

Die Schulen von Ostraneux

Die Kampagnenergänzung
zum Free-For-All-Regelwerk!

Inhalt

Einleitung.....	Seite 2
Der erste Schritt.....	Seite 3
Die ersten fünf Szenarien.....	Seite 4
Wie es weitergeht.....	Seite 5
Kampagnen.....	Seite 5
Zusatzregeln.....	Seite 5

Einleitung

Gib's zu – schon deine erste Runde *Im Staub der Arena* hat dich gefesselt! Und jetzt möchtest du wissen wie du noch mehr rausholen kannst, deine eigenen Gladiatoren kaufst und sie trainierst? Dann ist diese Ergänzung genau richtig!

Hier wirst du Schritt für Schritt durch die Erstellung deiner eigenen Gladiatorenschule geführt, vielen Möglichkeiten des Weitermachens und natürlich entsprechende Zusatzregeln!

Ganz wichtig: Jeder Besitzer einer Gladiatorenschule hat außerdem das Recht (und vielleicht auch ein bisschen die Pflicht), Kampagnen zu schreiben! Einige Beispielkampagnen finden sich im Kampagnenbooklet *Taten des Schwertes*!

Der erste Schritt

Zum Eröffnen einer Gladiatorenschule brauchst du natürlich hauptsächlich Gladiatoren. Du startest deine Gladiatorenschule mit dem Erbe von 100 Goldstücken, und kannst dir davon nun einen Gladiator kaufen (s. dazu den Anhang "Liste der Gladiatoren")!

Wenn du das gemacht hast, kannst du ihn eventuell mit dem restlichen Gold trainieren und ihn gleich stärker machen. Lies dazu die Zusatzregeln ab Seite 6.

Wenn nicht, stürze dich gleich ins Gefecht und gehe zu Szenario 1!

Aufbau der Szenarien:

0. Titel

Der Name des Szenarios

Aufgabe:

*Eine Aufgabe die es zu lösen gilt, **bevor** das Szenario gespielt werden kann!*

Gegner:

Angaben über die Stärke deines Gegners (in Kampagnen stehen hier spezifische Gladiatoren) sowie ihre Klassen und Affinitäten. Beachte, dass bei mehr als einem gegnerischen Gladiator die Bedingungen auch verteilt erfüllt werden können (einer könnte die Klassenbedingung erfüllen, ein anderer die Affinität)!

Gelände:

Wie das Gelände in der Arena aufgebaut werden soll (s. Free-For-All-Regelwerk)

Hintergrund:

Ein kleiner Absatz zur Geschichte des Kampfes.

Die ersten fünf Szenarien

1. Der Fremde

- Aufgabe: Lies das Free-For-All-Regelwerk vollständig durch
Gegner: max. 65 Punkte wert, Klasse und Affinität der des Startgladiators des Spielers unterlegen
Gelände: W6 Dekoration (s. Free-For-All-Regelwerk)
Hintergrund: Du hast deinen Champion gewählt! Bleibt zu hoffen, dass er das Erbe wert war...

2. Eine neue Schule eröffnet!

- Aufgabe: Gib deiner Gladiatorenschule einen Namen
Gegner: max. 90 Punkte wert, Klasse der des Startgladiators unterlegen, Affinität gleich
Gelände: W6 Dekoration, W6 Wände (s. Free-For-All-Regelwerk)
Hintergrund: Von einem ersten Erfolg gekrönt und von dem Nutzen deines Gladiators überzeugt, gründest du eine Gladiatorenschule. Mehr Gladiatoren bedeutet natürlich auch mehr Einnahmen...

3. Ein neues Gesicht

- Aufgabe: Besitze mindestens zwei Gladiatoren
Gegner: max. 120 Punkte wert, Klasse und Affinität der des Startgladiators des Spielers gleich
Gelände: W6 Dekoration, W6 Wände, W6 Erhöhungen (s. Free-For-All-Regelwerk)
Hintergrund: Je vertrauter du mit den Grundlagen des Arenakampfes geworden bist, desto mehr ist dir klar geworden: Die Macht liegt in der Vielfalt!

4. Standarte des Ruhmes

- Aufgabe: Erstelle ein Banner für deine Gladiatorenschule (oder bitte jemand darum)
Gegner: max. 160 Punkte wert, Klasse gleich der des Startgladiators, Affinität überlegen
Gelände: W6 Dekoration, W6 Wände, W6 Erhöhungen, W6 Bodeneffekte (s. Free-For-All-Regelwerk)
Hintergrund: Die besten Gladiatorenschulen dürfen ihre Banner in der Arena platzieren! Da du ohne Zweifel bald in Verlegenheit kommen wirst, ein Banner zu eben diesem Zweck parat zu haben, solltest du schon jetzt damit beginnen und es stolz im nächsten Kampf präsentieren!

5. Das Toben der Menge!

- Aufgabe: Wirb einen weiteren Spieler zum Eröffnen einer Gladiatorenschule an!
Gegner: max. 215 Punkte wert, Klasse und Affinität der des Startgladiators des Spielers überlegen
Gelände: Auswürfeln (s. Free-For-All-Regelwerk)
Hintergrund: Das Prasseln des Goldes, das Blut der Gladiatoren, das Toben der Menge – dir wird klar, dass du mit dem Erbe nichts besseres hättest anstellen können!

Wie es weitergeht

Je nach der Popularität der Arena (auch bekannt als Spieleranzahl) gibt es nun verschiedene Dinge zu tun:

- spiele mit dem neuangeworbenen Spieler die ersten fünf Szenarios durch
- spiele Kampagnen, um zum Rest der Schulen aufzuholen
- plane den nächsten Gladiatorenkauf beim Ausprobieren im Free-For-All
- spiele gegen andere Gladiatorenschulen!!!

Kampagnen

Kampagnen sind eine großartige Möglichkeit für Spieler, die längere Zeit abgeschieden waren wieder aufzuholen. Immer, wenn der aktuell erfolgreichste Spieler eine bestimmte Marke an Erfahrung erreicht hat, wird für alle unterhalb dieser Marke eine Kampagne freigeschaltet, in der sie, verbunden durch eine kleine Geschichte, gegen eine andere Gladiatorenschule oder gegen bestimmte Gegner antreten müssen, die keiner Gladiatorenschule angehören.

Einzigste Ausnahme hiervon ist "Der Ruf einer neuen Arena", eine Kampagne, in der es um das Erschaffen einer eigenen Arena geht; in dieser müssen keine Gegner besiegt werden.

Sobald die nächste Kampagne freigeschaltet wurde, ist der Schule, die die vorige freigeschaltet hat, ermöglicht, ebenfalls diese Kampagne zu spielen.

Zusatzregeln

Grundregeln

Grundsätzlich kann eine Gladiatorenschule nicht mehr als 5 Gladiatoren gleichzeitig beinhalten. Treten zwei (oder mehr) Gladiatorenschulen gegeneinander an, muss zunächst ein Goldbetrag festgelegt werden, den jede Schule einzahlt und um den gespielt wird.

Der Spieler generiert im Laufe der Zeit Erfahrung. Diese entspricht nach jedem Gefecht dem erhaltenen Gold.

Die Banner der Arena

Jede Arena hat drei abgestufte Vorrichtungen für die Banner der drei erfolgreichsten Gladiatorenschulen. Nach jedem Kampf, an dem mindestens eine Schule mit einem solchen Banner beteiligt ist, werden die Banner so ausgetauscht, dass der Sieger die Position des Verlierers einnimmt, wenn der Verlierer eine höhere Bannerposition besitzt.

Die Favoriten der Arena zu sein hat durchaus seine Vorteile!

Auf der *dritten Stufe* erhalten alle Gladiatoren dieser Schule in dieser Arena *+1 auf ihren Bewegungswert*.

Auf der *zweiten Stufe* erhalten alle Gladiatoren dieser Schule in dieser Arena stattdessen *+1 auf ihren Lebenspunktwert*.

Auf der *höchsten Stufe* erhalten alle Gladiatoren dieser Schule in dieser Arena *beide Boni*.

Gladiatorentod

Prinzipiell gilt: Ein im Kampf erschlagener Gladiator ist faktisch nicht "tot", nur schwer verwundet. Wird ein Gladiator in einem Kampf der Teil einer Kampagne ist "getötet", startet er alle folgenden Kämpfe mit -1 Lebenspunkt (multiple Lebenspunktverlust sind möglich, sodass der Charakter ab einer Anzahl von Toden, die seinen Lebenspunkten entspricht, für den Rest der Kampagne nicht länger einsetzbar ist). Dies hat keinerlei Effekte für alle Kämpfe außerhalb dieser Kampagne.

Gold gewinnen

Zusätzlich zu dem Preisgeld des Siegers erhält jede Gladiatorenschule, die an dem Kampf teilgenommen hat, die Hälfte der Punktkosten jedes Gladiators, der von ihr erschlagen wurde, als Gold vom Veranstalter zur Bezahlung für die Belustigung des Volkes!

Gold einsetzen/trainieren

Folgende Tabelle gibt Auskunft über den Preis des Trainings eines Charakters; beachte, dass nicht jeder Charakter jeden Profilwert gleichermaßen steigern kann!

Steigerung	Affinität	Attacken	Bewegung	Lebenspunkte
0 -> 1	18	-	-	-
1 -> 2	35	50	-	-
2 -> 3	70	100	-	-
3 -> 4	-	-	8	12
4 -> 5	-	-	16	24
5 -> 6	-	-	24	36
6 -> 7	-	-	32	48
7 -> 8	-	-	40	60
8 -> 9	-	-	48	72
9 -> 10	-	-	56	84
10 -> 11	-	-	64	96
11 -> 12	-	-	72	108
12 -> 13	-	-	80	120
13 -> 14	-	-	88	132
14 -> 15	-	-	96	144