefolgt von einem gewaltigen Schwall Rauch und den Geräuschen von lauten Gesprächen, durch die man mit einiger Mühe den Gesang eines eher schlechten Barden heraushören konnte. Angewidert betrat er das Etablissement, das so gar nicht seines Standes würdig war. Immerhin war er einer der wichtigsten Männer Diran Fahrs – der Leiter der Stadtwache – gewesen.

Es war jetzt gerade sechzehn Stunden her, also gerade einmal knapp einen Tag, seit der Erzmagier ihn verurteilt hatte. Seine Entscheidung war eindeutig ausgefallen: Entweder Ailco wanderte für sieben Jahre in ein Gefängnis oder er führte sein Leben dauerhaft in Kal Hadun weiter. Die Entscheidung war Ailco nicht leicht gefallen, vor allem, weil er nicht mit so einer hohen Strafe gerechnet hatte. Er hatte vielleicht eine Geldstrafe oder ein oder zwei Jahre Gefangenschaft erwartet, aber niemals sieben! Was hatte er denn getan? Er hatte ein wenig Zinn unterschlagen, um sein ohnehin schon wohlhabendes Leben noch ein wenig angenehmer zu gestalten. So etwas war es doch nicht wert, so lange eingesperrt zu werden! Also entschied er sich



für Kal Hadun, denn hier hatte er wenigstens ein wenig Freiheit. Hätte er gewusst, was für ein Dreckloch ihn hier erwartet, wäre er vermutlich eher ins Gefängnis gegangen.

Aber nun stand er hier, in dieser schmutzigen Spelunke. Verraten von seinem besten Freund, mit schmutziger Kleidung, ohne die gewohnte reichhaltige Menge Zinnmünzen in seinem Beutel und vor allem ohne Hoffnung. Gescheitert, alle seine Pläne und Ziele innerhalb weniger Augenblicke durch die Worte seines besten Freundes zerstört. Er hätte Ferron niemals vertrauen dürfen, hätte ihn niemals in seine Machenschaften einweihen dürfen. Alles war so gut geplant gewesen – und dann musste dieser unerfahrene Jungspund im falschen Moment mit den falschen Leuten reden. Ailco ärgerte sich ungemein über diesen „Freund“. Seinetwegen musste er fast sein gesamtes Vermögen abgeben, seinetwegen war er verstoßen worden aus Diran Fahr, seiner Heimatstadt – und vor allem war er jetzt seinetwegen hier in diesem Loch! Ailco hatte Ferron vertraut, wollte das unterschlagene Geld mit ihm teilen. Und sein „Freund“, wie er sich nannte, hatte nichts Besseres zu tun, als dieses den Magiern zu melden.

Ailco hätte eine sonnige Zukunft vor sich gehabt, hätte er sich niemandem anvertraut. Er war gut aussehend, er hatte einen angesehenen Posten und er wäre reich gewesen. Er hätte jede Frau bekommen können, die er hätte haben wollen. Gut, ihm war es nur wichtig, dass Veraliana etwas auf ihn hielt, aber ihre Gunst hatte er vermutlich auch verspielt. Oh, wie er sich nach ihr sehnte. Und er hatte nicht einmal den Mut besessen, ihr zu erzählen, dass er verurteilt worden war. Er hatte nach dem Rechtspruch seine Sachen gepackt und war abgereist. Ohne ein Wort des Abschieds, ohne auch nur die kleinste Mitteilung.

Hoch gewachsen und muskulös überragte er mehr als zwei Drittel der anderen Anwesenden. Seine langen schwarzen Haare fielen ihm bis weit über die Schultern. Seine Kleidung war noch immer von hoher Qualität – wenn auch durch die Reise völlig verdreckt – und er trug seine persönliche Lederrüstung – die Rüstung der Stadtwachen war ihm natürlich abgenommen worden – und an seinem Gürtel hing sein persönliches Langschwert, das er sich vor längerer Zeit von den Zwergen hatte anfertigen lassen.

Ein Bierkrug, der ihn unsanft am Kopf traf, weckte Ailco aus seinen Gedanken. Missmutig blickte er um sich, um den Werfer auszumachen, aber in der düsteren, verrauchten Kneipe konnte er bis auf zwei Meter nichts mehr klar erkennen. „Was, zum Teufel, mach ich in diesem Loch?“, murmelte er vor sich hin, als er sich den Weg zur Bar mit seinen Ellenbogen freikämpfte. Er warf einen verächtlichen Blick auf den vor Dreck starrenden Barhocker, von dem sich soeben ein fast noch dreckigerer Mensch erhoben hatte, und beschloss, doch lieber stehen zu bleiben.

„Willkommen im Paradies, Fremder“, begrüßte ihn die tiefe Bassstimme des Zwerges hinter der Theke, „der saubersten und ruhigsten Kneipe in ganz Kal Hadun! Was darf ich Euch zu trinken ausschenken?“ „Bier. Und bitte in einem sauberen Glas.“, antwortete Ailco. Diese letzte Bemerkung zauberte ein breites Grinsen auf das Gesicht des Zwerges und es sah fast so aus, als ob er sich nur mit Mühe das Lachen verkneifen könne. „Und könnte ich auch ein Bad bekommen?“, fragte Ailco. Der Zwerg brach nun doch in schallendes Gelächter aus, in das die in der Nähe sitzenden Gäste, die das Gespräch mit angehört hatten, einfielen. Ohne eine Antwort zu geben, wandte sich der Zwerg dem Zapfhahn zu und fing an, ein Glas zu füllen.

Nach kurzem Warten erhielt Ailco dann auch sein Bier – oder zumindest das, was in dieser Kneipe solch einen Namen trug: eine gelbliche Brühe, auf der eine hauchdünne Schicht Schaum zu erahnen war, und so schmeckte, als ob sie schon mehrere Wochen in der Sonne gestanden hatte.

„Was führt dich zu uns, mein Freund?“, sprach Ailco irgendwer von der Seite an. Missmutig wendete er sich dem Fremden zu, der neben ihm auf einem der widerlichen Barhocker saß und ihn aus seinen vollständig gelben Augen anschaute, die im starken Kontrast zu der mattgrünen, leicht geschuppten Haut standen. Ailco wurde mulmig zumute. Er mochte keine Verasti, er wusste nicht, was er von ihnen halten sollte. Dieser war dazu noch in nicht gerade adäquate Kleidung gehüllt. Er trug ein einfaches Leinenhemd, das diverse Flecken und kleinere Löcher aufwies, eine noch einfachere, dafür aber um so mehr abgewetzte Lederhose und hohe Stulpenstiefel. Sein üppiges Haupthaar hatte er so weit abrasiert, dass nur noch ein dünner Mittelstreifen über seinen Schädel lief, den er mit irgendeinem Mittel versetzt hatte, das ihn senkrecht in die Höhe stehen ließ. „Was willst du?“, fragte Ailco direkt und in einem mürrischeren Ton, als er eigentlich geplant hatte. „Hey, immer sachte“, erwiderte der Schlangemensch, „ich wollte dir nur meine Dienste anbieten, die ein Fremder wie du hier in Kal Hadun bestimmt gebrauchen kann.“ „Aha... und was sollen das für Dienste sein, wenn man das auch noch erfahren dürfte?“, erwiderte Ailco skeptisch. „Sind wir heute mit dem falschen Bein zuerst aufgestanden?“, witzelte der Verasti. „Wie dem auch sei, mein Name ist Alharrassan. Ich könnte dich, falls Interesse besteht, ein wenig in der Stadt herumführen und dir die wichtigsten Plätze zeigen.“ „Was gibt es denn in solch einem Drecknest so Wichtiges zu sehen? Hier hausen doch sowieso nur Gauner und Betrüger!“ „Ja“, erwiderte der Verasti. „Da hast du nicht ganz Unrecht, aber diese Gauner und Betrüger haben sich hier eine voll funktionierende Stadt aufgebaut. Wenn ich mir dich so anschau, dann gehe ich einmal davon aus, dass du dich hier länger aufhalten wirst. Und dann brauchst du irgendjemanden – so jemanden wie mich – der dir einmal zeigt, wo du was findest und mit wem du dich hier besser nicht anlegen solltest.“ „Da hat er nicht ganz unrecht“, dachte Ailco, fragte dann aber misstrauisch: „Und was willst du für deinen Dienst?“ „Oh, in dieser Stadt gibt es eigentlich nur eine Sache, die zählt: Reichtum! Also gib mir Zinn, sagen wir so 50 Zinnmünzen, und ich bin zufrieden. Dafür zeige ich dir alles, was du kennen musst, um hier zu überleben.“ Ailco überlegte kurz. Schließlich willigte er ein: „Okay. Dann erzähle einmal ein wenig, was



*mich auf dem Rundgang alles erwartet.“*

*„Ich denke, wir starten unsere Stadtführung beim Barden dort drüben. Der Kerl singt, wie ein Bulle brüllt, aber er hat verdammt viel Ahnung von der Welt. So, wie du dich hier bewegst und wie du dich aufspielst, hast du vermutlich nie die Welt dort draußen wirklich kennengelernt. Du kommst bestimmt aus einem dieser noblen Adelsviertel in Diran Fahr, oder?“* Missmutig nickte Ailco. *„Ich hab es vermutet. Was hast du da getrieben? Menschen aufgescheucht, die versucht haben, über die Runden zu kommen?“* Wieder nickte Ailco.

*Ihm wurde irgendwie unwohl. Dieser Verasti schien Gedanken lesen zu können. Gut, Alharrassan hatte vollkommen recht, er war mit Leib und Seele Stadtwache gewesen, hatte Leute ins Gefängnis gesteckt, die ihre Pacht nicht bezahlen konnten, hatte Diebe festgenommen und eben Dinge getan, die die Stadtwache nun einmal macht – und das gerne. Aber er hatte sich nie um andere Dinge geschert. Er war nicht besonders gläubig, hatte nie einen Gedanken daran verschwendet, ob es einen oder vielleicht mehrere Götter gab. Er wusste nicht viel über die anderen Rassen der Welt, schließlich war Diran Fahr eine reine Menschenstadt, und er hatte auch kein wirkliches Wissen über andere Organisationen, wie zum Beispiel die Armee oder Magiergilden.*

*Ailco kramte in seinem Beutel, zählte 25 Zinnmünzen daraus ab und hielt sie Alharrassan hin. „Fünfundzwanzig jetzt, den Rest nach der Führung.“ Der Verasti zog eine Augenbraue hoch, schaute skeptisch auf die Geldstücke und zischte dann etwas in seiner Sprache, wobei seine gespaltene Zunge wiederholt zwischen seinen Lippen hervorkam, und das ziemlich abwertend klang. Mit einem fast verachtenden Blick erhob er sich von seinem Hocker, nahm die Münzen, ließ sie in seine Hosentasche gleiten und sagte schließlich zu Ailco: „Gut, dann lass uns einmal rübergehen, dann mach ich dich mit dem Barden bekannt und er kann dir einmal ein paar Takte über die Welt erzählen.“*

*Ailco stieß sich von der Bar ab und folgte seinem neuen Führer.*

## Einleitung

### Rollenspiel – Was ist das?

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, ein edler Ritter zu sein oder wie Siegfried zum Drachentöter zu werden? Wer wollte nicht schon einmal wie Sindbad über die Weltenmeere segeln oder wie Conan zum erfahrenen Kämpfer und Dieb werden? Wer wollte es nicht schon einmal Gandalf gleichtun und mit Magie Wunder bewirken oder wie Legolas immer ins Schwarze treffen?

In der Realität ist dieses natürlich nicht möglich. Dafür gibt es Rollenspiele!

Bei einem **Rollenspiel** treffen sich mehrere Personen und schlüpfen für eine begrenzte Zeit in die Rolle eines **Abenteurers** (auch als **Spielerfigur** oder **Charakter** bezeichnet), der auf seiner eigenen Welt (in diesem Falle die Welt Samyra) Abenteuer erlebt. Auf dieser Welt herrscht ein ständiger Kampf zwischen Gut und Böse. Es gibt Fabelwesen, übernatürliche Phänomene, Magie und Monster.

Die Handlungen des Abenteurers, der von einem Spieler geführt wird, finden nicht in der Realität statt, sondern in der Phantasie des Spielers. Die Würfel entscheiden, ob eine Aktion erfolgreich war oder ob der Abenteurer einen Fehler begangen hat.

Da man aber nicht einfach herumlaufen will, sondern auch etwas erleben möchte, übernimmt einer der Spieler die besondere Rolle des **Spielleiters** (s.u.).

Im Gegensatz zu anderen Spielen, z.B. Brettspielen, gibt

es beim Rollenspiel keine festgelegten Handlungsmöglichkeiten, sondern den Spielern steht jede Aktion offen, die sie gerade machen möchten. Für bestimmte Handlungsabläufe, die öfter vorkommen, wie z.B. Kämpfe oder dem Anwenden von Magie, gibt es vorgeschriebene Regeln, die aber nur dann angewandt werden, wenn sich einer der Spieler entscheidet, seine Spielfigur diese Handlung durchführen zu lassen.

Richtig Spaß macht ein Rollenspiel aber erst, wenn sich eine feste Gruppe zu (mehr oder weniger) regelmäßigen Terminen trifft und mit den gleichen Figuren mehrere Abenteuer spielt. Es werden sich dann die Charakterzüge der Spielerfiguren erst richtig entwickeln und vertiefen. Außerdem verbessern sich durch das längere Spielen die Fähigkeiten der Charaktere und sie werden somit besser und stärker, um neue und schwerere Aufgaben zu meistern.

### Der Spielleiter

Um ein Rollenspiel spielen zu können, muss sich als erstes mindestens einer der Mitspieler ausführlich mit den Regeln (also diesem Buch) auseinandersetzen und sie verinnerlichen. Dieser Spieler sollte dann zumindest die ersten Sitzungen die Rolle des Spielleiters einnehmen und den anderen helfen, ihre Charaktere zu entwerfen.

Zum anderen ist es am Anfang ratsam, ein vorgefertigtes Abenteuer zu kaufen oder aus dem Internet herunter zu laden. Bei etwas mehr Erfahrung kann man auch ein eigenes entwerfen. Erfahrene Spielleiter können auch während



der laufenden Spielsitzung ein Abenteuer improvisieren, indem sie auf die Handlungen und Bedürfnisse der Spieler reagieren. Dieses erfordert aber relativ gute Regelkenntnisse und einiges an spielerischem Geschick und bietet sich daher erst mit zunehmender Rollenspiel-Erfahrung an.

Ein **Abenteurer** umfasst mehrere Dinge. Es enthält zum einen die Hintergrundgeschichte, die erläutert, worum es eigentlich geht, was die Ziele und wer oder was die Gegner sind. Es enthält Informationen über sogenannte **Nichtspielerfiguren**, deren Werte und deren Charakterzüge und Handlungsweise. Anhand dieser Angaben weiß der Spielleiter dann während des aktiven Spiels, wie sich diese Figuren verhalten, wenn sie auf die Abenteurer treffen, oder was ihre Motivation ist bzw. welche Rolle sie im Abenteuer einnehmen.

Außerdem findet man in den Beschreibungen Abbildungen und Erklärungen von Örtlichkeiten, auf die die Spielerfiguren im Laufe des Abenteuers treffen können oder werden. Alle Informationen in diesen Büchern sind in der Regel ausschließlich für den Spielleiter bestimmt. Einige Textstellen allerdings, wie z.B. Raumbeschreibungen, kann der Spielleiter bei entsprechender Gelegenheit jedoch laut vorlesen, um sich die Erklärung zu erleichtern. Auch ist es manchmal hilfreich, einen Raum aufzuzeichnen, um den Spielern einen besseren Überblick zu verschaffen.

An all diesen Punkten kann man schon ersehen, wie wichtig der Spielleiter für das Spiel ist. Er ist derjenige, der sämtliches Hintergrundwissen, das für das Abenteuer wichtig ist, besitzt und es in bestimmten Situationen an die Spieler weitergibt. Er ist zuständig für das gesamte Abenteuer, wie z.B. das Handeln der Nichtspielerfiguren und deren Reaktion auf die Aktionen der Spieler. Zum anderen führt der Spielleiter alle Würfelwürfe der Nichtspielerfiguren aus, wenn es z.B. zu einem Kampf kommt.

Der wichtigste Punkt, für den der Spielleiter zuständig ist, ist aber die Vermittlung der Umwelt der Abenteurer an ihre Spieler. Der Spielleiter beschreibt die Umgebung, gibt Erklärungen zu Gegenständen, beantwortet Fragen der Spieler. Er erzählt ihnen, was die Abenteurer sehen, riechen, hören, schmecken und fühlen. Er ist also der komplette Wahrnehmungsapparat der Abenteurer.

Lässt ein Spieler seinen Abenteurer eine Aktion durchführen, teilt der Spielleiter der Gruppe mit, welche Erfolge er hierdurch erzielt oder was passiert, wenn er scheitert.

In vielen Gruppen ist es üblich, dass der Spielleiter immer ein und dieselbe Person ist, also nie einen eigenen Charakter spielt. Es ist jeder Gruppe selbst überlassen, wie sie dieses regelt, allerdings ist es zumindest für unerfahrene Spieler ratsam auch die Rolle des Spielleiters zu übernehmen, um das Spielgeschehen einmal aus der anderen Perspektive zu erleben.

Es ist davon abzuraten, dass der Spielleiter zusätzlich zu seiner Tätigkeit auch noch ein festes Gruppenmitglied spielt, da sich dieses nur selten mit seinem Wissen über das Abenteuer verträgt. In einigen Abenteuern lässt es sich allerdings aufgrund der Hintergrundgeschichte nicht umgehen, dass der Spielleiter einen Charakter mitführt.

## Anmerkungen zum Regelwerk

Dieses Regelwerk erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit! Es ist vielmehr als roter Faden zu sehen, in dem die wichtigsten Regeln erläutert werden! Es wird immer wieder Situationen geben, in denen es keine explizite Regel zur Lösung gibt. In diesem Falle muss der Spielleiter mit seinem Regelwissen entscheiden, was der Spieler würfeln muss, um mit seiner geplanten Aktion Erfolg zu haben.

Auch ist das Regelwerk an allen Stellen erweiterbar und beugbar, je nach Situation. Man kann jederzeit neue Zaubersprüche, Waffen, Monster, Fertigkeiten und ähnliches hinzufügen oder weglassen. Gleiches gilt für die einzelnen Regeln und die Vergabe von Modifikationen in bestimmten Situationen. Man muss sich in jedem Falle nur Gedanken darüber machen, ob man durch seine Änderungen nicht eventuell das Spielgleichgewicht gefährlich stört.

Das Regelwerk ist in mehrere Kapitel unterteilt, die jeweils die Namen der Orte oder Personen tragen, um die es in der Geschichte des einleitenden Textes geht. Nach der Einleitung findet man dann den eigentlich Regeltext. Absätze, die *kursiv* geschrieben sind, sind Beispiele, die die Regeln anhand bestimmter Situationen noch einmal näher erläutern.

Die Kapitel, insbesondere Kapitel VI bis XIV, bauen aufeinander auf, dass heißt es wird vorausgesetzt, dass die Inhalte der vorangegangenen Erklärungen bekannt sind. Es kann allerdings auch vorkommen, dass Wissen aus späteren Kapiteln nötig ist, um den Regeltext vollständig zu verstehen. Vor allem die Beschreibungen der Fertigkeiten in Kapitel VII beziehen sich teilweise auf Inhalte der folgenden Kapitel. Diese Textstellen sollten sich dann beim weiteren Lesen klären.

Vor dem ersten Spielen sollte möglichst einmal das gesamte Regelwerk gelesen worden sein, damit man weiß, wo man zur Not nachschlagen kann und sollte, wenn Regeln unklar sind oder vergessen wurden.

In diesem Regelwerk werden alle Begriffe in der männlichen Form geschrieben, da das technisch besser machbar war und die Verständlichkeit und Lesbarkeit des Regelwerkes erhöhte. Das soll aber nicht heißen, dass Frauen keinen Zugang zum Rollenspiel haben – im Gegenteil!

## Danksagung

An dieser Stelle möchte ich meinen Dank an alle richten, die dafür gesorgt haben, dass Samyra das geworden ist, was es jetzt ist.

Allen voran danke ich meiner Lebensgefährtin **Britta Lüschen**, die mir mit Rat und Tat zur Seite stand, die meine stärkste Kritikerin war und ist, und mit der ich zahlreiche Stunden in konstruktiver Diskussion verbracht habe. Sie war die Leidtragende, wenn einmal wieder die Euphorie mit mir durchgegangen ist, und hat meine überschäumende Begeisterung oftmals mit geradezu stoischer Ruhe über



sich ergehen lassen.

Des Weiteren geht mein Dank natürlich an die tapferen Testspieler, die lange Jahre mit all den Veränderungen gekämpft haben, die Samyra durchlebt hat, und die sogar irgendwann aufgehört haben, sich zu beschweren, wenn wieder einmal ein komplett neuer Ansatz getestet werden sollte.

Zu den aktiven und langjährigen Testern gehören

**Steffen Barovic** („Pollux“),

**Alexander Hillmer**,

**Volker Janssen** („Fadsha“),

**Marie-Anike Kruse** („Fin“),

**Britta Lüschen** („Kialah“),

**Jan-Martin Meyer** („Dalin“) sowie

**Verena Reineke**.

Aber natürlich danke ich auch den Spielern, die nicht mehr dabei sind, die nur kurz gespielt haben, oder die auf einer der zahlreichen Convention-Runden (unwissentlich) als Testspieler missbraucht wurden.

Alle diese Personen haben dazu beigetragen, dass das Regelsystem in der jetzigen Form entstanden und die Welt Samyra gewachsen ist.

Aber auch an der Entstehung dieses Buches haben einige Leute mitgearbeitet, denen mein Dank gilt.

Ich bedanke mich bei allen Zeichnern, die mit Engagement und Begeisterung zu sehr fairen Konditionen dafür gesorgt haben, dass das Regelwerk mit schönen Bildern versorgt wurde.

Cover und Logo: **Andree Schneider**

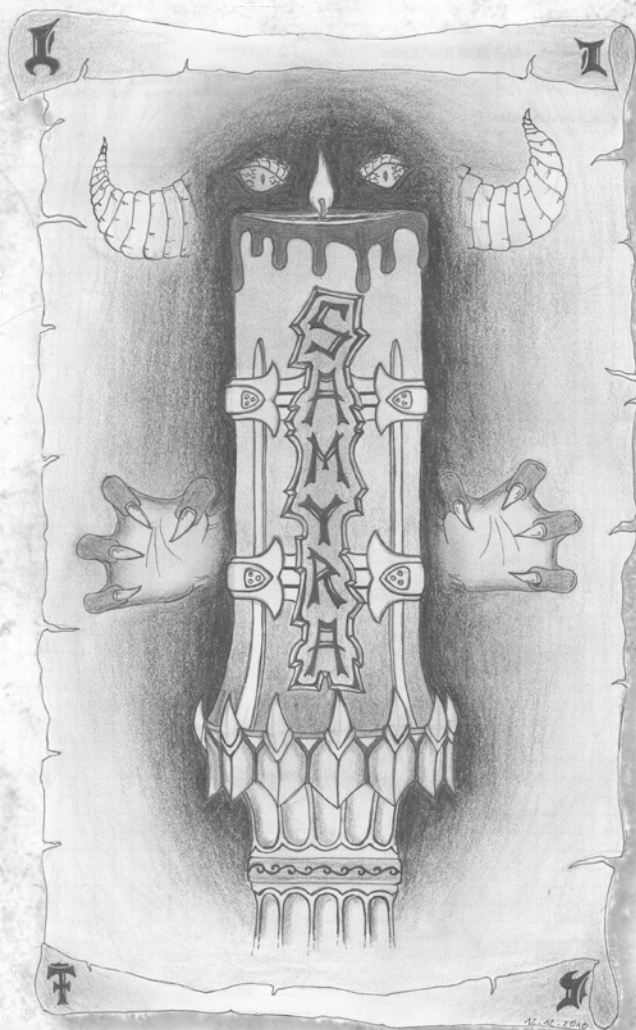
Illustrationen: **Yanus Bleßmann, Andreas Rexfort, Andree Schneider, Paul Taaks**

Ein besonderer Dank geht an **Roland Büttner** für die wunderschönen Karten der Welt und der Länder. Leider ist es ihm nicht vergönnt, mitzuerleben, dass seine Werke in dieser Form gedruckt werden.

Außerdem geht mein Dank auch an meine fleissige und gewissenhafte Korrekturleserin **Gerda Kemnitz**, die sich die Mühe gemacht hat, alle Seiten des Regelwerkes mehrfach und in zahlreichen Versionen zu lesen, obwohl sie eigentlich kein gesteigertes Interesse an Rollenspiel hat.

Zum Abschluss möchte ich mich bei meinen **Eltern** bedanken, die mich finanziell unterstützt haben, und ohne die dieses Regelwerk wohl niemals gedruckt worden wäre.

***Ich wünsche allen Spielerinnen und Spielern viel Spaß beim Lesen dieses Regelwerkes und natürlich noch viel mehr Spaß beim Erleben ihrer Abenteuer auf Samyra!***



- Kai Kemnitz -



