

Dämmerung der Schatten

Soloabenteuer für die 1. Stufe von Marc Geiger
Prolog

Dämmerung der Schatten ist ein Abenteuer für einen Spieler und keinen Spielleiter. Der Spieler sollte 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*.

Das Abenteuer sollte mit einem Charakteren der 1. Stufe begonnen werden.

Höherstufige Charaktere können sich an diesem Abenteuer auch versuchen, doch dürfte einiges an Spielspaß verloren gehen.

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

Natürlich kannst du dich zu einem jener Glücklichen zählen, die es verstehen, die Tandarischen Würfel zu rollen. Deine geschickten Finger vermochten den beiden Strolchen in der Taverne „Linker Haken“ in einem der eher ärmlichen Viertel Shebars ihr letztes Gold aus den Taschen zu ziehen. Dir war klar, dass die Halunken keinen Spaß verstanden und als sie dann die alte Schatzkarte als letzten Trumpf setzten und du obendrein diese auch noch mit einem überaus gekonnten Wurf erlangtest, war es wirklich aus mit dem Spaß. Innerhalb eines Augenaufschlags war ersichtlich, woher das Etablissement seinen Namen hatte. Tische wurden umgeworfen und dein herrlich verdientes Gold fand seinen Weg durch den Schankraum. Es war keine Zeit für's Aufklauben. Zeit die Örtlichkeit zu wechseln. Also ab in die Tasche mit der Karte und so schnell wie möglich raus aus der Stadt, denn auf die Bekanntschaft mit der örtlichen Miliz konntest du verzichten.

Da die Karte offensichtlich auf einen prächtigen Schatz hinwies, lag es auf der Hand, deren Anweisungen zu folgen. Leider konnten sich diese nicht all zu klar ausdrücken. Von Osten her solltest du dich den Wäldern von Rigady nähern. Dann fünfhundert Schritte nach Norden, an der hohen Kiefer vorbei (hier gab es nur Kiefern), dem Stand der östlichen Sonne folgen (wo war noch gleich Norden?) und schon hattest du dich verlaufen.

Am zweiten Tag, als du gerade aufgeben und umkehren willst, weil sich deine Provianttasche erschreckend schnell zu leeren beginnt, sind kehlige Laute zu vernehmen. Vorsichtig näherst du dich den Stimmen...

Notiere dir, dass es der 1. Tag des Abenteuers um 7.00 Uhr ist. Bei Abschnitt 1 erfährst du, was es mit den Stimmen auf sich hat.

1

speziell:

Vor dir jenseits des Blättergewirr, das du dein Versteck nennst, erkennst du zwei kleine, vielleicht knapp einen Meter große Kreaturen mit grauer, faltiger Haut. Ihre schnigen Körper stecken in zusammengeflickten Lederrüstungen und die rostigen Morgensterne an ihren Seiten scheinen ihre einzige Verteidigung zu sein. Im Moment unterhalten sie sich mit kehligen Schnattern, während ihre rot-glühenden Augen die Büsche absuchen. Du tippst auf Goblins.

Was willst du also tun?

-Du sprichst deren Sprache (oder verstehst sie jetzt, weil du einen entsprechenden Zauber wirkst) und lauschst noch ein bisschen (Abschnitt 25).

-Das Gesetz der Rechtschaffenheit gebietet, dass derlei Kreaturen kein Recht haben, auf dieser Welt zu wandeln. Du greifst an (Abschnitt 13).

-Vielleicht können sie dir auch aus dem Wald raus helfen. Du gibst dich ihnen freundlich zu erkennen (Abschnitt 52).

2

1 Minute:

Deine Gegner liegen erschlagen vor deinen Füßen. Du findest insgesamt vier Kupfermünzen, deren Morgensterne und zwei beschlagene Lederrüstungen, die höchstens einem Halbbling passen würden. Nimm, was du brauchen kannst und überlege dir nun, wie du weitermachst.

-Irgendwoher müssen die Goblins ja gekommen sein. Du versuchst ihre Spuren zurückverfolgen (Abschnitt 27).

-Es gilt nun wieder sich deiner Karte zuzuwenden. Dein Ziel ist weiterhin der verborgene Schatz (Abschnitt 35).

-Du hast genug und willst diesen Wald so schnell wie möglich hinter dir lassen (Abschnitt 57).

3

30 Minuten:

Deine Jagd hinter dem flüchtigen Goblin führt dich über knorrige Wurzeln, durch dichtes Dornengebüsch und peitschende Äste. Nicht verwunderlich, dass du wegen der hatzvollen Jagd einen Zähigkeitsschaden gegen SG 10 machen oder 1W4 Punkte Betäubungsschaden hinnehmen musst. Solltest du dabei das Bewusstsein verlieren, erwachst du benommen bei Abschnitt 21 (ignoriere dort die Zeitangabe). Ansonsten wirst du Zeuge eines tragikomischen Vorfalles. Dein Flüchtling blickt sich gehetzt nach dir um. Dabei übersieht er den Baum, mit dem er versehentlich kollidiert. Ein ekliges Knacken ist zu vernehmen und die Kreatur liegt eine Minute später ausgestreckt vor deinen Füßen. Verwirrt tastest du nach einem Puls. Der Goblin ist tot. Nachdem du etwas von seinem Besitz an dich genommen hast (zwei Kupfermünzen, eine beschlagene Lederrüstung in der Größe eines Halbblings wie auch einen Morgenstern), schautst du dich um. Vor dir, verdeckt vom Gestrüpp, breitet sich eine Lichtung aus (Weiter bei Abschnitt 8).

4

1 Stunde:

Die Geräusche des Waldes begleiten dich bei deiner Wanderung durch dichtes Unterholz. Es vergeht einige Zeit, ehe du an eine seltsame Lichtung gelangst.

Weiter bei Abschnitt 8.

5

1 Stunde:

Während du den beiden Goblins lautlos folgst, bist du dir nicht ganz sicher, wohin sie dich wohl geleiten. Sie sprechen während ihrer Wanderung kein Wort.

Nach einiger Zeit des Wanderns durchs' Unterholz sind sie plötzlich aus deinem Blickfeld verschwunden. Wo sind die beiden hin? Sie müssen das dichte Gestrüpp dort vor dir passiert haben, da bist du dir ganz sicher. Also folgst du ebenfalls und gelangst an eine Lichtung. Weiter bei Abschnitt 8.

6

3 Stunden:

Mühselig ist die Wanderung durch's Unterholz, doch wenigstens weißt du, wohin es geht. Nach etlicher Zeit ist es dir endlich vergönnt, den Waldrand zu erblicken. Du erreichst ein verlassenes Lager. Hier hat jemand gerastet wie an den Überresten des Lagerfeuers zu erkennen. Hier liegt außerdem eine Fackel und Zunderzeug. Du kannst dich bedienen oder es lassen.

Du verlässt den unseeligen Ort und kehrst in die Zivilisation zurück (Hier endet das Abenteuer für dich) oder entschließt dich doch, den Schatz zu finden, woraufhin dich dein zielstrebigere Schritt zu Abschnitt 4 führt.

7

5 Minuten:

Du bist den zweien nicht gerade sofort sympathisch, doch immerhin sprechen sie ein wenig der Handelssprache. Du versuchst sie davon zu überzeugen, dass es absolut nicht notwendig ist, Gewalt sprechen zu lassen und nach einigem Hin und Her sind sie wohl der Ansicht, einen harmlosen, armen Wanderer vor sich zu haben, der es nicht wert ist, beraubt zu werden.

Sie weisen dir den Weg aus dem Wald, haben aber weiter nichts zu sagen.

-Willst du also ihren Anweisungen folgen und den Wald verlassen (Abschnitt 6)?

-Die zwei ziehen von dannen. Wohin denn? Das könnte interessant werden. Schleichst du hinterher?

- (Abschnitt 46)?

-Du lässt sie gehen? Zwei widerliche Goblins? Niemals! Du ziehst deine Waffe und greifst hinterrücks an (Abschnitt 13).

1 Minute:

Wenn im Ereignisfeld „E1“ bereits eine Abschnittsnummer steht, lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

Eine Felswand ragt hier steil in die Höhe, von welcher der Wald offensichtlich ehrfurchtsvoll zurückweicht. In der Wand klafft ein Spalt, der sich zu einer Höhle verbreitert. Dahinter herrscht vollkommene Finsternis.

Der Zugang zur Höhle ist aber nicht unbewacht. Eine kleine, schwächliche Kreatur mit grauer Haut und boshaften Augen blickt sich aufmerksam um. Dich hat sie noch nicht bemerkt und da kannst du von Glück reden. Immerhin scheint die beschlagene Rüstung recht dick und der Morgenstern an ihrem Gürtel hat sicherlich schon einige Schädel zertrümmert.

Was willst du also tun?

-Du kehrst in den Wald zurück, in der Hoffnung den Waldrand zu erreichen (Abschnitt 6).

-Du greifst unverzüglich den einsamen Wächter an (Abschnitt 44).

-Du kannst natürlich auch geschickt an ihm vorbei schleichen (Abschnitt 20).

-Oder du versuchst ihn mit einer List zu übertölpeln bzw. ihn mit einem *Personen bezaubern* zu umgarnen. Sein boshafter Blick zeugt nicht gerade von Intelligenz (Abschnitt 58).

9

2 Stunden:

Gerade hat sich der Wald ein wenig gelichtet und du warst der Ansicht, seinen Rand erreicht zu haben, als sich die Bäume wieder zusammendrängen. Der Wald muss verflucht sein. Du wendest dich in eine beliebige Richtung.

Würfle mit dem W6:

Bei einer 1 lies weiter bei Abschnitt 17.

Bei einer 2 lies weiter bei Abschnitt 32.

Bei einer 3 lies weiter bei Abschnitt 49.

Bei einer 4 lies weiter bei Abschnitt 42.

Bei einer 5 lies weiter bei Abschnitt 21.

Bei einer 6 lies weiter bei Abschnitt 4.

10

1 Minute:

Wenn im Ereignisfeld „E3“ eine Abschnittsnummer steht, lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

Hier ist es finster. Wenn du keine natürlichen Fähigkeiten hast, in völliger Finsternis zu sehen (Zwerg oder Halbhork) und keine Lichtquelle bei dir hast, verlasse die Höhle und kehre zu Abschnitt 8 zurück. Ansonsten lies weiter:

Die Höhle hier ist gerade mal zwei Meter hoch. Der Boden ist feucht und schlammig. Die Höhlenwände sind kahl, wenngleich du meinst, dass hier jemand etwas an die Wand gekritzelt hat. Es ist in einer fremden Sprache geschrieben. Willst du versuchen, das zu lesen (Abschnitt 64) oder die Höhle wieder zum Wald hin verlassen (Abschnitt 8)? Du erkennst allerdings zwei weitere Durchgänge, die tiefer in die Höhle führen. Einer liegt

im Norden (Abschnitt 24) und einer im Osten (Abschnitt 16).

11

1 Minute:

Schnell durchsuchst du den Leichnam. Du findest dessen Morgenstern, fünf Kupfermünzen und seinen beschlagenen Lederwams, der jedoch höchstens einem Halbling passen dürfte. Nimm mit, was du willst.

Nachdem du den Körper des Goblins versteckt hast, entscheidest du dich, die Höhle zu betreten (Abschnitt 10) oder lieber doch diesen unsäglichen Wald hinter dir zu lassen (Abschnitt 6).

Halt! Vielleicht möchtest du erst einmal *lauschen* (Abschnitt 41) oder vielleicht deine Fähigkeit (oder den Zauber) *Böses entdecken* anwenden (Abschnitt 29)?

Notiere dir in jedem Fall in Ereignisfeld „E1“ die Abschnittsnummer 60.

12

Anzahl der Kampfrunden:

Siegreich stehst du über den Leibern der erschlagenen Feinde. Aber dein Triumph währt nicht lange. Im Höhleneingang steht ein besonders großer Goblin. Der Ausdruck in seinem Gesicht zeugt von überwältigendem Zorn, als er auf die Toten starrt. Er hält einen Krummsäbel und dreckige Kleidung hängt ihm vom Leib. Unzählige Narben zieren das hässliche Gesicht. An seinem Gürtel erkennst du den Schrumpfkopf eines Elfen wie auch den eines Zwerges.

„Du sterben“, scheint sein einziger (und überaus passender) Kommentar, bevor er angreift.

☛ **Goblinhäuptling TP 27** (siehe Begegnungsabschnitt B1)

Vielleicht ist jetzt der Zeitpunkt für dich gekommen zu fliehen (Abschnitt 15)? Oder stellst du dich deinem Gegner? In diesem Fall führt dich der Sieg über ihn zu Abschnitt 38.

Notiere dir in jedem Fall im Ereignisfeld „E4“ die Abschnittsnummer 47 und im Ereignisfeld „E5“ die Abschnittsnummer 82.

13

Anzahl der Kampfrunden:

Mit einem Kampfschrei springst du aus deiner Deckung, die Waffe gezückt. Die beiden Goblins sind vollkommen überrascht und du hast in der ersten Runde die Möglichkeit, anzugreifen oder zu zaubern, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Die Goblins agieren erst ab der zweiten Kampfrunde (erst dann wird die Initiative gewürfelt).

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

Kämpfe drei Runden lang. Sollten die Goblins innerhalb dieser Zeit beide erschlagen werden, lies bei Abschnitt 2 weiter. Wenn mindestens einer noch lebt, fahre mit Abschnitt 30 fort.

Du kannst natürlich auch vor Verstreichen der drei Kampfrunden fliehen (Abschnitt 28).

Wenn du unterliegst, musst du wohl oder übel einen neuen Charakter ins Abenteuer schicken, vorausgesetzt du hast den Mumm dazu.

I4

1 *Minute:*

Das Knacken eines Astes unter deinen Füßen verrät dich. Die Goblins wirbeln herum, ziehen ihre Waffen und greifen an.

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

Kämpfe drei Runden lang. Sollten die Goblins innerhalb dieser Zeit beide erschlagen werden, lies bei Abschnitt 2 weiter. Wenn mindestens einer noch lebt, fahre mit Abschnitt 30 fort.

Du kannst natürlich auch vor Verstreichen der drei Kampfrunden fliehen (Abschnitt 28).

Wenn du unterliegst, musst du wohl oder übel einen neuen Charakter ins Abenteuer schicken, vorausgesetzt du hast den Mumm dazu.

I5

0 *Minuten:*

Notiere dir im Ereignisfeld „E₃“ die Abschnittsnummer 48 und lies bei Abschnitt 28 weiter.

I6

1 *Minute:*

Wenn im Ereignisfeld „E₂“ eine Abschnittsnummer steht, dann lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

Der saure Geruch von Erbrochenem steigt dir in die Nase, als du die kleine Höhle betrittst. Der Boden wurde mit Tierfellen ausgelegt und auf einem etwas erhöhten Haufen mit Strohballen erkennst du einen besonders großen, zäh aussehenden Goblin. Sein hässliches Gesicht trägt viele Narben und an seinem Gürtel hängen die Schrumpfköpfe von Zwergen und Elfen. Er scheint zu schlafen und ein zerbrochener Tonkrug, aus dem die letzten Tropfen Wein fließen, liegt an seiner Seite. Was wirst du tun?

- Die Kammer leise untersuchen (Abschnitt 62).
- Den schlafenden Goblin durchsuchen (Abschnitt 40)
- Den Goblin im Schlaf töten (Abschnitt 34).
- Die Kammer wieder verlassen (Abschnitt 10).

I7

3 *Stunden:*

Verzweifelt irrst du durch's Unterholt. Kann das sein? Du bist dir ganz sicher, dass du längst hättest ankommen müssen. Stattdessen erreichst du eine Lichtung, deren Formation der Kiefern dir sehr bekannt vorkommt. Dir bleibt keine andere Wahl, als eine beliebige andere Richtung zu wählen und auf gut Glück dein Ziel zu erreichen.

Würfle mit dem W₆:

- Bei einer 1 lies weiter bei Abschnitt 4.
- Bei einer 2-3 lies weiter bei Abschnitt 42.
- Bei einer 4-5 lies weiter bei Abschnitt 9.
- Bei einer 6 lies weiter bei Abschnitt 32.

I8

0 *Minuten:*

Du reagierst sofort, als du merkst, dass dir jemand in einer finsternen Ecke auflauert. Sofort bist du kampfbereit. Du stehst dem Goblinhäuptling gegenüber:

☛Goblinhäuptling TP 27 (siehe Begegnungsabschnitt B1)

Willst du abermals in den Wald fliehen (Abschnitt 28) oder kämpfst du gegen ihn? In diesem Fall führt dich dein Sieg zu Abschnitt 45. Wenn du unterliegst, sei gewiss, dass du als Held gestorben bist. Mach' dir einfach einen neuen Charakter und beginne wieder mit Abschnitt 1.

I9

1 *Minute:*

Die Goblins sind nicht sehr beeindruckt von deinem Vortrag. Mit hämischem Grinsen ziehen sie ihre Waffen.

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

Kämpfe drei Runden lang. Sollten die Goblins innerhalb dieser Zeit beide erschlagen werden, lies bei Abschnitt 2 weiter. Wenn mindestens einer noch lebt, fahre mit Abschnitt 30 fort.

Du kannst natürlich auch vor Verstreichen der drei Kampfrunden fliehen (Abschnitt 28).

Wenn du unterliegst, musst du wohl oder übel einen neuen Charakter ins Abenteuer schicken, vorausgesetzt du hast den Mumm dazu.

20

1 *Minute:*

Mach' also einen Wurf auf *Leise bewegen* gegen SG 13. Wenn er gelingt, schleichst du lautlos in die Höhle (Abschnitt 10) oder zurück in den Wald, um endlich den Waldrand zu erreichen (Abschnitt 6).

Wenn der Wurf misslingt, geht es für dich zu Abschnitt 43.

21

2 *Stunden:*

Die Lichtung, auf welcher du dich nun befindest, wird von einem mit Moos bewachsenen Findling dominiert. Farn verdeckt die Sicht auf den Boden. Die Erkenntnis trifft dich nicht überraschend. Du hast dich verlaufen.

Verzweifelt wählst du einen beliebigen Weg.

Würfle mit dem W₆:

- Bei einer 1 lies weiter bei Abschnitt 17.
- Bei einer 2 lies weiter bei Abschnitt 9.
- Bei einer 3-4 lies weiter bei Abschnitt 32.
- Bei einer 5-6 lies weiter bei Abschnitt 49.

22

1 Minute:

Deine List funktioniert. Der Goblin hält dich für zwar nicht für einen seiner Rasse, allerdings glaubt er dir jede Silbe, nach der du seines Häuptlings neuester Adjutant bist. Er lässt dich passieren und beachtet dich nicht weiter. Notiere dir im Ereignisfeld „E1“ die Abschnittsnummer 39 und betrete nun die Höhle bei Abschnitt 10.

23

1 Minute:

Nach kurzer Zeit des angestrengten Lauschens vernimmst du Laute. Du hörst das regelmäßige Atmen von Schlafenden, kannst aber nicht genau bestimmen, woher sie kommen.
Lies weiter bei Abschnitt 8.

24

1 Minute:

Sollte im Ereignisfeld „E4“ bereits eine Zahl stehen, dann lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

Du erreichst eine Höhle, die nach nassen Tierfellen riecht. In der Mitte der Höhle erkennst du ein kleines Feuer, über dem ein Stück Fleisch brät. Der Geruch ist seltsam süßlich und du willst nicht wissen, wem dieses Stück Schenkel einst gehörte.

Vier Goblins sitzen mit sabbernden Mäulern um das Feuer, welches sich in ihren grauen, hässlichen Gesichtern spiegelt. Einer dreht den Spieß und kichert seltsam, was dir einen Schauer über den Rücken jagt. Keine der Kreaturen hat dich bemerkt.

Du entdeckst etwas Seltsames. Zwar gibt es keine weiteren Ausgänge in dieser Höhle, doch linker Hand in der Westwand sind kleine Kerben zu sehen, die hoch zur Decke führen, welche in tiefem Schatten liegt. Willst du dich zu dieser natürlichen Treppe schleichen (Abschnitt 37) oder:

-Willst du die Überraschung nutzen und die Goblins angreifen (Abschnitt 72).

-Lieber wieder zurückgehen (Abschnitt 10).

25

5 Minuten:

Die kehligen Worte in Goblinisch dringen an deine Ohren:

„...Ich sage dir, ich werde Ishgur dem Großmaul die Zunge herausreißen und verspeisen.“

„Pah! Dazu fehlt dir der Mut. Voher landest du auf dem Spieß!“

„Hank und Bogol sind auf meiner Seite. Wenn Ishgur erst einmal gestürzt ist...“

„Du solltest dein vorlautes Maul halten Garsh. Das solltest du wirklich.“

Der angesprochene Garsh langt zu seinem Morgenstern.

„Willst du mir drohen?“

„Ich will keinen Streit mit dir Garsh, aber ich will auch nichts von deiner Verschwörung hören.“

„Sag? mir nur, auf welcher Seite du bist, wenn es losgeht.“

„Auf keiner. Aber ich werde dir nicht im Weg stehen...“

Das scheint Garsh zu beruhigen. Mit einem krächzenden Kichern klopf er seinem Kumpanen auf die Schulter.

„Gut so.“

Dann stapfen die Goblins von dannen.

-Du kannst sie immer noch mit einem heldenhaften Angriff überraschen (Abschnitt 13).

-Oder ihnen lieber unauffällig folgen (Abschnitt 46).

-Vielleicht könnten die Kreaturen dir auch aus dem Wald heraushelfen. Daher wirst du dich ihnen freundlich zu erkennen geben (Abschnitt 52).

26

1 Minute:

Die Worte sind schwer zu entziffern, denn vieles ist bereits verwittert. Du kannst Folgendes erahnen:

„...Kapalu... die Welt wieder... zurückkehren... seine Schöpfung...“

Mehr ist hier nicht herauszuholen. Notiere dir auf deinem Charakterblatt die Abschnittsnummer 11. In einem späteren Abenteuer wirst du aufgefordert werden, dort nachzublättern.

Kehre nun zu Abschnitt 10 zurück.

27

o Minuten:

Wenn du also das Talent *Spuren Lesen* besitzt, kannst du dich an einem Wurf auf *Überlebenskunst* gegen SG 10 versuchen. Wenn du das Talent nicht besitzt, kannst du es trotzdem versuchen (der SG beträgt dann allerdings 20). Gelingt der Wurf, dann geht es mit Abschnitt 59 weiter. Sollte der Wurf allerdings misslingen, bleibt dir nur die Möglichkeit dich wieder deiner Karte zuzuwenden (Abschnitt 35) oder diesen Wald endgültig zu verlassen (Abschnitt 57).

28

o Minuten:

Deine Flucht ist halsbrecherisch und nur Agart, dem Gott des Glücks, ist es zu verdanken, dass du nicht stürzt oder in einen Baum rennst. Du lässt deine Verfolger hinter dir zurück.

Lies weiter bei Abschnitt 21.

29

1 Minute:

Du wirkst den Zauber (bzw. deine Fähigkeit) und leitest sie zum Höhleneingang. Der Schock trifft dich völlig unverhofft. Eine gewaltige Aura des Bösen schwappt über dich hinweg. Einen Moment lang dreht sich alles und du findest dich im Laub am Boden wieder. Der Zauber ist verpufft und du brauchst einen Moment, um dich von der Erfahrung zu erholen. Lies weiter bei Abschnitt 8.

30

1 Minute:

Dein (oder deine, je nachdem ob noch beide leben) Gegner ist (sind) von deinen kämpferischen Fähigkeiten derart beeindruckt, dass er (sie) um sein (ihr) Leben fürchten muss (müssen). Er gibt (Sie geben) Fersengeld und stürzt (stürzen) durch das Dickicht davon.

Willst du ihn (oder sie) verfolgen (Abschnitt 3) oder:

- Dich wieder deiner Schatzkarte zuwenden. Irgendwo muss er doch sein (Abschnitt 35).
- Dir reicht es endgültig. Du willst diesen Wald so schnell wie möglich verlassen (Abschnitt 57).

31

1 Minute:

Der saure Geruch von Erbrochenem steigt dir in die Nase, als du die kleine Höhle betrittst. Der Boden wurde mit Tierfellen ausgelegt und ein zerbrochener Tonkrug, aus dem die letzten Tropfen Wein fließen, liegt auf dem Boden. Was wirst du tun?

- Die Höhle durchsuchen (Abschnitt 66).
- Die Kammer wieder verlassen (Abschnitt 10).

32

3 Stunden:

Mühselig ist die Wanderung durch's Unterholz. Nach etlicher Zeit ist es dir endlich vergönnt, den Waldrand zu erblicken. Du verlässt den unseeligen Ort und kehrst in die Zivilisation zurück (Hier endet das Abenteuer für dich.) oder entschließt dich doch, den Schatz zu finden, woraufhin dich dein zielstrebigere Schritt wieder zurück in den Wald und zu Abschnitt 21 führt.

33

1 Minute:

Endlich kommt der Goblin zu Atem und brüllt seinen goblinischen „Alarm“ aus vollem Halse. Innerhalb kürzester Zeit dürfte die ganze Bande hier sein. Willst du weiterkämpfen und dich dieser stellen (merke dir in diesem Fall die Werte des Wächters aus Abschnitt 44, wie auch den Schaden, den du ihm bisher zugefügt hast und lies bei Abschnitt 56 weiter)? Andererseits ist jetzt der günstigste Moment, sein Heil in der Flucht zu suchen (Abschnitt 28).

34

o Minuten:

Du trittst an den schlafenden Goblin heran und stichst zu. Würfle für deine Waffe einen kritischen Schaden aus. Übersteigt der Schaden den Wert 18, dann hast du deinen Feind getötet. Lies also weiter bei Abschnitt 63. Sollte der Schaden den Wert nicht übersteigen, mach' für den Goblin einen Rettungswurf auf ZÄH (er hat einen Bonus von +5) gegen SG 10 + deinem verursachten Schaden. Tötet ihn das, geht es mit Abschnitt 63 weiter. Überlebt der Goblin? Notiere dir den Schaden, den du verursacht hast, um ihn bei Abschnitt 54 von den TP des Häuptlings abzuziehen. Fahre dann mit Abschnitt 54 fort.

35

1 Minute:

Verzweifelt blickst du auf den Plan. Hier ist ein Berg oder ein Felsen dargestellt, der sich in einer bestimmten Richtung befindet. Norden! Dorthin musst du. Jetzt solltest du nur noch wissen, wo um alles in der Welt Norden liegt.

Mach' also einen Wurf auf *Überlebenskunst* gegen SG 15. Es steht dir auch die Möglichkeit offen, den Zauber *Richtung wissen* zu wirken.

Wenn dir der Wurf gelingt oder du den Zauber aussprechen willst/kannst, geht es mit Abschnitt 4 weiter. In allen anderen Fällen ist Abschnitt 17 für dich die nächste Station.

36

o Minuten:

Mach' einen Wurf auf *Klettern* gegen SG 15. Wenn der Wurf gelingt, erreichst du die Decke bei Abschnitt 79. Wenn nicht, wirst du fallen, dir 1W6 Schaden zuziehen sowie die Aufmerksamkeit der Goblins unter dir. Wenn du nach dem Sturz noch lebst, fahre mit Abschnitt 75 fort.

37

o Minuten:

Mach' einen Wurf auf *Leise bewegen* mit SG 13. Wenn der Wurf gelingt, lies weiter bei Abschnitt 69. Andernfalls ist Abschnitt 75 für dich die nächste Station.

38

1 Minute:

Der Häuptling ist tot. Nun hast du die Möglichkeit seine Habe, wie auch die seiner Untergebenen einzusammeln. Schau' bei Begegnungsabschnitt B1 nach, was er besitzt. Notiere dir im Ereignisfeld „E2“ die Abschnittsnummer 31 und im Ereignisfeld „E6“ die Abschnittsnummer 83. Du kannst jetzt die Höhle betreten (Abschnitt 10).

39

1 Minute:

Eine Felswand ragt hier steil in die Höhe, von welcher der Wald offensichtlich ehrfurchtsvoll zurückweicht. In der Wand klafft ein Spalt, der sich zu einer Höhle verbreitert. Dahinter herrscht vollkommene Finsternis. Der Goblinwächter vor der Höhle nickt dir zu und lässt dich unbehelligt.

Was willst du also tun?

- Du kehrst in den Wald zurück, in der Hoffnung den Waldrand zu erreichen (Abschnitt 6).
- Du betrittst die Höhle (Abschnitt 10).

40

o Minuten:

Mach' einen Wurf auf *Fingerfertigkeit* gegen SG 15. Wenn der Wurf gelingt, geht es mit Abschnitt 51 weiter. Wenn er misslingt, fahre mit Abschnitt 54 fort.

41

1 Minute:

Mach' einen Wurf auf *Lauschen* gegen SG 15. Wenn der Wurf gelingt, geht es mit Abschnitt 23 weiter. Andernfalls kannst du jetzt die Höhle betreten (Abschnitt 10) oder den Wald endgültig verlassen (Abschnitt 6).

42

2 Stunden:

Schwitzend erreichst du einen kleinen Bach. Das Wasser ist kühl und wenn du willst, kannst du deine Füße eine Weile hinein hängen. Ein Schluck würde sicher deiner Kehle gut tun. Danach musst du wohl oder übel weiter irren. Würfle mit dem W6:

Bei einer 1 lies weiter bei Abschnitt 49.

Bei einer 2-3 lies weiter bei Abschnitt 21.

Bei einer 4 lies weiter bei Abschnitt 4.

Bei einer 5-6 lies weiter bei Abschnitt 32.

43

1 Minute:

Du bist der Ansicht, vollkommen lautlos zu sein, doch irgendwas hat dich verraten. Was es war, findest du nicht mehr heraus, denn der verblüffte Goblin blickt dich erstaunt an. Mit dir hat er nicht gerechnet. Du hast die Möglichkeit zu fliehen und den Wald endlich zu verlassen (Abschnitt 6) oder die Überraschung deines Gegners zu nutzen und anzugreifen (Abschnitt 44).

44

1 Minute:

Der Goblin ist vollkommen überrascht und du hast in der ersten Runde die Möglichkeit anzugreifen oder zu zaubern, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Der Goblin agiert erst ab der zweiten Kampf Runde (erst dann wird die Initiative gewürfelt).

☛Goblin: TP 2 (siehe *Monsterhandbuch* S. 142)

Kämpfe drei Runden lang. Sollte der Goblin innerhalb dieser Zeit erschlagen werden, lies bei Abschnitt 11 weiter. Wenn er bis dahin noch lebt, fahre mit dem Abschnitt fort, der im Ereignisfeld „E5“ steht. Ist dieses Feld leer, schlage Abschnitt 33 auf.

Du kannst natürlich auch vor Verstreichen der drei Kampfrunden in den Wald fliehen (Abschnitt 28).

Wenn du unterliegst, musst du wohl oder Übel einen neuen Charakter ins Abenteuer schicken, vorausgesetzt du hast den Mumm dazu.

45

1 Minute:

Der Häuptling liegt erschlagen vor deinen Füßen. Seine Habseligkeiten sind bei Begegnungsabschnitt B1 aufgelistet. Streiche die Abschnittsnummer im Ereignisfeld „E3“. Lies dann weiter bei Abschnitt 10.

46

1 Minute:

Lege also einen Wurf auf *Leise bewegen* gegen SG 13 ab. Wenn der Wurf gelingt, schleichst du unauffällig zu Abschnitt 5. Andernfalls geht es mit Abschnitt 14 weiter.

47

1 Minute:

Du erreichst eine Höhle, die nach nassen Tierfellen riecht. In der Mitte der Höhle erkennst du ein kleines Feuer, über dem ein Stück Fleisch brät. Der Geruch ist seltsam süßlich und du willst nicht wissen, wem dieses Stück Schenkel einst gehörte.

Du entdeckst etwas Seltsames. Zwar gibt es keine weiteren Ausgänge in dieser Höhle, doch linker Hand in der Westwand sind kleine Kerben zu sehen, die hoch zur Decke führen, welche in tiefem Schatten liegt. Willst du diese natürlichen Treppe erklimmen (Abschnitt 70) oder die Höhle wieder nach Süden verlassen (Abschnitt 10)?

48

1 Minute:

Mach' einen Wurf auf *Entdecken* gegen SG 13. Gelingt der Wurf (Abschnitt 18) oder nicht (Abschnitt 61)?

49

3 Stunden:

Du bist verzweifelt. Hier mitten im dichtesten Unterholz kannst du keine zehn Schritt mehr weit sehen. Es bleibt dir weiterhin nichts weiter übrig, als ziellos weiter zu wandern. Hoffentlich geht dir dabei die Nahrung nicht aus.

Würfle mit dem W6:

Bei einer 1 lies weiter bei Abschnitt 4.

Bei einer 2-3 lies weiter bei Abschnitt 17.

Bei einer 4-5 lies weiter bei Abschnitt 21.

Bei einer 6 lies weiter bei Abschnitt 32.

50

5 Minuten:

Du untersuchst die Kammer so genau wie möglich, kannst aber nichts finden. Kehre zu Abschnitt 16 zurück.

51

1 Minute:

Unbemerkt entwendest du dem Goblin dessen Geldsack (würfle bei Begegnungsabschnitt B1 aus, wie viel er bei sich hatte), wie auch seine Waffe (ein Krummsäbel für kleine Kreaturen). Notiere dir, dass du den Goblinhäuptling beraubt hast. Solltest du irgendwann gegen ihn kämpfen müssen, wird er unbewaffnet sein. Außerdem wird er keine weiteren Schätze mehr bei sich haben, solltest du ihn nochmals berauben wollen bzw. ihn erschlagen, um ihn anschließend zu plündern. Kehre nun zu Abschnitt 16 zurück.

52

o *Minuten:*

Die beiden Goblins sind hoch erstaunt, als du aus dem Gebüsch trittst und greifen sofort nach ihren Waffen. Du solltest jetzt deinen ganzen Charme spielen lassen, sonst könnte es böse enden.

Mach' also einen Wurf auf *Diplomatie* gegen SG 14 (wenn du ein Zwerg oder Elf bist, beträgt der SG 16) oder wirke den Zauber *Personen bezaubern*. Wenn du den Zauber sprichst, wirkt er nur, wenn dem Goblin kein Rettungswurf gegen WIL gelingt (er hat einen Wert von +0). Den SG kennst du ja selbst.

Gelingt der Zauber bzw. der Wurf auf *Diplomatie* (Abschnitt 7) oder schlagen deine Versuche fehl (Abschnitt 19)?

53

1 *Minute:*

Der Goblin lässt sich nicht übertölpeln. Er zieht seine Waffe und lässt einen gellenden Alarmschrei über seine Lippen kommen. Dann greift er an:

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

Merke dir diese Werte und blättere zu Abschnitt 56.

54

1 *Minute:*

Der Häuptling erwacht und stürzt sich mit einem siegessicheren Gebrüll auf dich.

☛ Goblinhäuptling TP 27 (siehe Begegnungsabschnitt B1)

Wenn du ihn tötest, fahre mit Abschnitt 63 fort. Du kannst aber auch dein Heil in der Flucht suchen und in den Wald rennen (Abschnitt 28). Wenn du unterliegst, muss du wohl oder übel einen neuen Charakter erschaffen und wieder mit Abschnitt 1 beginnen.

55

1 *Minute:*

Du hast gesiegt, aber keine Ahnung, ob die Geräusche des Kampfes irgendjemanden auf dich aufmerksam gemacht haben. Sollte im Ereignisfeld „E2“ bereits eine Abschnittsnummer stehen, dann fahre fort. Sollte dort noch keine Nummer stehen, dann notiere dir im Ereignisfeld „E3“ die Abschnittsnummer 48. In jedem Fall aber notierst du dir jetzt im Ereignisfeld „E4“ die Abschnittsnummer 47 und im Ereignisfeld „E5“ die Abschnittsnummer 82.

Außerdem durchwühlst du die Kammer und findest einen *Trank der Leichten Wunden heilen* und ein +1 *Kurzschwert*. Lies nun bei Abschnitt 47 weiter.

56

1 *Minute:*

Kämpfe noch eine weitere Runde mit dem wachhabenden Goblin (erinnere dich an die Werte aus Abschnitt 44 oder 53, wie auch den Schaden, den du ihm vielleicht zugefügt hast).

Nach dieser Runde stürzt sich eine wütende Meute von weiteren vier Goblins auf dich:

☛ Goblins (4): TP 2, 2, 3, 4 (siehe *Monsterhandbuch* S. 142)

Du kannst jederzeit versuchen zu fliehen. Wenn allerdings bei deinem Fluchtversuch noch mindestens drei Goblins leben, muss dir ein Reflexwurf gegen SG 10 + Anzahl der Goblins gelingen oder jeder von ihnen hat die Möglichkeit zu einem Gelegenheitsangriff. Wenn die Flucht gelingt, geht es mit Abschnitt 28 weiter.

Wenn du allerdings alle Goblins erschlägst, ist für dich der Abschnitt, der im Ereignisfeld „E6“ steht der nächste Anlaufpunkt. Ist dieses Ereignisfeld noch leer, schlage Abschnitt 12 auf.

Solltest du in diesem Kampf sterben, lass den Kopf nicht hängen, erschaffe einen neuen Charakter und beginne wieder mit Abschnitt 1.

57

o *Minuten:*

Um das zu bewerkstelligen, musst du erst einmal wissen, wo Norden liegt. Würfle also auf deine Fertigkeit *Überlebenskunst* gegen SG 15 oder wirke den Zauber *Richtung wissen*, wenn du kannst. Ist der Wurf erfolgreich oder wirkst du den Zauber, geht es mit Abschnitt 6 weiter. In allen anderen Fällen ist Abschnitt 17 für dich die nächste Station.

58

o *Minuten:*

Mach' also einen Wurf auf *Bluffen* gegen SG 10. Wenn der Wurf gelingt, geht es weiter mit Abschnitt 22. Genau so gut kannst du auch einen *Personen bezaubern* versuchen. Mach' in diesem Fall für den Goblin einen Rettungswurf gegen deinen SG (sein WIL beträgt +0). Gelingt dem Goblin der Wurf (Abschnitt 53) oder nicht (Abschnitt 22)?

59

3 *Stunden:*

Du folgst der Fährte und dein Pfad windet sich durch das dichte Blätterdach des Waldes. Gerade als du denkst, die Spur verloren zu haben, gelangst du an eine Lichtung. Weiter bei Abschnitt 8.

60

1 Minute:

Eine Felswand ragt hier steil in die Höhe, von welcher der Wald offensichtlich ehrfurchtsvoll zurückweicht. In der Wand klafft ein Spalt, der sich zu einer Höhle verbreitert. Dahinter herrscht vollkommene Finsternis.

Was willst du also tun?

-Du kehrst in den Wald zurück, in der Hoffnung den Waldrand zu erreichen (Abschnitt 6).

-Du betrittst die Höhle (Abschnitt 10).

61

1 Minute:

Du siehst den hinterhältigen Hieb nicht kommen. Mach' einen Angriffswurf mit einem Bonus von +5 für deinen Gegner. Wenn er trifft, erleidest du 1W4 Schaden. Wenn du noch lebst, geht es mit Abschnitt 18 weiter.

62

1 Minute:

Mach' einen Wurf auf *Leise bewegen* gegen SG 10. Sollte der Wurf gelingen, geht es mit Abschnitt 67 weiter. Bei einem Scheitern fahre mit Abschnitt 54 fort.

63

1 Minute:

Vor deinen Füßen liegt der erschlagene Häuptling. Du lauschst kurz, aber du hörst keine Geräusche. Niemand, der womöglich sonst noch in diesen Höhlen lebt, hat etwas bemerkt. Notiere im Ereignisfeld „E2“ die Abschnittsnummer 31 und im Ereignisfeld „E6“ die Abschnittsnummer 83, bevor du die Habseligkeiten des Goblins einsammelst (du findest sie bei Begegnungsabschnitt B1 aufgelistet, ebenso auch die Erfahrung, die du erhältst)

Lies dann weiter bei Abschnitt 31.

64

1 Minute:

Sprichst du Drakonisch (Abschnitt 26) oder nicht? In diesem Fall musst du enttäuscht zu Abschnitt 10 zurückkehren.

65

5 Minuten:

Der Schacht ist schon seit langer Zeit nicht mehr benutzt worden, was du daran erkennst, dass in dem staubigen Korridor, den du auf allen Vieren entlang kriechen musst, keine Spuren zu sehen sind. Offenbar haben auch die Goblins diesen noch nicht entdeckt.

Willst du ihn nach Westen entlang kriegen (Abschnitt 80) oder nach Osten, wo er in die geräumige Höhle, dem Lagerplatz der Goblins, führt (Abschnitt 79)

66

1 Minute:

Mach' einen Wurf auf *Suchen* gegen SG 15. Wenn der Wurf gelingt, geht es mit Abschnitt 50 weiter. Ansonsten kehre zu Abschnitt 16 zurück.

67

1 Minute:

Mach' einen Wurf auf *Suchen* gegen SG 15. Wenn er gelingt, lies weiter bei Abschnitt 50. Wenn er misslingt, findest du nichts und kehrst zu Abschnitt 16 zurück.

68

1 Minute:

Du findest einen seltsamen Mechanismus und erkennst, dass der Altar verschoben werden kann. Allerdings bist du dir nicht sicher, ob du dabei nicht vielleicht eine Falle auslöst. Du kannst es trotzdem tun (Abschnitt 78) oder erst einmal nach Fallen suchen. In diesem Fall würfle auf *Suchen* gegen SG 24. Wenn der Wurf gelingt, geht es weiter bei Abschnitt 73. Ansonsten kannst du den Altar trotzdem verschieben (Abschnitt 78) oder dich den anderen Möglichkeiten bei Abschnitt 80 zuwenden.

69

1 Minute:

Leise schleichst du zu dieser natürlichen Treppe. Niemand bemerkt dich. Willst du sie erklimmen (Abschnitt 36) oder nicht? Dann könntest du die Goblins immer noch angreifen (Abschnitt 72) oder die Kammer wieder verlassen (Abschnitt 10).

70

1 Minute:

Mach' einen Wurf auf *Klettern* gegen SG 15. Wenn der Wurf gelingt, erreichst du die Decke bei Abschnitt 79. Wenn nicht, wirst du fallen, dir 1W6 Schaden zuziehen und wieder nach Abschnitt 47 blättern müssen (wenn du dann noch lebst).

71

1 Minute:

Sprichst du Drakonisch? Wenn ja, geht es für dich bei Abschnitt 77 weiter. Ansonsten verstehst du kein Wort und kehrst zu Abschnitt 80 zurück.

72

1 Minute:

Du überraschst die Kreaturen. Somit steht dir in der ersten Runde eine Aktion frei, ohne dass die Goblins reagieren können. Danach beginnt der Kampf regulär.

☛ Goblins (4): TP 2, 2, 3, 4 (siehe *Monsterhandbuch* S. 142)

Du kannst versuchen, in den Wald zu fliehen, wenn dir ein Wurf auf *Reflex* gegen SG 10 + Anzahl der Goblins gelingt. Gelingt der Wurf nicht, handelst du dir von jedem Goblin einen Gelegenheitsangriff ein. Solltest du dann noch leben, geht die Flucht für dich nach Abschnitt 15.

Erschlägst du alle vier Goblins? Dann lies weiter bei Abschnitt 55.

Wenn du stirbst, tust du es wie ein Held. Erschaffe dir einen neuen Charakter und beginne mit Abschnitt 1.

73

1 Minute:

Du bist dir sicher, dass dort keine Falle ist. Du kannst also den Altar verschieben (Abschnitt 78) oder bei Abschnitt 80 eine andere Möglichkeit wählen.

74

1 Minute:

Die Treppe windet sich in die Tiefe. Du steigst hinab und gelangst nach kurzer Zeit in eine kleine Kammer. Dort findest du auf einem Podest ruhend einen seltsamen, faustgroßen Kristall. Er scheint zum Teil von Staub bedeckt, doch in seinem Inneren ist ein Glühen zu erkennen. Willst du dich seiner bemächtigen (Abschnitt 76) oder lieber nicht? Du verlässt in diesem Fall die Kammer durch den seltsamen schmalen Durchgang, den du in der Westwand erkennen kannst (Abschnitt 81) oder steigst die Treppe wieder nach oben zurück in den vorigen Raum (Abschnitt 80).

75

1 Minute:

Die Goblins werden auf dich aufmerksam. Sofort greifen sie zu ihren Waffen und stürzen sich auf dich:

☛ Goblins (4): TP 2, 2, 3, 4 (siehe *Monsterhandbuch* S. 142)

Du kannst versuchen, in den Wald zu fliehen, wenn dir ein Wurf auf Reflex gegen SG 10 + Anzahl der Goblins gelingt. Gelingt der Wurf nicht, handelst du dir von jedem Goblin einen Gelegenheitsangriff ein. Solltest du dann noch leben, geht die Flucht für dich nach Abschnitt 15.

Erschlägst du alle vier Goblins? Dann lies weiter bei Abschnitt 55.

Wenn du stirbst, tust du es wie ein Held. Erschaffe dir einen neuen Charakter und beginne mit Abschnitt 1.

76

1 Minute:

Du greifst nach dem Kristall und sein Glühen verschwindet. Du steckst ihn ein (notiere ihn dir auf deinem Charakterblatt. Er ist vielleicht in späteren Abenteuern noch wichtig). Jetzt kannst du den schmalen Korridor im Westen nehmen (Abschnitt 81) oder die Treppe wieder zurück nach oben steigen (Abschnitt 80).

77

2 Minuten:

Das meiste an der Wand ist uralt und bereits unleserlich. Du kannst nur wenige Brocken entziffern: „... Reinheit der Ortes... Schatz des Alten... „
„Erweckung... in seiner alten Pracht... zweiter Mond“
Mehr ist nicht zu entziffern. Notiere dir auf deinem Charakterblatt die Abschnittsnummer 50. Du wirst in späteren Abenteuern gefragt, ob du etwas notiert hast und wirst dann in diesen Abschnitten weiter lesen müssen. Kehre nun zu Abschnitt 80 zurück und treffe eine andere Wahl.

78

1 Minute:

Du schiebst den Altar zur Seite und entblößt eine Treppe, die in die Tiefe führt. Willst du sie betreten (Abschnitt 74) oder in Abschnitt 80 eine andere Wahl treffen?

79

1 Minute:

Du befindest dich an der Decke der großen Höhle. Hier erkennst du einen kleinen Schacht, der in Deckenhöhe in Richtung Westen führt. Du kannst hinein kriechen (Abschnitt 65) oder lieber wieder nach unten klettern und zum Höhlenausgang laufen (Abschnitt 24).

80

1 Minute:

Die Kammer ist bestimmt drei Meter hoch und kreisrund. Sie ist bearbeitet worden, was du daran erkennst, dass die Wände absolut glatt zu sein scheinen. In der Mitte findest du ein Podest, das beinahe den Anschein eines Altars hat. Auf dem Altar findet sich ein seltsames Symbol:



Was willst du also tun?

-Den seltsamen Altar genauer untersuchen (Abschnitt 68).

-Dir die Schrift an den Wänden anschauen. Sie scheint in einer fremden Sprache geschrieben (Abschnitt 71).

-Die Kammer wieder verlassen (Abschnitt 65).

81

10 Minuten:

Einige Zeit wanderst du den schmalen Höhlenkorridor entlang, bis du endlich ins Freie kommst. Der Wald erstreckt sich vor dir in seiner ganzen Pracht. Du hast etwas Seltsames entdeckt, allerdings nicht gerade der Schatz, den du dir erhofft hast. Trotzdem ist dieses Erlebnis Erfahrung in Höhe von Herausforderungsgrad 2 gut. Natürlich könnte es auch sein, dass du noch etwas zu erledigen hast bzw. die Höhlen noch weiter erforschen möchtest. In diesem Fall kannst du gerne wieder zu Abschnitt 8 zurückkehren (dem Vordereingang) oder den Korridor zurück wandern (Abschnitt 74). Solltest du anschließend wieder hier her gelangen, darfst du dir allerdings nicht nochmals die Erfahrung gutschreiben.

In Zukunft wirst du in jedem Fall deine Finger von Glücksspielen lassen. Viel herausgesprungen ist dabei nicht...

Begegnungsabschnitte

B1

♣GOBLINHÄUPTLING

HG₃

Goblin Kämpfer 3

RB kleinerer Humanoider (Goblinoid)

INIT +7; SINNE Dunkelsicht 18m, Lauschen +0,

Entdecken +3

SPRACHEN Handelssprache, Drakonisch, Goblinisch

RK 14, Berührung 14, Auf dem falschen Fuß 10 TP 27

ZÄH +5, REF +4, WIL +1

BR 9 m (6 Felder)

NAHKAMPF Krummsäbel +5 (1W₄/18-20)

ANGRIFFSFLÄCHE 1,5 m, REICHWEITE 1,5 m

GAB +3, RINGKAMPF -1

ATTRIBUTE. ST 11, GE 17, KO 14, IN 12, WE 10, CH 6

TALENTE Ausweichen, Heftiger Angriff, Waffenfokus
(Krummsäbel), Verbesserte Initiative

FERTIGKEITEN Verstecken +5, Leise Bewegen +5,

Entdecken +3

BESITZ Krummsäbel, 2W₁₀ GM

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 angehängt 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, dann 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. Jedesmal, wenn du einen solchen Gegenstand findest, steht der tatsächliche Wert in Klammern dahinter. Dir muss dann ein einmaliger Wurf auf *Schätzen* (SG 15) gelingen. Schlägt der Wurf fehl, wirst du den Gegenstand nur für die Hälfte verkaufen können. Gelingt der Wurf, darfst du ihn für den Wert verkaufen, der in Klammern angegeben ist.

Überlandreisen

In manchen Solos wird dein Charakter damit konfrontiert, größere Überlandreisen zu bewältigen. In diesem Fall werden die entsprechenden Abschnitte folgendermaßen abgehandelt. Zuerst ermittelst du deine Fortbewegungsrates (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 abhandelt, 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) entlangmarschierst.

- 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 bspw. Bewegungsfaktor 9 haben, wird er am Tag (also acht Stunden Reisezeit pro Tag wie im Spielerhandbuch standardmäßig vorgeschlagen) 36 km zurücklegen. Nach ca. vier 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 hierher 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 hierher 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 weiterlesen.

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