

Ein Soloabenteuer im Svellttal

Svelltblut

Ein Soloabenteuer von Peter Schwanemann
mit einer Zeichnung von Stephan Stenglin
3.Auflage - März 2007

Stufe 3-8

Inhaltsverzeichnis

3	Vorwort
Das Abenteuer	
4	1. Teil (Morgenwind)
33	2. Teil (Mitternachtsregen)
Anhang	
44	Glossar & Regelfragen
44	Nachwort
45	Statistiken
45	Impressum & Copyright

Vorwort

Willkommen lieber Leser,

Ich freue mich, dass du dir die Zeit nimmst mein Soloabenteuer zu spielen. Ich habe eine lange Zeit mit dem Schreiben dieses Abenteuers verbracht und so einen großen Respekt für alle Personen bekommen, die Solo- und/oder Gruppenabenteuer schreiben und sie dann kostenlos zur Verfügung stellen, denn durch das Schreiben von Svelltblut konnte ich selbst erfahren, welche Menge an Arbeit hinter einem solchen Abenteuer steckt. Doch diese Menge an Arbeit ändert nichts an der Tatsache, dass ich, wie so viele andere Leute, von den vielen kostenlosen Informationen, Texten und Programmen im Internet profitiere. Und so möchte ich mit diesem Abenteuer nun auch einen Beitrag zollen und es für Alle frei zugänglich machen.

Falls dir das Abenteuer also gefällt, fühle dich frei es weiter zu geben. (Weitere Informationen hierzu unter Copyright.)

Wie du sicherlich bereits gemerkt hast ist dieses Soloabenteuer in der Du-Form geschrieben. Ich hoffe du nimmst es mir nicht übel, doch ich denke es ist für die Spielatmosphäre schädlich gesiezt zu werden ;-).

Svelltblut ist mit ziemlich jeden menschlichen oder zwergischen Helden der Stufe 3-8 spielbar. Allerdings sollte der Charakter keine Hexe sein und darf keine Totenangst haben. Auch ein jeder Geweihter würde über einen unlogischen Abenteuerablauf klagen und sollte daher lieber nicht gespielt werden. Des weiteren ist es zwar möglich dies Abenteuer mit einem anderen magiebegabten Charakter, als einer Hexe, zu spielen, doch bis auf Kampfsituationen gibt es fast keine Möglichkeiten Magie anzuwenden. Und damit keine unlogischen Situationen entstehen rate ich eher allgemein von magiebegabten Charakteren ab .

Schließlich habe ich absichtlich Proben auf Nachteile wie Neugier, Goldgier, Raumangst, usw. weg gelassen, da ich denke, dass jeder Spieler selbst wissen sollte, wie sein Charakter reagiert! ! !

Denn wenn man schummeln will schafft man dies so oder so ! Ausgelegt ist das Abenteuer für die 4te Edition, jedoch ist es auch möglich mit einem Helden der dritten Edition zu spielen.

Bei Helden der dritten Edition bedeutet die Voraussetzung keine Totenangst, dass der Held einem Wert von drei oder weniger in der Eigenschaft Totenangst hat.

Nun aber auf ins Abenteuer

Viel Spaß beim spielenweiter bei Morgenwind

Morgenwind

...Über dir ziehen sich etliche, graue Wolken, langsam den Himmel entlang, so dass selbst die letzten grünen Blätter beinahe vom übermäßigen grau der Landschaft verschluckt werden. Und während dir ein leichter Ost-Wind sanft nochmal und nochmal den kühlen Regen ins Gesicht weht, gibt die vom Regen aufgeweichte Straße deinen Füßen wieder einmal Platz und lässt sie gut eine Handbreit in den braunen, kalten Matsch versinken

Es ist Efferd und wie du merkst nicht gerade die idealste Zeit um sich im Svellttal aufzuhalten. Wenn du ein Reittier, ein Gefährt oder sonst etwas ähnliches besitzt so fragst du dich wieder einmal wie du bloß auf die glorreiche Idee gekommen bist dies einem guten Bekannten zu leihen. Aber es nützt nichts...

Trotzig kämpfst du dich weiter über die matschigen Wege. Ein Gedanke schießt dir durch den Kopf: „Vielleicht ist es eine naive Idee gewesen zu glauben, dass das gute Wetter von Vorgestern anhalten wird! Aber nun ist eh alles zu spät und außerdem sind es ja nur noch etwa 40 Meilen bis Lowangen! Und Gashok.... Gashok hatte mir ja eh nicht gefallen!“

Weiter bei 7

1

Puh! Immerhin das gelingt dir.

Die Leiche fällt auf den Boden und im nächsten Augenblick schon verschwindest du mit dem Tempo eines gejagten Hasen im tiefen Wald.

Du hast keine Ahnung ob du überhaupt verfolgt wirst, doch das ist dir im Moment auch recht egal! Du möchtest bloß endlich weg von dieser verdammten Kutsche und dieser dreckigen Leiche. Und das scheint dir ja gelungen zu sein.

Nach etwa 3 Minuten bleibst du stehen, atmest einmal tief durch und schaut dich um. Ganz alleine stehst du im Wald.

Kurz darauf lenkst du deine Schritte wieder etwas weiter westwärts und triffst, wenn dir eine Orientierungsprobe gelingt, bei 5 wieder auf die vom Regen aufgeweichte Straße. Anderenfalls befindest du dich bei 89

2

Du lässt dich nicht aufhalten. Schließlich hast du ein Ziel vor Augen, das den schönen Namen Lowangen trägt und eine warme und trockene Taverne verspricht.

Und außerdem bist du dir sicher, dass die Gefahr auch viel zu groß gewesen wäre, dass vielleicht doch noch ein Wegelagerer, ein Schurke oder ein Ork im Dickicht neben der Kutsche nur drauf wartete, einen armen Reisenden, wie dich, zu überfallen.

Was hätte schon interessantes in einer solchen Kutsche sein können?

Weiter bei 5

3

Auf der westlichen Seite des Weges hat der andauernde Regen die Wiesen total aufgeschwemmt und sie so zu einem beinahe unpassierbaren Sumpf verändert.

Zwar gehst du trotzdem einige Meter des Weges auf und ab aber da sich dir überall das gleiche Bild zeigt, entscheidest du dich schließlich die Suche auf dieser Seite abzubrechen. Wäre diese Kutsche tatsächlich vor kurzem überfallen worden, so sind die Räuber wohl kaum über diese Wiesen geflohen.

Willst du nun den Wald absuchen (9) oder zur Kutsche zurück gehen (47) ?

4

Du drehst dich um und willst einfach nur noch weglaufen, doch gerade in dem Moment fühlst du eine Hand die sich fest um deine rechte Schulter schließt. Es ist ein etwa 16 Jahre alter Junge. Seine dunkelblauen Augen werden durch seine nassen, lockigen, braunen Haare eingerahmt. Ein Gewand das ein wenig wie ein alter Kartoffelsack aussieht hängt von seinen Schultern herab. Ganz ruhig spricht er dich an: „Willkommen in Oakbruch, Fremder.“ Eine kurze Zeit mustert er dich und scheint auf eine Antwort zu warten, doch schnell wird ihm doch bewusst, dass du vor lauter Angst zitterst. Er greift fester zu.

„Hey,... sie tun dir nichts ! Komm mit ich bring dich zu den Anderen.“

Nach diesen Worten lässt er dich los, dreht sich um und geht mit schnellen Schritten auf einen weiter außerhalb liegenden Hof zu.

Kurz dreht er sich noch mal um und schaut auffordernd in deine Richtung, dann geht er weiter.

Möchtest du ihm folgen (99) oder ist deine Angst zu groß, so dass du lieber so schnell wie möglich den matschigen Weg zurück laufen willst (72) .

5

Weiter geht es über die schlammige Handelsstraße.

Der Regen scheint keine Ende zu nehmen und das Ziel scheint immer mehr vom Regen davon gespült zu werden.

Ein Wegweiser: „Lowangen 38 Meilen“
38 Meilen? Von Gashok aus sind es etwa 80 und du bist bereits ganze eineinhalb Tage unterwegs! Immerhin solltest du bald in Neu Lowangen ankommen, dein heutiges Ziel. Von dort aus ist es zwar noch eine Tagesreise bis Lowangen aber immerhin sollte es kein Problem sein dort eine trockene Unterkunft für die Nacht zu bekommen.

Mit dem Gedanken an eine heiße Suppe und ein leckeres Getränk im Kopf wird auch langsam deine Stimmung etwas besser. Doch dann,...

Du kämpfst dich bis kurz vor Neu Lowangen, durch die schlammige Handelsstraße und freust dich immer mehr auf eine trockene Taverne, als du plötzlich, etwa 3 Meilen vor deinem heutigen Ziel, vor einem großen schlammigen Strom, der die Handelsstraße total überflutet hat, zum Stehen kommst. Schuld daran ist anscheinend nur ein kleiner Bach der nun, dank des ewigen Regens, zu immenser Größe angewachsen ist.

Es scheint schon beinahe paradox, dass der einzige weiterführende Weg, der eher einem Trampelpfad ähnelt, direkt an diesem Strom flussaufwärts führt.

Doch andererseits, bevor man sich in lebensgefährliche Aktionen stürzt, sollte man erst alle anderen Möglichkeiten ausgeschöpft haben und so folgst du dem Trampelpfad, durch einen Wald bis du kurz darauf auf der anderen Seite des Waldes ein kleines Dörfchen entdeckst,

dass du sogleich bei 98 ansteuerst.

6

Zwei Stunden später scheint dir das Dorf schon fast vergessen. Der Weg führt dich nun immer weiter durch den immer dichter werdenden Laubwald. Die Gegend ist längst nicht mehr so flach. Zwischen Hügeln und vereinzelt Felsvorsprüngen hindurch scheint dich der Weg immer weiter in die Wildnis zu führen. Längst ist dir klar, dass du wohl gar nicht mehr auf dem eigentlichen Pfad gehst und wenn doch so wird er wohl nur sehr selten benutzt.

Umdrehen? Du spielst wirklich schon mit dem Gedanken, als du plötzlich auf eine größere Straße triffst.

Weiter bei 13

7

Schlagartig wirst du aus deinen Träumen gerissen. Längst hast du dich daran gewöhnt dich alleine durch die Regenschauer zu kämpfen, so dass dir nun die Kutsche die etwa 200 Schritt vor dir verlassen am Wegesrand steht doch etwas seltsam vorkommt..

Schnell legst du die letzte Distanz zurück und bist dann schließlich bei 14 bei der Kutsche angelangt.

8

Gerade als du es schon aufgeben willst fällt dir ein seltsames Muster im Schlamm, nahe der Tür der Kutsche, auf. Als du nun danach greifst kommt eine feines Lederband mit einem kleinen, silbernen Greifenamulett (etwa 8 Silbertaler Wert) zum Vorschein welches wohl in der Hitze des Gefechts verloren wurde.

Weiter bei 47

9

Der Regen hat selbst den Wald zu einer gefährlich rutschigen Matschbahn verändert, doch im Gegensatz zur Straße oder den Wiesen ist der Boden hier noch recht fest, so dass du weniger Probleme hast dich fort zu bewegen. Das

einzig größere Problem stellen die niedrig hängenden Äste und die Büsche dar.

Du schaust dich ein wenig um und achtest dabei auf jedes Blatt und jeden Stock, doch Spuren vermagst du (selbst wenn du ein gelernter Spurenleser bist) nicht zu erkennen.

Allerdings mag es sein, dass du etwas Anderes wahrnimmst. Bitte lege eine Sinnesschärfe-Probe +7 auf Hören ab.

Gelungen (62) Misslungen (57)

10

Die Leiche rutscht dir von der Schulter, deine Füße verlieren den Halt und schon im nächsten Augenblick liegst du neben ihr.

Schnell stehst du auf und rennst weiter, doch die Wurzeln der Bäume und der schlickige, glatte Untergrund scheinen dich fest halten zu wollen. Immer wieder fällst du hin. Du hast beinahe das Gefühl gar nicht mehr voran zu kommen. Hinter dir hörst du laute Rufe. Du kannst nicht verstehen was sie sagen. Viel zu fixiert bist du auf deine Flucht.

Doch schließlich ist alles um dich still. Bloß der starke Regen prasselt auf die Blätter der Eichen und Rotbuchen unter denen du stehst.

Kurz schnappst du nach Luft und ruhst dich aus, dann lenkst du deine Schritte wieder etwas weiter westwärts und triffst, wenn dir eine Orientierungsprobe gelingt, bei 5 wieder auf die Straße. Anderenfalls befindest du dich bei 89

11

Du legst deine Waffen ab und lässt dich auf den Rücken von einem der Pferde binden. Im Augenwinkel siehst du wie die Axt und der Leichnam ebenfalls auf eines der Pferde gepackt werden.

Und schon geht das Durchgeschüttel los. Etwa 5 Stunden lang ist das anscheinend einzig angenehme der bis vor kurzen noch so extrem verhasste Regen, der unverändert auf dein Kopf tropft.

.....

Am nächsten Morgen wachst du von einer lauten Stimme auf, die dich

auffordert aufzustehen.

Gut hast du zugegebenermaßen nicht gerade geschlafen, aber als dir der Wärter nun dein gesamtes Gut wieder gibt und dich aus dem Gefängnis entlässt scheint all dies vergessen.

Sogar den Grund weiß der Wärter dir zu sagen. Du wärest zu schwach gewesen, als dass du der Mörder des Thorwallers hättest sein können! Deshalb hätte der Richter kein Sinn in einer Verhandlung gesehen. Es wäre ihm zu lächerlich gewesen.

...lieber Spieler, leider ist hier ein Punkt erreicht, wo das eigentliche Abenteuer nicht mehr umkrepelbar ist und so entlasse ich dich mit 60 Abenteuerpunkten nach Lowangen. Ich hoffe du hattest trotzdem Spaß und konntest dir mit diesem Abenteuer ein klein wenig die Zeit vertreiben.

12

Dein Atem geht tief, deine Wunden schmerzen, dein Körper voller Adrenalin wird nur noch von der Angst gesteuert, dass die 5 Reiter immer noch hinter dir sein könnten.

Schließlich bleibst du stehen. Du lauscht in die Ferne, doch... nichts bloß der Regen, der dir kühl über die Stirn ins Gesicht fließt und deine heißen Wangen kühlt. Doch da, ein Geräusch... du drehst dich wieder um und siehst ein Reh im Gebüsch verschwinden. Scheinbar haben sie die Verfolgung aufgegeben, oder haben dich verloren.

Ein hoch auf Peraine, die ein so dichtes Unterholz hat wachsen lassen.

Doch... hast du eigentlich die Axt mitgenommen?

Ja (16)

Nein (28)

13

Kurz überlegst du in welche Richtung du gehen solltest, dann wird dir bewusst, das die Richtung egal ist. Hauptsache weg aus dem Regen, zurück zur Zivilisation und irgendwo ein trockenes Bett beziehen.

Und sowieso, woher solltest du wissen in welcher Richtung du schneller zum nächsten Ort kommst? Längst hast du

deine Orientierung verloren. Alles sieht gleich nass und grau aus und auch die Wolkendecke scheint nicht dünner werden zu wollen.

So folgst du der Straße nach rechts, lässt dein Kopf schlapp herabhängen und versuchst deinen Gedanken möglichst auf einen anderen Ort zu lenken.

Und so schlenderst du gedankenlos, mit dem Blick auf dem Boden gehaftet, den Weg entlang, als du plötzlich bemerkst, wie der Regen dir Blut entgegenspült.

Du schreckst auf, reißt deinen Kopf nach oben und guckst auf einen leblosen Körper, der mit dem Gesicht nach unten im Schlamm liegt. Seine linke Hand die etwas abseits der Leiche liegt, wird von einer großen zweischneidigen Axt von seinem Arm getrennt und wurde wohl auch mit dieser abgeschnitten.

Der Körper selbst ist fast komplett mit einer alten Hartleder-Kleidung bedeckt. Wobei seine blonden langen Haare mit Kletten überseht sind und vom Schlamm zusammenkleben. Ansonsten scheint dir auf die schnelle nicht mehr interessantes in die Augen zu fallen.

Fragen kommen in dir hoch:

"Wer hat wohl einen solch riesen Thorwaller zu Fall gebracht und warum hat dieser jemand diese wohl doch recht wertvolle Axt zurückgelassen?"

Beinahe hättest du durch den lauten Regen ein Pferdegetrappel überhört, was sich offensichtlich dir nähert. Du blickst auf.

Es ist eine Gruppe von Soldaten, sechs an der Zahl. Und dein eben noch klarer Kopf verschwindet nun, als du von den wohl noch 70 Schritt entfernten Soldaten ein „Halt! Stehen geblieben“ hörst.

Was ist dein erster Gedanke?

„in den Wald!“ (25)

„Axt nehmen und in den Wald!“ (70)

„Ja eh, ich bleib stehen!“ (76)

14

Als wäre sie hier vergessen worden steht die zwei-achsige Kastenkutsche am Wegesrand. Auf den ersten Blick ist nicht zu erkennen, wem sie gehört oder gehörte und warum sie hier stehen gelassen wurde. Sie scheint völlig intakt und der einzige logische Grund

erscheint dir ein Überfall auf diese Kutsche zu sein. Doch ist in der matschigen Erde nicht ein einziger Fußabdruck zu sehen, so dass wenn es ein Überfall war dieser auch schon einige Zeit her sein muss. (Wenn man den Regen bedenkt mindestens eine Stunde)

Ob sich die vermeintlichen Räuber wohl noch im Wäldchen, dass sich östlich des Weges erstreckt aufhalten?

Möchtest du die Kutsche etwas genauer untersuchen(82), die nähere Umgebung untersuchen(56) dich für eine kleine Pause in die trockene Kutsche setzen (42) oder die Kutsche einfach links liegen lassen und weiter Richtung Lowangen stapfen(2).

15

„Ich bin Tjork, Tjork Bachental. Ich bin Jäger hier im Wald. Der Wald gehört zwar nicht mir, aber ich habe die Aufsicht über ihn! Fürst von Glemo, mein Herr bezahlt mich dafür Wilderer zu vertreiben und den Wildbestand klein zu halten!...

Und was machst du hier? Wie ein Wilderer siehst du nun echt nicht aus und für einen normalen Wanderer bist du recht weit ab der Wege!“

Denkst du ein kleiner Plauder könnte nicht schaden und ihm erlauben sich zu dir zu setzen(19)? oder willst du lieber doch deine Ruhe haben(35)?

16

Na ja immer hin ein gutes hatte diese Flucht. Du bist ein gutes Stück weiter gekommen, und du hast eine neue Axt! Gemütlich stapfst du weiter durch den Wald.

Weiter bei 70

17

So schnell kann ein Menschenleben zu ende sein. Irgendwie ist dir doch ein bisschen mulmig, als du nun den Fremden auf den Boden liegen siehst. Vom letzten Leben verlassen, seine Hand fest um den Dolch gekrallt.

Als du den Fremden untersuchst findest

du nicht mehr als 3 Silbertaler, ein kleines kupfernes Fuchsamulett und eben den Dolch mit dem er dich angegriffen hat. Seine Lederkleidung dagegen ist schon so alt und zerfetzt, dass du wohl kaum noch Geld für sie bekommen würdest.

Doch dann wird es auch Zeit. Ein geschwinter Blick aus dem Fenster zeigt dir, dass von Norden her aus etwa 300 Schritt Entfernung Reisende auf dich zu kommen. Willst du schnell Richtung Lowangen entschwinden bevor auch nur der kleinste Verdacht auf dich fallen könnte(68) oder lieber die Gefahr eingehen und den Toten in den Wald schleppen um ihn dort zu begraben (78)?

18

Deine Wunden begutachtend bist du plötzlich ganz allein. Blut an deiner Kleidung, den Büschen den Bäumen und auf dem weichen Moosboden zeugen von dem Kampf. Wessen Blut es ist ist kaum noch zu erkennen.

Falls du einen oder mehrere Gegner niederstrecken konntest findest du pro Leiche W6 Silbertaler sowie einen Kurzbogen mit 20 Pfeilen bei dem ersten und dritten Jäger findest du des weiteren ein Kurzsword bei dem zweiten ist noch ein Speer zu finden.

Falls einer oder mehrere Gegner entkommen sind hast du fortan den Nachteil Gesucht 1 in Neu Lowangen und Umgebung.

Und so schlägst du dich durch den Wald um schnellst möglichst diese Gegend und damit auch dieses Abenteuer mit 80 AP zu verlassen

Wichtig für alle folgenden Abenteuer:

Solange du die Axt trägst hast du die Nachteile Pechmagnet, Alpträume und Schlafstörung.

Für die Axt selbst wirst du bei einem normalen Händler höchstens 4,5 Dukaten erhalten.

Ein Händler der die ganze Magie der Waffe versteht wird dir bis zu 100 Dukaten zahlen, ein Händler mit normalen Magieverstand allerdings erkennt nur die oben genannten Nachteile und somit ist ein solcher Händler nicht bereit die Axt zu kaufen.

(Werte der Axt bei 77 (Info))

19

Eine Zeit lang sitzt der Junge still am Feuer. Das einzige Geräusch das andauert scheint der Regen und das Feuer zu sein. Beinahe scheint es dir als ob er mit offenen Augen eingeschlafen ist, als er sich plötzlich zu dir wendet.

„Woher hast du die Axt?“

Ohne weiter drüber nachzudenken antwortest du: „Gefunden! Bei einem Toten an der Handelsstraße.“

„Weißt du ich frage nur deshalb, weil in der Nähe unseres Dorfes ein Steingrab geplündert wurde. Dort heraus wurde eben auch eine Axt gestohlen. Nach der Beschreibung der Axt ähnelt sie sehr der Axt die du dort hast!“

„Ich habe kein Grab geplündert! Willst du mich etwa beschuldigen? Wahrscheinlich war der Tote bei dem ich die Axt fand derjenige der das Grab ausgeplündert hat!“

„Ich mag dir sehr wohl glauben, doch das ändert nichts daran, dass wir die Axt dringend zurück brauchen. Durch das Entwenden der Axt wurde ein Fluch aktiv. Der Geist des Ork ist wiederauferstanden und ermordet nun in Oakbruch, unserem Dorf, jede Nacht ein Leben! Willst du mitkommen und uns helfen wir würden dich auch entlohnen (20)? Oder überlas uns immerhin die Axt. (97)“

„Nein vergiss es ich habe die Axt gefunden und sie gehört mir(35)!“

20

Schon kurz darauf brecht ihr auf, Tjork vorneweg. Innerhalb von zwei Stunden wirst du scheinbar durch totale Wildnis, durch dichtes Unterholz, über einen kleinen Bach, durch den immer stärker werdenden Regen hindurch direkt nach Oakbruch geführt.

Doch um so näher du Oakbruch kommst, um so mehr scheint sich auch der Regen zu verstärken. Und so verdunkelt sich mit dem Himmel auch deine Stimmung immer weiter. Längst scheint dir alles egal zu sein, grau in grau, knurrender Magen und nicht ein trockenes Stückchen Haut an dir.

Wie einladend erscheinen da nun die warm und hell erleuchteten Fenster eines Bauernhauses in Oakbruch...

Schnell werden dir trockene Kleider und eine warme Suppe gereicht und dass obwohl dich die anderen Bewohner des Ortes wohl anfangs, als du in ihr Haus kamst, kritisch betrachteten. Doch schon ein paar Worte der Jäger scheinen auszureichen, um die restlichen neuen Dorfbewohner auf deine Seite zu ziehen. Was diese Worte beinhalteten... du weißt es nicht. Aber ganz offensichtlich schien der Inhalt den Dorfbewohnern extrem wichtig zu sein. Und so sitzt du wohl eine ganze Zeit lang vor dem Kamin und ruhst dich aus.

Nach etwa einer Stunde setzt sich ein alter Mann zu dir, der sich als Uldor vorstellt.

„Na, konntest du dich schon wieder etwas erholen?“

„Ein wenig schon.“

„Das ist schön zu hören. Ich bin hier, um dich ein wenig über die Axt aufzuklären und um dich nachher eine, für uns hier in Oakbruch, wichtige Frage zu stellen.“

„Okay schieß' los.“

„Nun gut: Also mit der Axt hat es folgendes auf sich... 54 (Info)...

Und bist du bereit für uns die Axt zu dem Grab zu bringen? Du hattest sie nun bereits in den Händen, wir allerdings noch nicht. Und um ehrlich zu sein gibt es hier wohl so ziemlich Niemanden, der das gerne machen würde. Wir könnten dir dafür nicht viel geben, doch das was dir sicher sein wird ist Borons dank, unsere ewige Gastfreundschaft und das was wir an Münzen zusammenkratzen können. Also hilfst du uns?“

„Ja (106)“

„Nein (27)“

21

Das ist definitiv zu viel! Du lehnt die Axt gegen die alte Eiche und verlässt diesen „verhexten Ort“.

Schon wenige Stunden später befindest du dich wieder auf der Handelsstraße in Richtung Lowangen und deine Gedanken gehen wieder normale Wege... „Oh dieser verdammte Regen! Efferdstage im Norden sind einfach tödlich!“

So wie die Axt in Vergessenheit gerät, ist nun leider auch das Abenteuer zu Ende. Es bleibt mir nun nichts anderes mehr

übrig als dich mit 60 AP aus diesem Abenteuer zu entlassen!

Ich hoffe dennoch, dass dir dieser kleine Ausflug in meine Soloabenteuer Spaß gemacht hat. Vielleicht findet ja ein späterer Held einen Weg, Svelltblut doch noch zurückzubringen.

22

Kurz atmest du noch einmal ordentlich durch, dann drehst du dich um und gehst den Weg zurück.

Dunkelheit umgibt dich. Die tristen Regenschauer schlagen weiter auf dein Gemüt ein. Sind sie wirklich Efferds Segen? Du beginnst daran zu zweifeln.

Etwa zwanzig Minuten vergehen, in denen du dich durch den dunklen, matschigen und nassen Wald schlägst, bis plötzlich Oakbruch wieder vor dir auftaucht.

Wie einladend erscheint nun das warm erleuchtete Bauernhaus, in das erst der Junge ging...

Kurze Zeit später sitzt du auf einem Bärenfell vor einem warmen Kamin. Eine heiße Fleischsuppe die du von dem Jungen, Miro bekamst wärmt dich auf. Außer dir sind dreizehn Personen im Raum, die Alle über irgendetwas grübeln und diskutieren.

Mit halber Aufmerksamkeit lauscht du in ihre Richtung, doch die Worte die du Aufschnappst reichen nicht aus um heraus zu finden worum die Diskussion geht.

Nachdem du den Oakbruchern die schlechte Nachricht überbracht hattest, dass Eno der Holzfäller tot ist, wurdest du schnell von den Einwohnern aufgenommen und versorgt. Ihre Trauer war nur kurz andauernd und schien eher reine Routine zu sein. Und auch wenn du nun die Gastfreundlichkeit genießt, stellst du dir immer noch die Frage ob sich irgendetwas hinter ihr verbirgt. Die Antwort erfolgt so gleich...

Zu dir setzt sich ein alter Mann, der sich als Uldor vorstellt.

„Na, konntest du dich schon wieder etwas erholen?“

„Ein wenig schon.“

„Das ist schön zu hören. Ich bin hier, um dich über unser Problem aufzuklären

und um dir nachher eine, für uns hier in Oakbruch, sehr wichtige Frage zu stellen.“

„Gut erzähl ruhig.“

„Also, unser Problem ist folgendes...“

54(Info)...

Und bist du bereit uns zu helfen? Willst du versuchen die Axt zu finden und sie danach zu Thoranok zu bringen? Wir könnten dir dafür nicht viel geben, doch das was dir sicher sein wird ist Borons dank, unsere ewige Gastfreundschaft und das was wir an Münzen zusammenkratzen können. Also, wirst du uns helfen die Axt zu finden und sie Thoranok zurück zu bringen?“

„Ja **(24)**“

„Nein **(26)**“

23

Mehr und mehr siehst du wie der Fremde stiller wird und gerade zu kurzzeitig versteinert. Siegesicher setzt du gleich zum nächsten verbalen Schlag an, als sich der Fremde mit wütendem Gesicht zu dir umdreht und sich mit einem Dolch auf dich stürzt. „Möge dir Boron verzeihen!“

weiter zum Kampf geht es bei **41**

24

Deine Antwort war klar und deutlich. Doch obwohl du merkst, dass du mit ihr Allen in diesem Ort einen großen Gefallen getan hast, hast du schlagartig doch ein schlechtes Gefühl im Bauch.

Siebzehn Tage bereits!... Es wird nicht leicht für dich werden die Axt zurück zu bringen!

Schnell wendest du dich von diesem Gedanken ab und schaut Uldor ins Gesicht, der sichtlich erleichtert aussieht und dich fröhlich anlächelt.

Tsa hat dich nicht umsonst auf diese Welt gebracht! Und wenn nicht du, wer sonst sollte diesen armen Menschen helfen?

Du packst deine Sachen, bekommst noch etwas Proviant von den Oakbruchern, verlässt das alte Bauernhaus und machst dich schließlich auf den Weg.

Und als du gerade in Gedanken versunken so über dein Vorgehen grübelst, bricht plötzlich Praios Antlitz durch die dicke Wolkendecke und

schenkt dir so einige Sekunden sein warmes Licht, doch so schnell wie es kam verschwindet es auch wieder und so zieht die Wolkendecke schon bald wieder zu.

Efferds Element strömt nach wie vor wie ein Wasserfall vom Himmel herab.

Doch dein Vorgehen hast du immer noch nicht geklärt!

Willst du zuerst zu den Gräbern gehen **(32)**, Oakbruch nach Auffälligkeiten untersuchen **(40)** oder deiner Nase folgen und hoffen, dass dich das Glück zu dem Dieb führt **(45)**

25

Wald, Regen, das perfekte Klima für einen Fisch wie du findest! Nach deiner schnellen Flucht bist du nun wohl schon vier Stunden stur in eine Richtung durch den anscheinend nie endenden Wald gelaufen und deine Stimmung ist dadurch auch nicht unbedingt besser geworden! Doch bald ist all dies vergessen!

Vor dir liegt ein kleines Dorf. Endlich ein trockenes Bett für dich...

Und leider auch das Ende des Abenteuers.

Lieber Spieler, da das Abenteuer auf die Axt Svelltblut aufgebaut ist die nun leider für dich unerreichbar ist, endet hier das Abenteuer leider etwas abrupt. Ich hoffe, dass dir das Abenteuer trotzdem gefallen hat.

Hier bekommst du auf jeden Fall erst einmal einen kleinen Trost in Form von 50 AP.

Vielleicht hat ein anderer Held ja mehr Glück!

26

Entschlossen und klar lehnt du ab. Du hast schon genug Probleme in letzter Zeit gehabt, was sollst du dich nun auch noch mit Problemen anderer belasten? Oder ist es vielleicht doch etwas anderes?

Vielleicht ist es auch nur deine innere Angst die wieder in dir hochkommt, dass du versagen könntest.

Wenn es so ist, vielleicht solltest du dich besser dieser Angst stellen, denn Helden werden nicht geboren, sie entstehen

durch das meistern schwerer Aufgaben, die nur wenige Andere gemeistert hätten.

Hier ist eine schwere Aufgabe! Du brauchst nur „Ja“ sagen und dich deiner Bestimmung stellen(24).

Oder du gibst auf und begnügst dich mit 50AP die dir nach dieser langen Tortur wohl als kleines Trostpflaster zustehen.

27

Etwas enttäuscht sind sie schon von dir, aber letzten Endes verstehen sie deine Entscheidung nur all zu gut, immerhin dauerte es auch fast eine Stunde, bis sich endlich Jemand freiwillig erklärte die Axt zurück zum Grab zu bringen. Niemand wollte diese Aufgabe wirklich gerne übernehmen.

Am nächsten Morgen geht es dir schon um einiges besser. Um dich herum ist lauter Trubel. Als du auf den Dorfplatz guckst sind alle Geister verschwunden. Er hat seine Axt wieder!

Eine kurze Zeit lang hast du „Svelltblut“ getragen. Doch selbst mit diesem kleinen Stück konntest du den Oakbruchern sehr helfen. Und so bleibt auch der Dank für dich nicht aus. Ein paar Tage bleibst du noch bei ihnen, in denen du gut versorgt wirst und dich ausruhst, dann ziehst du mit 60 AP weiter in neue Abenteuer.

28

„Verdammt, immerhin die Axt hätte ich mitnehmen sollen! Nun hab ich mich hier so abgehetzt und wurde fasst erschlagen und wofür?“

Dein Gemüt ist merklich erhitzt, doch es nützt überhaupt nichts, du bist allein mit ein paar Vögeln Bäumen und Sträuchern und dem Regen irgendwo ganz weit abseits der Wege im Wald. Keiner der dir eine Antwort geben könnte. Und so wandelt sich deine Wut mehr und mehr in ein Gefühl von „verdammtes Svellttal, verdammte Efferdstage!“

Weiter bei 25

29

Es fällt dir doch schwerer als du dachtest, gleichzeitig die Leiche mit zu nehmen und auch noch leise im Wald zu verschwinden und so scheinen die Reisenden, die du erst aus der Entfernung gesehen hast, dich trotz des lauten Regens recht schnell entdeckt zu haben.

Der Ruf „He du da!“ Bestätigt die Befürchtung.

Willst du dich stellen (93) oder lieber versuchen die lästige Last fallen zu lassen und schnell im Unterholz verschwinden.(61)

30

Über den Tag nachdenkend und schon halb in Träumen sitzt du an die alte große Eiche gelehnt, gemütlich am Feuer, als plötzlich ein Schatten auf der anderen Seite des Feuers auftaucht. Schon willst du zur Waffe greifen, als der Besitzer des Schattens in den Lichtschein tritt und dich mit einem Lächeln auf den Lippen grüßt.

Vor dir steht ein etwa 17 Jahre alter Junge. Sein dunkelbraunes Haar hängt nass, bis auf die Schultern, seine braun-grüne Lederkleidung scheint, vom Wasser voll gesogen, ihm schwer auf den Schultern zu lasten. An seiner Hüfte siehst du einen ledernen Köcher mit einigen Pfeilen, der dazu gehörige kurze Bogen hängt über seine rechte Schulter. Ganz offensichtlich hast du es hier mit einem Jäger zu tun.

„Hey du! Selten, dass ich hier zu so später Stunde noch einen Wanderer antreffe! Darf ich mich zu dir setzen und mich ein wenig ausruhen?“

„Eh ja klar!“(19)

„Halt wer bist du überhaupt?“(15)

„Verschwinde das ist mein Feuer!“ (35)

31

Schnell hast du den Weg zurück gefunden und bist nun wieder einmal auf dem Dorfplatz.

Wenn du bereits das zweite mal bei diesem Abschnitt bist, so gehe bitte zu Abschnitt 49

Willst du zu den Gräbern gehen und dich dort umschauchen(32), das Dorf nach

Auffälligkeiten untersuchen(40) oder deinem Glück vertrauen und einfach nach der Axt suchen(45)?

32

Zu den Gräbern zu finden sollte nicht allzu schwer sein! Nach Uldors Beschreibung musst du lediglich auf der östlichen Seite des Dorfes einem Trampelpfad in den Wald folgen und dann schließlich nach etwa fünfzig Metern nach Norden in ein Tal einbiegen. Hinter dem Hügel der am Ende des Tals liegt sollte dann das Gräberfeld sein. Selbst ein vergesslicher Mensch sollte dort problemlos finden. Doch in Uldors Beschreibung fehlte doch etwas und das obwohl es davon leider allzu viel gibt: Schlamm! So weit du durch den dichten Wald gucken kannst ist das ganze Tal, das nördlich liegt, total mit Schlamm gefüllt. Doch was sein muss, muss sein und so kämpfst du dich etwa 1200 Schritt über den matschigen Waldboden, bis hin zu dem besagten Hügel.

Mit einigen schnellen Schritten passierst du den eben jene Anhöhe und stehst nun in einem von Erlen und Birken umsäumten Tal. Silbrig grünes Gras, Disteln und vereinzelt Brombeerbüsche umschließen einige künstliche Steinhäufungen, die Gräber.

Das Tal ist von Osten nach Westen etwa 70 Schritt lang und von Norden nach Süden etwa 25 Schritt breit. Bis auf den ewig im Hintergrund rauschenden Regen ist das Tal total still.

Kurz bleibst du stehen und lauscht in die Ferne, sprichst ein kleines Gebet und machst dich schließlich an die Arbeit.

Willst du erst einmal das Tal nach Besonderheiten absuchen (36) oder lieber direkt bei den Gräber anfangen(46)?

33

Wie willst du nun weiter vorgehen? Willst du die Gräber untersuchen(46) oder lieber wieder in den Ort zurück gehen(31)?

34

Nun ist es dir absolut zu viel. Schnell und ohne Pause stapfst du den ganzen Weg bis nach Gashok zurück. Jeder normale Mensch kann diese Reaktion wohl nachvollziehen, aber ob die Flucht gerade heldenvoll war? Eine berechnete Frage...

Doch letztendlich obliegt es dem Spielern, bzw den Charakter eine solche Entscheidung zu treffen und so entlasse ich dich und deinem Charakter mit einem Trostpflaster von 30 Abenteuerpunkten.

35

Schnell ist dein Ziel erreicht! Der Junge dreht sich um und ohne etwas weiteres zu sagen verschwindet er im dunklen Wald.

Ob das wohl die feine Art war?

Die letzte Glut verglüht und so fällst auch du bald in einen tiefen Schlaf!

....

Schatten, ein dunkles Brummen, deine Augen werden auf einmal aufgerissen! Dein Körper glüht, du greifst zur Axt, springst auf. Um dich ist absolute Finsternis. Schreie dringen durch die Nacht bis in diesen dunklen Raum. Zielsicher gehst du in eine Richtung und stößt eine feste, grob gezimmerte Tür auf.

Plötzlich bist du mitten im Kampf. Um dich etwa 300 Orks. Du, einer von ihnen, rennst direkt auf einen Ork mit dunklerem Fell zu und schlägst ihm kurz darauf mit einem heftigen Schlag seinen Kopf ab. Blut spritzt in dein Gesicht. Und schon bist du auf dem Weg zum nächsten Gegner, als dich plötzlich ein langer dicker Armbrust-Bolzen von hinten nieder streckt.

Ein pulsierender Schmerz durchdringt deinen ganzen Körper.

Dumpfe Schritte nähern sich. Ein alter Orkschamane.

Drei Schläge braucht er mit seiner vergilbten Knochenkeule um dir den Schädel einzuschlagen.

....

Schweiß gebadet wachst du auf.

Was war das bloß für ein schrecklicher Traum?

Die Axt? Sie ist die einzige Verbindung die du zum Traum siehst. Alles war so

anders nur die alte Axt hast du bereits in Wirklichkeit gesehen!

Und plötzlich wird dir bewusst, das sich auch jetzt noch deine Hände verkrampft um den Axtgriff biegen. Willst du das verfluchte Ding einfach hier im Wald zurücklassen(21) oder dürstet es dir nach mehr Wissen über diese seltsame Axt(59)?

Falls du regenerieren musstest konntest du in der Nacht W3 Lebenspunkte zurück erlangen .

36

Vorsichtig betrittst du das Tal, guckst dich um, lauscht in die Ferne und suchst mit deinen Augen den Rand der Lichtung ab, doch irgendwie scheint dir nichts besonderes ins Auge zu stechen. Der Regen scheint Alles hinfert gewaschen zu haben. Selbst wenn jemand vor kurzem hier gewesen sein sollte, wären die Spuren längst wieder weggewaschen.

Doch manches findet man auch erst durch einen sechsten Sinn oder gar durch Glück!

Lege bitte eine Intuitionsprobe +9 ab. Falls du den Vorteil „Glück“ oder „ vom Schicksal begünstigt“ hast so ist die Probe nur um 5 erschwert .

Falls sie gelingt geht es für dich bei **48** weiter. Wenn nicht so landest du ohne großen Erfolg bei **33**

37

Du hast erst einmal Zeit 5 Gräber zu öffnen und die eventuell enthaltenen Schätze zu plündern. Danach musst du für jedes weitere Grab, welches du öffnen möchtest mit einem W20 Würfeln. Dieser Wurf ist dafür, ob etwas besonderes passiert, wobei beim ersten Wurf nur bei 20 etwas passiert, beim zweiten bei 19 bis 20 beim dritten bei 18 bis 20 und so weiter. Sollte der Fall eintreffen, dass bei einem solchen Wurf die entsprechende Zahl gewürfelt wird, gehe bitte zu Abschnitt **51** .

Ob du etwas in den Gräbern entdeckst entscheidet ebenfalls ein Wurf mit dem W20, den du für jedes geöffnete Grab wiederholst.

Sollte bei diesem Wurf eine 1 oder 2 fallen (bei dem Vorteil „Vom Schicksal

Begünstigt“ bei 1 bis 3 und bei „Glück von 1 bis 4) so findest du in diesem Grab Gegenstände im Wert von W6 Silbertalern.

Falls du genug hast und nichts weiter passiert sein sollte, geht es bei **58** weiter.

38

Der ungleiche Kampf entflammt.

Hier die Werte Uldors :

LE	31	AT/PA	10/9
RS	1	TP	1W+1
INI	12	Mr	3

Solltest du wider der Erwartung sterben so geht es für dich bei **39** weiter. Ansonsten musst du nach dem Kampf mit dem W20 würfeln. Fällt hierbei eine 18, 19 oder 20 so hast du fortan den Nachteil „Gesucht um Lowangen (1)“. Oder um Herold Feuerbart zu zitieren: „Wer diesen Mann lebendig zu uns auf die Wache bringt erhält ein Kopfgeld von sieben Dukaten. Aber Vorsicht! Er ist absolut skrupellos und hat bereits einen wehrlosen alten Mann ermordet.“

Doch auch nach diesem feigen Kampf soll dein Held nicht ganz leer ausgehen. Schreibe dir also 65 Abenteuerpunkte auf und zieh dann schnellstens von dannen um nicht als Einkommen eines Kopfgeldjägers zu enden.

39

Und wieder einmal wird dir bewusst, dass das gute alte Sprichwort „Alle Wege führen nach Gareth“ nicht stimmt. „Alle Wege führen zu Boron“ trifft es dann doch eher!...

...Wieder einmal beginnt ein verregener Tag im Svellttal und verwischt langsam aber sicher auch das letzte bischen Blut des vorherigen Tages ...

Wie du dir sicher denken kannst endet hier dieses Abenteuer für dich. Auch wenn dies nicht unbedingt das schönste Ende für dich und deinen Helden / Heldin sein mag hoffe ich, dass dir das Abenteuer Spaß gemacht hat und vielleicht klappt es dann ja auch ein

Svelltblut

anderes mal mit einem anderen Charakter besser.

40

Das erste Auffällige, was dir aber bereits längst bewusst ist, sind die Geister, die mittlerweile zu neunzehnt sind und alle gen Himmel gucken als ob sie auf einen kleinen Strahl von Praios Antlitz warten. Doch passend zum Wetter und vor allem passend zu ihrem körperlichen Befinden sehen sie alle sehr traurig aus. Miro erzählte dir, dass sie auf nichts und Niemanden reagieren und ununterbrochen tags und nachts in der gleichen Position verharren. Diese Tatsache findest du schnell bestätigt, denn obwohl du anfangs ein wenig Angst hattest dich den Geistern zu nähern, wird dir sehr schnell bewusst, dass sie dich überhaupt nicht wahr nehmen. Und so gehst du vorsichtig, mit festen Schritten durch die seltsam schimmernden Gestalten hindurch, die, wenn sie sich nicht ganz leicht bewegen würden, wie Statuen aus edlem Kristall erscheinen würden.

Doch schnell wird dir bewusst, dass diese Geister nicht der Schlüssel zur Axt sind, denn woher sollten sie wissen, wo die Axt ist? Und selbst wenn sie es wissen würden, so würden sie wohl kaum auf eine Frage antworten.

So entscheidest du dich vom Dorfplatz aus spiralförmig weg zu bewegen um nach irgendwelchen verdächtigen Spuren zu suchen, doch Fehlanzeige.

Willst du daraufhin die nunmehr verlassen Häuser der Toten untersuchen, ob sich dort der Täter oder die Axt verbirgt(73) oder lieber die Wiesen, Felder und Wälder die direkt am Ort liegen nach Auffälligkeiten untersuchen(83)?

41

Der Kampf beginnt. Allerdings nützt dir nur eine Waffe die nicht länger als 1,20 Schritt lang ist, da der Kutschkasten für längere Waffen zu eng wäre möchtest du trotzdem mit einer Waffe die länger ist (maximal 1,80 Schritt Länge) kämpfen so sind alle

Attacken und Paraden mit ihr um 5 erschwert.

Hier die Werte des Fremden:

LE	32	AT/PA	12/11
RS	1	TP	1W+2 (schwerer Dolch)
INI	13	Mr	4

Boron holt ihn (17) oder dich (39)

Andererseits kannst du auch versuchen durch die Tür zu fliehen. Dabei hat der Fremde dann allerdings drei freie nicht parierbare Attacken auf dich. Gelingt dir das lebendig bist du bei 80 ansonsten holt dich ebenfalls Boron.

42

Ja es tut wahrlich gut für kurze Zeit sich einfach mal ins Trockene zu setzen, die Füße hoch zu legen und durch das Fenster die dicken Regentropfen auf den schlammigen Weg tropfen zu sehen.

Die Bank auf der du dich nieder gelassen hast ist mit weichem dunklen Leder bezogen und im Gegensatz zu den harten Steinen die du in letzter Zeit so oft als Raststätte genommen hast auch sehr bequem. Das leichte Plätschern des Regens dringt beruhigend in deine Ohren und bald schon wird aus der kleinen Rast ein tiefer Schlaf.

Weiter bei 90

43

Noch völlig verzaubert vom eben erlebten versuchst du den Weg zurück zur Kutsche zu finden.

Ob es dir gelingt zeigt eine Orientierungsprobe.

Wenn sie dir gelingt bist du bei 47 wieder bei der Kutsche angelangt ansonsten befindest du dich bei 89

44

Blitzschnell drehst du dich um und rennst in den Wald hinein. Einige Pfeile streifen deine Kleidung. Einer fliegt sogar direkt neben deinem Ohr vorbei, doch nach etwa 2 Minuten hörst du nur noch vereinzelt Stimmen in größerer Entfernung hinter dir. Und so wirst du wieder langsamer und gehst direkt der nächsten Straße entgegen.

Das Abenteuer ist zu Ende, Svelltblut (auf Orkisch: Ksjenrol) die Axt des

Orkenkriegers Thoranok konnte nicht zurück zu seinem Grab gelangen.

Wichtig für alle folgenden Abenteuer: Solange du die Axt trägst hast du die Nachteile Pechmagnet, Alpträume und Schlafstörung.

Für die Axt selbst wirst du bei einem normalen Händler höchstens 5,5 Dukaten erhalten. Ein Händler der die ganze Magie der Waffe versteht wird dir bis zu 100 Dukaten zahlen, ein Händler mit normalen Magieverstand allerdings erkennt nur die oben genannten Nachteile und somit ist ein solcher Händler nicht bereit die Axt zu kaufen. (Werte der Axt bei 77 (Info))

Lieber Spieler, das Abenteuer verläuft an diesem Punkt in unbekannte Gefilde, die auf anderen Seiten geschrieben sein werden. Somit entlasse ich dich und deinen Helden hier mit 55 AP .

45

Wie im letzten Absatz erwähnt hat dies Möglichkeit doch einiges mit Glück zu tun. Solltest du den Vorteil „Glück“ haben, so geht es für dich bei **86** weiter anderenfalls darfst du im folgenden selbst entscheiden, welchen der sechs Absätze du als deinen Weg wählst:

- 53 - 79 - 92 - 94 - 101 - 104 -

46

Langsam näherst du dich den Gräbern. Ein leichtes Grauen überkommt dich, denn auch wenn das Tal gerade noch so ruhig erscheinen mag, ganz Geheuer ist dir dieses Gräberfeld nicht und dass nicht zu Letzt auch wegen der Gewissheit, dass hier die Ursache des Spuks zu finden ist. Und so dauert es auch eine gewisse Zeit, bis du schließlich dein inneres Unwohlsein so weit überwunden hast, dass du dich nah genug an die, aus grauem Gestein aufgeschichteten Gräber heran wagen kannst.

Auf der westlichen Seite, von der du kommst, scheinen größten Teils alle Gräber abgetragen worden zu sein, erst als du dich nach etwa zwei Minuten

ganz langsam auf die Mitte des Tals zu bewegst, siehst du auch die ersten noch erhaltenen Steingräber von der Nähe. Und genau dort, in der Mitte des Gräberfeldes, scheint der Corpus des Problems zu liegen, ein Aufgebrochenes Grab.

Das Grab selbst scheint seltsamer Weise aus etwas dunkleren Steinen aufgeschichtet worden zu sein als alle anderen Gräber herum, als ob jemand versucht hätte dieses Grab besonders zu markieren. Doch obwohl es das einzige Grab ist, dass zwar aufgebrochen, nicht aber völlig abgetragen ist, scheint es zur Zeit trotzdem keine besondere Aura zu besitzen, ja selbst einige Grasbüschel wachsen zwischen den Rippen des vom Wetter und der Zeit völlig blank polierten Ork-Skelettes.

Wie lange es wohl schon so dort liegen mag?

Vorsichtig untersuchst du das Grab noch weiter, doch schnell musst du einsehen, dass hier nicht viel zu finden ist und so stehst du wieder auf, gehst noch etwas weiter durchs Tal und schaust dir dabei die anderen Gräber an. Doch auch hier scheint nichts Besonderes zu finden zu sein, denn tatsächlich scheint das einzig geöffnete Grab das des „einen Orkkriegers“ , von Thoranok zu sein. Es könnte natürlich auch sein, dass du die restlichen geschlossenen Gräber öffnen und eventuelle Schätze plündern willst (**87**).

Doch da dies in der Regel nicht der Fall sein wird geht es ansonsten bei **31** weiter.

47

Mehr oder weniger erfolgreich stehst du wieder der gleichen Frage gegenüber : Möchtest du die Kutsche etwas genauer untersuchen(**82**), die nähere Umgebung untersuchen(**56**) dich für eine kleine Pause in die trockene Kutsche setzen (**42**) oder die Kutsche nun links liegen lassen und weiter Richtung Lowangen stapfen(**5**).

48

Ganz vorsichtig gehst du durch das nasse, vom Regen herunter gedrückte

Gras und hältst Ausschau nach Besonderheiten, als du plötzlich das Gefühl hast, etwas weiches unter deinen Füßen zu haben. Schnell springst du einen Schritt zurück und schiebst vorsichtig das Gras und den Matsch beiseite.

Hervor kommt ein Stück Pergament, das, obwohl es recht stark durchgeweicht ist, trotzdem noch gut erhalten ist und folglich noch nicht sehr lange hier liegen kann .

Du hebst es auf und öffnest es vorsichtig, worauf neben einigen Fett- und Wachs-flecken auch etliche mit Kohlestift geschriebene Zeilen zum Vorschein kommen.

Falls du sowohl die Sprache „Garethi“ mit mindestens acht Punkten als auch die Schrift „Kusliker Zeichen“ mit mindestens fünf Punkten beherrscht so kannst du bei **55** (Info) den Brief lesen. Ansonsten kannst du den Brief mitnehmen und eventuell später jemanden nach dem Inhalt des Briefes fragen.

So oder so geht es danach bei **33** weiter

49

Mittlerweile ist es schon ziemlich spät geworden, der Hunger plagt dich und auch die Kälte ist in den letzten Stunden nicht unbedingt zu einem guten Freund geworden. So gehst du wieder zurück zum Bauernhaus um dich etwas auszuruhen und zu stärken.

Doch kaum hast du dort die nach Kuhdung riechende Diele betreten, so wirst du auch schon von allen Seiten befragt. Durcheinander, hin und her und doch von allen die selbe Frage. Die Antwort darauf ist einfach und besteht nur aus einem Wort, doch wie verpackt man sie so, dass nicht auch noch die letzte Hoffnung zerstört wird? Du entscheidest dich dafür einfach deine wichtigsten Erkenntnisse zu erzählen, dir dabei deinen Mund mit Brot und Suppe zu füllen und so der direkten Antwort auszuweichen. Schnell hast du dir auf diesen Weg ein wenig Ruhe verschafft. und gleichzeitig auch noch deinen Hunger gestillt.

So sitzt du auch bald wieder vor dem gemütlichen Kamin auf dem Bärenfell, trinkst einen warmen Tee und ruhst dich

aus. Doch war da nicht noch was? Wolltest du nicht noch jemanden nach etwas fragen? Vielleicht nach dem Inhalt eines Briefes(**102**) (Info) der nach dunkleren Steinen die du beim Grab Thoranoks gesehen hast(**103**) (Info) ? Aber vielleicht sehnst du dich auch einfach nur nach Ruhe

Da nun alles weitere geklärt ist ruhst du dich weiter vor dem warmen, hellen, knisternden Kamin auf dem weichen Bärenfell aus und fällst schnell in einen tiefen Schlaf....

...schnellen Schrittes läufst du durch die Nacht... Du folgst einem Weg nördlich Oakbruchs, der durch einen dunklen Wald nach Nordwesten führt... Nach einem langen Spurt kommst du an einem felsigen Tal an, auf dessen Grund eine von Tieren zerfleischte Leiche liegt. Schnell hebst du die große Axt auf, die neben der Leiche liegt und gehst gemütlich zurück... wieder in Oakbruch angekommen hörst du nur laute Schreie. Als du nun um das Bauernhaus herum gehst, siehst du wie alle Bewohner nacheinander durch den Schlag von Thoranoks durchscheinender Axt unter großen Schmerzen verbrennen. In dem Moment dreht sich der Geist Thoranoks in deine Richtung. Er guckt dich mit einem scharfen Blick wie aus den Niederhöhlen an, rennt in deine Richtung und brüllt seinen Schlachtruf..

Urplötzlich wachst du mit einem lauten Schrei auf. Anscheinend hattest du nur ein Sekundenschlaf, doch er schien so real und vor allem so erschreckend. Als du nun hoch schaust, steht vor dir der Geist des Holzfällers und guckt dich traurig an. Vor Schreck schreist du noch einmal laut auf. Von wegen die Geister reagieren nicht auf uns Menschen, hier haben wir ja den Urheber deines grausamen Traumes. Doch willst du es nun definitiv nicht so weit kommen lassen, dass der Traum zur Realität wird. Du wirst auf dem Rückweg nicht trödeln.

Alle im Raum sind geschockt. Nicht nur über den Schrei, sondern vor allem, dass die Geister uns Menschen wohl doch wahrnehmen und dir sogar einen solch grässlichen Traum bescheren können. Doch die Zeit drängt und Tjork

Bachental, einer der Jäger aus Oakbruch kennt das Tal von dem du erzählst. Schnell wirst du mit sehr festen Schuhwerk und einer warmen, trockenen Öljacke ausgestattet.

Und schon geht es los. Tjork scheint sich urplötzlich der Gefahr durch den Geist Thoranoks mehr als je bewusst zu sein, zumindest bewegt er sich dem entsprechend schnell durch den Wald und du hinterher. Innerhalb einer halben Stunde habt ihr in dieser recht dunklen und nassen Nacht etwa vier Meilen zurückgelegt und seid nun an dem felsigen Tal angekommen, an dessen Südhang sich der Weg eng an den Felsen entlang herunterschlingelt. Kaum seid ihr unten angekommen, so seht ihr auch schon das widerwärtige Bild einer halb von Tieren zerfleischten Leiche. Immerhin seid ihr, dank des Traumes, vorbereitet. Trotzdem bist du für kurze Zeit wie gelähmt. Doch schnell reist Tjork dich wieder aus deinen Träumen. Er drückt dir die Axt in die Hand und spannt seinen Bogen. „Wölfe sind hier in der Nähe, ein ganzes Rudel. Wir müssen sehr vorsichtig sein. Geh du zuerst den Abhang hinauf. Ich deck uns den Rücken!“ Das war mehr als nur eine klare Ansage. Die Axt fest in den Händen, gehst du vorsichtig und doch so schnell als möglich wieder den Abhang hoch.

Tatsächlich habt ihr noch einmal Glück. Von den Wölfen bleibt ihr verschont und könnt schnell wieder zurück nach Oakbruch.

Wieder vergeht etwa eine halbe Stunde des halb Rennens und halb Laufens, bis du schließlich gerade nach rechts abbiegen willst um nach Oakbruch zurückzukehren. Doch Tjork hält dich auf. „Wir können direkt zu den Gräbern. Das ist ein Zeitersparnis von etwa zehn Minuten!“ Du nickst und sofort geht es geradeaus weiter.

Weiter bei **Mitternachtsregen**

50

Nun da du die Waffe gestreckt hast, merkst du einen unsanften Schlag auf den Rücken, der dich tief in den matschigen Boden drückt. Bevor du überhaupt realisieren kannst was nun eigentlich geschieht sind bereits deine

Arme und Beine gefesselt und du auf ein Pferd gebunden. Im Augenwinkel siehst du wie die Axt und der Leichnam zusammen mit deinem Hab und Gut ebenfalls auf eines der Pferde gepackt wird.

Und schon geht das Durchgeschüttel los. Etwa fünf Stunden lang ist das anscheinend einzig angenehme der bis vor kurzen noch so extrem verhasste Regen, der unverändert auf deinen Kopf tropft.

...

Vier Wochen später wachst du wieder einmal durch Fernors laute Stimme auf, die dich, wie jeden Morgen, auffordert aufzustehen.

Gut hast du zugegebenermaßen nicht gerade geschlafen, immerhin hast du die letzten vier Wochen bis zum Umfallen, ununterbrochen Holz hacken müssen, doch heute hat Fernor einen anderen Blick.

Die Freude in dir ist groß, als du nun dein ganzes Hab und Gut wiederbekommst und erfährst, dass deine Strafe abgesessen ist und du vom Mord an dem Unbekannten frei gesprochen wurdest.

Lieber Spieler, leider ist hier ein Punkt erreicht, wo das eigentliche Abenteuer nicht mehr umkrepelbar ist und so entlasse ich dich mit 65 Abenteuerpunkten nach Lowangen. Ich hoffe du hattest trotzdem Spaß und konntest dir mit diesem Abenteuer ein klein wenig Zeit vertreiben.

51

Das was dir nun passiert nennt man in der Fachsprache eine „peinliche Situation“. Gerade als du dabei bist eines der Gräber leer zu räumen, hörst du nicht allzu weit entfernt ein recht lautes Räuspern. Schnell drehst du dich um und blickst in die Augen von Uldor. Und obwohl er in seiner linken Hand ein Butterbrot hält, welches wahrscheinlich für dich gedacht war, wirkt sein Blick und sein erhobener Wanderstab wütend und sehr aggressiv.

Doch was nun? Man sehe diese Situation von zwei Seiten. Einerseits bist du diesem alten Greis körperlich sicherlich

weit überlegen, andererseits warum solltest du ihn angreifen?

Würdest du fliehen, könntest du dich hier mit Sicherheit nie wieder sehen lassen, doch du würdest immerhin nur als skrupelloser Grabräuber gelten, während es auf der anderen Seite sehr wahrscheinlich ist, dass du, sobald Uldors Leiche gefunden wird, sofort als Mörder gesucht und gehasst wirst...

Welches ist deine Wahl? Mord(38) oder Flucht(52)?

52

Innerhalb von zwei Sekunden packst du all deine Sachen, drehst dich um und rennst los. Schon lange bist du nicht mehr so schnell gelaufen, doch auch das schützt dich nicht vor der gerechten Strafe und so bekommst du kurz bevor du aus Uldors Blickfeld verschwunden bist einen Stein in den Rücken der dir eine recht schmerzhaften, blauen Fleck verpasst.

Doch auch wenn du dich sicherlich nie mehr in Oakbruch blicken lassen solltest, haben die Oakbrucher zur Zeit andere Sorgen und so erreicht dein krimineller Fall keine höhere Instanz.

Trotz alledem ist hier Schluss. Nichts mehr mit Svelltblut, denn mit dieser Axt wirst du wohl nun nichts mehr zu tun haben....

Nun notiere dir also 60 Abenteurpunkte und ziehe dann glücklich von dannen.

53

Du entscheidest dich an den Wiesen entlang gen Osten zu gehen. Um dann in einen Mischwald nach dem Dieb und der Axt zu suchen.

So folgst du also dem Pfad durch das nasse, hohe Gras und lässt dich von den nassen Kühen mit einem lauten Muhen begrüßen. Doch der Halt bei den Tieren ist kurz und so folgst du dem Pfad weiter in den Wald hinein.

Überall tropft es. Wie ein Konzert von Millionen von Regentropfen. Doch es scheint als ob der einzelne Gesang untergeht. Ist es doch in den großen

Arenen Al'Anfas und Brabaks so, dass sich der Gesang von einigen Hundert Zuschauern, die allesamt nicht singen können zu einem schönen imposanten Gesang zusammenfügt, so ist es hier bei den Regentropfen genau umgekehrt. Als ob zwanzig, dreißig Melodien gegeneinander gespielt werden würden, die hier nur ein monotones und nervendes Prasseln und Rauschen fabrizieren. Schon lange scheint keiner mehr diesem Weg gefolgt zu sein. Dornenranken hängen weit über den Pfad und ab und zu hängt ein halb herabgestürzter Baum über dem Weg. Hier wirst du nichts finden!

So drehst du dich schon bald wieder um und kehrst zum Dorfplatz zurück(31).

54

„Das Unheil begann vor siebzehn Tagen, doch die Wurzel des Unheils liegt noch viel länger zurück.

Du musst wissen, dass diese Gegend hier vor etwa 200 Jahren von Orks besetzt war. Die Orks hatten zu dem Zeitpunkt die Menschen gar so weit zurückgedrängt, dass ihr einziger Feind ihr eigenes Volk war.

Immer wieder entfachten große Kämpfe zwischen den verschiedenen Stämmen, in denen viele Orks ihr Leben verloren. Einer dieser Kämpfe fand etwa drei Meilen nördlich von hier, in einem sumpfigen Tal statt.

Offensichtlich lagerte dort ein Orkstamm, als mitten in der Nacht ein zweiter Stamm einen Überraschungsangriff startete.

Es war ein großes Gemetzel in dem viel Orkblut floss, unter anderem offensichtlich auch das des alten Kriegers Thoranok.“

Der alte Mann lehnt sich zurück und atmet tief ein.

„Sicherlich fragst du dich jetzt, woher wir das alles wissen, nicht wahr?“

„Gut! Oakbruch, unser Dorf wurde vor 62 Jahren von Bornländischen Siedlern erbaut. Ich war einer von ihnen. Als wir damals hier ankamen, untersuchten wir natürlich zuerst die Umgebung. Schnell stießen wir auf das besagte Tal, in dem an die hundert Steingräber waren. Einige noch voll intakt, andere

wiederum zerfallen und geplündert. Bei näherer Betrachtung fiel uns schnell auf, dass es sich um Orkgräber handelte. Wir brauchten Steine um unser Dorf zu errichten und so trugen wir ein Grab nach dem anderen ab. Anfangs war uns zwar etwas mulmig dabei, doch schnell waren wir alle davon überzeugt, dass unsere Arbeit keine Grabschändung war. Immerhin waren die Toten Orks und vor allem schon seit Ewigkeiten tot.

Tatsächlich schien es die erste Zeit so als ob wir recht gehabt hätten, doch als wir schließlich etwa die Hälfte der Gräber abgetragen hatten stießen wir in einem der Gräber auf eine schwere, große, orkische Kriegsaxt. Ihr ehemaliger Besitzer schien mit einer ähnlichen Axt Bekanntschaft gemacht zu haben. Er hatte eine große Kerbe in seinem Schädel.

Die Furcht vor den Gräbern und den Toten hatten wir längst verloren und so nahmen wir die Axt mit in unser Dorf.

In der kommenden Nacht wachte ich durch Schreie aufgeschreckt auf. Ich griff zu meinem Schwert und guckte aus dem Fenster. Ich war wie vom Schrecken gelähmt. Ein blau schimmernder, durchscheinender Ork mit der Axt die wir in dem Grab gefunden hatten rannte einfach durch zwei meiner Kumpanen durch. Sie fielen zu Boden und verbrannten innerhalb kürzester Zeit. Als das geschah war die Axt die der Ork führte ebenfalls durchscheinend. Kurz darauf als er aus unserem Haupthaus gelaufen kam allerdings nicht mehr. Er hatte sich die Axt wiedergeholt und dabei drei unser Leute mit in den Tot gerissen.

Am nächsten Morgen war alles wieder ruhig. Wir begruben die drei Aschehaufen und gingen Vorsichtig nachgucken, was nunmehr mit der Axt und dem Ork passiert war.

Das Tal war ruhig. Ein Hase hobelte ängstlich davon als er uns sah. In dem Grab lag das Orkenskelett und auf seiner Brust die Axt. Wir deckten das Grab wieder total zu und gingen zurück ins Dorf.

Die nächste Zeit blieb ruhig. Wir ließen die Gräber einfach so wie sie waren und sammelten vorsichtshalber lieber nur noch die Steine zusammen, die verstreut in der Umgebung lagen. Doch trotzdem

so ganz konnten wir das Geschehene nicht vergessen. Also schickten wir einen Boten nach Norburg, der uns Hilfe aus der dort ansässigen Magiergilde holen sollte.

Zwei Wochen später kam der Bote wieder. Bei ihm ein Magus mit dem edlen nahmen „von Salam“.

Der Magus war sehr an dem Geschehenem interessiert und fragte uns Alle über all mögliche Dinge aus. Schließlich dann verbrachte er selbst an die drei Tage bei den Gräbern und untersuchte sie.

Als er dann schließlich endlich wieder in unser Dorf kam erzählte er uns von den Schlachten von denen ich dir erzählt habe. Anscheinend hatte er eine Art geistige Zeitreise gemacht oder Geister befragt oder... Naja auf jeden Fall wusste er viel. Er erzählte uns von Thoranok der in dieser Schlacht niedergestreckt wurde und von der Axt „Ksjenrol“, die in unserer Sprache wohl „Svelltblut“ heißen würde.

Nach den Erzählungen des Maguses wurde diese Waffe von einem der besten orkischen Schmieden gefertigt und später von einem hohen Schamanen in Bärenblut gehärtet. Sie war zwar die beste Waffe des Stammes, doch war sie für Thoranok gefertigt. Versuchte ein anderer Ork diese Waffe zu führen so überkam ihn Unglück und Pech. Daher begruben sie die Axt zusammen mit Thoranoks Leiche.“

Wieder lehnt sich der alte Man zurück und scheint sich von der Geschichte ausruhen zu wollen.

„Den Rest kannst du dir wahrscheinlich selbst denken. Das Grab wurde von Irgendjemanden geöffnet und ausgeraubt. Wir haben natürlich versucht den Dieb zu finden, doch bis jetzt war unsere Suche nicht von Erfolg gesegnet. Wir müssen Thoranok aufhalten. Wir müssen ihm seine Axt wiedergeben!“

zurück zum letzten Abschnitt.

55

Lieber Freno,

Ich möchte dich hiermit bitten mir die Axt von der wir neulich sprachen zu besorgen. Ich denke es sollte dir nicht besonders schwer fallen, jedoch wäre sie wahrlich eine schöne Ergänzung meines Sammelatoriums und so würde ich dich natürlich auch sehr gut bezahlen!

Ich hoffe auf deine schnelle und gute Arbeit

Dein Freund Torbadin

56

möchtest du auf der westlichen Seite die durch den Regen aufgeschwemmten Wiesen (3) oder lieber den Wald (9) untersuchen?

57

Es scheint tatsächlich nichts mehr zu finden zu sein. Und auch wenn es anfangs angenehm war mal etwa anderes zu sehen als die aufgeweichte Handelsstraße hält dich nun nichts wirklich mehr in diesem nassen Wäldchen fest.

Bei 47 kehrst du zurück zur Kutsche.

58

Nun entscheide selbst. Drückt dich ein schlechtes Gewissen? Und wenn ja willst du es wiedergutmachen oder lieber schnellstmöglich vor deinem Gewissen fliehen?

Solltest du dich dafür entscheiden, lieber nicht zurück nach Oakbruch zu gehen und den Oakbruchern nicht weiter zu helfen, so geht es für dich bei 71 weiter.

Ansonsten ...

Deine Ankunft bei den Gräbern ist bereits einige Zeit her und da es hier ganz offensichtlich keine weiteren Anhaltspunkte mehr gibt entschließt du

dich erst einmal wieder zum Ort zurück zu kehren.

Weiter bei 31

59

Vorsichtig schnallst du dir die Axt auf den Rücken und machst dich auf den Weg, dein Magen knurrt mittlerweile auch schon recht doll und so hält dich nicht mehr all zu viel von der Weiterreise nach Lowangen ab. Angenehmer weise hat heute morgen sogar der ewige Regen der Sonne platz gemacht.

- Wie lange das wohl noch anhält? - Und so schlägst du dich durch Unterholz und Gebüsche, bis ...

„Halt ich will dir nichts tun, doch wenn du uns die Axt nicht gibst müssen wir zu den Waffen greifen!“

Vor dir stehen drei offensichtlich recht verängstigte Jäger. Einer von ihnen ist der Junge vom gestrigen Abend. Und tatsächlich scheint es als ob sie nicht auf ein Kampf aus sind, da der mittlere der drei, ein wohl etwa 30 jähriger, braunhaariger Jäger, der auch das Wort erhoben hat, dich auffordernd und sogar ein wenig bittend anguckt, unbewaffnet. Wie Räuber oder Wegelagerer sehen er und seine Kameraden nun wirklich nicht aus.

Auf der anderen Seite sind allerdings die beiden anderen Jäger mit gespannten Bögen bereit zum Kampf. Was sie wohl zu so einer Tat geführt haben mag? Willst du ihnen diese Frage stellen(88)? Dich auf so etwas gar nicht erst einlassen und sie attackieren(66) oder willst du einfach nur weglaufen(44)? doch so gefährlich scheinen die drei nun doch nicht zu sein, insgesamt sicherlich stärker als du, aber auch ganz offensichtlich zu einem Kompromiss bereit.

60

Anscheinend haben die 5 Soldaten mit allem nur nicht mit einer so starken Gegenwehr gerechnet, doch wehrlos sind sie trotzdem nicht und so entbrennt schnell ein schwer zu gewinnender Kampf.

Falls du dich entscheiden solltest mit der auf dem Boden liegenden Axt zu

kämpfen, so findest du die Werte für die Axt bei Abschnitt 77 (Info).

Deine Angriffe sind immer um 2 erschwert, da deine Gegner hoch zu Ross sitzen. Falls du mit dem System der dritten Edition spielst ist eine kurze Erklärung zum Kampf im **Glossar** im Anhang.

Ansonsten wünsche ich dir viel Glück. Hier die Werte:

Soldat	1	2	3	4	5
LE	37	38	34	32	35
RS	2	2	3	2	2
INI	17	16	14	14	12
AT/PA	17/13	16/12	17/12	15/12	14/13
TP	1W+4	1W+5	1W+4	1W+4	1W+4
MR	3	2	4	3	5

Die Soldaten kämpfen auf Leben und Tod. Wenn du dich trotzdem entschließen solltest deine Waffen zu strecken, so entscheidet eine Charismaprobe, die eine Aktion kostet und nur möglich ist solange noch keiner der Gegner Tot ist, ob dich die Soldaten weiter angreifen oder nicht. Wenn sie dir gelingt geht es für dich bei **50** weiter.

Eine Flucht ist nur mit drei gelungenen Gewandheitsproben möglich, wobei du allerdings noch 2W6 Treffer á 1W+4 Trefferpunkten einsteckst.

Sollte dir dies tatsächlich lebendig gelingen so findest du dich bei **12** wieder.

Falls du alle Gegner besiegst **74**

Falls du stirbst gelangst du zu **39**

61

Bitte lege eine Akrobatik Probe ab. Wenn du dieses Talent nicht hast lege eine Gewandheitsprobe + 3 ab
Gelungen (**1**) Misslungen (**10**)

62

Gerade als du die Suche schon aufgeben willst und dich in Richtung der Kutsche drehst, hast du das Gefühl eben etwas unnatürliches gehört zu haben.

Total still bleibst du stehen und horchst in den Wald... da wieder! Eine leise, sanft singende, weibliche Stimme, kaum

durch den lauten Regen zu hören.

Möchtest du nachschauen wer dort singt(**81**) oder interessiert dich das nicht weiter(**47**) und möchtest zur Kutsche zurück.

63

Du versuchst weitestgehend ruhig zu bleiben, doch plötzlich dringt das Geräusch von tief in den Matsch einsinkenden Schuhen in dein Ohr.

Als du dich umdrehst erblickst du einen etwa 16 Jahre alten Jungen. Seine dunkelblauen Augen werden durch seine nassen, lockigen, braunen Haare eingerahmt. Ein Gewand das ein wenig wie ein alter Kartoffelsack aussieht hängt von seinen Schultern herab. Ruhig und recht freundlich begrüßt er dich:

„Willkommen in Oakbruch, Fremder.“

Deine Antwort fällt etwas spärlich aus, denn auch wenn du dich beherrschen kannst ist dir doch nicht so ganz wohl zumute und die Farbe deines Gesichts scheint auch recht hell geworden zu sein.

„Grässlicher Anblick nicht wahr?! Komm mit ich bring dich zu den Anderen.“

Folgst du ihm (**99**) oder willst du dich lieber schnell aus dem Staub machen (**72**) eventuell möchtest du auch gar nichts mit solchen Leuten zu tun haben und untersuchst bei **65** weiter das Dorf.

64

Schnell hast du genau das gefunden, was du gesucht hast. Einen kleinen Hügel aus lockerer Erde direkt neben einem kleinen Bach mitten im Wald.

Schnell fängst du an eine kleine Kuhle zu Graben, was sich als äußerst dreckige Arbeit entpuppt, erst recht bei dieser vom Regen total durchnässten Erde.

Schließlich aber ist es geschafft und die Erde die noch an deinen Händen klebt verschwindet innerhalb kürzester Zeit durch den leider immer noch anwesenden Regen.

Schon kurz darauf lenkst du deine Schritte etwas weiter gen Westen und triffst schließlich bei **5** wieder auf die vom Regen aufgeschwemmte Straße.

65

Vorsichtshalber machst du einen etwas größeren Bogen um die Geister, folgst einem kleinen Pfad an vier kleinen Bauernhäusern vorbei und stehst plötzlich auf der anderen Seite des kleinen Dorfes. Hier führt der Pfad nun weiter in ein lichten Laubwald. Wären nicht die Geister und der ewige Regen würdest du dich wahrscheinlich wie auf einem der vielen leer stehenden Gehöfte nahe Gareths fühlen. So klein und abgelegen. Doch...

Plötzlich schreckst du aus deinen Gedanken auf und ein großer Regentropfen überzeugt dich davon das dir nur drei Wege bleiben. Entweder folgst du nun dem unbekanntem Weg hinein in den Laubwald (6) du gehst den Weg den du gekommen bist zurück (72) oder du bist nun doch sehr Neugierig geworden und gehst nun doch zu dem Haus in dem der Junge verschwunden ist. (99) Auf jeden Fall wäre es wohl besser als die nächste Nacht wieder unter irgendwelchen Bäumen im Matsch zu verbringen.

66

Sobald den Jägern bewusst wird, dass reden bei dir nichts nutzt fliegen zwei Pfeile in deine Richtung. Du kannst versuchen den beiden Pfeilen auszuweichen. Dazu ist jeweils eine Ausweichenprobe + 1 erforderlich. Kannst du einem oder beiden nicht Ausweichen so erhältst du pro Pfeil 1W+4 Trefferpunkte. Danach bist du in Reichweite der Jäger und der Kampf beginnt.

Jäger	1	2	3
LE	27	31	28
RS	1	1	0
INI	12	13	11
AT/PA	12/11	14/12	12/12
TP	1W+3	1W+5	1W+3
MR	3	1	4

Sobald ein Gegner weniger als ein Drittel seiner Lebenspunkte besitzt versucht er zu fliehen. Bevor ihm das gelingt hast du allerdings noch einen Passierschlag (Attacke +4) den er nicht parieren kann Wenn der zweite Gegner

flieht gibt ebenfalls der dritte auf und flieht gleichzeitig. Falls du die drei Gegner besiegst geht es für dich bei 18 weiter. Solltest du versuchen zu fliehen geht es bei 69 für dich weiter. Boron erwartet dich bei 39.

67

Nach etwa 10 Minuten gibst du es auf. Hier scheint es nichts mehr zu geben, was von Wert ist und wenn doch so ist es wohl schon längst durch den Regen im Schlamm verschwunden.

Weiter bei 47

68

Schon nach wenigen Minuten wäscht der immer noch andauernde Regen deine Fußspuren von der matschigen Straße und vom Mord bleibt nicht mehr als ein paar Erinnerungen und vielleicht die ein oder andere Wunde.

So verlierst du dich auch bald schon wieder in anderen Gedanken und bist bei 5 wieder auf dem Weg nach Lowangen

69

Drei Gewandheitsproben zeigen, ob deine Flucht erfolgreich verläuft. Pro misslungener Gewandheitsprobe erhältst du W6+4 Trefferpunkte. Solltest du bei dieser Flucht sterben gelangst du bei 39 zu Boron. Ansonsten geht es für dich unten weiter.

Deine Wunden begutachtend bist du plötzlich ganz allein. Langsam aber sicher beginnst du diese Gegend zu verfluchen.

Und so nimmst du dir als nächste Aufgabe so schnell als möglich aus dieser Gegend und somit aus dem Abenteuer zu verschwinden.

Somit entlasse ich dich mit 65 AP. Des weiteren hast du fortan den Nachteil Gesucht(1) in Neu Lowangen und Umgebung.

Wichtig für alle folgenden Abenteuer: Solange du die Axt trägst hast du die Nachteile Pechmagnet, Alpträume und Schlafstörung.

Für die Axt selbst wirst du bei einem normalen Händler höchstens 5,5 Dukaten erhalten.

Ein Händler der die ganze Magie der Waffe versteht wird dir höchstens 100 Dukaten zahlen, ein Händler mit normalen Magieverstand allerdings erkennt nur die oben genannten Nachteile und somit ist ein solcher Händler nicht bereit die Axt zu kaufen.
(Werte der Axt bei 77 (Info))

70

Immer tiefer dringst du in den Wald ein, der immer dichter zu werden scheint. Nach wie vor prasselt Regen auf deinen Körper. Die Reiter sind längst vergessen und das Einzige, was dich noch an die Geschehnisse erinnert ist die große, alte Axt die du in deinen Händen hältst.

Wo sie wohl herkommen mag? Wie wohl der einstige Besitzer umgekommen ist? Zwei Fragen die dich nun doch schon eine ganze Zeit lang bewegen. Doch die Dämmerung reißt dich aus deiner Überlegung und lässt dich ein Lager suchen.

Zwischen den Wurzeln einer riesigen, uralten Eiche findest du eins.

Weiter bei 30

71

Wahrscheinlich ist diese Entscheidung tatsächlich die beste. Vielleicht wäre dein Verbrechen sonst doch noch aufgefliegen und dann hättest du wohl doch recht große Erklärungsnot gehabt. Nun zieht dein Held mit 70 AP von dannen und verschwindet in den weiten der Aventurischen Welt, bis schließlich wieder ein weiteres Abenteuer an der Tagesordnung steht.

72

Du nimmst deine Füße in die Hand und hinterlässt tiefe Spuren im Matsch...

Zehn Minuten später kommst du endlich wieder etwas zur Ruhe und zügelst deine Schritte.

Um dich herum stehen dicht gedrängt, Baum an Baum Buchen, Eichen und vereinzelt ein paar Fichten. Das

Unterholz biegt sich tief unter der Last des ewig fallenden Regenwassers, irgendwo in nicht all zu großer Entfernung scheint irgendwer am Holz hacken zu sein. Mehr und mehr verschwindet nun auch das letzte Licht das bis vor einigen Minuten noch den Wald erhellte. Und so gehst du langsam weiter.

Nach etwa einer Minute kommst du auf einen Hügel, hinter dem dir freundlich ein offensichtlich recht durchgeregneter Holzfäller entgegenblickt.

Nachdem du den Blick kurz erwidert hast drehst du dich wieder, etwas erleichtert, dem Weg zu. Immerhin scheint nun ja Alles wieder normale Bahnen zu nehmen.

Doch ein Aufschrei des Schreckens belehrt dich eines besseren.

Schnell drehst du dich wieder zu dem Holzfäller um.

Schauer durchfährt dich.

Ein blau schimmernder, durchscheinender Ork rennt direkt auf den Holzfäller zu. In seinen Händen eine mächtige Streitaxt. Der Holzfäller, seine Axt empor haltend, scheint im ersten Moment eine Chance gegen den Ork zu haben, doch einige Augenblicke später schon ist das Gegenteil bewiesen.

Mit deinen eigenen Augen musst du mit ansehen, wie der Ork, oder was auch immer für ein Wesen es ist, mit einem einzigen Hieb den Holzfäller in zwei Teile zerlegt und der Holzfäller innerhalb weniger Sekunden total verbrennt.

Einige Sekunden später stehst du wieder alleine im Wald.

In deinem Kopf schwirren die letzten Sekunden immer noch vor dir her. Nur ein rauchender Haufen Asche und die Erinnerung an den höllischen Blick des Orks den er, kurz bevor er sich in Luft auflöste, auf dich warf scheinen noch kurzfristig zu verweilen.

Gerade als du dich wieder besinnen willst, steht der Holzfäller, etwas sehr durchscheinend, wieder auf und geht, ohne dich eines weiteren Blickes zu würdigen, in Richtung Oakbruch.

Spätestens nun ist dir vollends bewusst, was in Oakbruch wohl vielen Menschen passiert ist.

Ist nun deine ganze Lust an dieser

Gegend (und dem Abenteuer) aufgebraucht (34) oder entscheidest du dich doch wieder umzudrehen und den Oakbruchern zu helfen(22) ?

73

Kaum hast du eines der verlassenen Häuser geöffnet, so kommt Miro schnellen Schrittes an, bleibt neben dir stehen und fragt dich :

„Hey was machst du da? Die anderen haben Angst du würdest hier die Sachen der Toten total durcheinander bringen und ihnen so ihre Ruhe in Borons Hallen rauben!“

Schnell kommt deine Antwort, während du irgendwie das Gefühl nicht loswerden kannst, dass die Dorfbewohner dir doch nicht total trauen:

„Also, soll ich nun nach der Axt und dem Dieb suchen oder nicht? Es könnte gut sein, dass sich der Dieb mit der Axt hier versteckt hält und sich das Hab und Gut der Toten aneignet! Außerdem haben eure Toten eh noch keinen Frieden in Borons Hallen gefunden und werden ihn in nächster Zeit auch noch nicht finden, solange die Axt nicht zurück ist, oder habe ich das falsch verstanden?“

„Nein, nein das ist schon wahr.“

„Gut dann sag den anderen, dass ich keine Unordnung machen werde aber trotzdem gucken muss!“

Miro nickt, dreht sich um und geht wieder in das große Bauernhaus zurück. Nun ist der Weg frei und du durchsuchst alle sieben Häuser, doch das einzige was dir bewusst wird, ist dass die Dorfbewohner wahrlich nicht viel Geld haben. Von Axt oder Dieb keine Spur.

Weiter bei 31

74

Auch wenn es mir unbegreifbar zu sein scheint, dass ein einzelner Held 5 gut gerüstete Soldaten besiegt.

Mir bleibt nichts anderes übrig als dir hier zu vertrauen. Jedoch muss ich feststellen, dass das Abenteuer für dich und deinen Helden zu einfach zu sein scheint.

Und so verlieren sich die Fußspuren deines Helden mit 300 Abenteuerpunkten (durch den Kampf) sowie einem großen Raubgewinn von 8,6

Dukaten,

5 Olporter Hengsten (je 135 Dukaten) sowie Ausrüstung für 110 Dukaten in eine graue Gegend, die in diesem Abenteuer nicht weiter erforscht werden wird.

75

Der Reisende heißt Feodor Kiesfeder. Normalerweise arbeitet er als Knecht auf dem Hof seines Herren. Doch leider starb Vorgestern des Hofherrens Mutter und so wurde er ausgesandt um den nahen Verwandten in Neulowangen, das wie du erfährst nur noch etwa 5 Meilen entfernt ist, diese traurige Nachricht zu überbringen.

Kurz erzählst auch du ihm einiges aus deinem Leben. Davon, dass du Vorgestern aus Gashok aufgebrochen bist und davon dass du noch ganz bis nach Lowangen willst. Die Zeit vergeht und da Feodor sich noch ein wenig ausruhen will beschließt du deinen Weg fortzusetzen.

Feodor wünscht dir eine gute Reise und weist dich noch schnell darauf hin, dass aventurische Laubfrösche sich meist in 10er Gruppen aufhalten, auch wenn du nicht ganz verstehst, wofür dir das je nützlich sein sollte.

Weiter bei 5

76

Schon kurz darauf sind die Soldaten bei dir.

Nichts ahnend stehst du da, als sie dich nun mit ihren Pferden in die Mitte schließen und ihre Waffen auf dich richten.

Der Anführer der Soldaten, ein kräftig gebauter, kahlköpfiger, etwa 50 Jahre alter Norbade, mit einem lockigen schwarzen Bart guckt dich erst musternd an und spricht dich schließlich mit rauer Stimme an:

„So, so einen Mörder auf frischer Tat ertappt. Strecke deine Waffen, damit wir dir einen fairen Prozess in Lowangen machen können oder willst du dein Urteil lieber schon jetzt bekommen?“

Die 4 anderen Soldaten grinsen hämisch als ihr Anführer diesen Satz sagt, anscheinend sind sie nicht so leicht überzeugbar von deiner Unschuld.

Fragt sich ob das in Lowangen (11) anders wäre. Anderer seits, was bleibt dir übrig? Der Kampf(60) ?

77

Svelltblut



Typ / eBe	Zweihand-Hieb Waffen
TP	2W+4
TP/KK	15/ 1
Gewicht (Unzen)	280
Länge (mm)	1300
Bruchfaktor	2
INI	-4
WM	-2/-4
DK	N

Svelltblut ist eine mächtige orkische Streitaxt. Doch auch wenn der Griff und die Schneide schon an etlichen Stellen das wahre Alter zeigen, ist gerade die Schneide noch so scharf wie manche Axt wohl nie gewesen ist. Besonders auffällig ist ein leuchtender Bernstein, der etwa die Größe eines Würfels hat. Dieser ist zwischen den beiden Schneiden eingefasst, und hüllt die

ganze Waffe in ein sanftes gelbes Licht ein.

Ursprünglich war Svelltblut, die im orkischen Ksjenrol heißt, die Waffe eines hohen Orkkriegers, der in einer großen Schlacht fiel.

Doch auch wer keine Ahnung von der Herkunft der Waffe hat wird die Waffe als düster und gefährlich ansehen, da sie eine Art eigene dunkle Aura besitzt.

78

Lege bitte eine Körperkraftsprobe und eine Schleichen Probe ab.

Das Gelingen der beiden Proben führt dich zu **64**. das Misslingen einer oder beider führt zu **29**

79

Du folgst einem Pfad an einer Wiese entlang, hinein in ein kleines Wäldchen inmitten der Felder. Doch warum existiert dieses Wäldchen überhaupt? Die Felder liegen sowieso in einer Lichtung des Waldes und haben nur eine Fläche von etwa dreihundert Schritt Durchmesser. Wäre es nicht viel sinnvoller, dieses kleine runde Wäldchen zu fällen um mehr Platz für die Felder zu bekommen?

Kurz nach diesem Gedanken betrittst du das kleine Wäldchen und stehst unverhofft vor einem kleinen Teich, der durch die Bäume des Wäldchens umkreist ist. Doch genauso überrascht wie du es bist diesen Teich zu sehen, sind auch die beiden Enten, die nach einem lauten „Quack!“ in ihr Versteck im Schilf verschwinden.

Vorsichtig gehst du um den See, guckst ins Wasser, auf die Bäume und in jedes Gebüsch, doch schon bald musst du einsehen, dass hier weder Dieb noch Axt versteckt ist. Und so gehst du wieder zurück in Richtung Oakbruch, wo du bei **31** ankommst

80

„Verdammt! Das wäre nun wirklich nicht nötig gewesen!“ Deine Wunden grob verbindend (oder auch besser wenn dir

eine HK Wunden-Probe bzw. ein dementsprechender Zauber gelingt) verlässt du mit schnellen Schritten die Kutsche und damit auch den Kampfplatz. Weiter bei 5

81

Vorsichtig und so leise wie irgend möglich schleichst du dich in Richtung des Gesangs. Beinahe eine Ewigkeit scheint vergangen zu sein, als du endlich am Rande einer kleinen Lichtung ankommst und aus einem Gebüsch heraus eine kleine Fee im Regen tanzen siehst. So zierlich und hübsch. Eine kleine Weile schaust du ihr einfach nur zu und genießt den Anblick,...

Und so scheint plötzlich eine halbe Ewigkeit vergangen zu sein, als eine Krähe kurz über der kleine Fee hinweg fliegt und sie dabei so sehr erschreckt, dass sie schnell davon fliegt, bevor du überhaupt irgend etwas tun konntest.

Weiter geht es bei 43 vorher allerdings schreib dir schnell 10+ AP auf.

82

Durch das dunkle, feste Eichenholz aus dem sie gezimmert ist erweckt die Kutsche einen stabilen Eindruck. Der Kasten der Kutsche liegt etwa einen halben Schritt über dem Boden und ist nur auf der linken Seite durch eine kleine Tür zu betreten. Des weiteren sind rechts und links der Kutsche jeweils 2 Fenster in das Holz eingelassen, die von Innen mit blauen Leinenvorhängen verdeckt werden können. Die beiden Bänke die in dem Kasten der Kutsche Vorne und Hinten angebracht sind, sind mit Leder bezogen. Zwischen ihnen ist ein kleiner Tisch befestigt.

Es ist offensichtlich, das diese Kutsche ein Vermögen gekostet haben muss!

Doch außer den befestigten, eingebauten Sachen ist nichts weiter von Wert zu finden.

Lege bitte eine Sinnesschärfe-Probe +5 auf Sehen ab.

Gelungen (8), Misslungen (67)

83

Mit einer Dicken Öljacke von Uldor und einem großen Stab ausgerüstet gehst du los. Deine Wanderung geht wieder

hinein in ähnliches Terrain wie bereits auf der Hinreise. Der böige Ostwind weht dir wieder einmal den ewig andauernde Regen ins Gesicht und lässt dich nur dank Uldors Regenjacke einigermaßen trockene Kleidung behalten. Die Tageszeit scheint konstant zu sein, denn trotz dem trüben Licht, welches durch die dicke Wolkendecke fällt und sicherlich von der Sonne kommt, scheint es unmöglich anhand der Lichtverhältnisse bzw. dem nicht zu sehenden Sonnenstand auf eine Uhrzeit zu schließen.

Das einzig wirklich Schöne dabei ist, dass immerhin die verschiedenen Grün- bis Brauntöne des Waldes eine kleine Abwechslung in diesem tristen Bild darstellen.

Und so stapfst du durch den stark aufgeweichten Boden, hörst das Prasseln des Regens und hältst deine Augen für jede Auffälligkeit offen.

Was weiter passiert bestimmt eine Sinnesschärfeprobe (Sehen) +5 .

Gelingt sie dir so geht es für dich bei 91 weiter. Ansonsten erreichst du nach drei Stunden dein Ausgangspunkt. Bis dahin hast du alles um den Ort abgesucht, keine Besonderheit gefunden und kehrst bei 31 etwas missmutig wieder auf den Dorfplatz zurück.

84

Na waren die sechshundertfünfzig Abenteuerpunkte am Ende dieses Absatzes so sehr interessant, oder wie bist du sonst hierher gelangt?

Naja wunderbar auf jeden Fall ist das hier ein sogenanntes Osterei, welches ich am Freitag den fünften August zweitausendundfünf um vierzehn Uhr dreißig hier aus Lust und Laune eingefügt habe. Beschwerden und Verbesserungen bezüglich dieses Absatzes, bzw. des gesamten Abenteuers kannst du an die im Anhang angegebene Adresse schicken.

Ansonsten gibt es nicht mehr viel zu sagen, bis darauf das es für den Besuch dieses Absatzes, falls du als Profession Igelzüchter hast 650 AP gibt.

85

Einige Zeit vergeht und auch deine Stimmung wird zunehmend immer schlechter. Nicht nur, dass der Weg immer schlechter und matschiger wird, nun führt er auch noch in ein hügeliges Gebiet hinein und schlängelt sich zwischen Bäumen, großen Pfützen und Hügeln vorbei. Und vor allem führt er mittlerweile, falls dich nicht alles täuscht, gen Norden.

Sollte der Dieb tatsächlich diesen Weg gefolgt sein, so scheint er entweder selbst den Weg nicht gekannt zu haben oder sein Ziel war ganz wo anders als du erhofft hast. Fehlt nun nur noch, dass der Weg in Gashok endet...

Doch so weit kommt es nicht. Kaum bist du etwa dreieinhalb Stunden gelaufen, so führt der Weg in ein kleines, lichtiges Tal, an dessen Südhang sich der Weg eng an den Felsen entlang herunter-schlängelt. Du folgst dem Pfad und bleibst, unten angekommen, angewidert vor einer halb zerfleischten und nach Verwesung stinkenden Leiche stehen.

Nach ein paar genaueren Blicken weißt du mehr. Ganz offensichtlich war diese Person nicht sehr sicheren Schrittes, denn die blauen Fetzen ihrer Kleidung säumen eine kleine Schneise die sich der Körper der Person am Südhang durch die Dornenbüsche gebahnt hat. So wie es scheint stürzte sie vom Weg herab und fiel etwa sieben Meter in die Tiefe. Nach der Position des rechten Beins zu schließen, kann selbst ein Laie sehen, dass sich die Person hierbei mindestens dieses Bein brach.

Weitere Einzelheiten sind nicht zu sehen, da sowohl Kleidung, Rucksack, Beine, Körper, und Gesicht nur noch schwer als solche erkennbar sind. Du bist dir aufgrund des Körperzustandes noch nicht einmal sicher welches Geschlecht die Person hatte. Dafür scheint allerdings etwas anderes sicher. Und zwar, dass diese Person schon einige Tage tot ist und mit genau so großer Sicherheit auch schon von einigen Tieren als Nahrungsquelle angesehen wurde .

Doch schnell schlägt das anfängliche Erstaunen und der Schock zu Ekel um.

Dieser Haufen Fleisch und Knochen ist mehr als nur widerwärtig. Du merkst wie in deiner Speiseröhre langsam deine Magenflüssigkeit steigt. Bitte lege eine Selbstbeherrschungsprobe ab. Sollte diese misslingen, so ergießt sich dein Mageninhalt über einen naheliegenden Stein.

Doch wie sie auch ausgehen mag, schon kurz darauf wirst du freudig feststellen, dass kurz neben der Leiche, halb von einem Gebüsch verdeckt die Axt Svelltblut liegt. (77) (Info)

Somit hast du Dieb und Axt gefunden. Du schnappst dir die Axt und kehrst geschwind wieder nach Oakbruch zurück, wo du bei **106** das weitere Vorgehen planst.

86

„Das Glück hilft den Narren, aber die helfende Hand ergreifen müssen sie selbst!“ P.S. 2005

Wähle deinen nächsten Abschnitt aus den folgenden drei Möglichkeiten:

- 53 - 79 - 94 -

87

Bevor du weiterliest möchte ich hier noch einmal auf eventuelle Einschränkungen hinweisen!

Auch wenn die Möglichkeit besteht, dass dieses Abenteuer mit einem Grabräuber gespielt wird, ist die Wahrscheinlichkeit leider doch recht groß, dass eventuell auch andere Charaktere mit einer anderen Profession wie Krieger, Jäger, Magier, etc. zu diesem Abschnitt gelangen.

Für alle diese Charaktere und natürlich auch für den Grabräuber möchte ich darauf hinweisen, dass gewisse Sitten und Bräuche sowie Götterglaube, Nachteile wie Aberglaube, Alpträume, ein Ehrenkodex oder einfach der Wunsch den Menschen in Oakbruch zu helfen jeden normalen Charakter davon abbringen sollte hier eine Gräberplünderung durchzuführen.

Nicht desto trotz bleiben aber auch

andere Eigenschaften wie Goldgier, Egoismus, starke Neugier oder gar die Profession des Grabräubers, die unter Umständen eine Plünderung rechtfertigen könnten.

Überlege dir also gut, was dein Charakter wohl tun würde und gehe dann entweder zum Dorf zurück (31) oder gehe Gräber plündern (37) .

88

„Bitte? Versteh ich dass richtig? Du fragst mich warum wir dazu bereit sind für diese Axt zu sterben? Du scheinst wirklich nur zufällig auf das Grab gestoßen zu sein! Das Grab das du aufgebrochen hast und aus dem du die Axt entwendet hast ist verflucht und seit dem du die Axt entwendet hast ist der Geist Thoranoks ewig auf Rachezug, bis er seine Axt wiederfindet. Jede Nacht nimmt er ein Leben von uns. In letzter Zeit sind es immer häufiger Tiere wie Pferde und Kühe, aber auch nur, weil das menschliche Leben in Oakbruch immer seltener wird.“

„Halt, Moment ich habe kein Grab ausgeraubt und diese Axt habe ich von einer rätselvollen Leiche an der Handelsstraße. Und sowieso...!“

Der junge Jäger scheint deiner Aussage anfangs skeptisch gegenüberzustehen, doch da dein Gesichtsausdruck gleichbleibend ernst und geschockt ist, ändert sich nach einigen Augenblicken seine Meinung:

„Wenn das war ist, bist du dann bereit uns zu helfen?“

Wir können dir zwar nicht viel geben, aber vor Boron sind diese Taten doch die wichtigsten! Hilf uns Bitte!“

„Ja, klar!“ (20)

„Tut mir Leid ich kann euch nicht helfen!“ (95)

89

„Verdammt noch mal! Ich müsste schon längst wieder zurück auf dem Weg sein!“ Und schon wieder wird dir bewusst, dass deine Neugier unschöne Folgen haben kann. Doch es nützt alles nichts. Selbst wenn du umdrehen würdest, würdest du dich wahrscheinlich nur noch viel mehr verirren! Und so bahnst du dir einen

Weg durch das tropfende, dornige Unterholz.

Doch weder der Regen noch die Dornen, die deiner Kleidung zusetzen sind dein größtes Problem, vielmehr ist es die beklemmende Enge die hier im Wald herrscht, zwischen Unterholz, Baumstämmen und Büschen.

Mittlerweile hast du dich wohl schon an die zehn Minuten durch diesen Wald geschlagen, als urplötzlich der Wald endet.

Du stehst auf einer matschigen Wiese hinter der sich in etwa hundert Schritt Entfernung ein Dorf befindet.

Um Einiges erleichtert betrittst du bei 98 das Dorf

90

„He da! Da hat doch glatt schon jemand anders meine Idee gehabt!“

Eine freundlich klingende, recht tiefe Männer Stimme reißt dich aus deinen Träumen.

„Oh, ich hoffe ich habe dich nicht geweckt!“

Ein etwa 1,75 Schritt großer Mann mit schulterlangen braunen Haaren, einem Vollbart, einer durchweichten Lederkleidung und einem Dolch an der Seite steht dir gegenüber und lässt sich mit den Worten: „Ich störe dich doch nicht oder?“ auf die gegenüberliegende Bank fallen, wobei er dich kurz mustert.

Willst du trotz des Neuankömmlings weiter schlafen (100) oder fühlst du dich in deiner Ruhe gestört und möchtest den Neuankömmling zurechtweisen (96), ihn angreifen (41), möchtest du ein Gespräch mit ihm aufbauen (75) oder vielleicht auch direkt weiter nach Lowangen ziehen, da du eh zu lange geschlafen hast (5)

91

Langsam und mit bedacht folgst du im Wald, nördlich von Oakbruch einem kleinen Pfad, der geradeaus immer weiter nach Westen führt.

Eigentlich ist dieser Weg auch nichts anderes als all die anderen vielen Wege,

die du schon zuvor abgesucht hast. Das Suchen nach Spuren hast du schon längst aufgegeben, denn nach siebzehn Tagen und dem ewigen Regen ist offensichtlich, dass von einstigen Spuren nicht mehr viel vorhanden sein wird. Doch was an diesem Pfad deine Aufmerksamkeit weckt hängt an einem Brombeerbusch. Es ist etwa zehn Zentimeter lang und fünf Zentimeter breit.

Sofort ist dir klar, dass dieser Fetzen von blauen, fein gewebten Stoff niemals von einem Kleidungsstück der Dorfbewohner stammen kann.

Kurz überlegst du ob du erst einmal zurück in den Ort gehen solltest um den Oakbruchern von deinem Fund zu erzählen, doch dann wird dir bewusst, dass das ein Zeitverlust von mindestens einer Stunde mit sich bringen würde und du eh alle deine Sachen dabei hast. Denn auch bei siebzehn Tagen Vorsprung zählt jede Stunde. Und so packst du das kleine Stoffstückchen in deine Tasche und marschierst festen Schrittes in Richtung Westen los.

Natürlich kannst du mit deiner Entscheidung nach Westen zu reisen total falsch liegen, doch da die Gräber östlich vom Weg liegen und die nächsten größeren Städte allesamt im Westen liegen, bist du dir doch recht schnell sicher und brichst auf.

Weiter bei **85**

92

Du folgst dem Weg, den du gekommen bist, bis zu der Stelle an der die Handelsstraße überflutet ist. Doch mittlerweile hat sich dort einiges getan und so siehst du nun, wie gerade fünf Männer mit ihren zwei Pferden eine Holz-Brücke über die besagte Stelle aufbauen. Es sind Handwerker aus Lowangen, die, nach etlichen Beschwerden von reisenden Händlern, den Auftrag von der Stadt bekommen haben hier schnellstmöglich eine provisorische Brücke zu errichten.

Doch von einer Person mit einer großen Streitaxt wissen sie nichts. Sie hätten wohl davon gehört, wenn eine solche

Person durch Lowangen gekommen wäre.

Hier ist der Dieb also nicht zu suchen. Doch hast du überhaupt noch die Motivation weiter zu suchen? Du hast alles dabei und könntest nun einfach bei **105** den Weg nach Lowangen nehmen, so tun als ob du nie in Oakbruch gewesen wärest und nur auf Grund des ewig, monoton fallenden Regens fantasiert hättest. Doch wäre das richtig?

Vielleicht kehrst du aber auch einfach wieder nach Oakbruch zurück, so dass du dann bei **31** wieder auf dem Dorfplatz stehst.

93

Zu deiner Erleichterung, bleiben die drei Gestalten außerhalb des Waldes, etwa 80 Schritt weit weg stehen und fragen dich lediglich ob du weißt wie weit es noch bis Lowangen ist.

Schnell platzt dir die erleichternde Antwort aus dem Munde: „Ich denke so etwa 40 Meilen“

Ein nettes „Danke!“ als Antwort und das Geräusch von Stiefeln die sich durch die ewigen Matschwege bewegen beweist dir schließlich, dass du diese Gefahr tatsächlich hinter dich gebracht hast ohne das irgendjemand was von der unangenehmen Fracht zu Gesicht bekommen hat, so dass du ganz schnell zu **64** verschwindest.

94

Du folgst im Wald, nördlich von Oakbruch einem kleinen Pfad, der geradeaus immer weiter nach Westen führt. Er scheint selten benutzt zu werden, doch glaubt man den abgeknickten Ästchen und Büschen so muss vor kurzem noch jemand anderes diesen Weg benutzt haben.

Und so folgst du diesem Weg immer weiter gen Westen mit der Hoffnung im Hinterkopf, dass du den richtigen Weg gefunden hast. Dabei klingt es irgendwie schon wahrscheinlich, dass der Dieb derjenige war, der diesen Weg benutzt hat, immerhin liegen im Westen die nächsten größeren Städte. Allen voran

Lowangen. Nun gut Lowangen liegt eher südwestlich, aber wer weiß schon wie der weitere Verlauf des Weges aussieht?

Und so folgst du dem Weg nach Abschnitt **85**

95

„Wir können und wollen dich nicht zwingen, aber wir sind bloß einfache Bauern und Jäger in unserem Ort und wir haben von so etwas wenig Ahnung. Wir würden wohl versagen und weitere Leben müssten sterben! Ich bitte dich noch einmal hilf uns bitte! Du wirst von uns auch allen Lohn erhalten den wir aufbringen können!“

Willst du dennoch nicht, so gib uns bitte zumindest die Axt!“

„OK! Ich werde für euch kämpfen“ (**20**)

„Hier ist die Axt.“ (**97**)

„NEIN, das ist mein letztes Wort!“

(dies bedeutet ein Kampf) (**66**)

96

„He mal langsam ja! Du hast die Kutsche ja wohl nicht gemietet und so hab ich also mindestens genau soviel recht auf ein trockenes Plätzchen in dieser Kutsche wie du! Außerdem brauchst du die andere Bank doch eh nicht!“

Willst du dem frechen Neuankömmling weiter zurechtweisen (**23**) ihn angreifen (**41**) generiert die Kutsche verlassen und weiter ziehen (**5**) oder versuchen trotz alledem dich wieder hin zu legen und weiter zu schlafen (**100**) wozu dir allerdings erst einmal eine Selbstbeherrschung + 5 gelingen muss (wegen der Wut im Bauch)

97

Er nimmt die Axt an sich und drückt dir 2 Silber und 5 Heller in die Hand. „Das ist alles was ich habe. Ich hoffe es reicht um dich kurzzeitig glücklich zu machen.“

(Der Spielleiter fügt hinzu: „Und hier deine 60AP.“)

Schnell schultert er seine Sachen und verlässt dich. Und zusammen mit der Axt verschwindet nun auch der rote

Pfaden des Abenteuers.

... Ende ...

98

Eine seltsame Stille umfängt dich, als du das kleine Dörfchen betrittst. Ja selbst die Regentropfen scheinen hier wie auf weiches Gras zu fallen und werden so nur noch zu einem leisen Hintergrundrauschen.

Kein Leben, keine Bewegung, kein Geräusch außer dem Regen ist zu erahnen. Der graue Himmel über dir bietet bloß durch vereinzelte noch dunklere Wolken Abwechslung. Kurz überlegst du, ob du nicht lieber doch umdrehen solltest, doch irgendeine innere Stimme sagt dir, dass dir nichts passieren wird.

So gehst du wohl an fünf, sechs Häusern vorbei, lauscht vereinzelt in die Nähe und Ferne und versuchst verzweifelt ein Zeichen von Leben zu erhaschen. Doch ...nichts ...noch bleibt Hoffnung in dir, dass im nächsten Moment ein Knecht, eine Magd vor dir auftaucht und dich im Dorf willkommen heißt.

Doch nach etwa fünf weiteren Schritten stehst du auf dem Dorfplatz und er bietet dir ein Bild des Schreckens...

Weißer durchscheinende Gestalten, 18 an der Zahl, stehen auf dem Dorfplatz, sie scheinen weder aufeinander noch auf dich zu reagieren. Ihre Augen, traurig und voll Tränen gefüllt, richten sich auf den immer noch total bedeckten Himmel, als ob sie dort ein Zeichen suchen würden.

Es ist nicht schwer zu erkennen, dass es sich hierbei um Geister handelt und so wird dir schnell bewusst, dass eine Mutprobe + 4 Angebracht ist.

Gelungen (**63**) Mislungen (**4**)

99

Ein bisschen seltsam erscheint es dir doch so unmittelbar in der Nähe von Geistern in ein gemütlich und warm erleuchtetes Bauernhaus zu gehen, doch einerseits bist du schon recht ermüdet und andererseits scheint es ja trotz alledem noch Leben in diesem Ort zu geben. Also entschließt du dich immerhin für kurze Zeit hier einzukehren.

Kurze Zeit später sitzt du auf einem Bärenfell vor einem warmen Kamin. Eine heiße Fleischsuppe die du von dem Jungen, Miro bekamst, wärmt dich auf. Außer dir sind dreizehn Personen im Raum, die Alle über irgendetwas grübeln und diskutieren.

Mit halber Aufmerksamkeit lauscht du in ihre Richtung, doch die Worte die du aufschnappst reichen nicht aus um heraus zu finden worum die Diskussion geht.

Kurz darauf setzt sich ein alter Mann zu dir, der sich als Uldor vorstellt.

„Na, konntest du dich schon wieder etwas erholen?“

„Ein wenig schon.“

„Das ist schön zu hören. Ich bin hier, um dich über unser Problem aufzuklären und um dir nachher eine, für uns hier in Oakbruch, wichtige Frage zu stellen.“

„Gut erzähl ruhig.“

„Also, unser Problem ist folgendes... (54) (Info)...

Und bist du bereit uns zu helfen? Willst du versuchen die Axt zu finden und sie danach zu Thoranok zu bringen? Wir könnten dir dafür nicht viel geben, doch das was dir sicher sein wird ist Borons dank, unsere ewige Gastfreundschaft und das was wir an Münzen zusammenkratzen können. Also, wirst du uns helfen die Axt zu finden und sie Thoranok zurück zu bringen?“

„Ja (24)“

„Nein (26)“

100

Am nächsten Morgen wird dir schlagartig klar das diese Entscheidung ein Fehler war. Mit einer dicken Beule am Schädel, tierischen Kopfschmerzen und um jegliches Geld, Waffen und Wertgegenstände erleichtert wachst du wieder in der Kutsche auf.

Doch den Fremden verfluchend bleibt dir wohl nichts anderes mehr übrig als den weiten Weg nach Lowangen bei 5 fortzusetzen.

101

Dein Blick geht nach Südwesten, wo ungefähr Lowangen liegen müsste. Warum sollte der Dieb nicht versuchen

zur nächst größeren Stadt zu kommen und dann dort unterzutauchen? Vielleicht kommt er ja sogar von dort! Für dich scheinen diese Schluß-Folgerungen logisch und so machst du dich auf den Weg gen Südosten.

Doch schon bald stehst du vor dem ersten Problem. Der Bach, oder eigentlich viel mehr Fluss, den du bereits bei der Handelsstraße nicht überqueren mochtest, weil er zu so immenser Größe angewachsen ist, liegt schon nach einem Marsch von fünfzehn Minuten vor dir und scheint in der letzten Zeit nicht annähernd kleiner geworden zu sein. So wanderst du wohl eine halbe bis dreiviertel Stunde Flussaufwärts, kehrst zurück und gehst die selbe Strecke auch nochmal Flussabwärts, doch ein sicheres herüberkommen scheint nicht möglich. Hier ist der Dieb und auch die Axt definitiv nicht zu finden.

Etwas mürrisch kommst du bei 31 nach Oakbruch zurück

102

Als du Uldor den Brief in die Hand drückst und ihn bittest den Brief durchzulesen, verändert sich sein Gesichtsausdruck merklich. Bald hat er den Brief schon mehrere Male durchgelesen. Seine Wut steigt immer weiter, so dass er nun schon halb schnaubend den Brief recht laut vorliest.

Wieder kommt Uldor am Ende des Briefes an und lässt den Arm in den er den Brief hält bis zu seiner Hüfte fallen, wo er nun noch den Brief fest in der Hand hält. Uldor ist sauer, mehr noch ist er total außer sich. Kein Wunder bei dem Inhalt des Briefes. (55) (Info)

Aber weiter helfen tut der Brief leider auch nicht wirklich. Mit den Namen des Diebes und des Auftraggebers alleine könnt ihr auch nichts anfangen.

zurück zum letzten Abschnitt

103

Als du Uldor nach den dunkleren Steinen auf Thoranoks Grab fragst, kommt zu erst nur ein simples „Ah die Steine“ von ihm, doch als er merkt, dass

deine Frage doch kein Scherz war, guckt er dich etwas ernster an und sagt: „Nein keine Angst! Nach dem wir alle anderen Steine bereits verbaut hatten, wollten wir nun kein anderes Grab abtragen, nur um dann das Grab Thoranoks wieder zu schließen. Daher sammelten wir Steine aus dem Bach im Süden zusammen. Die Steine von dort waren etwas dunkler. Daher die andere Farbe des Grabes.“

Schade eigentlich. Irgendwie hattest du gehofft, dass hier der Schlüssel zum Dieb zu finden ist.

Zurück zum letzten Abschnitt

104

Du folgst einem Pfad gen Südosten, der immer weiter in einen tiefen und recht dunklen Laubwald führt. Doch obwohl es hier wesentlich dunkler ist, als es in Oakbruch dank des Regens eh schon war, fühlst du dich hier wesentlich wohler. Grund dafür ist, dass viel von Wind und Regen durch das riesige Blätterdach abgehalten wird. Doch ist es der richtige Weg? Du bist dir sicher und folgst dem Pfad immer tiefer in den Wald.

Plötzlich ein lautes Geräusch. Du drehst dich um und ziehst deine Waffe.

Da siehst du ihn, auf einen Baumstumpf sitzend und dir aus fünfzig Metern Entfernung entgegenblicken. Ein riesiger Braunbär scheint dein Erscheinen anfangs recht interessant gefunden zu haben, doch sein satter Magen sagt ihm, dass er sich nach Hause begeben sollte. Und so bist du schon einige Sekunden später wieder allein.

War das ein Zeichen für dich? Es wird immer dunkler und du bist sicherlich schon zweieinhalb Stunden gegangen. Hier findest du nichts mehr! Es ist wohl besser umzudrehen und nach Oakbruch zurückzukehren.

Weiter bei 31

105

Spielleiter können viel reden, doch das Abenteuer bestimmen tun die Helden selbst. Ich kenne den Charakter deines Helden nicht. Warum also nicht. Es gibt bei solchen Entscheidungen kein richtig oder falsch. Und so zieht dein Held glücklich und mit 60Ap belohnt nach Lowangen weiter..... ENDE

106

Kaum habt ihr euch kurz unterhalten, so ist auch schon alles geklärt. Und so brichst du, mit Tjork Bachental, einem Jäger aus dem Ort, zu Thoranoks Grab auf.

Weiter bei **Mitternachtsregen**

- Ende des erste Teils -

Mitternachtsregen

Wohl kaum zehn Minuten vergehen, bis du mit Tjork das Tal erreichst. Um euch ist beinahe totale Finsternis und der monotone Regen fällt immer noch ununterbrochen auf euch herab. Doch gerade jetzt in dieser Situation scheint dir der Regen ausnahmsweise willkommen, den er spendiert deinem heißen und angespannten Körper eine wohltuende Kühlung.

Eigentlich hattest du dir vorgenommen, die Gegend um euch zu beobachten um nicht von irgendetwas überrascht zu werden, doch dieser Plan ging gründlich daneben, da du immer wieder zu Tjork schauen musstest, der fast jeden Schritt, den er näher an das Tal tat merklich nervöser und ängstlicher wurde. Doch auch wenn du Tjorks Verhalten anfangs für stark übertrieben hieltest musst du dir schnell eingestehen, dass sich auch in dir eine immer stärkere Angst vor dem Ungewissen manifestiert.

Das Tal ist erreicht. Vor euch liegen düstere Schatten, die durch das wenige Mondlicht, welches noch durch die Wolken zu dringen vermag, und die noch nicht abgetragenen Grabhügel entstehen. Nach wie vor prasselt der Regen herab und erzeugt so eine Symphonie von tausend und einem Blatt. Es riecht nach Schlamm, nassem Laub und Baumborke. Außer euch scheint niemand hier zu sein. Und außer dem Regen... Stille.

Ihr steht am westlichen Ende des Tals und könnt von hier aus das Grab Thoranoks erahnen. Tjork stupst dich an, zeigt auf das Grab und weist mit einigen Fingerzeigen, dass er hier am Waldrand Wache halten wird. Natürlich ist euch beiden klar, dass es für euch beide dadurch nicht sicherer wird, doch viel helfen kann er dir andererseits auch nicht und so nickst du ihm zu und gehst vorsichtig und mit einem mulmigen Gefühl in deinem Bauch auf das Grab zu.

So vergehen wohl einige Sekunden, bis du zwei drittel der Strecke zurück gelegt hast und nun etwa sieben Schritt vom Grab entfernt stehst. Doch gerade als du den letzten Schritt getan hast fängt das Grab auf einmal an dunkel bläulich zu schimmern. Eine Art blau leuchtender

Nebel steigt langsam auf und hüllt die Umgebung in eine gespenstische Atmosphäre. Du kannst schon förmlich sehen, wie sich aus dem Nebel die Konturen eines starken Orkkriegers heraus arbeiten. Schnell willst du losstürmen um die Axt im Grab zu positionieren, bevor Thoranoks Geist wieder einmal zu einer Gefahr werden kann, als du plötzlich einer Gestalt gewahr wirst, die schnell von rechts neben dir auf dich zu rennt und dir die Axt aus den Händen reißt. Total verdutzt guckst du die schlanke Gestalt an. Viel zu schnell und unerwartet war die Aktion des kleinen Mannes mit seinem verzierten Stab und seiner langen dunklen Kutte. Du hattest nicht einmal die Zeit zu reagieren um die Axt richtig festzuhalten. Das alles war in weniger als einer Sekunde geschehen und dazu warst du auch noch total auf das Grab und den Geist fixiert.

So ist es wohl total verständlich, dass in dir absolute Verzweiflung und Hilflosigkeit aufsteigt, als der Dieb nun seinen Mund öffnet:

„Ich denke, das brauche ich! Danke für deine Mühe!“

Als du diese Worte hörst, hast du urplötzlich das Gefühl als ob sich deine gesamte Verzweiflung und Wut auf deine Stimmbänder manifestiert um ein lautes „N e i n ! ! ! ! ! ! ! !“ heraus zu pressen.

„Ohne die Axt wird er alle töten ! ! !“

„Ach ja, der Geist. Sag den Oakbruchern bitte, dass sie sich das nächste mal nicht auf so einen Dilettanten verlassen sollten!“

Nach diesen doch recht arrogant klingenden Worten brummelt der kleine Mann irgendetwas auf einer seltsamen Sprache vor sich her, zeigt mit der rechten Hand zur Faust geballt auf das Grab, auf dem sich der Geist Thoranoks schon fast ganz manifestiert hat und öffnet die Faust schlagartig. Du hast das Gefühl als ob dich für eine ganz kurze Zeit ein warmer Schwall von Luft berührt. Kurz danach hört das Leuchten urplötzlich auf und der Geist Thoranoks verschwindet.

„So der Geist ist nun kein Problem mehr! Also braucht ihr auch die Axt

nicht mehr!“

Der kleine Mann dreht sich um und will gehen. Was willst du tun?

Ihn gehen lassen **(107)** ihn fragen, wozu er die Axt braucht **(113)** oder ihn einfach ohne Vorwarnung angreifen **(120)** ?

107

Der seltsame Magus verschwindet gen Nordwesten und lässt dich mit Tjork im Tal stehen.

Kurze Zeit stehst du noch am Grab legst ein paar Steine auf Thoranoks Gebeine und denkst über die letzten paar Minuten nach, bis du dann schließlich mit Tjork zurück nach Oakbruch gehst.

Kaum in Oakbruch angekommen werdet ihr schon freudig begrüßt. Die Geister der Verstorbenen haben ein friedliches Gesicht gemacht und haben sich dann in hellem Licht aufgelöst. Thoranoks Fluch scheint gebrochen. Alle feiern und selbst Fidel, der Besitzer der kleinen Dorfschenke spendiert allen die letzten Reste die er noch an Getränken in seiner kleine Kneipe finden kann.

Und doch ist ein trauriger Unterton zu schmecken, denn nicht nur, dass die Oakbrucher nun mit Sicherheit wissen, dass sie ihre Verstorbenen in diesem Leben nie wieder sehen werden auch, dass noch Unsicherheit darüber besteht, ob der Fluch für immer fort ist und vor allem die Unsicherheit darüber was der Magier mit der Axt anstellen wird, drückt merklich auf allen Gemütern.

Doch als das Fest beginnt ist es schon mitten in der Nacht und so fällt schon bald ein tiefer Schlaf über Oakbruch.

Doch obwohl du ebenfalls einen tiefen Schlaf genießen kannst, kommst du trotzdem nicht ganz zur Ruhe und hast, schon kurz nachdem du eingeschlafen bist, einen sehr seltsamen Traum **(121)** (Info) ...

Als du nun aufwachst ist es noch sehr früh. Das dumpfe Geräusch von Kuhhufen, die auf ein Steinpflaster aufsetzen, hallt durch den Ort. Vielleicht war genau dieses Geräusch Urheber des Traumes? Andererseits erschien der Traum irgendwie extrem real! Jedenfalls kannst du dir einigermaßen sicher sein,

dass du nicht als einziger wach bist, denn den Geräuschen nach zu urteilen ist Hanno bereits am melken.

Du stehst auf, reckst dich, nimmst deine Sachen und stößt etwas zaghaft und müde die große Dielentür auf. Kurz darauf strömt bereits die angenehm frische Luft in dein Gesicht. Alles ist so, wie du es dir bereits in deinem, Kopf ausgemalt hast. Die Kühe stehen auf dem Steinpflaster, Hanno melkt gerade eine rotbraune Kuh und... tja ein wenig scheinst dein Kopf sich doch verdacht zu haben, denn der Himmel ist bis auf einige kleine Wolken völlig blau. Und so leuchtet am Horizont bereits das grellrote Licht der aufgehenden Sonne durch das obere Laub der Bäume und selbst der matschige Boden scheint seit einigen Stunden nicht mehr mit Regen gefüttert worden zu sein.

Heute ist wahrlich ein guter Morgen und mit genau diesem Wissen in der Stimme grüßt dich nun auch Hanno:

„Guten Morgen! Heute gibt’s Sonne satt!“

„Und wie! Dir auch ein guten Morgen Hanno!“

Doch traust du dem Wetter? Willst du nun weiter reisen **(116)**? Oder liegt dir der Traum doch etwas hart im Magen **(125)**?

108

Und wieder einmal steigt eine erlöste Seele in die Totensphäre auf um ihre Taten und Sünden zu rechtfertigen. Möge Boron ihr gnädig sein.

Leider ist hier das Abenteuer zu Ende, da dein Charakter die Welt Aventuriens für immer verlassen musste.

Ich hoffe, dass du trotz diesem Ende viel Spaß mit diesem Abenteuer hattest. Versuchs doch später noch einmal mit einem anderen Charakter.

109

Kurz nachdem du aufgebrochen bist, kommt dir Tjork recht schnellen Schrittes hinterher.

„Hey, du hast die Axt vergessen! Oder willst du sie etwa nicht mehr haben?“

„Nein lass mal, ich hab die schon viel zu lange mit mir rum geschleppt!“

Tjork überlegt kurz.

„Gut dann werden wir sie bei uns aufbewahren! Pass gut auf dich auf und gute Reise nochmal!“

Tjork gibt dir die Hand und kehrt zusammen mit Svelltblut nach Oakbruch zurück. Wieder einmal trennen sich eure Wege. War's das nun? Ist das tatsächlich alles gewesen? Vielleicht findest du die Antwort hierauf im Abschnitt **115**

110

„Hey, stehen geblieben und kämpfe wie ein Mann!“

Der Magier bleibt stehen und verharret etwa noch zwei Sekunden mit dem Rücken zu dir gewandt, dann dreht er sich schlagartig um. Aus seiner Hand schießt ein Strahl aus Eis, der dich schon im nächsten Moment trifft und bei dir 3W6 Trefferpunkte verursacht. Kurz darauf dann entbrennt der Kampf. Hierbei wendet der Magier nun keine Zauber mehr an.

LE	30	AT/PA	10/10
RS	1	TP	1W+2 (Magierstab)
INI	17	MR	5

Und wie sieht der Ausgang des Kampfes aus? Kommt der Magier auf dem schnellsten Wege zu Boron(**112**)? Oder bekommt Boron Besuch von dir(**108**)?

111

Schnell ist dir klar, dass du dem Inhalt des Traumes nachgehen möchtest und versuchen willst, die seltsame und offensichtlich gefährliche Axt zu zerstören. Doch den Oakbruchern davon erzählen, das wäre dumm. So würdest du ihnen nur neue Angst machen und das nur auf Grund eines Traumes, der zugegebener Maßen schon recht real erschien.

Also wartest du noch etwa eine Stunde, bis alle Oakbrucher wach sind, um dich dann zu verabschieden. Man gibt dir noch ein wenig Reiseproviand sowie 36 Silbertaler mit auf den Weg und verabschiedet dich mit der Bitte, doch ruhig bald wieder vorbei zu kommen. Dann machst du dich auf den Weg zu **129**

112

Der Magier fällt tot zu Boden. Und während dir der Regen rote Blutschwaden um deine Füße spült, beruhigt sich langsam dein Gemüt. Schritte durchbrechen die Stille des Regens.

Dann stehst du wohl gut eine Minute total Still mit Tjork vor der Leiche.

„Es musste sein, nicht wahr? Ich mein, was hätten wir sonst machen sollen? Und... und vor allem was hätte er wohl alles mit der Axt anstellen können?“

Du nickst als Antwort nur ganz leicht. Wahrscheinlich hat Tjork recht, aber andererseits bist du nun der Grund dafür, warum ein weiteres Leben diese Welt verlässt.

Du greifst nach Svelltblut und legst sie neben den Toten. Tjork guckt dich kurz an und fängt dann an mit einem großen Stock ein Loch in den matschigen Boden zu graben. Einige Sekunden darauf hilfst auch du mit.

Und so dauert es kaum ein halbe Stunde, bis ihr einen kleinen, unbekanntem Mann mitsamt seinem Stab neben den Orkgräbern begraben habt.

Falls du in dem Brotbeutel des Magiers nachgucken wolltest, hast du fünf Silber gefunden. Andere Wertgegenstände findest du bei ihm nicht.

„Lass uns die Axt ruhig mitnehmen, bei dir ist sie allemal sicherer aufbewahrt, als wenn sie hier bei den Gräbern liegt.“ Mit diesen Worten drückt Tjork dir Svelltblut in die Hand. Kurz darauf kehrt ihr beide nach Oakbruch zurück.

In Oakbruch angekommen werdet ihr schon freudig begrüßt. Man erzählt euch, dass die Geister ein friedliches Gesicht gemacht und sich dann in hellem Licht aufgelöst haben. Thoranoks Fluch scheint gebrochen. Alle feiern und selbst Fidel, der Besitzer der kleinen Dorfschenke spendiert allen die letzten Reste die er noch an Getränken in seiner kleine Kneipe finden kann.

Und doch ist ein trauriger Unterton zu schmecken, denn nun, da der Fluch gebrochen zu sein scheint, wissen die Oakbrucher mit Sicherheit, dass sie ihre Verstorbenen in diesem Leben nicht wieder sehen werden.

Doch das Alles ist schnell vergessen,

denn da das Fest mitten in der Nacht begann fällt schon bald ein tiefer Schlaf über Oakbruch und auch deine Augenlider werden sehr schwer..

Doch obwohl du ebenfalls einen tiefen Schlaf genießen kannst, kommst du trotzdem nicht ganz zur Ruhe und hast, schon kurz nach dem einschlafen einen sehr seltsamen Traum (121) (Info) ...

Als du nun aufwachst ist es noch sehr früh. Das dumpfe Geräusch von Kuhhufen, die auf ein Steinpflaster aufsetzen, hallt durch den Ort. Vielleicht war genau dieses Geräusch Urheber des Traumes? Andererseits erschien der Traum irgendwie extrem real! Jedenfalls kannst du dir einigermaßen sicher sein, dass du nicht als einziger wach bist, denn den Geräuschen nach zu urteilen ist Hanno bereits am melken.

Du stehst auf, reckst dich, nimmst deine Sachen und stößt etwas zaghaft und müde die große Dielentür auf. Kurz darauf strömt bereits die angenehm frische Luft in dein Gesicht. Alles ist so, wie du es dir bereits in deinem, Kopf ausgemalt hast. Die Kühe stehen auf dem Steinpflaster, Hanno melkt gerade eine rotbraune Kuh und ... tja ein wenig scheint dein Kopf sich doch verdacht zu haben, denn der Himmel ist bis auf einige kleine Wolken völlig blau. Und so leuchtet am Horizont bereits das grellrote Licht der aufgehenden Sonne durch das obere Laub der Bäume und selbst der matschige Boden scheint seit einigen Stunden nicht mehr mit Regen gefüttert worden zu sein.

Heute ist wahrlich ein guter Morgen und mit genau diesem Wissen in der Stimme grüßt dich nun auch Hanno:

„Guten Morgen! Heute gibt's Sonne satt!“

„Und wie! Dir auch ein guten Morgen Hanno!“

Doch traust du dem Wetter? Willst du nun weiter reisen (114)? Oder liegt dir der Traum doch etwas hart im Magen (111)?

113

„Wozu ich diese Axt brauche? Tja wenn so viele Magier die Macht dieser Waffe nicht erkennen, so bin ich wohl auserkoren die Macht an mich zu reißen

um meinen dunklen Segen über alle Länder und Völker zu legen! Ich Torbadin werde das neue Reich bilden, die Splitter zusammenfügen und allen ein Leben unter meinem Segen schenken! Doch betteln nützt nichts! Ich habe schon feste Pläne, wer mein Leibdiener wird, wer Reichsminister und... nun ja du siehst kein Platz mehr für dich!“

Wieder dreht sich das arrogante Männchen um, um zu gehen.

Willst du ihn nun gehen lassen (107) oder hat dich sein kleiner Machtexkurs davon überzeugt, das diesem Kerl das Handwerk gelegt werden muss (120) ?

114

Du wartest noch etwa eine Stunde, bis alle Oakbrucher wach sind, um dich dann zu verabschieden. Man gibt dir noch ein wenig Reiseproviant sowie 36 Silbertaler mit auf den Weg und verabschiedet dich mit der Bitte, doch ruhig bald wieder vorbei zu kommen.

Nimmst du die Axt mit (122) oder nicht (109) ?

115

Ja heute ist wahrlich ein guter Tag. Kaum kommst du von Oakbruch aus aus dem Wald, so siehst du schon eine provisorische Holzbrücke über den Fluss, der dir neulich noch den Weg versperrt hatte. Die Sonne glitzert auf dem wild sprudelnden Wasser und selbst der Weg scheint schon viel fester zu sein als er noch vor kurzem war.

Dank deiner guten Laune bist du nun nicht mehr zu stoppen, so dass du schnellen Schrittes in Richtung Neu Lowangen läufst.

Doch nun kommt die Antwort auf die eben gestellte Frage. Denn kaum siehst du in der Entfernung schon die ersten Häuser Neu Lowangens, so...

Nichts ahnend tust du einen Schritt auf einen kleine Teich zu, der Links der Straße ganz ruhig neben einem Wäldchen liegt und schaut hinein um zu sehen, ob du denn auch ansehnlich genug für Neu Lowangen bist. Das was du dann aber siehst lässt dich zu tiefst zittern. Tatsächlich liegt es nicht an

deinem Aussehen, als viel mehr an der Tatsache, dass du, im Wasser gespiegelt, den Ork aus deinem Traum siehst, der dich hämisch anguckt. In diesem Moment hörst du wieder seine Stimme:

„Ich warte!“

Schnell reißt du deine Augen von dem Teich los um hinter dich zu schauen, doch wie sollte es auch anders sein, hinter dir ist absolut niemand. Und auch rechts, links, über und unter dir ist niemand zu sehen. Schließlich wagst du es wieder und schaut auf den Teich. Diesmal ist der Schrecken längst nicht so groß, doch dafür um so bitterer.

„Es ist dein Leben! Meins ist längst schon vorbei! Also mach endlich!“

Glaubst du, dass du dir und dem Ork einen Gefallen tun würdest, wenn du dem Wunsch des Orks nachgehen würdest **(118)**? Oder bist du eher Vertreter der These, dass man alles mit einem Schrein der Götter und ein paar Münzen regeln kann **(124)** ?

116

Du wartest noch etwa eine Stunde. Dann verabschiedest du dich von allen und bekommst außer 36 Silbertalern auch noch einiges an Wegproviant und die Bitte doch ruhig bald wieder vorbei zu kommen mit auf den Weg.

Und wieder einmal musst du erkennen, dass Tipps von Jugendlichen aus Oakbruch nicht die Allerbesten sind. Miro hatte dir empfohlen, einen Weg nach Südwesten zu nehmen, von dem du angeblich nach einigen Meilen nach rechts auf einen anderen Weg abbiegen kannst, der dich direkt nach Lowangen bringt. Doch nichts der gleichen. Doch eigentlich ist es dir auch egal. Der Weg dem du folgst ist recht gut zu sehen, nicht zu matschig und offensichtlich noch vor kurzem von einem Reiter benutzt worden. Also wirst du sicherlich irgendwo in der Zivilisation herauskommen.

Über den Tag kommst du erst aus dem Wald heraus und dann immer weiter in gebirgigeres Gebiet hinein. Und wären da nicht die Spuren des Reiters, der mit Sicherheit noch vor kurzem vorbeigekommen ist würdest du wohl glauben, dass du einem Holzweg folgst. Doch der Tag neigt sich und die Spuren

des Reiters folgen nach wie vor dem Weg.

Und tatsächlich, du hättest es kaum mehr für möglich gehalten, siehst du tief in der Abenddämmerung ein Licht auf einem nahe liegenden Berg. Dort muss wohl ein Dorf oder zumindest eine Hütte liegen.

Bald kommst du dem Licht näher und fängst auch bald an deine Augen zu reiben. Nicht weil sie die Müdigkeit schwer werden lässt, als mehr weil du deinen Augen nicht ganz traust.

Plötzlich ist wieder die Stimme des Orks aus deinem Traum da.

„Hey du Trottel! Halt den Magier auf, sonst werde ich nie von dir loskommen und ich werde dich immer nerven!“

Du erschrickst. Doch nach dem was du dort auf dem Berg siehst wundert dich nichts mehr. Svelltblut schwebt in der Luft und wird von einer eisigen Wolke umhüllt. Daneben kniet der Magier, hält seine Hände hoch in Richtung der Axt und spricht laut verschiedene seltsame Formeln aus.

Wieder hörst du die Stimme des Orks:

„Mach schon!“

Du gehst den Abhang hoch zum Magier und stehst nun ganz dicht neben ihm.

„Halt ! Hör auf !“

Der Magier reagiert nicht und scheint total auf sein Ritual fixiert zu sein. Von der Axt ausgehend hörst du ein knirschen wie von Eisschollen, die übereinander reiben. Die Luft ist kalt und mit Eiskristallen erfüllt.

Wieder hörst du die Stimme des Orks:

„Du hast keine Zeit mehr!“

Du raffst deinen gesamte Mut zusammen und hebst deine Waffe.

Im nächsten Moment ist der Magier tot. Über dir scheint die Macht der Eiswolke noch weiter an zu schwellen, doch plötzlich gibt es einen hellen, blauen Blitz der von einem lauten Knall gefolgt wird. Splitter von Eis und Metall fliegen um dich herum. Neben dir siehst du kurz das Nebelbild Thoranoks, das sich kurz darauf in Luft auflöst. Dann bist du plötzlich alleine. Neben dir liegt der tote Magier. Wärmere Luft aus der Umgebung füllt den felsigen Hügel und lässt die Eissplitter auf der Erde schmelzen. Du kniest dich nieder zur Leiche des Magiers und untersuchst seine Sachen. Bis auf die Reste seines

Stabs, der bei dem missglückten Ritual anscheinend ebenfalls zerborsten ist findest du nur etwas Brot und 12 Silbertaler. Seine Kleidung ist von Splintern seines Stabes und der Axt durchbohrt.

Nun nachdem du die Leiche etwas länger betrachtet hast, widert sie dich an. Du packst deine Sachen und gehst nach Westen.

Am nächsten Morgen kommst du in Lowangen an, wo du dich bei einem warmen Essen, einem leckeren Getränk und 110 Abenteuerpunkten ausruhest.

Abendsonne

117

Auch wenn diese Entscheidung wohl nicht sehr Ehrenhaft war, ist sie dennoch sehr effektiv. Und so bleibt dir eine freie Attacke, die der verdutzte Magier nicht parieren kann. Wer daraufhin die nächste Attacke hat, bestimmt die Höhe der Initiative. Solltest du den gleichen oder einen höheren Initiative-Wert als der Magier haben, so darfst du sogleich die zweite Attacke ausführen.

LE	30	AT/PA	10/10
RS	1	TP	1W+2 (Magierstab)
INI	12	Mr	5

Und wie sieht der Ausgang des Kampfes aus? Kommt der Magier auf dem schnellsten Wege zu Boron(112)? Oder bekommt Boron Besuch von dir(108)?

118

Sofort drehst du wieder um, um so schnell wie möglich nach Oakbruch zurück zu kehren und Svelltblut an dich nehmen zu können. Wieder vorbei an dem kleinen Wäldchen, über den felsigen Hügel und dann...

die Zeit bis du wieder Oakbruch in Sichtweite hast scheint beinahe gnadenlos langsam zu verlaufen. Und doch scheinst du die ganze Zeit zu rennen. Doch nach etwa zwei Stunden bist du schon wieder in dem Wald um Oakbruch und atmest die feuchte, nach Laub riechende Luft, die dir von der letzten Zeit so bekannt ist. Nun langsam verschwindet auch deine Angst wieder, die eben noch so groß war.

Kaum bist du in Oakbruch wirst du schon freudig von etlichen Seiten befragt. „Was ist los?“ „Hast du etwas vergessen?“ „Bleibst du doch noch etwas länger?“

Doch den eigentliche Grund für deine Rückkehr nennst du niemanden. Die Oakbrucher könnten dir eh nicht helfen und warum sollst du ihre eh schon so gequälten Seelen nun auch noch mit so etwas belasten?

„Ich habe mich anders entschlossen! Ich werde die Axt lieber zum nächsten Praiostempel bringen. Das ist sowohl für euch als auch für alle anderen das sicherste!“

Die Oakbrucher bedauern zwar, dass du schon wieder so schnell gehen willst, doch dein Unterbewusstsein und vor allem das Bewusstsein einen Orkengeist mit dir herum zu schleppen bringen dich schnell zu Absatz **129**

119

Gratulation! Du hast den kürzesten und günstigsten Weg durch das gesamte Abenteuer gefunden! Hierzu benötigst du eigentlich die Ausreden, dass du kein Geld hast! Doch immerhin hast du von den Oakbruchern mehr als drei Dukaten erhalten, du hättest also gerne was spenden können. Aber ich will dir nichts unterstellen. Es gibt auch einige Charaktere, die nichts von Göttern oder zumindest von Boron halten, selbst wenn sie von einem Fluch befreit werden.

Hier aber ist nun das Ende des Abenteuers.

Erst einmal erhältst du aber 90 Abenteuerpunkte.

Abendsonne

120

Nun gibt es verschiedene Möglichkeiten. Willst du den Magier ohne Vorwarnung direkt attackieren (117)? oder ihn zu einem Ehrenhafter Kampf stellen (110)? Andere Möglichkeiten stehen kaum zur Debatte, da jeglicher Fernkampf, auf Grund der Dunkelheit, extrem schwer wird und der Magier etliche Möglichkeiten zum Verstecken oder Fliehen hätte.

121

Alles um dich ist dunkel. Du fühlst dich entspannt und hast das Gefühl gut behütet zu sein, als du plötzlich einen Schlag in dein Gesicht bekommst. Noch bevor du auf den Schlag reagieren kannst hörst du eine tiefe und rauhe Stimme:

„Hey du Arsch! Wach auf! Wir müssen die Axt zerstören! Der scheiß Magier kann noch weniger als unser dummer Schamane damals konnte!“

Du öffnest die Augen und siehst wie über dir ein alter Ork mit silbrig weißem Fell und dunkel gelben Zähnen kniet. „Ah da bist du ja! Also pass' mal auf du Weizenfladenfresser. Der dumme Magier hat mir zwar meine Nebelform geraubt, mich aber nicht vom Fluch befreit. Ich kann nicht in die Ruhmeshallen einkehren, bevor die Axt nicht zerstört ist. Also hohl die Axt und bring sie dann zu einem Schamanen oder wenn du was anderes weist dann mach halt das. Hauptsache du zerstörst Ksjenrol! Sonst werde ich dir ewig deinen Schlaf rauben! Und glaub' mir, das wird mir nicht langweilig, denn ich bin schon seit 195 Jahren ein Geist!“

Seltsamer Weise ist die erste Frage die dir einfällt:

„Halt Moment mal, woher kennst du meine Sprache?“

„Man du Trottel das ist ein Traum und ich sitze in deinem Kopf ! Verstehst du?“ Der Ork grinst hämisch und scheint tatsächlich jedes Wort ernst zu meinen. Im selben Moment haut er dir wieder mitten ins Gesicht. Du wachst schlagartig auf.

Zurück zum letzten Abschnitt.

122

Ja heute ist wahrlich ein guter Tag. Kaum kommst du von Oakbruch aus aus dem Wald, so siehst du schon eine provisorische Holzbrücke über den Fluss der dir neulich noch den Weg versperrt hat. Die Sonne glitzert auf dem wild sprudelnden Wasser und selbst der Weg scheint schon viel fester zu sein als er noch vor kurzem war. Dank deiner guten Laune bist du nun nicht mehr zu stoppen, so dass du schnellen Schrittes in Richtung Neu Lowangen läufst.

Als du dann endlich kurz vor Neu

Lowangen bist tust du nichts ahnend einen Schritt auf einen kleine Teich zu, der Links der Straße ganz ruhig neben einem Wäldchen liegt und schaut hinein um zu sehen, ob du denn auch ansehnlich genug für Neu Lowangen bist. Das was du dann aber siehst lässt dich zu Tiefst zittern. Tatsächlich liegt es nicht an deinem Aussehen, als viel mehr an der Tatsache, dass du, im Wasser gespiegelt, den Ork aus deinem Traum siehst, der dich hämisch anguckt. In diesem Moment hörst du wieder seine Stimme:

„Ich warte!“

Schnell reißt du deine Augen von dem Teich los um hinter dich zu schauen, doch wie sollte es auch anders sein, hinter dir ist absolut niemand. Und auch rechts, links, über und unter dir ist niemand zu sehen. Schließlich wagst du es wieder und schaut auf den Teich. Diesmal ist der Schrecken längst nicht so groß, doch dafür um so bitterer.

„Es ist dein Leben! Meins ist längst schon vorbei! Also mach endlich!“

Tatsächlich scheinst du Thoranoks Geist nicht mehr Loswerden zu können. Glaubst du, dass du dir und dem Ork einen Gefallen tun würdest, wenn du dem Wunsch des Orks nachgehen würdest und einen Schamanen oder etwas ähnliches aufsuchst(126)? Oder glaubst du eher, dass man alles mit einem Schrein der Götter und ein paar Münzen regeln kann (128)?

123

Durch deine Große Spende ist Boron deinem Helden mit Sicherheit sehr Gnädig. Doch dies steht zur Zeit noch nicht an. Zu erst sind noch etliche Abenteuer deines Helden zu bestreiten. Hier hast du leider einen der sehr kurzen Wege zum Ende des Abenteuers gewählt. Aber auf keinen Fall war es ein Falscher und so erhältst du hier 95 Abenteuerpunkte.

Abendsonne

124

So schnell wie irgend möglich begibst du dich nach Lowangen, wo du sofort den Boronschrein aufsuchst. Der Geweihte, ein alter Mann mit bleicher Haut und dunklem Haar lauscht deiner Erzählung und scheint dabei beinahe wie zu einer Statue erstarrt. Immer wieder stockst du aus Unsicherheit, doch der Geweihte weißt dir immer wieder, mit einer kaum sichtbaren Handbewegung, fortzufahren. Nach etwa fünf Minuten bis du dann schließlich fertig.

„Ich möchte, dass dieser Geist von mir ablässt und zu Boron gelangen kann!“

Der Geweihte weist auf die Statue des Totengottes. Du drehst dich zu ihr und verneigst dich.

„Bitte Boron befreie mich von dieser verfluchten Seele!“

Du merkst eine kühle Welle, die durch deinen gesamten Körper strömt.

Kurz darauf stehst du auf. Willst du eine Spende da lassen, bevor du gehst?

Nein(119), Weniger als ein Silber(127), einen Silber oder mehr(130) oder sogar mehr als eine Dukate(123)?

125

Nachdem dich die Oakbrucher mit Proviant und 36 Silbertalern versorgt haben, machst du dich auf um den seltsamen Magier zu suchen. Vielleicht ist es auch ganz gut so, denn wer weiß was der Magier mit der Axt alles anstellen würde, was du später mit deinem Gewissen vereinbaren müsstest? Doch wo fängt man mit der Suche an? Du entscheidest dich, zu erst zu den Orkgräbern zu gehen und dort zu suchen.

Ein leichter Nebel hängt noch über dem Tal, der über Allem eine unangenehme Atmosphäre hängt. Vorsichtig gehst du den Waldrand ab, bist du die Stelle gefunden hast, an der der Magier das Tal verlassen hat. Dann folgst du seinen Spuren.

Und wieder wird dir bewusst, wie überaus selbstsicher und arrogant dieser Magier doch ist. Nur etwa eineinhalb Meilen vom Tal der Gräber entfernt steht eine Kutsche, recht hübsch verziert und mit zugezogenen Vorhängen. Die beiden dazu gehörigen Pferde sind an einen Baum gebunden, so dass sie genug Platz

zum Fressen und Schlafen haben. Ganz offensichtlich sind die Pferde fremde Leute gewohnt, denn sie machen keine Anstalten zu wiehern oder sonst irgendwie auf dich aufmerksam zu machen. Als du dich nun etwas dichter heranschleichst, siehst du das die Tür der Kutsche offen steht und der Magier mit drei anderen Männern zusammen auf einem etwa 50 Schritt entfernten Hügel am frühstücken ist.

Gegen alle vier kämpfen? Ein Sieg wäre annähernd unmöglich! Mach es am besten wie der Magier selbst und klau dir die Axt zurück.

Ein bisschen Angst hast du vor den nächsten paar Sekunden schon, aber alles scheint für diese Aktion geradezu perfekt. Du huscht um die Kutsche, hinein in den Wagen und... da liegt sie auch schon.

Tatsächlich funktioniert alles wie erhofft. Die Axt ist dein und du stehst schon wieder im Wald. Wie lange es dauern wird, bis der Magier deine Aktion bemerkt ist unsicher, doch du bist dir sicher, dass er als erstes im Ort nach der Axt suchen wird. Aber um die Oakbrucher zu warnen brauchst du nicht einmal zurück nach Oakbruch zu gehen. Schon zehn Minuten nachdem du von der Kutsche aufgebrochen bist, triffst du auf Tjork, dem du kurz und bündig die Situation erklärst. Tjork empfiehlt dir einen Waldweg, der recht direkt nach Neu Lowangen führen soll. Für dich gar keine Frage, dieser Weg ist Perfekt.

Weiter bei 126

126

Schon bald hast du den Verlauf des Waldweges, dem du so lange gefolgt bist, verloren. Mehr und mehr hast du das Gefühl nur noch durch den Wald zu irren.

Und wieder einmal kommen dir Zweifel an deiner Entschlußfreudigkeit. Vielleicht hättest du dich doch auf den offiziellen Wegen halten sollen und dann einfach irgend einen hohen Magus in Lowangen oder sonst wo aufsuchen sollen. Doch die Entscheidung darüber wo du den Wald verlässt liegt nun wohl nicht weiter bei dir.

Weitere zwei Stunden vergehen. Die

Gegend wird mittlerweile etwas hügeliger und du kämpfst dich weiterhin durch den tiefen Wald. Vom Sonnenstand erkennst du nicht viel, da das dichte Blätterdach über dir kaum einen Funken an Licht direkt hindurch lässt, doch du kannst dir gut denken, dass es wohl nur noch einige Stunden lang hell sein wird. Umdrehen? Die Überlegung hast du auch schon eingestellt, denn woher sollst du wissen, wo eigentlich hinten und vorne ist? Vielleicht läufst du schon die ganze Zeit im Kreis, da würde sich ein Umdrehen auch nicht wirklich lohnen.

Die Zeit vergeht und es fängt langsam an zu dämmern. Die immer größer werdenden Hügel zeigen dir immerhin, dass du nicht im Kreis läufst. Doch wo wirst du den Wald verlassen? Und warum das? Alles nur wegen so einer verfluchten Axt.

Wieder einmal nimmt alles eine gute Wende. Gerade als die Sonne untergeht, drückst du dich durch ein Gebüsch und stehst plötzlich im Freien. Über die hügelige Landschaft vor dir erstreckt sich eine große Grassteppe. Du entscheidest dich hier zu lagern und dann morgen weiter zu ziehen.

Ein Platz unter einer großen Buche am Waldrand ist schnell gefunden. Und so sitzt du dort, an das flauschige Moos angekuschelt und ein wenig Oakbrucher Brot verspeisend, als ...

Ein kurzer Schrecken durchfährt dich, als sich urplötzlich eine sehr hübsche junge Frau neben dich setzt. Würde sie nicht so jung und hübsch aussehen, würdest du wahrscheinlich auf Grund der langen roten Haare auf eine Hexe schließen, doch auch wenn ihr wahres Alter geheim bleiben wird, schätzt du sie gerade mal auf zwanzig Jahre.

„Na du! Ich hab gehört du hast ein Problem! Thoranok hat mir erzählt, dass er nicht nur mich nervt.

Wollen wir es hinter uns bringen?“

Diese Worte erstaunen dich nun doch ein wenig, aber wie anders als durch Thoranoks Geist selbst sollte die junge Frau davon wissen? Du nickst.

„Gut lass uns hier ein Feuer machen. Ich habe ansonsten Alles vorbereitet.“

Kaum hat sie das gesagt, so springt die junge Frau schon auf und zehrt einige morsche Äste und Zweige aus dem Wald

an. Ohne eigentlich genau zu wissen, was hier gerade passiert, stehst auch du auf und hilfst ihr schnell mit.

So habt ihr beide innerhalb von ein paar Minuten einen beträchtlichen Haufen von Holz aufgestapelt, welchen die rothaarige Frau anscheinend nur mit einem Fingerzeig entflammt. Dann lächelt sie dich kurz an, nimmt die Axt und schmeißt sie ins Feuer.

Bis hierhin war alles irgendwie noch verständlich, doch nun packt die rothaarige einige Beutel aus, aus dem sie begleitet von seltsamen Sprüchen verschiedene Kräuter, Erde, Sand und Tierteile auf das Feuer wirft.

Wärst du dir nicht selbst sicher, dass dieses seltsame Ritual euch allen drei zu gute kommt, so würdest du nun wohl aufstehen und diese Hexe erschlagen oder sie selbst auf diesen Scheiterhaufen werfen.

Am nächsten Morgen wachst du recht erholt auf. Würdest du nicht den recht großen Haufen an noch glimmender Kohle vor dir sehen, so würdest du wohl glauben, alles wäre nur ein Traum gewesen. Doch tatsächlich ist Svelltblut weg und mit samt ihr auch Thoranoks Geist.

Du machst dich auf den Weg und folgst einfach dem Waldrand entlang, bist du schließlich am frühen Nachmittag in Neu Lowangen ankommst.

Hier verlässt du die Wege dieses Abenteurers und erhältst 100 Abenteuerpunkte.

Abendsonne

127

Ui du bist aber recht sparsam, nachdem du jetzt über drei Dukaten von den Oakbruchern erhalten hast, hättest du auch gerne mehr spenden können! Aber gut. Du hast einen der kürzeren Wege zum Ende genommen. Du bist vom Geist Thoranoks befreit und auch die Oakbrucher sind wieder sicher vor Thoranoks Willkür.

Nun geh also als Held von dannen und schreibe dir zuvor 90 AP auf.

Abendsonne

128

Nun bewegst du dich glatt noch etwas schneller, lässt Neu Lowangen annähernd unbeachtet links liegen, folgst ein ganzes Stück lang dem Verlauf des Lowanger Svellt und begibst dich so schnell wie es dir möglich ist nach Lowangen.

Selbst in Lowangen angekommen, bist du kaum aufzuhalten und findest, nach ein paar kurzen Gesprächen mit Einwohnern, auch recht schnell den Weg zum Hesindetempel, wo du dir Hilfe erhoffst.

Du sitzt vor einer recht hübschen Hesinde-Geweihten, die wohl etwa dreißig Jahre alt sein mag. Sie hat dunkelbraunes langes Haar, welches sie zu einem langen Zopf nach Hinten trägt. Ihr Körper wird durch ein langes Gewand bedeckt, auf dem sich einige aufgestickte Salamander winden.

Kurz erzählst du deine und Thoranoks Geschichte und gibst ihr dann die Axt.

Und während du halb betend und halb hoffend auf einer steinernen Bank im Tempel sitzt, trägt die Geweihte das Artefakt, wie sie es nennt, nach hinten in einen anderen Tempelraum.

Einige Zeit vergeht. Du hörst und siehst absolut nichts von dem was passiert. Dementsprechend Glückliche bist du schließlich auch als die Geweihte nach etwa einer Stunde wieder auftaucht und verkündet, das sowohl das Artefakt als auch der Geist gebannt sind.

Daraufhin lässt du eine kleine Spende im Tempel und verlässt dann mit 90 Abenteuerpunkten das Abenteuer.

Abendsonne

129

Ohne genau zu wissen, wohin du eigentlich willst, folgst du erst einmal dem Pfad, der nach dem was Miro gesagt hat, auf direkten Wege nach Neu Lowangen führt. Doch mag es der Fluch der Axt sein oder einfach die schlechte Wegbeschreibung Tatsache ist, dass du das Gefühl hast immer tiefer in den Wald einzudringen. Neu Lowangen scheint längst nicht erreicht und dabei wäre es über die Handelsstraße nur etwa ein zwei Stundenmarsch. Nun nach mittlerweile etwa drei Stunden

überrascht dich nicht einmal, dass du plötzlich bei Abschnitt 126 bist.

130

Boron wird es dir danken! Und die Auswirkungen wird dein Charakter auch spätestens nach seinem Tod sehen! Doch der Tod deines Helden ist hoffentlich noch lange hin und da du hier nun bereits das Ende dieses Abenteuers erreicht hast erhältst du 91 Abenteuerpunkte und darfst mit deinem Helden von dannen ziehen.

Abendsonne

Abendsonne

Auch für dich geht das Leben weiter und so liegen auch schon jetzt die nächsten Steine auf deinem Weg. Ob du noch eine Zeit lang im verregneten Svellttal bleibst oder dich schnell von dannen machst liegt wohl noch in den Sternen, doch eines ist sicher: Die letzten Tage wirst du wohl nie vergessen.

Ob du wieder nach Oakbruch zurückkommen wirst und die Gastfreundschaft der Oakbrucher in Anspruch nehmen willst, liegt einzig und allein bei dir. Denn einerseits ist es verständlich, dass du nach diesen schrecklichen Erlebnissen nicht mehr zurückblicken willst. Doch andererseits weißt du auch, dass man dich dort immer herzlich und freundlich empfangen wird. So steht dir also zur Zeit noch jeder Weg offen.

Doch eines ist jedenfalls sicher: In Oakbruch kehrt nun wieder der Alltag ein. Hanno melkt wieder seine Kühe und Tjork ist wieder auf der Jagd. Von Thoranok hat man seit dem nichts mehr gehört... wie auch?

Wahrscheinlich wird man diesen Namen schon sehr bald vergessen, so dass auch seine letzten Spuren in der Geschichte Aventuriens verlöschen. Und falls doch noch jemand Geschichten über ihn weiter erzählen sollte, so wirst du es wohl sein...

Lieber Spieler, ich hoffe dir hat dieses Abenteuer gefallen. Doch bitte sei ruhig ehrlich und schreib eine ganz kurze Kritik. Denn verbessern kann man immer etwas. =)

Und wenn du es gut fandest? Kein Problem, auch über solche Emails freue ich mich immer.

Glossar & Regelfragen

1 . (Info) - Absätze

steht hinter einer Absatzangabe „(Info)“ so geht dort das Abenteuer nicht weiter. Diese Absätze sind lediglich zur Information, Ergänzung oder Erklärung gedacht. Von daher ist es wichtig, das man sich den Absatz, bei dem man gerade war merkt um nach dem lesen der Information wieder zu diesem zurückzukehren.

(Info-Absätze stehen dort, wo von vielen Absätzen die gleiche Information bezogen wird. Sie erlauben somit das Abenteuer kompakter zu verpacken Ansonsten wäre es an die 5-6 Seiten länger geworden.)

2. eine Probe + (Wert)

bedeutet, dass die Probe um den angegebenen Wert erschwert ist und dieser von den Talentpunkten abgezogen wird. Liegt dabei eine Talentwert im negativen Bereich muss der negative Wert in jeder erforderlichen Eigenschaftsprobe wieder gut gemacht werden.

Beispiel:

Kletternprobe + 5

bei einem Talentwert von 3 => $3 - 5 = -2$
Nun müssen bei allen Eigenschaftsproben, 2 Punkte wieder gut gemacht werden.

Eine Probe -(Wert) bedeutet das man den angegebenen Wert zum Talenwert addieren darf . Somit ist sie erleichtert.

3. Kampf mit Initiative (INI)

Der Initiativewert gibt an in welcher Reihenfolge die Angriffe stattfinden. (Also vom höchsten Wert zum niedrigsten Wert.) Sind zwei Werte gleich so kommt zuerst derjenige mit dem höchsten Grundwert dran.

Die Initiative wird durch INI Basis - BE + 1W6 (+/- anderen Modifikationen) errechnet. Durch Sonderfertigkeiten und Vor- bzw. Nachteilen können weitere Modifikationen entstehen.

Falls du mit der 3.Edition spielst, nimm der Einfachheit halber einfach

AT Basis + 2 + 1W6 - BE

als dein Initiativewert.

4 . Waffenmodifikator (WM)

Der Waffenmodifikator in der Form „a/b“ ist bezogen auf den Attackewert/Paradewert. Das heißt die Werte werden hinzu addiert bzw subtrahiert.

Beispiel:

AT : 14\

PA : 12-- Grundwerte

WM : 1/-1

AT: 15--Werte bei Verwendung der Waffe

PA: 11/

Nachwort

Tja ein Nachwort,

was ich nun weiß ist, dass das Hauptproblem am schreiben eines Soloabenteuers die Koordination der Verschiedenen Möglichkeiten und am wieder zusammenführen von verschiedenen Teilen liegt. Tatsächlich habe ich (glaubt man Open Office) über 100 Stunden am Schreiben des Abenteuers gesessen (wobei die Arbeit am Cover und der Verzierung nicht mit einbezogen ist). Und dabei war die Kreativität weniger das Problem.

Seit der Veröffentlichung meiner ersten Version habe ich bereits etliche Emails von Lesern bekommen und habe mich gefreut, wie gut Svelltblut angekommen ist. Und so ist dies nun die dritte Auflage, in der ich bereits etliche Verbesserungsvorschläge eingebaut und etliche Rechtschreibfehler sowie Tippfehler behoben habe.

Doch dass tut der Tatsache, dass ich mich, über jeden Leser, der eine kurze oder auch längere Kritik schreibt, freue =), keinen Abbruch.

Danken möchte ich hier vor allem denen die mich unterstützt haben und immer wieder motiviert haben weiter zu schreiben. Besonders wäre da noch Stephan Stenglin zu erwähnen, der für mich das Bilder der Axt "Svelltblut" gemalt hat.

Und nicht zuletzt danke ich meinen Lesern, dank denen ich nun eben diese dritte Auflage im Internet veröffentliche.

Ansonsten: Zur Zeit schreibe ich an

einem Fantasy-Roman, der mit DSA aber nicht viel am Hut hat. Die Arbeit die ich bisher in ihn investiert habe (und sicherlich auch noch investieren werde) ist allerdings äußerst groß und so sag ich schon jetzt ganz ehrlich, dass ich diesen Roman zu sehr großer Wahrscheinlichkeit nicht frei ins Internet stellen werde.

Aber wer weiß, vielleicht brauche ich bald meine ersten Testleser, Personen, die ähnlich gute und ehrliche Kritiken schreiben, wie meine bisherigen Svelltblut-Leser :-). Wenn du also Interesse hast solltest du einfach mal von Zeit zu Zeit auf meiner Homepage vorbeigucken, denn einen festen Termin wage ich bei weitem noch nicht zu geben.

So, dass war es. Ich bedanke mich, dass du dir die Zeit genommen hast Svelltblut zu lesen und hoffe, dass es dir gefallen hat.

Peter Schwanemann – 18.März 2007

Statistiken

Seiten:	45
Absätze:	1108
Wörter:	23002
Zeichen:	138965
Bearbeitungszeit:	102:09:45
Erstellt am:	05.12.04
Zuletzt geändert:	18.03.07
Versionsnummer:	341
Offizielle Auflagennummer:	3

Impressum & Copyright

„Svelltblut“ von Peter Schwanemann (2004-2007)

Das Schwarze Auge, Aventurien, Miranor und Armalion sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions.

Dieses Soloabenteuer kann und soll weitergegeben und kopiert werden. Da es Frei erhältlich ist dürfen keine Gebühren auf es erhoben werden. Ausnahmen sind Kopiergebühren bzw. Druckgebühren sowie Gebühren zur Nutzung des Internets.

Wenn du dieses Soloabenteuer auf einer Webpage zum Download anbieten willst bitte ich dich um eine kurze Nachricht, damit ich Bescheid weiß.

Die in diesem Dokument gegebenen Informationen dienen ausschließlich der Umsetzung des Soloabenteuers.

Falls Ähnlichkeiten mit anderen Abenteuern oder Büchern bestehen, ist dies rein zufällig, da ich nun einmal auch nicht alle Bücher gelesen habe.

Bilder:

„Svelltblut“(77) von Stephan Stenglin (2004)
Deckblatt von Peter Schwanemann (2005)

Benutzte Software:

-The Gimp 2.0
-Open Office.org 1.1.0
-Open Office.org 1.1.4
-Star Office 8.0 Beta
-Open Office.org 2.0.4

Benutzte Schriftarten:

-Vera (Serif) © by Bitstream Inc.
-Cretino © Ray Larabie

Kontakt:

Peter Schwanemann
Schätendorfer Straße 21
21272 Egestorf

<http://www.drehatlas.de>

Peter@drehatlas.de
ICQ: 286627985