

# Nimbuls Solokampagne

## Kapitel 3: Sturm über Uthern



# Sturm über Uthern

Soloabenteuer für die 1. – 3. Stufe von Marc Geiger

## 2. Kapitel

**S** *turm über Uthern* ist ein Abenteuer für einen Spieler und keinen Spielleiter. Der Spieler sollten im Besitz des *Spielerhandbuches 3.5* sein, um dieses Solo spielen zu können. Außerdem muss ab und an im *Spielleiterhandbuch 3.5* nachgeschlagen werden, wie auch manche Monsterwerte im *Monsterhandbuch 3.5*.

Im *Anhang* finden sich Hinweise darauf, welche Zauber und Fertigkeiten in diesem Abenteuer berücksichtigt wurden. Außerdem eine ausführliche Erklärung, wie ein Abenteuer ohne Spielleiter gespielt wird. Starte nun mit *Es beginnt*.

### Es beginnt

Estam ist gefallen! So jedenfalls lauten die Gerüchte, welche man aus dem Norden hört. Jenes Bollwerk am Ende des Sylinthpasses sei nun in die Hände der Orks gefallen. Estam, das Tor zu den südlichen Königreichen. Man sagt, es handle sich um eine Vereinigung verschiedenster Orkstämme, angeführt von einem Schamanen mit großer Macht. Stimmen behaupten, er beherrsche seine Untertanen mit Hilfe eines seltsamen Kristalls, welcher am Ende seines selbst ernannten „Hirtenstabes“ thront.

Sei es wie es will. Wenn die Orks in Uthern einfallen wollen, müssen sie erst die Festung Zekay überwinden. Und genau das ist dein Ziel. Die Festung ist unterbesetzt und sucht mutige und waghalsige Abenteurer, Krieger und Magier, die sich den Verteidigern anschließen

Dein Mut ist bei der Erwähnung von einem Tagessold von 50 Goldmünzen beachtlich in die Höhe geschossen. Sofort hast du auf einer Karawane angeheuert, die dich wie auch weitere tapfere Recken nach Zekay bringen wird.

Im Moment jedoch wartest du auf die Abreise. Du sitzt auf einer Bank vor der Karawanserei Shebars, beobachtest wie die Wagen beladen werden, die Ochsen vorgespannt und ein dickleibiger, schwitzender Hüne seine Befehle brüllt.

Du hast noch etwa eine halbe Stunde Zeit, ehe es losgeht.

Weist du noch an welchem Tag und zu welcher Zeit du „Mond über Shebar“ beendet hast? Zähle genau einen weiteren Tag hinzu (streiche diese Anzahl an Proviant von deinem Charakterblatt, oder zahle pro Tagesmahlzeit je 3 Silbermünzen. Solltest du nicht mehr so viel haben, gehe davon aus, dass du dir dein Geld erbettelt hast. In diesem Fall sinkt aber für die Dauer dieses Abenteuer dein Charisma um 2 Punkte.) und vermerke dir, dass es 6.30 Uhr in der Früh ist.

Beginne nun das 2. Kapitel bei Abschnitt 1

## 1

### speziell

Wenn es bereits 7.00 Uhr ist, musst du dich zu beeilen, um Abschnitt 10 zu erreichen (die Karawane fährt ab). Ansonsten lies weiter:

Es ist ein heißer Tag in Shebar. Du räkelst dich auf deiner Bank und beobachtest, wie Agar, der Karawanenführer seinen schweren Körper hierhin und dorthin hetzt, seine Untergebenen zurechtweist und die tiefe Stimme über den Platz donnern lässt.

Du hast noch etwas Zeit. Was willst du also tun?

-Du könntest dir nochmal den Kristall genauer anschauen, der schon länger in deinem Besitz ist (du hast ihn doch noch?). In diesem Fall lies bei dem Abschnitt weiter, den du unter „Hinweis drei“ notiert hast

-Die Schatzkarte aus deinem ersten Abenteuer (wenn du sie noch hast) könntest du dir auch noch mal zu Gemüt führen. Hast du etwas übersehen? (Abschnitt 22)

-Dort drüben werden Rationen verkauft. Du weißt, dass jeder seine eigene Nahrung mit auf die Reise bringen muss. Du könntest deine Vorräte auffrischen (Abschnitt 19)

-Vielleicht mischst du dich unter die anderen Reisenden und lauschst ihren Gesprächen? (Abschnitt 43)?

## 2

### speziell

Am Morgen des dritten Tages macht Ivan, der blonde Magier ein zufriedenes Gesicht. „Ich denke, heute wird ein heißer Tag werden.“ Kaum hat er das ausgesprochen, als dick die Tropfen vom Himmel fallen und die Reisegruppe innerhalb kürzester Zeit durchnässt. Alia schenkt Ivan ein höhnisches Lächeln. „Verschone uns damit zu denken, Ivan. Das ist, wie wenn man sich mit einem Dolch in der Nase bohrt.“

Es ist der erste, wirklich unangenehme Reisetag und während der Fahrt durch auf der Königsstraße durch das hohe Gras ereignet sich nichts besonderes.

Gegen Abend wird die Landschaft etwas hügliger und auf den Kronen der Erhebungen finden sich vereinzelt kleine Wäldchen. Im Schatten einer des Wälder wird das Lager aufgeschlagen. Es ist 22.00 Uhr. Was willst du eine Stunde lang tun?

-Nichts, oder es ist bereits 23.00 Uhr und du solltest dich schlafen legen (Abschnitt 50)

-Du könntest dich zu Alia, Urak und Ivan gesellen, die es sich an einem Feuer gemütlich machen (Abschnitt 35)

-Du wirst dich zur Nachtwache einteilen lassen (Abschnitt 25)

-Du wirkst vielleicht den Zauber *Alarm*, um das Lager zu schützen (Abschnitt 46)

## 3

### o Minuten

Die verdammten Biester wollen einfach nicht hören. Zwar setzten sich die Ochsen in Bewegung, doch das Tempo ist wahrlich erschreckend. Ein weiterer Pfeilhagel geht auf euch nieder. Würfle mit 1W4. Das ist die Anzahl an Pfeilen, die auf dich gezielt sind. Würfle für jeden Pfeil einen Angriffswurf gegen dich (deine RK kennst du ja). Der Bonus für den Angriff ist jeweils +3. Ein Pfeil richtet 1W6 Punkte Schaden an. Wenn du überlebst, kannst du entweder:

-Der Zauber *Verhüllender Nebel* oder *Nebelwolke* direkt an der Baumreihe beschworen könnte euren Rückzug decken (Abschnitt 7)

-Ein *Stilles Trugbild* oder *Einfaches Trugbild* könnte eine Flammenwand vor den Baumwipfeln erschaffen, welche die Goblins entweder erschreckt, oder ihnen zumindest die Sicht nimmt (Abschnitt 55)

-Alles Quatsch. Du ziehst deine Waffe und stürzt dich mutig ins Gefecht (Abschnitt 17)

-Oder spannst den Bogen, bzw. murmelst Magie um deine Feinde aus der Ferne zu bekämpfen (Abschnitt 8)

## 4

### 1 Minute

Ein Knacken hinter einem Planenwagen lässt dich zusammenfahren. War dort etwas? Du spähist genauer hin und erkennst eine schattenhafte Gestalt, die sich dort verborgen hat.

Offenbar ist es ihr bewusst, dass du sie entdeckt hast, denn mit einem Schrei stürzt die Gestalt hervor und greift dich an. Durch den verursachten Lärm ist augenblicklich im Lager die Hölle los. Lies weiter bei Abschnitt 15.

## 5

### 15 Minuten

Du hältst den Kristall abermals in die Sonne und hinter dir an der Mauer bildet sich die imaginäre Landkarte. Jetzt legst du deine „Schatzkarte“ darüber und tatsächlich. Sie passt wunderbar ins Bild. Dort wo die Höhle ist, welche du bereits gefunden hast, tanzt ein Lichtkreuz. Du erkennst verteilt auf den Kontinenten weitere Kreuzchen, im ganzen drei weitere. Notiere auf deinem Charakterblatt „Hinweis fünf: Abschnitt 20“. Kehre nun zu Abschnitt 1 zurück.

6

1 Minute

Als du deinen Gegner erschlagen hast, verebbt der Kampfeslärm. Die Angreifer sind geschlagen. Du blickst dich um und erkennst, dass eure Verluste in Grenzen gehalten sind. Du betrachtest deinen Angreifer genauer. Er trägt außer seiner Waffe nichts besonderes bei sich, aber als du ihm selbige aus der Hand nimmst, erkennst du ein Symbol, das in seine Handfläche gebrannt wurde:



Du hast es schon einmal gesehen? Der Kerl am Boden hustet. Er scheint noch nicht tot. Seine Augen glänzen vor Wut, während er keuchend Atem holt. „Du glaubst alles zu wissen, du Narr. Dabei hat das Ende begonnen und du weist es noch nicht. Deine Bemühungen werden umsonst sein...“

In diesem Moment brechen die Augen.

Du blickst dich im Lager um und bemerkst einen weiteren schrecklichen Umstand. Urak der Halbork wurde im Kampf gegen fünf Gegner gefällt. Zwar liegen alle fünf erschlagen am Boden, doch er selbst scheint seinen Wunden erlegen. Alia die Kriegerin steht neben seinem Leichnam mit gesenktem Haupt. Ivan schaut dich kurz an, schweigt aber.

Du hilfst die Toten zu bestatten und alsdann kehrt langsam wieder Ruhe ein.

Lies weiter bei Abschnitt 40.

7

1 Minute

Eine Nebelwand steigt direkt vor der Baumreihe empor. Die Goblins kreischen verwirrt und du hörst außerdem einige Schmerzensschrei von Wunden die sie sich offensichtlich versehentlich selbst zufügen. Der Nebel reicht, um die Wagen in Fahrt zu bringen und der Karawane zu Flucht zu verhelfen. Die wenigen Goblins, die aus der Nebelwand taumeln werden von der Kriegerin Alia mittels eines Bogens gefällt. Notiere dir Erfahrungspunkte in Form von *Herausforderungsgrad* 1/2

Lies weiter bei Abschnitt 44

8

1 Minute

Du bemerkst, dass die Kriegerin Alia und der Halbork Urak sich Waffen schwingend in den Nahkampf stürzen. Im Hintergrund hörst du den blond haarigen Ivan einen Zauber murmeln.

Die Goblins stürzen sich mit erhobenen Morgensternen und einem Kriegsruf auf den Lippen ins Gefecht. Versuche wenigstens zwei von ihnen mit Pfeilen zu erlegen, oder mit Magie unschädlich zu machen. Die Goblins sind etwa 12 Meter von dir entfernt und befinden sich im Nahkampf (sprich: wenn du nicht das Talent Präzisionsschuss hast, musst du dir 4 von deinem Angriffswurf abziehen):

☛ Goblins (2): TP je 2 (siehe Monsterhandbuch S. 142)

Sollte es dir nicht gelingen, die Goblins innerhalb von zwei Runden zu töten oder außer Gefecht zu setzen, werden sich zwei andere aus dem Kampfgeschehen lösen und dich im Nahkampf angreifen (selbe Werte wie oben). Wenn du gewinnst, lies weiter bei Abschnitt 36. Wenn du dich im Nahkampf befindest, steht es dir auch frei, dich zurückzuziehen. Hierfür ist ein Reflexwurf gegen SG 10 + Anzahl deiner Feinde nötig. Wenn der Wurf misslingt, handelst du dir von jedem deiner Gegner einen Gelegenheitsangriff ein

Solltest du sterben, musst du dir wohl einen neuen Charakter erschaffen und das Spiel von vorne beginnen.

Du kannst dich auch für eine andere Aktion entscheiden:

-Die Zügel deines Wagens packen (dein Fuhrmann ist ja tot) und die Ochsen antreiben, den Ort so schnell wie möglich zu verlassen (Abschnitt 51)

-Den Zauber *Verhüllender Nebel* direkt an der Baumreihe zu beschworen könnte euren Rückzug decken (Abschnitt 7)

-Ein *Stilles Trugbild* könnte eine Flammenwand vor den Baumwipfeln erschaffen, welche die Goblins entweder erschreckt, oder ihnen zumindest die Sicht nimmt (Abschnitt 55)

9

20 Minuten

Ihr wartet, bis die beiden Orks den Leichnam vollkommen geplündert haben. Dann schmeißen sie den Körper in die Flammen und trollen sich. Kurze Zeit später sind die beiden Orks verschwunden. Du schaut nach dem Toten Kahlhaupt, doch er ist mittlerweile Opfer der Flammen.

Nachdem ihr euch vergewissert habt, dass hier kein Feind mehr auf die Karawane lauern dürfte, kehrt ihr zu den Wagen zurück. Lies weiter bei Abschnitt 18.

## 10

### *speziell*

Die Fahrt geht los. Agar brüllt über den Platz und sofort nimmt jeder seine Stelle am Kutschbock ein. Die Ochsen werden angetrieben und schon zieht die Karawane aus der überfüllten Stadt.

Es verspricht ein heißer Tag zu werden und du bist auf die fünftägige Reise gespannt.

Die Fahrt geht über die alte Königsstraße, vorbei an ausgedehnten Weizen- und Maisfeldern. Sobald der Zug an den dort arbeitenden Bauern vorbeifährt, halten diese in ihrer Arbeit inne, die Gesellschaft neugierig musternd. Bis zum Abend erreicht ihr die Grenze des Waldes von Rigady. Die Königsstraße wird an seinem Rand entlang führen (den Göttern sei gedankt).

Doch im Moment werden die Fuhrwerke im Kreis aufgestellt. Die Sonne steht bereits tief und ein Feuer wird entzündet. Es ist jetzt 22.00 Uhr. Bis du schlafen kannst, hast du noch eine Stunde die Möglichkeit, dir die Zeit zu vertreiben (Denke daran, dir eine Tagesration abzustreichen). Was wirst du also tun?

-Du hast nichts vor, oder es ist bereits 23.00 Uhr und du legst dich schlafen (Abschnitt 30)

-Du unterhältst dich mit den anderen Mitreisenden. Eine recht bunte Gruppe (Abschnitt 41)

-Dich mit dem Karawanenführer unterhalten (Abschnitt 38)

-Anbieten, eine Schicht der Nachtwache zu übernehmen (Abschnitt 48)

## 11

### *o Minuten*

Du verkündest, dass du dieses Wort kennst. Du hast es bereits an einer Höhlenwand gelesen und teilst Ivan das mit. Dieser nickt. „Ja. Das Wort gibt es bereits und ist keine Erfindung dieses Orkschamanen. Ich habe nachgeschlagen. Viel findet man nicht, aber in einer vergessenen Sprache bedeutet es so was wie: 'Der Schöpfer'. Interessant, was?“

Urak grunzt abermals seine Zustimmung.

Notiere dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis vier: Abschnitt 70“ und kehre zu Abschnitt 41 zurück, wo du weiter lesen darfst.

## 12

### *1 Minute*

Ivan und Alia erklären sich ebenfalls bereit, ins Dorf zu gehen. Schon scheinen sie sich darüber zu streiten, wer dich begleiten mag. Der Karawanenmeister unterbindet das und deutet auf dich. „Du entscheidest, wer von beiden dich begleitet.“

Tja... wen nimmst du mit? Alia, die es wirklich versteht, ihr Schwert zu schwingen (Abschnitt 59), oder Ivan, dessen Magie sich als nützlich erweisen könnte (Abschnitt 27)?

## 13

### *1 Minute*

Die Goblins sind offenbar nicht so dumm, wie du gedacht hast. Sie fallen nicht auf das Trugbild herein und spannen abermals ihre Bögen.

Ein weiterer Pfeilhagel geht auf euch nieder. Würfle mit 1W4. Das ist die Anzahl an Pfeilen, die auf dich gezielt sind. Würfle für jeden Pfeil einen Angriffswurf gegen dich (deine RK kennst du ja). Der Bonus für den Angriff ist jeweils +3. Ein Pfeil richtet 1W6 Punkte Schaden an. Wenn du überlebst, kannst du entweder:

-Die Zügel packen (dein Fuhrmann ist ja tot) und die Ochsen antreiben, den Ort so schnell wie möglich zu verlassen (Abschnitt 51)

-Ein *Stilles Trugbild* könnte eine Flammenwand vor den Baumwipfeln erschaffen, welche die Goblins entweder erschreckt, oder ihnen zumindest die Sicht nimmt (Abschnitt 55)

-Alles *Quatsch*. Du ziehst deine Waffe und stürzt dich mutig ins Gefecht (Abschnitt 17)

-Oder spannst den Bogen, bzw. murmelst Magie um deine Feinde aus der Ferne zu bekämpfen (Abschnitt 8)

## 14

### *1 Stunde*

Du setzt dich zu Urak dem Halbork und Alia der Kriegerin. Beide sind in ein Würfelspiel vertieft. Ivan schläft bereits und sein Schnarchen übertönt das Knistern des Feuers. Alia bietet dir an, mit zuzuspielen. Willst du das tun (Abschnitt 24), oder ihnen lieber zusehen und irgendwann schlafen gehen (Abschnitt 2)?

## 15

### *1 Minute*

Vor dir steht ein berobter, barhäuptiger Kerl mit einem gebogenen Langschwert. Seine Augen blitzen und er knurrt dich an. „Zeit zu Sterben, Narr!“

Im Lager herrscht Aufruhr. Weitere dieser berobten Gestalten sind ins Lager gestürmt, sich auf die Karawanenmitglieder stürzend.

Du wirst wohl oder übel mit ihm kämpfen müssen:

☛ **Berobter, Barhäuptiger Mann:** TP 9 (siehe Begegnungsabschnitt B1)

Er wird alle zwei Runden seinen Heftigen Angriff einsetzen. Dabei wird er 1 Punkt von seinem Angriffswurf abziehen und sie zu seinem Schadenswurf addieren.

So wie es aussieht, wirst du auf Leben und Tod mit ihm kämpfen müssen. Wenn du überlebst, lies weiter bei Abschnitt 6.

## 16

### *1 Minute*

Der Kristall strahlt tatsächlich magische Strömungen aus. Sie ist sehr stark, allerdings ist nicht ersichtlich, welcher magischen Schule sie entstammt. Du findest heraus, dass es sich bei dem Kristall um ein uraltes Artefakt handeln muss. Somit wäre ein Zauber wie etwa *Identifizieren* vollkommen bedeutungslos. Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

## 17

### 1 Minute

Bevor du angreifen kannst, geht ein weiterer Pfeilhagel auf dich nieder. Würfle mit 1W4. Das ist die Anzahl an Pfeilen, die auf dich gezielt sind. Würfle für jeden Pfeil einen Angriffswurf gegen dich (deine RK kennst du ja). Der Bonus für den Angriff ist jeweils +3. Ein Pfeil richtet 1W6 Punkte Schaden an. Wenn du überlebst, lies weiter: Du bemerkst, dass dir die Kriegerin Alia und der Halbork Urak folgen. Im Hintergrund hörst du den blond haarigen Ivan einen Zauber murmeln.

Die Goblins stürzen mit erhobenen Morgensternen und einem Kriegsruf auf den Lippen auf euch. Du hast es mit zwei zu tun:

☛Goblins (2): TP 2, 3 (siehe Monsterhandbuch S. 142)

Wenn du gewinnst, lies weiter bei Abschnitt 36. Solltest du sterben, musst du dir wohl einen neuen Charakter erschaffen und das Spiel von vorne beginnen.

Die steht es auch frei, dich zurückzuziehen. Hierfür ist ein Reflexwurf gegen SG 10 + Anzahl deiner Feinde nötig. Wenn der Wurf misslingt, handelst du dir von jedem deiner Gegner einen Gelegenheitsangriff ein. Du kannst anschließend:

-Zu deinem Wagen zurück rennen, die Zügel packen (dein Fuhrmann ist ja tot) und die Ochsen antreiben, den Ort so schnell wie möglich zu verlassen (Abschnitt 51)

-Den Zauber *Verhüllender Nebel* direkt an der Baumreihe zu beschworen könnte euren Rückzug decken (Abschnitt 7)

-Ein *Stilles Trugbild* könnte eine Flammenwand vor den Baumwipfeln erschaffen, welche die Goblins entweder erschreckt, oder ihnen zumindest die Sicht nimmt (Abschnitt 55)

## 18

### speziell

Der Rest der Reise verläuft ereignislos. Ihr habt das Dorf mit den Leichen erschlagener Männer, Frauen und Kinder passiert und immer noch klingt diese Bild in deinem Gedächtnis wieder. Der Krieg hat Einzug gehalten und ist unausweichlich. Auch der Karawanenmeister scheint voller Sorge. „Wenn die Orks bereits so weit vorgedrungen sind, dass sie unsere Dörfer brandschatzen können, wird es bald losgehen.“

In der Nacht lagert ihr an einem kleinen See. Der nächste Tag wird euch nach Zekay bringen. Es ist jetzt 22.00 Uhr. Wie willst du dir die Zeit vertreiben?

-Es ist jetzt 23.00 Uhr, also musst du dich schlafen legen (oder willst es einfach jetzt schon), dann geht es mit Abschnitt 23 weiter.

-Wo ist eigentlich der Karawanenmeister Agar? Du suchst ihn und redest eine weile mit ihm (Abschnitt 33)

-Du lässt dich für die Nachtwache einteilen (Abschnitt 37)

## 19

### 15 Minuten

Der Gnom mit dem dunklen Teint hat seinen Stand taktisch klug aufgebaut. Du musst ein wenig Schlange stehen, ehe du drankommst. Dann allerdings ist es dir vergönnt, einige Tagesrationen einzukaufen. Pro Ration verlangt er 2 Silbermünzen. Recht günstig mag man meinen. Du kannst dich mit so vielen eindecken, wie du willst.

Kehre anschließend zu Abschnitt 1 zurück.

## 20

### 1 Minuten

Ein Versuch ist es wert. Du holst also den Kristall hervor, hältst ihn in die Strahlen der Sonne und tatsächlich. Die Karte auf dem Rücken des Kahlhaupt passt ins Bild. Noch etwas lässt dich staunen. Eines der Lichtkreuzchen fällt genau auf den Punkt, wo Zekay liegt. Das ist überaus interessant. Notiere dir deswegen auf deinem Charakterblatt „Hinweis sechs: Abschnitt 33“.

Nachdem ihr euch vergewissert habt, dass keine weiteren Orks mehr im Dorf lauern, kehrt ihr zu den Wägen zurück. Lies weiter bei Abschnitt 18

## 21

### 1 Minute

Ivan nimmt ein Beuteelchen Sand aus seiner Robe, murmelt eine Formel und deutet auf die beiden Orks. Mach nun einen Rettungswurf für die Orks gegen SG 13. Sollten beide Orks in magischen Schlaf fallen, könnt ihr sie genüsslich ihres Lebens berauben, Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 1/2 gutschreiben und bei Abschnitt 31 weiter lesen

Sollte nur einer der beiden Orks einschlafen, musst du dich wohl um den verbliebenen kümmern:

☛Ork: TP 6 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

Ivan wird dich im Hintergrund mit seiner leichten Armbrust unterstützen. Sein Angriffswurf beträgt +1, aber er muss wohl einen Malus von 4 hinnehmen, wenn du dich mit dem Ork im Nahkampf befindest. Seine Armbrust verursacht 1W8 Schaden und seine Initiative beträgt +1.

Sollte keiner der beiden Orks einschlafen, wird sich Ivan um den ersteren der beiden kümmern, während du mit dem zweiten alleine fertig werden musst.

Wenn der Kampf zu euren Gunsten entschieden wird, musst du die Erfahrung für den Ork mit Ivan teilen und zu Abschnitt 31 blättern.

## 22

### 15 Minuten

Sollte im Ereignisfeld „Er“ eine Abschnittsnummer stehen, so schlage diese jetzt auf. Ansonsten lies weiter:

Du drehst und wendest die Karte, kannst aber keine neuen Erkenntnisse erlangen. Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

## 23

*speziell*

Du hüllst dich in deine Decke und schläfst sofort ein. Würfle mit  $2W_4$  und ziehe dir diesen Schaden von deinen Trefferpunkten ab. Solltest du dann noch leben, mach einen Rettungswurf auf ZÄH mit SG 10 plus den eben erlittenen Schaden. Solltest du immer noch leben, schlägst du vor Schmerz die Augen auf und erkennst voller Staunen eine Gestalt, die sich über dich beugt (Abschnitt 42).

## 24

*o Minuten*

Das Spiel nennt sich „Tandarischer Würfel“. Jeder Spieler setzt 1 Goldstück. Vermerke dir, das Alias Vorrat 10 Goldstücke und Uraks Vorrat 8 Goldstücke beträgt. Dann würfelt jeder mit einem Knochenwürfel solange, bis die Zahl 10 erreicht ist.

Für dich bedeutet das:

Du nimmst einen  $W_6$  in die Hand und würfelst so oft du willst und addierst die Ergebnisse. Je näher du an der Zahl 10 bist, desto besser. Dabei darf die Zahl 10 aber nicht übertroffen werden, sonst hast du automatisch verloren.

Alia wird immer drei mal würfeln und Urak immer vier mal.

Wer dabei näher an die Zahl 10 kommt, gewinnt den Einsatz. Sollte es in einer Runde bei Spielen zu einem Gleichstand kommen, wird nur für diese beiden die Runde wiederholt.

Spiele so lange Alia, Urak oder du Gold haben (außer du willst früher aufhören). Danach legst du dich schlafen (lies dann weiter bei Abschnitt 2).

## 25

*2 Stunden*

Du erhältst diesmal die zweite Schicht. Nach einem kleinen Nickerchen weckt dich Urak und du setzt dich mit seinem wärmenden Weinschlauch ans Feuer. Ab und an genehmigst du dir einen Rundgang ums Lager, doch alles scheint ruhig.

Sollte im Ereignisfeld „E2“ eine Abschnittsnummer stehen, so schlage diese jetzt auf. Andernfalls lies weiter: Mach einen Wurf auf *Lauschen* gegen SG 15. Sollte der Wurf gelingen, lies weiter bei Abschnitt 4. Wenn er misslingt, geht es mit Abschnitt 32 weiter.

## 26

*30 Minuten*

Du überlässt also Alia und Ivan das Feld. Der blonde Magier lächelt die Kriegerin an und verneigt sich mit ausgestreckter Hand. „Nach ihnen...“

Die zwei verschwinden im Dorf und ein banges Warten beginnt. Es dauert eine ganze halbe Stunde, bis sie wieder kommen. Alia reinigt gerade ihre Klinge von schwarzem Blut, während Ivan in die Hände klatscht. „Waren nur zwei Orks. Jetzt ist keiner mehr da. Wir können weiter.“ Lies weiter bei Abschnitt 18.

## 27

*15 Minuten*

Vorsichtig näherst du dich zusammen mit Ivan den Trümmern des Dorfes. Dichter Qualm steigt von den zerstörten Häusern in die Luft, welche hauptsächlich aus Holz und Stroh errichtet wurden. Gute Nahrung für die Flammen.

Schon als ihr die Hauptstraße erreicht, bietet sich ein furchtbares Bild. Männer, Frauen und Kinder wurden nieder geschlachtet Ihre Körper hat man jeglichen Besitzes beraubt.

Während du überaus umsichtig die Ortschaft durchstreifst, packt dich Ivan plötzlich an der Schulter. „Hast du gehört? Dort!“

Ihr duckt euch hinter einem Karren. Dort seht ihr, wie zwei gedungene Kerle mit grauer Haut und verfilztem Haar einen Körper aus einem der Häuser zerren. Sie sind mit Schuppenpanzern gerüstet, tragen schwere zweihändige Äxte und haben ihre Körper mit allerlei schrecklichen Trophäen verziert. Ihre grässliche Sprache dringt an dein Ohr. Orks!

Ihr wartet einen Moment, während die zwei Schergen den Körper durchsuchen. Moment mal. Der Leichnam kommt dir irgendwie bekannt vor. Es ist eine berobte Gestalt mit Glatze. Ivan blickt dich an. „Die nehmen wir uns vor!“

-Das könnt ihr tun (Abschnitt 54)

-Oder lieber warten, bis sie den Leichnam geplündert haben und verschwunden sind (Abschnitt 9)

## 28

*15 Minuten*

Die Strahlen brechen sich tatsächlich auf vielfältige Weise in dem Kristall, während du ihn in der Morgensonne drehst. Kleine Lichtpunkte tanzen auf der Mauer hinter dir.

Du erstarrst. Die Punkte bilden aneinander reihend regelrechte Linien. Die Linien bilden Formen, in der Art von Kontinenten. Innerhalb der so genannten „Kontinente“ formen die Punkte kleine Kreuze an unterschiedlichen Stellen. Notiere dir im Ereignisfeld „Er“ die Abschnittsnummer 5 und kehre zu Abschnitt 1 zurück.

## 29

*1 Minute*

Zusammen mit Alia überraschst du die beiden Orks vollkommen. Während sich die Kriegerin um einen der beiden kümmert, bekommst du es mit dem anderen zu tun. In der ersten Runde kann dein Gegner nicht agieren und du hast einen freien Angriff (oder Zauber, wenn du willst). Ab der zweiten Runde läuft der Kampf regulär:

☛Ork: TP 6 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

Wenn du den Kampf gewinnst, lies weiter bei Abschnitt 31.

Wenn du stirbst, tust du es wenigstens als Held. Mit frohen Mutes darfst du mit einem neuen Charakter von vorne beginnen.

30

*speziell*

Frisch ausgeruht erwachst du am nächsten Morgen. Schnell wird das Lager abgebrochen und kurze Zeit später ist der Zug wieder unterwegs.

Die Fahrt führt am Rande des Rigady entlang, dem unheiligen Wald, mit dem du bereits Bekanntschaft schließen durftest.

Das stetige Schaukeln des Wagens macht dich schläfrig und es dauert nicht lange, bis du zu dösen beginnst.

Die Sonne steht schon tief, als du durch einen Schrei geweckt wirst. Zuerst bist du vollkommen orientierungslos, aber als dein Kutscher neben dir mit einem Pfeil im Hals in den Dreck stürzt, weißt du was gespielt wird. Ein Hagel aus Pfeilen kommt aus dem Wald. Einige davon ziehen eine Rauchfahne hinter sich her. Agars Stimme übertönt das Surren der Pfeile. „Goblinhinterhalt! Weg hier! Sie haben Brandpfeile!“

Was willst du tun?

-Die Zügel packen (dein Fuhrmann ist ja tot) und die Ochsen antreiben, den Ort so schnell wie möglich zu verlassen (Abschnitt 51)

-Der Zauber *Verhüllender Nebel* direkt an der Baumreihe beschworen könnte euren Rückzug decken (Abschnitt 7)

-Ein *Stilles Trugbild* könnte eine Flammenwand vor den Baumwipfeln erschaffen, welche die Goblins entweder erschreckt, oder ihnen zumindest die Sicht nimmt (Abschnitt 55)

-Alles *Quatsch*. Du ziehst deine Waffe und stürzt dich mutig ins Gefecht (Abschnitt 17)

-Oder spannst den Bogen, bzw. murmelst Magie um deine Feinde aus der Ferne zu bekämpfen (Abschnitt 8)

31

*5 Minuten*

Die Orks haben außer ihren Waffen und Rüstungen nichts besonderes bei sich. Du siehst dir also den Körper des Barhäuptigen an und findest eine Börse mit 10 Silbermünzen. Nachdem du dich ihrer womöglich angenommen hast, machst du eine seltsame Entdeckung. Du wendest den Körper des Toten und bemerkst eine Landkarte, die auf seinen Rücken gemalt wurde. Sie zeigt die Umgebung um die Festung Zekay. Genau in diesem Augenblick öffnet sich die Wolkendecke einen Moment und gibt die glänzenden Strahlen der Sonne frei. Vielleicht fällt dir dazu etwas ein, wenn du den Abschnitt aufschlägst, den du auf deinem Charakterblatt unter „Hinweis fünf“ notiert hast.

Ansonsten ist es für dich nur ein merkwürdiger Fund und nachdem ihr euch vergewissert habt, dass keine weiteren Orks mehr im Dorf lauern, kehrt ihr zu den Wägen zurück. Lies weiter bei Abschnitt 18.

32

*1 Minute*

Würfle einen Angriffswurf gegen dich mit einem Bonus von +5. Du bist auf dem falschen Fuß erwischt, daher darfst du deinen GE-Bonus nicht zu deiner Rüstungsklasse zählen. Wenn du getroffen wirst, erleidest du 1W4+2 Schaden.

Wenn du noch lebst, lies weiter:

Der Schmerz lässt dich herum fahren und taumeln. Vor dir steht eine schattenhafte Gestalt, den blutigen Dolch zum Hieb erhoben. Plötzlich ist das Lager von Lärm erfüllt.

Lies weiter bei Abschnitt 15.

33

*5 Minuten*

Um die Zeit noch etwas totzuschlagen, willst du Agar noch einmal sprechen, doch du kannst den Karawanenmeister nirgends finden. Du läufst durchs Lager und wirst aufmerksam, als du seltsame Stimmen hörst. Lies weiter bei Abschnitt 47.

34

*1 Minute*

Du weißt wie man mit diesen Biestern umgehen muss und treibst sie verbissen an. Die Ochsen gehorchen und der Wagen bewegt sich schneller vorwärts. Schnell genug, um die verdammten Goblins hinter euch zu lassen. Einige Pfeile surren noch an eurem Kopf vorbei, sind jedoch bei der zunehmenden Entfernung keine Gefahr mehr. Nach einiger Zeit habt ihr die Angreifer weit hinter euch gelassen und du darfst dir Erfahrungspunkte in Form von *Herausforderungsgrad* 1/2 notieren..

Lies weiter bei Abschnitt 44

35

1 Stunde

Alia die Kriegerin und Urak der Halbork unterhalten sich gerade leise. Als du dich ihnen näherst, unterbrechen sie ihr Gespräch abrupt Ivan ist nirgends zu sehen.

Kaum hast du dich ans Feuer gesetzt und Urak dir einen Weinschlauch gereicht, als der blonde Magier hinter einem Planwagen hervor kommt

„Ich habe nachgedacht“, eröffnet er.

Alia räuspert sich „Au weia.“

Ivan ignoriert Alias Kommentar und fährt ungerührt fort: „Ist euch am Überfall der Goblins nicht etwas seltsames aufgefallen?“

Du überlegst, während Ivan weiter spricht: „Nun! Goblins greifen nie am Tage an. Gut... es war schon Abend, doch diese Bastarde ziehen die Nacht dem Tage vor und sie hätten es leichter mit uns gehabt, hätten sie sich des Nächtens an unser Lager geschlichen.“

Alia zuckt die Schultern. Und du? Glaubst du das? Ivan nimmt den Weinschlauch von dir entgegen. „Außerdem werden wir verfolgt.“

Das macht selbst dich stutzig. Alia dreht sich zu Ivan um. „Verfolgt? Du meinst... verfolgt? Ich habe nichts bemerkt.“

Der blonde Magier zuckt die Schultern. „Ich bin mir auch nicht so sicher. Ich habe nichts gesehen... ist eher so eine Ahnung.“

Was willst du jetzt tun? Dich schlafen legen (Abschnitt 50) oder dich vorsichtshalber für die Nachtwache einteilen lassen (Abschnitt 25)?

36

1 Minute

Du tötest deinen letzten Gegner und auch der Halbork und die Kriegerin entledigen sich ihrer Feinde. Der Angriff ist zurückgeschlagen. Die restlichen Goblins fliehen. Urak der Halbork klopft dir grunzend auf die Schulter und ihr kehrt zu den Wägen zurück. Kurze Zeit später seid ihr wieder auf der Straße

Lies weiter bei Abschnitt 44

37

30 Minuten

Heute gewährt man dir die erste Wache und nachdem sich alle schlafen gelegt haben, machst du dich daran, dich ans Feuer zu gesellen.

Mach einen Wurf auf *Lauschen* gegen SG 10. Sollte der Wurf gelingen, lies weiter bei Abschnitt 49. Sollte er misslingen, ist Abschnitt 56 dein nächstes Ziel.

38

30 Minuten

der voluminöse Agar wirft dir einen Weinschlauch zu. „Trink!“ Dann setzt du dich zusammen mit dem Anführer ans Feuer. Er erzählt dir ausgiebig über sein Leben als Abenteurer, das er führte, bevor er die Karawanserei eröffnete. Ist zwar nicht so lukrativ, aber immerhin auch nicht ganz so gefährlich. Nach einiger Zeit lässt du ihn betrunken zurück.

Kehre zu Abschnitt 10 zurück und triff eine neue Wahl.

39

1 Minute

Du willst dich nicht auf den Zauber verlassen und greifst an. Du überraschst die Orks vollkommen. Während Ivan sich um einen der beiden kümmert, bekommst du es mit dem anderen zu tun. In der ersten Runde kann dein Gegner nicht agieren und du hast einen freien Angriff. Ab der zweiten Runde läuft der Kampf regulär:

☛Ork: TP 6 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

Wenn du den Kampf gewinnst, lies weiter bei Abschnitt 31.

Wenn du stirbst, tust du es wenigstens als Held. Mit frohen Mutes darfst du mit einem neuen Charakter von vorne beginnen.

40

speziell

Der vierte Tag der Reise wird schweigend fortgesetzt. Ein kühler Wind zerrt an den Kleidern der Karawanenmitglieder und der Himmel ist durchweg bewölkt. Die Landschaft wird hügelig und nur einmal gegen Mittag wird eine kleine Rast eingelegt. Alia scheint in Trauer versunken und spricht kein Wort. Selbst Ivan unterlässt es, die junge Kriegerin zu necken.

Kurz vor Dämmerung hält der Zug plötzlich an. Zuerst verstehst du den Grund nicht, denn für ein Nachtlager ist es noch zu früh, doch dann erkennst du die Rauchschwaden voraus, die in die Höhe steigen.

Agar schreitet auf euch zu. „Vor uns liegt das Dorf Dashar. Sieht schlimm aus. Rauch steigt von den Häusern auf. Leider müssen wir aber da durch. Das Gelände ist zu uneben, um es zu umgehen und die Straße führt durch das Dorf. Ich muss wissen, was dort vor sich gegangen ist und ob uns dort Feinde erwarten.“

Er blickt nachdenklich in die Richtung. „Sind die Orks schon so weit vorgedrungen?“

Dann wendet er sich wieder an euch. „Wer geht? Zwei von euch sollten gehen, der andere bleibt bei den Wägen.“

Willst du gehen (Abschnitt 12), oder lieber nicht (Abschnitt 26)?

## 41

30 Minuten

Als du dich ans Feuer zu deinen anderen Weggefährten setzt, scheinen sie sich gerade über jenen Schamanen zu unterhalten, der die Orkschaaren aus dem Norden gegen Estam geführt hat. Ivan, ein junger Bursche mit blondem Haarschopf, seinen Worten nach ein Magier, führt das Wort: „Ein großer Bursche soll er sein. Allerdings folgt er nicht dem furchtbaren Orkgott Ub, wie es die brigen Scheusale tun, sondern verkündet sich selbst als der neue Gott des orkischen Volkes. Er nennt sich selbst Kapalu.“ Der Halbork Urak, welcher gerade damit beschäftigt ist, seine zweihändige Axt zu schärfen, grunzt seine Zustimmung.

Wenn du auf deinem Charakterblatt „Hinweis eins“ stehen hast, dann darfst du jetzt die dortige Abschnittsnummer nachschlagen. Wenn dort nichts steht, lies weiter:

Die Kriegerin Alia mit den kurzen schwarzen Haaren und dem weiten Kettenrock unterbricht Ivan. „Er kann sich nennen wie er will. Wenn er mir in die Quere kommt...“

Urak grunzt lediglich seine Zustimmung.

Ivan hebt eine Braue. „Weist du Alia, ich bin mir nicht so sicher, was du dann mit ihm machst. Man sagt, du bist Orks sehr zugetan...“

Plötzlich schwebt Alias Klinge vor Ivans Gesicht. „Hüte deine Zunge, oh Ivan der Weise, sonst kann man dich bald Ivan den Roten nennen.“

Ivan schluckt und blickt Hilfe suchend Richtung des Halborks. „Heh, Urak. Stimmt doch, dass in den Tavernen gesagt wir, Alia sei mit Orks intim...“

Urak grunzt seine Zustimmung.

Kehre zu Abschnitt 10 zurück und triff eine neue Wahl

## 42

1 Minute

Es ist Agar, der Karawanenmeister, der dir nach dem Leben trachtet. In seiner Hand hält er einen geschwärtzten, orkischen Dolch. Was soll das? Agar lässt die Waffe fallen und hebt die Hände, als er sieht, dass du noch lebst. Lies weiter bei Abschnitt 57.

## 43

15 Minuten

Das Hauptthema scheint der Fall Estams zu sein, allerdings bekommst du in dieser Hinsicht keine neuen Erkenntnisse. Deine Waffenbrüder- und Schwestern setzen sich aus einer Kriegerin mit kurzen, schwarzen Haaren zusammen. Sie trägt einen weiten Kettenrock und scheint es zu verstehen den Zweihänder zu führen. Ihr Name ist Alia. Fernerhin ist ein Halbork mit von der Partie. Er stützt sich die meiste Zeit auf seine zweihändige Axt, putzt sich den Staub von der Lederrüstung und lauscht den Gesprächen. Er scheint recht wortkarg, wenngleich du trotzdem erfährst, dass er auf den Namen Urak hört.

Der Magier Ivan, ein junger Bursche mit blondem Haarschopf scheint die Gesellschaft zu unterhalten. Er schöpft aus einem unglaublichen Wissensfundus (man kann es auch eine „ausgedehnte Gerüchteküche“ nennen) und nennt sich selbst Ivan der Weise.

Der Rest besteht aus Fuhrleuten und Knechten. Recht wenig Leute, die nach Zekay wollen. Nun... dann bleibt mehr Gold für dich. Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

## 44

Speziell

Gegen Abend hat die kleine Karawane den Wald weit hinter sich gelassen. Vor euch liegen weite Ebenen mit hohem Gras und ein tiefblauer Himmel. Es ist recht warm und jeder der eine schwere Rüstung trägt hat mit der Hitze zu kämpfen.

Die Wagen werden bei Sonnenuntergang wieder im Kreis aufgeföhren. Ein Feuer wird entzündet und die Nachtwache eingeteilt. Es ist jetzt 22.00. Du hast noch eine Stunde Zeit etwas zu unternehmen, bevor du dich schlafen legen musst. Was willst du vor dem Schlafen gehen machen?

-Es ist bereits 23.00 Uhr, oder du hast keine Lust etwas zu unternehmen (Abschnitt 2)

-Du könntest dich mit deinen Weggefährten unterhalten, die sich um ein kleines Feuer versammelt haben (Abschnitt 14)

-Anbieten, eine Schicht der Nachtwache zu übernehmen (Abschnitt 52)

## 45

1 Minute

Es funktioniert. Die Goblins weichen kreischend vor den imaginären Flammen zurück. Einer glaubt sogar, sich verbrannt zu haben und windet sich schreiend auf dem Boden. Diese Gelegenheit wird genutzt und die Karawane setzt sich sofort wieder in Bewegung.

Ehe sich die Goblins wieder sammeln können, seid ihr weit weg. Notiere dir Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausförderungsgrad 1/2*.

Lies weiter bei Abschnitt 44

## 46

1 Minute

Du wirkst die Magie und entscheidest dich für einen lauten, hörbaren Alarm. Notiere dir im Ereignisfeld „E2“ die Abschnittsnummer 53 und kehre zu Abschnitt 2 zurück, wo du eine weitere Wahl treffen kannst.

47

1 Minute

Im Schatten hinter einem Wagen steht der Karawanenmeister und spricht mit einer dunklen Gestalt. Du blinzelst und als du erkennst, mit wem er da spricht, verschlägt es dir beinahe den Atem. Dort steht in weite Felle gehüllt, mit grauer Haut und verfilzten Haaren ein Ork, der Agar in diesem Augenblick einen Beutel reicht. Seine krächzende Stimme in gebrochener Gemeinsprache dringt bis an dein Ohr: „Dann wir uns einig, Mensch. Du tun wie dir befohlen und du weiteres Gold erhältst.“

Das Schicksal meint es nicht gut mit dir. Die Wolken am Himmel teilen sich und lassen den Mond frei. Seine Strahlen entblößen dich. In diesem Augenblick schaut der Ork in deine Richtung und lässt einen Fluch von den Lippen. Er stößt Agar zur Seite und stürzt sich auf dich.

☛Orkschamane: TP 16 (siehe Begegnungsabschnitt B2)

Der Ork wird in der Ersten Runde den Zauber *Schutz vor Gutem* auf sich wirken. Notfalls nimmt er auch einen Gelegenheitsangriff in Kauf. In der zweiten Runde setzt er seinen *Sengenden Strahl* ein. Auch beim zweiten Zauber nimmt er einen Gelegenheitsangriff in Kauf und lässt in der Folge runde seine *Brennenden Hände* wirken. Sobald seine TP auf unter die Hälfte fallen, wir er *Leichte Wunden heilen* auf sich wirken. Er zaubert immer defensiv, sollte er einen Gelegenheitsangriff riskieren müssen. In den darauf folgenden Runden wird er im Nahkampf gegen dich fechten. Sobald seine TP auf unter die Hälfte fallen und er bereits seine *Leichten Wunden* heilen verbraucht hat, wird er *Unsichtbarkeit* wirken und fliehen. Wenn ihm das gelingt, erhältst du die Hälfte seine Erfahrungspunkte und blätterst zu Abschnitt 57. Agar hält sich aus dem Kampf raus. Er beobachtet ihn schwitzend. Eine Flucht ist dir nicht möglich, da dich der Ork mit dem Rücken zu einem Planenwagen gedrängt hat. Wenn du den Ork tötest, lies weiter bei Abschnitt 57.

48

4 Stunden

Du bekommst die erste Schicht und nimmst am Feuer platz. Ab und an drehst du deine Runden. Am Himmel glänzt der silberne Mond und du hast abermals das seltsame Gefühl, die Silhouette einer zweiten Scheibe gesehen zu haben. Dieses Gefühl währt allerdings nur für einen kurzen Moment. In deiner Schicht geschieht allerdings nichts besonderes. Du weckst die Kriegerin Alia und legst dich schlafen.

Weiter bei Abschnitt 30.

49

1 Minute

Du hörst ein Geräusch. Hinter einem der Wägen unterhalten sich zwei Leute. Neugierig schaust du nach (lies weiter bei Abschnitt 47), oder belässt es dabei und legst dich nach deiner Schicht schlafen, nachdem du Ivan für die zweite Wache geweckt hast (Abschnitt 23).

50

1 Minute

Sollte im Ereignisfeld „E2“ eine Abschnittsnummer stehen, dann lies jetzt dort weiter. Andernfalls fahre fort: Würfle mit  $2W_4+4$  und ziehe dir diesen Schaden von deinen Trefferpunkten ab. Solltest du dann noch leben, mach einen Rettungswurf auf ZÄH mit SG 10 plus den eben erlittenen Schaden. Solltest du immer noch leben, schlägst du vor Schmerz die Augen auf und erkennst eine Schattenhafte Gestalt, die sich über dich beugt. Augenblicklich ist das Lager von Lärm erfüllt. Weiter bei Abschnitt 15.

51

1 Minute

Mach einen Wurf auf *Mit Tieren umgehen* gegen SG 25. Sollte der Wurf gelingen, geht es mit Abschnitt 34 weiter. Ansonsten ist Abschnitt 3 deine nächste Station.

52

4 Stunden

Du bekommst die erste Schicht und nimmst am Feuer platz. Ab und an drehst du deine Runden. Am Himmel glänzt der silberne Mond und du hast abermals das seltsame Gefühl, die Silhouette einer zweiten Scheibe gesehen zu haben. Dieses Gefühl währt allerdings nur für einen kurzen Moment. In deiner Schicht geschieht allerdings nichts besonderes. Du weckst die Kriegerin Alia und legst dich schlafen.

Weiter bei Abschnitt 2.

53

1 Minute

Urpötzlich geht dein Alarm los. Du springst auf, die Waffe sofort in der Hand. Auch das übrige Lager ist sofort auf den Beinen. Die Auslöser deiner Falle scheinen sich nun bewusst, dass sie entdeckt wurden, denn eine Gestalt stürzt hinter einem Wagen hervor, genau in deine Richtung. Du bist sein Ziel! Lies weiter bei Abschnitt 15.

54

1 Minute

Ivan nickt. „Wenn du willst, werde ich sie mit einem Schlafzauber unschädlich machen.“

Willst du das (Abschnitt 21) oder vertraust du eher deiner Magie, bzw. deiner Klinge (Abschnitt 39)?

55

1 Minute

Du wirkst deinen Zauber und einen Moment später lodern Flammen vor den Baumreihen empor. Leider strömt dieses Trugbild weder Hitze aus, noch ist das Lodern der Flammen zu hören. Du kannst nur hoffen, dass die Goblins darauf rein fallen

Mache für die Goblins einen Rettungswurf (Ihr Wille beträgt +0 - den SG kennst du ja). Wenn ihnen der Wurf gelingt, lies weiter bei Abschnitt 13. Wenn sie an die Flammen glauben, geht es mit Abschnitt 45 weiter.

56

1 Minute

Deine Schicht verläuft ruhig. Anschließend weckst du Ivan zur zweiten Wacht und legst dich schlafen. Lies weiter bei Abschnitt 23.

57

10 Minuten

Der Karawanenmeister weicht vor dir zurück. All die Autorität, die du an ihm kennen gelernt hast, ist von ihm gewichen. Er schluckt und fällt auf die Knie. „Bitte tut mir nichts, bitte.“

Mittlerweile haben sich auch Ivan und Alia zu dir gesellt. Ihre erstaunten Blicke sprechen Bände. Du packst Agar am Kragen und verfluchst ihn bitterlich. Es dauert nicht lange und er packt aus.

Offenbar steckt er mit den Invasoren unter einer Decke. Er wurde dafür bezahlt, dass er sich in die Feste einschmuggelt und im vereinbarten Augenblick die Tore von innen öffnet. Somit wäre es für die Orks ein Leichtes gewesen, Zekay zu erobern. Du fragst Agar, ob er sonst noch etwas weiß, verneint aber. Er habe seinen Auftraggeber hier treffen sollen und das Gold erhalten (es sind 300 Goldstücke, die du mit Alia und Ivan teilst. Ihr erhaltet also jeder 100 Goldmünzen).

Ihr fesselt Agar und überträgt die Führung der Karawane einem der erfahrenen Fuhrleute. Lies weiter bei Abschnitt 58.

58

speziell

Am nächsten Tag geht die Reise zu ende Gegen Mittag ragen die gewaltigen Mauern der Festung Zekay vor euch auf. Zu Füßen des Bollwerks erkennt man ein kleines Dorf. Ivan erklärt dir, dass man die Ortschaft Halbar nennt. Hinter der Ortschaft erkennt man die matte Silhouette der gewaltigen Synchronberge, deren Pass legendär ist.

Als ihr durch die Straßen Halbars zieht, erkennt ihr, dass das Dorf bereits evakuiert wurde. Offensichtlich befinden sich die meisten Bewohner auf der Flucht, oder haben sich in die Zitadelle Zekay zurückgezogen.

Der Kommandant Zekays, ein breitschultriger Hüne mit langem weißen Haar und einem gezwirbelten Schnurrbart erwartet die Karawane. Der Verräter Agar wird in Gewahrsam genommen. Du vermutest, dass noch einige unangenehme Stunden auf ihn zukommen werden.

Das Abenteuer und die Invasion der Orks ist noch nicht zu ende Du darfst dir in jedem Fall Erfahrungspunkte in Höhe des *Herausforderungsgrades* 3 gutschreiben. Wenn du es wagst, dann schlage Kapitel 3 „Kristall der Schatten“ auf. Dort entwickelt sich dein weiteres Schicksal.

59

15 Minuten

Vorsichtig näherst du dich zusammen mit Alia den Trümmern des Dorfes. Dichter Qualm steigt von den zerstörten Häusern in die Luft, welche hauptsächlich aus Holz und Stroh errichtet wurden. Gute Nahrung für die Flammen.

Schon als ihr die Hauptstraße erreicht, bietet sich ein furchtbares Bild. Männer, Frauen und Kinder wurden nieder geschlachtet Ihre Körper hat man jeglichen Besitzes beraubt.

Während du überaus umsichtig die Ortschaft durchstreifst, packt dich Alia plötzlich an der Schulter. „Hast du gehört? Dort!“

Ihr duckt euch hinter einem Karren. Dort seht ihr, wie zwei gedungene Kerle mit grauer Haut und verfilztem Haar einen Körper aus einem der Häuser zerren. Sie sind mit Schuppenpanzern gerüstet, tragen schwere zweihändige Äxte und haben ihre Körper mit allerlei schrecklichen Trophäen verziert. Ihre grässliche Sprache dringt an dein Ohr. Orks!

Ihr wartet einen Moment, während die zwei Schergen den Körper durchsuchen. Moment mal. Der Leichnam kommt dir irgendwie bekannt vor. Es ist eine berobte Gestalt mit Glatze. Alia gibt ein Grunzen von sich, genau auf die Weise, wie Urak es tat. „Die nehmen wir uns vor!“

-Das könnt ihr tun (Abschnitt 29)

-Oder lieber warten, bis sie den Leichnam geplündert haben und verschwunden sind (Abschnitt 9)

60

0 Minuten

Du holst den Kristall hervor und drehst ihn in deinen Fingern. Die Sonnenstrahlen brechen sich vielfach an seinem Körper. Willst du *Magie entdecken* darauf anwenden (Abschnitt 16), oder einfach mal in die Morgensonne halten und schauen, was passiert? (Abschnitt 28)?

Du kannst auch gleich zu Abschnitt 1 zurückkehren und eine andere Möglichkeit wählen.

# Begegnungsabschnitte

## B1

☛BEROBTER MANN HG1/2

Menschlicher Krieger 1

AB mittelgroßer Humanoider

INIT +0; SINNE Lauschen +3, Entdecken +3

SPRACHEN Handelssprache

---

RK 16, Berührung 10, Auf dem falschen Fuß 16

TP 9

ZÄH +3, REF +0, WIL -1

---

BR 6 m (4 Felder)

NAHKAMPF +1 *Langschwert* +3 (1W8+2/19-20)

ANGRIFFSFLÄCHE 1,5 m, REICHWEITE 1,5 m

GAB +1, RINGKAMPF +2

---

ATTR. ST 13, GE 11, KO 12, IN 10, WE 9, CH 8

TALENTE Aufmerksamkeit, Heftiger Angriff

FERTIGKEITEN Einschüchtern +3, Lauschen +3, Reiten +3, Entdecken +3

BESITZ Schuppenpanzer, +1 *Langschwert*, 2W10 GM

---

## B2

☛ORKSCHAMANE HG5

Männlicher Ork Adept 6

RB mittelgroßer Humanoider

INIT +3; SINNE Dunkelsicht 18m, Lauschen +4, Entdecken +4

SPRACHEN Handelssprache, Orkisch

---

RK 9, Berührung 9, Auf dem falschen Fuß 9

TW 6W6

ZÄH +4, REF +1, WIL +7

---

BR 9 m (6 Felder)

NAHKAMPF Dolch +4 (1W4/19-20)

ANGRIFFSFLÄCHE 1,5 m, REICHWEITE 1,5 m

GAB +3, RINGKAMPF +3

BA VORBEREITETE ZAUBER (ZS 6, +3 Ber. Nahkampf, +2 Ber. Fernkampf)

Grad 2 - Unsichtbarkeit, Sengender Strahl

Grad 1 - Brennende Hände (SG 13), Leichte Wunden heilen, Schutz vor Gutem

Grad 0 - Wasser erschaffen, Kleinere Wunden heilen, Magie entdecken

---

ATTR. ST 10, GE 9, KO 11, IN 10, WE 14, CH 6

TALENTE Trank brauen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Dolch)

FERTIGKEITEN Konzentration +6, Handwerk (Alchemie) +3, Heilkunde +5, Wissen (Geschichte) +3, Wissen (Religion) +3, Lauschen +4, Entdecken +4

BESITZ Dolch, 2W10 SM

---

# Anhang: Regeln

In diesem Anhang wird darauf eingegangen, wie das Solo gespielt wird.

## Wie man ein Soloabenteuer spielt

Nachdem du dir deinen Lieblingscharakter der 1. Stufe erschaffen hast, startest du das Solo mit *Es Beginnt*. Anschließend wirst du auf die 1. Abschnittsnummer verwiesen. Ab hier ist es wichtig, dass du die Abschnitte nicht der Reihenfolge nach liest, sondern immer nur die Sektionen, auf die du verwiesen wirst (was von deinen Entscheidungen im Abenteuer abhängt). Die gewöhnlichen Abenteuerabschnitte sind nummeriert. Sie sind nicht zu verwechseln mit den *Begegnungsabschnitten*, auf die später eingegangen wird.

## Zeit, Essen, Schlafen

Zeit spielt in diesem Solo eine große Rolle. Zu Anfang wird dir aufgetragen, das aktuelle Datum und die Uhrzeit zu notieren. Ab jetzt läuft die Zeit. Jedes mal wenn du zu einem Abschnitt verwiesen wirst, steht dort unter der Abschnittsnummer eine Zeitangabe. Diese musst du zur aktuellen Zeit addieren. Somit bleibst du immer auf den Laufenden, was für eine Tageszeit es ist und wann deine Charaktere sich erschöpfen. Denke auch daran, deine Charaktere mit Essen, Trinken und Ruhezeiten zu versorgen, da sie sich sonst entkräften. Genaueres hierzu steht im *Spielleiterhandbuch*.

## Ereignisfelder

Oftmals wirst du dazu aufgefordert, eine Abschnittsnummer in ein Ereignisfeld zu schreiben. Zeichne dir eine kleine Tabelle mit mehreren leeren Feldern auf und nummeriere die Felder von E1 bis E50. Das sind die Ereignisfelder. Momentan bleiben sie noch leer. Im Abenteuer selbst wirst du dann aufgefordert, diese nach und nach mit Abschnittsnummern zu füllen. Ab und an wirst du auch wieder welche streichen müssen. Es ist wichtig, dass du hier genau Buch führst, denn damit wird die sich verändernde Welt simuliert. Jedes mal, wenn du am Anfang eines Abschnittes angewiesen wirst, zu prüfen, ob in einem Ereignisfeld eine Abschnittsnummer steht, dann prüfe das und blättere umgehend zu jenem Abschnitt, um dort weiterzumachen.

## Kampf und Begegnungsabschnitte

Sobald es zu einem Kampf kommt, wirst du manchmal auf die so genannten Begegnungsabschnitte verwiesen, die in numerischer Reihenfolge (B1, B2, B3 usw.) am Ende der normalen Abenteuerabschnitte angereiht sind. Dort findest du die Werte möglicher Gegner, die nicht im Monsterhandbuch abgedruckt sind.

Solltest du im Abenteuer magische Gegenstände finden, wie etwa ein *Langschwert +1*, oder dergleichen, so wissen dein Charakter und deine Gefährten erst, dass es sich um etwas magisches handelt, wenn sie den Zauber *Magie entdecken* wirken oder wirken lassen. Selbst wenn die Magie erkannt wird, muss die Nutzbarkeit des Gegenstandes festgestellt werden. Hierfür ist der Zauber *Identifizieren*, bzw. *Zauber analysieren* oder ein Wurf auf Wissen (Arkane) (SG 30) notwendig. Letzterer Wurf kann allerdings nur einmal pro Charakter versucht werden.

Bevor du also einen magischen Gegenstand effektiv verwenden kannst, muss erst *Magie entdecken*, anschließend entweder *Identifizieren*, oder *Zauber analysieren* gewirkt werden, oder ein Wurf auf Wissen (Arkane) (SG 30) gelingen.

Jede Art magischen Gegenstandes, die einmal identifiziert ist, muss ein zweites mal nicht identifiziert werden, wohl aber mit *Magie entdecken* analysiert. Wenn du also z.B. ein Kurzschwert +1 findest, es wie oben identifiziert, musst du ein zweites Kurzschwert +1, das du später findest nur noch mit *Magie entdecken* behandeln, um es benutzen zu können.

## Wertvolle Gegenstände

Nicht selten wirst du im Abenteuer auf Edelsteine, oder wertvolle Kunstgegenstände stoßen, die einen gewissen Wert haben. Jedes mal, wenn du einen solchen Gegenstand findest, steht der tatsächliche Wert in Klammern dahinter. Dir muss dann ein einmaliger Wurf auf *Schätzen* (SG 15) gelingen. Schlägt der Wurf fehl, wirst du den Gegenstand nur für die Hälfte verkaufen können. Gelingt der Wurf, darfst du ihn für den Wert verkaufen, der in Klammern angegeben ist.

## Überlandreisen

In manchen Solos wird dein Charakter damit konfrontiert, größere Überlandreisen zu bewältigen. In diesem Fall werden die entsprechenden Abschnitte folgendermaßen abgehandelt. Zuerst ermittelst du deine Fortbewegungsrate (evtl. Reittier usw.), wie im Spielerhandbuch auf Seite 198 beschrieben. Im Abenteuer wirst du die Möglichkeit haben, zu einer entfernten Stadt zu reisen. Der folgende Abschnitt, welcher selbige Reise ab handelt, beinhaltet die Entfernung und das zu modifizierende Gelände. Beispiel: Du möchtest die Straße von Stadt A nach Stadt B nehmen. Der Reiseabschnitt sagt dir, dass die Stadt 180 Km entfernt ist und der Geländemodifikator „mal 1“ beträgt (siehe wieder Spielerhandbuch Seite 198, Tabelle 9-5).

Es ist jetzt an dir zu ermitteln, wie lange dein Charakter für diese Reise braucht, wie auch zu planen, ab wann er eine Rast einlegt und wann er weiterreisen wird.

Der Abschnitt wird mit einer Auflistung möglicher Ereignisse fortgeführt, die nach einer bestimmten Anzahl zurückgelegter Km eintreten können. Außerdem gibt es einen separaten Abschnittsverweis, solltest du rasten wollen.

Um die Sache zu verdeutlichen, ein Beispielabschnitt. Wir nehmen obiges Beispiel (Reise von Stadt A nach Stadt B). Der Abschnitt sieht folgendermaßen aus:

(ABSCHNITTSNUMMER)

*Entfernung 180 Km*

*Geländemodifikator XI*

Ein seichter Wind zerrt an deinen Kleidern, während du die einsame, jedoch gut gepflegte Straße nach (Name der Stadt B) entlang marschierst

- Nach 20 Km lies weiter bei ABSCHNITT A
- Nach 90 Km lies weiter bei ABSCHNITT B
- Solltest du rasten, lies weiter bei ABSCHNITT C
- Sobald du Stadt B erreichst, lies weiter bei ABSCHNITT D

Bei obigem Beispiel wirst du 180 Km auf einer guten Straße zurücklegen (Geländemodifikator XI). Sollte dein Charakter jetzt beispielsweise Bewegungsfaktor 9 haben, wird er am Tag (also 8 Stunden Reisezeit pro Tag, wie im Spielerhandbuch standardmäßig vorgeschlagen) 36 Km zurücklegen. Nach ca. 4 Stunden (also wenn 20 Km zurückgelegt wurden), musst du Abschnitt A aufschlagen, um zu sehen, was dir an dieser Stelle begegnet. Sobald die Begegnung abgehandelt wurde, wirst du hier her zurückgewiesen. Nach zweieinhalb Tagen (also nach 90 Km) wirst du zu Abschnitt B verwiesen, um dortige Begegnung abzuhandeln. Sollte das erledigt sein, kehrst du hier her zurück. Jedes mal, wenn ein Reisetag vorüber ist und du rasten möchtest, musst du Abschnitt C aufschlagen, um zu sehen, was dir möglicherweise widerfährt. Danach kehrst du abermals hier her zurück. Es ist also sinnvoll, die Reiseabschnittsnummer irgendwo zu notieren, um ihn auch wieder zu finden. Er wird nach den einzelnen Ereignissen nicht extra erwähnt, sondern du findest lediglich den Eintrag: „Kehre zu deinem Reiseabschnitt zurück.“

Wenn du die 180 Km bewältigt hast, und Stadt B erreichst, darfst du bei Abschnitt D weiter lesen

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions:
  1. "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;
  2. "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;
  3. "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;
  4. "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.
  5. "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;
  6. "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor
  7. "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.
  8. "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Creature Collection Volume 1 Copyright 2000, Clark Peterson.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker

Monster Manual II Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.

Swords of Our Fathers Copyright 2003, The Game Mechanics.

Mutants & Masterminds Copyright 2002, Green Ronin Publishing.

Unearthed Arcana Copyright 2004, Wizards of the Coast, Inc.; Andy Collins, Jesse Decker, David Noonan, Rich Redman.

The Hypertext d20 SRD Copyright 2004, Jans W Carton.

END OF LICENSE

