

Im Schatten der Berge

Frank Wilms

12.2013

„Im Schatten der Berge“ (Ein Soloabenteuer für einen Helden der Stufe 1-3 nach dem DSA-Basisregelwerk)

Gareth, Hauptstadt des Mittelreichs, eine Stadt wie man sie gesehen haben muss, prachtvolle Tempel, herrliche Villen und ein atemberaubender Palast, edle Kutschen füllen die Straßen. Aber Gareth hat auch noch ein ganz anderes Gesicht. Die Armen kämpfen in vor Unrat siechenden Gassen um ihr tägliches Brot. Stadtgardisten patrouillieren durch die Straßen, um die im Untergrund um die Vorherrschaft ringenden Banden zu zerschlagen. Du hast in Gareth viele Geschichten gehört, von Helden, die Gareth hervorbrachte und die in ganz Aventurien große Taten vollbracht haben. Auch du hast dich entschieden, hinauszuziehen und dir einen Platz in den Geschichten der Erzähler zu verdienen. Und du weißt auch schon, wo du anfängst. Gestern erst sprach dich ein Bote an, er hatte Nachricht von einem Freund. Diesen hattest du auf einer Reise kennengelernt und ihr hattet euch versprochen, Kontakt zu halten. Du erinnerst dich, dass du nach Gareth reist und wo du unterkommst, hattest du Karmhold selbst berichtet. Karmhold ist soweit du weißt Söldner der Uhdemberger Legion. Er hat dich in seinem Schreiben um Anwesenheit und deine Hilfe gebeten, mehr hat die Nachricht leider nicht hergegeben, mit niemandem sprechen sollst du, schrieb er... wahrscheinlich hielt er es deswegen für besser, nichts weiter in die Nachricht zu schreiben. Um nach Uhdenberg zu gelangen bist du bereits nach Wehrheim gereist und bereitest dich auf die Weiterreise nach Baliho vor.

Ist dies dein erstes Abenteuer, so startest du mit weiteren 5 Dukaten in dein Abenteuer (zu stolze Elfen haben oft kein Geld und nehmen auch keines an, aber sie haben auch das unglaubliche Talent, sich ohne welches fortzubewegen und unterzukommen, Handelswaren können sie aber in diesem Abenteuer dann nicht erwerben) und mit:

Kleidung: Schuhe, Hose

Ausrüstung: Proviant, Wasserschlauch, Seil, Decke, (Lederrucksack)

Rüstungen/Waffen: Hemd oder Robe (0 RS, 0 BE), Klassenwaffe (Krieger: Schwert 1W6+4; Zwerg/Thorwaler: Axt 1W6+3; Streuner/Gaukler: Degen 1W6+3, 3 Wurfmesser 1W6; Druiden: Schwerer Dolch 1W6+2, Speer 1W6+3;

Waldelfen/Jäger: Kurzbogen 1W6+3, Speer 1W6+3; Firnelf: Speer 1W6+3, 3 Wurfmesser: 1W6; Auelfen: Kurzbogen: 1W6+3, Wolfmesser 1W6+3 Magier: Zauberstab Stufe 1: 1W6+1 (magisch),Schwerer Dolch 1W6+2; Hexe: Besen (magisch) 1W6+1,Schwerer Dolch 1W6+2)

Dolche und Messer dürfen auch unter dem Talent „Stichwaffen“ geführt werden

Solltest du bereits ein Abenteuer bestritten haben, so kannst du deine Ausrüstung nehmen.

Lege bitte einen Notizzettel bereit, auf den du auf Aufforderung hin Stichworte notierst.

Bist du in einer Stadt, kannst du angegebene Handelswaren erwerben, Tempel besuchen oder Tavernen unsicher machen. Im Tempel kannst du spenden und einmal am Tag beten, ein Wunder sollte dir aber in diesem Abenteuer noch nicht geschehen. In der Taverne darfst du gerne einmalig pro Taverne für jeweils 1W6 Silberlinge Singen/Tanzen/Musizieren/Gaukeln (ja, du kannst hier auch, wenn du alles kannst, 4W6 Silberlinge insgesamt pro Taverne erwerben). Wenn es dein Wunsch ist, kannst du vier Mal pro Taverne falschspielen oder Taschendiebstahl begehen. Für gelungenes Falschspiel erhältst du drei Silberlinge, für gelungenen Taschendiebstahl 1W6 Silberlinge. Aber beachte, wenn du erwischt wirst, bekommst du Hausverbot. Solltest du Kräuter suchen oder jagen gehen wollen, so kannst du dies an gekennzeichneten Stellen tun.

Magisch begabte Helden können Proben durch Zauber modifizieren. Wem z.B. ein „Silentium“ gelungen ist, der wird im Wirkungsbereich z.B. eine Schleichen-Probe erleichtert haben. Modifizierungen dieser Art darf ein Spieler gerne machen, wenn er sich vorher gut über die Wirkungsweisen seiner Zauber informiert hat.

In selbstgeschriebenen Abenteuern wirst du oft geduzt, in offiziellen Herausgaben der DSA-Hersteller wird dir meistens die Sie-Form begegnen.

Ein letzter, wichtiger Hinweis noch: Bitte schreibe dir AP nur auf Aufforderung hin gut. Die Kämpfe habe ich am Ende bzw. am Anfang der nächsten Abschnitte mit eingerechnet, daher bitte nicht eigenmächtig welche aufschreiben, auch nicht nach einem erfolgreichen Kampf.

1. Die Reise nach Baliho

Die Reise nach Baliho ist eine sichere Angelegenheit, so sagt man. Eine gut gepflasterte Handelsstraße führt von Wehrheim aus nach Norden bis an den Rand des Mittelreichs. (Geographie-Probe) Bestanden? (24) Nicht bestanden? (25)

1

Du stiefelst die gepflasterte Straße in Richtung Norden entlang. Deine Stimmung ist gut, es ist warm und sonnig. Manche Händler und Gardisten grüßen dich oder nicken dir auf Blickkontakt hinzu. Am Abend möchtest du den ersten Lagerplatz der Strecke erreichen. Dieser ist vorgesehen, weil sich ein Wachposten in der Nähe befindet. Den Gasthof zu Fuß zu erreichen ist an einem Tag nicht möglich. Gegen Abend erspähest du das Wachhäuschen am Horizont. Wenig später hast du es erreicht. Ein Gardist begrüßt dich und du setzt ihn in Kenntnis, dass du auf dem nahegelegenen Lagerplatz übernachtet. Der Gardist ist sehr freundlich und sagt: „Ich bin bis in die frühen Morgenstunden eingeteilt, wenn es über Nacht Probleme gibt, rufe nach mir! Außer dir hat sich bis jetzt niemand für die Nacht angemeldet.“ Du gehst zum Lagerplatz und lässt dich nieder, deine Füße schmerzen vom Tagesmarsch. (Bei gelungener Kräutersuche-Probe kannst du hier eine vierblättrige Einbeere finden. Du kannst auch jagen gehen, um Proviant zu erhalten) Nachdem du gegessen hast überlegst du: „Gehe ich hinunter zum Fluss, trinken, mich waschen und die Füße kühlen (8), oder nehme ich einen Schluck aus dem Wasserschlauch und lege mich schlafen? (9)

2

Der Händler nimmt dich gerne mit, du nimmst neben ihm auf dem Karren Platz und er treibt seine Maultiere an. Du lässt dir die Sonne ins Gesicht scheinen, während Shru-fed, der Händler, ein Liedchen pfeift. Als er damit fertig ist, fängt er an zu reden: „Die Handelsstraße stellt den Handelsverkehr zwischen den Herzogtümern im Norden und dem Kern des Mittelreichs sicher. Gareth importiert Rohstoffe und verkauft veredelte Waren. Es ist nicht lange her, da wurde die Handelsstraße mehrfach von einer Diebesbande angegriffen. Die Straße liegt im Herrschaftsbereich Gareths und niemand hätte gedacht, dass sie jemals angegriffen wird. Umso überraschender kamen die Angriffe. Die Angreifer kamen von Westen aus den Wäldern und gingen mit äußerst brutaler Härte gegen die Händler und Wachen vor. Es gab viele Verletzte und manch Toten. Überall an den überfallenen Karren fand man einen blutigen Handabdruck. Daher ist die gut organisierte Bande seither als „Die blutige Hand“ bekannt. So effektiv, wie die Überfälle waren, so töricht schienen sie. Gareth reagierte umgehend und sandte eine Legion hinaus in die westlichen Wälder, um „Die blutige Hand“ zu zerschlagen. Mehrere Lager wurden

dem Erdboden gleichgemacht und viele Diebe getötet. Von der mutmaßlichen Beute hat man jedoch nur einen Bruchteil jemals wieder gefunden. Die restlichen Gruppierungen der blutigen Hand flüchteten in verschiedene Richtungen und man hat seitdem im Mittelreich nie wieder von ihnen gehört. Die Straße ist jetzt sicherer als vorher. Es gibt mehr Wachen und am Gasthaus steht ein zusätzliches Wachhaus mit gut fünfzehn Gardisten.“ Du denkst noch eine Weile über die Geschichte nach, brutale Diebe, die einen skrupellos töten, nur gut, dass du bereit wärest, dich zu wehren. In der Dämmerung erreicht ihr den Gasthof „Zum Dukaten“. Gegenüber, auf der anderen Straßenseite steht ein Wachhäuschen, wie du schon viele auf dem Weg gesehen hast, ein Gardist hält darin Wache. Das große Wachhaus befindet sich von dir aus gesehen hinter dem Gasthof. [Schreibe bitte das Stichwort „Hand“ auf deinen Notizzettel] Weiter bei (7)

3

Die Dame redet unentwegt weiter. „Einmal, da hatten wir eine riesige Ratte im Keller, da hab ich mich gefürchtet, hinunter zu gehen.“ Irgendwann hast du sogar das Gefühl, ihre Geschichten würden sich wiederholen. Du bekommst ein Kopfschmerzen (temporär Ch - 1, Kl -1). Aber der Tag ist auch auf diese Weise vergangen und ihr erreicht in der Dämmerung den Gasthof „Zum Dukaten“. Gegenüber, auf der anderen Straßenseite steht ein Wachhäuschen, wie du schon viele auf dem Weg gesehen hast, ein Gardist hält darin Wache. Von dir aus gesehen hinter dem Gasthof befindet sich ein größeres Wachhaus. [Schreibe bitte das Stichwort „Kopf“ auf deinen Notizzettel] Weiter bei (7)

4

Ulrik ist Gardist und auf dem Weg in das beim Gasthof gelegene Wachhaus. Es ist nicht lange her, erzählt er, da wurde die Handelsstraße mehrfach von einer Diebesbande angegriffen. Die Straße liegt im Herrschaftsbereich Gareths und niemand hätte gedacht, dass sie jemals angegriffen wird. Umso überraschender kamen die Angriffe. Die Angreifer kamen von Westen aus den Wäldern und gingen mit äußerst brutaler Härte gegen die Händler und Wachen vor. Es gab viele Verletzte und manch Toten. Überall an den überfallenen Karren fand man einen blutigen Handabdruck. Daher ist die gut organisierte Bande seither als „Die blutige Hand“ bekannt. So effektiv, wie die Überfälle waren, so töricht schienen sie. Gareth reagierte umgehend und sandte eine Legion hinaus in die westlichen Wälder, um „Die blutige Hand“ zu zerschlagen. Mehrere Lager wurden dem Erdboden gleichgemacht und viele Diebe getötet. Von der mutmaßlichen Beute hat man jedoch nur einen Bruchteil jemals wieder gefunden. Die restlichen Gruppierungen der blutigen Hand flüchteten in verschiedene Richtungen und man hat seitdem im Mittelreich nie wieder von ihnen gehört. Die Straße ist jetzt sicherer als vorher. Es gibt mehr Wachen und am Gasthaus steht ein zusätzliches Wachhaus mit gut fünfzehn Gardisten.

Du denkst noch eine Weile über die Geschichte nach, brutale Diebe, die einen skrupellos töten, nur gut, dass du bereit wärest, dich zu wehren. In der Dämmerung erreicht ihr den Gasthof „Zum Dukaten“. Gegenüber, auf der anderen Straßenseite steht ein Wachhäuschen, wie du schon viele auf dem Weg gesehen hast, ein Gardist hält darin Wache. Das große Wachhaus befindet sich von dir aus gesehen hinter dem Gasthof. [Schreibe bitte das Stichwort „Hand“ auf deinen Notizzettel] Weiter bei (7)

5

Wie möchtest du reisen?

- Kutsche (7 Silberlinge)(26)
- Zu Fuß (1)

6

(CH-Probe) bestanden? (2) nicht bestanden (5)

7

Du betrittst den Gasthof, ein großes Gebäude aus Holz und Stein. Da hast du schon schlechtere Aufenthaltsorte erlebt. Die Stimmung im Schankraum ist ausgelassen. Zwei Kellnerinnen versuchen, die vielen Gäste zu bewirten. Der Wirt steht hinter der Theke, sichtlich gut gelaunt. Ein Junge, vielleicht 15 Sonnenjahre alt, empfängt dich und bietet dir für 1 Silberlinge und 2 Heller ein Zimmer mit Abendessen und Frühstück an. Du bezahlst und lässt dir den Schlüssel geben. Vom Schankraum führt eine Tür in die Küche, ein Gang führt zu einer Reihe von Zimmern. Im oberen Stockwerk gibt es weitere Zimmer, du hast jedoch eines den Gang runter. Du beziehst Quartier und nimmst dein Essen zu dir. Die Weiterfahrt ist für den morgigen Mittag angesetzt. Hundemüde gehst du auch schon bald schlafen. Hast du eigentlich „Kopf“ (20) oder „Hand“ (21) auf deinem Notizzettel stehen?

8

Es dauert nicht lange, da hast du den Fluss erreicht. Du nimmst einen guten Schluck Wasser, setzt dich und hältst die Füße ins kühlende Wasser. „Ahhh, das tut gut!“ (Zeit für eine Sinnesschärfe-Probe + 2!) Bestanden (10) Nicht bestanden (11)

9

Du legst dich hin und versuchst zu schlafen. Deine Füße schmerzen (- 1 LeP) und es braucht eine Weile, bis du eingeschlafen bist. ZZZ... Irgendetwas hat dich aus dem Schlaf gerissen. Als du aufspringst, fängt der Wolf, den du nicht direkt bemerkt hast, an zu knurren. Grrrrrrrrrrrr!

Auf Initiativewurf wird verzichtet, der Wolf hat die erste Attacke, da er dich überrascht hat:

Junger Wolf

LE: 20 AT/PA: 7/5 Schaden(Biss): 1W6+2 RS: 1 MR: 1

Solltest du um Hilfe rufen, wird der Gardist nach 6 Kampfunden bei dir sein und dich unterstützen.

Gardist LE: 40 AT/PA: 12/10 Schaden(Schwert): 1W6+4 RS: 4

Ist der Wolf erledigt? (17) oder bist du es? (15)

10

Moment Mal, da glitzert doch etwas im Wasser, obwohl die Praiosscheibe schon am Versinken ist, hast du es doch eindeutig gesehen. Du beugst dich über das Ufer und versuchst, den glitzernden Gegenstand mit deiner Waffe aufzuheben. Gewandtheits-/Geschicklichkeitsprobe bitte! Bestanden (12) Nicht bestanden (13)

11

Grrrrrrrrrrrr! Oje, den sich anschleichenden Wolf hast du gar nicht bemerkt.

Auf Initiativewurf wird verzichtet, der Wolf hat die erste Attacke, da du überrascht wurdest:

Junger Wolf

Lep: 20 AT/PA: 7/5 Schaden(Biss): 1W6+2 RS: 1 MR: 1

Solltest du um Hilfe rufen, wird der Gardist nach 10 Kampfunden bei dir sein und dich unterstützen. Wenn du den Wolf vorher besiegst, erreicht er dich kurz nach dem Kampf. Fällt deine LE vorher auf 0 bist du erledigt.

Gardist LE: 40 AT/PA: 12/10 Schaden(Schwert): 1W6+4 RS: 4

Ist der Wolf erledigt? (14) oder bist du es? (15)

12

Na, wer hat das denn hier verloren, an deiner Waffe hängt ein metallenes Armband. Du streifst es ab und betrachtest das gute Stück. Es ist nicht gerostet, daher aus einem sehr edlen Stahl vermutest du. Und siehe da, es passt an dein Handgelenk als wäre es für dich gemacht. Du erhältst: Edstahlarmband (keine Wertänderungen, kann aber in der späteren Heldenkarriere verzaubert werden und auch mit Edelsteinen kombiniert werden)
Weiter bei (11)

13

Ach Mist, jetzt ist es dir von der Waffe gerutscht und abgetrieben worden. Weiter bei (11)

14

Mit einem winseln geht der Wolf zu Boden und tut wenige Sekunden später seinen letzten Atemzug. Das kann einem schon Leid tun, aber der Wolf war schließlich eine Bedrohung für dich. Es ist jetzt schon fast dunkel. Tiefer im Wald hörst du das Heulen weiterer Wölfe. Nun aber schnell weg vom Waldrand. (17)

15

Du bist in das Reich Borons eingegangen! <Ende>

16

Du legst dich wieder hin und schläfst den Rest der Nacht durch. (Bitte führe einen Regenerationswurf durch: + 1W6 für jeweils LE und AE) Am Morgen ist Hemrold, der Gardist für die Nacht, bereits abgelöst worden. Du verabschiedest dich von dem neuen, unbekanntem Gesicht und setzt deine Reise fort. Noch bevor du auf Höhe des Gasthauses bist, bittet dich ein Händler, der mit seinem Karren am Wegesrand steht um Hilfe. „Das Rad ist gebrochen“ stöhnt er, zur Reparatur muss aber jemand helfen, den Wagen zu stützen. Lange fackelst du nicht. Hier ist die erste Gelegenheit, sich bei den Händlern

bekannt zu machen, welche deinen Namen dann hoffentlich mal in einer der Tavernen fallen lassen, die sie auf ihrem Weg besuchen. Ganz vergessen hattest du allerdings, wie lange es in Aventurien dauert, ein Wagenrad zu reparieren. Das wirft dich um Stunden zurück bemerkst du. Aber der Händler bemerkt dies schließlich auch und bietet dir nach Reparatur des Wagens eine Mitfahrgelegenheit an. Auf dem Weg trifft ihr noch eine junge Kriegerin namens Kendra. Der Händler hatte ihr erlaubt, mit aufzuspringen. Kendra ist auf dem Weg nach Trallop, um ihre kranke Mutter zu besuchen. (28)

17

(Ob du nun um Hilfe gerufen hast oder nicht, der Gardist ist aufs Kampfgeschehen aufmerksam geworden und hat dich nun erreicht) Der Gardist ist erleichtert, dass es dir gut geht. „Eine sichere Angelegenheit hatten sie mir gesagt, keine Probleme hatten sie mir gesagt!“ beschwerst du dich. Der Gardist muss schmunzeln: „Es gibt hier auch in der Regel keine Probleme, im Wald gibt es Wölfe, aber die trauen sich normalerweise nicht so weit heraus. Es ist mir ein Rätsel, wie sich dieser hierher verirrt hat.“ Der Gardist heißt Hemrold und er bietet dir an, dich mit ihm zum Wachhäuschen zu begeben, etwas zu trinken und dann neben dem Häuschen zu schlafen. Du nimmst an, ein bisschen ruhiger Schlaf täte dir jetzt gut. Aber vorher zaubert Hemrold noch eine kleine Flasche Schnaps hervor, bittet dich, ihn nicht zu verraten und bietet dir das wohltuende Getränk an. (Ob du nun annimmst oder nicht spielt fürs Spielgeschehen keine weitere Rolle, es ist jedem selbst überlassen, was man von Alkohol in Maßen hält). Hemrold beginnt zu erzählen: Bald wird eine Patrouille vorbeikommen. Es ist nicht lange her, da wurde die Handelsstraße mehrfach von einer Diebesbande angegriffen. Die Straße liegt im Herrschaftsbereich Gareths und niemand hätte gedacht, dass sie jemals angegriffen wird. Umso überraschender kamen die Angriffe. Die Angreifer kamen von Westen aus den Wäldern und gingen mit äußerst brutaler Härte gegen die Händler und Wachen vor. Es gab viele Verletzte und manch Toten. Überall an den überfallenen Karren fand man einen blutigen Handabdruck. Daher ist die gut organisierte Bande seither als „Die blutige Hand“ bekannt. So effektiv, wie die Überfälle waren, so töricht schienen sie. Gareth reagierte umgehend und sandte eine Legion hinaus in die westlichen Wälder, um „Die blutige Hand“ zu zerschlagen. Mehrere Lager wurden dem Erdboden gleichgemacht und viele Diebe getötet. Von der mutmaßlichen Beute hat man jedoch nur einen Bruchteil jemals wieder gefunden. Die restlichen Gruppierungen der blutigen Hand flüchteten in verschiedene Richtungen und man hat seitdem im Mittelreich nie wieder von ihnen gehört. Die Straße ist jetzt sicherer als vorher. Es gibt mehr Wachen und am Gasthaus steht ein zusätzliches Wachhaus mit gut fünfzehn Gardisten.“ Du denkst noch eine Weile über die Geschichte nach, brutale Diebe, die einen skrupellos töten, nur gut, dass du bereit wärest, dich zu wehren. Weiter bei (16)

18/19

<Leerer Abschnitt>

In der Nacht wirst du von einem krachenden Geräusch innerhalb des Hauses geweckt. Schlaftrunken stehst du auf und gehst zum Fenster. Es ist nebelig, unüblich für diese Jahreszeit, denkst du dir. Der Weg wird von jeweils einer Laterne auf jeder Straßenseite beleuchtet. Das kleine Wachhäuschen auf der anderen Seite ist leer. Wo ist die Wache? Du nimmst deine Waffe und gehst zur Tür deines Zimmers. Du öffnest sie leise und gehst hinaus. Selbst hier auf dem Gang ist es nebelig, was ist nur los? Du gehst Richtung Schankraum und hörst wieder ein Krachen. Das kam aus der Küche. Du gehst hinter die Theke und öffnest die Küchentür einen Spalt. Der Raum ist dunkel aber du kannst gerade noch Ofen von Tisch unterscheiden. Lebewesen kannst du in dem Raum nicht ausmachen. Du betrittst die Küche und sicherst deinen Rücken. Keiner da, uff, Da war es wieder, unten in der Falltür zum Keller. Die Falltür ist offen, du kannst nichts erkennen und musst wohl hinabsteigen. Der Keller ist voller Regale. Du streifst ein wenig die Regale entlang. Und da sitzt sie. Eine riesige Ratte. Wie können Ratten so groß werden? Die Ratte hält ihre Nase in die Luft und schnüffelt. Oh Nein, sie hat dich gewittert. . . . Sie kommt mit glühenden Augen auf dich zu. Es kommt zum Kampf:

Auf Initiativwurf wird verzichtet, die Ratte hat die erste Attacke, da sie einen Sturmangriff durchführt

Riesige Ratte

LE: 20 AT/PA: 7/5 Schaden(Biss): 1W6+2 RS: 1 MR:2 (kann nicht beherrscht oder verwandelt werden)

Gewonnen (27) Verloren (22)

In der Nacht wirst du von einem krachenden Geräusch innerhalb des Hauses geweckt. Schlaftrunken stehst du auf und gehst zum Fenster. Es ist nebelig, unüblich für diese Jahreszeit, denkst du dir. Der Weg wird von jeweils einer Laterne auf jeder Straßenseite beleuchtet. Das kleine Wachhäuschen auf der anderen Seite ist leer. Wo ist die Wache? Du nimmst deine Waffe und gehst zur Tür deines Zimmers. Du öffnest sie leise und gehst hinaus. Selbst hier auf dem Gang ist es nebelig, was ist nur los? Du gehst Richtung Schankraum und bist kurz Starr vor Schreck. An der Zimmertür vor dir ist ein großer, blutiger Handabdruck zu sehen. Du drehst dich nach rechts und da steht er: Ein Mann gut einen Kopf größer als du, blutverschmiert und mit einer Stachelkeule be-

waffnet. Seine finsternen Augen werden durch seinen bedrohlich wirkenden Augenbrauen noch beängstigender. Es kommt zum Kampf: Auf Initiativwurf wird verzichtet, der Schlächter hat die erste Attacke, weil er dich überrascht hat.

Schlächter der blutigen Hand

LE: 24 AT/PA: 8/7 Schaden(verstärkte Stachelkeule): 1W6+2 RS:2 MR: 2 (kann nicht beherrscht oder verwandelt werden)

Gewonnen (27) Verloren (22)

22

Jetzt hat es dich zu oft erwischt. Du blutest aus zahlreichen Wunden und sinkst zu Boden. Die Augen deines Bezwingers sind das Letzte, was du siehst. Du blinzelst. Das Licht der Sonnenstrahlen in deinem Gesicht ist erst unangenehm, dann das schönste was du je gesehen hast. Ein Glück, du bist in Borons Reich nur gewandelt. (volle LE/AE; negative temporäre Effekte sind verflogen) Du solltest dich nicht so von den Geschichten verrückt machen lassen, die du am Tage hörst. Du packst zusammen, gehst Frühstücken. Gegen Mittag besucht dich der Fahrer und bittet dich zur Weiterfahrt. (23)

23

Wieder ein schöner Sommertag. Neben dir und natürlich dem Fahrer sitzt eine Junge Kriegerin in der Kutsche. Ihr Name ist Kendra und sie ist auf dem Weg nach Trallop, um Ihre kranke Mutter zu besuchen. Sie erzählt alles Mögliche über die Gegend. Hast du eigentlich das Stichwort „Hand“ auf deinem Notizzettel stehen? Ja (28) Nein (29)

24

<http://imgur.com/ciihQgW> Weiter bei (25)

25

Die Straße wird jetzt, im Efferd (Spätsommer), von vielen Händlern befahren. In regelmäßigen Abständen stehen kleine Wachhäuschen, in denen meist ein Gardist anzutreffen ist. Es gibt eine Anlaufstelle für die Nacht, denn die Reise ist nicht an einem Tag zu

schaffen. Wie möchtest du reisen?

- Kutsche (7 Silberlinge) (26)
- Zu Fuß (1)
- Händlerkarren (6)

26

Die Reise per Kutsche ist bequem, gefahren wird auf einem offenen Karren. Tamgrin, der Kutscher, sitzt auf dem vorderen Brett und treibt seine Pferde an, das eine ist weiß-grau, das andere hellbraun. Mit dir in dem Wagen sitzen Magrid Uhlstein, eine Angestellte des auf dem Weg liegenden Gasthofes und ein Mann namens Ulrik. Die Dame erweist sich als äußerst gesprächig: „Also einmal, da haben wir. . . und dann hab ich einmal. . . und einmal, da gab es einen. . . und dann einmal, da waren die Pferde krank und sie haben den Tier-Medikus rufen müssen. . . und einmal, da. . . Alles in allem sind für dich keine interessanten Geschichten dabei. Wie willst du die Zeit totschiagen? Die Frau weiterreden lassen (3) oder versuchen, etwas über Ulrik herauszufinden (4).

27

Mit einem letzten schweren Hieb fügst du deinem Gegner eine tiefe Wunde zu. Du siehst ihm beim Zusammensinken zu und hörst noch, wie er mit einem Röcheln seinen letzten Atemzug tut. Dir wird mulmig. . . Die Wände verschwimmen und dir ist schwindelig. Du blinzelst. Das Licht der Sonnenstrahlen in deinem Gesicht ist erst unangenehm, dann das schönste was du je gesehen hast. Ein Glück, du bist in Borons Reich nur gewandelt. (volle LE/AE; negative temporäre Effekte sind verflogen) Du solltest dich nicht so von den Geschichten verrückt machen lassen, die du am Tage hörst. Du packst zusammen, gehst Frühstück. Gegen Mittag besucht dich der Fahrer und bittet dich zur Weiterfahrt. (23)

28

Kendra ist sehr nett und ihr lacht viel auf der Reise, zudem erfährst du viel über die Gegend und das Herzogtum Weiden. <http://www.wiki-aventurica.de/wiki/Datei:Weiden1030BF.jpeg> (Du hast viel über das Mittelreich erfahren und darfst das Talent Geographie einmal versuchen zu steigern, wenn du nicht schon einen Wert von 3 oder höher besitzt) Am Abend erreicht ihr Baliho.(Ende Abschnitt 1)

Kendra ist sehr nett und ihr lacht viel auf der Reise, zudem erfährst du viel über die Gegend und das Herzogtum Weiden. <http://www.wiki-aventurica.de/wiki/Datei:Weiden1030BF.jpeg> (Du hast viel über das Mittelreich erfahren und darfst das Talent Geographie einmal versuchen zu steigern, wenn du nicht schon einen Wert von 3 oder höher hast) Eine Geschichte über die Handelsstraße erregt deine Aufmerksamkeit mehr als die anderen. Kendra erzählt: Es ist nicht lange her, erzählt er, da wurde die Handelsstraße mehrfach von einer Diebesbande angegriffen. Die Straße liegt im Herrschaftsbereich Gareths und niemand hätte gedacht, dass sie jemals angegriffen wird. Umso überraschender kamen die Angriffe. Die Angreifer kamen von Westen aus den Wäldern und gingen mit äußerst brutaler Härte gegen die Händler und Wachen vor. Es gab viele Verletzte und manch Toten. Überall an den überfallenen Karren fand man einen blutigen Handabdruck. Daher ist die gut organisierte Bande seither als „Die blutige Hand“ bekannt. So effektiv, wie die Überfälle waren, so töricht schienen sie. Gareth reagierte umgehend und sandte eine Legion hinaus in die westlichen Wälder, um „Die blutige Hand“ zu zerschlagen. Mehrere Lager wurden dem Erdboden gleichgemacht und viele Diebe getötet. Von der mutmaßlichen Beute hat man jedoch nur einen Bruchteil jemals wieder gefunden. Die restlichen Gruppierungen der blutigen Hand flüchteten in verschiedene Richtungen und man hat seitdem im Mittelreich nie wieder von ihnen gehört. Die Straße ist jetzt sicherer als vorher. Es gibt mehr Wachen und am Gasthaus steht ein zusätzliches Wachhaus mit gut fünfzehn Gardisten. Du denkst noch eine Weile über die Geschichte nach, brutale Diebe, die einen skrupellos töten, nur gut, dass du bereit wärest, dich zu wehren. Am Abend erreicht ihr Baliho. (Ende Abschnitt 1)

Ende erster Abschnitt (einmal nach unten scrollen)

2. Die Reise nach Trallop

(Hast du diesen Abschnitt erreicht, so erhältst du 15 AP, die du dir direkt gutschreiben solltest. Hast du das Stichwort „Hand“ auf deinem Notizzettel stehen und hast den Kampf in der Traumbegegnung gewonnen gibt es weitere 5 AP)

Baliho ist Zentrum der Weidener Viehzucht und Sitz der Gräfin von Baliho. Die Stadt gliedert sich in zwei voneinander abgeschottete Teile, die befestigte Grafenstadt und die Südstadt, in der die Rinderbarone das Sagen haben. Die Handelsstraße führt hinter der Stadt weiter nach Trallop. Kendra rät euch, ihr zu folgen. „Ihr sucht doch die Herberge, oder?“ Sie hat Recht, es ist schon spät und du kennst dich nicht aus. Wer weiß, ob du die Herberge im Dunkeln findest. Du folgst Kendra zu der etwas kleineren Herberge „Silbertaler“. Schnell ist ein Zimmer bestellt (-1 Silberlinge) und Kendra möchte verschwinden. Du weißt, dass sie nach Trallop möchte, wo dein Ziel liegt hast du bis jetzt Niemandem erzählt. Willst du Kendra aufhalten und sie fragen, wann sie weiterreist (31) oder sie auf ihr Zimmer gehen lassen (32)?

31

Kendra reist in aller Frühe weiter, um morgen noch am Tag in Trallop zu ankommen. Sie könne dich ja wecken, sagt sie. . . . Annehmen (33) Ablehnen (32)

32

Du entscheidest dich dazu, Kendra allein weiterreisen zu lassen, um morgen mehr Zeit zu haben, dich vorzubereiten und dich vielleicht noch ein wenig in der Stadt umzusehen. Du gehst auf dein Zimmer und schläfst bald tief und fest. (Solltest du noch LE oder AE zu regenerieren haben, führe jeweils einen Regenerationswurf durch 1W6) Gemütlich schläfst du aus, packst zusammen und begibst dich hinaus in die Stadt (34)

33

„Gut, abgemacht!“ Ihr geht auf eure Zimmer und schon bald schläfst du tief und fest. (Solltest du noch LE oder AE zu regenerieren haben, führe jeweils einen Regenerationswurf durch 1W6) Du erwachst durch ein Klopfen an der Tür. Kendra ruft nach dir. Willst du Kendra doch alleine reisen lassen (35) oder Kendra antworten und mit ihr reisen (36)?

34

Tempel: Travia, Rahja , Praios, Phex, Rondra

Akademien: Kriegerakademie Schwert und Schild zu Baliho

Tavernen: Spielhaus Nordstern

Handelswaren: Roggen-Branntwein, Balihoer Bärenod, Wachstücher, Schuhe, Hosen, Hemden, Proviant, Seile, Decken, Schlafsäcke, Zunder, Feuerstein, Nadel und Faden, Laterne, Öl, Dietriche, Brecheisen, Pergament, Tinte, Federkiel (Ohne Geld nicht verfügbar)

Stationierte Militäreinheiten: 10 Ritter der Au mit Gefolge, 20 Grenzreiter, 20 Stadtwachen, 1 Banner Grünröcke

Persönlichkeiten: Ardariel Nordfalk von Moosgrund (Burggräfin), Angrist Bärenstein von Baliho (Stadtmeister)

Besondere Orte: 1000-jährige Eiche (000)

Weiterreisen (54)

35

Du schläfst aus und packst in Ruhe deine Sachen zusammen. Dann begibst du dich hinaus in die Stadt. (34)

36

„Ich komme gleich!“ rufst du und das energische Klopfen hört auf. Eilig packst du zusammen und begibst dich nach draußen. Kendra wartet bereits auf dich. Zusammen verlasst ihr nach Norden die Stadt. (37)

37

Die Reise nach Trallop ist sicher. Vereinzelt stehen Wachen des Mittelreichs am Wegesrand. Es sind auch einige Händler zu sehen. „Hier ist aber was los.“, bemerkst du. Ihr vertreibt euch die Zeit mit vergnüglichen Gesprächen und geht in nicht schneller, aber konsequenter Schrittfolge die Straße entlang. Zwei Flüsse müsst ihr überqueren, befestigte Brücken machen euch dies leicht. Als ihr am Abend Trallop erreicht, will Kendra direkt los. Sie fragt dich, ob du morgen schon weiterreist. „Ja“, sagst du voller Vertrauen, „ich gehe nach Norden zur Fähre, die den Uhdnfluss entlang fährt.“... Ups, hoffentlich hast du nicht zu viel erzählt, aber im Moment weißt du ja selber nicht, was es überhaupt auszuplappern gäbe, wenn man dir mehr Informationen gegeben hätte. Weiter bei (38)

000

Am Marktplatz des Stadtteils Südstadt von Baliho steht die 1000-jährige Eiche. Die Eiche dient sowohl als Richtplatz wie auch als Standort des städtischen Prangers und das Wahrzeichen Balihos. Ein Anblick, wie du ihn nie zuvor erlebt hast. Ein alter Mann steht von der Bank auf, kommt zu dir und belästigt dich mit allerlei Mythen und Legenden über den Baum. Steigere dein Talent Geschichte einmal, wenn du noch einen Wert von 2 oder niedriger hast, ist dies dein zweiter Besuch an der Eiche, so erhältst du diesen Talentpunkt natürlich nicht nochmal. (34)

38

Kendra wünscht dir eine gute Reise und alles Gute, „...hat mich sehr gefreut, euch kennengelernt zu haben.“, danach verschwindet sie auch schon schnellen Schrittes in ein Gebiet voller Wohnhäuser. Und weg ist sie. Nun aber mal nachdenken, du musst die Stadt nach Norden verlassen und am See entlang bis zum Uhdenfluss, dort müsste es eine Fähre Richtung Uhdenberg geben. Am besten erkundigst du dich heute noch, wann die Fähre morgen fährt. Das sollte auch in der Herberge möglich sein. Du beziehst Quartier im Gasthaus „Walpurga“. Du wirst morgen geweckt, um die Fähre rechtzeitig zu erreichen. (-1 Silberlinge, jeweils 1W6 LE/AE zurück) (40)

39

<Leerer Abschnitt>

40

Du bist rechtzeitig auf den Beinen, du willst die Fähre am Abend nehmen. Da bleibt noch Zeit, kurz die Stadt zu betrachten

Die wehrhafte Stadt Trallop ist der Sitz des Herzogs von Weiden. Sie wurde am Südufer des Neunaugensees auf vier Inseln in der Mündung des Pandlarilserbaut. Als größte Stadt im Norden des Reichs kommt ihr in militärischer Hinsicht und als Handelsmetropole eine besondere Bedeutung zu. Regiert wird Trallop von einem Siegelrat, dem der Stadtmeister vorsteht.

Stadtteile Altentrallop, Hohenufern, Neumentrallop, Niedernufer

Befestigungen: Bärenburg

Tempel: Firun (Haus der Eisigen Stelen), Phex (Halle des Nebels), Praios (Halle der Sonne und des Gesetzes), Rondra(Halle der Orkenwehr), Travia (Tempel der Roten Flam-

me), Peraine, Boron (Tempel des Todes und der Wacht), Rahja (Haus der Sinnen und der Freude)

Taverne: Am See

Ordenshäuser: Therbuniten, Badilakaner

Besondere Orte: Eisige Stelen

Militäreinheiten: 30 Scharwächter (Stadtwachen), 10 Nacht, 10 Brücken- und 20 Torwachen, 1 Banner Grünröcke, 40 Rittleute von Orden des Donners, 24 Ritter des Bären, 1 Schwadron Rundhelme

Persönlichkeiten: Herzogin Walpurga von Weiden, Stadtmeister Tannfried von Binsböckel, Gorge Kolenbrander, Gwynna die Hex'

Handelswaren: Schuhe, Hosen, Hemden, Proviant, Seile, Decken, Schlafsäcke, Zunder, Feuerstein, Nadel und Faden, Laterne, Öl, Dietriche, Brecheisen, Fischernetze, Angelhaken, Köder, Pergament, Tinte, Federkiel, Flöte, Laute (Ohne Geld nicht verfügbar)

Weitereisen (55)

41

„Du wärst mir auf meiner Reise willkommen!“ sagst du in heldenhaftem Ton. „Ich werde dich mit nach Uhdenberg nehmen und dich meinem Freund vorstellen. Er soll entscheiden, ob du vertrauenswürdig bist und ob du dich an den Ermittlungen beteiligen darfst.“, ..., „Welche Ermittlungen?“, fragt Kendra. Ja, stimmt, welche Ermittlungen eigentlich. Du hast ja nicht die geringste Ahnung, ob es überhaupt was zu ermitteln gibt oder aus welchem Grund dich Karmhold gerufen hat. Du gibst zu, dass du selbst Nichts weißt und erzählst Kendra, auf welche Weise deine Reise begonnen hat. Dann zieht ihr los gen Norden.

Kendra ist jetzt deine NSC-Gefährtin. Sie findet nicht immer Erwähnung, aber sie ist stets an deiner Seite und in verschiedenen Situationen nützlich. Im Kampf wird sie jede Runde einen Gegner deiner Wahl mit ihrem Kurzsword angreifen. Kämpfst du mit einem NSC zusammen werden Gegner trotzdem vorrangig dich angreifen. NSCs, die du hier erhältst, begleiten dich nur bis zum Ende des jeweiligen Abenteuers.

Kendra:

LE: 35 AT/PA 10/10 Schaden(Kurzsword): 1W6+2 RS: 4 MR: 3 (Schreibe dir die Werte am besten auf) (Ende Abschnitt 2)

42

Kendra sinkt in sich zusammen. Ihr fehlen die Worte, du hast sie nun endgültig gebrochen. Du siehst noch, dass sie die Tränen kaum zurück halten kann als du dich von ihr abwendest. Nun gehst du gen Norden zur Fähre. (Ende Abschnitt 2)

Du gehst die Straßen entlang Richtung Nordosttor. Du schaust nur kurz nach rechts, aber die Frau, die vor Ihrem Haus auf der Straße kniet und sich die Augen ausweint, hast du direkt bemerkt. Moment Mal, das ist doch Kendra. Du eilst zu ihr und beruhigst sie. Nach wenigen Minuten ist sie in der Lage, zu sprechen: „Meine Mutter ist tot!“, sagt sie. „Sie konnten nichts mehr für sie tun, ihr Fieber ist in den letzten Tagen unaufhörlich gestiegen. Ich wusste, dass es nicht gut um sie steht, aber ich konnte sie nicht einmal ein letztes Mal sehen oder ihr nochmal sagen, dass ich sie lieb habe. Meinen Vater habe ich nie kennen gelernt und auch sonst habe ich keine Verwandten oder Freunde hier, die letzten Jahre habe ich an der Akademie in Gareth verbracht. Meine Ausbildung ist abgeschlossen und ich weiß nicht, wohin. Mich hält hier Nichts mehr. Du bist der Einzige, der mich noch kennt. Bitte lass mich hier nicht zurück. Ich könnte meine Ausrüstung aus dem Haus holen und dich begleiten.“ Puh, Kendra ist sicher eine gute Unterstützung, aber du musst an Karmhold und seine geheime Bitte denken. Willst du Kendra mitnehmen (41) oder sie in Trallop zurücklassen (42)?

44-53

<Leerer Abschnitt>

54

Die Reise nach Trallop ist sicher. Vereinzelt stehen Wachen des Mittelreichs am Wegesrand. Es sind auch einige Händler zu sehen. „Hier ist aber was los.“, bemerkst du. Du vertreibst dir die Zeit mit vergnüglichem Gepfeife und gehst schnellen Fußes die Straße entlang. Zwei Flüsse musst du überqueren, befestigte Brücken machen dir dies leicht. Am Abend erreichst du Trallop und beziehst Quartier in der Herberge „Walpurga“. (-1 Silberling, jeweils 1W6 LE/AE zurück) Am nächsten Tag bist du rechtzeitig auf den Beinen, du willst die Fähre in ein paar Stunden nehmen. Da bleibt noch Zeit, kurz die Stadt zu betrachten

Die wehrhafte Stadt Trallop ist der Sitz des Herzogs von Weiden. Sie wurde am Südufer des Neunaugensees auf vier Inseln in der Mündung des Pandlarilserbaut. Als größte Stadt im Norden des Reichs kommt ihr in militärischer Hinsicht und als Handelsmetropole eine besondere Bedeutung zu. Regiert wird Trallop von einem Siegelrat, dem der Stadtmeister vorsteht.

Stadtteile: Altentrallop, Hohenufern, Neutrallop, Niedernufern
Befestigungen: Bärenburg

Tempel: Firun (Haus der Eisigen Stelen), Phex (Halle des Nebels), Praios (Halle der Sonne und des Gesetzes), Rondra(Halle der Orkenwehr), Travia: (Tempel der Roten Flamme), Peraine, Boron (Tempel des Todes und der Wacht), Rahja (Haus der Sinnen und der Freude)

Taverne: Am See

Besondere Orte: Eisige Stelen

Militäreinheiten: 30 Scharwächter (Stadtwachen), 10 Nacht, 10 Brücken- und 20 Torwachen, 1 Banner Grünröcke, 40 Rittleute von Orden des Donners, 24 Ritter des Bären, 1 Schwadron Rundhelme

Persönlichkeiten: Herzogin Walpurga von Weiden, Stadtmeister Tannfried von Binsböckel, Gorge Kolenbrander, Gwynna die Hex'

Handelswaren: Schuhe, Hosen, Hemden, Proviant, Seile, Decken, Schlafsäcke, Zunder, Feuerstein, Nadel und Faden, Laterne, Öl, Dietriche, Brecheisen, Fischernetze, Angelhaken, Köder, Pergament, Tinte, Federkiel, Flöte, Laute (Ohne Geld nicht verfügbar)

Weiterreisen (43)

55

Du gehst in Richtung Nordosten aus der Stadt, kurz hinter dem Tor steht eine ausgerüstete Kriegerin und scheint auf etwas zu warten. Moment Mal, dass ist doch Kendra. „Hallo Kendra, was tust du da?“ fragst du sie verduzt. Als du näher kommst siehst du ihr verzerrtes Gesicht, sie sieht aus, als hätte sie ziemlich lange geweint. „Meine Mutter ist tot!“, sagt sie. „Sie konnten nichts mehr für sie tun, ihr Fieber ist in den letzten Tagen unaufhörlich gestiegen. Ich wusste, dass es nicht gut um sie steht, aber ich konnte sie nicht einmal ein letztes Mal sehen oder ihr nochmal sagen, dass ich sie lieb habe. Meinen Vater habe ich nie kennen gelernt und auch sonst habe ich keine Verwandten oder Freunde hier, die letzten Jahre habe ich an der Akademie in Gareth verbracht. Meine Ausbildung ist abgeschlossen und ich weiß nicht, wohin. Mich hält hier Nichts mehr. Du bist der Einzige, der mich noch kennt. Ich will hinausziehen und die Welt sehen. Ich musste daran denken, was du gesagt hattest, dass du nach Uhdenberg weiterreist. Ich will mit dir kommen und die Stadt im Tal der roten Sichel besichtigen. Bitte lass mich mit dir gehen!“ Puh, Kendra ist sicher eine gute Unterstützung, aber du musst an Karmhold und seine geheime Bitte denken. Willst du Kendra mitnehmen (41) oder sie in Trallop zurücklassen (42)?

Ende zweiter Abschnitt

3. Die Reise nach Uhdenberg

Den größten Teil der Reise nach Uhdenberg hast du bald geschafft, denkst du. Für den restlichen Weg brauchst du nicht mal deine eigenen Füße benutzen. Aber dafür musst du erst mal die Fähre erreichen. Schnellen Schrittes eilst du den kleinen Pfad am See entlang. „Oh, was liegt denn da?“ (+ 1 Dukat). Das ist ja schon mal ein guter Tag. Der Ausblick über den Neunaugensee ist atemberaubend, das gegenüberliegende Ufer ist nur zu erahnen. Ein paar Fischerboote kannst du Augen zusammenkneifend auch sehen. Am Abend erreicht ihr die Fähre. Die sogenannte Fähre ist ein großes Boot mit einem Segel und zudem einer Mannschaft von zwölf Mann. „Hallo da“ ruft der Kapitän, schnell an Bord, es geht gleich los!“ Auf dem Boot angekommen legst du schwereres Gepäck ab und bezahlst den Obolus (- 7 Silberlinge). Willst du versuchen, etwas über die Bootstour zu erfahren (61) oder die Fahrt einfach genießen (62)?

61

„Es geht Flussaufwärts Richtung Uhdenberg“, erzählt der Kapitän. „Wenn kein Wind herrscht, müssen zehn Männer das Boot gegen den Strom rudern, die Fahrt von Uhdenberg zum Neunaugensee, also in Stromrichtung, geht natürlich viel schneller. Wir machen Halt an der Station am Wald und brechen morgen wieder in aller Frühe auf, um morgen Abend Uhdenberg zu erreichen. Wir fahren hier genau die geographische Grenze des Mittelreichs zum Norden entlang, Uhdenberg liegt etwas nördlich dieser Grenze und ist eine unabhängige Bergbauerstadt, die Erze und Metalle in den Norden und auch ins Mittelreich exportiert.“ (62)

62

Du genießt noch die restliche Abendsonne. Stromaufwärts wird das Boot von zehn Männern Richtung Uhdenberg gerudert. Als es dunkel wird, wird immer noch gefahren. Ein

paar Stunden später erreicht ihr die Fährstation am Wald, der Kapitän gibt den Befehl zum Anlegen. „Die Fährstation wird von drei Bediensteten betrieben, sie sollten bereits Mahl und Trank für uns bereit stehen haben.“ Der Kapitän ist sichtlich erfreut. „Wir schlafen sechs Stunden, dann geht die Reise weiter.“ (63)

63

Ihr verlasst das Boot und geht über den Steg zum Waldrand. Das Gebäude der Fährstation ist, auch wenn es dunkel ist, gut zu erkennen. Als ihr näherkommt, stutzt der Kapitän. „Wartet“, befiehlt er, „irgendetwas ist ungewöhnlich“. Bei genauerer Betrachtung siehst du es auch: Wenn in dem Gebäude Leute arbeiten und eine Mahlzeit zubereiten, müsste man etwas hören und Licht sehen. Die Hütte jedoch ist düster und still ist es auch. Nur Rufe von Fröschen und das zirpen von Grillen füllen die sonst bedrückende Stille. Willst du zu Hütte gehen und versuchen, die Tür zu öffnen (64) oder dich in der Gegend umsehen (65)

64

Die Tür ist verriegelt. Aufbrechen (erfordert: Brecheisen) (68) oder klopfen (69) oder Schloss knacken (erfordert Dietriche und eine gelungene Schloss knacken Probe +2) (72) oder doch lieber zurück (65)

65

Du suchst die Umgebung ab, der Rest der Mannschaft wartet weiter unten Richtung Ufer. Du gehst zunächst zur Vorderseite des Gebäudes. Als nächstes zum Brunnen (66) oder zum Stall (67) oder zur Tür (64)

66

Du begibst dich hinter das Haus. Langsam schleichst du auf den kleinen Brunnen zu. (Schleichen-Probe+2 bitte). Gelungen (70) Misslungen (71)

67

Du öffnest leise die Stalltür und betrittst die kleine Scheune mit zwei Pferdeboxen. In der linken steht ein Pferd, welches kurz schnaubt und dann ganz ruhig weiteratmet. Es scheint sich nicht erschreckt zu haben. In der rechten Box steht eine Kiste mit Reitersensilien. Du erhältst 1 Mal Reitersporen und eine Peitsche 1W6 Schaden. (Die Peitsche

ist eine Waffe, die man mit dem Talent Peitsche oder Hiebaffen führt. Mit einer Peitsche ist es möglich, Gegner zu Fall zu bringen oder gar zu fesseln.) Du verstaust deine Beute, plötzlich steigt das Pferd in der anderen Box in die Höhe und stößt ein lautes wiehern aus. Ruckartig drehst du dich um. In der Tür steht ein Bär, der direkt auf dich zukommt und dich mit seinen Pranken angreifen will. Überrascht, wie du bist, hat der Bär den ersten Angriff (Hast du Kendra nicht dabei, so ist dir ein Bootsjunge gefolgt, solltest du ohnmächtig werden, muss der NSC versuchen, zu siegen, tut er/sie dies, wachst du kurz nach dem Kampf wieder auf)

Bootsjunge

LE: 25 AT/PA: 9/9 Schaden(großer Knüppel): 1W6+1 RS:1

Junger Bär

LE: 25 AT/PA: 8/6 Schaden(Pranke): 1W6+2 RS: 2 MR:2

Gewonnen (77) Verloren (75)

68

Du brichst die Tür, die vorher gut in Schuss war mit einem heftigen Ruck am Brecheisen, welches du am Schloss angesetzt hattest auf. Du betrittst den dunklen Raum und siehst dich um, Pritschen, eine kleine Küche und einen Esstisch kannst du direkt ausmachen. Zwei Gestalten erheben sich aus der einer Ecke aus zusammengekauerter Haltung. „Seid ihr mit der Fähre gekommen?“, fragt die eine leise. „Ja“, sagst du, „Was ist hier los?“ Die beiden Gestalten treten näher, sodass du sie etwas besser erkennen kannst. Zwei Männer mittleren Alters, denen das Entsetzen in den Augen steht. „Draußen im Unterholz treibt sich ein Bär herum, er hat Artam angegriffen und getötet, als er am Brunnen Wasser holen wollte. Wir haben uns hier drinnen verschanzt, weil der Bär wirklich aggressiv ist und ständig um das Haus geschlichen ist. Ihr müsst ihn erledigen, sonst ist es hier für keinen Arbeiter mehr sicher. (78)

69

Du klopfst laut an die Tür und rufst einmal laut: „Hallo?“. Kurz darauf bekommst du Antwort. „Ja, wir sind hier drinnen! Seid ihr mit der Fähre hier? Draußen im Unterholz treibt sich ein Bär herum, er hat Artam angegriffen und getötet, als er am Brunnen Wasser holen wollte. Wir haben uns hier drinnen verschanzt, weil der Bär wirklich aggressiv ist und ständig um das Haus geschlichen ist. Ihr müsst ihn erledigen, sonst ist es hier für keinen Arbeiter mehr sicher.“ Kaum hast du die Worte gehört und verstanden, was sie bedeuten, bricht und kracht es weiter hinten im Unterholz und besagter Bär stürmt auf dich zu. Der Bär attackiert zuerst, weil er auf dich zustürmt. Hast du eine Fernkampfwaffe ausgerüstet, so hast du aufgrund der Entfernung einen Schuss, bevor

der Bär dich erreicht und du die Waffe wechseln musst. (Hast du Kendra nicht dabei, so ist dir ein Bootsjunge gefolgt, solltest du ohnmächtig werden, muss der NSC versuchen, zu siegen, tut er/sie dies, wachst du kurz nach dem Kampf wieder auf)

Bootsjunge

LE: 25 AT/PA: 9/9 Schaden(großer Knüppel): 1W6+1 RS:1

Junger Bär

LE: 25 AT/PA: 8/6 Schaden(Pranke): 1W6+2 RS: 2 MR:2

Gewonnen (77) Verloren (75)

70

Du schleichst weiter bis zum Brunnen, du siehst hinüber und entdeckst die übel zugerichtete Leiche eines jungen Mannes. Ein Eimer mit Seil liegt neben ihm auf dem Boden. Willst du die Leiche durchsuchen (74) oder den zu Boron gegangenen in Ruhe lassen (76)?

71

Ahauaha. Knacks. Du bist auf einen Ast getreten. Wie angewurzelt bleibst du stehen und drehst dich in alle Richtungen um. Nichts zu sehen. Du tust einen Schritt nach vorne, und einen zweiten. Wieder drehst du dich ruckartig um. Da war was, etwas im Unterholz hat geraschelt. Du schaust angestrengt in die Richtung des Rascheln. Das Unterholz bricht auf und auf einmal prescht ein übel gelaunter Bär auf dich zu. Der Bär attackiert zuerst, weil er auf dich zustürmt. (Hast du Kendra nicht dabei, so ist dir ein Bootsjunge gefolgt, solltest du ohnmächtig werden, muss der NSC versuchen, zu siegen, tut er/sie dies, wachst du kurz nach dem Kampf wieder auf)

Bootsjunge

LE: 25 AT/PA: 9/9 Schaden(großer Knüppel): 1W6+1 RS:1

Junger Bär

LE: 25 AT/PA: 8/6 Schaden(Pranke): 1W6+2 RS: 2 MR:2

Gewonnen (77) Verloren (75)

72

Das Schloss hat sich mit Klicken und Klacken geöffnet, du bist wirklich ein Meister

im Schloss knacken, denkst du. Du betrittst den dunklen Raum und siehst dich um, Pritschen, eine kleine Küche und einen Esstisch kannst du direkt ausmachen. Zwei Gestalten erheben sich aus der einer Ecke aus zusammengekauerter Haltung. „Seid ihr mit der Fähre gekommen?“, fragt die eine leise. „Ja“, sagst du, „Was ist hier los?“ Die beiden Gestalten treten näher, sodass du sie etwas besser erkennen kannst. Zwei Männer mittleren Alters, denen das Entsetzen in den Augen steht. „Draußen im Unterholz treibt sich ein Bär herum, er hat Artam angegriffen und getötet, als er am Brunnen Wasser holen wollte. Wir haben uns hier drinnen verschanzt, weil der Bär wirklich aggressiv ist und ständig um das Haus geschlichen ist. Ihr müsst ihn erledigen, sonst ist es hier für keinen Arbeiter mehr sicher. (78)

73

Die Hütte ist jetzt wieder sicher. Du erholst dich während die Bediensteten doch noch schnell Verpflegung zubereiten. Ein Bootsjunge hat den Bären gehäutet und gibt dir das zugeschnittene Fell: „Hier, deine Trophäe“, grinst er, „lass es trocknen und du wirst es Wunderbar als Fellumhang benutzen können. Du erhältst: Fellumhang aus eigens erlegtem Bären (RS:1, BE:0). Es wird gegessen, deine Wunden werden versorgt (2W6 LE) und du bekommst sogar etwas aus der Hausapotheke für unterwegs. Du erhältst: 1 Mal Heiltrank +10 LE .Dann nach etlichen Danksagungen wird auf den Pritschen geschlafen (1W6 jeweils LE/AE). Am nächsten Morgen verabschiedet man sich und die Fahrt geht weiter dem Strom entgegen. (Ende Abschnitt 3)

74

Du erhältst 1 Dukate, 4 Silberlinge. Weiter bei (76)

75

Du bist in das Reich Borons eingegangen <Ende>

76

Du wendest dich wieder von der Leiche ab und durchsuchst weiter die Umgebung. Ruckartig drehst du dich um. Da war was, etwas im Unterholz hat geraschelt. Langsam gehst du auf die Bäume zu und sicherst dich nach vorne. Du kannst eindeutig ein größeres Lebewesen im Unterholz ausmachen. Ein Bär, der hat bestimmt den Mann am Brunnen so zugerichtet, du musst ihn erledigen. Gut, wie du dich gesichert hast, hat deine Gruppe den/die ersten Angriff/e, du kannst auf den Bären zwei Mal schießen/werfen, bevor er dich erreicht und du die Waffe wechseln musst. (Hast du Kendra nicht dabei, so ist

dir ein Bootsjunge gefolgt, solltest du ohnmächtig werden, muss der NSC versuchen, zu siegen, tut er/sie dies, wachst du kurz nach dem Kampf wieder auf)

Bootsjunge

LE: 25 AT/PA: 9/9 Schaden(großer Knüppel): 1W6+1 RS:1

Junger Bär

LE: 25 AT/PA: 8/6 Schaden(Pranke): 1W6+2 RS: 2 MR:2

Gewonnen (77) Verloren (75)

77

Der Bär geht zu Boden, ein wildes Tier mehr auf deinem Kerbholz. Als du dich umdrehst, kannst du sehen, dass im Haus Licht angezündet wurde, du gehst zurück zur Tür. Die Tür ist offen und zwei Bedienstete treten heraus. Sie haben von drinnen aus gesehen, wie du den Bären erschlagen hast und machen dir dankbar Aufwartung. Du rufst zum Fluss hinunter, dass alles in Ordnung ist. Die Bediensteten reden kurz mit den heraneilenden Bootsleuten, dann holen diese von hinterm Haus den übel zugerichteten Leichnam Artams. „Der Bär hat Artam angegriffen, als er Wasser holen wollte, wir haben uns aus Angst im Haus verschanzt.“, sagt der jüngere Bedienstete. Ein grausames Ende für Artam, das Entsetzen steht noch allen im Gesicht, aber jetzt ist die Gefahr beseitigt und es muss weitergehen. (Bei gelungener Kräutersuche-Probe kannst du hier 2 Tarneln finden. Du kannst auch jagen, um Proviant zu erhalten)(73)

78

Du streifst am Haus entlang und behältst das Unterholz im Auge, langsam schleichst du hinüber zum Brunnen. (Schleichen-Probe bitte) Gelungen (70) Misslungen (71)

Ende dritter Abschnitt

4. Uhdenberg

(Hast du diesen Abschnitt des Abenteuers erreicht, bekommst du weitere 20 AP, die du dir sofort gutschreiben solltest.)

Bevor ihr am frühen Abend im Hafen Uhdenberg anlegt, gibt der Kapitän eurer Fähre euch noch ein paar weitere Informationen über Uhdenberg: „Uhdenberg liegt am Uhdenfluss im Nordwesten der Roten Sichel und ist die höchstgelegene Stadt Aventuriens. Die unabhängige Stadt wird von einem Konsortium der reichsten Minenbesitzer, der Minenloge, beherrscht und lebt vom Handel mit Eisen und anderen Metallen. Aus dem hier gewonnenen Eisen wird vor Ort der sogenannte Goblinstahl gefertigt, der im ganzen Hohen Norden verbreitet ist. In Uhdenberg leben Menschen, Zwerge, Elfen, Goblins und Orks relativ friedlich beisammen, da die verschiedenen Rassen unterschiedliche Stadtteile bewohnen und in den Tempeln der Stadt Geweihte aller Rassen Dienst tun. Einzig die Elfen halten sich meist aus den Stadtgeschäften heraus. Die Tiljaniel-Sippe lebt sogar außerhalb der Stadt, im östlich gelegenen Wald Tiljaniél.“ Nach dem Anlegen grüßt ihr die Pier-Arbeiter und verlasst über den gut befestigten Steg gehend das Boot. Uhdenberg ist eine große Stadt... „Was hat der Kapitän gesagt? Eigene Stadtteile für jede Rasse, hoffentlich verlaufe ich mich nicht in den falschen Stadtteil.“, denkst du bei dir. Bevor das passiert, fragst du lieber nach. Schnell hast du den besten Weg zum Hauptquartier der Uhdenberger Legion herausgefunden. Direkt zu Karmhold gehen (81) oder lieber erst einkaufen gehen (82)

81

In einem etwas abgelegenen Teil der Stadt liegt das Haupthaus der Uhdenberger Legion, eine Kaserne beachtlicher Größe, in der zu der späten Stunde nur sporadisch was los ist. Am Empfang begrüßt man dich freundlich und geleitet dich umgehend zu einem Raum an dem gut und deutlich zu lesen das Wort „Hauptmann“ in Garethi geschrieben steht. Darunter stehen zwei Wörter in dir fremder Sprache. (Sprachen-Probe bitte) Gelungen (83) Misslungen (84)

82

Tempel: Ingerimm, Peraine, Firun, Phex

Handelswaren: Eisen, Kupfer, Zinn, Schuhe, Hosen, Hemden, Proviant, Seile, Decken, Schlafsäcke, Zunder, Feuerstein, Nadel und Faden, Laterne, Öl, Dietriche, Brecheisen, Spitzhacke, Schaufel, Fackeln Leiter, Pergament, Tinte, Federkiel, Bronzeflasche (Ohne Geld nicht verfügbar)

Stationierte Militäreinheiten: bis zu 200 Söldner der Uhdenberger Legion und der Uhdenberger Breitäxte, 30 Büttel der Minenloge

Tavernen: Schenke Söldnerstube, Haus der Tausend Würfel

Persönlichkeiten: Thera Schmiedearm, Thil Sonnenkind, Uhdenmann, Hagen Kolenbrander, Rowin Kolenbrander

Weiter (81)

83

Naja, das wird wohl auch jeweils Hauptmann heißen, nur in einer anderen Sprache. Du klopfst und man bittet dich herein. Du hast ihn zwar lange nicht gesehen, aber hinter dem Schreibtisch steht eindeutig Karmhold und schaut aus dem Fenster. Er wendet sich dir zu. „Ah, endlich, mein alter Freund, wie schön ist es doch, dich zu sehen.“ Ganz kurz fragst du ihn nach der Aussprache des Wortes „Hauptmann“ auf den verschiedenen Sprachen sowie nach der Herkunft der Wörter. (Wenn du einen Sprachenwert von 1 oder niedriger hast, darfst du einmal steigern) Nun aber zu dem, weswegen ich hier bin. Hast du eigentlich Kendra dabei? Ja (85) Nein (86)

84

Hmmm, vielleicht irgendwelche Zusätze oder magische Formeln.... Du hast nicht die geringste Ahnung. Du klopfst und man bittet dich herein. Du hast ihn zwar lange nicht gesehen, aber hinter dem Schreibtisch steht eindeutig Karmhold und schaut aus dem Fenster. Er wendet sich dir zu. „Ah, endlich, mein alter Freund, wie schön ist es doch, dich zu sehen.“ Hast du eigentlich Kendra dabei? Ja (85) Nein (86)

85

Kendra stellt sich vor, nennt ihren Namen, den ihres Vaters (auch wenn sie diesen niemals kennen gelernt hat), den Namen ihrer Akademie und ihres Meisters. „Gar nicht dumm, die Gute“, denkst du. Dich hat die Aufzählung auf jeden Fall beeindruckt. Du erklärst Karmhold die Lage und lässt Kendra von ihm prüfen. Er mustert sie, schaut

ihr mehrmals tief in die Augen. Kendra lässt dies regungslos über sich ergehen. Dann lächelt Karmhold: „Du hast Verstärkung mitgebracht, umso besser!“ Weiter bei (86)

86

„Gut siehst du aus“, freut sich Karmhold, „wie ist es dir ergangen?“. Du erzählst ein bisschen von deiner Reise und von den zwei Gesichtern Gareths. Karmhold lacht, er kennt die Straßen Gareths. „Und du?“, fragst du, „Hauptmann bist du?“ „Ja, während du dich herumgetrieben und Städte besichtigt hast, habe ich mir hier einen Namen gemacht und bin schnell in der Legion aufgestiegen. Irgendwann dann haben sie mich zum Hauptmann ernannt“, prahlt Karmhold. Dann verfinstert sich sein Blick. „Hört nun gut zu!“ sagt er und redet ein bisschen leiser als vorher. „Es gibt Probleme in der Stadt. Ein paar Minenarbeiter sind verschwunden und unter den Minenarbeitern breitet sich Angst aus. Es gibt kaum Zeugen und nur Gerüchte über grausige Schatten, die sich in den Minen herumtreiben und die Minenarbeiter holen sollen. Vielleicht nur Minenarbeiter-Gewäsch, aber ich komme nicht dazu, in den Minen zu ermitteln. Die Minenloge hat jegliche Unterstützung der Legion abgelehnt und eine Einmischung durch die Legion untersagt. Die zwanzig Minenbüttel sind mit der Situation aber sichtlich überfordert und sie finden kein Gehör bei den reichen Säcken der Loge. Kurzum: Es tut sich nichts und es ist nur eine Frage der Zeit, bis weitere Minenarbeiter verschwinden. Ich habe dich gerufen, damit du verdeckt ermittelst und herausfindest, wo die verschwundenen Minenarbeiter sind und ob es tatsächlich Gefahren in den Minen gibt.“ Karmhold sieht dich erwartungsvoll an. Den Auftrag ablehnen (87) oder annehmen (88)

87

„Also wirklich“, denkst du, „es ist doch reichlich übertrieben, was Karmhold da von mir verlangt hat. Ich dachte es geht darum, seinen Erzfeind beim Würfelpoker zu schlagen.“ Nochmal anders entscheiden (88) oder: Du gehst noch die Stadt besichtigen und reist bald wieder mit der Fähre Stromabwärts zum Neunaugensee. Es ist an der Zeit, ein anderes Abenteuer anzufangen.

88

Als du Karmhold berichtest, dass du den Auftrag annimmst ist er sehr glücklich darüber. „Brauchst du noch etwas, um deinen Auftrag durchzuführen?“ fragt er. Er zeigt dir, was du dir von der Legion mitnehmen kannst: [Kiste der Legion] Du erhältst Verband, Salbe, 1 Mal Heiltrank +10LP, 2 Dukaten. Außerdem: 1 Mal Standardklassenwaffe (falls Waffe gebrochen, hier ersetzen, ansonsten nicht zu verwenden) und 10 Pfeile oder 3 Wurfmesser. Weiter geht es bei (89)

Du begibst dich (alleine) in den dir zugeteilten Schlafräum, du bist erschöpft, zudem musst du am nächsten Tag deine Ermittlungen beginnen. Bald schon schläfst du tief und fest. (jeweils 1W6 LE/AE)(Nur einmal wahrzunehmen) Am nächsten Morgen nach dem Frühstück geht es los. „Wo soll ich anfangen?“ Minenarbeiter befragen (90) , um Termin bei der Minenloge beten (91) , die Minen (Tatort) untersuchen (92) , den Minenbütteln einen Besuch abstatten (93) , Gasthäuser und Schänken abklappern (94) oder dich in Tempeln umhören (96) ? Du kannst natürlich auch erst mal in die Stadt gehen. (97)

Du begibst dich zu dem Viertel, in dem die Minenarbeiter wohnen. Gewohnt wird hier in Blockhütten, die in parallelen Reihen auf einem Plateau stehen. Du sprichst mit Minenarbeitern verschiedener Rassen (insofern sie dich verstehen) und fragst dich durch nach Leuten, die etwas gesehen haben wollen. Ein junger Mann erzählt euch, wie er mit seinen Kumpels im östlichen Stollen Richtung Osten gegraben hat. Eine andere Gruppe grub im selben Stollen in südöstlicher Richtung. Auf einmal hörten sie einen Schrei. Als sie die Grabungsstelle erreichten war nur noch Blut an den Wänden zu sehen und im Fackelschein ein Schatten, der Richtung Westen ihrem Sichtfeld entwand. „Tja, glaubt mir oder nicht, das war, was ich gesehen habe.“ Weiter bei (89)

Du gehst in den reichsten Teil der Stadt und betrittst das große Verwaltungsgebäude der Minenloge, es herrscht gemächliches Treiben. In der Eingangshalle warten drei Personen sitzend, Bürger, die wahrscheinlich einen Antrag stellen wollen, eine Person mit breitem Hut steht wartend an der Wand lehnend, sein Blick ist gen Boden gerichtet. Du gehst durch den Raum hindurch um dir an der Empfangstheke einen Termin geben zu lassen. Rechts daneben führt ein Gang in den hinteren Teil des Gebäudes, dieser wird von zwei gut ausgerüsteten Wachleuten bewacht. Ihr habt nun die Theke erreicht. Der Bürokrat schaut nach oben über seine Brille schielend in euer Gesicht. „Ja bitte?“, fragt er herablassend. „Wir müssen unbedingt mit einem Richter oder dem Stadtrat sprechen!“, fährst du ihn leicht an. Erst antwortet er nicht und schreibt noch eine Zeile fertig, bei der du ihn unterbrochen hast. Dann schaut er wieder zu euch hoch. „Ich kann euch einen Termin geben“, sagt er, „aber diesen Monat wird das nichts mehr.“ „Es ist aber von

höchster Wichtigkeit“, empörst du dich. Die Wachleute scheinen jetzt nicht mehr vor sich hinzuträumen, sondern beobachten genau, was du tust. „Tut mir Leid, Fremder“, fügt der Bürokrat hinzu, „aber es obliegt anderen Leuten, zu entscheiden, was wichtig ist.“ Selbstbeherrschung-Probe: Mislungen (103) oder Gelungen (104)

92

Welchen Stollen willst du nehmen Norden (98) Osten (99) Zurück (89)

93

Du betrittst das Haupthaus der Minenbüttel, einer der Büttel empfängt dich und fragt nach deinem Begehren, du stellst dich vor und sagst, dass du für..... ähm die Minenloge Ermittlungen durchführst und hier seist, um die Büttel zu unterstützen. (Diese Lüge ist dir auch ohne Probe diesmal glücklicherweise gelungen). Daraufhin erzählt dir der Mann, was die Büttel bereits wissen: „Gerüchte sagen, es seien Fremde in der Stadt gewesen, kurz bevor der Überfall auf die Minenarbeiter stattfand, von den Fremden fehlt jedoch jede Spur und keiner kann sich richtig an sie erinnern. Der Tatort ist ein Blutbad, aber bisher ist man sich nicht einig, ob es wirklich das Blut der Arbeiter ist, oder ob sich jemand einen schrecklichen Streich ausgedacht hat und die Wände mit Blut beschmiert hat, bevor er die Zeugen herangelockt hat. Die Arbeiter gelten jedenfalls im Moment als verschwunden. Da es keine weiteren Hinweise gibt, hat die Loge bereits überlegt, zur Einstellung der Ermittlungen zu raten. Ich bin froh, dass sie stattdessen einen Ermittler geschickt haben. Die Arbeiter haben Angst, kommen teilweise nicht zur Arbeit oder verlassen das Gelände früh. Ab und zu will jemand etwas gehört oder gesehen haben, handfestes haben wir aber nicht.“ Du berichtest ihm noch kurz, was du weißt, nämlich: „Nichts“. Dann verabschiedest du dich und man verspricht sich, sich gegenseitig auf dem Laufenden zu halten. (89)

94

Du klapperst die Gasthöfe und Kneipen ab, um irgendetwas Nützliches zu erfahren. Eine Wirtin hat tatsächlich was zu erzählen. Vor ein paar Tagen habe sie Gäste gehabt, die nicht so recht in das reiche Ambiente Uhdenbergs passen wollten, zwei Söldner in dreckiger Kleidung und einen jungen Magus mit schmutziger Robe. Diese seien aber nur eine Nacht geblieben und danach verschwunden, das Geld für die Nacht hatten sie auf dem Zimmer zurückgelassen. Mehr wisse die gute Frau leider nicht. (89)

95

<Leerer Abschnitt>

96

Ehrfürchtig (es sei denn, du bist Elf) betrittst du den Tempel von Firun, Göttin der Jagd und des Eises, gibst hier auch bitte ein paar Heller Spende. (-4 Heller) Die Firun-Geweihte kann dir leider nicht bei deinem Problem helfen, sie weiß nichts über die Geschehnisse. Du bedankst dich trotzdem und gehst weiter zum Phex-Tempel. Und wieder eine kleine Spende. (-4 Heller) Der Geweihte des Gottes der Händler und Diebe erzählt dir von seinen Visionen und sagt, dass der Gott der Diebe in Aufruhr sei, irgendetwas muss in Uhdenberg passiert sein. Er könne leider nichts Näheres aus seinen Visionen lesen. Also weiter, wohin denn, Peraine-Tempel (100) oder Ingerimm-Tempel (101)

97

Tempel: Ingerimm, Peraine, Firun, Phex

Handelswaren: Eisen, Kupfer, Zinn, Schuhe, Hosen, Hemden, Proviant, Seile, Decken, Schlafsäcke, Zunder, Feuerstein, Nadel und Faden, Laterne, Öl, Dietriche, Brecheisen, Spitzhacke, Schaufel, Fackeln, Leiter, Pergament, Tinte, Federkiel, Bronzeflasche (Ohne Geld nicht verfügbar)

Stationierte Militäreinheiten: bis zu 200 Söldner der Uhdenberger Legion und der Uhdenberger Breitäxte, 30 Büttel der Minenloge

Tavernen: Schenke Söldnerstube, Haus der Tausend Würfel

Persönlichkeiten: Thera Schmiedearm, Thil Sonnenkind, Uhdenmann, Hagen Kolenbrander, Rowin Kolenbrander

Weiter (89)

98

Der Stollen im Norden ist nicht lang, da erreichst du die Stelle, an der gegraben wird. Scheint ein relativ neuer Grabungsort zu sein. Zurück nach (92)

99

Im Stollen im Osten wird scheinbar schon etwas länger gegraben, Zwei Eingänge führen

hinein. Wenn man einen Gang durchgeht kommt man zu einem Verbindungsgang über den man drei Grabungsorte erreichen kann, du durchsuchst die Stollen und findest eine Spitzhacke und Fackeln. Der ganze Stollen ist aber schon gut beleuchtet, es hängen überall Laternen an der Wand. Alles andere ist unauffällig außer, dass an der einen Grabungsstelle Massen von Blut an der Wand kleben. Du kannst auch Stofffetzen finden, die mal zu Kleidungsstücken gehört haben können, sicher lässt sich das aber nicht sagen. Weiter bei (89)

100

Die Gigantin Peraine ist die Göttin des Ackerbaus und der Heilkunst. Sie wird von der überwiegenden Mehrheit der aventurischen Bevölkerung verehrt, da diese ländlich strukturiert ist. Das Wappen Peraines ist eine goldene Ähre auf grünem Grund. Eine als peraineheilig geltende Frucht ist der Goldapfel. Und wieder eine Spende (-4 Heller) Die Geweihte des Tempels erzählt noch viel über ihre sagenumwobene Göttin, über die Geschehnisse in Uhdenberg kann sie jedoch nichts berichten. Weiter geht's zum Ingergrimm-Tempel, die Geweihte ist aber irgendwie im Moment nicht verfügbar. (Du hast etwas über drei der zwölf Götter gelernt, ist dein Talent Götterkunde auf 2 oder niedriger, so darfst du dieses einmal steigern) Weiter bei (102)

101

Du betrittst den Ingerimm-Tempel und bietest der Gottesabbildung Ehrfurcht. „Ingerimm - Gott von Feuer und Erz, von Handwerk und Fleiß, Vater der Zwerge und des Kosch. Unermässlich viel gäb's zu schreiben über die Bedeutung Ingerimms, der unumstritten, von Zwergen und Menschen gleichermaßen, als behütender Allvater des Koscher Landes angesehen wird. Der hohe Stellenwert des Gottes wird schon daran deutlich, dass bei vielen nicht der Götterfürst Praios als höchster der Zwölfgöttlichen Geschwister gilt, sondern der Schmied der Welt.“ Du hast die kleine Ingerimm-Geweihte gar nicht bemerkt bis sie angefangen hatte zu sprechen. Höflich und aufmerksam hast du ihr zugehört. (Du hast etwas über drei der zwölf Götter gelernt, ist dein Talent Götterkunde auf 2 oder niedriger, so darfst du dieses einmal steigern). „Die Minenarbeiter haben Recht.“, fährt die Geweihte fort. „Ein Schatten erhebt sich über die Berge und verbreitet Tod und Verderben. Ich spüre es so deutlich, wie ich euch jetzt sehe.“ Sie sieht etwas apathisch aus. „Wartet hier“, sagt sie. Willst du warten (106) oder lieber schnell abhauen (102) ?

102

Um Termin bei der Minenloge beten (91) oder in die Stadt? (nach unten scrollen)

Tempel: Ingerimm, Peraine, Firun, Phex

Handelswaren: Eisen, Kupfer, Zinn, Schuhe, Hosen, Hemden, Proviant, Seile, Decken, Schlafsäcke, Zunder, Feuerstein, Nadel und Faden, Laterne, Öl, Dietriche, Brecheisen, Spitzhacke, Schaufel, Fackeln Leiter, Pergament, Tinte, Federkiel, Bronzeflasche (Ohne Geld nicht verfügbar)

Stationierte Militäreinheiten: bis zu 200 Söldner der Uhdenberger Legion und der Uhdenberger Breitäxte, 30 Büttel der Minenloge

Tavernen: Schenke Söldnerstube, Haus der Tausend Würfel

Persönlichkeiten: Thera Schmiedearm, Thil Sonnenkind, Uhdenmann, Hagen Kolenbrander, Rowin Kolenbrander (102)

103

Du flippst aus, dreckige Bürokraten mit ihrem besserwisserischen Gewäsch. Der Kerl ist dran! Du steigst dem Mann über die Theke und versuchst ihn zu hauen, aber schnell haben dich die Wachleute gepackt, verpassen dir einen Schlag auf den Kopf und werfen dich hochkant aus dem Gebäude. (1W6 Schaden für dich). „Na das war wohl nix“, denkst du dir. Moment Mal, einer der Wachleute hat dir einen Zettel zugesteckt. „Suche Keldor im Haus der tausend Würfel, begib dich in einer Stunde dorthin“ steht darauf geschrieben, na also, jetzt hast du doch etwas erreicht. Zum Haus der tausend Würfel geht es bei (105)

104

„Du wirst hier keinen Erfolg haben“, denkst du dir gelassen. Du gehst schnellen Schrittes wieder zum Ausgang. Der an der Wand lehrende Streuner stößt sich von der Wand ab, danach geht er auch auf die Tür zu. Ihr kollidiert, er entschuldigt sich kurz und verschwindet dann hastig nach draußen in die Gassen. „Wasn das für einer?“, fragst du dich, aber gerade als du die Tür hinausgehst bemerkst du es. Er hat dir einen kleinen Zettel zugesteckt: „Suche Keldor im Haus der tausend Würfel, begib dich in einer Stunde dorthin.“ steht darauf geschrieben. Zum Haus der tausend Würfel geht es bei (105)

Als du dich auf den Weg zum Haus der tausend Würfel machst ist es Nachmittag, über den Bergen braut sich ein Unwetter zusammen. „Es wird ein Wärmegewitter geben!“ sagt ein Passant. Du betrittst das Spielhaus. Es herrscht bereits reges Treiben und du beginnst, dich nach Keldor umzuhören. Öfters musst du dir anhören: „Lass uns in Ruhe!“ oder „Verpfeif dich!“. Manche haben auch einfach nur keine Ahnung. „Keldor, klar, den kenn ich“, erzählt dir ein Spieler, „er sitzt hinten in der Lounge.“ Du begibst dich in den hinteren Teil des Hauses. Hier ist die Lounge, die nochmal in einige Sitzecken unterteilt ist. „Psst, hier herüber“, zischt jemand aus einer Ecke. Du erkennst ihn sofort. Es ist der Streuner, den du in der Eingangshalle zur Minenloge an der Wand lehrend gesehen hast. Ihr setzt euch und fragt den Herumtreiber, was er für euch hat? Er erzählt: „Vor etwas mehr als einer Woche waren drei reiche Männer in der Stadt, die ich hier noch nie gesehen hatte. Sie kauften ein großes Stück Land im Nordosten in den Bergen. Es ist ein altes Minengebiet, eine Ausgrabungsstätte, in der schon lange kein Erz mehr abgebaut wird, trotzdem war es ihnen unglaublich wichtig und an Geld haben sie nicht gespart. Irgendetwas stimmte generell nicht mit den Fremden. Ihre Bewegungen und ihre Art ließen eher auf gewöhnliches Volk schließen, aber Geld, Kleidung, Haut und Schmuck der Männer sprachen eine andere Sprache. Von der Minenloge werdet ihr nichts erfahren. Die reichen Säcke haben ein gutes Geschäft gemacht und sind vielleicht zudem noch bestochen worden, den korrupten Männern der Loge ist doch nichts heilig außer Geld. Ich weiß nicht, was die Fremden in den alten Stollen vorhaben, aber ich kann euch zeigen, wo ihr suchen müsst.“ Er zeigt euch das alte Minengebiet auf der Karte. Dankbar gibst du ihm etwas Geld für seine Getränke (-5 Heller) und verschwindest dann. (107)

Die Ingerimm-Geweihte kommt nach weniger Zeit zurück aus einem der hinteren Räume, in ihren Händen hält sie eine in ein Tuch gewickelte Waffe. Du erhältst von ihr einen geweihten Parierdolch 1W6+1 (keine Wertänderungen, kann aber Wesen anderer Sphären verletzen und ist unzerbrechlich). „Damit solltest du dich gegen die Schatten wehren können.“, sagt die Geweihte und geht dann weiter ihrer Arbeit nach. [Schreibe dir bitte das Stichwort „Arm“ auf deinen Notizzettel] (102)

Es regnet bereits in Strömen, über den Bergkuppen blitzt und donnert es fürchterlich. Schnell rennst du durch die Gassen. Dein Ziel ist das Haus der Legion, du willst Karmhold berichten, was du herausgefunden hast. Aufgrund des dichten Regens kannst

du dich kaum in der dir noch neuen Stadt orientieren. (Orientierungsprobe +7 und Gaswissen Probe +5 bitte) Beide gelungen (108) oder eine misslungen (109)?

108

„Ah ja, da geht es lang“, bemerkst du. Ein paar Anhaltspunkte, die du dir gemerkt hast führen dich sicher zum Haus der Legion. Weiter bei (110)

109

„Nanu, wo bin ich denn hier gelandet“, fragst du dich. Keinerlei Anhaltspunkt führt dich auf den richtigen Weg zurück. In einer düsteren Blockhüttensiedlung bleibst du stehen. „Hier riecht es seltsam!“, bemerkst du. „Na, Würstchen, . . .“, schallt es im schlecht ausgesprochenem Garethi. „Hast dich verlaufen?!“ Ein Ork stellt sich vor dich und schnaubt: „Du hast hier nichts zu suchen!“ „Ja, also, . . .“, stammelst du, aber wie das bei Rüpel so ist, gibt es meist nicht die richtigen Worte, um sich vor einem Kampf zu drücken. Der Ork fordert dich zum Kampf:

Dieser Kampf ist eine Herausforderung. Kendra oder andere NSCs dürfen sich hier nicht einmischen, sonst bricht die Hölle los und auffallen darfst du im Moment nicht. Da beide Teilnehmer gleichermaßen auf den Kampf vorbereitet sind, musst du schauen, wer den höheren Mutwert hat.

Ork aus der Stadt MU: 8

LE: 22 AT/PA: 8/7 Schaden(rostiger Säbel): 1W6+2 RS: 2 MR:1

Sollte die LE eines Kämpfers unter 8 sinken, gilt der Kampf für diesen als verloren. Sollte der Ork doch auf 0 fallen, so hast du ihn ausversehen getötet.

Gewonnen (111) Verloren (112)

110

Während du Karmhold berichtest werden deine Wunden Fachmännisch von einem Heiler behandelt. (volle LE) „Wie willst du weiter vorgehen?“, fragt dich Karmhold. „Wir müssen einen Trupp zusammenstellen und in die Berge hinein, das alte Minengebiet untersuchen, welches die fremden gekauft haben. Eine kleine Gruppe, die das Lager aus-

spioniert, sollte von der Minenloge nicht bemerkt werden.“, antwortest du. Karmhold nickt und befiehlt: Er selber komme mit und Galjan und Alrin, beides treue Soldaten. (Ende Abschnitt 4)

111

Der Ork ist besiegt und liegt vor dir auf der Regennassen Straße. „Jetzt aber schnell weg hier“, denkst du. (Solltest du auf Plünderung des Orks bestehen, so schreibe dir bitte 1 Silberling und 4 Heller Beute auf und 1mal rostiger Säbel 1W6+2) Eiligst verlässt du das Viertel zum nächstgelegenen Ausgang hin. Unter einem Vordach in der Nähe sitzt ein alter Mann und raucht Pfeife. „Hey da!“, rufst du, „zur Uhenberger Legion!“. Der Mann streckt seinen Arm aus und weist dir die Richtung. Du gehst ein Stück und kannst dich bald wieder orientieren. Wenig später hast du dein Ziel erreicht. (110)

112

Du liegst am Boden, der Regen wäscht deine frischen Wunden aus. Von Schmerz geplagt windest du dich auf dem regennassen Pflaster. Der Ork lacht, dann geht er zu einer nahegelegenen Hütte und verschwindet darin. Mühsam raffst du dich wieder auf und verlässt das Viertel zum nächstgelegenen Ausgang hin. Unter einem Vordach in der Nähe sitzt ein alter Mann und raucht Pfeife. „Hey da!“, rufst du, „zur Uhenberger Legion!“. Der Mann streckt seinen Arm aus und weist dir die Richtung. Du gehst ein Stück und kannst dich bald wieder orientieren. Wenig später hast du dein Ziel erreicht. (110)

Ende vierter Abschnitt

5. Die alten Minen

(Hast du diesen Abschnitt erreicht, so schreibe dir weitere 25 Abenteuerpunkte gut)

Ihr braucht eine Weile, bis ihr das alte Minengelände erreicht. Es regnet nicht mehr so stark, am Horizont senkt sich die Praiosscheibe hinter die Bergkuppen. Bald wird es dunkel sein. Ihr pirscht auf eine der nahegelegenen Bergkuppen und schaut auf das Plateau hinunter. Es ist niemand zu sehen, als sich nach kurzer Zeit immer noch Nichts bewegt, steigt ihr die Klippen hinunter. Eine düstere Stille erfüllt die Umgebung. „Hier ist niemand“, bemerkt Alrin. Wollt ihr den Stollen im Norden betreten (121) oder den im Osten (122) oder vielleicht die Minenhütte auf dem Plateau untersuchen (123)?

121

Ihr geht in den Stollen im Norden. (Es ist stockduster, Zeit für eine Laterne oder magisches Licht, falls du Beides nicht hast bekommst du eine bereits angezündete Fackel von Galjan) Dieser führt schräg nach unten und eine ganze Weile geradeaus, bevor ihr die erste Abzweigung erreicht. Links (124) Rechts (125)

122

Der Oststollen führt tief in den Berg hinein (Es ist stockduster, Zeit, Licht zu machen. Hast du weder Laterne noch magisches Licht, so wird Galjan dir eine bereits brennende Fackel geben) über einen Verbindungsgang gelangt man in den Nordstollen (132), man gelangt nach draußen (126), oder man geht tiefer in den Berg hinein (133).

123

Ihr betretet das kleine Häuschen. Drinnen wurden alle Möbel zur Seite geräumt und Feldbetten wurden aufgestellt, was den Raum zu einem Schlafsaal macht. Du durchsuchst alles, findest aber außer einer kleinen Feldkiste mit schönem Inhalt nichts. Du erhältst grüner Edelstein (Wert: 4 D, kann auch mit Ketten oder Armbändern kombiniert werden, keine Wertänderungen, kann in der späteren Heldenkarriere verzaubert werden. Bei einem zweiten Besuch des Hauses gibt es natürlich keinen weiteren Edelstein) Weiter bei (126)

124

Ihr erreicht einen Raum, der scheinbar als Pausenraum für die Arbeiter in den Stein geschlagen wurde. Holztische und Hocker stehen in dem spärlich eingerichteten Raum.

Auf dem Tisch stehen noch zurückgelassene Krüge. Du erhältst Metallkrug (Hast du bereits einen Metallkrug, so gehst du wieder, ohne einen weiteren mitzunehmen). Hier gibt es sonst nichts. Also zurück und dann Links (125) oder Rechts (126)

125

Ihr folgt dem Gang, wieder geht es rechts (127) oder links (128)

126

Ihr seid wieder draußen. Wollt ihr den Stollen im Norden betreten (121) oder den im Osten (122) oder vielleicht die Minenhütte auf dem Plateau untersuchen (123)?

127

Auf dem Boden findest du ein paar Steine, die sich vom anderen Gestein unterscheiden. Du erhältst: Feuersteine. (Solltest du bereits Feuersteine haben, nimmst du keine weiteren mit) Hmm, Sackgasse, doch lieber der andere Weg?! Auf jeden Fall erst einmal zurück und dann rechts (128) oder links (129)

128

Ihr folgt dem Gang ein Stückchen, dann geht es nach rechts in den Osttunnel (122) oder geradeaus (130) oder zurück (131)

129

Du erreichst eine weitere Abzweigung. Rechts (124) oder links (126)

130

Eine Weile geht ihr den langen Stollen in die tiefe, dann erreicht ihr einen Grabungsort, hier liegen ein paar Werkzeuge und eine Laterne und eine kleine Flasche Öl. (Solltest du schon Laterne und Öl haben, nimmst du keine weiteren mit) Hier endet der Stollen, also zurück und dann nach links in den Osttunnel (122) oder weiter geradeaus (131)?

131

Abzweigung: Links (127) oder Rechts (129)?

132

So, alles klar, Nordstollen: Links (131) oder Rechts (130)?

133

Der Gang führt euch tief in den Berg hinein. Ein Schild rät zur Obacht. Willst du weiter gehen (134) oder dich nach vorne sichern (135)?

134

Oh, da hat aber jemand nicht aufgepasst! Der nächste Schritt geht ins Leere. AAAAH-HHHHH! Hart kommst du auf dem Boden einer etwa sechs Meter tiefen Grube auf. (2W6 Schaden, Flim Flam erlischt, solltest du eine Laterne haben, so ist diese zerstört, brennende Fackeln wurden bei dem Sturz nicht beeinträchtigt) Langsam richtest du dich auf, zum Glück sind deine Knochen heile. Du schaust dich um, Geröll ist auf dem Boden verteilt, hier wurde wahrscheinlich kürzlich erst gegraben. Alrin hat dir bereits ein Seil herunter geworfen. Du kletterst hinauf und bemerkst, dass auch ein kleiner Aufstieg in die Wand geschlagen wurde. Du erhältst Kletterhaken. Oben angekommen ziehen die Alrin und Karmhold aus dem Schacht. „Nochmal Glück gehabt.“, sagt Karmhold, „Passt auf, wo ihr hintretet!“ Weiter bei (136)

135

Langsam gehst du weiter vorwärts, die Fackel nach vorne gestreckt. „STOP!“, du bleibst auf der Stelle stehen. Vor dir liegt eine etwa sechs Meter tiefe Grube. Lieber umkehren (136) oder sich abseilen (137) oder noch einen Schritt nach vorne (134)?

136

Ihr geht den Gang zurück nach oben, nach ein paar Schritten haltet ihr an. Die Wand zu eurer rechten wurde neu aufgeschüttet. Vielleicht könnt ihr das Geröll wegräumen.

Ihr macht euch an die Arbeit. Auf einmal unterbricht Galjan seine Arbeit und schaut den Gang hinauf. „Was ist?“, fragst du ihn erschrocken. „Nichts“, sagt er beruhigend, „ich dachte, da wäre etwas gewesen.“ Ihr geht ein Stück den Gang hoch und leuchtet die Umgebung aus, es ist aber nichts zu sehen, dann macht ihr euch wieder ans Werk und nach kurzer Zeit ist das Geröll weggeräumt. Ihr betretet einen kleinen Raum, der in den Stein geschlagen ist. In der Mitte steht ein rechteckiger Tisch auf dem allerhand Karten und Unterlagen liegen. Sofort durchwühlt ihr diese auf der Suche nach Hinweisen. Ihr findet eine Besitzurkunde für das euch umgebende Minengebiet, als Besitzer sind ein Herr „Elko Robensen“ und ein Herr „Rowin Elsjen“ eingetragen. „Das könnten die Fremden sein, von denen in der Stadt Gerüchte umgehen.“, stellst du fest. Eine der Karten erweckt euer Interesse besonders. Es ist ein Lageplan, der die Berge und deren Umland zeigt, auf denen zwei Stellen markiert sind. Eine in den Bergen, euer Standort, eine weitere nordwestlich von Uhdenberg über dem westlichen Ende der roten Sichel. „Hmmm.“ Karmhold grübelt, „dort könnte sich ein Lager befinden, von dem aus die Fremden ihren Plan ausführen wollen. Dies sollte unser nächstes Ziel sein. Weiter bei (141)

137

Langsam seilst du dich den Schacht hinab, bis du den Boden erreichst. Hast du eine Fackel (139) oder eine Laterne (brennende Laterne oder Feuersteine, Öl und Laterne im Gepäck erforderlich) (140) oder eine magische Flamme (Flim Flam) (138) am Leuchten?

138

Langsam schwingst du dein magisches Licht hin und her, eine Menge Geröll liegt auf dem Boden. Scheinbar wurde hier erst vor kurzem gegraben, Weiter kannst du aber Nichts entdecken. Du kletterst hinauf und bemerkst, dass auch ein kleiner Aufstieg in die Wand geschlagen wurde. Du erhältst Kletterhaken. Oben angekommen ziehen die Alrin und Karmhold aus dem Schacht. Weiter bei (136)

139

Du schaust dich um, Geröll ist auf dem Boden verteilt, hier wurde wahrscheinlich kürzlich erst gegraben. Weiter kannst du aber Nichts entdecken. Du kletterst hinauf und bemerkst, dass auch ein kleiner Aufstieg in die Wand geschlagen wurde. Du erhältst Kletterhaken. Oben angekommen ziehen die Alrin und Karmhold aus dem Schacht. Weiter bei (136)

Deine Laterne leuchtet den Schacht gut aus, jede Menge Geröll liegt auf dem Boden. Scheinbar wurde hier erst kürzlich gegraben. Aus dem einen Geröllhaufen ragt ein kleines Stück Leder. „Was mag das sein?“, fragst du dich. Du räumst die Steine auf Seite und das Objekt wird erkennbar. Hier hat jemand seinen Helm verloren. Du erhältst Lederhelm (RS: 1, BE: 0). Sonst kannst du nichts entdecken. Du kletterst wieder hinauf und nimmst noch die Kletterhaken mit, die hier irgendjemand in die Wand geschlagen hat. Oben angekommen ziehen die Alrin und Karmhold aus dem Schacht. Weiter bei (136)

Eilig rennt ihr zum Ausgang des Stollens, Karmhold keucht: „Wir müssen nach Uhdenberg und Verstärkung holen, dann schleunigst mit den Pferden Richtung Nordwesten aus der Stadt raus. Wenn wir losreiten, solange es noch dunkel ist, können wir weithingehend unbemerkt bleiben.“ Ihr erreicht den Ausgang des Stollens und betretet wieder das Plateau. „Wo ist Alrin“, fragt Karmhold. Galjan antwortet ihm sofort: „Eben war er noch direkt hinter mir!“ Plötzlich hört ihr Alrin schreien: „AARRRGHH“. „Verdammt!“, flucht Karmhold und rennt in den Stollen, ihr heftet euch an seine Fersen. „Oh Nein.“ Einige Meter den Gang hinein bietet sich euch ein fürchterliches Szenario. Die Wände sind blutverschmiert und es liegen ein paar Stofffetzen herum. Einen davon kannst du eindeutig als ein Stück von Alrins Hemd identifizieren. Entsetzt seht ihr euch an. Nervös durchsucht ihr die umliegenden Stollen, könnt Alrin aber nirgendwo finden. Als ihr wieder draußen seid schlägt Karmhold mit der Hand auf den Boden ein: „Verdammt! Verdammt! Verdammt!“, schreit er. Du versuchst, ihn zu beruhigen. „Wir müssen weitermachen, das ist unsere einzige Chance, Alrin und die Arbeiter zu finden!“, sagst du. Karmhold braucht einen Moment, dann richtet er sich wieder auf. „Also weiter“, befiehlt er mit ruhiger Stimme. (Ende Abschnitt 5)

Ende fünfter Abschnitt

6. Das Lager der Fremden

Wieder in Uhdenberg am Hauptquartier der Legion angekommen eilt ihr hinein und holt Soldaten zur Verstärkung. Möchtest du zehn Soldaten mitnehmen (151) oder besser nur mit Karmold und Galjan reiten (152)?

151

Ihr sattelt die Pferde und reitet geschwind Richtung Nordosten. Ihr reitet an den Torwachen des Nordosttors vorbei, ohne sie zu beachten. „Hey“, rief der eine noch und war aufgesprungen, mittlerweile dürfte er euch nicht einmal mehr sehen. Nach einer Weile erreicht ihr den Flachlandpass und reitet in den Wald hinein. Am anderen Ende platziert ihr euch im Unterholz und schaut auf das weite Feld hinaus. Ihr könnt mehrere Wagen sehen, die fast schon überladen mit allerhand Werkzeug, Klamotten und Zelten sind und rechts von euch auf dem Feld in Reih und Glied stehen. Weiter vor euch könnt ihr einige Zelte ausmachen und ein paar Plätze, wo bis vor kurzem noch Zelte gestanden haben müssen. Vier Wachen bewachen das Lager, jeder in eine Himmelsrichtung, einfaches Pack mit Degen oder Säbel bewaffnet. Die kleineren Zelte stehen um ein etwas größeres Zelt herum. Auf diesem ist im schimmernden Mondschein der aus Blut bestehende Abdruck einer großen Hand zu erkennen. Galjan tippt dir auf die Schulter und deutet nochmal auf die Karren. Jetzt siehst du es: Das Mal der blutigen Hand zierte auch einige der Karren, unter der Fracht könnte also auch die vermisste Ware aus dem Mittelreich sein. Wie wollt ihr weiter vorgehen: Dich von der Legion trennen und einen der Karren stehlen (154) anschleichen und die Wache, die dir am nächsten ist still erledigen (155) Einen Überraschungsangriff befehlen (156) Die nächstgelegene Wache mit einer Fernkampftacke erledigen (157)?

152

Ihr sattelt die Pferde und reitet geschwind Richtung Nordosten. Ihr reitet an den Tor-

wachen des Nordosttors vorbei, ohne sie zu beachten. „Hey“, rief der eine noch und war aufgesprungen, mittlerweile dürfte er euch nicht einmal mehr sehen. Nach einer Weile erreicht ihr den Flachlandpass und reitet in den Wald hinein. Am anderen Ende platziert ihr euch im Unterholz und schaut auf das weite Feld hinaus. Ihr könnt mehrere Wagen sehen, die fast schon überladen mit allerhand Werkzeug, Klamotten und Zelten sind und rechts von euch auf dem Feld in Reih und Glied stehen. Weiter vor euch könnt ihr einige Zelte ausmachen und ein paar Plätze, wo bis vor kurzem noch Zelte gestanden haben müssen. Vier Wachen bewachen das Lager, jeder in eine Himmelsrichtung, einfaches Pack mit Degen oder Säbel bewaffnet. Die kleineren Zelte stehen um ein etwas größeres Zelt herum. Auf diesem ist im schimmernden Mondschein der aus Blut bestehende Abdruck einer großen Hand zu erkennen. Galjan tippt dir auf die Schulter und deutet nochmal auf die Karren. Jetzt siehst du es: Das Mal der blutigen Hand zielt auch einige der Karren, unter der Fracht könnte also auch die vermisste Ware aus dem Mittelreich sein. Wie wollt ihr weiter vorgehen: Dich von deinen Freunden trennen und einen der Karren stehlen (154) anschleichen und die Wache, die dir am nächsten ist still erledigen (155) Die nächstgelegene Wache mit einer Fernkampfattacke erledigen (157)?

153

<Leerer Abschnitt>

154

Schleichen Probe bitte Gelungen (161) Misslungen (162)

155

Eine Schleichen-Probe und danach eine Schleichen-Probe +1 bitte. Beide gelungen (169) oder eine mislungen (170)?

156

Jetzt ist die letzte Möglichkeit für einen Überraschungsangriff. Die Legionäre stürmen auf das Lager zu. Willst du noch einen Befehl geben? „Bringt sie alle um, die Verbre-

cher!“ (159) oder „Nehmt sie gefangen!“ (160)

157

Eine Schleichen-Probe bitte und eine Fernkampfswafen-Probe +1 deiner Wahl bitte. Beide gelungen (169) oder eine misslungen (170)?

158

<Leerer Abschnitt>

159

Die Legionäre schlagen mit voller Härte zu. Die Verbrecher haben kein Erbarmen zu erwarten. Jeder im Lager wird niedergemetzelt. Leider gibt es auch zwei Verluste auf eurer Seite zu bemängeln. Aber das Lager der blutigen Hand ist nun zerschlagen. Die Beweise werden von den Legionären beschlagnahmt und ihr begeben euch zurück nach Uhdenberg. Man teilt euch mit, dass bereits weitere Minenarbeiter verschwunden sind, leider gibt auch dieser Umstand für deine Ermittlungen keine weiteren Anhaltspunkte mehr her. Nach wenigen Tagen erhält Karmhold die Genehmigung, mit der Legion in den Bergen zu ermitteln, die Mitglieder der Loge sind wie ausgewechselt. Du wirst hier nicht weiter gebraucht. (Hast du dieses Ziel erreicht, so schreibe dir bitte weitere 35 AP gut) <Ende>

160

Die Legionäre schlagen viele der Diebe tot, aber sie können am Ende den vermeintlichen Anführer und vier weitere Mitglieder der blutigen Hand gefangen nehmen. Der Anführer ist verwundet und kämpft mit der Ohnmacht. Weiter bei (172)

161

Du erreichst einen der Karren, leider sind die Pferde nicht vorgespannt, sie stehen auf der anderen Seite des Lagers und eure Pferde stehen noch weiter hinten im Wald, mit dem ganzen Wagen abzuhaufen kannst du wohl vergessen. Aber du kannst etwas mitneh-

men. Zunächst musst du dich jedoch noch entscheiden: Willst du Beute machen und für immer damit abhauen (Karmhold wird die Plünderung von Ware des Mittelreichs und zudem noch von möglichen Beweisen nicht dulden) (163) oder lieber wieder zurück zu der Gruppe (164)?

162

Oh, oh, scheinbar hat der Wachposten eine Silhouette in der Dunkelheit streifen sehen. Er bewegt sich auf deine Position zu. Verstecken Probe bitte! Gelungen (167) Mislungen (168)

163

Du erhält ein kleines Zelt (1-2 Personen), einen Schlafsack, einen Hammer, 1 Mal Silberbesteck, einen Kupferkessel, einen Waffengurt, 1 Paar Stiefel, 1 Paar Lederhandschuhe, eine goldene Halskette (keine Wertänderungen, kann aber in der späteren Heldenkarriere verzaubert werden und auch mit Edelsteinen kombiniert werden) und zudem noch einen roten Edelstein (Wert: 4 D, kann auch mit Ketten oder Armbändern kombiniert werden, keine Wertänderungen, kann in der späteren Heldenkarriere verzaubert werden.). Zudem 20 Dukaten. „Das ist im Gegensatz zu Freundschaft und Ehrgefühl wenigstens etwas Handfestes!“, denkst du dir. Jetzt musst du dich aber mit deiner Beute aus dem Staub machen, Karmhold wird nämlich die Plünderung von Beweisgegenständen und Waren des Mittelreichs nicht dulden. Du nimmst die Beine in die Hand und verschwindest im Wald. Bestimmt wird sich bei deinem nächsten Besuch in Uhdenberg niemand außer Karmhold mehr an dich erinnern. (Hast du dieses Ziel erreicht, so schreibe dir bitte weitere 35 AP gut) <Ende>

164

Hast du zehn Legionäre dabei? Ja (165) Nein, nur Karmhold, Galjan und ggf. Kendra (166)

165

Wie wollt ihr weiter vorgehen: Anschleichen und die Wache, die dir am nächsten ist still erledigen (155) Einen Überraschungsangriff befehlen (156) Die nächstgelegene Wache

mit einer Fernkampfattacke erledigen (157)?

166

Wie wollt ihr weiter vorgehen: Anschleichen und die Wache, die dir am nächsten ist still erledigen (155) Die nächstgelegene Wache mit einer Fernkampfattacke erledigen (157)?

167

Der Wachposten sieht sich um, du hast dich gut hinter dem Karren versteckt und kurze Zeit später tritt die Wache zurück an den Rand des Lagers. Weiter bei (161)

168

Jetzt wird's haarig. Die Wache schaut hinter dem Wagen, wo du dich kläglich versteckt hast. Du springst auf und du überrascht ihn mit einer gut geplanten Attacke, du hast ihn genau am Nacken erwischt. Der Wachposten geht zu Boden. Nochmal Glück gehabt. Weiter bei (161)

169

Du erwischt die Wache am Nacken und sie geht lautlos zu Boden. Jetzt kannst du dich an das Hauptzelt heranschleichen und versuchen, dir den Anführer direkt zu schnappen. Karmhold gibt dir noch ein mit Schlafgift getränktes Tuch, welches innerhalb kürzester Zeit zu verwenden ist, bevor die Wirkung verfliegt. Vorsichtig öffnest du das Zelt, auf einer Pritsche liegt der Anführer des Lagers und schläft tief und fest. Du bereitest einen Knebel aus dem vergifteten Tuch vor und drückst diesen mit voller Wucht in seinen Mund, seine Augen springen auf und sehen dich voller Entsetzen an. Kurz strampelt er mit Armen und Beinen, bevor er sich wieder ins Reich der Träume begibt. Schnell ist der Verbrecher gefesselt und du mit ihm auf dem Weg zu deiner Gruppe. Tief im Wald schlagt ihr ein Lager auf und wollt euren Gefangenen wecken und verhören. (172)

170

Ahauaha, jetzt hat er dich bemerkt, alle weiteren Schritte wären nun zwecklos. Hast du

eigentlich die zehn Legionäre dabei (156) oder nur Karmhold, Galjan und ggf. Kendra (171)

171

Die anderen kommen noch aus dem Wald, um dir zu helfen, aber innerhalb kürzester Zeit ist das ganze Lager wach und ihr von grob geschätzt fünfzehn bis zwanzig Männern mit guter Bewaffnung umzingelt. Das Hauptzelt öffnet sich und der Anführer tritt heraus. „Was wollt ihr hier?“, fragt er. Du kannst antworten: Euch alle umbringen! (173) Wir brauchen nur Informationen! (174) Wir werden euch alle gefangen nehmen! (175) Nichts, wir haben uns nur verlaufen! (176)

172

Ihr behandelt den Anführer mit Wasser ins Gesicht und Ohrfeigen, bis er langsam wieder zu sich kommt. „Wie ist euer Name?“, schreit Karmhold ihn an. „Mein Name, . . . , . . .?“, stammelt der Anführer, „mein Name ist Elko. . . Lasst mich frei, ansonsten werde ich euch nichts verraten. Dann seid ihr dem Tode geweiht.“ Nachdem Karmhold dem zu Verhörenden etwas Angstgift eingeflößt hat und mehrmals droht, legt dieser allerdings einen ganz anderen Ton an den Tag. „Ist ja gut“, fleht der Anführer, „mein Name ist Hakon Sigman, ich bin ein Befehlshaber der blutigen Hand. Hört gut zu, was ich zu erzählen habe. Alles begann westlich von hier. Auf unserer Reise durch die Finstertoppen trafen wir ein paar Zwerge, denen wir einen echten Geheimtipp zu verdanken hatten: Manche Zwerge dort vermuteten eine weitere Erzader unter dem alten Stollen, den die Loge schon längst aufgegeben hatte. Ein unbeschreibliches Vermögen war also zum Greifen nahe. Wir überfielen die Handelsstraßen, stahlen eine Menge Ausrüstung für den Bergbau und brachten die Sachen nach Norden. Die Lager, die die Garether Garde zerschlagen haben soll, waren nur ein paar letzte Ableger unserer Organisation und ein geringer Verlust für die blutige Hand. Ich hatte schon längst Befehl, mich in Uhdenberg einzuschleichen, das Land zu erwerben und mit dem Abbau des Erzes zu beginnen. Zu diesem Zwecke kam ein junger Magus zu mir. Er brachte uns mit Hilfe von Illusionen und Beherrschung unter falschen Identitäten in die Stadt und er ermöglichte das Erwerben des alten Minengebietes und der nötigen Arbeiter. Wir begannen mit den Grabungen und richteten unsere Lager ein. Es sollte nicht lange gut gehen. Es gibt mehr als nur die aufgezeichneten Tunnel unter dem alten Minengebiet. Die ganze Umgebung war untertunnelt. Nur der Magier erkannte dies und berichtete es mir. Die zusätzlichen Gänge waren durch Illusionen geschützt und nur er konnte die Eingänge finden. Der Magier durchsuchte mit mir und zwei engen Gefolgsleuten die schwer zu findenden Stollen. In einem der Stollen gab es eine magische Barriere. Der Magus vermutete das Labor eines mächtigen Magiers dahinter. Ich befahl, die Barriere nicht anzurühren, doch eines

Nachts trieb die Neugier des Magus ihn zurück in die Stollen. Er brach die magische Wand und wurde sofort von Schatten verzehrt. Wir fanden seine Robe im Stollen, völlig zerfetzt. Die Wände waren voller Blut. Und dann trat er aus der Dunkelheit. Ein Schatten, ein Dämon gut zwei Männer hoch, auf dem Boden eine Schattenwolke, die sich um ihn herumbewegte. In der Hand ein riesiges Schwert. Rot glühende Augen starrten uns aus einer riesigen, schwarzen, schwebenden Kutte an. Wir traten sofort die Flucht an, der Zauber, der auf den Geschäftsleuten lag, würde schon bald nach des Magiers Tod an Wirkung verlieren. Außerdem gab es für uns keine Chance, an diesem Ort weiter zu graben. Den Rest der Geschichte kennt ihr ja. Wir haben hier versagt, der junge Magus hat alles zu Nichte gemacht und Uhdenberg ist seinem Schicksal ausgeliefert. Die Aristokraten dort werden euch nicht helfen können, einen letzten Rat gebe ich euch noch: Reitet nordwärts nach Gerasim, die Magier der Akademie sind vielleicht mächtig genug, euch zu helfen. Ich wünsche euch viel Glück, Legionäre.“ Kaum hat der Verhörte zu Ende gesprochen, da gibt Karmhold auch schon die nächsten Befehle: „Galjan bringt Hakon zum Hauptquartier der Legion, wir reiten nordwärts nach Gerasim. (Ende Abschnitt 6)

173

Der Anführer lacht: „Ihr seid aber dafür in einer sehr unglücklichen Lage!“ „Zwei sind von der Legion, Boss!“, zischt einer aus den Reihen. Gegen die vielen Männer habt ihr keine Chance. Willst du kämpfen bis zum Tod (177) oder dich fesseln und gefangen nehmen lassen (178)?

174

„Ihr seid aus Uhdenberg, richtig?“, fragt der Anführer. Das dies so ist könnt ihr kaum verbergen. „Versprecht mir, uns in Frieden zu lassen und ich werde euch meine Geschichte erzählen, damit ihr Uhdenberg retten könnt.“ „Versprochen“, grummelt Karmhold in sich hinein. Seine Lage ist ihm sichtlich unangenehm. „Nun gut, fährt der Anführer fort. „Klappe halten und gut zuhören! Alles begann westlich von hier. Auf unserer Reise durch die Finsterkuppen trafen wir ein paar Zwerge, denen wir einen echten Geheimtipp zu verdanken hatten: Manche Zwerge dort vermuteten eine weitere Erzader unter dem alten Stollen, den die Loge schon längst aufgegeben hatte. Ein unbeschreibliches Vermögen war also zum Greifen nahe. Wir überfielen die Handelsstraßen, stahlen eine Menge Ausrüstung für den Bergbau und brachten die Sachen nach Norden. Die Lager, die die Garether Garde zerschlagen haben soll, waren nur ein paar letzte Ableger unserer Organisation und ein geringer Verlust für die blutige Hand. Ich hatte schon längst Befehl, mich in Uhdenberg einzuschleichen, das Land zu erwerben und mit dem Abbau des Erzes zu beginnen. Zu diesem Zwecke kam ein junger Magus zu mir. Er brachte uns mit Hilfe von Illusionen und Beherrschung unter falschen Identitäten in die Stadt

und er ermöglichte das Erwerben des alten Minengebietes und der nötigen Arbeiter. Wir begannen mit den Grabungen und richteten unsere Lager ein. Es sollte nicht lange gut gehen. Es gibt mehr als nur die aufgezeichneten Tunnel unter dem alten Minengebiet. Die ganze Umgebung war untertunnelt. Nur der Magier erkannte dies und berichtete es mir. Die zusätzlichen Gänge waren durch Illusionen geschützt und nur er konnte die Eingänge finden. Der Magier durchsuchte mit mir und zwei engen Gefolgsleuten die schwer zu findenden Stollen. In einem der Stollen gab es eine magische Barriere. Der Magus vermutete das Labor eines mächtigen Magiers dahinter. Ich befahl, die Barriere nicht anzurühren, doch eines Nachts trieb die Neugier des Magus ihn zurück in die Stollen. Er brach die magische Wand und wurde sofort von Schatten verzehrt. Wir fanden seine Robe im Stollen, völlig zerfetzt. Die Wände waren voller Blut. Und dann trat er aus der Dunkelheit. Ein Schatten, ein Dämon gut zwei Männer hoch, auf dem Boden eine Schattenwolke, die sich um ihn herumbewegte. In der Hand ein riesiges Schwert. Rot glühende Augen starrten uns aus einer riesigen, schwarzen, schwebenden Kutte an. Wir traten sofort die Flucht an, der Zauber, der auf den Geschäftsleuten lag, würde schon bald nach des Magiers Tod an Wirkung verlieren. Außerdem gab es für uns keine Chance, an diesem Ort weiter zu graben. Den Rest der Geschichte kennt ihr ja. Wir haben hier versagt, der junge Magus hat alles zu Nichte gemacht und Uhdenberg ist seinem Schicksal ausgeliefert. Die Aristokraten dort werden euch nicht helfen können, einen letzten Rat gebe ich euch noch, bevor wir wieder spurlos verschwinden: Reitet nordwärts nach Gerasim, die Magier der Akademie sind vielleicht mächtig genug, euch zu helfen. Ich wünsche euch viel Glück, Legionäre.“ Ihr werdet am Waldrand abgesetzt und die Diebe verschwinden nach und nach im Wald. Als ihr euch entfesselt habt, sind sie nirgends mehr zu sehen. Nur zwei Pferde haben sie euch gelassen, die Reise nach Gerasim wird unbequem. (Ende Abschnitt 6)

175

Der Anführer lacht: „Ihr seid aber dafür in einer sehr unglücklichen Lage!“ „Zwei sind von der Legion, Boss!“, zischt einer aus den Reihen. Gegen die vielen Männer habt ihr keine Chance. Willst du kämpfen bis zum Tod (177) oder dich fesseln und gefangen nehmen lassen (178)?

176

„Ihr hättet euch nicht ausgerechnet hierher verlaufen sollen!“, sagt der Anführer. „Zwei sind von der Legion, Boss!“, zischt einer aus den Reihen. Gegen die vielen Männer habt ihr keine Chance. Willst du kämpfen bis zum Tod (177) oder dich fesseln und gefangen nehmen lassen (178)?

Du nimmst mit, wen du noch mitnehmen kannst, viele Attacken kannst du jedoch nicht parieren. Ihr werdet von den Dieben schwer verwundet und zu Fall gebracht. Ihr wacht erst spät am nächsten Tag am Waldrand auf, von der blutigen Hand ist weit und breit nichts zu sehen. Du hast hier versagt, du schleppst dich nach Uhdenberg und erzählst den Legionären, was passiert ist. Sie werden Reiter ausschicken, um die Diebe zu suchen. Deine Genesung dauert lang und nach einiger Zeit scheint die Minenloge endlich selbst begonnen zu haben, zu ermitteln. Du wirst hier nicht weiter gebraucht. (Hast du dieses Ziel erreicht, so schreibe dir bitte weitere 30 AP gut) <Ende>

Die Nacht ist nicht mehr lang und die Diebe gehen auch gar nicht erst wieder schlafen. Sie packen das restliche Lager zusammen und fahren mit euch Richtung Westen. Als ihr die riesigen Wälder im Westen fast erreicht habt, kommt der Anführer nochmal zu euch herangeritten. „Ihr seid Narren!“, sagt er, „selbst wenn ihr uns besiegt hättet, hätte sich nichts geändert, die blutige Hand wächst immer nach, wisst ihr das nicht aus euren Geschichten?“ „Das hatten die Händler und Reisenden im Mittelreich irgendwie nicht erwähnt, nein.“, denkst du bei dir. „Aber ich bin auch kein Unmensch, obwohl ich mich für eure Arbeiter und Freunde nicht im Geringsten interessiere, habe ich nicht vor eine ganze Stadt einem Dämon auszuliefern. Schweigt und hört zu. Ich erzähle euch meine Geschichte. Alles begann westlich von hier. Auf unserer Reise durch die Finsternisse trafen wir ein paar Zwerge, denen wir einen echten Geheimitipp zu verdanken hatten: Manche Zwerge dort vermuteten eine weitere Erzader unter dem alten Stollen, den die Loge schon längst aufgegeben hatte. Ein unbeschreibliches Vermögen war also zum Greifen nahe. Wir überfielen die Handelsstraßen, stahlen eine Menge Ausrüstung für den Bergbau und brachten die Sachen nach Norden. Die Lager, die die Garethgarde zerschlagen haben soll, waren nur ein paar letzte Ableger unserer Organisation und ein geringer Verlust für die blutige Hand. Ich hatte schon längst Befehl, mich in Uhdenberg einzuschleichen, das Land zu erwerben und mit dem Abbau des Erzes zu beginnen. Zu diesem Zwecke kam ein junger Magus zu mir. Er brachte uns mit Hilfe von Illusionen und Beherrschung unter falschen Identitäten in die Stadt und er ermöglichte das Erwerben des alten Minengebietes und der nötigen Arbeiter. Wir begannen mit den Grabungen und richteten unsere Lager ein. Es sollte nicht lange gut gehen. Es gibt mehr als nur die aufgezeichneten Tunnel unter dem alten Minengebiet. Die ganze Umgebung war untertunnelt. Nur der Magier erkannte dies und berichtete es mir. Die zusätzlichen Gänge waren durch Illusionen geschützt und nur er konnte die Eingänge finden. Der Magier durchsuchte mit mir und zwei engen Gefolgsleuten die schwer zu findenden Stollen.

In einem der Stollen gab es eine magische Barriere. Der Magus vermutete das Labor eines mächtigen Magiers dahinter. Ich befahl, die Barriere nicht anzurühren, doch eines Nachts trieb die Neugier des Magus ihn zurück in die Stollen. Er brach die magische Wand und wurde sofort von Schatten verzehrt. Wir fanden seine Robe im Stollen, völlig zerfetzt. Die Wände waren voller Blut. Und dann trat er aus der Dunkelheit. Ein Schatten, ein Dämon gut zwei Männer hoch, auf dem Boden eine Schattenwolke, die sich um ihn herumbewegte. In der Hand ein riesiges Schwert. Rot glühende Augen starrten uns aus einer riesigen, schwarzen, schwebenden Kutte an. Wir traten sofort die Flucht an, der Zauber, der auf den Geschäftsleuten lag, würde schon bald nach des Magiers Tod an Wirkung verlieren. Außerdem gab es für uns keine Chance, an diesem Ort weiter zu graben. Den Rest der Geschichte kennt ihr ja. Wir haben hier versagt, der junge Magus hat alles zu Nichte gemacht und Uhdenberg ist seinem Schicksal ausgeliefert. Die Aristokraten dort werden euch nicht helfen können, einen letzten Rat gebe ich euch noch, bevor wir wieder spurlos verschwinden: Reitet nordwärts nach Gerasim, die Magier der Akademie sind vielleicht mächtig genug, euch zu helfen. Ich wünsche euch viel Glück, Legionäre.“ Ihr werdet am Waldrand abgesetzt und die Diebe verschwinden nach und nach im Wald. Als ihr euch entfesselt habt, sind sie nirgends mehr zu sehen. Nur zwei Pferde haben sie euch gelassen, die Reise nach Gerasim wird unbequem.
(Ende Abschnitt 6)

Ende sechster Abschnitt

7. Die Magier von Gerasim

(Hast du diesen Abschnitt erreicht, schreibe dir bitte weitere 35 AP gut)

Später am Tag erreicht deine Gruppe Gerasim.

Gerasim liegt am Zusammenfluss der Flüsse Oblomon und Selserbach. Die Stadt entstand, als bornländische Flüchtlinge von Elfen aufgenommen wurden. Ungefähr die Hälfte

te der Bewohner sind Waldelfen. Für menschliche Augen ist die Siedlung ungewöhnlich, da große Teile des Ortes waldelfisch im Wald angelegt sind. Eine bekannte hier lebende Elfensippe ist die Ahornlied-Sippe.

Magierakademie Schule des direkten Weges (179)

Tempel Hesinde, Travia, Firun-Schrein

Gasthäuser und Schänken Herberge Waldesruh

Persönlichkeiten Mondglanz Eichenfeld, Anastasius Silberhaar, Damiano Tergidion zu Valavet, Elysia Vincetta, Aidin Brinvard, Alanel Neliem

179

Ihr betretet die prächtigen Hallen der Magieakademie zu Gerasim. Eilig geht ihr zum Empfang und meldet den Dämonen von Uhdenberg. Der junge Magier schaut euch an, als hättet ihr nicht alle Tassen im Schrank, aber keine Sorge, Magier haben das schließlich selbst nicht immer. Der Magier schließt die Augen, entspannt sich und horcht in sich hinein. „Es ist unserem Direktor nicht unbemerkt geblieben, dass etwas Dunkles sich in Uhdenberg ausgebreitet hat. Er ist bereit, euch zu empfangen.“, sagt er daraufhin mit entlastend ruhiger Stimme. Ihr werdet über verschiedene Treppen, die alle in unterschiedliche Himmelsrichtungen führen, zu einem kleinen Raum geleitet und betretet diesen. Der Direktor ist ein steinalter Mann, der sich aber doch sehr grazil bewegen kann für sein Alter, welches du jetzt absolut nicht mehr einschätzen kannst. Er ist sehr beherrscht und spricht, nachdem er euch kurz gemustert hat, zu euch: „Ihr bringt schreckliche Kunde!“, bemerkt er, „ein Schatten aus einer anderen Sphäre verschlingt die rote Sichel und Uhdenberg. Der Dämon, den der Anführer der blutigen Hand gesehen haben will, ist ein Hesthot. Dieser realisiert sein dunkles Wesen oft in der Form, wie sie euch beschrieben wurde, ich werde euch einen meiner besten Magier zur Verfügung stellen, um den Dämon von ihm bannen zu lassen. Der Hesthot ist zwar nur ein niederer Dämon, trotzdem sind nur die erfahrensten von uns in der Lage, einen diesen zu bannen. Geht, ihr habt nicht viel Zeit!“ ... „Woher wusste er das alles?“, fragst du Karmhold beim raus gehen. „Wir haben doch kein Wort gesagt!“ Karmhold schmunzelt: „Unsere Gedanken sind für den Direktor wie ein offenes Buch. Bemerkst man gar nicht, wenn sie nur zum Gedanken lesen in unseren Köpfen herumschleichen, böswilligen Zaubern möchte man allerdings nicht unterliegen, das sag ich dir.“ Ihr werdet alle mit frischen Pferden ausgestattet und es geht zurück nach Uhdenberg. Mit euch reist ein Magier namens Giselwulf Linnweb. Dieser redet nicht sehr viel, er muss sich aber auch schließlich auf seine Aufgabe vorbereiten. (Ende Abschnitt 7)

Ende siebter Abschnitt

8. Der Hort des Bösen

Ihr kommt mitten in der Nacht in Uhdenberg an. In der Zwischenzeit sollen bereits weitere Arbeiter verschwunden sein. So erzählt man es euch bei der Legion. Schnell werden ein paar Legionäre zur Verstärkung abkommandiert und die Gruppe begibt sich wieder zum alten Minengebiet. Der Magier begibt sich in die Mitte des Plateaus und schaut euch mit großen Augen an. Er hebt seinen Stab in die Luft, danach hebt er den anderen Arm und dreht sich. An der Westwand tut sich ein Eingang auf, als wenn das Gestein ihn nie versperrt hat. Daraufhin deutet der Magier auf den Stollen, deine Gruppe und die Legionäre zünden Fackeln an und betreten diesen zuerst. Ihr erreicht einen kleinen, in den Stein geschlagenen, Raum, ein Weg führt nach links, einer nach rechts in die Tiefe. Rechts (181) oder links (182)?

181

Der Gang führt eine ganze Weile in die Tiefe und wird Schritt um Schritt schmaler. Bald kann nur noch einer hinter dem anderen gehen. Irgendwann endet der Gang und du betrittst einen riesigen Raum. Es riecht modrig und in der Mitte des Raumes liegt ein großer Haufen Leichen. Karmhold, Galjan und ein paar Legionäre haben hinter dir gerade den Raum betreten, als plötzlich ein Ruck durch den Boden geht, danach beginnt sich dieser schnell abzusenken, der nächste Legionär fällt noch herunter, der danach bleibt entsetzt oben im Eingang stehen. Du konzentrierst dich auf dein Gleichgewicht als der Boden plötzlich stoppt und ein lautes stöhnen den Raum erfüllt. Auweia, die Leichen sind ja aufgestanden. „Das sind Alrin und die Arbeiter“, ruft Karmhold. Zumindest waren sie das, doch jetzt bewegt sich eine Horde Zombies auf euch zu. Möchtest du gegen Alrin kämpfen (183) oder doch lieber einen der Arbeiterzombies (184)? (Vielleicht hilft ja eine ein Blick auf deine AT/PA-Werte bei der Entscheidung, aber trotzdem kannst du frei entscheiden)

182

Es dauert nicht lange, da erreicht ihr einen Raum ähnlicher Größe, der aber mit ein paar Möbeln ausgestattet ist. Ein Bett, einen Schrank und einen kleinen Nachttisch könnt ihr ausmachen. Fleißig durchsuchst du alles. Du erhältst ein Paar Stiefel, 1 Paar Lederhandschuhe und eine silberne Halskette (keine Wertänderungen, kann aber in der späteren Heldenkarriere verzaubert werden und auch mit Edelsteinen kombiniert werden). Jetzt wieder zurück und den anderen Gang nehmen. (181)

183

Alle NSCs müssen selbst einen Zombie bekämpfen, du musst allein gegen deinen Zombie kämpfen

Alrin (Zombie) MU: 10

LE: 24 AT/PA 9/7 Schaden (rostiger Säbel): 1W6+2 RS:2 MR: 3

Gewonnen (185) Verloren (186)

184

Alle NSCs müssen selbst einen Zombie bekämpfen, du musst allein gegen deinen Zombie kämpfen

Minenarbeiter (Zombie) MU: 9

LE: 22 AT/PA 8/7 Schaden (Faustschlag): 1W6+1 RS:1 MR:3

Gewonnen (185) Verloren (186)

185

Die Zombies sind besiegt, von deren Sachen ist aber nichts mehr zu gebrauchen. Auf einer Seite der Plattform hat sich ein neuer Weg aufgetan, die restlichen Legionäre und Giselwulf sind auch schon fleißig dabei, sich zu euch abzuseilen. Als alle unten angekommen sind, geht ihr weiter und tiefer in den Berg hinein. Ihr erreicht einen riesigen Raum, das Labor eines mächtigen Magiers. (189)

186

Der Zombie zerfleischt dich, sobald du bewusstlos oder tot bist. Du bist in das Reich Borons eingegangen. <Ende>

187

Mit dem geweihten Parierdolch wehrst du die Schläge des Dämons erfolgreich ab. Die Legionäre haben nicht so viel Glück. Ihre Waffen brechen und sie werden durch die starken Hiebe des Gegners ein Stück durch die Luft geschleudert, bevor sie schwer verwundet auf dem Boden aufkommen. Karmhold weicht geschickt mehreren Schlägen aus. Eine ganze Weile müsst ihr den Dämon beschäftigen, doch plötzlich hat Giselwulf sein Ritual beendet. Erst leuchten das Pentagramm und die magischen Symbole leicht auf, dann hüllen sie den Raum in ein blendend helles Licht, welches den sich heftig wehrenden Hesthot verschlingt. Als das Licht verlischt ist einen Moment lang völlige Stille, dann beginnt ein Legionär zu lachen. Schnell herrscht sehr ausgelassene Stimmung, Karmhold drückt dich an seine Brust: „Wir haben es geschafft, wir haben es geschafft!“, sagt er begeistert. Auch Giselwulf hat jetzt sichtlich gute Laune: „Ich habe den Dämon in seine Sphären zurückgeschickt!“, gibt er an. Du durchsuchst den Raum und findest noch ein Alchemie-set, einen Kampfstab 1W6+1, einen roten Edelstein (Wert: 4 D, kann auch mit Ketten oder Armbändern kombiniert werden, keine Wertänderungen, kann in der späteren Heldenkarriere verzaubert werden.) Außerdem findest du am Finger des Skeletts einen Ring (verzaubert: LE +2 (wenn angelegt)). Zurück in Uhdenberg schläft ihr erst einmal alle aus. Am nächsten Tag wird um die gefallen Legionäre getrauert, gegen Abend aber beginnt eure Siegesfeier in der Söldnerschänke. Als bald macht sich Giselwulf wieder auf den Weg nach Gerasim. Du genießt die ausgelassene Stimmung. Alle Getränke sind von der Legion bezahlt und Karmhold gibt dir noch 12 Dukaten. „Hier“, sagt er, „das kannst du sicher gebrauchen. Was wirst du als nächstes tun?“, fragt er dich. (Hast du dieses Ziel erreicht, so schreibe dir bitte weitere 50 Abenteuerpunkte auf.) <Ende>

Du versuchst dich gegen die Hiebe des Dämons zu wehren. Plötzlich bricht deine Waffe (Waffe zerbrochen), als du einen Schlag deines Gegners abwehrst. Du fängst an, den Attacken auszuweichen. Ein paar Legionäre haben nicht so viel Glück. Ihre Waffen brechen und sie werden durch die starken Hiebe des Gegners ein Stück durch die Luft geschleudert, bevor sie schwer verwundet auf dem Boden aufkommen. Karmhold weicht geschickt mehreren Schlägen aus. Eine ganze Weile müsst ihr den Dämon beschäftigen, doch plötzlich hat Giselwulf sein Ritual beendet. Erst leuchten das Pentagramm und die magischen Symbole leicht auf, dann hüllen sie den Raum in ein blendend helles Licht, welches den sich heftig wehrenden Hesthot verschlingt. Als das Licht verlischt ist einen Moment lang völlige Stille, dann beginnt ein Legionär zu lachen. Schnell herrscht sehr ausgelassene Stimmung, Karmhold drückt dich an seine Brust: „Wir haben es geschafft, wir haben es geschafft!“, sagt er begeistert. Auch Giselwulf hat jetzt sichtlich gute Laune: „Ich habe den Dämon in seine Sphären zurückgeschickt!“, gibt er an. Du durchsuchst den Raum und findest noch ein Alchemieset, einen Kampfstab 1W6+1, einen roten Edelstein (Wert: 4 D, kann auch mit Ketten oder Armbändern kombiniert werden, keine Wertänderungen, kann in der späteren Heldenkarriere verzaubert werden.) Außerdem findest du am Finger des Skeletts einen Ring (verzaubert: LE +2 (wenn angelegt)). Zurück in Uhdenberg schläft ihr erst einmal alle aus. Am nächsten Tag wird um die gefallenen Legionäre getrauert, gegen Abend aber beginnt eure Siegesfeier in der Söldnerschänke. Als bald macht sich Giselwulf wieder auf den Weg nach Gerasim. Du genießt die ausgelassene Stimmung. Alle Getränke sind von der Legion bezahlt und Karmhold gibt dir noch 12 Dukaten. „Hier“, sagt er, „das kannst du sicher gebrauchen. Was wirst du als nächstes tun?“, fragt er dich. (Hast du dieses Ziel erreicht, so schreibe dir bitte weitere 50 Abenteuerpunkte auf.) <Ende>

Und da schwebt er, umgeben von Schatten. Eine zwei Mann große Kutte aus denen euch zwei glühend rote Augen anstarren. Sein riesiges Schwert schimmert unbarmherzig im blauen, magischen Licht der den Raum erleuchtenden Flammen. Rechts neben ihm liegt in einem Pentagramm ein Skelett. „Vermutlich das Skelett eines mächtigen Magiers. Der Stab daneben muss ein Zauberstab gewesen sein.“, denkst du dir. Ein Markerschütternder Schrei erfüllt den Raum. Der Dämon regt sich und bewegt sich auf euch zu. Schnell gehen die Legionäre und deine Gruppe nach vorne, um den Dämon abzuwehren, damit der Magier sein Werk tun kann, dieser kritzelt bereits eifrig magische Symbole auf den Boden und ist sichtlich beschäftigt. Hast du das Stichwort „Arm“ auf deinem Notizzettel stehen? Ja (187) Nein (188)

Ende

Einen Teil der Informationen über Städte, Götter, ect. habe ich über die Wiki-Fanseite www.wiki-aventurica.de erhalten. Die Karte ist über <https://www.google.de> <Suche: aventurien+politisch> zu finden. Die Geschichte und die Charaktere fallen jedoch unter meine (Frank Wilms) Copyrights 2013.