

Nimbuls Solokampagne

Kapitel 6: Malthoth der Schatten



Malmoth der Schatten

Soloabenteuer für die 4. – 6. Stufe von Marc Geiger
5. Kapitel

Malmoth der Schatten ist ein Abenteuer für einen Spieler und keinen Spielleiter. Der Spieler sollten im Besitz des *Spielerhandbuchs 3.5* sein, um dieses Solo spielen zu können.

Außerdem muss ab und an im *Spielleiterhandbuch 3.5* nachgeschlagen werden, wie auch manche Monsterwerte im *Monsterhandbuch 3.5*.

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

Es beginnt

Welch eine Ehre für eine junge Abenteurerperson wie dich, den Zugang nach Dannburg zu erlangen. Dannburg, Schatz des Südens, Orden der Weisheit und des Wissens. Hier liegt die große Bibliothek Utherns. All das Wissen des jungen Königreichs ist hier gelagert und den Zugang erhalten nur wenige, privilegierte Personen.

Du hast dir dieses Privileg erlangt, nachdem du Zekay gegen den Ansturm der Orks verteidigt- und dich auf die Jagd nach deren Kopf begeben hast (unwichtig, wie die Jagd ausgegangen ist).

Treppen artig ist dieses gewaltige Bauwerk an die Flanken der östlichen Sylinthberge gebaut worden. Eine alte Passtrasse führt dich an die gewaltigen Tore und als dir die Elfenpriesterinnen öffnen bist du erstaunt darüber, dass hier nicht eine bewaffnete Person zu sehen ist. Auch du wirst gebeten, deine Waffen an der Pforte zu lassen. Du wirst sie zurückerhalten, sobald du das Monument wieder zu verlassen gedenkst. Dir wurde ein Aufenthalt von zwei Tagen gewährt nicht mehr und nicht weniger.

Dein Zimmer, das man dir während deines Aufenthaltes gewährt ist zwar spartanisch, genügt aber deinen Ansprüchen vollends und vor allem ist der Ausblick auf die Berge überwältigend.

Zwei Tage... nun das ist besser als nichts. Immerhin hast du innerhalb dieser Zeit die Möglichkeit viele deiner Fragen durch das Wälzen alter Folianten zu befriedigen (du weißt doch welche?)

Weist du noch an welchem Tag und zu welcher Zeit du „Im Abgrund Kapitalus“ beendet hast? Addiere einen weiteren Tag (streiche für diesen Tag eine Ration, oder zahle entsprechend wie im Spielerhandbuch vermerkt.) und vermerke dir, dass es jetzt 7.00 Uhr in der Früh ist.

Beginne nun das 5. Kapitel bei Abschnitt 1. Welch eine Ehre für eine junge Abenteurerperson wie dich, den Zugang nach Dannburg zu erlangen. Dannburg, Schatz des Südens, Orden der Weisheit und des Wissens. Hier

liegt die große Bibliothek Utherns. All das Wissen des jungen Königreichs ist hier gelagert und den Zugang erhalten nur wenige, privilegierte Personen.

Du hast dir dieses Privileg erlangt, nachdem du Zekay gegen den Ansturm der Orks verteidigt- und dich auf die Jagd nach deren Kopf begeben hast (unwichtig, wie die Jagd ausgegangen ist).

Treppen artig ist dieses gewaltige Bauwerk an die Flanken der östlichen Sylinthberge gebaut worden. Eine alte Passtrasse führt dich an die gewaltigen Tore und als dir die Elfenpriesterinnen öffnen bist du erstaunt darüber, dass hier nicht eine bewaffnete Person zu sehen ist. Auch du wirst gebeten, deine Waffen an der Pforte zu lassen. Du wirst sie zurückerhalten, sobald du das Monument wieder zu verlassen gedenkst. Dir wurde ein Aufenthalt von zwei Tagen gewährt nicht mehr und nicht weniger.

Dein Zimmer, das man dir während deines Aufenthaltes gewährt ist zwar spartanisch, genügt aber deinen Ansprüchen vollends und vor allem ist der Ausblick auf die Berge überwältigend.

Zwei Tage... nun das ist besser als nichts. Immerhin hast du innerhalb dieser Zeit die Möglichkeit viele deiner Fragen durch das Wälzen alter Folianten zu befriedigen (du weißt doch welche?)

Weist du noch an welchem Tag und zu welcher Zeit du „Im Abgrund Kapitalus“ beendet hast? Addiere einen weiteren Tag (streiche für diesen Tag eine Ration, oder zahle entsprechend wie im Spielerhandbuch vermerkt.) und vermerke dir, dass es jetzt 7.00 Uhr in der Früh ist.

Beginne nun das 5. Kapitel bei Abschnitt 1

I

speziell

Du hältst dich in deinem Zimmer auf und überlegst dir dein weiteres Vorgehen. Die gewaltige Anlage mit seiner treppenartigen Bauweise ist natürlich für seine Bibliothekskammern bekannt. Die Bibliothekare selber jedoch werden dir nicht weiterhelfen. Wem es hier gestattet ist, sein Wissen zu erweitern, muss das selbst tun.

Wenn bereits zwei Tage seit deiner Ankunft vergangen sind, musst du jetzt aufbrechen und das beschauliche Bauwerk verlassen (Abschnitt 44).

Willst du also zur mittleren Etage spazieren und die Bibliothek aufsuchen (Abschnitt 28)

Auf der untersten Etage hat sich ein Gnom etabliert, dem man große magische Talente nachsagt. Es heißt, hier bietet er außergewöhnliche Waren feil (Abschnitt 88).

Vielleicht ist es aber auch bereits spät für dich, wengleich man die Bibliothek Tag und Nacht aufsuchen kann. Aber auch du brauchst deinen Schönheitsschlaf (Abschnitt 36).

Natürlich kannst du auch die Dannburg inspizieren, auf welcher du Gast bist. Es ist nämlich die Frage, ob du hier jemals wieder herkommen darfst (Abschnitt 14)

2

speziell

Du hast wirklich keine Ahnung? Das ist bedauerlich, doch zumindest besteht für dich im Augenblick nicht die Gefahr, dass du dich auf ein weiteres tödliches Abenteuer einlässt. Das Abenteuer endet hier, bevor es begann. Du darfst dir Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad 1/2* gutschreiben (das ist dafür, dass du als einiger der Wenigen die Dannburg besucht hast) und wenn du willst mit Kapitel 6 fortfahren, das da heißt: „Die Wiedergeburt Kapalus!“

3

7 Tage

Die Reise ist zwar beschwerlich, doch immerhin ereignislos. Dein Weg führt dich durch die innersten Provinzen Utherns und die befestigten Straßen sind gut bewacht. Die wenigen Dörfer und Weiler, die du passierst besitzen immerhin kleinere Befestigungsanlagen und Angst vor Straßenräubern musst du also nicht haben (hast du ja wahrscheinlich sowieso nicht).

Trotzdem wirst du immer wieder das unguete Gefühl nicht los verfolgt zu werden. Wenn du dich umschaust, kannst du jedoch weder eine Staubwolke erkennen, noch irgend einen anderen Anhaltspunkt, dass du mit deinem Gefühl richtig liegst.

Am Mittag des sechsten Tages erkennst du als bläulichen, dunstigen Schimmer die hohen mit Schnee bedeckten Gipfel des Sturmklamms vor dir aufragen.

Am Mittag des fünften Tages verlässt du die Grenzen Utherns (hier hast du eine kleine Patrouille Kaiserlicher Soldaten getroffen, die dich gewarnt haben. Offenbar bist du jetzt auf dich alleine gestellt).

Gegen Morgen des siebten Tages lenkst du dein Pferd am Fuße des gewaltigen Gebirges in ein kleines Dorf. Es liegt direkt an dem großen See, der dein Ziel ist und die

Sonne glitzert auf seiner Oberfläche. Das Dorf scheint vornehmlich aus Fischern zu bestehen, denn du erkennst viele Boote weit draußen bei der Arbeit.

Die Hütten erscheinen eher ärmlich. Sie sind aus Feldgestein errichtet und die Dächer mit Stroh abgedeckt. Es gibt keine Straße und da es am Vortag geregnet hat, sinkt dein Reittier tief im Schlamm ein.

Als du die ersten Gebäude passiert hast, wirst du von einer Reihe Dörfler verfolgt, die staunend auf deine Ausrüstung und dein Reittier blicken. Keine zwei Hütten weiter scheint sich die gesamte Bevölkerung, abgemagerte und ärmlich gekleidete Leute, um dich versammelt zu haben. Es ist ein wenig unheimlich, wie sie schweigend um dich herum stehen und du weißt nicht so recht, wie du reagieren sollst.

Dann plötzlich teilt sich die Meute und ein hochgewachsener Graubart tritt vor dein Streitross. Er lächelt und entblößt einige hässliche Zahnlücken. „Dann ist es also wahr? Unsere Gebete wurden erhört. Wir danken euch, dass ihr gekommen seid. Jetzt wird das Unheil von uns genommen.“

Er macht eine ausladende Geste. „Kommt Fremder. Ihr müsst hungrig sein. Folgt mir in meine Hütte und ich werde euch an Mahlzeit zur Verfügung stellen, was ich habe.“

Willst du der Aufforderung nachkommen (Abschnitt 53)

Oder hast du keine Zeit für so was Du musst dein Ziel erreichen (Abschnitt 6)

4

speziell

Gute Idee. Wer ist schon so dumm und betritt eine verfluchte Stadt - vor allem nachdem das Retten der Kinder offensichtlich aus reiner Güte geschieht und du keine Belohnung erhältst. Wenn du allerdings von RG Gesinnung bist, solltest du sofort zu Abschnitt 23 zurückkehren und deine Wahl überdenken. Ansonsten endet das Abenteuer, bevor es begann. Du darfst dir Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad 1/2* gutschreiben (das ist dafür, dass du als einiger der Wenigen die Dannburg besucht hast) und wenn du willst mit Kapitel 6 fortfahren, das da heißt: „Die Wiedergeburt Kapalus!“

5

1 Minute

Als du zum Angriff übergehst, hebt er die Hand. „Warte! Ich will dir nichts zuleide tun! Hör mich erst an!“

Willst du das tun - ihn anhören (Abschnitt 57), oder deinen Angriff fortzusetzen (Abschnitt 29)?

6

o *Minuten*

Nun, dein Ziel hast du erreicht. Das Lichtkreuz deutete auf diesen See. Aber was willst du tun? Den See durchschwimmen und ihn abtauchen? Er hat bestimmt einen Durchmesser von einem Kilometer. Der Rand des Gebirges könnte irgendwelche Höhlen beinhalten, doch wo sollst du zu suchen beginnen. Es könnte Jahre dauern, bis du auf etwas stößt

Vielleicht solltest du doch die Einladung des Alten annehmen. Vielleicht kann er dir in irgend einer Weise weiterhelfen (Abschnitt 53). Vielleicht hast du aber auch jetzt schon die Nase voll und kehrst lieber um (Abschnitt 34)

7

o *Minuten*

Die toten Lippen bewegen sich „Ich bin Maltho der Schatten.“ Kannst du noch eine weitere Frage stellen? Dann kehre zu Abschnitt 38 zurück und stelle sie. Ansonsten geht es mit Abschnitt 8 weiter.

8

1 *Minute*

Du hast die westliche Wand der gewaltigen Höhle erreicht. Hier, in die Wand gearbeitet, ragt ein eindrucksvolles Gebäude in die Höhe. Zehn steinerne Treppen führen zu einem dreieckig geformten Eingang, der keinerlei Türen besitzt. Über dem Eingang thront ein dir nur all zu bekanntes Symbol. Dieser uralte Tempel sieht still und verlassen aus, könnte jedoch den Ziel sein.

Willst du ihn betreten (Abschnitt 42), oder hast du die Nase von diesem Abenteuer voll, verlässt die Ruinen und reitest nach Hause (Abschnitt 4).

9

o *Minuten*

Du bist dir sicher, dass Maltho die Wahrheit spricht, wengleich er etwas vor dir verbirgt. Lies weiter bei Abschnitt 69.

10

1 *Minute*

Die Höhlenkammer ist klein und schlicht eingerichtet. Eine Matte aus Stroh wurde in der Mitte ausgebreitet und an der Wand gegenüber findet sich eine Befestigung für Zweihandschwerter. Ansonsten ist hier nichts zu finden. Du verlässt die Kammer und kehrst zu Abschnitt 33 zurück.

11

1 *W12 - Bonus auf Intelligenz*

Du machst dich auf die Suche. Würfel nun mit dem W_{12} und ziehe davon deinen Bonus auf Intelligenz ab (bei einem Malus wird addiert). Das ist die Anzahl an Stunden, die du brauchst, um das Gesuchte zu finden. Auch wenn du ein negatives Ergebnis bekommst, oder Null, brauchst du immer mindestens eine Stunde.

Als du fündig wirst, erfährst du, dass Kapalu wohl in einer sehr alten und vergessenen Sprache „Der Schöpfer“ bedeutet. Ob du etwas damit anfangen kannst? Notiere dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis vier: Abschnitt 70“, wenn du das noch nicht hast. Kehre zu Abschnitt 28 zurück.

12

1 *Minute*

Maltho nickt. „Wie ihr wünscht. Ich respektiere das, glaube aber nicht, dass ich euch lebend wieder sehe.“

Kaum gesprochen, ist er wie durch Magie mit den Schatten verschmolzen und verschwunden. Du blinzelst kurz, doch er ist tatsächlich weg. Lies weiter bei Abschnitt 8.

13

1 *Minute*

Keine bösen Strömungen gehen von dem Fremden aus. Kehre zu Abschnitt 41 zurück und triff eine neue Wahl.

14

3 *Stunden*

Die oberste „Terrasse“ der Burg ist den Elfenmönchen gewidmet, die hier wohnen und die Bibliothek pflegen. Hier finden sich zwischen den schlichten, aber soliden Zellen der Priester wunderschöne Gärten, wie sie nur ein Elf erschaffen kann. Der Duft der Blumen stimuliert deinen Scharfsinn, von daher darfst du dir für den Rest des Tages einen zusätzlichen Bonus von +2 auf alle Würfe, die mit Intelligenz zu tun haben, gutschreiben.

Die mittlere Terrasse beherbergt die Bibliothek, ein Gebäude, das gleichfalls Schlichtheit, wie auch Ehrfurcht ausstrahlt. Eine zu jeder Zeit doppelflüglige Türe führt ins Innere.

Die unterste Terrasse bildet die Küchen, Ställe, Gästehäuser und sogar eine Schmiede. Allerdings ist dieser Schmied nicht auf Rüstungen oder Waffen spezialisiert, womit solche Bedürfnisse hier nicht gestillt werden können.

Nach einer ausführlichen Rundreise kehrst du auf dein Zimmer, und zu Abschnitt 1 zurück.

15

1 Minute

Du gelangst in eine weitere Höhlenkammer. Hier ist der Fischgestank ziemlich stark. Zwischen deinen Füßen krabbeln eklige kleine Käfer herum. Während du dich bewegst, ist ab und an ein Knacken zu vernehmen, wenn du versehentlich einigen von ihnen das Lebenslicht löschst.

Du erkennst, dass ein Höhlenkorridor nach Westen (Abschnitt 42), einer nach Norden (Abschnitt 71) und einer nach Süden (Abschnitt 33) führt.

Wenn du dir unsicher bist, kannst du auch noch einen Moment innehalten und *Lauschen* (Abschnitt 77), oder den Zauber *Böses entdecken* anwenden (Abschnitt 17).

16

1 Minute

Du findest dich in einer bombastisch großen Höhle wieder. Die Decke kannst du bei dieser Höhe nicht erkennen und selbst die gegenüberliegende Wand liegt außerhalb deines Sichtbereiches. Der Boden ist mit zerstörtem Pflaster ausgelegt und du erkennst, wo einst Straßenzüge gewesen sein mochten. Die Ruinen seltsam pyramidenförmiger Gebäude ragen in die Höhe, doch wenige von ihnen haben noch ein Dach. Zumeist handelt es sich um hüfthohe Steinwände, die ein Haus errahnen lassen.

Eine schreckliche Stille herrscht hier und die Dunkelheit um dich herum ist drückend und schwer.

Wie willst du vorgehen?

- Die Stadt systematisch untersuchen (Abschnitt 25)
- Mit dem Zauber *Gegenstand aufspüren* versuchen einen dieser Kristalle zu errahnen (Abschnitt 61)
- Die Stadt lieber wieder verlassen und heimkehren (Abschnitt 4)

17

1 Minute

Von Süden erhältst du kaum eine böse Strömung, doch von Norden ist sie ziemlich stark. Leider lässt dich die Magie über die Anzahl im Unklaren, wie immer. Kehre zu Abschnitt 15 zurück.

18

1W12 - Bonus auf Intelligenz

Du machst dich auf die Suche. Würfel nun mit dem W12 und ziehe davon deinen Bonus auf Intelligenz ab (bei einem Malus wird addiert). Das ist die Anzahl an Stunden, die du brauchst, um das Gesuchte zu finden. Auch wenn du ein negatives Ergebnis bekommst, oder Null, brauchst du immer mindestens eine Stunde.

Ein Foliant drückt sich etwas unklar aus, doch immerhin kannst du aus den Textfragmenten einiges erfahren.

Diese Ishay lebten in einer großen unterirdischen Stadt im Sturmklammgebirge östlich des heutigen Königreichs Uthern. Dort vollzogen sie grausige Praktiken und Riten, bevor sie in einer geballten Vereinigung aller anderen Völker vernichtet wurden.

Notiere dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis neun: Abschnitt 30“ und kehre zu Abschnitt 28 zurück.

19

1 Minute

Mach also einen Wurf auf *Leise bewegen* oder *Im Schatten verstecken*, je nachdem worin du besser bist, gegen SG 13. Sollte der Wurf gelingen, geht es mit Abschnitt 35 weiter. Wenn der Wurf misslingt, haben dich die Troggs entdeckt, doch die Überraschung ist so groß, dass du ihnen immer noch im Vorteil bist (Abschnitt 82).

Alternativ könnte dich aber auch der Zauber *Unsichtbarkeit* unbehelligt zu Abschnitt 35 führen.

20

1 Minute

Hastig nimmst du die Karte und trittst ans Sonnenlicht. Du nimmst den Kristall aus der Tasche und hältst ihn in die Luft. Wie schon zuvor spiegeln die Punkte eine gewaltige Karte wieder und du erkennst, dass sich die des Sturmwallgebirges wunderbar einfügt. Schon tanzt ein Lichterkreuz auf einer bestimmten Stelle, die einen größeren See markiert. Der See trägt keinen Namen, doch immerhin hast du einen Anhaltspunkt. Notiere dir im Ereignisfeld „Er“ die Abschnittsnummer 66 und kehre zu Abschnitt 28 zurück.

21

1 Minute

Du kannst keine bösen Strömungen innerhalb von 18 Metern spüren. Kehre zu Abschnitt 23 zurück und triff eine neue Wahl.

22

0 Minuten

Seine Worte dringen bis in dein Innerstes vor: „Sie tragen Kapalus Seele und sind unabdingbar für seine Wiederkehr.“ Kannst du noch eine weitere Frage stellen? Dann stelle sie bei Abschnitt 38, ansonsten lies bei Abschnitt 8 weiter.

23

speziell

Istvan geht vorweg und führt dich aus dem Dorf zum Rand des Gebirges. Ihr steigt etwa eine Stunde lang über Geröll und unebenen Fels, bis ihr eine Anhöhe erreicht, in welcher ein gewaltiger Spalt klafft. Hinter dem Spalt herrscht völlige Dunkelheit. Istvan scheint nervös. „Das ist der Eingang. Hier gelangt ihr zur verwünschten Stadt. Ich wünsche euch Glück.“ Istvan stellt noch eine Blendlaterne vor deine Füße „Für dann Fall, dass ihr sie benötigt.“ Dann huscht er von dannen. Notiere dir, dass es jetzt 13.00 Uhr ist.

Wenn du willst, nimm die Blendlaterne an dich. Sie ist gefüllt und brennt immerhin sechs Stunden.

Willst du nun den Höhleneingang betreten (Abschnitt 32), lieber wieder umkehren, weil die Sache ist dir doch nicht geheuer (Abschnitt 4), oder vielleicht erst mal *Lauschen*. Wer weiß was sich hinter dem Spalt aufhält (Abschnitt 68), oder vielleicht *Böses entdecken* wirken (Abschnitt 21).

24

o Minuten

Wenn im Ereignisfeld „E5“ eine Abschnittsnummer steht, dann lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

Du vernimmst Geräusche von Norden. Dort ist ein kehliger, gurrender Singsang zu vernehmen, jedoch ziemlich undeutlich. Du bist dir aber sicher, dass er aus mehreren Kehlen kommt. Kehre zu Abschnitt 15 zurück.

25

1 Stunde

Während du durch die toten Straßen und verfallenen, pyramidenförmigen Gebäude läufst, fragst du dich unwillkürlich, wo denn die Einwohner sein mögen. Nirgends findest du Anzeichen von Leichen, Skeletten oder dergleichen. Selbst Habseligkeiten sind verwunden. Zurück bleibt nur das verfallene Gerippe einer toten Ortschaft.

Es dauert eine ganze weile, bis du an einen außergewöhnlichen Ort gelangst. Lies weiter bei Abschnitt 51.

26

1 Minute

Mach für dein Gegenüber einen Rettungswurf auf Wille gegen deinen SG (du kennst ihn). Er hat einen Bonus von +6. Wenn er seinen Rettungswurf schafft, misslingt dein Zauber. Du musst zu Abschnitt 41 zurückkehren und eine neue Wahl treffen. Wenn er misslingt, lies weiter bei Abschnitt 49.

27

1 Minute

Du spürst (siehst ihn aber nicht), wie Malmöth an dir vorbei schlüpft. Plötzlich ist ein Aufschrei zu hören. Malmöth hat den Schwertmeister, bevor dieser reagieren konnte schwer verletzt werden können, jedoch nicht getötet:

☛ Troglodyten Schwertmeister: TP 21 (siehe Begegnungsabschnitt B1)

Der Troglodyth wird in der ersten Runde zusätzlich zu seinem Angriff seinen fürchtbaren Gestank absetzen. Jede zweite Runde macht der Schwertmeister einen heftigen Angriff. Dabei zieht er zwei Punkte von seinem Angriffswurf ab und zählt zwei Punkte zu seinem Schaden dazu.

Er wird zwar nur gegen dich kämpfen, doch Malmöth unterstützt dich, indem er hinterhältige Angriffe führt. Mache also am Anfang jeder Runde einen Angriffswurf für deinen Gefährten (Seine Werte entsprechen denen bei Begegnungsabschnitt B2). Vermerke, dass du nur die Hälfte der Erfahrung für diesen Gegner bekommst.

Wenn du den Trog besiegst, lies weiter bei Abschnitt 81. Solltest du fliehen wollen, kannst du dich zu Abschnitt 78 zurückziehen.

28

10 Minuten

Das Bibliotheksgebäude auf der mittleren „Terrasse“ ist sowohl schlicht, wie auch eindrucksvoll. Die doppelflügelige Eichentüren sind Tag und Nacht geöffnet und ein in weite Roben gehüllter Elfenpriester begrüßt jeden, der eintreten will.

Das Innere ist gewaltig. Die Decke liegt in einer Höhe von bestimmt 10 Metern und die Wände sind gesäumt von Bücherregalen, die bis an selbige Stoßen Leitern lehnen an den Regalen und in der Mitte der Halle stehen Tische an welchen sich die Wissbegierigen über ihre Funde hermachen können.

Es herrscht absolute Stille und nur das Raschen von Roben oder einer Seite, die gerade umgeblättert wird ist zu vernehmen. Hier sind nur Elfenpriester anwesend und du scheinst die einzige fremde Person.

Während du durch die Regale läufst, wird dir klar, dass du mehr als einen Tag brauchen wirst, alles zu finden, was du suchst...

Aber was suchst du denn?

- Du willst dich näher mit dem Wort oder Begriff „Kapalu“ auseinandersetzen (Abschnitt 11)
- Was hat es denn nun mit den Kristallen auf sich? (Abschnitt 60)
- Ein zweiter Mond... gibt es ihn? War das Einbildung? Was hat es überhaupt damit auf sich (Abschnitt 50)
- Du hast bereits etwas über „Kapalu“ erfahren. Ist dem so? Dann lies bei dem Abschnitt weiter, der unter „Hinweis vier“ auf deinem Charakterblatt vermerkt ist.
- Du willst etwas über ein Schattenvolk wissen, weil du davon gehört hast? Dann lies bei dem Abschnitt weiter, der unter „Hinweis acht“ auf deinem Charakterblatt steht.
- Du suchst eine detaillierte Karte eines Gebirgszuges. Lies dann bei dem Abschnitt weiter, der unter „Hinweis neun“ notiert ist.
- Eine gewisse Anzahl von Kristallen ist nötig... für was? Lies zur Antwort dieser Frage bei dem Abschnitt, der unter „Hinweis zehn“ auf deinem Charakterblatt steht.

Wenn es bereits spät ist und du schlafen willst, dann kehre in dein Zimmer zu Abschnitt 1 zurück. Wenn bereits der zweite Tag seit deinem Aufenthalte hier vergangen ist, musst du die Burg verlassen (Abschnitt 44)

29

1 Minute

Dann kämpfe gegen ihn:

☛ Fremder Kahlkopf: TP 20 (siehe Begegnungsabschnitt B2)

Kämpfe genau eine Runde gegen ihn. Wenn er dann noch lebt, lies weiter bei Abschnitt 45. Solltest du das Unmögliche schaffen und ihn in einer Runde erschlagen, dann lies weiter bei Abschnitt 63.

30

1 W12 - Bonus auf Intelligenz

Du machst dich auf die Suche. Würfel nun mit dem W12 und ziehe davon deinen Bonus auf Intelligenz ab (bei einem Malus wird addiert). Das ist die Anzahl an Stunden, die du brauchst, um das Gesuchte zu finden. Auch wenn du ein negatives Ergebnis bekommst, oder Null, brauchst du immer mindestens eine Stunde.

Du findest tatsächlich eine solche Karte. Der Gebirgszug ist genauestens dargestellt und du könntest den Hersteller dafür küssen.

Weist du, was du mit dieser Karte zu tun hast (Stichwort: Kristall - Sonne)? Weist du es? Fällt es dir ein? Dann müsste auf deinem Charakterblatt unter „Hinweis fünf“ eine Abschnittsnummer stehen, die du jetzt aufschlagen darfst.

Wenn du es nicht weisst, kehre zu Abschnitt 28 zurück.

31

1 Minute

Du stehst im Schatten, am Rande einer größeren Höhle. Der Boden ist schlammig und die Decke liegt in weiter Höhe.

Es riecht nach reptilienartigen Ausdünstungen und Blut. Am Rande der Felswände stehen etwa vier Feuerschalen, die die Kammer in düsteres Licht werfen.

In der Mitte der Kammer steht ein pyramidenförmiger Alter, auf dem der nackte Leichnam eines Jungen liegt.

Hier gibt es nichts besonderes. Du verlässt die Höhle wieder nach Abschnitt 15.

32

5 Minuten

Der Spalt führt in einen Höhlenkorridor, der sich gleich einer Schlange windet. Wenn du keine Lichtquelle hast, solltest du bei Abschnitt 23 die Laterne mitnehmen (außer du bist ein Zwerg oder Halb-Ork).

Nach wenigen Minuten verbreitet sich der Korridor zu einer gewaltigen Höhle.

Lies weiter bei Abschnitt 16.

33

1 Minute

Du stehst auf einem von Norden nach Süden verlaufenden Höhlenkorridor. Der Gestank hat sich hier ein wenig verstreut. Zwei Eingänge sowohl in der West- wie auch in der Ostwand sind mit Häuten verdeckt (sind das Menschenhäute?). Was willst du tun?

- Nach Norden gehen (Abschnitt 15)
- Nach Süden gehen (Abschnitt 65)
- Den westlichen Vorhang lüften (Abschnitt 46)
- Den östlichen Vorhang lüften (Abschnitt 83)
- Erst mal *Lauschen* (Abschnitt 59)

34

speziell

Eine kluge Entscheidung. Wer sich nicht auf gefährvolle Abenteuer einlässt, lebt länger. Das waren zumindest die Worte deines Großvaters und die befolgst du immer (naja... fast immer). Das Abenteuer endet hier, bevor es begann. Du darfst dir Erfahrungspunkte in Höhe von *Herausforderungsgrad 1/2* gutschreiben (das ist dafür, dass du als einiger der Wenigen die Dannburg besucht hast) und wenn du willst mit Kapitel 6 fortfahren, das da heißt: „Die Wiedergeburt Kapitalus!“

35

1 Minute

Ungesehen gelangst du an den Sockel und greifst dir den Kristall. Notiere dir im Ereignisfeld „E4“ die Abschnittsnummer 64. Außerdem notierst du dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis dreizehn: Abschnitt 22“ Danach verlässt du ungesehen die Höhle und kehrst zu Abschnitt 15 zurück.

36

8 Stunden

Dein Bett ist schlicht, aber bequem und es dauert auch nicht lange, bis du in tiefe Träume sinkst. Nach acht Stunden erwachst du und sobald du deine morgendlichen Aktivitäten hinter dich gebracht hast, kannst du dir bei Abschnitt 1 dein weiteres Vorgehen überlegen.

37

1 Minute

Gerade als du die Flucht antrittst, hat deine schattenhafte Hilfe sich seines Trogs erledigt und greift nun deinen Gegner an. Mit wenigen Hieben stirbt die Kreatur und bei Abschnitt 41 erfährst du endlich, wer dir zu Hilfe gekommen ist.

38

1 Minute

Als du den Zauber wirkst, öffnen sich die toten Augen des Kahlkopfes. Notiere dir, wie viele Fragen du stellen kannst (siehe Spielerhandbuch). Was möchtest du ihn fragen?

- „Wer bist du?“ (Abschnitt 7)
- „Was ist deine Aufgabe?“ (Abschnitt 52)
- „Warum seid ihr hinter mir her?“ (Abschnitt 62)
- „Wofür sind die Kristalle?“ (Abschnitt 22)?

39

1 Minute

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

Deine Überraschung ist vollkommen. Die Kreaturen fahren herum, doch du bist schon bei ihnen. Die erste Runde können sie nicht reagieren. Dann greifen sie an:

☛ Troglodyt: TP 11 (siehe Monsterhandbuch S. 309)

☛ Troglodytenpriester: TP 19 (siehe Begegnungsabschnitt B3)

Jeder der Troglodythen wird in der ersten Runde zusätzlich zu seinem Angriff seinen furchtbaren Gestank absetzen.

Der Troglodytenpriester wird sich in der ersten Kampfunde aus dem Geschehen zurückweichen und auf sich den Zauber *Schutz vor Gutem* wirken. Anschließend wird er in der darauf folgenden Runde den Zauber *Brennende Hände* gegen dich wirken. Ab dann beteiligt er sich am Nahkampf. Sobald der Priester weniger als die Hälfte seiner TP hat, nimmt er seinen *Trank Leichte Wunden heilen* zu sich und nimmt auch einen möglichen Gelegenheitsangriff in Kauf.

Solltest du die Trogs besiegen, lies bei Abschnitt 54 weiter.

Du kannst auch versuchen zu fliehen. In diesem Fall musst du einen Wurf auf REF gegen SG 10 + Anzahl deiner Gegner machen. Wenn dieser misslingt, handelst du dir von jedem noch lebenden Gegner einen Gelegenheitsangriff ein. Solltest du die Flucht überleben, lies weiter bei Abschnitt 84. Wenn du stirbst, weist du ja wer als nächstes den Platz auf dem Opfertisch einnehmen darf.

40

1 W₁₂ - Bonus auf Intelligenz

Du machst dich auf die Suche. Würfel nun mit dem W₁₂ und ziehe davon deinen Bonus auf Intelligenz ab (bei einem Malus wird addiert). Das ist die Anzahl an Stunden, die du brauchst, um das Gesuchte zu finden. Auch wenn du ein negatives Ergebnis bekommst, oder Null, brauchst du immer mindestens eine Stunde.

Zwar erfährst du nicht genau, für was die Kristalle nötig sind, doch auf etwas stößt du bei deiner Recherche. Offenbar sind die Aufenthaltsorte zweier Kristalle bekannt. Einer von ihnen findet sein tristes Dasein unter dem Schutz von Dämonen im Abgrund. Der Abgrund, so weist du bereits, ist ein Berg jenseits des Sylinthgebirges in den Brachlanden. Es heißt, Teufel und Dämonen leben dort und du schätzt, dass ein gewisser Orkschamane sich des Kristalls bemächtigte (du vermutest jedenfalls, dass es jener ist, den du auf seinem Stab erblicktest).

Der zweite Kristall findet sich unterhalb eines Gebirgszuges im östlichen Uthern. Das Gebirge ist bekannt als Sturmklamm. Notiere dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis neun: Abschnitt 30“. Kehre zu Abschnitt 28 zurück.

41

1 Minute

Dein Atem stockt für einen Moment, als der Fremde in deinen Blickfeld tritt. Er ist schon etwas fortgeschrittenen Alters. Du schätzt ihn auf 50 Jahre. Doch seine Erscheinung erinnert dich an gewisse Individuen, die du in Shebar wie auch auf deinem Weg nach Zekay getroffen hast. Er ist kahlgeschoren und trägt eine weite Robe. Um den Hals hat er ein Amulett hängen, das ein all zu bekanntes Symbol aufweist (du weist welches).

Er hebt die Hand zum Grusse. „Gut dass wir uns endlich treffen.“

Was willst du tun?

- Ihn erst mal reden lassen (Abschnitt 57)
- Sofort angreifen (Abschnitt 5)
- Die Flucht ergreifen und diese unsäglichen Höhlen endlich verlassen (Abschnitt 4)
- Du kannst auch den Zauber Böses *entdecken* anwenden (Abschnitt 13)
- Oder den Zauber *Gedanken wahrnehmen* anwenden (Abschnitt 26)

42

1 Minute

Sollte im Ereignisfeld „E6“ eine Abschnittsnummer stehen, dann lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

Stille umfängt dich, als du eine kleine Höhle betrittst. Es riecht hier gewaltig nach altem Fisch und als du zu Boden schaut, erkennst du einige Gräten. Die Wände wurden mit schwarzen Symbolen bemalt, welche denen am Vordereingang ähneln.

Du erkennst, dass die Höhlenöffnung im Osten wieder nach draußen zu den Ruinen führt (Abschnitt 8), während ein Höhlenkorridor nach Westen reicht (Abschnitt 15).

43

1 Minute

Du wirkst den Zauber und der Kristall schwebt ungesehen in deine Hand. Notiere dir im Ereignisfeld „E4“ die Abschnittsnummer 64. Außerdem notierst du dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis dreizehn: Abschnitt 22“ Danach verlässt du ungesehen die Höhle und kehrst zu Abschnitt 15 zurück.

44

1 Stunde

Nachdem du deine Sachen gepackt hast, dein Reitpferd bestiegen und dich von den Elfenpriestern und Priesterinnen verabschiedet hast, verlässt du ein wenig wehmütig die gewaltige Anlage. Der Aufenthalt wird dir noch einige Zeit in Erinnerung bleiben und somit lenkst du dein Reittier zu jenem kleinen Dörfchen, das sich am Fuße der Dannburg ausbreitet.

Es ist eine kleine Gemeinde, doch du findest alles, was dein Herz begehrt. Hier kannst du deine Vorräte auffrischen (Du kannst hier Rationen kaufen und Ausrüstung nach Wahl. Die Preise sind nur halb so hoch, wie im Spielerhandbuch. Leider gibts hier keine Waffen und Rüstungen).

Sobald du dich vorbereitet hast, geht deine Reise los.

Du weist wohin? Ja? Dann lies bei dem Abschnitt weiter, der unter Ereignisfeld „E1“ notiert wurde. Wenn dort nichts steht und du wirklich keine Ahnung hast, wies weitergehen soll, lies Abschnitt 2.

45

1 Minute

Der Fremde flucht lauthals. „Narr! Ich bin auf deiner Seite!“

Mit diesen Worte tritt er in die Schatten zurück, welche ihn verschlucken. Du machst einen Schritt hinter ihm her, doch er ist verschwunden. Notiere dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis zwölf: Abschnitt 3“. Lies jetzt weiter bei Abschnitt 8.

46

1 Minute

Sollte im Ereignisfeld „E7“ bereits eine Abschnittsnummer stehen, dann lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

Die Höhlenkammer ist klein und schlicht eingerichtet. Eine Matte aus Stroh wurde in der Mitte ausgebreitet und an der Wand gegenüber hängen zwei gekreuzte Zweihänder. Auf der Matte allerdings sitzt mit überkreuzten Beinen und geschlossenen Augen einer dieser hässlichen Troglodythen. Er hat seinen schuppenartigen Körper mit schwarzer Farbe bemalt und mit Eisenringen und Knochenstücken gepierced. Er scheint zu meditieren, doch offenbar hat er dich bemerkt. Als du den Vorhang zur Kammer zurückziehst, fletscht er die Zähne, zieht einen Zweihänder von hinter seinem Rücken und macht sich zum Kampf bereit. „Ich auf dich gewartet, großer Krieger!“

Sollte im Ereignisfeld „E3“ eine Abschnittsnummer stehen, dann lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

Du wirst dich wohl verteidigen müssen:

☛ Troglodyten Schwertmeister: TP 31 (siehe Begegnungsabschnitt B1)

Der Troglodyth wird in der ersten Runde zusätzlich zu seinem Angriff seinen furchtbaren Gestank absetzen.

Jeder zweite Runde macht der Schwertmeister einen heftigen Angriff. Dabei zieht er zwei Punkte von seinem Angriffswurf ab (den mit dem Zweihänder) und zählt zwei Punkte zu seinem Schaden dazu.

Wenn du den Trog besiegst, lies weiter bei Abschnitt 81. Solltest du fliehen wollen, kannst du dich zu Abschnitt 84 zurückziehen.

47

1 Minute

Du lauschst, kannst aber nichts vernehmen. Gerade als du aufgeben willst, durchbricht ein Schrei die Stille innerhalb der Höhle. Er war sehr weit weg, doch deine feinen Ohren konnten ihn vernehmen. Es war der Schrei eines Kindes. Kehre zu Abschnitt 23 zurück und triff eine neue Wahl.

48

1 Minute

Stille umfängt dich, als du eine kleine Höhle betrittst. Es riecht hier gewaltig nach altem Fisch und als du zu Boden schaust, erkennst du einige Gräten. Die Wände wurden mit schwarzen Symbolen bemalt, welche denen am Vordereingang ähneln.

Doch die Stille währt nicht lange. Offenbar hat dir eine Gruppe Troggs aufgelauert. Ihre Speere sind auf dich gerichtet, als sie angreifen. Mach einen Wurf auf *Entdecken* gegen SG 18. Wenn der Wurf gelingt, haben sie dich nicht überrascht und du kannst in der ersten Runde normal agieren. Sollte der Wurf fehlschlagen, kannst du erst in der zweiten Runde agieren, während die Troggs jeder einen freien Angriff führen dürfen:

☛ Troglodyten (5): TP je 11 (siehe Monsterhandbuch S. 309)

Jeder der Troglodythen wird in der zweiten Runde zusätzlich zu seinem Angriff seinen furchtbaren Gestank absetzen.

Du kannst auch versuchen zu fliehen. In diesem Fall musst du einen Wurf auf REF gegen SG 10 + Anzahl deiner Gegner machen. Wenn dieser misslingt, handelst du dir von jedem noch lebenden Gegner einen Gelegenheitsangriff ein. Solltest du die Flucht überleben, lies weiter bei Abschnitt 84.

Wenn du allerdings alle Troggs erschlägst, streiche die Zahl im Ereignisfeld „E6“ und lies bei Abschnitt 42 weiter.

49

o Minuten

Du spürst oberflächliche Gedanken deines Gegenüber. Sie haben hauptsächlich mit einem dir all zu bekannten Kristall zu tun und dem Sinn, dass ihr euch hier in Gefahr befindet. Außerdem spürst du, dass er nicht vor hat, dir etwas zuleide zu tun. Kehre zurück zu Abschnitt 41 und triff eine neue Wahl.

50

1W12 - Bonus auf Intelligenz

Du machst dich auf die Suche. Würfel nun mit dem W12 und ziehe davon deinen Bonus auf Intelligenz ab (bei einem Malus wird addiert). Das ist die Anzahl an Stunden, die du brauchst, um das Gesuchte zu finden. Auch wenn du ein negatives Ergebnis bekommst, oder Null, brauchst du immer mindestens eine Stunde.

Du erfährst, dass es tatsächlich einen zweiten Mond gibt. Dieser soll aber nur alle 1000 Jahre zu sehen sein. Eine genaue Berechnung steht dabei, wann der zweite Mond das letzte mal verzeichnet war. Du verfolgst sie Berechnung und erfährst, dass er noch dieses Jahr (so wird vermutet) wieder zu sehen sein wird. Kehre zu Abschnitt 28 zurück.

51

1 Minute

Du hast die westliche Wand der gewaltigen Höhle erreicht. Hier, in die Wand gearbeitet, ragt ein eindrucksvolles Gebäude in die Höhe. Zehn steinerne Treppen führen zu einem dreieckig geformten Eingang, der keinerlei Türen besitzt. Über dem Eingang thront ein dir nur all zu bekanntes Symbol:



Gerade als du dir diesen Tempel näher anschauen willst, wirst du durch ein Geräusch aufgeschreckt. Du wirbelst herum und siehst dich plötzlich von vier schrecklichen Kreaturen umringt.

Ihr Körper ist humanoid und mit Schuppen bedeckt und etwa 1,6 Meter groß. Ihre Arme sind spindeldürr, doch muskulös. Ein Echschwanz sorgt für ihr Gleichgewicht und auch der Kopf hat die Form einer Echse mit einem eindrucksvollen Kamm. Du hast von solchen Kreaturen schon einmal gehört. Troglodyten!

Mit diesen Kreaturen ist nicht zu spaßen. Im Moment senken sie ihre Speere auf deine Brust und du bist dir nicht sicher, ob du sie alle besiegen kannst.

Gerade als du abwägst, sie zu bekämpfen, oder Fersengeld zu geben, geschieht etwas seltsames...

... der Schatten hinter den Troggs bewegt sich, das zwischen von Zahl ist zu vernehmen und mit einem schnarren sinkt einer der Troggs zu Boden. Ein zweiter wendet sich um, doch zu spät. Seine Kehle öffnet sich und auch er fällt.

Von den beiden verbliebenen stürzt sich einer auf den Schatten und einer auf dich. Du musst dich verteidigen:

☛ Troglodyt: TP 13 (siehe Monsterhandbuch S. 309)

Der Troglodyth wird in der ersten Runde zusätzlich zu seinem Angriff seinen furchtbaren Gestank absetzen.

Wenn du den Trog besiegst, lies weiter bei Abschnitt 41. Solltest du fliehen wollen, musst du trotzdem mindestens eine Kampfrunde kämpfen und kannst dich dann zu Abschnitt 37 zurückziehen.

52

o Minuten

Er spricht in monotoner Stimmlage: „Ich habe mir zur Aufgabe gemacht, dein Leben zu schützen.“

Kannst du noch eine weitere Frage stellen? Dann kehre zu Abschnitt 38 zurück. Ansonsten geht es mit Abschnitt 8 weiter.

53

speziell

Die Hütte des Alten, der offenbar der Dorfälteste ist und Istvan heißt, ist wirklich ärmlich eingerichtet. Im Grunde besteht sie nur aus einem einzigen Raum. Hier schläft isst und arbeitet er (er flickt die Netze der jungen Fischer, wie er dir verrät). Du lässt dich an dem alten Tisch nieder und bekommst einen duftenden, gebratenen Fisch vorgesetzt. Während du gierig zugreifst, beobachtet dich der Alte eine Zeit lang, bevor er das Schweigen plötzlich bricht:

„Es begann vor genau einem Jahr. Sie kamen des Nachts und stahlen uns unsere Kinder. Es sind schreckliche Kreaturen, gehen aufrecht wie Menschen, doch ihre Haut ist mit Schuppen übersät und ihre Schädel haben die Form von Echsen. Sie sagten, sie würden unsere Kinder verspeisen, wenn wir ihnen nicht regelmäßig Opfer brächten.“

Er schweigt. „Wir hatten keine andere Wahl. Sie verlangten über die Hälfte aller Nahrungsvorräte und da wir unsere Kinder lieben, haben wir nachgegeben. Diese Teufel! Jetzt müssen wir jeden Tag kämpfen um zu überleben und unsere Kinder haben wir noch immer nicht. Der Fischfang ist zurückgegangen und diese Ungetüme verlangen immer mehr, oder sie würden uns alle erschlagen.“

Auf deine Frage hin, warum sie denn nicht die Hilfe der königlichen Streitkräfte Utherns um Hilfe fragen würden, schüttelt er den Kopf. „Zum einen sind wir nicht innerhalb der Grenzen des Königreichs Uthern hat eigene Probleme, als die eines kleinen Dorfes. Zum anderen weiß ich nicht, ob die uthernischen Soldaten so diskret vorgehen würden, dass unseren Kindern nichts geschähe“

Er blickt dich an. „Bitte helft uns. Wir haben Brak angefleht uns einen Helden zu schicken. Ihr seid gekommen. Ihr seid nun unsere letzte Hoffnung.“

Du fragst den Alten, ob er weiß, wohin die Kreaturen die Kinder verschleppt haben und er meint, es sei in eine Höhle am Rand des Gebirges. Offenbar führe die Höhle zu einer uralten Stadt, von der man sagt, sie sei verflucht. Daher habe sie noch nie einer der Dörfler betreten. Istvan erklärt sich bereit, dich zu dieser Höhle zu führen. Lies weiter bei Abschnitt 23.

54

1 Minute

Notiere dir im Ereignisfeld „E4“ die Abschnittsnummer 31. Du durchsuchst die Toten und kannst deren Besitztümer an dich nehmen, wenn du willst (1 meistergefertigten Dolch, zwei normale Dolche und insgesamt 20 Silbermünzen). Außerdem kannst du auch diesen Kristall mitnehmen. Notiere dir in diesem Fall auf deinem Charakterblatt „Hinweis dreizehn: Abschnitt 22“, wenn du willst.

Die Person auf dem Opfertisch ist leider nicht mehr zu retten. Du blickst dich kurz um, aber offenbar wurde dein Gefecht von keinen weiteren möglichen Bewohnern gehört. Lies jetzt bei Abschnitt 31 weiter.

55

1 Minute

Sollte im Ereignisfeld E8 bereits eine Abschnittsnummer stehen, dann lies dort weiter. Ansonsten fahre fort:

In der Höhlenkamm liegt das Aroma von Weihrauch. Die Wände sind mit schwarzen Tüchern behangen. Im östlichen Teil des Raumes findet sich ein Bett aus schwarzen Kissen an dessen Seiten schwere Eisenstäbe in den Boden gerammt wurden. Von jedem Eisenstab hängen mehrere verwesende Menschenschädel, deren verwelkte Haut mit kryptischen, roten Symbolen bemalt wurden.

Was willst du tun?

- Den Raum einer genaueren Durchsuchung unterziehen (Abschnitt 79)
- Die Symbole auf den Menschenschädeln genauer betrachten (Abschnitt 85)
- Die Kammer wieder zu Abschnitt 65 verlassen

56

1 Stunde

Der Zauber enthüllt, dass es sich um drei Flaschen handelt die jeweils die Wirkung eines *Leichte Wunden heilen* besitzen. Sie geben bei Einnahme 1W8+1 TP zurück. Kehre zu dem Abschnitt zurück, von dem du gekommen bist.

57

5 Minute

Er nickt. „Ich sollte mich erst einmal vorstellen. Man nennt mich Malmoth, den Schatten. Ich bin wie du siehst, Mitglied einer Sekte, die unabdingbar darauf hinarbeitet, die Kristalle mit Kapitalus Seele zu bergen.“

Er zögert kurz. „Leider sind meine Brüder in ihren fanatischen Wahn versunken und töten und zerstören alles, was sich ihnen bei ihrer Suche in den Weg stellt. Ich habe mich mit einer kleinen Schar von ihnen abgekapselt, als ich erkannte, dass ihr das Gefäß seid. Von daher versichere ich euch, dass ich nichts mit den Anschlägen auf euer Leben zu tun habe.“

Mach einen Wurf auf *Motiv erkennen* gegen SG 15. Sollte der Wurf gelingen, geht es mit Abschnitt 9 weiter. Misslingt er, lies weiter bei Abschnitt 69.

58

1 Minute

Malmoth nickt. „Gut. Ich bin in den Schatten hinter euch. Ihr werdet mich nicht sehen können, doch seid versichert, dass ich da bin und euch bei Gefahr zur Seite stehe.“

Du blinzelst kurz, doch Malmoth ist verschwunden. Er muss tatsächlich mit den Schatten verschmolzen sein, denn er ist weg. Notiere dir im Ereignisfeld „E2“ die Abschnittsnummer 75 und im Ereignisfeld „E3“ die Abschnittsnummer 27. Lies jetzt bei Abschnitt 8 weiter.

59

1 Minute

Nimm 20 und addiere deinen Bonus für *Lauschen*. Sollte das Ergebnis bei 24 oder höher liegen, lies weiter mit Abschnitt 74. Andernfalls hörst du nichts und kehrst zu Abschnitt 33 zurück.

60

1 W12 - Bonus auf Intelligenz

Du machst dich auf die Suche. Würfel nun mit dem W12 und ziehe davon deinen Bonus auf Intelligenz ab (bei einem Malus wird addiert). Das ist die Anzahl an Stunden, die du brauchst, um das Gesuchte zu finden. Auch wenn du ein negatives Ergebnis bekommst, oder Null, brauchst du immer mindestens eine Stunde.

In einem der Bücher findest du die Abbildung eines der Kristalle. Darunter steht ein seltsamer Text:

„Dies sind die Seelensteine Kapitalus. Bei seiner Vernichtung haben das Schattenvolk, genannt Ishay dessen verblassende Essenz in vier Kristalle gesperrt, bevor sie selbst auf die Schattenebene verbannt wurden. Die Kristalle wurden allesamt versteckt. Erst wenn die zwei Monde...“

Hier bricht der Text ab. Er ist sehr alt und scheint nur ein Fragment zu sein. Notiere dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis zehn: Abschnitt 40“ und „Hinweis acht: Abschnitt 18“. Kehre dann zu Abschnitt 28 zurück.

61

10 Minuten

Du wirkst den Zauber und drehst dich langsam im Kreis. Plötzlich spürst du den gesuchten Gegenstand im westlichen Teil der Stadt. Du folgst dieser Ahnung durch zerstörte Straßenzüge und gelangst an einen seltsamen Ort. Lies weiter bei Abschnitt 51

62

o Minuten

er spricht: „Du das Gefäß bist!“

Kannst du noch eine weitere Frage stellen? Dann kehre zu Abschnitt 38 zurück. Ansonsten lies bei Abschnitt 8 weiter.

63

o Minuten

Der Kerl liegt in einer Blutlache vor deinen Füßen. Niemals wirst du herausfinden, was er tatsächlich von dir wollte. Notiere dir auf deinem Charakterblatt (Hinweis zwölf: Abschnitt 2) In jedem Fall kannst du dir sein meistergefertigtes Kurzschwert aneignen. Wenn du jetzt den Zauber *Mit Toten sprechen* beherrscht, könntest du ihm vielleicht doch einige Dinge entlocken (Abschnitt 38). Ansonsten musst du dich zu Abschnitt 8 begeben.

64

1 Minute

Du stehst im Schatten, am Rande einer größeren Höhle. Der Boden ist schlammig und die Decke liegt in weiter Höhe.

Es riecht nach reptilienartigen Ausdünstungen und Blut. Am Rande der Felswände stehen etwa vier Feuerschalen, die die Kammer in düsteres Licht werfen. In der Mitte steht ein pyramidenförmiger Altar, auf dem der nackte Leichnam eines Jungen liegt.

Doch hier herrscht heillooses Durcheinander. Der Troglodytenoberpriester ist in heller Aufregung, sucht immer wieder den Boden ab. Ein Trogakolyth ist ihm dabei behilflich, denn offensichtlich hat er seinen Zorn bereits an zweiterem ausgelassen, der mit aufgeschnittener Kehle am Boden liegt.

Was willst du tun?

- Du nutzt die Überraschung und greifst sofort an (Abschnitt 39)
- Du lächelst nur und kehrst zu Abschnitt 15 zurück.

65

1 Minute

Hier verläuft der Höhlenkorridor nach Norden und stößt im Süden auf eine Holztür. In der westlichen und Höhlenwand findet sich ein mit Häuten (sind das Menschenhäute) verhangener Durchgang

Die Tür in der Südwand ist mit einem Balken versperrt, der sich einfach wegnehmen lässt, jedoch möglichen Personen dahinter verbietet, sie zu öffnen.

Was willst du tun?

- Den Balken an der Südtür entfernen und die Tür öffnen (Abschnitt 67)
- Nach Norden zurückgehen (Abschnitt 33)
- Den Vorhang in der westlichen Wand lüften (Abschnitt 55)

66

speziell

Der kleine See am Sturmklammgebirge ist dein Ziel. Dort muss einer der Kristalle sein, die du begehrt (warum eigentlich? Hast du dir das schon einmal überlegt? Egal! Die Zeit wirds zeigen).

Du weist allerdings, dass die Reise dort hin dich sieben Tage dauern wird. Solltest du also noch Proviant benötigen, kehre zu Abschnitt 44 zurück und erledige diese Angelegenheit. Wenn du aber alles hast, was du brauchst, fahre mit Abschnitt 3 fort.

67

1 Minute

Als du den Riegel zurück schiebst und die Türe öffnest, blickst du in eine große Kammer, die nach menschlicher Ausdünstung stinkt. Der Boden ist dreckig und an eine große Anzahl verwaarloster und halb verhungertes Kinder drängt sich an die Wände. Offenbar hast du die verlorenen Sprösslinge der Dorfbewohner gefunden.

Wenn du sie jetzt hier herausführst, kannst du nicht wieder zurückkehren. Willst du das tun (Abschnitt 87), oder hast du noch etwas zu erledigen? In diesem Fall gibst du den Kindern ein Zeichen, sich noch eine Weile ruhig zu verhalten und kehrst zu Abschnitt 65 zurück.

68

1 Minute

Nimm 20 und addiere deinen Bonus für *Lauschen*. Wenn das Ergebnis bei 24 oder höher liegt, lies weiter bei Abschnitt 47. Ansonsten kehre zu Abschnitt 23 zurück, ohne dass du etwas vernommen hast.

69

1 Minute

Deinen fragenden Blick tut er mit einer Handbewegung ab. „Ich weiß, dass euch das etwas seltsam, wenn nicht gar kryptisch vorkommt, doch auch wenn ihr es nicht glauben mögt: Wir beide haben das selbe Ziel. Ihr wollt den Kristall, der sich hier in den Ruinen befindet und ich will, dass es euch gelingt. Daher biete ich euch meine Hilfe an.“

Du machst ihn darauf aufmerksam, dass du noch so einige Fragen hast, doch er schüttelt den Kopf. „Keine Zeit. Hier ist nicht gerade der richtige Ort für ein Pläuschchen. Die Fragen werde ich euch zu gegebener Zeit beantworten, doch nun müsst ihr mir schlichtweg vertrauen. Wollt ihr, dass ich euch helfe, oder nicht?“

Was also tun? Soll Maltho dir bei deiner Suche zur Seite stehen (Abschnitt 58), oder willst du, dass er verschwindet (Abschnitt 12)?

70

1 W12 - Bonus auf Intelligenz

Du machst dich auf die Suche. Würfel nun mit dem W12 und ziehe davon deinen Bonus auf Intelligenz ab (bei einem Malus wird addiert). Das ist die Anzahl an Stunden, die du brauchst, um das Gesuchte zu finden. Auch wenn du ein negatives Ergebnis bekommst, oder Null, brauchst du immer mindestens eine Stunde.

Die alte Sprache, die Kapalu in „Der Schöpfer“ übersetzt wurde von einem vergessenen und alten Volk gesprochen. Das Volk selbst nannte sich die Ishay, oder Schattenvolk. Notiere dir auf deinem Charakterblatt „Hinweis acht: Abschnitt 18“ und kehre zu Abschnitt 28 zurück.

71

1 Minute

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

Du stehst im Schatten, am Rande einer größeren Höhle. Der Boden ist schlammig und die Decke liegt in weiter Höhe.

Es riecht nach reptilienartigen Ausdünstungen und Blut. Am Rande der Felswände stehen etwa vier Feuerschalen, die die Kammer in düsteres Licht werfen.

Ein fürchterer Gesang, eher murmelnd gesungen, ist aus mehreren Kehlen zu hören.

In der Mitte der Kammer vor einem pyramidenförmigen Altar steht eine Kreatur, gewandt in eine schwarze Robe. Sie hat einen echsenartigen Kopf und du identifizierst sie sofort als Troglodyt. Zwei weitere Troglodyten in gleicher Gewandung knien vor diesem Priester, immer diesen seltsamen Gesang vor sich hin murmelnd

Auf dem Altar erkennst du zu deinem Entsetzen den Körper eines kleinen Jungen, dem ein Dolch in die Brust gerammt wurde. Im Moment hält der Oberpriester ein Gefäß unter die Wunde, um das Blut darin aufzufangen.

Neben dem Priester steht ein steinerner Sockel, auf dem ein faustgroßer Kristall ruht. Der Kristall strahlt ein schwärzliches Licht aus, was der Szenerie weiteren Schrecken verleiht.

Was willst du tun?

- Du nutzt die Überraschung und greifst sofort an (Abschnitt 82)
- Du versuchst die tiefen Schatten zu nutzen, zu dem Kristall zu schleichen und ihn zu stehlen (oder den Zauber *Unsichtbarkeit zu verwenden*), dann weiter bei Abschnitt 19.
- Du könntest auch den Zauber *Magierhand* nutzen, um so an den Kristall zu gelangen (Abschnitt 43)
- Nein. Das ist nichts für dich. Du kehrst zu Abschnitt 15 zurück.

72

0 Minuten

Es ist still. Du kannst nichts vernehmen. Kehre zu Abschnitt 15 zurück.

73

1 Minute

Notiere dir im Ereignisfeld „E4“ die Abschnittsnummer 31. Du durchsuchst die Toten und kannst deren Besitztümer an dich nehmen, wenn du willst (1 meistergefertigten Dolch, zwei normale Dolche und insgesamt 20 Silbermünzen). Maltho wischt sein blutiges Kurzsword ab und deutet auf den Kristall. „Nimm ihn jetzt.“ Wenn du der Aufforderung nachkommen willst, notiere auf deinem Charakterblatt „Hinweis dreizehn: Abschnitt 22“, wenn du willst.

Die Person auf dem Opfertisch ist leider nicht mehr zu retten. Du blickst dich kurz um, aber offenbar wurde dein Gefecht von keinen weiteren möglichen Bewohnern gehört. Lies jetzt bei Abschnitt 31 weiter.

74

1 Minute

So angestrengt du auch zu lauschen versuchst, du kannst nichts hören. Kehre zu Abschnitt 33 zurück.

75

1 Minute

Maltho flüstert dir zu: „Ich schnappe mir die zwei Akolythen. Kümme dich um den Oberpriester.“

Gesagt, getan.

Die Überraschung ist vollkommen. Die Kreaturen fahren herum, doch du bist schon bei ihnen. Die erste Runde kann dein Gegner nicht agieren:

☛ Troglodytenpriester: TP 19 (siehe Begegnungsabschnitt B3)

Der Priester wird in der ersten Runde zusätzlich zu seinem Angriff seinen furchtbaren Gestank absetzen.

Außerdem wer er in der ersten Runde den Zauber *Schutz vor Gutem* auf sich wirken. Dann setzt er den Zauber *Brennende Hände* gegen dich ein. Seine Übrigen Angriffe sind Nahkampfangriffe. Sobald der Priester weniger als die Hälfte seiner TP hat, nimmt er seinen *Trank Leichte Wunden heilen* zu sich und nimmt auch einen möglichen Gelegenheitsangriff in Kauf.

Solltest du den Trog besiegen, lies bei Abschnitt 73 weiter.

Du kannst auch versuchen zu fliehen. In diesem Fall lies weiter bei Abschnitt 78.

76

0 Minuten

Gut versteckt unter einem Felsen, der so gut getarnt ist, dass er mit dem Höhlenboden verschmolzen scheint, findest du eine kleine Nische. Du findest darin drei Fläschchen mit einer Flüssigkeit, wie einen Beutel mit 133 Goldmünzen. Außerdem kannst du mehrere Räucherstäbchen bergen (Wert vielleicht 10 Goldmünzen) wie auch die Statue eines Troglodythen aus Ebenholz (Mach einen Wurf auf *Schätzen*, wenn du sie verkaufst. Bei einem Wurf von 18 oder mehr, bekommst du dafür 280 GM. Solltest du weniger Würfeln, erhältst du 200 GM. Ist der Wurf eine 1, bekommst du nur 10 GM).

Du bist dir sicher, dass die Fläschchen eine magische Flüssigkeit enthalten. Notiere sie dir auf deinem Charakterblatt. Solltest du den Zauber *Identifizieren* kennen und wirken wollen, kannst du erfahren, um was es sich handelt (Abschnitt 56). Du kannst das auch später machen, oder in einem späteren Abenteuer. Sobald du den Zauber wirkst, oder wirken lässt, nimm dieses Abenteuer zur Hand und lies bei Abschnitt 56 nach, um was es sich handelt.

Notiere dir jetzt im Ereignisfeld „E8“ die Abschnittsnummer 86 und lies bei Abschnitt 86 weiter.

77

1 Minute

Nimm 20 und zähle deinen Bonus für *Lauschen* dazu. Sollte das Ergebnis bei 24 oder höher liegen, geht es mit Abschnitt 24 weiter. Solltest du darunter liegen, hörst du nichts und musst zu Abschnitt 15 zurückkehren.

78

1 Minute

Deine Fluch führt dich in halsbrecherischem Lauf aus der Höhle hinaus in die Ruinen der Stadt. Schweiß steht dir auf der Stirn, als du bemerkst, dass du immer noch verfolgt wirst.

Erst, als du dich zwischen den Trümmern eines pyramidenförmigen Bauwerks verbirgst, bist du sicher. Leider hast du kurz vor deiner Flucht bemerkt, wie Maltho überwältigt wurde. Deine Flucht hat ihn abgelenkt und so dem Gegner zu einem tödlichen Hieb verholfen.

Notiere dir im Ereignisfeld „E6“ die Abschnittsnummer 48, außerdem schreibst du auf dein Charakterblatt „Hinweis zwölf: Abschnitt 2“ und streichst die Nummern in Ereignisfeld „E2“ und „E3“.

Was willst du tun? Zum Eingang des Tempels zurückkehren (Abschnitt 8), oder die Suche aufgeben und diese unsägliche Stadt verlassen (Abschnitt 4).

79

10 Minuten

Nimm 20 und addiere deinen Bonus auf *Suchen*. Sollte das Ergebnis 30 oder mehr betragen, lies weiter bei Abschnitt 76. Andernfalls ist deine Suche erfolglos und du kehrst zu Abschnitt 55 zurück.

80

1 Minute

Die kryptischen Worte und Symbole sind alles Bedeutungen, die mit Tod, Schmerz und Finsternis zu tun haben. Im Grunde ergeben sie keinen Sinn. Kehre zu Abschnitt 55 zurück.

81

1 Minute

Notiere dir im Ereignisfeld „E7“ die Abschnittsnummer 10.

Du durchsuchst den toten Troglodythen und findest nicht nur seinen meisterlich gefertigten Zweihänder, sondern auch 15 Goldmünzen. Die Zweihänder an der Wand sind offensichtlich gewöhnlich, doch du kannst sie mitnehmen, wenn du willst.

Lies jetzt mit Abschnitt 10 weiter.

82

1 Minute

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

Deine Überraschung ist vollkommen. Die Kreaturen fahren herum, doch du bist schon bei ihnen. Die erste Runde können sie nicht reagieren. Dann greifen sie an:

☛ Troglodyten (2): TP je 10 (siehe Monsterhandbuch S. 309)

☛ Troglodytenpriester: TP 19 (siehe Begegnungsabschnitt B3)

Jeder der Troglodythen wird in der ersten Runde zusätzlich zu seinem Angriff seinen furchtbaren Gestank absetzen.

Der Troglodythenpriester wird sich in der ersten Kampfrunde aus dem Geschehen zurückweichen und auf sich den Zauber *Schutz vor Gutem* wirken. Anschließend wird er in der darauf folgenden Runde den Zauber *Brennende Hände* gegen dich wirken. Ab dann beteiligt er sich am Nahkampf. Sobald der Priester weniger als die Hälfte seiner TP hat, nimmt er seinen *Trank Leichte Wunden heilen* zu sich und nimmt auch einen möglichen Gelegenheitsangriff in Kauf. Solltest du die Trogs besiegen, lies bei Abschnitt 54 weiter.

Du kannst auch versuchen zu fliehen. In diesem Fall musst du einen Wurf auf REF gegen SG 10 + Anzahl deiner Gegner machen. Wenn dieser misslingt, handelst du dir von jedem noch lebenden Gegner einen Gelegenheitsangriff ein. Solltest du die Flucht überleben, lies weiter bei Abschnitt 84. Wenn du stirbst, weist du ja wer als nächstes den Platz auf dem Opfertisch einnehmen darf.

83

1 Minute

Der Gestank von madigem Fleisch und Fisch dringt dir sofort in die Nase. In dieser kleinen Höhle wird offenbar Nahrung aufbewahrt. Jedenfalls kannst du nach kurzer Suche nichts besonderes entdecken, außer den Dingen, die hier von der Decke hängen. Bei manchem Fleisch bist du dir nicht mal sicher, ob es überhaupt von Tieren stammt. Du verlässt die Kammer zu Abschnitt 33.

84

1 Minute

Deine Fluch führt dich in halsbrecherischem Lauf aus der Höhle hinaus in die Ruinen der Stadt. Schweiß steht dir auf der Stirn, als du bemerkst, dass du immer noch verfolgt wirst.

Erst, als du dich zwischen den Trümmern eines pyramidenförmigen Bauwerks verbirgst, bist du sicher.

Notiere dir im Ereignisfeld „E8“ die Abschnittsnummer 48.

Was willst du tun? Zum Eingang des Tempels zurückkehren (Abschnitt 8), oder die Suche aufgeben und diese unsäglich Stadt verlassen (Abschnitt 4).

85

0 Minuten

Sprichst du Drakonisch, oder kannst es jetzt, weil du einen entsprechenden Zauber wirkst (Abschnitt 80)? Wenn nicht, musst du zu Abschnitt 55 zurückkehren und eine neue Wahl treffen.

86

1 Minute

In der Höhlenkamm liegt das Aroma von Weihrauch. Die Wände sind mit schwarzen Tüchern behangen. Im östlichen Teil des Raumes findet sich ein Bett aus schwarzen Kissen an dessen Seiten schwere Eisenstäbe in den Boden gerammt wurden. Von jedem Eisenstab hängen mehrere verwesende Menschenschädel, deren verwelkte Haut mit kryptischen, roten Symbolen bemalt wurden.

Was willst du tun?

- Die Symbole auf den Menschenschädeln genauer betrachten (Abschnitt 85)
- Die Kammer wieder zu Abschnitt 65 verlassen

87

1 Stunde, 30 Minuten

Es ist nicht leicht, den Kindern klar zu machen, sich leise zu verhalten, doch sie haben solche Angst vor den Monstern, dass sie deiner Aufforderung gerne nachkommen.

Du führst sie so leise wie möglich aus dem Tempel und niemand stellt sich euch in den Weg. Auf dem Weg durch die Ruinen der Stadt ist noch immer niemand hinter euch her und als du endlich ans Freie trittst, vergewisserst du dich nochmals etwaiger Begleiter. Niemand ist da. Du bist mit den Kindern alleine. (Solltest du einen Gehilfen haben, ist auch dieser seltsamerweise verschwunden).

Du führst die Kinder also zurück ins Dorf und wirst mit Jubel und Begeisterung empfangen. Der Dorfälteste ist außer sich vor Glück. Zwar sind die Einwohner so arm, dass sie dich nicht fürstlich belohnen können, doch immerhin erhältst du ein kräftiges Mahl und den Status eines Helden.

Außerdem war dein Ausflug in die Höhlen nicht wirklich umsonst.

In jedem Fall bist du einem großen Geheimnis einen Schritt näher gekommen. Es ist der vorletzte Schritt, das hast du im Gefühl. Notiere dir jetzt Erfahrung in Höhe von *Herausforderungsgrad* 4 und vergewissere dich, dass du bereit bist für das finale Kapitel: „Die Wiedergeburt Kapalus!“

88

10 Minuten

Der Laden ist klein und sein Geschäft für „Tinkturen und magisches Gerät“ liegt gleich neben den Stallungen. Die Türe ist recht niedrig geraten (Der Gnom hat wohl vergessen, dass er nicht der einzige ist, der durch spazieren wird) und wenn du nicht gerade von kleinem Wuchst bist, wirst du dich wohl bücken müssen.

Das Innere ist ein Saustall sondergleichen. Hier scheint es keinerlei System zu geben. Gefüllte Regale mit Schriftrollen, Hängekörbe die mit Tintenfassern gefüllt sind und Tische, die vor Tinkturen überquellen.

Ein gedungener, dunkelhäutiger Gnom mit Nickelbrille taucht unter einem Berg von Büchern auf und kommt geschäftig in deine Richtung gelaufen. „Ah... kein Elf! Spricht ein profitabler Tag zu werden. Wie kann Ganamel der Tüchtige euch zu Diensten sein?“

Tja... er hat so allerlei... die Auswahl mag begrenzt sein, doch nicht die Anzahl der Stücke. Seine Tränke:

- Trank *Leichte Wunden heilen* (50 GM)
- Trank *Mittelschwere Wunden heilen* (300 GM)
- Trank des Versteckens (+10 Bonus auf *Verstecken* für eine Stunde - 150 GM)
- Trank *Unsichtbarkeit* (300 GM)
- Heldentrunk (für eine Stunde: +2 Bonus auf Angriff, Rettungswürfe und alle Fertigkeitwürfe - 900 GM)

Seine Schriftrollen:

- *Magisches Geschoss* (25 GM)
- *Monster herbeirufen I* (25 GM)
- *Dunkelsicht* (150 GM)
- *Hast* (375 GM)
- *Zungen* (375 GM)

Magisches Brimborium, was etwas teurer ausfällt, als gewöhnlich:

- Eine beliebige Einfache magische Waffe + 1 (Grundpreis + 2500 GM)
- Eine beliebige magische Kriegswaffe + 1 (Grundpreis + 2800 GM)
- Schutzring + 1 (2200 GM)
- Zauberstab *Leichte Wunden heilen* (50 Ladungen - 900 GM)
- Zauberstab *Magisches Geschoss* (Zauberstufe 3, 50 Ladungen - 2600 GM)

Du kannst dem Gnom auch magische Gegenstände, bzw. normale Gegenstände verkaufen. Er scheint an allem Interesse zu haben und kauft alles zum 50%igen Marktpreis. Allerdings hat er nur ein Budget von 5000 GM. Sollten deine Verkäufe das übersteigen, kann er sich nichts weiteres leisten.

Wenn du alles gekauft hast, was du brauchst, kehre zu Abschnitt 1 zurück.

Begegnungsabschnitte

B1

☛TROGLODYTEN-SCHWERTMEISTER

HG3

Männlicher Troglodyt Krieger 2

CB mittelgroßer Humanoid (Reptil)

INIT -1; SINNE Dunkelsicht 18m, Lauschen +3, Entdecken +0

SPRACHEN Drakonisch

RK 15, Berührung 9, Auf dem falschen Fuß 15

TW 4W8+8

ZÄH +8, REF -1, WIL +0

BR 9 m (6 Felder)

NAHKAMPF Meist. Zweihänder +7 (1W12+3)

ANGRIFFSFLÄCHE 1,5 m, REICHWEITE 1,5 m

GAB +3, RINGKAMPF +5

BA Gestank

ATTR. ST 15, GE 9, KO 14, IN 8, WE 10, CH 10

TALENTE Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zweihänder)

FERTIGKEITEN Lauschen +3, Verstecken +5, Einschüchtern +5

BESITZ Meisterarbeit Zweihänder, 2W10 GM

B2

☛FREMDER KAHLKOPF

HG4

Männlicher Mensch Schurke 4

CN mittelgroßer Humanoid

INIT +8; SINNE Lauschen +9, Entdecken +7

SPRACHEN Handelsprache, Drakonisch, Gnomisch

RK 19, Berührung 15, Auf dem falschen Fuß 19, Entrinnen, Reflexbewegung

TW 4W6+4

ZÄH +3, REF +9, WIL +2

BR 9 m (6 Felder)

NAHKAMPF Meist. Kurzschwert +8 (1W6+1)

ANGRIFFSFLÄCHE 1,5 m, REICHWEITE 1,5 m

GAB +3, RINGKAMPF -1

BA Hinterhältiger Angriff +2W6

ATTR. ST 12, GE 18, KO 13, IN 14, WE 10, CH 8

TALENTE Verbesserte Initiative, Waffenfinesse (Rapier), Abhärtung

FERTIGKEITEN Balancieren +8, Bluffen +3, Klettern +5, Mechanismus ausschalten +11, Verstecken +14, Springen +4, Lauschen +9, Schlösser öffnen +13, Leise Bewegen +12, Suchen +9, Entdecken +7, Turnen +10, Magische Gegenstände benutzen +2

BESITZ Meisterarbeit Kurzschwert, beschlagenes Leder

B3

☛TROGLODYTEN-PRIESTER

HG3

Männlicher Troglodyt Adept 2

CB mittelgroßer Humanoid (Reptil)

INIT +3; SINNE Dunkelsicht 18m, Lauschen +3, Entdecken +2

SPRACHEN Drakonisch

RK 15, Berührung 9, Auf dem falschen Fuß 15

TW 4W8+4+2W6+4

ZÄH +5, REF -1, WIL +3

BR 9 m (6 Felder)

NAHKAMPF Keule +3 (1W6)

ANGRIFFSFLÄCHE 1,5 m, REICHWEITE 1,5 m

GAB +2, RINGKAMPF +2

BA Gestank

VORBEREITETE ZAUBER (ZS 2, +2 Ber. Nahkampf, +1 Ber. Fernkampf)

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

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

ATTR. ST 10, GE 9, KO 14, IN 8, WE 15, CH 10

TALENTE Waffenfokus (Keule), Verbesserte Initiative

FERTIGKEITEN Lauschen +3, Verstecken +5, Entdecken +2, Konzentration +7

BESITZ Keule, 2W20 GM, *Trank Leichte Wunden heilen*

Anhang: Regeln

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

Wie man ein Soloabenteuer spielt

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

Zeit, Essen, Schlafen

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

Ereignisfelder

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

Kampf und Begegnungsabschnitte

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

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

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

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

Wertvolle Gegenstände

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

Überlandreisen

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

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

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

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

(ABSCHNITTSNUMMER)

Entfernung 180 Km

Geländemodifikator XI

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

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

Bei obigem Beispiel wirst du 180 Km auf einer guten Straße zurücklegen (Geländemodifikator XI). Sollte dein Charakter jetzt beispielsweise Bewegungsfaktor 9 haben, wird er am Tag (also 8 Stunden Reisezeit pro Tag, wie im Spielerhandbuch standardmäßig vorgeschlagen) 36 Km zurückgelegt werden), 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

