

Nimbuls Solokampagne

Kapitel 4: Kristall der Schatten



Kristall der Schatten

Soloabenteuer für die 2. – 4. Stufe von Marc Geiger
3. Kapitel

Kristall der Schatten ist ein Abenteuer für einen Spieler und keinen Spielleiter. Der Spieler sollten im Besitz des *Spielerhandbuchs 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

Zekay das Bollwerk. Zekay das letzte Tor zu Uthern. Eigentlich kann es diese Festung nicht mit der jenseits des Sylinthpasses aufnehmen, jener Festung Estam, doch Estam ist gefallen und jetzt ist Zekay die letzte Bastion. Die letzte Möglichkeit die Orks zurück zuwerfen Kommandant Par, Führer der Zitadelle ist ein weißhaariger, stählerner Krieger, der sein Leben für das junge Königreich geben wird. Trotzdem weiß er, dass die Festung unterbesetzt ist. Man wird dem Ansturm der Orks nur wenige Tage standhalten können. Aus diesem Grund wurde bereits vor längerer Zeit ein Bote nach Süden geschickt. Ein Bote mit der Bitte um Verstärkung. Kommandant Pak erwartet den Prinzen mit seinem Heer jeden Tag. Wird er rechtzeitig kommen, oder werden die Orks Zekay überrennen? Auch die Invasoren werden jeden Tag erwartet. Bereits letzte Nacht sind ihre Trommeln von den Bergen erschallt und haben dir deinen Schlaf geraubt. Alle sind nervös und in letzter Zeit hattest du kaum Gelegenheit mit deinen alten Reisegefährten zu sprechen. Alia und Ivan sind allerdings mit sich selbst beschäftigt. Der junge Magier ist unaufhörlich damit beschäftigt, seine Schriftrollen zu studieren. Alia hingegen scheint noch immer von Trauer geplagt über den Verlust ihres Freunden Urak, dem Halbork. Jener mächtige Krieger, der auch dir nach kurzer Zeit ans Herz wuchs.

Weist du noch an welchem Tag und zu welcher Zeit du „Sturm über Uthern“ beendet hast? Zähle genau einen weiteren Tag hinzu (streiche diese Anzahl an Proviant von deinem Charakterblatt, oder zahle pro Tagesmahlzeit je 3 Silbermünzen. Da du bereits einen ganzen Tag in Zekay bist, erhältst du deinen ersten Tagessold von 50 Goldmünzen.) und vermerke dir, dass es bereits 15.00 Uhr nachmittags ist.

Beginne nun das 3. Kapitel bei Abschnitt 1

1

speziell

Die Bauweise Zekays ist schlicht, aber funktional. Zwei gewaltige Mauern umgeben sein Innerstes. Die erste Mauer wird einfach nur der Wall genannt und ist die erste Verteidigungslinie. Zwischen dem Wall und der zweiten Mauer existiert nichts, bis auf unzählige Fallgruben, Teerflächen oder Ölfelder. Die zweite Mauer nennt sich die Zuflucht. Die Zuflucht ist in seinem Umfang kürzer und kann von weniger Männern verteidigt werden und ist die zweite Verteidigungslinie.

Wenn die Zuflucht fällt, gibt es nur noch den Rückzug zum Bergfried. Der Bergfried ist ein quadratischer Turm mit drei Stockwerken. In seinem Inneren werden außerdem die Vorräte der Zitadelle gelagert.

Innerhalb der zweiten Mauer finden sich auch noch andere Gebäude. Zum einen wären da die Ställe, eine Schmiede und natürlich die Baracken der Soldaten. Der Kommandant bewohnt ein kleines Gebäude neben den Baracken und der Hof innerhalb der Festung wird meistens als Exerzier- und Trainingsplatz genutzt.

Gespeist wird im Speisesaal, einem länglichen Gebäude, an welches sich auch eine Küche anschließt

Der Wievielte Tag ist bereits seit dem Prolog vergangen? Hast du genau mitgezählt? Wenn es bereits der 13. Tag oder später in deiner Abenteuerkarriere ist, geht es für dich bei Abschnitt 50 weiter. Wenn es noch nicht so spät ist, lies weiter:

Das fürchtbarste ist das Warten. Das Warten auf die Invasoren. Noch sind sie nicht da und du hast die Möglichkeit deine Zeit für bestimmte Dinge zu nutzen:

-Es ist bereits 23.00 Uhr oder später. In dem Fall musst du dich zu Bett legen. In den Baracken ist speziell für dich ein Lagerplatz errichtet worden (Abschnitt 39)

-In der Schmiede könntest du dich neu ausrüsten (Abschnitt 5)

-Du könntest dich auch ein wenig mit Ivan unterhalten, dem blonden Magier, der mit der Karawane zusammen mit dir angekommen ist (Abschnitt 26)

-Alia scheint sehr erfahren zu sein. Die Kriegerin könnte dir nützliche Tipps für den bevorstehenden Kampf geben (Abschnitt 13)

-Vielleicht hat der Kommandant bestimmte Aufgaben für dich. Frag ihn (Abschnitt 48)

-Du kannst dich auch ein wenig unter die Soldaten Zekays mischen und vielleicht nützliche Gerüchte aufschnappen (Abschnitt 19)

-Halt! Da war doch etwas ganz besonderes mit deinem Kristall und der Karte, die auf den Rücken einer bestimmten Person gemalt war. Wenn du weißt, was gemeint ist, dann lies bei dem Abschnitt weiter, den du auf deinem Charakterblatt unter „Hinweis sechs“ notiert hast.

2

10 Minuten

Du bleibst so gut es geht in Deckung und versuchst die Kämpfer aufgrund deiner Magie zu unterstützen.

Du musst zehn Runden durchhalten. Als unterstützenden Zauber gelten all jene, die deinen Verbündeten Boni auf Angriff oder Rüstungsklasse geben. Allerdings gehen jede Runde 1W4 Pfeile auf dich nieder (Angriffsbonus +1 und Schaden 1W6). Du hast einen Bonus auf Deckung von +2 auf deine Rüstungsklasse, während du deine Magie wirkst. Pro Runde, in welcher du einen unterstützenden Zauber wirkst, darfst du dir diesen Bonus (egal ob Angriffs- oder Rüstungsbonus) auf deine RK als Schutz vor den anfliegenden Pfeilen anrechnen. Allerdings verfällt dieser Bonus durch deine Zauber am Anfang der nächsten Runde. Wenn du überlebst, darfst du dir Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad 2* gutschreiben und bei Abschnitt 52 weiter lesen

3

8 Stunden

Du verbringst unzählige Stunden mit den Soldaten, genießt ihren Wein, oder plauderst mit ihnen. Zwar erfährst du haufenweise neues, jedoch nichts, was dir sonderlich helfen könnte. Zumeist ist es langweiliges Gewäsch oder Tratsch. (Wusstest du, dass Egarn der Leutnant ein Verhältnis mit Para, einer einfachen Soldatin hat?). Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

4

10 Minuten

Als du Kommandant Par nach einer Aufgabe fragst, verharrt er einen Moment schweigend. Dann nickt er. „Da wäre tatsächlich etwas, für das ich einen fähigen Mann brauche.“

Er erhebt sich und geht um den Tisch herum. „Hauptmann Tardan sollte sich längst in der Festung melden. Er wollte seine Familie von den nördlichen Gehöften holen und ich ließ ihn gewähren, aber das war vor zwei Tagen. Er müsste längst zurück sein. Ich kann eigentlich keine Männer entbehren, um ihm hinterher zureiten, doch er ist ein fähiger Befehlshaber und ich will ungern auf ihn verzichten“

Er trommelt mit den Fingern auf den Tisch. „Wenn ihr zu den Gehöften reiten könnt um nach dem Rechten zu sehen, tätet ihr mir einen großen Gefallen. Außerdem würde zu eurem Sold ein Bonus von 100 Goldmünzen kommen, wenn ihr mir Nachricht von Hauptmann Tardan bringt, sei er noch am Leben oder Tot.“

Par seufzt. „Ich vermute, dass er den Banden plündernder Orks zum Opfer gefallen ist, die das Umland durchstreifen, muss mir aber Gewissheit verschaffen. Wenn ihr diese Aufgabe annehmen wollt, wäre euch mein Dank gewiss.“

Willst du diesen gefährvollen Ritt auf dich nehmen (Abschnitt 34), oder lieber ablehnen und zu Abschnitt 1 zurückkehren?

5

30 Minuten

Thardon der Zwerg ist einer der ganz besonderen Schmiedemeister. Er stellt das Rüstzeug für die Festung her und sorgt auch gleichzeitig für deren Instandhaltung. Hier gibt es einiges, was du dir aussuchen kannst, sogar ein paar ganz besondere Meisterwerke.

Du kannst hier alle Rüstungen und Waffen kaufen, die du sie im Spielerhandbuch findest. Zusätzlich hast du die Möglichkeit, Meisterarbeiten zu erstellen. Es gelten die Preise aus dem Spielerhandbuch.

Wenn du genügend gekauft hast, kannst du dich mit Thardon unterhalten (Abschnitt 41), oder zu Abschnitt 1 zurückkehren und eine andere Wahl treffen.

6

1 Minuten

Der Zauber schlägt fehl und der Zwerg merkt offenbar, dass Magie auf ihn angewendet wurde. Zornig blickt er dich an. „He! Wende deine Tricks gefälligst wanderst an. Raus aus meiner Schmiede, bevor ich deinen Kopf auf dem Amboss bearbeite.“

Er scheint ab jetzt von dir nicht sonderlich angetan. Notiere dir im Ereignisfeld „Er“ die Abschnittsnummer 44 und kehre zu Abschnitt 1 zurück.

7

1 Minute

Die drei Orks sind vollkommen überrascht und können in der ersten Runde nicht reagieren. Ab der zweiten Runde verläuft der Kampf regulär:

🐉 Orks (3): TP 4, 5, 6 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

Du kannst jederzeit versuchen zu fliehen. In diesem Fall muss dir ein Reflexwurf gegen SG 10 + Anzahl deiner Feinde gelingen, oder jeder der Orks darf einen Gelegenheitsangriff gegen dich führen. Sollte dir die Flucht gelingen, kehrst du augenblicklich nach Zekay zurück (Abschnitt 23). Solltest du die drei Orks töten, lies weiter bei Abschnitt 49.

8

1 Minute

Die drei Orks bemerken dich, greifen nach ihren Äxten und stürzen sich in höhnischem Gebrüll auf dich:

🐉 Orks (3): TP 4, 5, 6 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

Du kannst jederzeit versuchen zu fliehen. In diesem Fall muss dir ein Reflexwurf gegen SG 10 + Anzahl deiner Feinde gelingen, oder jeder der Orks darf einen Gelegenheitsangriff gegen dich führen. Sollte dir die Flucht gelingen, kehrst du augenblicklich nach Zekay zurück (Abschnitt 23). Solltest du die drei Orks töten, lies weiter bei Abschnitt 49

9

20 Minuten

Thardon freut sich über deinen Besuch, unterbricht die Arbeit an einem Kurzsword und reicht dir einen Humpen kühlen Biers. Du kannst jetzt etwas kaufen (wobei du 10% Rabatt bekommst), oder zu Abschnitt 1 zurückkehren.

10

5 Minuten

Auf diese Frage hin zögert Ivan einen Moment. Der junge Magier fährt sich durch die blonden Locken, klopft dir allerdings auf die Schultern. „Nun... das ließe sich bewerkstelligen - unter einer Bedingung: Ihr gewährt mir Einblick in euer Zauberbuch.“

Nun... wie viele Zauber des 1. Grades stehen denn in deinem Zauberbuch? Wenn es mehr als acht sind, findet Ivan tatsächlich etwas, was ihm noch fehlt und du hast die Möglichkeit, folgende seiner Zauber zu kopieren, wenn du willst:

- Magierrüstung
- Magisches Geschoss
- Schlaf

Es stehen noch mehr Zauber in dem Buch, doch gehe davon aus, dass du die restlichen bereits kennst.

Um die Zauber zu kopieren, benötigst du den selben Zeitaufwand, bzw. die selben Würfe, wie im Spielerhandbuch beschrieben.

Wenn du fertig bist, kehre zu Abschnitt 1 zurück.

11

30 Minuten

Du findest tatsächlich Spuren. Der Boden ist an manchen Stellen ziemlich nieder getrampelt. Du erkennst, dass eine größere Anzahl dieser Spuren Richtung Norden führt. Willst du ihnen folgen (Abschnitt 28), oder aufgeben und zur Festung zurückkehren (Abschnitt 23)?

12

0 Minuten

Im Keller der Küche wirst du fündig. Hinter einigen Vorratskisten findest du eine falsche Wand. Der Mechanismus ist gleich entdeckt. Du kannst sie also öffnen und hineintreten (Abschnitt 37), oder ist dir das zu unheimlich und du kehrst zu Abschnitt 1 zurück?

13

30 Minuten

Es dauert nicht lange, bis du Alia ausfindig machst. Die kurzhaarige Kriegerin ist ständig dabei, ihre Fähigkeiten zu verbessern und im Moment im Training mit einem der örtlichen Soldaten. Als du sie ansprichst, unterbricht sie den Wettstreit kurz. „Tut mir Leid, aber ich habe keine Zeit für euch. Wir sehen uns auf dem Wehrgang.“

Mit diesen Worten wendet sie dir den Rücken zu und trainiert weiter.

Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

14

1 Stunde

Nach einiger Zeit erkennst du einen dünnen Rauch faden am Himmel. Als du dich ihm näherst wird dir langsam bewusst, dass er von deinem Ziel aufsteigt. Beschriebenes Gehöft steht in Flammen und während du dich vorsichtig (und zu Fuß Das Pferd hast du in sicherer Entfernung angebunden) näherst, kannst du ausmachen, dass lediglich das Haupthaus brennt und gerade dabei ist, in sich zusammen zustürzen Du entdeckst aber auf die Entfernung keine Leichen und offenbar auch keine Orks. Also ist offensichtlich das passiert, was Kommandant Par vermutet hat.

Allerdings solltest du dich vergewissern, dass der Hauptmann tatsächlich tot ist.

Was willst du also tun?

-Die Gegend nach Spuren absuchen (Abschnitt 42)

-Aufgeben und zurückkehren (Abschnitt 33)

15

1 Minute

Nimm 20 und zähle deinen Bonus für *Suchen* dazu. Sollte das Ergebnis bei 28 oder höher liegen, geht es mit Abschnitt 32 weiter. Andernfalls ist Abschnitt 53 die nächste Station.

16

10 Minuten

Die Untoten wurden erschlagen, doch du machst trotz allem eine grausige Entdeckung. Durch dieses Gemetzel ist die Anzahl der Verteidiger drastisch gesunken. Jetzt scheint die Hoffnungslosigkeit über dich zu kommen. Mit dieser Hand voll Soldaten ist auch die zweite Mauer nicht mehr zu halten. Du schaust dich nach Alia und Ivan um und erstarrst. Alia kniet an Ivans Leichnam Sie schließt ihm die Augen und blickt dich kopfschüttelnd an. Der junge, blonde Magier ist tot.

In diesem Augenblick erschallt der Kriegsruf der Orks. Alia richtet sich auf. „Das wars! War mir eine Ehre an eurer Seite zu kämpfen...“

Das kann es doch nicht gewesen sein, oder doch? Du blickst dich um und siehst den Bergfried. Die letzte Bastion. Eigentlich müsste Pars Befehl kommen, den Rückzug zum Bergfried anzutreten, denn diese Mauer ist nicht mehr zu halten. Aber der Befehl kommt nicht. Willst du Par aufsuchen und ihn zur Vernunft bringen (Abschnitt 55), oder auf sein Urteil vertrauen und die anstürmenden Orks erwarten (Abschnitt 60).

17

30 Minuten

Thardon ist genau wie die üblichen Vertreter seiner Rasse nicht sonderlich gesprächig. Während du ihn mit Fragen löcherst, worauf er keine spezifischen Antworten gibt, sondern hauptsächlich ausweichend reagiert, hämmert er weiter auf seinen werdenden Stücken. Nach einiger Zeit gibst du es auf. Kehre zu Abschnitt 1 zurück und notiere dir im Ereignisfeld „Er“ die Abschnittsnummer 18.

18

5 Minuten

Als du abermals versuchst, mit dem Zwerg ein Gespräch zu beginnen, winkt er gleich ab. „Keine Zeit!“ Du merkst, dass es sinnlos ist und kehrst zu Abschnitt 1 zurück.

19

10 Minuten

Du nutzt den Tag, um dich unter die örtlichen Krieger zu mischen. Es sind alles raubeinige Männer und Frauen, jedoch ausschließlich Menschen. Der Großteil von ihnen sind Veteranen und das ist auch der harte Kern, der den Haufen zusammenhält. Wenn sie keinen Dienst haben, finden sie sich zumeist in den Baracken oder dem Speisesaal ein, wo gewürfelt, getrunken oder gescherzt wird. Man spürt die Anspannung und keiner nimmt das bevorstehende Ereignis auf die leichte Schulter.

Würfle mit 1W6

-Bei einer 1-2 lies weiter bei Abschnitt 27

-Bei einer 3-4 lies weiter bei Abschnitt 3

-Bei einer 5-6 lies weiter bei Abschnitt 36

20

10 Minuten

Eine Gruppe von 10 Orks mit einer Leiter bewegt sich auf deinen Mauerabschnitt zu. Sie werden etwa 5 Runden benötigen, um dich zu erreichen, die Leiter anzulegen und die Mauer zu erklimmen. Während dieser Zeit hast du die Möglichkeit die Angreifer mit Pfeilen (oder Zaubern) einzudecken. In der 1. Runde sind sie 90 Meter entfernt, in der 2. Runde 72, in der 3. Runde 54 Meter, in der 4. Runde 36 Meter und in der 5. Runde 18 Meter. Allerdings werden die anstürmenden Orks von Bogenschützen gedeckt. Jede Runde, die du noch nicht im Nahkampf bist (also die ersten fünf Runden), werden 1W4 Pfeile auf dich niedergehen, die 1W6 Schaden verursachen und einen Angriffsbonus von +1 haben. Du darfst dir allerdings für Deckung einen Bonus von +2 zu deiner Rüstungsklasse zählen (gilt nur für die Fernkampfangriffe gegen dich).

🐉 Orks (10): TP je 5 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

In der 6. Runde haben die Orks die Mauer erreicht, erklimmt und erreichen dich in der selben Runde noch im Nahkampf. Es ist den Orks nur möglich einer nach dem anderen gegen dich zu kämpfen. Dir wird keine andere Möglichkeit bleiben, als insgesamt 10 Runden durchzuhalten (inklusive der 5 Runden in denen die Orks anstürmen). Wenn du überlebst, liest weiter bei Abschnitt

52

21

speziell

Du schaust dich nach einer Schlafmöglichkeit um und findest einen alten Schuppen, der dich während deiner Rast vor Entdeckung schützen dürfte. Du bindest dein Pferd im inneren an und legst dich schlafen.

Notiere dir, dass es jetzt der darauffolgende Tag um 7.00 Uhr, an dem du frisch gestärkt erwachst. Nachdem du deine morgentlichen Aktivitäten hinter dir hast (Zauber vorbereiten, beten usw.) sattelst du dein Pferd und setzt deine Reise fort. Leis weiter bei Abschnitt 14.

22

1 Stunde

Du brauchst eine Weile, ehe du Ivan findest. Er hat es sich an einem Mauerabschnitt gemütlich gemacht. Hier sitzt er und schreibt im Licht der wenigen Sonnenstrahlen Piktogramme auf ein Pergament. Offensichtlich ist er dabei Schriftrollen zu erstellen. Als du näherkommst, lächelt er. „Ah da kommt ja unser treuer Gefährte. Na? Was kann Ivan der Weise für euch tun mein Freund? Ratschläge wären umsonst.“

Wenn du ein Magier bist, könntest du ihn bitten, vielleicht ein oder zwei Zauber aus seinem Repertoire zu kopieren (Abschnitt 10). Womöglich hat er da noch mehr Schriftrollen, die du ihm abkaufen könntest (Abschnitt 31).

Ausserdem macht dir Ivan ein Angebot, dass du so schnell womöglich nicht wieder bekommst:

„Ich habe haufenweise Materialien zum Anfertigen von Schriftrollen dabei. Habe alles aus Shebar mitgenommen.“

Du vergewisserst dich und er zeigt dir unzählige Pergamente, Tinte und Schreibsalz. Ivan schenkt dir ein listiges Lächeln und du willst gar nicht wissen, woher er das hat.

„Wenn ihr wollt, stelle ich euch die Materialien zum Anfertigen deiner eigenen Schriftrollen zur Verfügung.“

Na das ist ja mal ein Angebot. Wenn du darauf eingehen willst, entfallen die Kosten in GM beim Anfertigen von Schriftrollen (die EP müssen allerdings gezahlt werden. Auch der Zeitaufwand bleibt gleich - siehe Spielerhandbuch). Du hast die Wahl.

Wenn du deine Aktivitäten beendet hast, kehre zu Abschnitt 1 zurück.

23

8 Stunden

Du gibst die Suche auf, in der Erkenntnis, dass der Hauptmann tot sein muss. Somit besteigst du dein Reittier und kehrst zurück. Du hältst dich nicht damit auf, zu rasten und nach einem irrsinnigen Gallop erreichst du nach acht Stunden Zekay.

Sofort wirst du eingelassen und machst Kommandant Par Meldung. Er ist nicht sonderlich begeistert, von deinen Informationen und da du auch keinen Beweis für den Tod des Hauptmanns hast, fällt der Bonus aus.

Lies weiter bei Abschnitt 1 und überlege, wie du weiter vorgehst.

24

0 Minuten

Mach nun entweder einen Wurf auf *Im Schatten verstecken* oder *Leise bewegen* gegen SG 12 machen, oder den Zauber *Unsichtbarkeit* wirken um die Gefangenen zu befreien. Sollte einer der Würfe gelingen, oder du den Zauber sprechen, lies weiter bei Abschnitt 43. Andernfalls geht es mit Abschnitt 8 weiter.

25

1 Minute

Ohne grossen Zeitverlust spürst du die Richtung der Geheimtüre auf. Sie muss im Keller unter der Küche liegen. Sofort gehst du dort hin und findest eine falsche Wand. Die Besitzer sind sich deren nicht bewusst, da bist du dir sicher. Willst du also das Wagnis auf dich nehmen und die Türe öffnen, egal was dich dahinter erwarten mag (Abschnitt 35), oder ist dir das zu unheimlich und du kehrst lieber zu Abschnitt 1 zurück?

26

0 Minuten

Wie spät ist es im Moment? Zwischen 7.00 Uhr und 20.00 Uhr (Abschnitt 22), oder später (Abschnitt 51)?

27

8 Stunden

Du verbringst den Grossteil des Tages mit den Männern und Frauen Zekays und während du mit ihnen würfelst, erfährst du etwas eigenartiges. Man sagt, dass die Orkhorde, die Estam überrannt hat, sich nicht darum bemühte, die Festung zu besetzen, geschweige denn eine Nachhut zurückzulassen. Offensichtlich hat die Armee keine Zeit damit zugebracht zu plündern. Gewisse Leute meinen, dass diese strategisch wichtige Festung die Orks nach ihrem Sieg nicht weiter interessiert hat. Ein seltsamer Eroberungszug. Jeder normal denkende Offizier würde Estam um jeden Preis halten oder zumindest befestigen.

Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

28

1 Stunde

Du wanderst etwa eine Stunde durch hohes Gras, immer den Spuren folgend, bis du auf ein kleines Wäldchen stößt. Dort lassen dich die kehligen Stimmen von Orks sofort Deckung suchen. Aufmerksam schleichst du näher und gelangst an den Rand einer Lichtung. Dort sitzen drei grauhäutige Humanoide, gewandet in dreckige Schuppenpanzer. Neben ihnen liegen blutbefleckte zweihändige Äxte und der Geruch der Kerle ist absolut abstossen. Es sind Orks, die gerade dabei sind ein Tier roh zu verspeisen und sich lauthals streiten. Hinter den Orks allerdings erkennst du eine Frau mit zerzausten Haaren und Tränen in den Augen. Du schätzt sie um die 40 Jahre. Sie ist gebunden, genau wie das dunkelhaarige Kind mit den dreckigen Klamotten. Ausserdem erkennst du einen Mann. Er hat kräftige Oberarme, einen Blick der offenbar schön öfters den Tod gesehen hat und zusammen mit den beiden an den Baum gebunden wurde. Das muss der Hauptmann sein. Was willst du tun?

-Die Gefangenen sind wohl so gut wie tot. Du kehrst schleunigst nach Zekay zurück (Abschnitt 23)

-Du stürzt hervor und greifst die Orks an (Abschnitt 7)

-Du könntest dich auch heimlich um das Lager schleichen und die drei armen Gestalten befreien (Abschnitt 24)

29

4 Stunde

Thardon ist sehr angetan von dir und gibt dir ausgiebige Tipps bezüglich des Schmiedehandwerks. Als bereits einige Zeit verstrichen ist und du das furchtbare Gefühl hast, nie mehr von dem Zwerg wegzukommen, lengt er das Gespräch auf ein Schwert. „Ich nenne es mein absolutes Meisterwerk. Habe es geschmiedet und verzaubern lassen. Konnte es leider noch nie erproben.“

Er geht zu einer Truhe, öffnet sie und hält ein Langschwert in der Hand, dessen Klinge mit verschnörkelten Symbolen geziert ist. Du greifst den Griff und spürst, wie elegant die Waffe in der Hand liegt. „Du könntest derjenige sein, der ‘Orkspalter’ die Bluttaufte schenkt.“

Thardon erzählt dir von der Kraft der Klinge. Im Kampf verleiht sie dir einen Bonus von +1 auf den Angriff und +1 auf den Schaden. Sollte es allerdings gegen Orks gehen, erhöht sich der Angriffs- und Schadensbonus auf +3.

„Thardon nickt. Für einen guten Preis überlasse ich dir die Klinge. Könnte dir das Leben retten. Ich mache dieses Angebot allerdings nur ein mal!“

Der Zwerg verlangt nicht weniger, als 1000 Goldmünzen und versichert dir, dass du so etwas billiger nie mals wieder bekommen wirst.

Überlege es dir. Notiere dir auf jeden Fall im Ereignisfeld „Er“ die Abschnittsnummer 9 und kehre nach deinen Geschäften zu Abschnitt 1 zurück.

30

5 Minuten

Es herrscht einen Moment Ruhe, doch dann stimmen die Orks wieder ihren Kriegsgesang an, der den Verteidigern bis ins Herz vordringt.

Du siehst Gruppen mit Leitern, die sich auf den Wall zubewegen. Kommandant Par gibt seine Befehle.

„Bogenschützen! Feuer!“

Wie wirst du den Kampf unterstützen?

-Zauber sind deine Stärke. Mit Magie wirst du hier unterstützend wirken (Abschnitt 2)

-Als Krieger ist es deine Pflicht die Bogenschützen und danach die Nahkämpfer zu unterstützen (Abschnitt 20)

-Du hast die Fähigkeit Heilzauber zu wirken. Du gehst also durch die Reihen und linderst die Verletzungen (Abschnitt 40)

31

10 Minuten

Ivan schenkt dir ein breites Lächeln. „Na klar, wieso nicht. Ich mache dir auch einen guten Preis.“

Du kannst unter folgenden Schriftrollen wählen:

-Magisches Geschoss (20 GM)

-Schlaf (20 GM)

-Magie entdecken (10 GM)

-Magierrüstung (20 GM)

Die Auswahl ist zwar nicht gross, doch immerhin kannst du unbegrenzt einkaufen. Kehre nach deinem Einkauf zu Abschnitt 1 zurück.

32

1 Minute

Du findest tatsächlich eine Falle. Eine der Bodenplatten wurde offensichtlich präpariert. Wenn du sie betrittst, wird ein Steinblock auf dich herabfallen. Du kannst sie also umgehen und den Kristall an dich nehmen (Abschnitt 46), oder lieber wieder zur Oberfläche zurückkehren (Abschnitt 1).

33

0 Minuten

Ja so muss es sein. Zekay beinhaltet ein Geheimnis, welches du zu lüften gedenkst. Du bezweifelst, dass die Insassen irgend etwas von einem Geheimnis wissen und agierst du auf eigene Faust. Irgendwo, vermutest du, wird es eine Geheimtüre oder dergleichen geben. Wie willst du vorgehen?

-Du wirkst den Zauber *Geheimtüren entdecken* (Abschnitt 25)

-Du wirkst den Zauber *Gegenstand aufspüren* wirken, indem du dir einen Kristall vorstellst, wie du ihn besitzt (Abschnitt 47)

-Auf rationale Weise könnte ein einfaches Absuchen der Wände nach Geheimtüren auch funktionieren (Abschnitt 38)

-Du kannst das Unterfangen auch aufgeben und zu Abschnitt 1 zurückkehren.

34

7 *Stunden*

Par nickt erleichtert, als du zustimmst. Sofort breitet er eine Karte auf dem Tisch aus und zeigt dir den Weg zu den Gehöften. Sie liegen etwa acht Reitstunden entfernt, allerdings ist es ziemlich gefährlich. Leider kann dir der Kommandant niemanden sonst mitgeben, da er alle Leute hier braucht. Du bist also auf dich alleine gestellt.

Danach wird dir ein Pferd zur Verfügung gestellt und nach einer Stunde treibst du es aus der Festung.

Du reitest aus der Festung und machst dich auf die gefährvolle Reise. Dein Weg führt dich vorbei an zertrampelten Feldern und teilweise verlassen Höfen. Zum Teil weisen einige Zeichen tatsächlich darauf hin, dass plündernde Orkbanden in der Umgebung sind und daher bist du doppelt wachsam.

Sollte es jetzt 23.00 Uhr oder später sein, solltest du dir ein Nachtlager bereiten (Abschnitt 21). Ansonsten kannst du sicher noch eine Stunde reiten (Abschnitt 14).

35

0 *Minuten*

Die Türe schwingt mit einem leichten Schaben auf und enthüllt eine alte, ausgetretene Steintreppe, die sich in die Tiefe schraubt. Es ist stockdunkel. Wenn du keine Lichtquelle hast (oder entsprechende Zauber wirken kannst) oder kein Zwerg oder Halbork bist, musst du leider aufgeben (Abschnitt 1). Ansonsten marschierst du nach unten (Abschnitt 45)

36

8 *Stunden*

Deine Zeit mit den Soldaten Zekays entspannt deine Nerven ein wenig. Du trinkst mit ihnen, spielst Karten oder würfelst. Dabei hörst du allerlei seltsames Zeug. Offenbar haben sich die Orks mit den Barbarenstämmen des Nordens vereinigt und kämen mit geballter Macht nach Süden. Du bist dir zwar sicher, dass genannte Barbarenstämme die Todfeinde der Orks sind, doch diese Information scheint zuverlässig. Jedenfalls hat Hagar das gesagt und der hatte es tauffrisch von Vonas gehört. Und Vonas muss es ja wissen, denn sein Bruder war einst in Estam stationiert.

Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

37

10 *Minuten*

Auf deine Frage hin, ob es weitere Aufgaben gibt, schüttelt der Kommandant den Kopf. „Momentan solltet ihr euer Schwert geschärft halten und die Augen offen. Es kann nicht mehr lange dauern, bis die Orks unsere Mauern erreichen.“

Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

38

speziell

Das könnte eine weile dauern. Mach einen Wurf auf *Suchen* gegen SG 18. Jedes mal, wenn du diesen Wurf durchführst (es sind unzählige Versuche erlaubt), vergeht eine Stunde. Du kannst aber auch gleich 20 nehmen. In

diesem Fall vergehen automatisch vier Stunden, aber dafür wirst du gleich fündig.

Ist der Wurf erfolgreich, oder bist du fündig geworden, geht es mit Abschnitt 12 weiter. Ansonsten bleibt dir auch die Möglichkeit, zu Abschnitt 33 zurückzukehren und eine andere Wahl zu treffen.

39

speziell

In den Baracken riecht es muffig und abgestanden, doch immerhin ist die Pritsche, die man dir zur Verfügung gestellt hat einigermaßen bequem. Eine Kiste ist für dich reserviert, wo du deine Habe verstauen kannst. Du schläfst also 8 Stunden, um danach frisch geruht ans Werk zu gehen. Hast du anschliessend alles erledigt (gebetet, Zauber vorbereitet usw.), kehre zu Abschnitt 1 zurück und triff eine neue Wahl (vergiss nicht, die Anzahl der verstreichenden Tage zu zählen).

40

10 *Minuten*

Während du Deckung vor den Anfliegenden Pfeilen suchst, versuchst du die Verletzungen der Verwundeten mit deiner Magie zu lindern. Jeder Runde werden 1W4 Pfeile auf dich niedergehen. Die Pfeile haben je einen Angriffsbonus von +1 und verursachen 1W6 Schaden. Du bekommst einen Bonus auf Deckung von +2 auf deine Rüstungsklasse. Jede Runde kannst du einen Heilzauber anwenden. Würfle wieviel Schaden du heilst. Pro zwei Schadenspunkten bekommst du für diese Runde einen Bonus von +1 auf deine RK gegen die anschwirrenden Pfeile.

Wenn du die 10 Runden überlebst, notiere dir Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad* 2 und lies weiter bei Abschnitt 52.

41

0 *Minuten*

Lies bei dem Abschnitt weiter, der im Ereignisfeld „E1“ steht. Sollte dieses Feld leer sein, lies weiter:

Mach einen Wurf auf *Diplomatie* gegen SG 15. Sollte der Wurf gelingen, lies weiter bei Abschnitt 29. Bei Misserfolg, geht es mit Abschnitt 17 weiter. Wenn du ein Zwerg bist, wird Thardon bei Abschnitt 29 sofort mit dir warm.

Statt deinem Fertigkeitswurf kannst du auch versuchen *Personen bezaubern* anzuwenden. In diesem Fall führt dich ein gescheiterter Rettungswurf Thardons (er hat WIL +2) zu Abschnitt 29 und ein gelungener zu Abschnitt 6.

42

0 *Minuten*

Wenn du das Talent *Spuren lesen* besitzt, nimm 20 und addiere deinen Bonus für *Überlebenskunst*. Sollte das Ergebnis 21 oder höher sein, lies weiter bei Abschnitt 11. Solltest du das Talent nicht besitzen, nimm 20 auf und addiere deinen Bonus für *Suchen*. Liegt das ergebnis bei 30 oder höher, lies bei Abschnitt 11 weiter.

Wenn beides fehlschlägt, musst du wohl aufgeben und nach Zekay zurückkehren (Abschnitt 23).

43

1 Minute

Ohne dass dich die Orks bemerken erreichst du ungesehen die drei Gefangenen. Du schneidest sie los (du hast doch etwas scharfes dabei, oder?) und verschwindest mit ihnen im Gebüsch. Die Orks sind so in ihre Mahlzeit vertieft, dass sie noch lange nichts merken werden. Notiere dir Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad* 1/2 und lies weiter bei Abschnitt 49.

44

10 Minuten

Thardon schwingt den Schmiedehammer. „Der Hexer schon wieder! Scher dich weg!“. Unter dem Gelächter, vorbeimarschierender Soldaten wirst du aus der Schmiede gejagt. Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

45

10 Minuten

Die Treppen schrauben sich schier endlos in die Finsterniss und als du schon nicht mehr daran geglaubt hast, führen sie plötzlich in einen runden, grossen und stillen Raum. Die Luft riecht abgestanden und der Staub von Jahrzehnten (oder Jahrhunderten) wird von deinen Füßen aufgewirbelt. Die Wände sind mit einem seltsamen Symbol dekoriert, das dir nur all zu bekannt vorkommt:



Am anderen Ende dieser runden Kammer allerdings, auf einem steinernen Sockel ruhend liegt ein Kristall, der in schwarzem Licht pulsiert. Er strömt eine Kälte aus, die dir durch Mark und Bein geht.

Was willst du also tun?

- Den Kristall an dich nehmen (Abschnitt 56)
- Erst mal den Boden vor dir auf Fallen untersuchen (Abschnitt 15)
- Den Zauber *Fallen finden* wirken (Abschnitt 32)
- Du musst dich dem Kristall gar nicht nähern, um ihn an dich zu nehmen, weil du nämlich *Magierhand* wirkst, um so an ihn zu kommen (Abschnitt 46)
- Lieber wieder an die Oberfläche zu Abschnitt 1 zurückkehren.

46

1 Minute

Sobald du den Kristall mit deinen Fingern umfasst, erlischt das schwarze Leuchten. Du steckst ihn also zu dem anderen und verlässt die seltsame Kammer. Notiere dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis sieben: Abschnitt 55“ und kehre zu Abschnitt 1 zurück.

47

1 Minute

Du wirkst deine Magie und läufst ein bisschen im Kreis, während du alle Richtungen sondierst. Tatsächlich wirst du fündig. Unter der Festung muss es einen geheimen Raum geben, der einen solchen Kristall beherbergt. Du erhältst nun bei deiner Suche auf Geheimtüren einen Bonus von +5, weil du die ungefähre Richtung selbiger erahnst. Wenn du also gleich mit der Suche beginnen willst, lies weiter bei Abschnitt 38.

Du kannst aber auch zu Abschnitt 33 zurückkehren und eine andere Wahl treffen.

48

10 Minuten

Voller Tatendrang betrittst du das bewachte Gebäude des Kommandanten. Par findet sich in seiner Schreibstube, das Gesicht vor Sorge verzogen. Als du eintrittst hellt sich die Mine ein wenig auf. „Seid gegrüsst. Dass ihr den Karawanenmeister entlarvt hat, hat uns vor grossem Schaden bewahrt. Zumindest vorläufig...“

Wenn im Ereignisfeld „E2“ bereits eine Abschnittsnummer steht, dann lies dort weiter. Ansonsten schlage Abschnitt 4 auf.

49

8 Stunden

Die Frau, das Kind und der Mann sind dir überaus dankbar. Er stellt sich dir als Hauptmann Tardan vor und du bist erleichtert ihn gefunden zu haben. Der Bonus ist dir gesichert.

Schleunigst trittst du den Rückweg nach Zekay an, ohne eine Pause einzulegen. Dort angekommen machst du bei Kommandant Par sofort Meldung. Dieser ist über deine Fähigkeiten erstaunt, überreicht dir den Bonus und lässt Tardans Familie versorgen. Mit dem Hauptmann selbst unterhält er sich noch viele Stunden. Notiere dir im Ereignisfeld „E2“ die Abschnittsnummer 37. Dann kehre zu Abschnitt 1 zurück und triff eine neue Wahl.

50

10 Minuten

Es ist das Donnern unzähliger Füße und der Gesang aus hunderten kehligen Hälsen, das dich dazu veranlasst, sofort zum „Wall“ zu rennen. Dort auf dem Wehrgang findest du bereits die gesamte Kriegerschaft Zekays vor, wie sie mit teilst ängstlichem, teils gefassten Blick auf eine Stelle jenseits der Mauer blicken.

Du erklimmst den Wall und postierst dich neben deinen Gefährten Ivan und Alia. In den Augen der Kriegerin funkelt ein seltsames Leuchten. Ivan gibt dir einen Stups. „Das muss ein Anblick für Alia sein, wass. So viele Orks auf einem Haufen?“

Doch selbst sein Spott kann dich nicht aufheitern. Du betrachtest den Teppich aus Leibern, der auf Zekay zugerollt kommt. Die erhobenen Speere funkeln im Sonnenlicht und das Klappern ihrer schweren Rüstungen klingelt in deinen Ohren.

Dann hält die Meute, kurz ausserhalb der Schussweite der Armbrüste.

Eine Gestalt tritt hervor. Sie ist in Felle gehüllt, trägt eine Augenklappe und stützt sich auf einen langen Stab. Federn und Knochen zieren seine Kleidung und die graue Haut hängt in Falten vom Gesicht. Das muss der Schamanenführer sein, der sich selbst Kapalu nennt.

Dein Blick wandert zu seinem Stab an dessen Ende ein Kristall gebunden wurde. Der Kristall ist matt und leuchtet nicht, gerade so als wäre er tot.

Dann beginnt der Ork zu sprechen.

„Tapfere Menschen Zekays! Vor euch stet der ungeschlagene Kapalu, neuer Herr des orkischen Volkes. Heute ist ein schöner Tag und ich bin gut gestimmt. Ich gewähre euch die Möglichkeit die Waffen niederzulegen und die Festung zu verlassen. Es muss kein Blut vergossen werden an diesem Tag.“

Der Schamane spricht das Gemein fast akzentfrei.

Kommandant Pars Blick zeugt von Entschlossenheit, als er seine Stimme auf dem Wehrgang erhebt.

„Ihr habt königliches Land betreten und das können wir nicht erlauben. Hier an diesen Mauern wird euer Sturm brechen. Es wird Blut vergossen!“

Er schaut seine Männer an. „Orkisches Blut!“. Diese Worte löst ein Kriegsgebrüll unter den Verteidigern ein. Wirst du mit einstimmen?

Der Schamane nickt und ein beinahe sadistisches Lächeln stiehlt sich auf seine Züge. „So sei es!“

Dann verschwindet er in der Meute.

Alia neben dir nimmt ihren Bogen zur Hand. „Es beginnt!“

Lies weiter bei Abschnitt 30

51

1 Stunde

Es dauert eine weile, bis du Ivan findest. Allerdings hat er sich auf seiner Pritsche in den Baracken bereits zur Ruhe gelegt. Der Mann braucht seinen Schönheitsschlaf. Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

52

30 Minuten

Ein Hornstoss erklingt und die Angreifer ziehen sich zurück. Du hast die Möglichkeit durchzuatmen und blickst dich auf dem Wall um. Viele sind gefallen. Obgleich der Anteil an toten Orks höher ist, hat die Zahl der Verteidiger rapide abgenommen. Ivan und Alia leben noch, wie du erleichtert feststellst. Der Kommandant, die Rüstung blutbefleckt, schreitet die Mauer entlang, tröstet die Verwundeten und muntert die Kämpfer auf.

Allerdings liegt etwas in seinem Blick, worauf du die ganze Zeit schon gewartet hast. Es sind zu viele Soldaten gefallen, um den zu langen Wall ausreichend zu verteidigen. Es gibt nur eine Möglichkeit und während du die Kampfpause nutzt (für was auch immer), erklingt sein Befehl:

„Rückzug zum zweiten Mauerabschnitt. Der Wall ist nicht weiter zu halten!“

So wird es getan und die Verteidiger, dir inklusive ziehen sich zurück.

Auch du erklimmst die Zuflucht und erwartest den nächsten Angriff.

Dieser lässt nicht lange auf sich warten. Du beobachtest zusammen mit Ivan und Alia, wie die Orkhorden den Wall erklimmen und ihre Schwerter höhnisch gegen die Verteidiger schwenken. Die Moral sinkt, das spürst du deutlich.

Und dann geht es wieder los! Mit Gebrüll stürmen die Orks über die freie Fläche zwischen den Mauern. Viele der Angreifer verenden in den Fallgruben und während Brandpfeile über deinen Kopf fliegen und die Ölfelder entzünden, beobachtest du, wie viele der Orks verbrennen.

Trotzdem wird der Sturm nicht vollends aufgehalten. Alia seufzt. „Blicken wir dem Tod entgegen!“

Wie wirst du den Kampf unterstützen?

-Zauber sind deine Stärke. Mit Magie wirst du hier unterstützend wirken (Abschnitt 54)

-Als Krieger ist es deine Pflicht die Bogenschützen und danach die Nahkämpfer zu unterstützen (Abschnitt 59)

-Du hast die Fähigkeit Heilzauber zu wirken. Du gehst also durch die Reihen und linderst die Verletzungen (Abschnitt 57)

53

1 Minute

Du findest keine Anzeichen einer Falle. Willst du nun den Kristall an dich nehmen (Abschnitt 56), oder den Zauber *Fallen finden* wirken (Abschnitt 32), oder die Kammer lieber wieder zur Oberfläche hin verlassen (Abschnitt 1)?

54

5 Minuten

Du bleibst so gut es geht in Deckung und versuchst die Kämpfer aufgrund deiner Magie zu unterstützen.

Du musst fünf Runden durchhalten. Als unterstützenden Zauber gelten all jene, die deinen Verbündeten Boni auf Angriff oder Rüstungsklasse geben. Allerdings geht jede Runde ein Pfeil auf dich nieder (Angriffsbonus +1 und Schaden 1W6). Du hast einen Bonus auf Deckung von +2 auf deine Rüstungsklasse, während du deine Magie wirkst. Pro Runde, in welcher du einen unterstützenden Zauber wirkst, darfst du dir diesen Bonus (egal ob Angriffs- oder Rüstungsbonus) auf deine RK als Schutz vor den anfliegenden Pfeilen anrechnen. Allerdings verfällt dieser Bonus durch deine Zauber am Anfang der nächsten Runde. Wenn du überlebst, darfst du dir Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad* 1 gutschreiben und bei Abschnitt 58 weiterlesen.

55

1 Minute

Du steigst über die Leichen der Erschlagenen, schiebst dich durch die letzten Verteidiger auf der Zuflucht auf der Suche nach dem Kommandanten. Du erblickst ihn, doch dann lässt dich etwas innehalten. Lies weiter bei Abschnitt 60.

56

1 Minute

Du näherst dich dem Kristall, als eine der Bodenplatten plötzlich absinkt. Bevor du reagieren kannst, hörst du ein feines Klicken und über dir das Malmen von Stein. Als du nach oben blickst, ist es fast zu spät, um den Steinblock zu bemerken, der auf dich herabfällt.

Mach einen Wurf auf Reflex gegen SG 20. Sollte der Wurf gelingen, hast du dich rechtzeitig zur Seite gerollt. Wenn der Wurf misslingt, trifft dich der Steinblock und verursacht 3W6 Punkte Schaden. Wenn du noch lebst, darfst du dir Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 2 gutschreiben und entweder den Kristall an dich nehmen (Abschnitt 46), oder doch lieber wieder an die Oberfläche steigen (Abschnitt 1).

57

5 Minuten

Während du Deckung vor den Anfliegenden Pfeilen suchst, versuchst du die Verletzungen der Verwundeten mit deiner Magie zu lindern. Jede Runde wird ein Pfeil auf dich niedergehen. Der Pfeil hat einen Angriffsbonus von +1 und verursacht 1W6 Schaden. Du bekommst einen Bonus auf Deckung von +2 auf deine Rüstungsklasse. Jede Runde kannst du einen Heilzauber anwenden. Würfle wieviel Schaden du heilst. Pro zwei Schadenspunkten bekommst du für diese Runde einen Bonus von +1 auf deine RK gegen die anschwirrenden Pfeile.

Wenn du die 5 Runden überlebst, notiere dir Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad* 1 und lies weiter bei Abschnitt 58.

58

5 Minuten

Urplötzlich, ziehen sich die Orks zurück. Du schaust dich erschöpft um. Es leben noch genug Verteidiger, um die Mauer weiterhin zu halten, doch die Zahl der Toten ist trotzdem gross. Du steigst über Leichen, die auf der Mauer liegen.

Plötzlich erscheinen auf dem Wall mehrere Gestalten in weitem schwarzen Umhängen. Es sind Orks, keine Frage, doch sehen sie aus wie Magier. Alle erheben die Hände zum Himmel und scheinen ein Gebet zu sprechen.

Ehe du dich versiehst rührt sich neben dir etwas. Du weichst erschrocken zurück und erkennst, wie sich einer der toten Orks erhebt und dich aus leeren Augen anstiert. Das ist nicht der einzige. Überall auf der Mauer erheben sich die Toten. Sie stürzen sich auf die Lebenden, während die Orks in sicherer Entfernung den Kampf beobachten. Du musst dich gegen einen der Untoten zur Wehr setzen:

☛ Orkzombie: TP 16 (siehe Begegnungsabschnitt B1)

Solltest du ein Kleriker sein und die Möglichkeit haben, Untote zu vertreiben, dann gehe davon aus, dass wenn du ihn auch nur lediglich vertreibst (also nicht zerstört wird) er als besiegt gilt. Gleiches gilt, solltest du Untote beeindrucken können. Beeindruckst du ihn, gilt er als besiegt.

Kämpfe bis zum Tode. Wenn du gewinnst, lies weiter bei Abschnitt 16.

59

5 Minuten

Eine Gruppe von 5 Orks mit einer Leiter bewegt sich auf deinen Mauerabschnitt zu. Sie werden etwa 3 Runden benötigen, um dich zu erreichen, die Leiter anzulegen und die Mauer zu erklimmen. Während dieser Zeit hast du die Möglichkeit die Angreifer mit Pfeilen (oder Zaubern) einzudecken. In der 1. Runde sind sie 54 entfernt, in der 2. Runde 36 Meter, in der 3. Runde 18 Meter. Allerdings werden die anstürmenden Orks von Bogenschützen gedeckt. Jede Runde, die du noch nicht im Nahkampf bist (also die ersten drei Runden), wird ein Pfeil auf dich niedergehen, der 1W6 Schaden verursacht und einen Angriffsbonus von +1 hat. Du darfst dir allerdings für Deckung einen Bonus von +2 zu deiner Rüstungsklasse zählen (gilt nur für die Fernkampfangriffe gegen dich).

☛ Orks (5): TP je 5 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

In der 4. Runde haben die Orks die Mauer erreicht, erklimmt und erreichen dich in der selben Runde noch im Nahkampf. Es ist den Orks nur möglich einer nach dem anderen gegen dich zu kämpfen. Dir wird keine andere Möglichkeit bleiben, als insgesamt 5 Runden durchzuhalten (inklusive der 3 Runden in denen die Orks anstürmen). Wenn du überlebst, lies weiter bei Abschnitt 58

speziell

Wie eine blutrünstige Meute stürzt eine Wand aus Orks auf die Mauer zu. Im Hintergrund, thronend auf dem Wall erkennst du den Schamanen Kapalu. Obgleich du seine Züge aus dieser Entfernung nicht erkennen kannst, vermutest du doch dahinter Siegesicherheit.

Dann erschallt ein Trompetenruf. Es ist nicht der Klang eines orkischen Instrumentes. Der Ton ist hoch und lang und so vertraut. Kommandant Pars Gesicht hellt sich auf und dann siehst du etwas, wofür es sich lohnt, vor den Göttern auf die Knie zu fallen.

Eine große berittene Streit macht nähert sich Zekay. Par hebt sein blutiges Schwert. „Der Prinz kommt! Männer und Frauen Zekays! Die Rettung naht.“

Die Orkhorden sind wie gelähmt, als die Verteidiger neuen Mut fassen, ihre Bögen spannen und die Angreifer tapfer beschießen. Zur selben Zeit fällt der Nachhut der Orkhorden, welche sich noch jenseits des Walls aufhält, die Reiterei des Prinzen in den Rücken. Die Angreifer werden von den trainierten Kriegern überrannt und kurze Zeit später erklimmen die königlichen Ritter den Wall.

Du schaust dich um, kannst aber Kapalu nirgends mehr erkennen. Hat er sich abgesetzt?

Die Übrigen Orks werden zwischen den beiden Mauerabschnitten ein gezwängt und furchtbar niedergemetzelt.

Du stehst auf einem blutigen Schlachtfeld. An deiner Seite steht Alia, sich den Schopf eines erschlagenen Orkhäuptlings an den Gürtel bindend. Du hast überlebt, was dir immerhin Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad 3* einbringt.

Doch während die Leichen der Erschlagenen durchsucht werden, ist nirgendwo der Schamane Kapalu zu sehen. Er ist weg und du erfährst, dass er sich offensichtlich mit einer kleinen Schar in die Synchronberge zurückgezogen hat, seinem Schicksal entgegen.

Dein weiteres Schicksal entwickelt sich im vierten Kapitel, das da heißt: „Im Abgrund Kapalus“

Begegnungsabschnitte

B1

ORKZOMBIE

HG1/2

Männlicher Ork Zombie

CB mittelgrosser Untoter

INIT +0; SINNE Dunkelsicht 18m , Entdecken +0,
Lauschen +0

SPRACHEN Handelssprache, Orkisch

RK 15, Berührung 10, Auf dem falschen Fuss 15

TW 2WI2, SR 5/Hieb

ZAEH +0, REF +0, WIL +2

BR 6 m (4 Felder)

NAHKAMPF Klaue +7 (IW6+6)

ANGRIFFSFLÄCHE 1,5 m, REICHWEITE 1,5 m

GAB +1, RINGKAMPF +7

ATTRIB. ST 23, GE 11, KO -, IN -, WE 8, CH 3

BV Dunkelsicht 18 m, Schadensreduzierung 5/Hieb, Nur
Standardaktion und Vorzüge eines Untoten

TALENTE Zähigkeit

FERTIGKEITEN -

BESITZ meist. Fellrüstung.

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 Ueberlandreisen 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

