

Nimbuls Solokampagne

Kapitel 5: Im Abgrund Kapitalus



Im Abgrund Kapitalus

Soloabenteuer für die 3. – 5. Stufe von Marc Geiger
4. Kapitel

Im *Abgrund Kapitalus* 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

Kapalu... so nannte sich der Anführer der Invasoren. Ein Orkschamane und selbst ernannter Gott, geschlagen durch die Armee Prinz Ewanors, dem jungen Thronfolger Utherns. Es dauerte nicht lange, bis die Flucht des Schamanen entdeckt wurde. Er hatte sich mit einer kleinen Gruppe seiner Elitekrieger abgesetzt und in die Sylinthberge zurückgezogen. Ein Kopfgeld wurde alsdann vom Prinzen ausgesetzt und eine Schaar Mutiger hat sich versammelt, um die Verfolgung aufzunehmen. Unter ihnen bist du, denn das Kopfgeld von 800 Goldmünzen willst du dir nicht entgehen lassen. Auch Alia ist mit von der Partie. Sie scheint allerdings von persönlichen Gründen getrieben (womöglich die Rache am Tode Urak und Ivans).

Begleitet werden ihr von 50 Krieger, Kriegerinnen und Fährtensucher. Angeführt wird der Zug von Hauptmann Tavalos, der sich in der Schlacht um Zekay ausgezeichnet hat. Offenbar hat er ganz alleine einen Mauerabschnitt gegen 20 Orks verteidigt. Schaarenweise sind sie unter seinem Doppelklingenschwert gefallen. Tavalos ist ein erfahrener Recke mit lockigen, schwarzen Haaren, einem Vollbart und einem Plattenpanzer, auf dessen Brust seine Familieninsignien graviert wurden. Er ist in jedem Fall eine eindrucksvolle Führungspersönlichkeit und du kannst dir keinen besseren Vorstellen, der diesen Zug leiten könnte (außer dir vielleicht...).

Trotzdem gibt es unter den Soldaten einen hünenhaften Kerl mit listigem Blick. Er trägt den roten Bart gegabelt und ist mit einer zweihändigen, beschlagenen Keule bewaffnet. Sein Name lautet Agonar. Obgleich der Mann ein miserables taktisches Wissen für die Schlacht besitzt, ist er doch unter den Söldnern sehr beliebt.

Weist du noch an welchem Tag und zu welcher Zeit du „Kristall der Finsternis“ beendet hast? Addiere einen weiteren Tag (streiche diesmal keinen Proviant ab. Du wurdest beim Siegesbankett ausreichend versorgt.) und vermerke dir, dass es bereits 22.00 Uhr abends ist. Beginne nun das 4. Kapitel bei Abschnitt 1

1

speziell

Den ganzen Tag ist der kleine Zug nun über den Slynthpass gezogen. Hebaros, ein halbblingscher Fährtenucher hat die Spur der Flüchtenden aufgenommen. Du hast von Alia gehört, dass man Hebaros auch den „Bluthund“ nennt. Offenbar ist er einer der berühmtesten Kopfgeldjäger der südlichen Provinzen, obschon dir sein Name bisher unbekannt war. Einen ganzen Tag seid ihr über die alte Passstraße gezogen. Der Pfad wand sich an steilen Bergflanken entlang, durch Tunnel, die wie in den Fels gebohrt zu sein schienen und an bodenlosen Abgründen vorbei. Der Wind auf dem Pass ist kühl und scheint eine unheilvolle Melodie zwischen den Felsen zu pfeifen.

Als es dunkel wird, errichtet man an einem weit ausgedehnten Felsplateau einen Lagerplatz.

Die Feuer flackern hell und die Soldaten setzen sich in kleinen Grüppchen zusammen, spielen, singen oder plaudern einfach nur miteinander.

Was willst du tun, bevor du dich schlafen legst?

- Es ist bereits 23.00 Uhr oder später und du solltest dich schlafen legen (Abschnitt 28)
- Du mischst dich unter die Soldaten (Abschnitt 14)
- Du versuchst einige Worte mit Alia zu wechseln (Abschnitt 41)
- Du lässt dich für die Wachschicht einteilen (Abschnitt 48)

2

speziell

Der Oger schaut dich gequält an. „Kapalu weiter nach Nordosten geflogen. Will zum Abgrund. Abgrund ist voller Scheußlichkeiten und wir ihm nicht mehr folgen. Er uns daraufhin Befehl gab, hier den Menschlingen aufzulauern. Das wir getan und...“

Bevor du noch eine weitere Frage stellen kannst, ragt plötzlich ein Pfeil aus dem Hals des Ogers. Du wendest dich um und siehst einen sterbenden Ork mit gespanntem Bogen. Bevor du reagieren kannst, hat sowohl der Ork, als auch der Oger sein Leben aus gehaucht Lies weiter bei Abschnitt 58.

3

speziell

Obgleich die Toten lediglich auf Haufen geworfen und verbrannt werden (für eine ausführliche Bestattung ist keine Zeit), dauert es den ganzen restlichen Tag. Bald schon lodern die Totenfeuer hoch und eine dichte Rauchwolke schwebt über Estam.

An diesem Abend wirst du nicht zur Wache eingeteilt und in einem noch unversehrten Haus, nahe am Tor zu den Brachlanden machst du es dir mit einigen Kameraden und Kameradinnen gemütlich. Du schläfst unruhig, wachst jedoch am nächsten Tag erholsam auf (notiere dir, dass es einen Tag später ist.) Es ist 6.00 Uhr in der Früh. Wenn du mit deinen morgentlichen Aktivitäten bis 7.00 Uhr fertig bist (so lange hast du Zeit), geht es mit Abschnitt 34 weiter.

4

speziell

Eine weise Wahl. Immerhin hast du deine Ansicht nach genug für Uthern getan. Deinen Sold hast du dir schwer verdient. Zwar wird es das Kopfgeld von 800 Goldmünzen nicht geben, doch als ihr nach fünf Tagen in Zekay eintrefft und Meldung macht, bekommt ihr dafür, dass die letzten Reste von Kapalus Armee vernichtet sind jeder einen Bonus von 100 Goldmünzen. Besser als nichts. Außerdem darfst du dir Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad* 1 notieren. Vergiss auch nicht, dass du für jeden Tag Einsatz einen Sold von 50 GM erhalten hast.

Wenn du trotzdem noch Mumm hast, dann fahre mit dem nächsten Kapitel fort, das da heißt: „Malthoth der Schatten“

5

o Minuten

Damit du Eindruck schindest, mach einen Wurf auf *Auftreten* gegen SG 20, oder wirke den Zauber *Fesseln*. In letzterem Fall muss den Zuhörern ein Rettungswurf misslingen. Mach einen Wurf für alle Personen (also würfle insgesamt nur ein mal. Der Bonus auf WIL beträgt +1). Sollte dein Wurf auf *Auftreten* oder der Zauber *Fesseln* gelingen, lies bei Abschnitt 31 weiter. Andernfalls ist Abschnitt 51 deine nächste Station.

6

1 Minute

Solle im Ereignisfeld „E3“ bereits eine Nummer stehen, dann lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

Als du die Höhle betrittst, bist du abermals von deren Ausmaßen erstaunt. Am jenseitigen Ende führt ein weiterer Korridor nach Norden und auch hier ist der Boden mit Knochen übersät.

Dann hältst du unwillkürlich inne. Dort in der Mitte der Kammer sitzt ein unförmiges Etwas. Es sieht annähernd humanoid aus, vollkommen nackt und unglaublich fett, doch sein Fleisch sieht aus als wäre es unwillkürlich zusammengeschmolzen worden. Ein klobiger Kopf sitzt auf den rudimentären Schultern und die Augen blitzen ohne jegliche Intelligenz. Die Kreatur ist dabei einen toten Ork zu verspeisen. Du erkennst jedoch, dass es sich nicht um Kapalu handelt.

Das Wesen hat dich noch nicht bemerkt. Was willst du tun?

-Angreifen (Abschnitt 69)

-Vielleicht ist es so ins Fressen vertieft, dass es dich ignoriert. In diesem Fall kannst du an ihm vorbeigehen und den nördlichen Ausgang inspizieren (Abschnitt 61)

-Du könntest auch versuchen ein Gespräch anzufangen (Abschnitt 65)

-Oder die Höhle verlassen und wieder nach Süden gehen, wo du herkommst (Abschnitt 64)

7

2 Minuten

Gerade als ihr einen Strassenzug ungesehen entlangmarschiert erkennst du in den Gassen zur linken und zur Rechten dunkle Gestalten, die dort auf der Lauer liegen. Sie drängen sich tief in die Schatten, doch euch können sie nicht sehen. Du erblickst graue Haut und schäbige Ausrüstung. Die Augen glühen vor Fanatismus. Es sind Orks. Was willst du tun?

Die Orks umgehen um sie ihrerseits zu überraschen (Abschnitt 12), oder zum Kommandanten zurückkehren und Meldung machen (Abschnitt 49)?

8

1 Minute

Die toten Lippen bewegen sich. „Wir sind die Anhänger der Ishay, des Schattenvolkes.“ Notiere dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis acht: Abschnitt 18). Kannst du noch eine weitere Frage stellen? Stelle sie:

- „Was sind die Ishay?“ (Abschnitt 24)
 - Was ist hier passiert?“ (Abschnitt 33)
 - „Gibt es einen zweiten Mond?“ (Abschnitt 45)
 - „Wo ist Kapalu?“ (Abschnitt 54)
 - „Was hat es mit den Kristallen auf sich?“ (Abschnitt 38)?
- Vielleicht kannst du auch keine weiteren Fragen mehr stellen. In diesem Fall kehre zu Abschnitt 57 zurück.

9

30 Minuten

Vorsichtig bewegt ihr euch durch die totenstillen, engen Gassen des Wohnviertels. Die Häuser hier sind schon sehr alt und der Schaden, welchen die Orks hinterlassen haben, trägt seinen Rest dazu bei. Viele der Gebäude sind eingestürzt. Überall auf den Strassen liegen die Toten und der Gestank ist überwältigend.

Während du deine kleine Truppe durch die Strassen führst, erkennst du in weit entfernt einen marmornen Tempel. Wie willst du vorgehen?

- Jeden Strassenzug so genau wie möglich untersuchen und sichern (Abschnitt 39)
 - Zuerst dem Tempel genaueres Augenmerk schenken, bevor die Strassenzüge gesichert werden (Abschnitt 20)
- Du könntest auch den Zauber (oder die Fähigkeit) *Böses entdecken* anwenden (Abschnitt 56).
- Dich lieber doch gleich dem Marktviertel zuwenden (Abschnitt 53)
- Eine weitere Möglichkeit wäre, deine Truppe mit dem Zauber *Sphäre der Unsichtbarkeit* zu tarnen und dann obige Aktionen auszuführen. (Abschnitt 19)

10

speziell

Tavalos wehrt sich tapfer und es ist ihm auch schon gelungen, dem Oger einige kleine Schnitte beizubringen, doch die Kreatur ist eindeutig stärker. Mit einem gewaltigen Hieb seiner mächtigen Keule zerschmettert er Tavalos Schild. Der Hauptmann stürzt und der Oger beugt sich über ihn. Bevor jemand reagieren kann, zerschmettert er Tavalos Schädel.

Der Hauptmann ist gefallen und es herrscht Unsicherheit und Unruhe unter den Söldnern. Schnell begreifst du, dass der Trupp auseinanderfallen wird, wenn nicht schnell jemand die Führung übernimmt. Agonar drängt sich bereits vor und scheint die Führung übernehmen zu wollen.

-Willst du das unterbinden, weist du doch um seine schlechten taktischen Fähigkeiten? In dem Fall musst du dich selbst zum Anführer aufschwingen (Abschnitt 36)

-Du kannst aber auch Agonar einfach die Führung überlassen (Abschnitt 26)

11

8 Stunden

Deine Reise über das zerklüftete und unebene Gelände ist schwer und mühselig. Der Schweiß läuft dir über den Rücken und deine Füße schmerzen.

Trotzdem kommt der gewaltige Berg unweigerlich näher und seine dichte Wolkendecke ist schon lange über dir. Hier wird es der Sonne nicht gelingen, ihre Strahlen zu werfen und tiefer Schatten umfängt dich.

Der Berg ist gewaltig und hoch und steht völlig vereinsamt inmitten dieser zerklüfteten Ebene. Wie ein warnender Hinweis ragt er in die Höhe.

Dein Weg führt dich langsam bergan und du erkennst an der Oberfläche des sogenannten „Abgrundes“ verschiedene, giftig aussehende Rauchsäulen in die Höhe steigen. Alia hatte also recht.

Nach kurzer Zeit des beschwerlichen Aufstieges hältst du auf einmal inne.

Vor dir gähnt ein gewaltiger Höhleneingang. Er ist bestimmt fünf Meter breit und etwa vier Meter hoch. Wie das Maul eines hungrigen Drachen streckt er sich dir entgegen. Das Innere ist dunkel und scheint dich zu erwarten.

Es wird allerdings notwendig sein, eine Lichtquelle zu haben. Wenn du willst, kannst du hier nochmal rasten. Es scheint sicher zu sein und die hohen Felsen geben dir Deckung.

Wenn du dir also eine Lichtquelle beschafft hast (oder in völliger Dunkelheit sehen kannst), ist es dir möglich den Eingang zu betreten. Lies in diesem Fall bei Abschnitt 64 weiter.

I2

5 Minuten

Du teilst deinem Trupp deine Erkenntnisse mit und weist sie an, die Auflauerer in die Zange zu nehmen. Ihr geht überaus vorsichtig vor und dann, als ihr um eine Gasse biegt, seht ihr sie. Dreissig Orks, wie sie im Schatten auf eure Ankunft warten. Du bemerkst, dass diese Orks ziemlich ausgemergelt scheinen. Ihre Bewaffnung ist schlecht und viele scheinen verwundet. Trotzdem blitzt in ihren grauen Gesichtern so etwas wie Fanatismus. Du gibst einen kurzen Befehl und der Angriff beginnt.

30 Orks: Truppenstärke 30; Init +0; RK₁₂ (+2 beschädigte Schuppenpanzer); 1 Angriffsstärke +3 Nahkampf; Schaden 1 Einheit

20 Söldner: Truppenstärke 20; Init +0; RK₁₄ (Holzschilder und beschl. Lederrüstungen); 1 Angriffsstärke +2 Nahkampf; Schaden 2 Einheiten

Führe den Kampf zwischen deinen Söldnern und den Orks selber durch. Du verfahrst genau wie in einem normalen Kampf (siehe Spielerhandbuch). Der Unterschied besteht darin, dass es keine TP gibt, sondern eine Truppenstärke. Wenn also eine Einheit in einer Runde Schaden verursacht, wird dieser von der Truppenstärke abgezogen. Die Söldner verursachen bei einem Treffer 2 Einheitsschaden, was heisst, dass die Truppenstärke der Orks um 2 Punkte abnimmt. Anderst herum verursachen die Orks nur einen Einheitsschaden, was bedeutet, dass bei einem Treffer die Truppenstärke der Söldner um eins abnimmt.

Da deine Söldner die Orks überrascht haben, dürfen die Orks erst ab der zweiten Runde agieren. Ausserdem verursachen deine Söldner in der ersten Runde bei einem Treffer 4 Einheitsschaden. Du kannst im Kampf teilnehmen, indem du entweder im Hintergrund stehst und mit taktischen Manövern unterstützt. In diesem Fall würfdest du jede Runde einen Wurf auf *Intelligenz* gegen SG 15. Sollte der Wurf gelingen, erhalten deine Männer in dieser Runde durch deine taktische Finesse +2 auf ihre Angriffswürfe. Sollte der Wurf misslingen, müssen sie -2 auf ihre RK für diese Runde hinnehmen.

Solltest du aber entscheiden, selbst in der Schlacht teil zu nehmen, dann wähle aus, gegen wieviele Orks du kämpfen willst (du entscheidest, ob es nur einer ist, zwei oder drei?)

In diesem Fall ziehst du diese Anzahl von der Truppenstärke der Orks ab und führst mit deinem Charakter einen separaten Kampf durch (dabei kannst du keine Manöverbefehle geben):

Ork: TP 6 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

Selbstverständlich kannst du auch statt in den Nahkampf zu ziehen, Zauber anwenden, bzw. mit Fernkampfwaffen angreifen. Es funktioiniert wie oben, nur dass diese Orks sich im Nahkampf mit deinen Söldnern befinden. Du notierst lediglich, wieviele Orks du durch deinen Fernangriff, bzw. Zauber besiegst und ziehst diese von der Truppenstärke der Orks ab.

Wenn du und dein Trupp gewinnen, addiere die noch lebende Zahl an Söldnern mit 30. Diese Zahl notierst du

dir auf deinem Charakterblatt als noch lebende Söldner unter Hauptmann Tavalos Befehl. Für den Sieg darfst du dir Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 2 gutschreiben. Lies anschliessend weiter bei Abschnitt 21.

I3

speziell

Du tötest den letzten deiner Gegner und bekommst eine kleine Verschnaufspause. Du zählst fünf Tote unter deinem Trupp (ziehe diese Zahl von der Truppenstärke ab, die du auf deinem Charakterblatt notiert hast). Dann wandert dein Blick zu jenem titanischen Kampf zwischen Tavalos und dem Oger.

Lies weiter bei Abschnitt 10.

I4

30 Minuten

Die Männer und Frauen, die Hauptmann Tavalos folgen sind nicht alles Soldaten des Reiches. Viele von ihnen sind Söldner oder Kopfgeldjäger, obgleich sie das Wappen Utherns auf ihren Schilden tragen. Du bist dir nicht sicher, wie loyal sie im Ernstfall sein könnten, bzw. sollte der unglückliche Umstand eintreten und Tavalos ausfallen. Du vermutest, dass sie sich im letzteren Fall womöglich zerstreuen könnten oder noch schlimmer: Sie folgen Agonar. Genau das denkt selbiger wohl auch, denn an allen Feuerstellen wo er vorbeikommt erzählt er von seinen grossartigen Taten und wieviele er bereits mit seiner mächtigen Keule erschlug.

Willst du vielleicht versuchen mit deinen Heldentaten zu rühmen, um dir die Loyalität der Söldner zu sichern (Abschnitt 5), oder es lieber sein lassen und dich anderen Dingen bei Abschnitt 1 zuwenden.

I5

speziell

Der Oger lässt seine Waffe fallen und sinkt auf die Knie. „Nicht töten. Ich nur armer Diener Kapitalus. Nie gewollt diesen Krieg!“

Offensichtlich ist er bereit zu reden. Was willst du ihn fragen?

-Wo Kapitalus ist (Abschnitt 2)

-Ob das die letzten Reste Kapitalus Armee waren (Abschnitt 52)

-Nichts. Du gewährst ihm einen schnellen Tod (Abschnitt 29)

I6

o Minuten

Er packt die Kreatur am Kragen und hält ihr seinen blitzenden Dolch vors Gesicht. „Rede Unhold! Wo ist Kapalu! Rede und dein Ende wird schnell kommen.“

Obgleich er schon das Angesicht des Todes sieht, ist der Fanatische Blick aus den Augen des Orks nicht gewichen. Er schenkt Tavalos lediglich ein Lächeln und verendet.

Der Hauptmann flucht, doch schon erscheint der Halbling Hebaros. Er hat einen listigen Blick aufgesetzt. „Keine Sorge Hauptmann. Ich habe mich inzwischen in der Stadt umgesehen... alleine...“

Er lächelt und du hast das Gefühl, dass die Börse an seiner Seite etwas zugenommen hat. „Der Rest scheint unbewohnt und wir brauchen keinen weiteren Hinterhalt mehr zu fürchten. Aber ich habe dafür Spuren entdeckt. Eine weitere Gruppe, vielleicht nochmal dreissig Köpfe stark, hat Estam verlassen und einen Pfad durch die Brachlande Richtung Nordwesten eingeschlagen. Ich verwette meinen Arsch darauf, dass ihr dort Kapalu finden werdet.“

Während er spricht, schneidet der Halbling einem der Orks einen Finger ab, an dem ein kupferner Ring glänzt. Der Hauptmann nickt kurz und wendet sich angeekelt ab. Sofort gibt er Befehl, die Leichen so gut und schnell es geht, zu verbrennen. Du weist, dass das einige Zeit in Anspruch nehmen wird. Willst du helfen (Abschnitt 3), oder dich absetzen und jetzt den Tempel genauer in Augenschein nehmen (Abschnitt 46)?

I7

o Minuten

Eure kleine Gruppe steigt von den Pferden und macht euch daran, die Viertel zu durchsuchen. Wo willst du mit deiner Gruppe beginnen?

-Wohnviertel (Abschnitt 9)

-Marktviertel (Abschnitt 53)

I8

speziell

Drei Orks drängen sich in die entstandene Bresche. Wenn du sie nicht aufhältst, seid ihr verloren:

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

Da du dich auf einem Streitross befindest, erhältst du alle Vorteile (und musst auch die selben Würfe auf *Reiten* machen), wie im Spielerhandbuch beschrieben. Dir steht es natürlich auch frei abzusteigen zu zu kämpfen, wenn dir das lieber ist.

Wenn du die Orks besiegt geht es mit Abschnitt 58 weiter. Durch Agonars taktischen Befehl seid ihr eingekeilt. Du kannst nicht fliehen und musst bis zum Tode kämpfen.

I9

1 Minuten

Du gibst den Befehl, dass deine Schar sich dicht um dich versammeln soll und genau in dieser Formation bleiben. Alsdann wirkst du deine Magie und ihr werdet unsichtbar. Notiere dir im Ereignisfeld „E2“ die Abschnittsnummer 7. Denke aber dabei daran, wieviel Zeit verstreicht und wie lange der Zauber hält. Sollte die Zeit verstrichen sein, erlischt der Zauber und du musst die Abschnittsnummer aus dem Ereignisfeld „E2“ streichen.

Was willst du also tun?

-Jeden Strassenzug so genau wie möglich untersuchen und sichern (Abschnitt 39)

-Zuerst dem Tempel genaueres Augenmerk schenken, bevor die Strassenzüge gesichert werden (Abschnitt 20)

-Du könntest auch den Zauber (oder die Fähigkeit) *Böses entdecken* anwenden (Abschnitt 56).

-Dich lieber doch gleich dem Marktviertel zuwenden (Abschnitt 53)

20

3 Minuten

Sollte im Ereignisfeld „E2“ eine Abschnittsnummer stehen, dann lies dort weiter. Ansonsten fahre fort.

Du führst deine Söldner über verschlungene Gassen und Strassenzüge. Nur das Klappern eurer Rüstungen hallt von den Häuserwänden wieder.

Plötzlich ist ein Schrei zu hören und Chaos bricht aus. Mach einen Wurf auf *Entdecken* gegen SG 15. Sollte der Wurf nicht gelingen, wurden deine Söldner überrascht. Wenn er gelingt, hast du den Hinterhalt gerochen und deinen Trupp in Position bringen können.

Dreissig Orks stürzen sich auf deine kleine Schaar. Du bemerkst, dass diese Orks ziemlich ausgemergelt scheinen. Ihre Bewaffnung ist schlecht und viele scheinen verwundet. Trotzdem blitzt in ihren grauen Gesichtern so etwas wie Fanatismus. Du gibst einen kurzen Befehl und der Kampf beginnt.

30 Orks: *Truppenstärke* 30; *Init* +0; *RK*₁₂ (+2 *beschädigte Schuppenpanzer*); 1 *Angriffsstärke*: +3 *Nahkampf*; *Schaden* 1 *Einheit*

20 Söldner: *Truppenstärke* 20; *Init* +0; *RK*₁₄ (*Holzschilde und beschl. Lederrüstungen*); 1 *Angriffsstärke* +2 *Nahkampf*; *Schaden* 2 *Einheiten*

Führe den Kampf zwischen deinen Söldnern und den Orks selber durch. Du verfahrst genau wie in einem normalen Kampf (siehe Spielerhandbuch). Der Unterschied besteht darin, dass es keine TP gibt, sondern eine Truppenstärke. Wenn also eine Einheit in einer Runde Schaden verursacht, wird dieser von der Truppenstärke abgezogen. Die Söldner verursachen bei einem Treffer 2 Einheitsschaden, was heisst, dass die Truppenstärke der Orks um 2 Punkte abnimmt. Anderst herum verursachen die Orks nur einen Einheitsschaden, was bedeutet, dass bei einem Treffer die Truppenstärke der Söldner um eins abnimmt.

Wenn deine Söldner überrascht würden, dürfen sie erst in der zweiten Runde agieren. Die Orks verursachen bei einem möglichen Treffer in der ersten Runde ausserdem 2 Einheitsschaden.. Du kannst im Kampf teilnehmen, indem du entweder im Hintergrund stehst und mit taktischen Manövern unterstützt. In diesem Fall würfelst du jede Runde einen Wurf auf *Intelligenz* gegen SG 15. Sollte der Wurf gelingen, erhalten deine Männer in dieser Runde durch deine taktische Finesse +2 auf ihre Angriffswürfe. Sollte der Wurf misslingen, müssen sie -2 auf ihre RK für diese Runde hinnehmen.

Solltest du aber entscheiden, selbst in der Schlacht teil zu nehmen, dann wähle aus, gegen wieviele Orks du kämpfen willst (du entscheidest, ob es nur einer ist, zwei oder drei?)

In diesem Fall ziehst du diese Anzahl von der Truppenstärke der Orks ab und führst mit deinem Charakter einen separaten Kampf durch (dabei kannst du keine Manöverbefehle geben):

🐉Orks: TP je 6 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

Selbstverständlich kannst du auch statt in den Nahkampf zu ziehen, Zauber anwenden, bzw. mit Fernkampfwaffen

angreifen. Es funktioiert wie oben, nur dass diese Orks sich im Nahkampf mit deinen Söldnern befinden. Du notierst lediglich, wieviele Orks du durch deinen Fernangriff, bzw. Zauber besiegst und ziehst diese von der Truppenstärke der Orks ab.

Wenn du und dein Trupp gewinnen, addiere die noch lebende Zahl an Söldnern mit 30. Diese Zahl notierst du dir auf deinem Charakterblatt als noch lebende Söldner unter Hauptmann Tavalos Befehl. Für den Sieg darfst du dir Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 2 gutschreiben. Lies anschliessend weiter bei Abschnitt 21. Sollte dein Trupp unterliegen, wirst du gefangen genommen und hinterher von den Orks getötet (nachdem sie ihren Spass mit dir gehabt haben). Das Abenteuer endet in diesem Falle hier für dich.

21

5 Minuten

Wieviele deiner Söldner haben überlebt? 10 oder mehr? Dann sind die Überlebenden sehr beeindruckt von dir und du darfst dir im Ereignisfeld „E1“ die Abschnittsnummer 25 notieren.

Sollten weniger als 10 Mann überlebt haben, liest du weiter. Sollten jedoch weniger als fünf Mann überlebt haben und im Ereignisfeld „E1“ bereits eine Nummer stehen, so streiche sie.

Während ihr noch durch die Leiber der Erschlagenen lauft, ist auch schon Tavalos Trupp zugegen. Der Hauptmann steigt von seinem Ross und schreitet zielstrebig auf einen der Orkleiber zu, der noch röchelt. Lies weiter bei Abschnitt 16.

22

speziell

Du wirkst den Zauber und einer der Kahlhäupte schlägt die Augen auf. Sein starrer Blick jagt dir einen Schauer über den Rücken. Notiere dir, wieviele Fragen du ihm stellen kannst (siehe Spielerhandbuch). Stelle deine Fragen:

- „Wer bist du und deine Anhänger?“ (Abschnitt 8)

- „Was ist hier passiert?“ (Abschnitt 33)

- „Gibt es einen zweiten Mond?“ (Abschnitt 45)

- „Wo ist Kapalu?“ (Abschnitt 54)

- „Was hat es mit den Kristallen auf sich?“ (Abschnitt 38)?

23

speziell

Nimm 20 und zähle deinen Bonus für *Suchen* dazu. Wenn das Ergebnis 24 oder höher ist, lies weiter bei Abschnitt 43 (denke auch an die Boni für Elfen und Zwerge). Den selben Effekt erzielst du, wenn du den Zauber *Geheimtüren entdecken* einsetzt. Sollte dein Ergebnis unter 24 liegen, oder du den Zauber nicht einsetzen können/wollen, findest du nichts und kehrst zu deinen Gefährten zurück, ihnen bei den Bestattungen helfend (Abschnitt 3).

24

1 Minute

Und wieder eine monoton klingende Antwort: „Sie sind die Geschöpfe Kapalus.“

Kannst du weitere Fragen stellen?

-Was ist hier passiert?“ (Abschnitt 33)

-„Gibt es einen zweiten Mond?“ (Abschnitt 45)

-„Was hat es mit den Kristallen auf sich?“ (Abschnitt 38)?

-„Wo ist Kapalu?“ (Abschnitt 54)

-Vielleicht kannst du auch keine weiteren Fragen mehr stellen. In diesem Fall kehre zu Abschnitt 57 zurück.

25

speziell

Die Männer und Frauen des Trupps vertrauen dir. Innerhalb kürzester Zeit hast du sie neu formiert und kannst sie gegen die Orks führen.

20 Orks: *Truppenstärke* 20; *Init* +0; *RK* 14 (+4 *Schuppenpanzer*); *Angriffsstärke*: +4 *Nahkampf*; *Schaden* 2 *Einheiten*

? *Söldner*: *Truppenstärke* ?; *Init* +0; *RK* 14 (*Holzschilde* und *beschl. Lederrüstungen*); *Angriffsstärke* +3 *Nahkampf*; *Schaden* 3 *Einheiten*

Führe den Kampf zwischen deinen Söldnern und den Orks selber durch. Du verfahrst genau wie in einem normalen Kampf (siehe Spielerhandbuch). Der Unterschied besteht darin, dass es keine TP gibt, sondern eine Truppenstärke. Die Truppenstärke steht auf deinem Charakterblatt (du hast dort vermerkt, wieviele Söldner noch leben müssten). Wenn also eine Einheit in einer Runde Schaden verursacht, wird dieser von der Truppenstärke abgezogen. Die Söldner verursachen bei einem Treffer 3 Einheitsschaden (Vorteil, weil sie beritten sind), was heisst, dass die Truppenstärke der Orks um 3 Punkte abnimmt. Anderst herum läuft es genau so. Wenn die Orks treffen, nimmt die Einheitsstärke deines Trupps um zwei Punkte ab.

Du kannst im Kampf teilnehmen, indem du entweder im Hintergrund stehst und mit taktischen Manövern unterstützt. In diesem Fall würfelst du jede Runde einen Wurf auf *Intelligenz* gegen SG 15. Sollte der Wurf gelingen, erhalten deine Männer in dieser Runde durch deine taktische Finesse +2 auf ihre Angriffswürfe. Sollte der Wurf misslingen, müssen sie -2 auf ihre RK für diese Runde hinnehmen.

Solltest du aber entscheiden, selbst in der Schlacht teil zu nehmen, dann wähle aus, gegen wieviele Orks du kämpfen willst (du entscheidest, ob es nur einer ist, zwei oder drei?)

In diesem Fall ziehst du diese Anzahl von der Truppenstärke der Orks ab und führst mit deinem Charakter einen separaten Kampf durch (dabei kannst du keine Manöverbefehle geben):

☛Orks: TP je 6 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

Der Oger nimmt nicht am Kampf teil. Du kannst ihn jedoch angreifen, wenn du willst (dabei kannst du dann auch keine Manöverbefehle geben):

☛Oger: TP 16 (bereits verletzt siehe Monsterhandbuch S. 229)

Wenn du den Oger tötest, werden die Orks derart demoralisiert, dass sie -2 auf ihre Angriffe und -1 auf ihre RK erhalten.

Sollten die Orks geschlagen werden und der Oger lebt noch, ergibt er sich (Abschnitt 15).

Sollte die Schlacht gewonnen werden, weil sowohl der Oger, als auch die Orks vernichtet sind, fahre mit Abschnitt 58 fort. Egal auf welche Weise du die Schlacht gewinnst, für den Sieg erhältst du in jedem Fall Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 2. Du musst auf Leben und Tod fechten. Wenn alle deine Männer geschlagen sind und du noch lebst, wirst du gefangen und getötet (nachdem die Orks ihren Spass mit dir hatten).

26

speziell

Es dauert nur Sekunden, bis alle auf Agonars Befehl hören. Er gibt Anweisungen...

... und öffnet eine verwundbare Stelle in eurer Flanke. Ausgerechnet an der Stelle, wo du dich aufhältst. Agonar mag beliebt sein, doch taktisch ist er eine Niete. Doch darüber kannst du dir erst später Gedanken machen. Durch den Befehl des neuen Anführers haben die Orks die Möglichkeit euch zu zerschmettern. Was wirst du tun?

-Du siehst die einzige Überlebenschance darin, den Oger zu töten, also greifst du ihn an. Er ist immerhin schon verletzt (Abschnitt 44)

-Du vertraust Agonars Taktik und kämpfst nach seinem Befehl (Abschnitt 18)

27

1 Minute

Du betrittst einen sich windenden, niedrigen Höhlenkorridor. Nach einigen Biegungen gelangst du in eine grosse Höhle. Die Decke ist von der Dunkelheit verschlungen, doch der Boden wird von einer gewaltigen, bodenlosen Spalte durchzogen. Nur ein schmaler Sims führt auf die andere Seite. Dort drüben erkennst du einen weiteren Durchgang. Was willst du tun?

-Du betrittst den Sims, um die andere Seite zu erreichen (Abschnitt 73)

-Du wirkst den Zauber *Böses entdecken*. Man kann nie wissen (Abschnitt 59)

-Du wirkst erst den Zauber *Unsichtbarkeit* auf dich (oder vielleicht wirkt er noch) und überquerst dann den Sims (Abschnitt 70)

-Du kehrst lieber wieder zur vorigen Höhle zurück (Abschnitt 64)

28

speziell

Drei weitere Tage der beschwerlichen Reise über den Pass ziehen ins Land. Der Wind hier oben ist sehr frisch und nicht selten lassen dich plötzliche Windböen zusammensucken.

Gegen Mittag des vierten Reisetages erkennt man die mächtigen Tore der Festung Estam und das Ende des Passes. Keine Banner wehen auf den Türmen und einer furchtbare Stille weht euch entgegen.

Alia nickt. „Die Orks haben Estam tatsächlich nicht befestigt. Was für Narren.“

Als ihr euch den Toren nähert, erkennt man, dass diese zerschlagen sind.

Die Hufe der Pferde hallen auf dem Pflaster im Innenhof wieder und sofort sind einige der Soldaten damit beschäftigt, die Burg zu durchsuchen. Überall finden sich die Leichnahme erschlagener Verteidiger und Orks. Die Eroberer hatten sich offenbar nicht die Mühe gemacht, die Toten zu bestatten.

Jenseits der Burganlage liegen die kleinen Stadtviertel der grossen Festung, die wiederum von gewaltigen Wehranlagen geschützt werden.

Du, Alia und 20 weitere Söldner bekommen die Aufgabe zugeteilt, die Stadtviertel zu durchsuchen. Du weist von zwei dieser Bezirke. Das Wohnviertel ist der älteste Teil Estams und erstreckt sich direkt hinter der Burg. Daran wiederum grenzt das Marktviertel. Notiere dir, dass es jetzt 13.00 Uhr nachmittags ist. Der Hauptmann fragt Alia, ob sie die Führung der Truppe übernehmen will. Alia seufzt. „Mir wäre lieber, wenn er sich dieser Aufgabe annehmen würde“, und deutet auf dich. Wie kommt es, dass dir diese Ehre zuteil wird? Willst du also den Befehl über die 20 Söldner übernehmen (Abschnitt 17), oder es lieber Alia überlassen (Abschnitt 35)?

29

speziell

Du rammst dem Oger deine Klinge in den Hals. Er verendet schnell. Lies weiter bei Abschnitt 58.

30

1 Minute

Notiere dir im Ereignisfeld „E3“ die Abschnittsnummer 74. Lies dann bei Abschnitt 74 weiter.

31

30 Minuten

Die Soldaten lauschen deinen Ausführungen und scheinen wie gebannt von deinen Geschichten. Offenbar haben sie dich unterschätzt. Der Kerl vor ihnen scheint ganz schön was auf dem Kerpholz zu haben. Selbst Hauptmann Tavalos, der kurz zuvor aus seinem Zelt getreten ist, wirkt beeindruckt. Nur Agonar wirft dir einen argwöhnischen Blick zu.

Notiere dir im Ereignisfeld „E1“ die Abschnittsnummer 25. Kehre dann zu Abschnitt 1 zurück und triff eine neue Wahl.

32

1 Minute

Der Schamane zögert in seinem Angriff. Was willst du ihn fragen?

-„Warum nennst du dich Kapalu? Das ist doch nicht dein richtiger Name, oder?“ (Abschnitt 63)

-„Was hat es mit diesem Kristall auf sich, der dort an deinem Stab thront?“ (Abschnitt 66)

-„Warum hast du Estam links liegen lassen, als du es erobert hattest? War das ein taktischer Fehler oder Absicht?“ (Abschnitt 55)

-„Was könnte ich bei mir haben, was dich interessiert?“ (Abschnitt 67)

33

1 Minute

Die Antwort klingt seltsam: „Ungläubige haben unser Heiligtum gestohlen!“

Kannst du weitere Fragen stellen?

-„Wer bist du und deine Anhänger?“ (Abschnitt 8)

-„Gibt es einen zweiten Mond?“ (Abschnitt 45)

-„Wo ist Kapalu?“ (Abschnitt 54)

-„Was hat es mit den Kristallen auf sich?“ (Abschnitt 38)?

-Vielleicht kannst du auch keine weiteren Fragen mehr stellen. In diesem Fall kehre zu Abschnitt 57 zurück.

34

speziell

Die Söldner, der Hauptmann, Alia und der „Bluthund“ versammeln sich zusammen mit dir vor den Toren Estams. Vor dir liegt das Brachland, ein unebenes, von Felsen durchzogenes Gebiet, das nur spärlichen Pflanzenbewuchs kennt.

Tavalos unterhält sich mit dem Halbling, der die Spur in Richtung Nordosten deutet. Der Hauptmann will keine weitere Zeit verlieren. Sofort bricht der Trupp auf.

Eine unangenehme Hitze herrscht in den Brachlanden. Grosse Findlinge und zerklüftete Felsen säumen den Weg. Soweit das Auge reicht ist nur ödes Land zu sehen. Von Pflanzenwuchs ist nicht die Rede und wenn, erkennt man nur tote oder verküppelte Bäume, die ihre abgestorbenen Äste klagend gen Himmel richten.

Es ist später Vormittag, als Tavalos plötzlich anhalten lässt. „Irgendwas stimmt...“

Und schon geht das Geheul los. Hinter grossen Felsen und Findlingen stürzt eine Horde ungeschlechter, grauhäutiger Orks herbei. Sie haen grausame Gesichter und breite Schultern. Diese scheinen von anderem Kaliber, als jene gegen die du bisher gekämpft hast. Sie sind schwer gerüstet und brennen vor Kampfesfieber.

Hinter ihnen gibt eine eindrucksvolle, fast drei Meter grosse Kreatur die Befehle. Sie sieht genauso furchterregend aus, wie die Orks, hat gewaltige Beisswerkzeuge und strömt einen Geruch wie den von saurer Milch aus. Sie ist in schwere Felle gehüllt und schwingt eine eindrucksvolle Keule, die dich an einen kleinen Baumstamm erinnert. Ein Oger.

Der Oger stürzt sich mit einem Brüllen auf Hauptmann Tavalos.

Du kannst den Kampf zwischen den beiden nicht länger verfolgen, denn schon hast du es mit zwei der Eliteorks zu tun:

🐉Orks (2): TP je 8 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

Da du dich auf einem Streitross befindest, erhältst du alle Vorteile (und musst auch die selben Würfe auf *Reiten* machen), wie im Spielerhandbuch beschrieben. Dir steht es natürlich auch frei abzusteigen zu kämpfen, wenn dir das lieber ist.

Wenn du die Orks besiegst geht es mit Abschnitt 13 weiter. Du kannst auch versuchen, dich aus dem Gefecht zurückzuziehen. In diesem Fall würfelst du auf Reflex gegen SG 10 + Anzahl deiner noch stehenden Gegner. Wenn der Wurf misslingt erhalten alle deine Gegner Gelegenheitsangriffe gegen dich. Wenn du dich erfolgreich zurückgezogen hast, lies weiter bei Abschnitt 40.

35

30 Minuten

Alia ist nicht begeistert über diese Aufgabe, beugt sich jedoch dem Befehl Hauptmann Tavalos. Sie führt dich und 20 Söldner die Hauptstrasse entlang ins Wohnviertel. Vorsichtig bewegt ihr euch durch die totenstillen, engen Gassen. Die Häuser hier sind schon sehr alt und der Schaden, welchen die Orks hinterlassen haben, trägt seinen Rest dazu bei. Viele der Gebäude sind eingestürzt. Überall auf den Strassen liegen die Toten und der Gestank ist überwältigend.

Während Alia den kleinen Trupp durch die Strassen führt, erkennst du weit entfernt einen marmornen Tempel. Alia hebt die Hand und hält kurz inne. Stirnrunzelnd blickt sie sich um. Nur das Schaben von zwanzig Söldnerrüstungen ist zu vernehmen. „Seid mal einen Moment still...“

Und schon geht das Chaos los! Mit Gebrüll stürzen sich von zwei gegenüberliegenden Gassen eine grosse Gruppe von Orks auf euch. Die grauhäutigen Bestien sehen zwar ziemlich verwarlost aus und auch ihre Waffen scheinen von minderer Qualität, doch ihr Kampfesgeist ist ungebrochen. Du, Alia und der Söldnertrupp werdet in der Mitte eingeklemt. Ein heftiger Kampf entbrennt und eine Fluchtmöglichkeit gibt es für dich in diesem Chaos nicht.

Zwei Orks haben es auf dich abgesehen:

🐉Orks (2): TP 4, 5 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

Du musst diesen Kampf bis zum Tode führen. Wenn du überlebst, sind die Orks zwar erschlagen, doch nur noch fünf der Söldner leben noch. Notiere dir auf deinem Charakterblatt, dass noch 35 Söldner unter Hauptmann Tavalos Befehl leben. Lies dann bei Abschnitt 21 weiter.

36

speziell

Wenn du im Ereignisfeld „E1“ eine Abschnittsnummer stehen hast, dann lies jetzt dort weiter. Sollte das Feld noch leer sein, dann fahre fort:

Niemand scheint auf deine Befehle zu hören. Agonar ist wohl beliebt. Fahre mit Abschnitt 26 fort.

37

1 Minute

Du kannst nur vermuten, dass es sich um einen grossen Streckenabschnitt des Sturmklammgebirges im Osten handelt, an den Grenzen des Königreiches Uthern. Notiere dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis neun: Abschnitt 30“ und kehre zu Abschnitt 57 zurück.

38

1 Minute

Die Antwort klingt seltsam: „Sie sind die Seelensteine Kapalus.“ Kannst du weitere Fragen stellen?

- „Wer bist du und deine Anhänger?“ (Abschnitt 8)
- „Was ist hier passiert?“ (Abschnitt 33)
- „Gibt es einen zweiten Mond?“ (Abschnitt 45)
- „Wo ist Kapalu?“ (Abschnitt 54)
- Vielleicht kannst du auch keine weiteren Fragen mehr stellen. In diesem Fall kehre zu Abschnitt 57 zurück.

39

10 Minuten

Vorsichtig und überaus aufmerksam lässt du jeden Strassenzug durchsuchen. Plötzlich eilt einer deiner Soldaten, eine hagere Frau mit einer hässlichen Narbe im Gesicht zu dir. „Im Strassenzug dort vorne verstecken sich an die dreissig ausgemergelte Orks. Sie lauern und hoffen uns offensichtlich zu überraschen. Wie lauten eure Befehle?“

Was willst du befehlen? Die Orks umgehen um sie ihrerseits zu überraschen (Abschnitt 12), oder zum Kommandanten zurückkehren und Meldung machen (Abschnitt 49)?

40

speziell

Du ziehst dich aus dem Kampfgetümmel zurück und überschaut die Lage. 10 eurer Söldner sind gefallen (ziehe diese Zahl von der ab, die du auf deinem Charakter notiert hast). Dann gleitet dein Blick zu dem titanischen Zweikampf zwischen Tavalos und dem Oger. Lies bei Abschnitt 10 weiter.

41

30 Minuten

Alia war noch nie eine grosse Rednerin, doch in letzter Zeit kommt so gut wie gar nichts mehr über ihre Lippen. Als du dich zu ihr setzt, hüllt sie sich auch weiterhin in Schweigen. Deine Versuche, ein Gespräch anzufangen, werden immer wieder unterdrückt oder abgelenkt. Du willst bereits aufgeben und zu deiner Lagerstätte zurückkehren, als sie dich plötzlich anschaut. „Wir werden verfolgt. Spürt ihr das auch?“ Spürst du es? Du bist dir nicht sicher. Mehr scheint Alia nicht zu sagen zu haben. Sie versinkt wieder in Schweigen. Kehre zu Abschnitt 1 zurück.

42

5 Minuten

Während der Trupp die toten Orks nach Habseligkeiten untersucht, wischt Tavalos seine blutige Waffe ab und schreitet plötzlich zielstrebig auf einen der gefallenen Orks zu, der noch röchelt. Lies weiter bei Abschnitt 16.

43

5 Minuten

Hinter einer zerschlagenen Säule findest du eine falsche Steinwand. Schnell machst du den Mechanismus aus und als du eine Bodenplatte drückst, schwingt die Wand zurück. Spinnweben wehen dir entgegen und eine Steintreppe führt hier in die Tiefe. Wenn du eine Lichtquelle hast, oder in totaler Finsternis sehen kannst, könntest du die Treppe nach unten steigen (Abschnitt 57). Andernfalls musst du zu deinen Gefährten zurückkehren und ihnen bei der Bestattung der Toten behilflich sein (Abschnitt 3).

44

speziell

Der Oger schwingt seine Keule mit beeindruckender Kraft. Mutig stellst du dich ihm entgegen:

☛ Oger: TP 16 (bereits verletzt siehe Monsterhandbuch S. 229)

Da du dich auf einem Streitross befindest, erhältst du alle Vorteile (und musst auch die selben Würfe auf *Reiten* machen), wie im Spielerhandbuch beschrieben. Dir steht es natürlich auch frei abzusteigen zu kämpfen, wenn dir das lieber ist.

Wenn du den Oger besiegst, geht es mit Abschnitt 58 weiter. Wenn du dich zurückziehen willst, musst du in Abschnitt 18 weichen.

45

1 Minute

Als du die Frage stellst, vermeinst du beinahe ein Lächeln auf den toten Lippen zu erkennen: „Ja, schon immer!“ Welche Frage möchtest du jetzt stellen?

- „Wer bist du und deine Anhänger?“ (Abschnitt 8)
- „Was ist hier passiert?“ (Abschnitt 33)
- „Wo ist Kapalu?“ (Abschnitt 54)
- „Was hat es mit den Kristallen auf sich?“ (Abschnitt 38)?
- Vielleicht kannst du auch keine weiteren Fragen mehr stellen. In diesem Fall kehre zu Abschnitt 57 zurück.

46

10 Minuten

Kurze Zeit später stehst du vor dem Tempel. Der Tempel ist der Göttin Lalay gewidmet und kreisrund. Sein schwarzer Marmor ist mit roten Adern durchzogen. Das silberne Dach blendet dich und du bist dir sicher, schon lange kein so schönes Bauwerk mehr gesehen zu haben. Du wunsterst dich ausserdem, dass er der Zerstörung nicht zum Opfer gefallen ist. Du steigst die Steintreppen nach oben und betrittst den Gebetsaal. Hier herrscht die Zerstörung, die du ausserhalb vermisst hast. Priester in weiten Gewändern liegen erschlagen am Boden. Blutlachen haben sich auf dem Marmorboden gebildet und die Statue der Göttin liegt zerschmettert zwischen den Gebetsbänken. Was hier einst an Wert gewesen war muss geraubt worden sein, denn du findest nur Schutt. Auch die Priesterzellen sind vollkommen leer. Willst du vielleicht den ganzen Saal nach Geheimgängen oder dergleichen absuchen (Abschnitt 23), oder lieber zu deinen Gefährten zurückkehren und ihnen bei den Bestattungen behilflich sein (Abschnitt 3)?

47

5 Minuten

Du trittst an die Malerei heran und erkennst, dass die Zeichnung eher graviert wurde. Du brauchst einen Moment und zu realisieren, dass es sich dabei um eine Landkarte handelt. Doch um welchen Teil der Welt? Das findest du heraus, indem du 20 nimmst und diese mit deinem Bonus auf *Wissen(Geographie)* addierst. Sollte das Ergebnis 24 oder höher sein, lies weiter bei Abschnitt 37. Ansonsten kehre zurück zu Abschnitt 57 und triff eine neue Wahl.

48

speziell

Du lässt dich für erste Schicht einteilen, machst es dir an einem der Feuer gemütlich und hältst die Augen offen. Die lauscht eine ganze Weile den Geräuschen des pfeifenden Windes und als du abgelöst wirst, legst du dich schlafen. Weiter bei Abschnitt 28.

49

5 Minuten

Du ziehst deine Truppe aus den Strassenzügen zurück und machst sofort beim Hauptmann Meldung. Tavalos nickt ernst und versammelt die Söldner für einen schnellen Angriff. Die Männer und Frauen unter deiner Führung betrachten dich mit einem seltsamen Ausdruck. Offenbar hat es ihnen gar nicht gefallen, dass du sie aus dem Geschehen zurückgezogen hast. Soeben ist dein Ansehen unter ihnen gesunken. Sollte im Ereignisfeld „Er“ eine Zahl stehen, so streiche sie jetzt.

Tavalos lässt die Stelle, wo sich die Orks verbergen eingekreisen und schlägt mit einem entschlossenen Befehl zu.

Die Krieger stürzen sich mit Gebrüll ins Gefecht und die Orks werden überrumpelt. Du stehst einem der Orks gegenüber. In der ersten Runde kann er wegen dem Überraschungsangriff nicht agieren:

🐉Ork: TP 5 (siehe Monsterhandbuch S. 231)

Du kannst dich jederzeit aus dem Kampfgeschehen zurückziehen. In diesem Fall erhältst du aber keine Erfahrungspunkte. Notiere dir ausserdem auf deinem Charakterblatt, dass noch genau 45 Söldner (ohne dich und Alia) unter Hauptmann Tavalos leben. Wenn du noch lebst, lies weiter bei Abschnitt 42.

50

1 Minute

Die Höhle, die du nun betrittst hat gewaltige Ausmasse und einen beinahe glatt geschliffenen Boden. Du findest hier nichts auffälliges. Auch scheint es keine weiteren Ausgänge zu geben. Du kehrst zu Abschnitt 64 zurück.

51

30 Minuten

Deine Zuhörerschaft ist vom Vortrag deiner Taten nicht sonderlich beeindruckt. Viele streiten deine Erzählungen als reine Lüge ab, oder ignorieren dich (Tandarische Würfel zu rollen macht auch mehr spass). Du wirst dich ihrer Loyalität nie sichern können. Kehre zu Abschnitt 1 zurück und triff eine neue Wahl.

52

speziell

Der Oger nickt. „Kapalu jetzt alleine. Er auf dem Weg nach...“

Bevor du noch eine weitere Frage stellen kannst, ragt plötzlich ein Pfeil aus dem Hals des Ogers. Du wendest dich um und siehst einen sterbenden Ork mit gespanntem Bogen. Bevor du reagieren kannst, hat sowohl der Ork, als auch der Oger sein Leben ausgehaucht. Lies weiter bei Abschnitt 58.

53

20 Minuten

Du gibst den Befehl und dein Trupp setzt sich über das Wohnviertel in Richtung Marktplatz in Bewegung. Lies weiter bei Abschnitt 20.

54

1 Minute

Das Gesicht des Toten bleibt ausdruckslos. „Auf der Schattenebene, bei seinem Volk.“

Kannst du noch weitere Fragen stellen?

- „Wer bist du und deine Anhänger?“ (Abschnitt 8)
 - „Was ist hier passiert?“ (Abschnitt 33)
 - „Gibt es einen zweiten Mond?“ (Abschnitt 45)
 - „Wo ist Kapalu?“ (Abschnitt 54)
 - „Was hat es mit den Kristallen auf sich?“ (Abschnitt 38)?
- Vielleicht kannst du auch keine weiteren Fragen mehr stellen. In diesem Fall kehre zu Abschnitt 57 zurück.

55

1 Minute

Der Ork schüttelt den Kopf. „Bist du so dumm, oder spielst du mir etwas vor? Estam interessierte mich nicht. Nur was es beherbergte war für mich von Interesse. Das selbe, was auch in Zekay ruhte. Und jetzt verlange ich das von dir.“

Kapalu greift an. Lies weiter bei Abschnitt 60.

56

1 Minute

Du spürst böse Strömungen von hinter einem der Häuser aus zwei dunklen Strassenzügen kommen, die sich auf dem Weg zum Tempel befinden. Du spürst sogar ziemlich viele Strömungen, so an die dreissig. Ein Hinterhalt? Was willst du tun?

- Die Feinde umgehen und sie mit deinem Trupp überraschen (Abschnitt 12)
- Zurück zum Kommandanten gehen und ihm sogleich Meldung machen (Abschnitt 49)

57

5 Minuten

Diese Stufen sehen viel benutzt aus. Offenbar wird diese Geheimtüre oftmals benutzt. Sie windet sich ein paar Minuten in die Tiefe und führt dann in einen kreisrunden, felsigen Raum, dessen Wände mit seltsamen Symbolen verziert sind. Eines der Symbole hast du schon beinahe vermutet:



Neben dem Symbol findest du eine seltsame Malerei. Auf den ersten Blick ist schwer zu erkennen, was es darstellen soll.

Die Luft ist stickig hier drinnen und dir fällt sofort das steinerne Podest auf. Eine Mulde deutet darauf hin, dass hier offensichtlich etwas geruht hat, was jetzt aber weg ist. Allerdings ist das nicht das einzige sehenswerte. Der Boden ist gerötet von Blut. Auch hier hat ein Kampf stattgefunden, doch zwischen drei erschlagenen Orks liegen zwei Männer mit kahlgeschorenen Köpfen und weiten Roben. Ihre Erscheinung ist dir nur all zu bekannt. Ihre gebrochenen Augen starren zur Decke. Du durchsuchst die Leichen, kannst aber nichts finden. Diese Kammer wurde bereits geplündert. Was willst du jetzt tun?

- Du deinen Kammeraden zurückkehren und ihnen bei den Bestattungen helfen (Abschnitt 3)
- Du beherrscht den Zauber *Mit Toten sprechen* und möchtest ihn jetzt anwenden (Abschnitt 22)
- Du schaust dir die seltsame Malerei genauer an. (Abschnitt 47)

58

speziell

Die Schlacht ist gewonnen. Agonar steht vor der Leiche des Ogers und blickt auf ihn herab. Alia tritt an deine Seite und klopf dir auf die Schultern. Der „Bluthund“, welchen du während des ganzen Gefechts nicht gesehen hast, sucht den Boden ab. „Der Orkschamane war nicht bei ihnen, doch das ist der Trupp, den wir verfolgt haben.“

Er schaut nach Nordosten und nickt. „Eine einzelne Spur führt in die Richtung weiter. Unsere Beute ist noch nicht gefangen.“

Du schaust gleichfalls nach Nordosten und erkennst die Silhouette eines einzelnen Berges. Alia tritt an deine Seite und schluckt. „Der Abgrund!“

Du schaust sie fragend an und sie lächelt gequält. „Dieser Berg dort... man nennt ihn den Abgrund.“ Agonar und die noch lebenden Söldner werfen Alia fragende Blicke zu. Sie zuckt mit den Schultern. „Ivan hat mir davon erzählt. Dieser Berg ist mit Höhlen durchzogen, wie ein Käse. Rauch aus den tiefsten Höllen tritt an einigen Stellen an die Oberfläche, eine dichte Wolkendecke bildet. Um den Berg herrscht immer tiefstes Zwielicht. Man sagt, in seinem Inneren gäbe es viele Portale in die Hölle und unsägliche Kreaturen durchsteifen die natürlichen Korridore. Wenn Kapalu dort hin geflohen ist, ist er so gut wie tot.“

Eine kurze Zeit herrscht Schweigen. Alia schaut die erschöpften Männer und Frauen an. „Ich denke unsere Aufgabe ist vollbracht. Die letzten Reste Kapalus erbärmlicher Armee sind geschlagen. Wenn der Ork tatsächlich in den Berg gestiegen ist, wird er nicht lange leben. Ich sage, wir kehren heim.“

Was sagst du dazu? Die Söldner nicken zustimmend. Sie sind der Ansicht ihre Pflicht getan zu haben und du bist dir sicher, sie nicht umstimmen zu können. Aber was willst du tun?

-Dich ihnen anschliessen und heimkehren (Abschnitt 4)

-Du hast mit diesem sogenannten „Kapalu“ noch ein Hühnchen zu Rupfen, Abgrund hin oder her. Du wirst ihn weiter verfolgen (Abschnitt 62).

Vermerke dir, dass egal wie du dich entscheidest, mit dem heutigen Tag in jedem Fall dein Dienst in der Armee Zekays beendet ist (du bekommst keine 50 GM mehr pro Tag).

59

1 Minute

Du brauchst nicht lange, um die bösen Strömungen zu bemerken. Es sind an die acht Stück und sie kommen von irgendwo in der Finsterniss der Höhlendecke. Leider ist es dir nicht möglich, so weit zu schauen. Kehre zu Abschnitt 27 zurück und triff eine neue Wahl.

60

1 Minute

Ein Kampf auf Leben und Tod entbrennt. Du wirst Kapalu bis zum Tode bekämpfen müssen. (solltest du unsichtbar sein, so hast du den Überraschungsmoment. Ausserdem muss er mit allen Nachteilen, die die Unsichtbarkeit für ihn bringt gegen dich kämpfen)

☛Kapalu: TP 25 (siehe Begegnungsabschnitt B1)

Kapalu 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 Folgerunde 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.

Er kämpft bis zum Tode. Wenn du gewinnst, lies bei Abschnitt 72 weiter. Du kannst auch versuchen zu fliehen. In diesem Fall wirst du aber diesen unseglichen Berg hinter dir lassen und nach hause zurückkehren. Solltest du das wollen, lies Abschnitt 76.

61

speziell

Mach einen Wurf auf *Leise bewegen*, oder *Verstecken* gegen SG 11. Sollte der Wurf gelingen, gelangst du unbemerkt zum jenseitigen Ende (Abschnitt 71). Der Zauber *Unsichtbarkeit* wird dir hier gleichfalls gute Dienste leisen. Wenn du ihn benutzt gelangst du ungesehen zu Abschnitt 71.

Wenn der Wurf misslingt, oder du den Zauber nicht anwenden willst, bemerkt dich das Wesen und greift an. In diesem Fall lies weiter bei Abschnitt 69.

62

speziell

Du verabschiedest dich von Alia und den restlichen Söldnern. Die Männer und Frauen besteigen ihre Streitrösser. Auch der Halbling scheint froh, nach Hause zu kommen. Dein Streitross wird dir überlassen (notiere dir selbiges auf deinem Charakterblatt). Alia umarmt dich kurz aber heftig. „Es war mir eine Ehre, an eurer Seite zu reiten. Leider müsst ihr diesen Weg jetzt alleine beschreiten. Unsere Wege trennen sich, doch womöglich treffen wir uns wieder.“

Sie besteigt ihr Tier, winkt dir noch einmal und verschwindet mit den anderen Richtung Südwesten.

Du blickst zum Stand der Sonne. Der Berg, der dein Ziel ist, ist noch etwa einen Tagesmarsch entfernt.

Notiere dir, dass es jetzt 16.00 Uhr ist. Du kannst hier jetzt rasten, wenn du willst und glaubst, genug Nahrung zu haben (notiere dir in diesem Fall, die Zeit, die du rastest - wahrscheinlich acht Stunden). Andererseits ist es dir jetzt auch möglich zu jagen, um deine Vorräte aufzufrischen. Wenn du das tust, wirst du pro vier Stunden eine Tagesration erbeuten. Damit dir das jedoch gelingt, ist es nötig, einen Wurf auf *Überleben* gegen SG

12 gelingen.
Wenn du fertig geruht und gejagt hast, geht deine Reise bei Abschnitt 11 weiter.

63

1 Minute

Der Schamane lacht. Ein krächzendes und heiteres Lachen ist das. „Das ist wahr. Es ist nicht mein richtiger Name, doch bald werde ich zu ihm werden. Wenn der Tag kommt und die Monde richtig stehen. Ja... Monde. Du hast richtig gehört!“

Der Ork scheint, dass es genug der Worte ist und greift an. Lies weiter bei Abschnitt 60.

64

1 Minute

Als du den ersten Fuss in die Höhle setzt, knirscht etwas verdächtig unter deinen Sohlen. Du schaust hinab und erkennst unzählige bleiche Knochen. Beinahe hättest du einen erschreckten Schrei ausgestossen, kannst dich jedoch beherrschen. Die Höhle erstreckt sich in unendliche Höhe so dass du die Decke nicht erkennen kannst. Im Norden steigt der Höhlenboden leicht an und führt zu einem Durchgang. Im der östlichen Höhlenwand beginnt der Anfang eines sich windenden, natürlichen Korridors und im Westen erkennst du den Durchgang zu einer weiteren Höhle. Wohin willst du dich also wenden?

-Norden (Abschnitt 6)

-Westen (Abschnitt 50)

-Osten (Abschnitt 27)

65

1 Minute

Du setzt dein freundlichstes Lächeln auf und näherst dich dem abscheulichen Wesen. Du betrachtest es noch einmal und erkennst keinen Funken Intelligenz hinter den Augen. Du beginnst zu sprechen und liest bei Abschnitt 69 weiter.

66

1 Minute

Der Ork scheint verblüfft. „Du weist es nicht? Wie bedauerlich. In diesem Fall könnte es sein, dass du doch nicht hast, was ich begehre. Zeit es herauszufinden.“
Er greift bei Abschnitt 60 an.

67

1 Minute

Kapalu schüttelt den Kopf. „Willst du mich für dumm verkaufen? Den Kristall natürlich. Den nächsten, den ich benötige. Alle vier muss ich haben, um zu Kapalu zu werden!“ Notiere dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis zehn: Abschnitt 40“. Kapalu hat genug der Worte und greift an. Lies weiter bei Abschnitt 60.

68

1 Minute

Versuche ihn zu *Bluffen* und würfel gegen SG 14. Wenn der Wurf gelingt, kannst du ihm bei Abschnitt 32 mit einer Frage hinhalten. Sollte der Wurf misslingen, greift Kapalu an (Abschnitt 60)

69

1 Minute

Die Kreatur lässt von seiner Mahlzeit ab, weil es etwas gehört hat. Sie gibt ein stöhnendes Keuchen von sich und greift an.

☛ **Lemure:** TP 12 (siehe Monsterhandbuch S. 299)

Das Wesen ist immun gegen alle Zauber, die den Geist beeinflussen.

Du kannst dich jederzeit in die Höhle zu Abschnitt 64 zurückziehen. In diesem Fall merkst du dir, wie stark du das Wesen verletzt hast. Wenn du wieder hier her kommst und gegen es kämpfen musst, hat es noch die selben Wunden, die du ihm zugefügt hast.

Wenn du gewinnst, lies weiter bei Abschnitt 30. Wenn du stirbst, gesellen sich deine Gebeine zu den vielen und oh... du wirst der Lemure lecker schmecken.

70

1 Minute

Du verschwindest vor den Augen etwaiger Beobachter, betrittst den Sims und überquerst ihn. Auf der anderen Seite angekommen, nimmst du den Höhlendurchgang. Notiere dir Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 1. Lies weiter bei Abschnitt 77

71

1 Minute

Du erreichst den jenseitigen Höhlendurchgang, doch du wirst jäh enttäuscht. Das ist kein weiterer Korridor, sondern ein bodenloser Abgrund. Du blickst hinter dem Durchgang in eine gähnende Tiefe, aus welcher dampfender Qualm emporsteigt. Dir wird bei dem Geruch beinahe schlecht. Der Dampf steigt in die Höhe und dürfte irgendwo an der Oberfläche wieder austreten. Da es hier nichts weiteres gibt, verlässt du die Höhle und kehrst zu Abschnitt 64 zurück.

72

speziell

Der Orkschamane ist geschlagen. Du durchsuchst ihn, findest zu deiner Enttäuschung allerdings nichts besonderes. Doch... eine Sache wäre da. Der Kristall auf dem Stab des Orks. Wenn du ihn an dich nehmen willst, notiere auf deinem Charakterblatt „Hinweis elf: Abschnitt 10.

In jedem Fall verlässt du nun den unheilvollen Berg und machst dich auf den Weg zurück nach Zekay (nicht ohne noch Kapitalus Kopf an dich zu nehmen. Es ist zwar eine riesen Sauerei, aber einen Beweis brauchst du ja).

Nach fünf ereignislosen Tagen erreichst du die Festung (du hast hoffentlich noch genügend proviant). Dort überreicht dir der Prinz höchstpersönlich die Belohnung von 800 Goldmünzen. Diese hast du dir redlich verdient. Trotzdem ist es noch nicht vorbei. Die Geheimnisse sind noch nicht alle gelüftet und wenn dein Mumm noch nicht an seine Grenzen gestossen ist, dann fahre mit dem nächsten Kapitel fort, das da heisst: „Malthoth der Schatten“

73

1 Minute

Vorsichtig trittst du auf den Sims und bewegst dich zur anderen Seite, als du plötzlich ein Flattern über dir vernimmst. Als du nach oben schaust, erkennst du acht Kreaturen, die sich auf dich stürzen. Es sind schrecklich verzerrte Köpfe mit dämonischen Augen und fledermausartigen Flügeln. Diese Wesen scheinen NUR aus Kopf und Flügel zu bestehen. Der Anglick ist grauenerregend. Dann öffnet eines der Kreaturen ein mit Zähnen bewehrtes Maul und lässt einen furchtbaren Schrei los. Mach einen Wurf auf ZÄH gegen SG 12. Sollte der Wurf misslingen, bist du gelähmt und kannst erst wieder agieren, wenn du verletzt wirst. Wenn der Wurf gelingt, ist es dir möglich dich zu verteidigen.

☛ Varquille (8): TP je 4 (siehe Monsterhandbuch S. 326)

Solltest du einen Treffer einstecken, musst du einen Rettungswurf gegen das Gift der Vargouille machen, wie im *Monsterhandbuch* beschrieben.

Während du kämpfst, kannst du dich zur anderen Seite bewegen. Dafür brauchst du drei Runden (zählt aber erst, sobald du dich bewegen kannst, solltest du durch den Schrei gelähmt werden). Wenn du die drei Runden überlebst, notiere dir Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 2 (Du erhältst natürlich auch die Erfahrung für getötete Varquille) und betrittst die gegenüberliegende Höhle bei Abschnitt 75.

Andererseits ist der Rückzug kürzer. Nach nur einer Runde kannst du zur Eingangshöhle zurückkehren, wenn du willst (Abschnitt 64).

74

1 Minute

Als du die Höhle betrittst, bist du abermals von deren Ausmaßen erstaunt. Am jenseitigen Ende führt ein weiterer Korridor nach Norden und auch hier ist der Boden mit Knochen übersät

In der Mitte der Kammer liegt der Leichnam eines Orks. Er scheint bereits an genagt zu sein. Er hat aber offensichtlich nichts von Wert bei sich. Was willst du tun?

-Nach Norden weitergehen (Abschnitt 71)

-Zurück nach Süden gehen (Abschnitt 64)

75

1 Minute

Die Höhle ist nicht ganz so groß und ziemlich kahl. Hier gibt es nichts gewöhnliches, doch du musst unwillkürlich seufzen, als du merkst, dass Höhlengänge in alle Richtungen wegführen, also Norden, Süden, Osten und Nordosten wie auch Südosten. Du wirst dich bald verirren und Kapalu nie finden. Gerade als du am Verzweifeln bist, tritt eine Gestalt aus einem der Höhlengänge. Du schaust auf und erkennst den in Felle gekleideten, mit Knochenstücken behangenen, grauhäutigen Orkschamanen. Ein Lächeln umspielt seine Lippen und er lehnt seinen Stab, an dessen Ende der Kristall ruht an eine Wand. „Sieh an, sieh an. Ein tapferer Recke hat es gewagt mich bis hier her zu verfolgen. Narr! Ich habe einen Pakt mit den Teufeln hier drin geschlossen. Während ich unbehellig durchzuschreiten vermag, musst du dich mit ihnen auseinander setzen“

Er schüttelt den Kopf. „Aber das Schicksal meint es gut mit mir. Ich glaube du hast etwas, was ich gesucht habe und jetzt spielst du es mir in die Hände. Wie wunderbar.“

Was willst du tun?

-Du greifst sofort an (Abschnitt 60)

-Du versuchst ihn noch mit Reden hin zuhalten
Vielleicht kriegst du etwas raus? (Abschnitt 68)

76

speziell

Eine weise Wahl. Immerhin hast du deine Ansicht nach genug für Uthern getan. Du rennst aus der Höhle, verlässt den Berg und bemerkst, dass dir Kapalu nicht folgt. Soll dieser vermalledeite Zauberer doch bleiben, wo der Pfeffer wächst. Dir reicht es. Du hast genug erfahren und notierst die Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad* 1.

Du wirst zwar noch eine weile unterwegs sein (fünf Tage genau - hoffentlich hast du genug Nahrung), bis du Zekay erreichst, doch unterwegs stößt dir wenigstens nichts schlimmes mehr zu. Wenn du trotzdem noch Mumm hast, dann fahre mit dem nächsten Kapitel fort, das da heißt: „Malmoth der Schatten“

77

1 Minute

Die Höhle ist nicht ganz so groß und ziemlich kahl. Hier gibt es nichts gewöhnliches, doch du musst unwillkürlich seufzen, als du merkst, dass Höhlengänge in alle Richtungen wegführen, also Norden, Süden, Osten und Nordosten wie auch Südosten. Du wirst dich bald verirren und Kapalu nie finden. Gerade als du am Verzweifeln bist, erkennst du eine Gestalt, die offenbar im Schatten einer der Seitenkorridore wartet. Du erkennst den in Felle gekleideten, mit Knochenstücken behangenen, grauhäutigen Orkschamanen. Ein Lächeln umspielt seine Lippen und er streichelt gedankenverloren den Stab, an dessen Ende der Kristall ruht.

Was willst du tun?

-Du greifst sofort an (Abschnitt 60)

-Du sprichst ihn an. Vielleicht kriegst du etwas raus?
(Abschnitt 78)

78

speziell

Als du sprichst, schaut er verwirrt in deine Richtung. Er runzelt die Stirn und gibt ein Knurren von sich. Offenbar orientiert er sich an deiner Stimme. Lies weiter bei Abschnitt 68.

Begegnungsabschnitte

B1

☛KAPALU

HG5

Männlicher Ork Adept 6

RB mittelgroßer Humanoider

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

SPRACHEN Handelssprache, Orkisch

RK 14, Berührung 9, Auf dem falschen Fuß 14

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, +1 *Kettenbemd*

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