

SPHERECHILD



DREI SYSTEMUNABHÄNGIGE ORTSBESCHREIBUNGEN

GRATIS-ROLLENSPIEL-TAG 2026

DIE DIEBESHÖHLE

Inmitten eines dicht bewachsenen Waldstücks hat eine vierköpfige Diebesbande ihr Lager in einer Höhle aufgeschlagen. Dieses Versteck liegt nicht nur sehr gut verborgen, sondern hat einige Überraschungen für unerwünschte Besucher zu bieten.

DIE HÖHLE

Der erste Eindruck

Der sechs Meter hohe Felsen besteht aus massivem Gestein. Durch das Moos und die generelle Feuchtigkeit der Gegend ist der Felsen schwer zu erklimmen. Die Höhle ist von dichtem Wald umgeben und daher schwer zu finden. Um das Versteck und am Eingang sind keine offensichtlichen Fallen zu sehen. Der Boden ist aus Stein.

1 – Eingang

Der Eingangsbereich ist nur schlecht mit einem Busch getarnt, denn der Weg hinein ist schon die erste Täuschung. Die Diebe haben hier einen magischen Gegenstand im Boden platziert, der eine Illusion eines Mannes am Lagerfeuer zeigt.

Wenn man an dem Busch vorbei in die Höhle blickt, wirkt alles echt. Das Licht leuchtet wie ein Feuer und der Mann bewegt sich. Er stochert mit einem Stock in der Glut. Seine Bewegungen sind natürlich und wirken nicht ungewöhnlich.

Wie kann man die Illusion erkennen?

Die Illusion ist sehr gut, das Licht wirkt wie Feuer. Auffällig ist nur, dass sich die Bewegungen der Gestalt immer wieder im gleichen Zeitrhythmus wiederholen.

Die Falle unter dem Feuer

Unter dem illusorischen Lagerfeuer ist eine Rune mit einem Erd-Schadenszauber verborgen. Dieser reagiert auf alle Lebewesen, die sich dem Feuer auf mehr als zwei Meter nähern. Die dann ausgelöste Explosion trifft alle Personen im Raum. Man kann der Falle nur entkommen, wenn man den Raum an der äußersten rechten Wand durchschreitet (in der Karte weiß eingezeichnet). Die Diebe halten sich sehr genau daran.

2 – Geheimtür

Eine dauerhafte Illusions-Höhlenwand verdeckt den Zugang zwischen Raum 2 und Raum 3. Der geheime Zugang (mit „G“ gekennzeichnet) kann problemlos durchschritten werden, ist aber von guter Machart, so dass man die Wand bewusst absuchen muss, um diese zu entdecken. Zufällig erkennt man die Illusion nicht.

Am Ende des Raums ist eine weitere Falle, eine prachtvolle, unverschlossene Truhe. Wird diese geöffnet, löst sich ein Erdschadenszauber aus, der alle Personen im Raum trifft (3W6SP). Die magische Falle kann von außen nicht erkannt werden. Ansonsten ist die Truhe leer.

3 – Wohnraum

Hier halten sich die Diebe auf. Oben steht ein Tisch, auf dem sie ihre Mahlzeiten vorbereiten, die sie in der kleinen Öffnung in der Mitte braten oder kochen. Hier kann der Rauch nach oben abziehen. Außerdem ist hier ein kleiner Brunnen, in dem sich das Regenwasser sammelt. An der Wand brennt immer eine Öllampe.

Im hinteren Bereich steht ein Holztisch mit vier Hockern, wo die Diebe essen, würfeln und Karten spielen. Ein weiterer Hocker steht in einer Nische für den Mann, der Wache stehen muss.

4 – Schlafraum

Die vier schmalen Pritschen sind unbequem, genügen den Dieben aber, müssen sie so nicht auf dem feuchten Steinboden schlafen. In einem wackeligen Schrank verstauen sie ihre Kleider und Schuhe. Hier ist nichts von Wert zu finden.

5 – Schatz- und Waffenraum

Hier lagern die Diebe ihre Beute. Die stabile Kiste mit den Schätzen ist sehr gut verschlossen und schwer zu knacken, auch wenn sie keinen zusätzlichen Schutzzauber enthält. Hier finden sich Silber- und Kupfermünzen, Schmuckstücke aus Gold und kleinere magische Artefakte.



In dem Holzständer daneben bewahren die Diebe ihre Waffen und leichten Rüstungen auf. Nichts davon ist von guter Machart oder magisch verstärkt.

WACHEN?

Zu jeder Zeit hält ein Dieb Wache - auch in der Nacht. Er sitzt dann in der kleinen Nische in Raum 3, wo er nicht sofort überrascht werden kann, wenn jemand durch die illusionäre Wand aus Raum 2 springt.

ABENTEUERIDEEN

Die Belohnung

Die Diebe terrorisieren eine ganze Region, so dass Händler eine hohe Belohnung ausgesetzt haben, sollten die Einbrüche gestoppt werden. Tatsächlich holen sich die Diebe aber nur ihr Gold zurück, dass sie durch einen Betrug der Händler verloren haben

Das unbekannte Artefakt

Die Diebe haben ein gefährliches und mächtiges Artefakt gestohlen, von deren Macht sie aber keine Ahnung haben und deren Kräfte jederzeit ausbrechen können. Es handelt sich um eine Laterne die große Mengen an Todesmagie gespeichert hat. Sie bewahren die Lampe in der Truhe (Raum 5) auf.

Die Beschwörung

Einer der Diebe ist tatsächlich ein Beschwörer, der mit den gestohlenen Gegenständen einen mächtigen Dämon hoher Hierarchie beschwören kann, nutzt er diese als Magieverstärker. Sobald die Charaktere in der Nähe der Höhle sind, beginnt die Beschwörung - sechs Runden später ist der Dämon gerufen. Und diese vierarmige Kreatur ist sehr viel gefährlicher, als alle Diebe zusammen.

DIE DIEBE

Die vier Diebe sind schnelle Kämpfer, die leichte Waffen wie Dolche bevorzugen, mit denen sie mehrmals in einer Runde angreifen können. Sie tragen nur leichte Rüstungen, die sie beim Rennen nicht behindern. Aufgrund ihrer Schnelligkeit haben sie eine hohe Initiative.

Weiterhin sind es die vier Männer gewohnt zusammen zu kämpfen (Gleichzeitiger Angriff). Sie nutzen auch die Möglichkeiten der Höhle, um Gegner zurückzudrängen oder diese nur nacheinander angreifen zu lassen. Bei Bedarf können die Diebe im Kampf auch Artefakte aktivieren, wie bspw. Schildzauber oder Heilmagie.

Werte für Spherechild

Die folgenden Werte der Diebe können für das Rollenspiel Spherechild und die Sphäre Valcreon genutzt werden.

ST	KO	GE	CH	IN	GK	LP	MP
12	11	17	8	7	8	23	-

Krit. Treffer	Tod	Ausweichen	Zauberres.
11	-3	5	8

Normale Fertigkeit		Normale Fertigkeit	
Artistik	12	Medizin	5
Einbrechen	16	Naturkunde	5
Geheime Fertigkeiten	8	Sinisch sprechen	7
Heimlichkeit	14	Stel sprechen	4
* Verstecken +4	18	Wahrnehmung	8
Jagen	9	Zauberkunde	4

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	5	5	1W6	4
Dolch	GE	9	10	1W6+2	4
** 2 Angriffe pro Runde	GE				
Wurfmesser	GE	6	0	1W6+2	4
* Gleichzeitiger Angriff	-				



DIE FABRIKHALLE

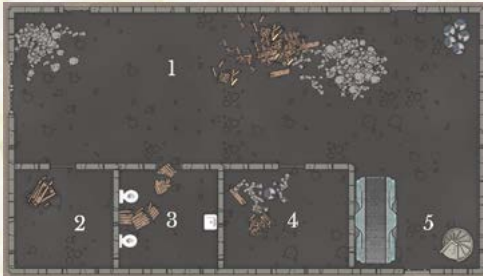
Die Fabrikhalle ist kein vollständiges Szenario, sondern nur die Beschreibung eines Handlungsortes, geeignet für Abenteuer in der Gegenwart oder Science Fiction.

Die Halle kann als Unterschlupf für eine Gruppe dienen, als Übergabeplatz für illegale Ware oder dass sich Feinde der Charaktere dort eingenistet haben. Nach der Beschreibung folgen noch zwei Ideen, um diesem Gebiet mehr Leben einzuhauchen.

ERDGESCHOSS

Die Fabrikhalle liegt in einem abgelegenen Industriegebiet. Dort befindet sich die alte, längst verlassene Halle einer Chemiefirma.

Das Gebäude ist 58x30 Meter groß, 7 Meter hoch, hat drei Personeneingänge und ein breites Tor mit zwei Laderampen. Die metallverstärkten Türen befinden sich 1,30 Meter über dem Boden und können über angebaute Treppen erreicht werden. In fünf Metern Höhe liegen große Fenster, die mit Brettern und Wellblechplatten zugenagelt wurden.



1 – Fabrikhalle

Die sieben Meter hohe Fabrikhalle ist fast vollständig leer. Es liegen noch zerbrochene Paletten, ein alter Drahtzaun und etwas Bauschutt umher. In einer Ecke sind leere Plastikfässer. Ansonsten bietet der große Raum kaum Deckung. Von links gelangt man durch ein großes Tor hinein. Ein strenger Geruch nach Chemikalien hat sich im Mauerwerk festgesetzt. Die Wände sind mit Graffiti bemalt. An den Decken hängen, im Abstand von 5 Metern, noch einige Lampen, die den größten Teil der Halle beleuchten. In der Mitte des Raums befindet sich ein schmaler Abwasserkanal.

2 – Altes Büro

In diesem kleinen Raum wurden die Fenster zerschlagen und durch ein Holzbrett ersetzt. Die Tür fehlt vollständig – einzig der Rahmen ist noch vorhanden. Außer Glassplittern sind hier ein kaputter Schreibtisch und drei zerstörte Stühle. Hier ist auch der Hauptsicherungskasten der Fabrik. Das Lampe in diesem Raum ist zerstört.

3 – Toilette

Der mittlere Raum war früher einmal eine Toilette. Hier sind noch zwei Schüsseln und ein Waschbecken. Das Wasser wurde abgestellt und die Trennwand zwischen den beiden Toiletten herausgerissen. Es riecht stark nach Abwasserkanal. Die Lampe in dem Raum funktioniert nicht mehr. Die Eingangstür ist herausgeschlagen.

4 – Lagerraum

Im rechten Raum liegen Bauschutt, Holzlatten, leere Ölfässer und Metallstangen. Außerdem finden sich hier noch alte kaputte Werkzeuge, verrostete Maschinenteile sowie Nägel und Schrauben. Neben der Wand liegen die Reste eines Metallregals. Alles liegt kreuz und quer verteilt, als wäre dieser Raum durchsucht worden. Die Metalltür zu diesem Raum hängt schief in den Angeln und kann nicht mehr bewegt werden. Es riecht hier strenger nach Chemikalien, als in der Fabrikhalle.

5 – Förderband

An Raum 4 führt eine Metalltür hinein. Hier befindet sich ein Förderband, das in den ersten Stock führt. Daneben ist eine schmale runde Metalltreppe, die ebenfalls nach oben führt. Der Aufgang hat keine Geländer mehr, ist aber noch stabil.

DACH

6 – Ausgang zum Dach

Auf dem Dach befindet sich ein großer Raum, aus dem eine Doppeltür nach draußen führt. Der Raum ist 4 Meter hoch und hat keine Fenster. Hier führt das defekte Förderband nach unten.

Anmerkung für den Spielleiter

Dieser Raum lässt sich gut verteidigen, daher bietet er sich als Unterschlupf für Söldner, Gangmitglieder oder andere an.

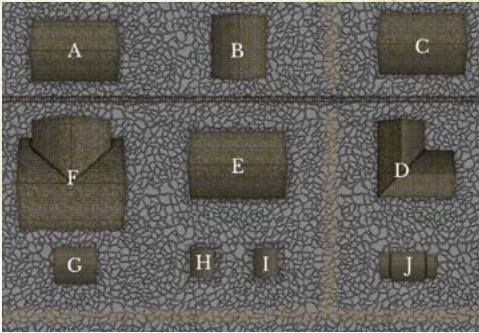
7 – Landeplatz

Der Rest des Dachs ist unbaut, daher wurde hier ein Landeplatz errichtet (markiert mit einem X). Dieser ist von einem zwei Meter hohem Maschendrahtzaun mit einem kleinen Tor umgeben. Auch hier findet sich noch Schutt und Unrat.



Die Umgebung der Fabrikhalle

In der Umgebung der Fabrikhalle befinden sich neun weitere Hallen, die alle im Abstand von 20-30 Metern entfernt stehen. Nördlich laufen 2 Meter breite Schienen durch die Straße. Alle Wege sind betoniert und gut befahrbar. Die Hallen A, B, D und F sind 7 Meter hoch. Die Hallen C, und G messen 11 Meter, während die Hochregale H, I und J 15 Meter hoch sind. Halle E ist die hier beschriebene Halle mit ebenfalls sieben Metern.



ABENTEUERIDEEN

Die Söldner als Wächter

Die Fabrikhalle eignet sich als Stützpunkt für illegale Geschäfte, zur Lagerung von verbotenen Waren oder auch als Zentrale für Hacker. Gegen diese müssen die Charaktere vorgehen. Es eignen sich Söldner, oder Gangmitglieder als Wächter der Halle, welche folgende Vorbereitungen getroffen haben:

- An jeder Ecke der Fabrikhalle wurde je eine Kamera angebracht - auch gegenüber vom Fabriktor. Die Empfangsgeräte befinden sich im Raum 6 auf dem Dach. An diesen Monitoren sitzt immer eine Person.
- Alle Söldner haben Infrarotsichtgeräte und bleiben per Funk untereinander in Kontakt.
- Die drei Türen im Erdgeschoß sind zugeschweißt. Unter den Treppenaufgängen ist jeweils eine Sprengladung, die ferngezündet werden kann. Der Auslöser befindet sich neben den Überwachungsmonitoren.
- Ein Söldner lauert direkt über dem Tor auf dem Landeplatz. Neben ihm befindet sich ein 20 Liter Benzinfass, das er bei Gefahr direkt vor das Tor werfen und mit seinem Sturmfeuerzeug entzünden kann. Ein Söldner patrouilliert innen.
- Im hinteren Teil der Fabrikhalle steht ein gepanzertes Fahrzeug, in dem bis zu fünf Personen Platz haben. Neben dem Panzerglas wurde das Fahrwerk verstärkt, so dass die Achse einen Sturz über die 1,30 Meter hohe Rampe unbeschadet übersteht. Über der Aufhängung wurden Metallplatten geschweißt, um die Reifen zu schützen.

- An der Innenseite des Fabriktors sind mehrere Sprengladungen angebracht, die das Tor nach außen fallen lassen.
- Der Maschendraht an der nördlichen Seite des Gebäudes ist lose. Dort wurde am Rand des Hallendachs fünf Seile im Boden verankert, so dass ein schnelles Abseilen möglich ist.
- Neben der Treppe in den ersten Stock, liegt eine große Metallplatte, die von einer Person auf die Treppenöffnung gelegt werden kann, so dass der Zugang versperrt ist.
- An den Türen der Räume 2-4 ist je eine Sprengfalle angebracht. Wird eine Tür um 20 cm geöffnet, wird die Falle ausgelöst.

Die Charaktere als Beschützer

In Raum 2 haben sich Hacker eingeschlossen, um die Konten eines Verbrechersyndikats leer zu räumen. Dazu benötigen sie nur wenige Minuten, aber die Verbrecher wissen von der Aktion und haben ihrerseits Söldner losgeschickt, welche die Hacker töten sollen.

Die Charaktere müssen diese Attacke aufhalten, aber die Angreifer sind gut vorbereitet. Sie kommen mit gepanzerten Fahrzeugen und schweren Waffen.

DIE SÖLDNER

Die Söldner sind harte Kämpfer, aber nicht sehr intelligent. Sie tragen schwere Rüstungen und verfügen über viele Lebenspunkte. Ihre bevorzugten Waffen sind Schnellfeuergewehre (Icros) oder Lasergewehre (Sol Thu'ma).

Werte für Spherechild

Die folgenden Werte der Söldner können für das Rollenspiel Spherechild auf der Sphäre Icros genutzt werden, können aber für Sol Thu'ma angepasst werden.

ST	KO	GE	CH	IN	GK	LP	MP
18	15	14	8	7	6	40	-

Krit. Treffer	Tod	Ausweichen	Zauberres.
15	-5	4	6

Normale Fertigkeit		Normale Fertigkeit	
Athletik	14	Militär	10
Bodenfahrzeuge	12	* Sprengstoffe +4	14
Icros sprechen	7	Technik	5
Jagen	12	* Kameras +4	9
* Fallenbau +4	16	Wahrnehmung	6

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	ST	7	4	1W6+1	4
Schnellfeuergewehr	ST	10	0	2W6+4	4
* 2 ApR	ST				
* Salve abfeuern	ST				

DIE BRÜCKE

Inmitten eines Dschungels, einer felsigen Gegend oder eines Waldgebiets kommen die Charaktere an eine schmale Hängebrücke, die sich über eine vierzig Meter tiefe Schlucht durch die sich ein Fluss entlang schlängelt. Die Begegnung eignet sich für eine Fantasy-Welt.

Die Brücke

Die Hängebrücke ist 26 Meter lang. Die beiden tragenden Seile sind stabil und an vier in den Boden getriebenen Stämmen sicher befestigt. Die Brücke schaukelt ein wenig im Wind, macht aber einen begehbaren Eindruck. Selbst bei genauer Untersuchung wird man keine Falle finden. Um die Brücke sind auf beiden Seiten Bäume, Büsche und anderer Bewuchs.

Auf der Mitte ist ein eigenartiges Symbol in eine Planke eingeritzt. Es hat keine erkennbare Bedeutung und ist nicht magisch, sondern dient zur Ablenkung und Verwirrung.

DIE RÄUBER

Insgesamt handelt es sich um sieben Männer, sechs Kämpfer und ein Zauberer. Jeweils drei Kämpfer sind auf jeder Seite - der Zauberer ist links (markiert mit einer 2).

Das Versteck

Auf beiden Seiten der Brücke befinden sich einige sehr gut getarnte Räuber, die nur sehr schwer entdeckt werden können, also wenn die Charaktere bewusst das Unterholz durchsuchen oder sehr aufmerksam sind.

Die östliche Seite der Brücke

Hier sind drei Räuber etwa 15 Meter nördlich von der Brücke entfernt (markiert mit einer 1), verborgen in einem Versteck hinter einem Findling. Von dieser Richtung kommen die Charaktere zur Brücke, den Pfad entlang.

Der große Abstand ist bewusst gewählt, damit sie unter keinen Umständen in ihrem Erdversteck entdeckt werden.

Die Räuber werden eine Runde früher als ihre Kameraden aus dem Versteck kommen, so dass sie gleichzeitig mit der anderen Gruppe an der Brücke eintreffen.

Der Beobachter

Auch die Gruppe auf der linken Seite (2) ist sehr gut in einem Erdloch getarnt und schaut, während die Charaktere in der Nähe sind, nicht heraus. Dafür ist der magiebegabte Räuber mit einem Vogel verbunden, durch dessen Augen er alles beobachten kann. Das Tier sitzt teilnahmslos auf einem Ast in der Nähe.

DER HINTERHALT

Betritt die Gruppe die Brücke so werden die Räuber angreifen, sobald der letzte Charakter etwa ein Drittel des Weges geschafft hat, auch wenn die Charaktere einzeln über die Brücke gegangen sind. Perfekt wäre es für die Räuber, wenn die Gruppe vollständig auf dem Übergang ist. Auf der Brücke kann nicht nebeneinander gelaufen werden.

Das Zeichen zum Angriff

Wenn der Zauberer den Zeitpunkt für den Angriff gekommen sieht, gibt er den Verbündeten im Osten (1) telepathisch ein Signal. Diese stürmen aus ihrem Versteck ,rennen zur Brücke und greifen an.

Eine Runde später erhebt sich die Gruppe mit dem Zauberer (2) und attackiert ebenfalls, so dass alle Räuber etwa gleichzeitig an der Brücke sind.

Die erste Attacke

Sollten alle Charaktere auf der Brücke sein, wird auf jeder Seite je ein Räuber die beiden Ausgänge zu versperren versuchen.



Zwei weitere Räuber werden sich jeweils an den Rand der Schlucht stellen und die in der Mitte stehenden Charaktere beschießen. Aufgrund ihrer guten Bogenfertigkeit schießen die Räuber auch in den Zweikampf.

Der Zauberer bleibt so gut es geht in Deckung und bezaubert die Gruppe (überwiegend mit Luftschadenszaubern) oder regeneriert die Verwundungen seiner Verbündeten.

Die Räuber sind harte und erfahrene Kämpfer, die sich unter keinen Umständen ergeben werden. Sie lassen nur Gnade walten, wenn die Gruppe alle Waffen, Rüstungen und Wertgegenstände abgibt.

ABENTEUERIDEEN

Der Raub

Die Räuber überfallen alle unvorsichtigen Reisenden der Gegend, daher eignet sich diese Begegnung für ein Reiseabenteuer.

Im Auftrag

Einer der Charaktere führt etwas mit sich, das jemand unbedingt haben möchte. Um diesen Gegenstand zu bekommen, engagiert er die Räuberbande, um es wie einen normalen Überfall aussehen zu lassen.

DIE RÄUBER

Die Räuber führen Kurzscherter und Bögen. Sie tragen leichte Rüstungen, die ihnen hohe Beweglichkeit ermöglichen. Die Männer sind einigermaßen geschickt und kräftig. Außerdem sind sie gut aufeinander abgestimmt, wenn sie jemand in den Hinterhalt locken.

Der Zauberer ist eine Köhner auf seinen magischen Gebieten und eine wirkliche Gefahr, vor allem wenn er aus einer sicheren Position agieren kann. Er trägt außerdem noch eine Rune, die ihm mit einem magischen Schutzschild versorgt.

Werte für Spherechild

Die folgenden Werte der Räuber können für das Rollen-spiel Spherechild und die Sphäre Valcreon genutzt werden.

Räuber

ST	KO	GE	CH	IN	GK	LP	MP
15	11	13	6	8	8	32	-

Krit. Treffer	Tod	Ausweichen	Zauberres.
11	-3	4	8

Normale Fertigkeit		Normale Fertigkeit	
Athletik	11	Jagen	9
Bodenfahrzeuge	8	Naturkunde	6
Heimlichkeit	11	Sinisch sprechen	8
* Verstecken +4	15	Wahrnehmung	7

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	ST	5	3	1 W6	3
Kurzbogen	ST	13	0	1 W6+5	3
* 2 Angriffe pro Runde	ST				
Kurzscherter	ST	9	8	1 W6+2	3
* 2 Angriffe pro Runde	ST				

Zauberer

ST	KO	GE	CH	IN	GK	LP	MP
8	9	12	11	14	16	17	23

Krit. Treffer	Tod	Ausweichen	Zauberres.
9	-3	4	16

Normale Fertigkeit		Normale Fertigkeit	
Artistik	8	Sinisch lesen/schreib.	14
Geschichte	11	Sinisch sprechen	14
Handel	7	Stel sprechen	7
Heimlichkeit	9	Wahrnehmung	7
Psychologie	8	Zauberkunde	14

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	3	3	1 W6-3	1
Kampfstab	GE	7	10	1 W6-1	1

Zauberfertigkeit		Zauberfertigkeit	
Geist	12	Luft	13
Lebensmagie	9	Natur	15
* Heilzauber +4	13	* Tierwahrnehm. +4	19

IMPRESSUM

Autor:	Alexander Hartung
Titelbild:	Melanie Philipp
Zeichnung Dämon:	Stefania Marinescu
Grundrisse:	Alexander Hartung
Satz & Layout:	Alexander Hartung

Copyright

Copyright © 2026 by Alexander Hartung. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, fotomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Alexander Hartung.

Mehr Infos zu Spherechild unter www.spherechild.de.

Dieses Rollenspielheft wurde exklusiv für den GRT 2026 erstellt und enthält drei systemunabhängige Ortsbeschreibungen, die sich als kurze Zwischenepisode in Abenteuer einbauen lassen. Die Ideen stammen ursprünglich aus dem Spherechild-Universum, lassen sich aber problemlos für andere Rollenspiele einsetzen.

Die Diebeshöhle

Die kurze Beschreibung der Höhle eignet sich für Fantasy-Abenteuer. Vielleicht ist es nur ein Versteck für die Diebe, möglicherweise sind die Männer aber nicht das, was sie zu sein scheinen und haben ganz andere Pläne. Und lässt man ihnen genug Zeit, rufen sie vielleicht einen Dämon zur Unterstützung.

Die Fabrikhalle

Die verlassene Fabrikhalle eignet sich als Handlungsort für Welten in der Gegenwart oder der Science Fiction. Die erfahrenen Söldner sind schwer zu besiegen, aber es ist noch schwerer dort unbemerkt hineinzukommen.

Die Brücke

Die Brücke ist ein heimtückischer Hinterhalt von Räubern in einer Fantasy-Welt, der in jedes Reise-Abenteuer eingebaut werden kann. Doch die Angreifer sind nicht nur tumbe Schläger, sie haben auch Unterstützung von einem Zauberer, der genau weiß, wie er seine Magie einzusetzen hat.

