# Kraatz der Ork

Herzlich Willkommen zu meinem Soloabenteuer. Folgende Vorrausetzungen wären von deinen Helden verlangt. Eigentlich keine, aber dein Held sollte nicht schüchtern sein, also er sollte wissen was eine Waffe ist und wie man damit umgeht oder ein Zauberer der mit Kampfmagie umgehen kann.
Dieses Abenteuer spielt in Angerast, in der gleichnamigen Stadt, um 1020 nach BF.
Wenn du Aufgefordert wirst etwas zu notieren dann mach dies bitte.

(1)
Du bist gerade durch das Osttor in die Stadt hinein gekommen. Die dortige Wache hat hastige Bewegungen gemacht, dass du dich beeilen sollst. Als du dann endlich drin bist gibt die Wache den Befehl es zu schließen. Normalerweise wird in Aventurien nämlich bei einer Stadt wie dieser das Tor nur im Falle eines Krieges geschlossen und den gibt es ja aktuell nicht. Du fragst die Wache die neben dir steht (2) oder du reitest weiter Richtung Taverne (3).

(2)
Du drehst dich Richtung Wache um und Fragst ihn warum das Tor nun schon geschlossen sei. Dieser schaut dich kurz an und sagt daraufhin. Der Ork Kraatz ist seit einigen Tagen nun hier in der Nähe der Stadt und der ist sogar nicht friedlich gesinnt. Notiere das Stichwort „Erste Informationen“ Zu (3)

(3)
Du bist nun in der Taverne „zum Golden …“ mehr konntest du zur dieser Zeit nicht mehr erkennen. Du gehst nun an die Theke und wolltest gerade ein Bier bestellen, als von draußen ein Mann schreiend hereinstürmt. „Orks am Westtor“. Der Wirt sagt daraufhin das muss Kraatz sein. In der Taverne wird inzwischen gestritten wäre so mutig ist und sich mit ihm messen will. Daraufhin du ganz laut und mit vollem Selbstbewusstsein, „Ich mache es“. Sofort ist stille und nach kurten schweigen will dir nun jeder vernünftige oder auch weniger vernünftige Ratschläge geben, aber auf wen willst du nun hören. 6 unterschiedliche Wesen wollen dir ihre Hilfe auf unterschiedliche weiße anbieten. Du weißt, dass nicht jeder Ratschlag hilfreich ist und du hast auch nicht unendlich viel Zeit. Endscheide dich für Maximal 3 Ratschläge, wenn du dir das Stichwort „Erste Informationen“ notiert hast darfst du sogar 4 Wesen um Rat fragen. Wenn du genügend Ratschläge hast oder keine mehr willst geht es bei (17) weiter. Folgende Wesen kann man fragen: einen alten Mann (4), einen Jugendlichen (5), den Wirt (6), eine hübsche Frau (7), einen Mann der seine Axt streichelt (8) oder junges schüchternes Mädchen (9).

(4)
Du begibst dich zum alten Mann der an einem Tisch sitz. Du schätzt ihn auf ca. 60 Jahre. Der alte beginnt zu reden bevor du dich so richtig an den Tisch setzten konntest. „Kraatz ist ein Ork der komischer weise immer nur alleine angreift was unter Orks eigentlich unüblich ist, aber zudem ist Kraatz auch noch richtig stark. Ein Ork von diesem Klaiber wird sich, auch wenn er dieses Vorschlägt, sich nie auf einen Diplomatischen Weg einlassen. Deine Aufgabe ist es sofort wenn du ihn siehst anzugreifen.“ Zu (3).

(5)
Der junge Mann hebt ein paar Karten in der Hand und sagt wenn du gewinnst bekommst du das ganze wenn ich gewinne ich versteht sich natürlich von selbst. Dein Einsatz beträgt nun 3S. Mache bitte nun eine Probe auf Brett-/Kartenspiel wenn diese gelingt dann weiter bei (10) wenn Sie mit einem Taw von +3 gelingt oder mit einer 1 weiter bei (11) misslingt sie weiter bei (12)

(6)
Du gehst nun zum Wirt der sagt: „Was ein Mann wirklich braucht vor einem guten Kampf war schon immer ein gutes Bier und das gibt es nur von mir.“ Mach bitte eine Zechen Probe um 2 erschwert. Gelingt zu (13) misslingt zu (14).

(7)
Die hübsche und auch nette Dame gibt dir nur Kommentar los ein Fälschen in die Hand. Wenn du es trinkst muss nicht jetzt sein geht auch später im Abenteuer lies dann bei (15) zu (3).

(8)
Der Mann sagt: „Ein guter Krieger braucht Wissen und Erfahrung im Kampf. Und nur ein schlechter Krieger verteidigt sich die wirklich guten gehen immer nur drauf.“ Er gibt dir solche Ratschläge, dass für den Rest deines Abenteuers eine beliebige Nahkampfwaffe den AT-Wert um eins erhöht. Zu (3).

(9)
Das Mädchen ist so schüchtern mache bitte zuerst eine Probe auf Menschenkenntnis gelingt weiter bei (16) misslingt zu (3)

(10)
Der junge schaut dich an als du deine letzte Karte ausgespielt hast und sagt dann gut gemacht hier sind 6S. Zu (3).

(11)
Der Junge springt auf und verlässt sofort ohne zurückzublickenden Tisch. Auf dem Tisch liegen nun 7S und das Kartenset das du nun an dich nimmst. Zu (3).

(12)
Der junge lacht nur abfällig das war wohl nix er sammelt das Geld ein und verschwindet. Zu (3).

(13)
Du spürst rein gar nix in deinem Körper weder positive noch negative Effekte das einzig gute daran war das dieses Bier nun kostenlos war. Zu (3).

(14)
Da verspürst so ein leichtes schwanken deine BE ist um eins erhört und deine RE um eins veringert für den Rest dieses Abenteuers.

(15)
Du verspürst wie dir plötzlich wieder Kraft zu dir zurück kommt du erhält 1W6+4 LE zurück. Dann dort zurück wo du herkamst.

(16)
Du kannst zwar mit dem Mädchen noch immer nicht reden aber es spricht etwas vor sich hin du wunderst dich, aber nach dem das Mädchen nach dem Sie fertig ist mit dem Aufsagen ihres Spruchs noch immer nicht mit dir reden will gehst du wieder zu (3) notiere bitte „Magischer Spruch“.

(17)
Du verlässt die Taverne und begibst dich in Richtung Westtor. Als du dort ankamst sie du das Kraatz mit seiner schwingenden Keule vor dem Tor steht und nur darauf wartet das jemand raus kommt. Du gehst durch das Tor das hinter dir sofort wieder geschlossen wird. Daraufhin brüllt Kraatz: „Du wollen wir nicht lieber einen Diplomatischen Weg suchen um hier Frieden zu schließen.“ Auf das Angebot eingehen weiter bei (18) oder mit vollem Gebrüll den Ork entgegen rennen zu (19).

(18)
Das war wohl ein Fehler als der Ork genau vor dir steht beginnt er an auf dich ein zu schlagen. Im Kampf bei (20) hat der Ork den Erstschlag.

(19)
Der Ork ist so verwundert, dass du mit vollem Gebrüll auf ihm losrennst das du ihn sogar für eine Runde Betäuben kannst. Das heißt du greifst zuerst 2 mahl an bevor der Ork versucht dich anzugreifen. Zu (20)

(20)
Kraatz:
LE: 25 AT/PA: 8/6 TP: 1W6+1 RS:2 MR:1
Wenn du dir „Magischer Spruch“ notiert hast darfst du sofort 5LE von Kraatz abziehen. Kraatz kämpft bis zum bitteren Ende und erleidet auch keine Nachteile wenn er weniger Leben hat so wie du auch. Auch den Nachteil, dass es schon dunkel ist wird nicht berücksichtigt. Wenn Kraatz tot ist weiter bei (22) wenn er dich niederstreckt dann bei (21).

(21)
Das war wohl nicht egal versuche es einfach noch einmal von vorne.

(22)
Da liegt er nun vor dir du hast ihn besiegt. Mit den Waffen oder Kleidungen was er an hat kannst du leider nichts anfangen. Also gehst du zurück in die Stadt von der du herzlich empfangen wirst. Der ein oder andere Steckt dir Gold zu wider andere bedanken sich bei dir. Insgesamt bekommst du 7D, wenn du das Fälschen, falls du eins bekommen hast, noch immer nicht geöffnet ist bekommst du auch noch einen Heiltrank der 1W6 heilt. Außerdem gibt es noch 75AP wenn du durch das trinken von dem Bier beim Wirt betrunken geworden bist dann musst du leider 10AP abziehen den ein guter Held wird nicht betrunken. ENDE

Die Geschichte und die Charaktere fallen unter meine (Simeon Grau) Copyrights 2015.