Die Suche nach der Hjelgira

Frank Wilms

01.2014

Die Suche nach der Hjelgira (Ein Soloabenteuer nach dem DSA-Basisregelwerk für einen Helden der Stufe 1-3)

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; Streu-ner/Gaukler: Degen 1W6+3, 3 Wurfmesser 1W6; Druide: 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 falsch-spielen oder Taschendiebstahl begehen. Für gelungenes Falschspiel erhältst du drei Silberlinge, für gelungenen Taschendiebstahl 1W6 Silberlinge. Aber beachte, wenn du erwischt wirst, bekommst du Hausverbot.

Wenn du ein Lager in der Wildnis aufschlägst, so kannst du einmalig pro Lager Kräuter suchen und/oder jagen gehen. Dort, wo Wasser ist, kannst du jederzeit angeln (Ausrüstung erforderlich).

Magisch begabte Helden können Proben durch Zauber modifizieren. Wem z.B. ein „Silentium“ gelungen ist, der wird im Wirkungs-bereich 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 Joborn

Das Meer einmal wiedersehen, das ist der große Wunsch eines jeden Helden. Beste Anlaufstelle für die tief reichende Erfüllung dieses Wunsches ist ohne Frage die Seefahrerstadt Thorwal. Thorwal (der Staat) ist der von Tronde Torbenson gegründete Staat der Thorwaler. Wichtige Städte sind Thorwal, Prem und Olport. Thorwal (die Stadt) ist die größte Siedlung der Thorwaler, Hafenstadt an der Mündung des Bodir in den Golf von Prem. Die Stadt wird von Hasgar Tildasson, dem Hetmann vom Bodir und der Surensdottir-Ottajasko, und von Jurga Trondesdottir, der Obersten Hetfrau, gemeinsam mit dem Folkerat und dem Rat der Schiffsführer geleitet. Sie bezeichnet sich auch als SStadt der Freien". Den langen Weg schon längst geplant begibst du dich auf deine Reise. Geographie-Probe bitte! Gelungen (26) Misslungen (1)

1

Durchs Orkland zu reisen wäre ein zu gefährliches Unterfangen, du hast dich für den Weg über das Königreich Andergast entschieden. Es ist Frühling, im Peraine, als du die Hauptstadt des wenig luxuriösen Königreich erreichst. Andergast, Hauptstadt des gleichnamigen Königreichs, liegt an der Mündung der Andra in den Ingval. Die vier Stadtteile sind streng nach Zünften getrennt. Wichtigstes und größtes Gebäude innerhalb der Stadtmauern ist die Burg, in der König Efferdan I. von Andergast residiert. Das prächtigste Gebäude der Stadt ist hingegen der Praios-Tempel. Das einzige Gebäude außerhalb der Stadtmauern ist die Ingvalfeste auf der anderen Seite der Brücke über den Ingval.(nach unten scrollen)

Stadtteile: Holzwerkerviertel, Lederer-Viertel, Schmiedeviertel, Tuchmacherviertel, Marktviertel (Altstadt), Königsburg
Tempel: Praios, Rondra, Tsa, Travia, Peraine, Ingerimm
Schänken und Tavernen: Ratskeller, Schwarz und Rot
Ordenshäuser: Werkstätten des Roten Salamanders
Magierakademie: Kampfseminar Andergast
Dienstleistungen: Schmied, Bordell, Gasthaus, Heiler
Handelswaren: Steineichenholz, Schuhe, Hosen, Hemden, Proviant, Seile, Decken, Schlafsäcke, Zunder, Fackel, Feuerstein, Stoff, Nadel und Faden, Laterne, Öl, Dietriche, Brecheisen, Pergament, Tinte, Federkiel, Verband (ohne Geld nicht verfügbar)
Stationierte Militäreinheiten: 1 Banner Königliche Leibgarde (Hellebardiere), 30 Stadtwachen
Persönlichkeiten: König Efferdan I. von Andergast, Königin Varena von Andergast, Prinzessin Irinia von Andergast, Prinz Wenzeslaus von Andergast

Andergast ist ein interresantes Reich, wenn auch nicht vom Fortschritt gekennzeichnet, so doch von schönster Natur und herzlichem Umgang. Zumindest kannst du mehr nicht nach einem nur kurzen Besuch feststellen. „Eines Tages werde ich nochmal hierher kommen!“ denkst du dir. Nun aber auf nach Thorwal. Zur Fähre nach Salza geht es bei (2)

2

Die Fähre nach Salza ist ein kleines Boot mit einem kleinen Segel. Der Kapitän, ein Steuermann und zwei Bootsjungen reichen aus, um die Fähre stromabwärts Richtung Meer zu fahren. Mit dir sind eine Familie mit zwei Kindern, ein Jäger und noch ein junger Bürger Passagiere des Bootes. Der Obolus von 12 Silberlingen wäre natürlich hier zu bezahlen (bis Zielort). Hast du Geld und bezahlst (3), musst du dich nützlich machen (4) oder hast du CH 12+ (40)

3

(-12 Silberlinge) Na, dann mal los, die Fähre legt ab und saust stromabwärts Richtung Nordwesten. Um dir die Zeit zu vertreiben kannst du mit dem Kapitän sprechen (5) mit den Kindern spielen (6) mit den Eltern reden (7) den Jäger kennen lernen (8).

4

Ja, mit Deck schrubben ist man gut beschäftigt, Spass macht es aber nicht und schmutzig wird man dabei auch noch. Dafür ist die Fahrt aber diesmal für dich kostenlos. Es

gibt aber auch noch andere Aufgaben, die an Bord zu erledigen sind. Zum Beispiel musst du öfters einmal das Segel neu ausrichten und einmal musst du sogar den Steuermann für kurze Zeit ablösen. Mache bitte eine Geschicklichkeits-Probe und eine Körperkraft-Probe. Beide Gelungen (9) oder eine Misslungen (10)?

5

Du erfährst vom Kapitän etwas über die Reise: Die Reise wird mehrere Tage dauern. Am Abend will der Kapitän Joborn erreicht haben. Joborn ist eine seit Generationen umkämpfte Grenzstadt im Ingvaltal an der Nordseite des Hügels von Half zwischen den Königreichen Nostria und Andergast, wo der Ornib in den Ingval mündet. Dort wird übernachtet und die Reise geht am nächsten Morgen weiter. Die Reise sollte ohne Probleme verlaufen und in drei Tagen geschafft sein. Der Kapitän geht weiter seinen Aufgaben nach. Du gehst wieder an Deck und möchtest mit den Kindern spielen (6) mit den Eltern reden (7) oder den Jäger kennen lernen (8) oder willst du dich lieber nützlich machen? (4)

6

Das Spiel heißt Schiffe versenken, der Junge hat mit Kreide eine rechteckige Seekarte aufgemalt und für dich nicht einzusehen Schiffe darauf platziert. Du hast ebenfalls deine Schiffchen auf einer Karte platziert. Willst du falsch spielen (37) oder lieber versuchen, ehrlich zu gewinnen (38)?

7

Die Eltern sind auf dem Weg nach Salza, damit die Kinder am Meer spielen und sie sich von den Strapazen des Elterndaseins und der vielen Arbeit erholen können. Die Eltern heißen Algrete und Gamsbert, die Kinder Mirnvild und Havel. Zusammen sind sie die Familie Bodiak. Havel, der Junge, kommt plötzlich zu dir und möchte mit dir spielen (6)

8

Der Jäger heißt Olruk und ist ein sehr lustiger Geselle, er ist auf dem Weg zu seiner Jagdhütte in den Wäldern nördlich von Joborn. Er war in Andergast, um seine Beute zu verkaufen und den ein oder anderen nützlichen Gegenstand für sich zu kaufen. Kannst du eigentlich schießen oder werfen? Ja (15) oder Nein, lieber doch mit den Kindern spielen (6)

9

Das mit dem Steuern des Bootes hast du drauf, in gutem Tempo und mittig fährt das Boot auf dem Fluss. Der Steuermann ist begeistert. Du erhältst von ihm: Seefahrerhut. Weiter bei (24)

10

Auweia, zwischendurch näherst du dich dem Ufer aber gefährlich. Das Boot verliert dadurch ab und zu an Fahrt. Als der Steuermann dich wieder ablöst bist du heilfroh. Weiter bei (24)

11

Die Schiffe des Jungen gehen eines nach dem anderen unter und du hast keines deiner Schiffe verloren. Der Junge ist ein schlechter Verlierer und fordert dich zu einem Würfelduell. Aha, drei mal sechs für dich! Häh? Neunzehn für den Jungen? Da geht doch etwas nicht mit rechten Dingen zu. Empört stellst du den Jungen für sein Falschspiel. Er möchte nicht, dass seine Eltern etwas von der Sache mitbekommen und bittet dich, dich zu beruhigen. Dafür gibt er dir einen von seinen gezinkten Würfeln (Erleichtert bei Einsatz jede Falschspiel-Probe um 1). Weiter (24)

12

Die Schiffe des Jungen gehen eines nach dem anderen unter und du hast kaum eines deiner Schiffe verloren. Der Junge ist ein schlechter Verlierer und fordert dich zu einem Würfelduell. Aha, drei mal sechs für dich! Häh? Neunzehn für den Jungen? Da geht doch etwas nicht mit rechten Dingen zu. Empört stellst du den Jungen für sein Falschspiel. Er möchte nicht, dass seine Eltern etwas von der Sache mitbekommen und bittet dich, dich zu beruhigen. Dafür gibt er dir einen von seinen gezinkten Würfeln (Erleichtert bei Einsatz jede Falschspiel-Probe um 1). Weiter (24)

13

Ein spannendes Duell, der Junge hat aber ein kleines bisschen mehr Glück als du und gewinnt. Na, das hat Spass gemacht (CH temporär +1) Weiter bei (24)

14

Oje, du triffst kein Schiff des Jungen und er schießt von dir eins nach dem anderen aus dem Spiel. So macht das aber keinen Spass (CH temporär -1) Weiter bei (24)

15

Olruk gibt dir drei Munition. Er selber hat auch drei Wurf/Schuss. Der Schütze muss versuchen, vom andern festgelegte Ziele am Ufer zu treffen. Als Ziele gewählt werden Bäume, Baumstümpfe oder Felsen. Mache bitte drei Fernkampf-Proben. Alle gelungen (16) oder nur zwei (17) oder nur eine (18) oder gar keine (19)

16

Hervorragend getroffen, alle Ziele. Olruk ist begeistert, du hast das Spiel gewonnen. Du erhältst von ihm: Jägerhut Weiter bei (24)

17

Hervorragend getroffen, fast alle Ziele. Olruk ist begeistert, du hast das Spiel gewonnen. Du erhältst von ihm: Jägerhut Weiter bei (24)

18

Oh, spannend, aber Olruk hat einmal mehr getroffen als du. Trotzdem, es hat Spass gemacht (CH temporär +1) Weiter bei (24)

19

Da hast du dich aber blamiert (CH temporär -1) Weiter bei (24)

20

Tavernenoptionen:

Musizieren: +1W6 Silberlinge bei gelungener Probe
Singen: +1W6 Silberlinge bei gelungener Probe

Tanzen: +1W6 Silberlinge bei gelungener Probe
Gaukeln (Akrobatik): +1W6 Silberlinge bei gelungener Probe

(jeweils 1 Mal wahrnehmbar)

Taschendiebstahl: +1W6 Silberlinge bei gelungener Probe
Falschspiel: +3 Silberlinge bei gelungener Probe

(jeweils 4 Mal wahrnehmbar, bei misslungener Probe gibt es Hausverbot)

Getränke: -4 Heller
Essen: -1 Silberling
Du verlässt die Taverne, um im Gasthaus ein Zimmer zu beziehen (21) oder draußen Lager aufzuschlagen (22)

21

Im Gasthaus kostet das Zimmer dich einen Silberling. Du beziehst Quartier und legst dich schlafen. In der Nacht wirst du von Geräuschen geweckt. Das kam unten aus der Gasse! Willst du das Fenster schließen, damit endlich Ruhe ist (23) oder hinauslehnen und schauen, was los ist (25)

22

Du schläfst draußen am Rande des Marktplatzes. Irgendwann wachst du plötzlich auf. Hey, da macht sich doch jemand an deinen Sachen zu schaffen. Du springst auf. Der Dieb und du sehen sich kurz voller Entsetzen an, dann ergreift er die Flucht, Gewandtheitsprobe bitte! Gelungen (35) Misslungen (36)

23

Fenster zu, Gute Nacht, endlich in Frieden schlafen können. (jeweils 1W6 LE/AE, temporäre Effekte sind abgelaufen) Am nächsten Morgen packst du zusammen und dann geht's weiter mit der Fähre Richtung Salza (Ende Abschnitt 1)

24

Irgendwann neigt der Tag sich dem Ende und ihr könnt am Horizont die Spitzen der Häuser Joborns und die der Türme des Kastells sehen. Ihr nähert euch der Stadt. Es ist nicht viel los und die meisten Läden haben schon zu. Nachdem die Bootsleute das Boot

angelegt haben ist es dir möglich die Taverne unsicher zu machen (20) oder im Gasthaus Zimmer zu beziehen (21) oder draußen Lager aufzuschlagen (22)

25

In der Gasse unter deinem Fenster siehst du zwei Gestalten, zwei Männer. Der eine drückt den anderen gegen die Wand und hält ihm den Mund zu. Außerdem scheint der Mann den an die Wand gedrückten Mann mit einem Dolch zu bedrohen. „Das ist ein Überfall!“, denkst du direkt. Was willst du tun? Fenster zu, Ruhe im Haus (23) oder durch das Haus hinunterrennen (27) oder den Sprung aus dem ersten Stock wagen (28)?

26

http://imgur.com/s8wmbRg. Weiter bei (1)

27

Du schnappst deine Ausrüstung und rennst schnell die Treppe herunter, hinaus aus der Tür und um das Haus herum. Als du an der Gasse ankommst, hat der Dieb seinem Opfer gerade das Geld weggenommen. Er läuft los, du startest auch durch und versuchst, den Flüchtenden zu Fall zu bringen. Eine Gewandtheitsprobe bitte! Gelungen (29) Misslungen (30)

28

Gewandtheitsprobe bitte! Gelungen (33) Misslungen (34)

29

Mit einem Hechtsprung packst du den Dieb an seinen Klamotten und bringst ihn zu Fall. Er rappelt sich auf und es kommt zum Kampf. Du hast die erste Attacke.

Dieb MU: 8
LE: 25 AT/PA: 7/6 Schaden(Dolch): 1W6+1 RS:1 MR:2

Gewonnen (31) Verloren (32)

30

Jetzt ist der Dieb dir entwischt, schöne Misere. Das Opfer starrt dich kurz entsetzt an und rennt dann auch einfach weg. Bleibt nichts übrig, du gehst wieder schlafen (jeweils 1W6 LE/AE, temporäre Effekte sind abgelaufen). Am nächsten Tag geht es per Fähre weiter nach Salza (Ende Abschnitt 1)

31

Der Dieb ist erledigt und liegt röchelnd am Boden. Du erhältst: Schwerer Dolch 1W6+2. Du nimmst ihm sein Geld ab und willst dem Opfer sein Geld zurückgeben, der Mann ist aber nirgendwo zu finden. Wahrscheinlich hat er sich aus dem Staub gemacht, während du gekämpft hast. Naja, bleibt nichts anderes übrig, als alles zu behalten. Du erhältst 3 Dukaten. Dann wird den Rest der Nacht geschlafen (1W6 LE/AE, temporäre Effekte sind abgelaufen). Am nächsten Tag geht es per Fähre weiter nach Salza. Schreibe doch bitte das Stichwort „Held“ auf deinen Notizzettel (Ende Abschnitt 1)

32

Du bist in das Reich Borons eingegangen. <Ende>

33

Also besser geht's nicht, ohne dir weh zu tun springst du mitsamt deiner Kampfausrüstung hinunter und rollst dich in Richtung des Diebes ab. Flucht ist für ihn zwecklos, es kommt zum Kampf. Du hast die erste Attacke.

Dieb MU:8
LE: 25 AT/PA: 7/6 Schaden(Dolch): 1W6+1 RS:1 MR:2

Gewonnen (31) Verloren (32)

34

Autsch! Das hat gar nicht hingehauen. Du schlägst auf dem harten Gassenboden mit einem lauten Knall auf (1W6 Schaden für dich). Der Dieb tritt mit seiner Beute sofort die Flucht an. Schnell hinterher! Noch eine Gewandtheitsprobe bitte! Gelungen (29) Misslungen (30)

35

„Hab ich dich, Freundchen!“ Es kommt zum Kampf. Du hast die erste Attacke.

Dieb MU:8
LE: 25 AT/PA: 7/6 Schaden(Dolch): 1W6+1 RS:1 MR:2

Gewonnen (39) Verloren (32)

36

Mist, jetzt ist dir der Dieb entwischt, zum Glück hatte er keine Gelegenheit, irgendetwas Wertvolles zu entwenden. Den Rest der Nacht wird durchgeschlafen (jeweils 1W6 LE/AE, temporäre Effekte sind abgelaufen) Am nächsten Tag geht es per Fähre weiter nach Salza (Ende Abschnitt 1)

37

Mach bitte drei Falschspiel-Proben. Alle Gelungen (11) oder nur zwei (12) oder nur eine (13) oder gar keine (14)

38

Mach bitte drei Schätzen-Proben. Alle Gelungen (11) oder nur zwei (12) oder nur eine (13) oder gar keine (14)

39

Der Dieb liegt röchelnd am Boden. Du erhältst: Schwerer Dolch 1W6+2 und drei Dukaten. Den Rest der Nacht wird durchgeschlafen (jeweils 1W6 LE/AE, temporäre Effekte sind abgelaufen) Am nächsten Tag geht es per Fähre weiter nach Salza. Schreibe doch bitte das Stichwort „Held“ auf deinen Notizzettel (Ende Abschnitt 1)

40

Na, was ein Glück, die Reise ist für dich diesmal kostenlos. Um dir die Zeit zu vertreiben kannst du mit dem Kapitän sprechen (5) mit den Kindern spielen (6) mit den Eltern reden (7) oder den Jäger kennen lernen (8).

Ende erster Abschnitt

2. Die Reise nach Thorwal

(Hast du diesen Abschnitt erreicht, so schreibe dir bitte 25 AP auf. Hast du das Stichwort „Held“ auf deinem Notizzettel stehen, so schreibe weitere 5 AP auf)

Die Reise nach Salza würde drei Tage dauern, du hast dich mittlerweile allerdings schon einem anderen Plan zugewandt als bis nach Salza mit der Fähre durch zu fahren. Wenn dich der Kapitän dich auf der Hälfte der Strecke am Ufer absetzt, so kannst du dich durch den Wald direkt nach Thorwal durchschlagen. Dieses Vorgehen, so überlegst du, wird dir mehrere Reisetage ersparen. Mit dir sind die Bodiaks und ein Thorwaler namens Laske die einzigen Passagiere, die Bootsleute sind dir bekannt. Der Tag verläuft ruhig, bis ihr am Abend den Waldrand erreicht. Am Ufer liegt ein verwundeter Mann, sein Arm hängt über dem Wasser. Der Kapitän lässt das Segel drehen und bremsen, nachdem ihr angelegt habt müsst ihr allerdings ein ganzes Stück am Ufer zurücklaufen, bis ihr den verwundeten Mann erreicht. Dieser stammelt nach Hilfe. Willst du versuchen, seine Wunden zu heilen (Verband benötigt) (41) oder das lieber jemand anderem überlassen (42)

41

Einmal Wunden heilen – Probe bitte! Gelungen (43) Misslungen (42) (Kraüter und Salben können helfen, die Probe zu erleichtern.)

42

„Lass mich mal“, sagt der Steuermann, er verbindet die Wunden des Mannes und hilft ihm mit einer Einbeere und Riechsalz wieder zu Bewusstsein zu kommen. „Goblins. . . .

im Wald.... Ein ganzes Lager.... Sie haben mich beim Jagen überrascht und mich verschleppt. Vor einer Stunde erst habe ich mich befreien und dann das Ufer erreichen können.“ Erzählt euch der Mann. Hmm, die Goblins haben scheinbar nicht versucht, ihm zu folgen, allerdings haben sie ihn scheinbar von seinem Hab und Gut befreit. Was nun, den Verwundeten auf die Fähre und weiter (44) oder in den Wald gehen und das Lager der Goblins suchen (45)

43

Na, das hilft, der Mann ist verbunden. Du erhältst vom Steuermann 1 Mal Riechsalz, welches fünf Mal verwendet werden kann, um einen Bewusstlosen aufzuwecken. Eine Aufladung musst du allerdings direkt für den vor dir liegenden Bewusstlosen verwenden. Der Mann kommt langsam zu Bewusstsein. „Goblins.... im Wald.... Ein ganzes Lager.... Sie haben mich beim Jagen überrascht und mich verschleppt. Vor einer Stunde erst habe ich mich befreien und dann das Ufer erreichen können.“ Erzählt euch der Mann. Hmm, die Goblins haben scheinbar nicht versucht, ihm zu folgen, allerdings haben sie ihn scheinbar von seinem Hab und Gut befreit. Was nun, den Verwundeten auf die Fähre und weiter (44) oder in den Wald gehen und das Lager der Goblins suchen (45)

44

Der Plan wird verfolgt und die Bootsleute tragen den Verwundeten auf die Fähre. Ihr fahrt weiter und ein paar Stunden später wirst du mitten in der Nacht am Ufer abgesetzt. Du schlägst du Lager auf und siehst die Fähre mit den anderen in der Dunkelheit verschwinden. (Du kannst jagen oder Kräuter suchen gehen, zudem Fallen stellen) Dein Hunger treibt dich dazu, etwas zu essen, Trinkwasser gibt es hier genug. Müde legst du dich schlafen. Hast du erfolgreich Fallen aufgestellt? Ja (46) Nein (47)

45

Ok, der Plan ist gefasst, allerdings gibt es nicht viele Kämpfer an Bord. Laske wird dir folgen, der Rest bringt den Verwundeten auf die Fähre und reist weiter. Jetzt geht's los, Laske hält seinen Säbel bereit. Der Steuermann gibt dir einen Heiltrank mit (1W6+4 LE zurück bei Anwendung). Ihr schlagt euch durch das Unterholz Richtung Norden. Du versuchst, die Spuren des Mannes, den ihr am Ufer gefunden hattet, zurückzuverfolgen. Fährtensuche-Probe erleichtert um 5 bitte! Gelungen? (48) oder Misslungen (49)

46

Du schreckst hoch, eine deiner Fallen hat etwas gefangen. Schnell greifst du zur Waffe

und schaust dich um, in einer Falle windet sich ein Goblin. Willst du deinen Gefangenen umbringen (50) ihn ausnehmen und fesseln (51) ihn befragen (53) oder den Goblin frei lassen (52)

47

In der Nacht schreckst du hoch, irgendetwas hat dich aus dem Schlaf gerissen. Du siehst dich in der Gegend um. Da, am Waldrand. Ein Goblin patrouilliert am Wald entlang. Er kommt dem Flussufer gleich gefährlich nahe. Willst du dich verstecken (59) angreifen (60) oder lieber abwarten (63)

48

Ah, da sind ab und zu ein paar Blutflecken und manchmal kannst du im Unterholz einen Fußabdruck sehen. Es dämmert bereits, ihr könnt allerdings deutlich das Lager der Goblins ausmachen, weil diese ein Lagerfeuer entzündet haben. Aus sicherer Entfernung beobachtet ihr, was in dem Lager vor sich geht. Einer der Goblins bereitet etwas Essbares zu, zwei sitzen auf Holzstämmen, die Ausrüstung abgelegt. Eine weiterer steht ausgerüstet daneben und schaut dem Koch zu. Ab und zu schaut er in der Gegend herum, als würde er Wache halten. Laske wartet auf deine Befehle: Angreifen (71) oder Abwarten (72)

49

Am Anfang kommst du noch gut zurecht, aber mitten im Wald verlierst du die Spur und ihr könnt das Lager der Goblins nirgendwo finden. Ihr begebt euch zu einer Lichtung und schlagt Lager auf. Ein Feuer zündet ihr nicht an. Laske stellt ein paar Fallen auf. Ihr wollt beide die Hälfte der Nacht Wache halten, Laske bleibt als erstes wach. ... ... Auf einmal weckt dich Laske auf. Erst hält er den Zeigefinger vor dem Mund, dann zeigt er damit auf den Waldrand. Zwei Goblins patrouillieren dort entlang. Du nimmst deine Waffe und ihr greift die Goblins aus dem Hinterhalt an. Du kannst dich entscheiden, ob du Laske den Nahkampf machen lassen willst und auf die Goblins schießt, oder ob ihr jeder jeweils einen Goblin im Nahkampf stellt.

Laske MU:11
LE: 35 AT/PA:10/10 Schaden (alter Säbel): 1W6+2 RS:3 MR:1

---

2 Goblins je MU:6
LE: 18 AT/PA: 7/6 Schaden(Kurzschwert): 1W6+2 RS:1 MR:1
Ist der Kampf gewonnen und Laske und du am Leben (69) oder bist du gestorben (66) oder lebst du, aber Laske nicht mehr (70)

50

Du streckst den Goblin nieder und erhältst 1 Silberling und ein Kurzschwert 1W6+2. Na, das sollte die einzige Patrouille gewesen sein, die heute Nacht am Ufer entlangstreift, trotzdem schläfst du unruhig (jeweils 1W6 LE/AE). Am nächsten Morgen packst du deine Sachen zusammen und streifst durch den Wald Richtung Thorwal. Das Lager der Goblins hast du weithingehend umgangen. (Ende Abschnitt 2)

51

Du erhältst 1 Silberling und 1 Kurzschwert 1W6+2. Jetzt ist eine Fesseln-Probe notwendig (erfordert Peitsche oder Seil, ggf. Handschellen). Ok, du hast alles Nötige und die Probe ist gelungen (54) oder du musst eine andere Möglichkeit wählen (55)

52

Du lässt den geschwächten Goblin frei, dieser schleppt sich zurück in den Wald. Der wird keine Bedrohung mehr sein, bis er sein Lager erreicht, vergeht sicher einige Zeit. Trotzdem schläfst du unruhig (jeweils 1W6 LE/AE) Am nächsten Morgen packst du deine Sachen zusammen und streifst durch den Wald Richtung Thorwal. Das Lager der Goblins hast du weithingehend umgangen. (Ende Abschnitt 2)

53

Das erfordert aber eine Sprachen-Probe + 4. Gelungen (56) Misslungen (57)

54

Du fesselst den Goblin. Der bewegt sich nicht mehr. Das sollte die einzige Patrouille gewesen sein, die heute Nacht am Ufer entlangstreift, trotzdem schläfst du unruhig (jeweils 1W6 LE/AE). Am nächsten Morgen lässt du den verletzten Goblin am Waldrand frei. Dann packst du deine Sachen zusammen und streifst durch den Wald Richtung Thorwal. Das Lager der Goblins hast du weithingehend umgangen.(Ende Abschnitt 2)

55

Willst du deinen Gefangenen umbringen (50) oder den Goblin frei lassen (52)

56

Der Goblin erzählt nicht viel, verspricht, dass er dich in Ruhe lässt. Er ist verwundet und muss zurück zu seinem Lager, um die Wunden versorgen zu können. Du kannst dem Goblin helfen (erfordert gelungene Wunden-heilen-Probe sowie Verband. Salben und Kräuter können helfen, die Probe zu erleichtern) (58) den Goblin frei lassen (52) oder ihn töten (50) ihn ausnehmen und fesseln (51)

57

Das hilft dir nicht weiter. Willst du deinen Gefangenen töten (50) oder den Goblin frei lassen (52) oder ihn ausnehmen und fesseln (51)

58

Die Wunden des Goblins sind gut versorgt, er läuft jetzt nicht mehr der Gefahr, sich einen Wundbrand einzufangen. Töten (50) ausnehmen und Fesseln (51) oder frei lassen (52)

59

Verstecken-Probe bitte! Gelungen (62) oder Misslungen (63)

60

Aufgrund der Entfernung hast du eine Fernkampfattacke auf den Goblin, bevor er dich erreicht und du die Waffe wechseln musst.

Goblin MU:6
LE: 18 AT/PA: 7/6 Schaden(Kurzschwert): 1W6+2 RS:1 MR:1

Ist der Kampf gewonnen (65) oder verloren (66)

61
<Leerer Abschnitt>

62

Du versteckst dich und beobachtest den Goblin. Dieser ändert nach kurzer Zeit seine Route und geht wieder auf den Waldrand zu. Willst du ihn aus dem Hinterhalt angreifen (67) oder in deinem Versteck bleiben (68)

63

Der Goblin hat dich bemerkt. Der ist aber beachtlich gut ausgerüstet, bemerkst du, während er auf dich zu rennt. Ein Kampf ist jetzt unausweichlich. Der Goblin hat die erste Attacke durch Sturmangriff.
Goblin MU:6
LE: 18 AT/PA: 7/6 Schaden(Kurzschwert): 1W6+2 RS:1 MR:1

Ist der Kampf gewonnen (65) oder verloren (66)

64
<Leerer Abschnitt>

65

Der Goblin blutet aus vielen Wunden, ein kurzes Röcheln ist sein letzter Atemzug. Du erhältst ein Kurzschwert 1W6+2 und einen Silberling. Das sollte die einzige Patrouille gewesen sein, die heute Nacht am Ufer entlangstreift, trotzdem schläfst du unruhig (jeweils 1W6 LE/AE). Am nächsten Morgen packst du deine Sachen zusammen und streifst durch den Wald Richtung Thorwal. Das Lager der Goblins hast du weithingehend umgangen. Weiter bei (Ende Abschnitt 2)

66

Du bist in das Reich Borons eingegangen <Ende>

67

Aufgrund deines Vorteils und der Entfernung hast du 2 Fernkampfattacken, bevor der Goblin dich erreicht und du die Waffe wechseln musst. Goblin MU:6
LE: 18 AT/PA: 7/6 Schaden(Kurzschwert): 1W6+2 RS:1 MR:1
Ist der Kampf gewonnen (65) oder verloren (66)

68

Du wartest ab, bis der Goblin im Wald verschwindet. Das sollte die einzige Patrouille gewesen sein, die heute Nacht am Ufer entlangstreift, trotzdem schläfst du unruhig (jeweils 1W6 LE/AE). Am nächsten Morgen packst du deine Sachen zusammen und streifst durch den Wald Richtung Thorwal. Das Lager der Goblins hast du weithingehend umgangen. (Ende Abschnitt 2)

69

Die machen euch keinen Ärger mehr, du erhältst 1 Silberling und ein Kurzschwert. Ihr schlaft weiter, das Lager zu suchen würde in der Dunkelheit keinen Sinn machen (jeweils 1W6 LE/AE). Am nächsten Tag reist ihr weiter Richtung Thorwal. (Ende Abschnitt 2)

70

Laske und die Goblins liegen tot am Boden, was für ein schreckliches Ende. Aber nicht das für dich. Von den Goblins erhältst du einen Silberling und ein Kurzschwert. Laske hatte auch noch 8 Silberlinge bei sich. Du schläfst weiter, das Lager zu suchen würde in der Dunkelheit keinen Sinn machen (jeweils 1W6 LE/AE). Am nächsten Tag reist du weiter Richtung Thorwal. (Ende Abschnitt 2)

71

Attacke! Du kannst Laske in den Nahkampf gehen lassen und selbst Fernkampfattacken machen, oder ihr übernehmt beide die Nahkampfrolle, in diesem Fall musst du allein gegen den Anführer kämpfen und Laske übernimmt die anderen zwei Goblins, der Goblin, der am Kochen war, verzieht sich in den Wald.
Laske
LE: 35 AT/PA:10/10 Schaden (alter Säbel): 1W6+2 RS:3 MR:1

---

2 Goblins je MU:6
LE: 15 AT/PA: 7/6 Schaden(Keule): 1W6+1 RS:1 MR:1

Anführer der Goblins MU:8
LE: 20 AT/PA:8/6 Schaden(Kurzschwert): 1W6+2 RS:2 MR:1

Gewonnen und noch beide am Leben (73) oder bist du gestorben (66) oder lebst du, aber Laske nicht mehr (74)

72

Ihr wartet. Eine Patrouille kommt von ihrer Runde zurück, jetzt sind es fünf Goblins. Wollt ihr angreifen (75) oder weiter abwarten (76)

73

Ein guter Kampf, das Lager der Goblins ist zerschlagen, du erhältst 2 Silberlinge, ein Kurzschwert 1W6+2 und zudem noch einen Kurzbogen 1W6+3 und fünf Pfeile. Ihr schlaft den Rest der Nacht auf einer Lichtung (jeweils 1W6 LE/AE). Am nächsten Morgen macht ihr euch auf den Weg nach Thorwal. (Schreibe bitte das Stichwort „Killer“ auf deinen Notizzettel) (Ende Abschnitt 2)

74

Was für ein schreckliches Ende. Aber nicht für dich. Das Lager der Goblins ist zerschlagen. du erhältst 2 Silberlinge von den Goblins und 8 Silberlinge hatte Laske dabei, die braucht er jetzt nicht mehr. Zudem ein Kurzschwert 1W6+2 und noch einen Kurzbogen 1W6+3. Du schläfst den Rest der Nacht auf einer Lichtung (jeweils 1W6 LE/AE). Am nächsten Morgen machst du dich auf den Weg nach Thorwal. (Schreibe bitte das Stichwort „Killer“ auf deinen Notizzettel) (Ende Abschnitt 2)

75

Attacke! Du kannst Laske in den Nahkampf gehen lassen und selbst Fernkampfattacken machen, oder ihr übernehmt beide die Nahkampfrolle, in diesem Fall musst du allein gegen zwei Goblins kämpfen und Laske übernimmt den dritten Goblin und den Anführer der Goblins, der Goblin, der am Kochen war, verzieht sich in den Wald.
Laske
LE: 35 AT/PA:10/10 Schaden (alter Säbel): 1W6+2 RS:3 MR:1

LE: 15 AT/PA: 7/6 Schaden(Keule): 1W6+1 RS:1 MR:1

Anführer der Goblins MU:8
LE: 20 AT/PA:8/6 Schaden(Kurzschwert): 1W6+2 RS:2 MR:1

Gewonnen und noch beide am Leben (73) oder bist du gestorben (66) oder lebst du, aber Laske nicht mehr (74)

76

Ihr wartet ab, irgendwann geht der Goblin wieder los auf Wachgang, jetzt sind es wieder nur vier Goblins. Angreifen (71) oder abwarten (72)

Ende Abschnitt 2

3. Thorwal

Du erreichst die große Seefahrerstadt am späten Nachmittag. Ein herrlicher Anblick, das weite Meer erstreckt sich hinter den riesigen Hafenanlagen und den reich besiedelten Stadtteilen. (Hast du diesen Abschnitt erreicht, schreibe dir bitte 30 AP gut, hast du das Wort „Killer“ auf deinem Notizzettel stehen, gibt es weitere 10 AP, sollte Laske noch am Leben sein, verabschiedet er sich an dieser Stelle und macht sich auf den Weg nach Hause) (83)

81
Tavernenoptionen:
Musizieren: +1W6 Silberlinge bei gelungener Probe
Singen: +1W6 Silberlinge bei gelungener Probe
Tanzen: +1W6 Silberlinge bei gelungener Probe
Gaukeln (Akrobatik): +1W6 Silberlinge bei gelungener Probe
(jeweils 1 Mal wahrnehmbar)

Taschendiebstahl: +1W6 Silberlinge bei gelungener Probe
Falschspiel: +3 Silberlinge bei gelungener Probe
(jeweils 4 Mal wahrnehmbar, bei misslungener Probe gibt es Hausverbot)

Getränke: -4 Heller
Essen: -1 Silberling
Zurück nach (83)

82

Schöner hättest du es dir nicht vorstellen können, du stehst an einem Aussichtspunkt über den Hafenanlagen und schaust, wie die Praiosscheibe am Horizont über dem Meer versinkt. Was für ein Erlebnis, da hat sich die Reise schon gelohnt. Im Hafen herrscht nur noch geringer Betrieb, du kannst aber ein bis zwei Schiffe ausmachen, die noch zu später Stunde von Hafenarbeitern beladen und abfahrtauglich gemacht werden. Jetzt heißt es erst einmal den Urlaub genießen. Möchtest du: Ins Spielhaus (84) oder im Gasthaus erst Mal schön ausschlafen (85) oder feierst du lieber im Bordell (86)

83

Stadtteile: Bodirmündung, Hafenanlagen (82), Oststadt, Weststadt
Akademien: Kämpferschule Ugdalfskronir (Kriegerakademie), Schule der Hellsicht (Magierakademie)
Taverne: Schänke Zauberspiegel (81)
Gasthaus: Goldener Apfel
Tempel: Swafnir, Efferd, Peraine, Phex, Travia, Tsa
Stationierte Militäreinheiten: 90 Hetrekker, 100 Rekker der Hjalskari, 50 Rekker der Windzwinger-Ottajasko, 30 Wachen der Stadtgarde und der Hafenmeisterei
Dienstleistungen: Schmied, Bordell, Heiler
Handelswaren: Schuhe, Hosen, Hemden, Proviant, Seile, Decken, Schlafsäcke, Zunder, Fackel, Feuerstein, Stoff, Nadel und Faden, Laterne, Öl, Dietriche, Brecheisen, Pergament, Tinte, Federkiel, Angelhaken, Köder, Fischernetze, Verband (ohne Geld nicht verfügbar)
Persönlichkeiten: Jurga Trondesdottir (Oberste Hetfrau), Swafgar Arrilsson (Hetmann der Windzwinger-Ottajasko), Hasgar Tildasson (Hetmann vom Bodir, Surensdottir-Ottajasko), Cellyana von Khunchom (Akademieleiterin der Schule der Hellsicht), Aleya Ambareth (Stellvertretender Akademieleiter der Schule der Hellsicht), Bridgera Karvsolmfara (Hochgeweihte des Swafnir), Shaya Lifgundsdottir (oberste Geweihte der Travia) Jakain Eisenfaust (Harordak der thorwalschen Orks)

(Begib dich zu den Hafenanlagen, wenn du in der Stadt fertig bist (82))

84

Essen und Zimmer Kosten dich im Spielhaus 6 Silberlinge.
Spieloptionen:
Schätzen: bei gelungener Probe 1W6 Silberlinge
Falschspiel: bei gelungener Probe 3 Silberlinge (bei misslungener Probe wirst du vom Spiel ausgeschlossen)
(beides vier Mal wahrnehmbar)

Nach dem Spiel setzt du dich an einen Esstisch und genießt deine Mahlzeit. Es herrscht reges Treiben, schließlich ist das hier der Anlaufpunkt für alle Reisenden, die aus den verschiedensten Gründen nach Thorwal kommen. Händler, Seefahrer, Matrosen, Musiker, Krieger und Magier verschiedener Herkunft, Akademiker, Bürokraten, Geweihte und alles, was Aventurien noch so hergibt findet sich hier ein. Lange bleibst du nicht ungestört. Ein angeheiterter Thorwaler setzt sich zu dir und begrüßt dich herzlich. „Hallo Fremder, heuert ihr auch auf der Grea an?“, fragt er dich. Während du dich gerade noch fragst, wie der Mann auf so einen Mist kommt, siehst du neben dir auf dem Tisch einen Wurfzettel liegen. Jetzt ahnst du, was der Mann von dir möchte. Du erklärst ihm, dass der Zettel nicht dir gehört, sondern dass ihn irgendjemand zurückgelassen haben muss. „Ihr saht irgendwie so aus, als ob ihr Arbeit bräuchtet, ihr seid so gut ausgerüstet, dass ihr eure Dukaten wohl mit dem einen oder anderen Sold einholt und der Auslauf der Grea und der Ragna morgen früh ist im Moment die größte Nummer in der Stadt, viele Söldner werden gebraucht und die Bezahlung ist die beste seit langer Zeit.“, sagt er. Bist du neugierig auf mehr (87) oder fehlen dir die Gründe, deinen Urlaub zu unterbrechen (88)

85

Du gehst zum Gasthaus „Goldener Apfel“. Das große Gebäude ist kaum zu verfehlen. Im Schanksaal bestellst du dir ein Zimmer und Abendessen, was dich zusammen nur zwei Silberlinge kostet. Es herrscht reges Treiben, schließlich ist das hier der Anlaufpunkt für alle Reisenden, die aus den verschiedensten Gründen nach Thorwal kommen. Händler, Seefahrer, Matrosen, Musiker, Krieger und Magier verschiedener Herkunft, Akademiker, Bürokraten, Geweihte und alles, was Aventurien noch so hergibt findet sich hier ein. Lange bleibst du nicht ungestört. Ein angeheiterter Thorwaler setzt sich zu dir und begrüßt dich herzlich. „Hallo Fremder, heuert ihr auch auf der Grea an?“, fragt er dich. Während du dich gerade noch fragst, wie der Mann auf so einen Mist kommt, siehst du neben dir auf dem Tisch einen Wurfzettel liegen. Jetzt ahnst du, was der Mann von dir möchte. Du erklärst ihm, dass der Zettel nicht dir gehört, sondern dass ihn irgendjemand zurückgelassen haben muss. „Ihr saht irgendwie so aus, als ob ihr Arbeit bräuchtet, ihr seid so gut ausgerüstet, dass ihr eure Dukaten wohl mit dem einen oder anderen Sold einholt und der Auslauf der Grea und der Ragna morgen früh ist im Moment die größte

Nummer in der Stadt, viele Söldner werden gebraucht und die Bezahlung ist die beste seit langer Zeit.“, sagt er. Bist du neugierig auf mehr (87) oder fehlen dir die Gründe, deinen Urlaub zu unterbrechen (88)

86

Zimmer und Essen kosten dich im Bordell eine Dukate. Du genießt das Programm (CH temporär +1, hält 2 Tage). Zwischendurch begibst du dich an einen Esstisch und genießt deine Mahlzeit. Es herrscht reges Treiben, schließlich ist das hier der Anlaufpunkt für alle Reisenden, die aus den verschiedensten Gründen nach Thorwal kommen. Händler, Seefahrer, Matrosen, Musiker, Krieger und Magier verschiedener Herkunft, Akademiker, Bürokraten, Geweihte und alles, was Aventurien noch so hergibt findet sich hier ein. Lange bleibst du nicht ungestört. Ein angeheiterter Thorwaler setzt sich zu dir und begrüßt dich herzlich. „Hallo Fremder, heuert ihr auch auf der Grea an?“, fragt er dich. Während du dich gerade noch fragst, wie der Mann auf so einen Mist kommt, siehst du neben dir auf dem Tisch einen Wurfzettel liegen. Jetzt ahnst du, was der Mann von dir möchte. Du erklärst ihm, dass der Zettel nicht dir gehört, sondern dass ihn irgendjemand zurückgelassen haben muss. „Ihr saht irgendwie so aus, als ob ihr Arbeit bräuchtet, ihr seid so gut ausgerüstet, dass ihr eure Dukaten wohl mit dem einen oder anderen Sold einholt und der Auslauf der Grea und der Ragna morgen früh ist im Moment die größte Nummer in der Stadt, viele Söldner werden gebraucht und die Bezahlung ist die beste seit langer Zeit.“, sagt er. Bist du neugierig auf mehr (87) oder fehlen dir die Gründe, deinen Urlaub zu unterbrechen (88)

87

Der Matrose fängt an zu erzählen: „Arve Orvirson. Wer ist Arve Orvinson? Arve Orvinson war Kapitän auf einer prächtigen Galeere, doch vor nicht ganz fünf Tagen ... verschwand er. Die schöne Hjelgira war sein Schiff, das wohl modernste der Thorwalschen Flotte. Drei große Segel und schwer bewaffnet, ein Schiff so wunderschön, dass es manch Seefahrer lockte. Zuletzt gesehen war sie in den Gewässern nordwestlich von Olport, aber seitdem hat man nie wieder etwas von der Hjelgira gehört. Die Brieftauben, die regelmäßig die Position des Schiffes übermitteln, blieben aus. Die Grea und die Ragna laufen morgen früh aus, um die Hjelgira zu suchen. Noch besteht die Chance, für diesen Antrag anzuheuern. Also trefft mich morgen früh an der Grea, ich werde dich noch an Bord bringen!“ Du wirfst einen Blick auf das Flugblatt, tatsächlich bekommst du nach erfolgreicher Erfüllung des Auftrags zwanzig Dukaten gezahlt. Der Matrose verabschiedet sich und bald gehst du auf dein Zimmer und schläfst tief und fest (jeweils 1W6 LE/AE) Am nächsten Morgen packst du deine Sachen zusammen und gehst hinunter zum Hafen. Es ist viel Betrieb und auf Anhieb kannst du deine Verabredung nicht finden, der Matrose aber findet dich. „Hey da!“, ruft er. Ihr betretet zusammen die Grea und sprecht mit dem Kapitän. Der Kapitän ist ein riesiger Thorwaler, muskulös und

gut einen Kopf größer als du. Schnell ist geklärt, dass du schon alles über den Auftrag weißt. „Die Grea ist voll.“, spricht der Kapitän, „aber auf der Ragna sollte noch Platz sein. Du erhältst ein Dokument, welches dich erstens berechtigt, die Ragna zu betreten und zweitens die Konditionen des Auftrages aufführt. Du gehst hinüber zur Ragna und betrittst die dreimastige Galeere. (Ende Abschnitt 3)

88

1. Gutes Geld...
2. Du wolltest doch das Meer sehen...
3. ...
4. ...
5. ...
... ...
1000. ... ... Eine Seefahrt würde dir viel Erfahrung einbringen...
Also, neugierig auf den Auftrag (87) oder ist Urlaub einfach wichtiger (90)

89

Behände springst du zur Seite, der Kutscher hatte trotzdem schon ein Ausweichmanöver gestartet, welches ihn mehr und mehr die Kontrolle über sein Fahrzeug verlieren lässt. Schwankend rast die Kutsche die Straße entlang, bis sie ein Stück weiter mit einem Haus kollidiert. Das Ausmaß der Zerstörung ist beachtlich. Schnell kommen viele Bürger und Wachleute herbei, um dem schwer verletzten Kutscher zu helfen. Die Tür der Kutsche öffnet sich, heraus tritt ein riesiger, muskulöser Thorwaler. Dieser sieht nur leicht verletzt aus, er gibt den Wachleuten Anweisungen und bittet die Bürger, wieder ihrer Arbeit nachzugehen. Dann trifft dich sein Blick wie ein auf dich zurasendes Skraja. Oje, scheinbar ist der für den Unfall Verantwortliche bereits ausgemacht. Du bist es. Flüchten wäre zwecklos, von allen Seiten nähern sich Wachleute. Plötzlich wirst du unter den Armen gepackt und zu der verunglückten Kutsche geschleift. Zwei schwer bewaffnete Wachleute tragen dich, ein weiterer geht nebenher. Du kommst dem grimmig schauenden Thorwaler immer näher. Bei ihm angekommen erwartest du sein Urteil. Wortlos gibt er den Wachleuten ein Zeichen, woraufhin diese dich runter zum Hafen bringen und in einer Zelle einer großen Galeere einsperren. Weiter bei (92)

90

Nach dem Essen begibst du dich in dein Zimmer und schläfst bald tief und fest. (jeweils 1W6 LE/AE) Am nächsten Morgen packst du deine Sachen zusammen, um einen weiteren Tag in Thorwal zu verbringen, bevor du am Abend die Fähre nimmst. Es ist ein schöner Tag, du betrittst die Straße und streckst deine verschlafenen Knochen. „Vorsicht!“, schallt es von der Seite. Du hast nicht aufgepasst und die heranrasende Kutsche zu spät gesehen. Gewandtheitsprobe bitte! Gelungen (89) Misslungen (91)

91

Auweia, die Kutsche hat dich erwischt (1W6 Schaden), der Kutscher konnte dir trotz Versuch nicht mehr ausweichen. Er verliert mehr und mehr die Kontrolle über sein Fahrzeug. Schwankend rast die Kutsche die Straße entlang, bis sie ein Stück weiter mit einem Haus kollidiert. Das Ausmaß der Zerstörung ist beachtlich. Schnell kommen viele Bürger und Wachleute herbei, um dem schwer verletzten Kutscher zu helfen. Die Tür der Kutsche öffnet sich, heraus tritt ein riesiger, muskulöser Thorwaler. Dieser sieht nur leicht verletzt aus, er gibt den Wachleuten Anweisungen und bittet die Bürger, wieder ihrer Arbeit nachzugehen. Dann trifft dich sein Blick wie ein auf dich zurasendes Skraja. Oje, scheinbar ist der für den Unfall Verantwortliche bereits ausgemacht. Du bist es. Flüchten wäre zwecklos, von allen Seiten nähern sich Wachleute. Plötzlich wirst du unter den Armen gepackt und zu der verunglückten Kutsche geschleift. Zwei schwer bewaffnete Wachleute tragen dich, ein weiterer geht nebenher. Du kommst dem grimmig schauenden Thorwaler immer näher. Bei ihm angekommen erwartest du sein Urteil. Wortlos gibt er den Wachleuten ein Zeichen, woraufhin diese dich runter zum Hafen bringen und in einer Zelle einer großen Galeere einsperren. Weiter bei (92)

92

Es ist laut im Hafen, es ist viel Betrieb im Hafen und das Schiff, auf dem du dich befindest, wird scheinbar beladen. „Hey, hallo,. . . !“, rufst du ab und zu, wenn ein Bediensteter vorbeikommt, du wirst aber kaum beachtet. Nach Stunden des Wartens kommt ein gut gekleideter Thorwaler zu dir. „Na, da hast du ja was angerichtet, du stehst nun in der Schuld ganz Thorwals. Ihr könnt von Glück reden, dass Hjarske, dem Kapitän der Grea, nichts zugestoßen ist, er ist Leiter der ganzen Operation und neben den Hetmännern und -frauen eine der wichtigsten Personen in ganz Thorwal. Mein Name ist Tjasse Rongaldson, ich bin Kapitän der Ragna und ich bin hier, um dir bei deiner Entschuldigung zu helfen. Arve Orvirson. Wer ist Arve Orvinson? Arve Orvinson war Kapitän auf einer prächtigen Galeere, doch vor nicht ganz fünf Tagen . . . verschwand er. Die schöne Hjelgira war sein Schiff, das wohl modernste der Thorwalschen Flotte. Drei große Segel und schwer bewaffnet, ein Schiff so wunderschön, dass es manch Seefahrer lockte. Zuletzt gesehen war sie in den Gewässern nordwestlich von Olport, aber seitdem hat man nie wieder etwas von der Hjelgira gehört. Die Brieftauben, die regelmäßig die Position des Schiffes übermitteln, blieben aus. Wir werden die Hjelgira suchen. Sobald wir ausgelaufen sind wirst du frei gelassen und machst dich auf dem Schiff nützlich! Du hilfst uns bis zuletzt, unseren Auftrag durchzuführen, dann wird deine Schuld beglichen sein. Du erhältst wie alle anderen Söldner Verpflegung und Sold, dich nicht zu beteiligen bedeutet jedoch, wieder in der Zelle zu landen.“ Tjasse dreht sich um und geht. Irgendwann setzt das Schiff sich in Bewegung. Zwei Matrosen holen dich aus deiner Zelle. Na, dann mal ab an Deck. (Ende Abschnitt 3)

Ende Abschnitt 3

4. Die Reise nach Olport

(Hast du diesen Abschnitt erreicht, dann schreibe dir bitte 15 AP gut)
An Deck der Ragna herrscht reges Treiben, eine Menge Matrosen, Söldner und Befehlshaber erledigen allerlei Aufgaben. Die Grea segelt gute 30 Meter vor euch. Nachdem die Schiffe aus der Bucht gesegelt sind geht es Richtung Norden die Küste entlang. Ein warmer Westwind und die gute Meeresluft lassen dich einmal tief durchatmen, bevor du überlegst, was du während der Reise tun könntest. Weiter bei (124)

101

„Wir reisen nach Olport und dann in die nordwestlichen Gewässer, wir fahren die letzte von der Hjelgira durchgegebene Position an und suchen die Gewässer und Inselgruppen nach Hinweisen auf den Verbleib des Schiffes ab. Das ist alles.“ (124)

102

Trage ein Würfelspiel aus! Mit dir spielen ein Thorwaler und ein weiterer Söldner. Die Regeln sind einfach. Würfele für jeden Mitspieler mit 3W6. Die höchste Punktzahl gewinnt die Runde, wer als erstes 4 Runden gewonnen hat gewinnt das Spiel. Jeder Spieler setzt einen Silberling. Hast du das Spiel gewonnen, so streiche die 6 Silberlinge ein. Deine Beliebtheit steigt (egal, wie das Spiel ausgegangen ist) um 1. Du kannst natürlich jederzeit eine Runde falschspielen, bei gelungener Probe gewinnst du die eine von den 4 Runden. D.h. nicht, dass du jede Runde falsch spielen musst, wenn du es einmal getan hast. Solltest du beim Falschspiel erwischt werden (misslungene Probe oder deine Absicht), so erhältst du stattdessen Beliebtheit -1 und das Spiel ist beendet.
(Das nächste Spiel kannst du erst wieder machen, wenn du vier andere Möglichkeiten, dich beliebt zu machen, ausprobiert hast) Weiter bei (124)

103

Erst mal raufkommen. Klettern-Probe bitte. Gelungen (114) Misslungen (115)

104

Ha, das kann zwar echt jeder, aber es ist gute, ehrliche Arbeit. Dafür erhältst du +1 Beliebtheitspunkte. Das Deck ist jetzt sauber und diese Möglichkeit, sich beliebt zu machen, hast du kein zweites Mal. Weiter bei (124)

105

Setze dein bestes Talent ein (Singen/Tanzen/Akrobatik/Musizieren). Mache eine Probe auf das Talent. Ist diese gelungen, so erhältst du +1 Beliebtheitspunkte. Bei misslungener Probe geht es direkt zum Menü zurück. Du kannst natürlich auch absichtlich eine schlechte Vorstellung abliefern, um -1 Beliebtheit zu erlangen. Versuche als nächstes vier andere Möglichkeiten, dich beliebt zu machen, bevor du wieder die Leute unterhältst. Weiter bei Menü (124)

106

Besiege den Trainingsgegner! Trage den Kampf ganz normal aus, die LE der beteiligten wird nach dem Kampf wieder gefüllt und gebrochene Waffen oder ähnliches werden nach dem Kampf durch das gleiche Model ersetzt. Zurück zum Menü bei (124)

Trainierender Schiffsjunge MU: 9
LE: 25 AT/PA: 8/7 Schaden(Säbel): 1W6+2 RS: 1 MR: -2

Gewonnen (116) Verloren (117)

107

Unterdeck eins ist voller Schlafplätze. Zwischen den vielen Hängematten und der Ausrüstung der Passagiere stehen fast nicht zu bemerken zehn Geschütze, vier auf jeder Seite. Zudem sind hier in einem abgetrennten Bereich Kartenleser am Werke, die die Kurse für die kommenden Tage berrechnen. Du kannst mit den Geschützführern sprechen (108), schlafende Leute aus den Hängematten schubsen (130) mit den Kartenlesern arbeiten (110) oder wieder an Deck gehen (124) oder auf Ebene zwei des Unterdecks (109).

—Weiter in der Geschichte (erfordert Beliebtheit: +6/-X)(126) oder weiter in der Geschichte (erfordert Beliebtheit: +X/-4) (125)—

108

Einer der Geschützführer muss dringend mal ein Geschäft verrichten, du behältst seine Position im Auge und bekommst dafür +1 Beliebtheit. Ein zweites Mal muss der Geschützführer nicht zum Locus, daher ist dieser Abschnitt nur einmal wahrnehmbar. Weiter bei (107)

109

In der zweiten Ebene des Unterdecks befinden sich Vorratskammern und die Küche. Du kannst hier dem Koch bei der Arbeit helfen oder helfen (111), das Rattenproblem im Vorratsraum zu beheben (112), oder den Müll entsorgen (128) oder dich an den Vorräten zu schaffen machen (129), zudem kannst du hier die Wache für die Waffenkammer ablösen (113). Zurück zu Unterdeck eins geht es bei (107)

—Weiter in der Geschichte (erfordert Beliebtheit: +6/-X)(126) oder weiter in der Geschichte (erfordert Beliebtheit: +X/-4) (125)—

110

Dann bitte eine Geographie-Probe. Gelungen (118) oder Misslungen (119)

111

Du hilfst dem Koch bei der Arbeit. Du kannst den Anweisungen des Kochs folgen und dir dadurch + 1 Beliebtheit gutschreiben. Solltest du vorhaben, dass Essen zu versalzen, bekommst du stattdessen Beliebtheit -1. Dem Koch kannst du nur einmal bei der Arbeit

helfen. Weiter bei (109)

112

Wie willst du die Ratten loswerden? Fallen stellen (120) oder die Hau-drauf-methode (121) oder zurück zum Menü bei (109)

113

Der Wachposten freut sich sichtlich, abgelöst zu werden, obwohl die Tür abgeschlossen ist, soll immer einer Wache stehen. Wenn du die Wache bis zum Ende durchziehst bekommst du Beliebtheit +1, wenn du vorziehst deine Wache früher zu beenden, so erhältst du stattdessen Beliebtheit -1. Die Wache kann kein zweites Mal gehalten werden. Weiter bei (109)

114

Was für eine Aussicht, du hältst Ausschau und notierst, was du so bemerkst. Nach einer Weile wirst du abgelöst, machst Bericht beim Kapitän und erhältst dafür ein Fernrohr und +1 Beliebtheitspunkt. (Diese Option kannst du kein zweites Mal in Anspruch nehmen) Weiter bei (124)

115

Awww, du kommst den Mast nicht recht hoch, trotz Klettervorrichtung. Nicht so schlimm, versuche es erneut, nachdem du vier andere Möglichkeiten, dich beliebt zu machen ausprobiert hast. Weiter bei (124)

116

Du hilfst dem Besiegten wieder auf die Beine und er spricht dir sein Lob aus. Es gibt +1 Beliebtheit und dazu noch einen schönen Waffengurt. Diese Möglichkeit steht dir kein zweites Mal zur Verfügung. Weiter bei (124)

117

Der Schiffsjunge hilft dir wieder auf die Beine. Er dankt dir für den guten Kampf. Du kannst den Schiffsjungen wieder versuchen zu besiegen, wenn du vier andere Mög-

lichkeiten, dich beliebt zu machen, ausprobiert hast. Weiter bei (124)

118

Du vollziehst die Kurse nach und unterhältst dich mit den Kartenlesern über die Gewässer, die befahren werden. Anhand der Strömungen könnt ihr ein Gebiet eingrenzen, in der die Hjelgira vielleicht zu finden ist. Ein gutes Gespräch macht einen immer beliebt. Beliebtheit +1. (Nochmal kannst du den Kartenlesern nicht helfen) Weiter bei (107)

119

Nein, da kannst du nicht mitreden. Probiere es erneut, wenn du vier andere Möglichkeiten, dich beliebt zu machen ausprobiert hast. Weiter bei (107)

120

Fallen stellen-Probe bitte! Gelungen (122) Misslungen (123)

121

Dann mach bitte eine Geschicklichkeits-/Gewandtheitsprobe und eine Nahkampfattacke. Beide Gelungen (127) oder eine Misslungen (123)

122

Die Fallen sind aufgestellt und die Ratten werden bald gefangen sein. Du bekommst +1 Beliebtheit. Das Rattenproblem ist gelöst und die Aktion kann kein zweites Mal durchgeführt werden. Weiter bei (109)

123

Naja, das war nix, du kannst die Ratten erneut jagen, wenn du vier andere Möglichkeiten, dich beliebt zu machen, ausprobiert hast. Weiter bei (109)

124

Du musst dich erst mal unter der Crew bekannt und beliebt machen. Durch Aufgaben die du an oder unter Deck erledigst, kannst du Beliebtheitspunkte sammeln. Manche Aufgaben sind wiederholbar, aber nicht alle und viele nicht unmittelbar hintereinander (Lege dir am besten einen Zettel bereit, um aufzuschreiben, auf welche Aktionen du Cooldown hast oder welche nicht mehr verfügbar sind). Manche Optionen sind auch irrelevant für die Beliebtheit.

Plus- und Minuspunkte heben einander nicht auf, man kann also auch z.B. Beliebtheit: +2/-1 haben und jeder der zwei Werte zählt für sich allein. Hast du dich beliebt oder unbeliebt gemacht, musst du nicht aufhören, wenn du lieber das Gegenteil wärest. Bsp.: Hast du z.B. Beliebtheit: +6/-1 und wärst aber lieber unbeliebt, so kannst du auch bis +X/-4 spielen und dir dann einen Weg aussuchen. Bsp.2: Hast du z.B. Beliebtheit +1/-4, wärest aber lieber beliebt, kannst du auch bis +6/-X weiterspielen und dir dann einen Weg aussuchen!!

An Deck kannst du mehr über den Auftrag erfahren (101), mit anderen Söldnern würfeln (102), den Aussichtsturm besetzen (103), das Deck schrubben (104), die anderen mit Musik oder Gaukeleien begeistern (105) Kampfübungen machen (106) oder unter Deck gehen (107).

—Weiter in der Geschichte (erfordert Beliebtheit: +6/-X)(126) oder weiter in der Geschichte (erfordert Beliebtheit: +X/-4) (125)—

125

„An den Mast mit ihm...!“ „Jawohl, an den Mast mit ihm!“ Achja, unbeliebt sein kann so schön sein. Den Rest des Tages kannst du dich schön in Praios Glanz bräunen. Leider bist du dabei an den Mast gebunden und Gespött mancher Mitreisenden. Dieser Umstand senkt dein Charisma temporär um 2, dein Mut ist aber temporär um 2 erhöht. Dieser Effekt hält bis zum Ende des Abenteuers. Irgendwann befiehlt der Kapitän, den Unsinn zu beenden und du wirst befreit. Du erhältst abends eine Flasche besten Weines (4 S), Wasser, Brot, Käse und Wurst (Proviant). Zudem ein Kopftuch aus Stoff. Der Tag geht zu Neige und die Schlafquartiere füllen sich mit müden Seefahren. Die Wache für die Nacht ist eingeteilt und es kann geschlafen werden (Jeweils 1W6 LE/AE). Am nächsten Nachmittag erreicht ihr Olport (Ende Abschnitt 4)

126

Viele Leute auf dem Schiff kennen und grüßen dich jetzt, wenn sie dich sehen. Dieser Umstand erhöht dein Charisma temporär um 4. Dieser Effekt hält bis zum Ende des Abenteuers. Am Abend erhältst du eine Flasche besten Weines (4 S), Wasser, Brot, Käse und Wurst (Proviant). Zudem ein Kopftuch aus Stoff. Der Tag geht zu Neige und die Schlafquartiere füllen sich mit müden Seefahren. Die Wache für die Nacht ist eingeteilt und es kann geschlafen werden (Jeweils 1W6 LE/AE). Am nächsten Nachmittag erreicht ihr Olport (Ende Abschnitt 4)

127

Du bekommst +1 Beliebtheit. Das Rattenproblem ist gelöst und die Aktion kann kein zweites Mal durchgeführt werden. Weiter bei (109)

128

Der Müll ist schnell entsorgt, Kartoffelschalen und andere Lebensmittelreste werden einfach durch eine Luke ins Meer gekippt, die Fische werden sich schon darum kümmern. Du bekommst Beliebtheit +1. Diese Aktion kann nur einmal durchgeführt werden, der Müll ist bereits entsorgt. Weiter bei (109)

129

Du bist gesättigt, zudem lässt du noch etwas Obst mitgehen, eine Tarnele und eine vierblättrige Einbeere. Durch die Aktion bekommst du einen Beliebtheitspunkt -1. Die Vorräte kannst du kein zweites Mal plündern. Weiter bei (109)

130

Was ein Spass, die Leute erschrecken sich tierisch und sind empört. Dafür gibt es einen Beliebtheitspunkt -1. Diese Aktion kann nur einmal durchgeführt werden, die Leute sind jetzt aufmerksam. Weiter bei (107)

Ende Abschnitt 4

5.Olport

(Hast du diesen Abschnitt erreicht, so schreibe dir bitte 25 AP gut)
In Olport wird angelegt und die Schiffe werden mit Munition für die Geschütze und weitere Nahrungsmittel und Waffen beladen. Wenige weitere Söldner und Seefahrer betreten die Ragna, welche dadurch jetzt ebenfalls wie die Grea voll bemannt ist. Es bleiben dir nur ein paar Stunden, die Stadt zu betrachten. (131)

131

Olport ist die älteste und traditionsreichste Stadt Thorwals. Hier landeten die Hjaldinger unter Jurga Tjalfsdottir in Aventurien. Olport ist gleichzeitig ein Jarltum. Nahebei lebt die Elfensippe der Windlacher.
Taverne: Hafenschänke
Akademien: Halle des Windes (Magierakademie) mit angegliederter Skaldenhalla und Drakkenhalla
Tempel: Swafnir, Ifirn/Firun (Grimfirns-Halla), Efferd, Travia (Tempel der Herdgöttin Travia)
Handelswaren: Schwarze Olporter, Schneedachse, Kreide, Waffen (max. 1W6+4), Wattierter Waffenrock (RS:2, BE:2), Pfeile, Wurfmesser, Fische, Pelze, Schuhe, Hosen, Hemden, Proviant, Seile, Decken, Schlafsäcke, Zunder, Fackel, Feuerstein, Stoff, Nadel und Faden, Laterne, Öl, Dietriche, Brecheisen, Pergament, Tinte, Federkiel, Angelhaken, Köder, Fischernetze (ohne Geld nicht verfügbar)
Stationierte Militäreinheiten etwa 100 Rekker der Sturmsegler-Ottajasko
Persönlichkeiten Iskir Ingibjarsson, Haldrunir Windweiser, Torgal Raskirsson, Lifbrand Eilursson
Besondere Orte Efferdpfeiler (133)
Weiter geht es bei (132)

132

Es ist Später Abend, als ihr mit den Schiffen Olport verlasst und nach Nordwesten segelt. Du musst zwar noch die erste Wache schieben, kannst aber irgendwann zu Bett bzw. Hängematte gehen. (jeweils 1W6 LE/AE). (Ende Abschnitt 5)

133

Der efferdheilige Efferdpfeiler vor der Hafeneinfahrt von Olport gehört zusammen mit der Westwindklippe und Swafnirs Turm zu denKreidefelsen, die Wahrzeichen der Stadt. Hier verunglückten viele Schiffe, bis man begann, Opfergaben ins Meer zu werfen – und Lotsen einzusetzen. (Hast du einen Wert in Geschichte von 2 oder niedriger, so kannst du das Talent einmal steigern, ist dies dein zweiter Besuch am Efferdpfeiler, so erhältst du diesen Talentpunkt natürlich nicht noch einmal) zurück nach (131)

Ende Abschnitt 5

6. Die Suche nach der Hjelgira (Teil 1)

Am nächsten Morgen seit ihr schon weit von der Küste entfernt, ihr segelt an einigen Inselgruppen vorbei, bis ihr am Mittag die letzte von der Hjelgira durchgegebene Position erreicht. (141)

141

Der Befehl lautet: „ Ausschau halten!“ Willst du dich zum Heck der Ragna begeben (151) oder linke Seite Vorne (152) oder linke Seite hinten (153) oder zu den Kartenlesern (154) oder rechte Seite hinten (155) oder zum Bug (156) oder rechte Seite vorne (157) oder willst du auf dem Mast zum Beobachter hoch (158).

142-144
<Leerer Abschnitt>

145

Der Kartenleser kreist ein Gebiet westlich von euch ein. Hier gibt es eine Insel. Die Möglichkeit, dass die Hjelgira in einen der heftigen Nordostwinde geraten und durch Wind und Strömung dorthin abgetrieben ist, scheint ihm am wahrscheinlichsten. Der Kapitän gibt Befehle: Kurs auf die Insel im Westen. Ein Landungstrupp von der Ragna wird auf der Ostseite abgesetzt und untersucht das Land, am Westende der Insel sind riesige Klippen und gefährliche Strömungen verzeichnet. Die Grea muss die Insel also weitläufig umfahren, um die Gewässer westlich der Insel nach Hinweisen zu durchsuchen. Du bist für den Landungstrupp eingeteilt. Widerworte kannst du hier als Söldner nicht geben, aber du kannst ja auf der Insel dein eigenes Ding machen, wenn dir deine Kollegen zu sehr ins Handwerk pfuschen würden. (Ende Abschnitt 6)

146

Mit deiner Hilfe kann der Kartenleser das Gebiet eingrenzen, in der sich die Hjelgira befinden könnte. Weiter bei (145)

147-150
<Leerer Abschnitt>

151

Am Heck der Ragna ist außer dem weiten Meer nichts zu sehen. Weiter bei (141)

152

An der linke Seite vorne kannst du in der Ferne Land sehen, du kannst aber nur unscharf sehen, wie es angeordnet ist. Dann mal zurück nach (141)

153

Ein Bootsmann misst hier die Wassertiefe. Er lässt ein langes Seil mit Knoten ins Wasser. Die Wassertiefe beträgt hier in der Nähe der Inselgruppen bestimmt noch mehr als 150 m, sein Seil ist aber nur 30 m lang. „Bevor wir irgendwo auflaufen, würde ich es aber bemerken.“, prahlt er. Schreibe dir bitte das Stichwort „Seemeile“ auf deinen Notizzettel. Weiter bei (141)

154

Der Kartenleser versucht, durch Berechnung der Strömung und unter Einbezug weniger Variablen die aktuelle Position der Hjelgira einzugrenzen. Hast du die drei Stichworte „Seemeile“, „Welle“ und „Brandung“ (alle) auf deinem Notizzettel stehen? Ja (146) Nein (141)

155

Nichts zu sehen außer dem weiten Meer. Weiter bei (141)

156

Ja, vor euch segelt immer noch die prächtige Grea. Die Mannschaft scheint ähnlich beschäftigt wie eure. Sehr schön. Weiter bei (141)

157

Außer weitem Meer ist hier nichts zu..... Moment Mal, da treibt doch etwas auf dem Wasser. Ein moderndes Stück Holz, welches über die kleinen Wellen gleitet. Sieht aus, als wäre es schon ein paar Tage im Wasser. Schreibe bitte das Stichwort „Welle“ auf deinen Notizzettel. Weiter bei (141)

158

Oben angekommen sprichst du mit dem Beobachter. Er kann eine kleine Insel westlich von eurer Position ausmachen. Schreibe bitte das Stichwort „Brandung“ auf deinen Notizzettel. Weiter bei (141)

Ende Abschnitt 6 (nach unten scrollen)

7.Die Suche nach der Hjelgira (Teil 2)

(Hast du diesen Abschnitt erreicht, so schreibe dir bitte 15 AP gut)
Du verlässt mit zehn anderen Söldnern und einem Befehlshabenden das Schiff und begibst dich an den Strand. Etwa 20 Meter hinter dem sandigen Vergnügen beginnen Palmen und Gestrüpp und verdecken die Sicht auf den Rest der Insel. Auf Befehl hin geht dir Gruppe in den Wald Richtung Westen. Eine scharfe Waffe wäre angebracht. Du erhältst von einem Matrosen Säbel 1W6+2. Hin und wieder musst du deine Waffe benutzen, um das dichtere Gestrüpp zu zerschlagen, meist lässt sich aber um die Pflanzen herumgehen. Du wartest, bis ihr ein bisschen unter den Palmen verschwunden seid und die Ragna nicht mehr seht. So, hast du nun deine ganz eigenen Pläne (Spiele Abschnitt 7.1) oder folgst du weiter der Gruppe (Spiele Abschnitt 7.2)

7.1 Allein auf der Insel

Endlich wieder frei von Befehlsketten. Du gewinnst ein bisschen Abstand zu der Gruppe und bleibst hinter einer Pflanze einfach stehen. Die Gruppe entfernt sich weiter von dir, irgendwann kannst du keinen der Söldner und Thorwaler mehr sehen. Besser kann es gar nicht werden, es ist angenehm warm heute und die Luft ist hervorragend. Zudem kannst du nun tun, was du möchtest. Weiter bei (164)

161

Nach einer Weile erreichst du den südlichen Strand Westlich von dir ragt eine Felswand, die sich vom Landesinneren bis einige Meter aufs Meer erstreckt. Hier sind nichts außer Sand und Meer. Von hier aus kannst du nach Norden gehen (162) oder zurück Richtung Nordosten (164)

162

Du erreichst eine Abzweigung. Westlich von dir beginnt eine Felswand, die sich von hier bis einige Meter ins Meer hinein erstreckt. Von hier aus geht es Richtung Süden (161), in Richtung Nordosten (165) Richtung Nordwesten (166) und Richtung Osten (164)

163

Du erreichst einen kleinen Tümpel, ein Süßwasserloch, welches dem viele Insekten und diverse Amphibien beheimatet. Du füllst dein Wasser auf und findest dabei einen einfachen Silberring (keine Wertänderung, kann in der späteren Heldenkarriere verzaubert werden. Der Ring liegt hier natürlich nur bei deinem ersten Besuch am Tümpel). Dann geht es Richtung Südwesten zu (162)

164

In welche Richtung möchtest du gehen? Südwesten (161) oder Westen (162) oder Nordwesten (163)

165

Du erreichst einen kleinen Tümpel, ein Süßwasserloch, welches dem viele Insekten und diverse Amphibien beheimatet. Du füllst dein Wasser auf und findest dabei einen einfachen Silberring (keine Wertänderung, kann in der späteren Heldenkarriere verzaubert werden. Der Ring liegt hier natürlich nur bei deinem ersten Besuch am Tümpel). Dann geht es Richtung Südosten zu (164)

166

Du gehst ein bisschen weiter, bis du nördlich der Felsen bist. Es wird langsam dunkel. Du richtest ein kleines Lager ein. (Natürlich kannst du jagen oder Kräuter suchen gehen). Du bist noch gar nicht richtig müde, solange es noch dämmert, willst du dich ein bisschen in der Gegend umsehen. Von deinem Lager aus geht es nach Nordwesten (171) oder Südwesten (169) oder Nordosten (170) oder willst du im Lager bleiben und schlafen (168)

167

Der Inselbewohner ist erledigt, du sammelst etwas Geäst und versteckst den Leichnam darunter. Hoffentlich wird er nicht so schnell vermisst. Du erhältst von dem Eingeborenen einen Holzspeer 1W6+2 und einen Streifenschurz (RS:1, BE:0) Außerdem erhältst du einen Heiltrank 1W6+4 LE. Es ist schon richtig dunkel geworden. Nun aber zurück zum Lager bei (168)

168

Du machst es dir bequem und schläfst schon bald (jeweils 1W6 LE/AE). Am frühen Morgen wachst du von lautem Krach in etwas Entfernung wach. Du nimmst deine Waffe und gehst durch das Gestrüpp auf die Geräuschquelle zu. Jetzt kannst du es schon besser hören, etwas wie das Fauchen eines Tigers und lautes Waffengeklirr. Du erreichst eine kleine Lichtung. Hier hat die von dir verlassene Gruppe ein Lager errichtet. Ein paar Thorwaler und Söldner kämpfen gegen zwei Säbelzahntiger, die das Lager scheinbar überfallen haben. Willst du den Thorwalern helfen, die Tiger zu besiegen (schließt sich für den Rest der Reise der Gruppe an) (207) oder das Lager umgehen und vor der Gruppe die Westküste erreichen (172)

169

Südwestlich des Lagers führt ein kleiner Pfad die Felsen hoch. Du gehst eine Weile, bis du ein kleines Plateau erreichst. Am Rand kannst du eine kleine Höhle ausmachen. Willst du zurück (174) oder die Höhle untersuchen (175)

170

Du gehst eine Weile lang nach Norden und erreichst den nördlichen Strand. Ein frischer Wind weht hier, aber außer Sand ist hier weit und breit nichts zu sehen. Wäre die Hjelgira hier, hätte die Grea sie längst während ihrer Inselumrundung erspäht und hätte hier angelegt. Also wieder zurück. Dort, wo die ersten Palmen aus dem Boden ragen, bleibst du stehen. Über dir in den riesigen Blättern hat sich was bewegt. Angestrengt schaust du nach oben. Erst passiert nichts, dann siehst du ein kleines Moosäffchen, welches über die Palmenblätter springt. Hast du irgendetwas Essbares dabei? Ja (183) Nein (185)

171
In Richtung Westen geht es immer weiter Bergauf. Du streifst durch den Palmenwald. Du bleibst stehen und duckst dich. Da sind mehrere kleine Strohhütten am Waldrand. Scheint aber niemand zu Hause zu sein. Auf einmal raschelt es neben dir im Gebüsch. Ein schlecht gelaunter Inselbewohner dunkler Hautfarbe springt hervor und greift dich mit seinem Holzspeer an. Überrascht, wie du bist, hat der Einwohner die erste Attacke.

Eingeborener
LE: 25 AT/PA: 8/6 Schaden(Holzspeer): 1W6+2 RS:1 MR: -1
Ist der Kampf gewonnen (167) oder verloren (173)?

172

Du läufst weiter Richtung Nordwesten um die Felsen herum, dann nach Südwesten, um die Westküste zu erreichen. Es geht stetig bergauf. Etwas später verlässt du den Wald gen Westen und erreichst riesige Felsklippen. Eine steife Brise weht dir ins Gesicht. Vor der Küste peitschen meterhohe Wellen gegen messerscharfe Felsen. Im Nordwesten segelt die Grea in sicherem Abstand von der Küste und durchsucht die Gewässer. Du gehst Südwärts und suchst die Küste ab und behältst diese im Auge. Riesige Felsgruppen versperren die Sicht auf den Strand. „Moment Mal, was ist das denn?“. Hinter einem riesigen Felsen kommt, je weiter du gehst, der Mast eines Schiffes zum Vorschein. Ein Mast... Zwei Masten... Drei Masten... Das muss die Hjelgira sein. Vier Masten? Fünf Masten? Du kommst näher und siehst zwei Schiffe, die auf die Felsen aufgelaufen sind. Eilig läufst du den Pfad an den Klippen entlang. „Es ist die Hjelgira!“ Den Zweimaster kannst du jedoch nicht einorden. „Ich muss da runter!“, denkst du. Die Klippen herunterzusteigen wäre allerdings purer Selbstmord. Du hältst Ausschau und schaust dir die Lage der Schiffe an. Ein kleiner Pfad führt von Süden aus zwischen den Felsen zu der Hjelgira, das andere Schiff ist unmöglich zu erreichen. Du gehst an den Klippen entlang nach Süden, es geht langsam aber stetig bergab, vielleicht hast du Glück und hast die Klippen bald umgangen. (Ende Abschnitt 7)

173
Du bist in das Reich Borons eingegangen <Ende>

174

Von deinem Lager aus geht es nach Nordwesten (171) oder Südwesten (169) oder Nordosten (170) oder willst du im Lager bleiben und schlafen (168)

175

Du gehst ein Stück die Höhle hinein, in der Ecke ist ein Art Nest aus Stroh und Geäst angehäuft. Darauf liegen mehrere Säbelzahntigerjunge und schlafen, daneben liegen einige Knochen von Getier. Hmm, ein paar der Knochen scheinen von einem Menschen oder etwas ähnlichem zu stammen. Willst du die Jungen totschlagen (178) oder lieber heimlich die Knochen durchsuchen (179)

176+177
<Leerer Abschnitt>

178

Glaub ja nicht, dass die Götter so etwas belohnen. . . ! Noch bevor du den ersten Hieb ausgeführt hast schreckt dich ein Fauchen auf und du drehst dich ruckartig um. Oh ha, dass scheint der große Bruder zu sein oder so. Es kommt zum Kampf mit dem Säbelzahntiger.

Junger Säbelzahntiger MU:10
LE:25 AT/PA:9/6 Schaden(Biss): 1W6+2 Schaden(Pranke): 1W6+1 RS:1 MR:2
Der junge Säbelzahntiger greift abwechselnd erst mit Biss, dann mit Pranke an.

Hast du den Kampf gewonnen (184) oder verloren (173)?

179

Leise durchsuchst du die Knochen und findest von einem toten Eingeborenen einen Holzspeer 1W6+2 und einen Streifenschurz (RS:1, BE:0) Außerdem erhältst du einen Heiltrank 1W6+4 LE. Nun aber weg hier. Die Kinder scheinen schon wach zu werden. Das erfordert bitte eine Schleichen-Probe! Gelungen (180) misslungen (181)

180

Still und leise verziehst du dich aus der Höhle und gehst zurück zum Lager (168)

181

Das Geröll unter deinen Schuhen verursacht ein lautes Kratzgeräusch, welches in der Höhle hin und her schallt. Auweia, eines der Jungen ist aufgewacht und fängt fürchterlich an zu schreien. Du nimmst deine Waffe und bleibst wie angewurzelt stehen. Von einem Felsen springt ein junger Säbelzahntiger herunter, wohl der große Bruder der kleinen. Er versperrt dir den Ausgang.

Junger Säbelzahntiger MU:10
LE:25 AT/PA:9/6 Schaden(Biss): 1W6+2 Schaden(Pranke): 1W6+1 RS:1 MR:2
Der junge Säbelzahntiger greift abwechselnd erst mit Biss, dann mit Pranke an.

Hast du den Kampf gewonnen (182) oder verloren (173)?

182

Der Säbelzahntiger ist erledigt, nun aber schnell zum Lager, vielleicht sind die Eltern ja auch noch in der Nähe. Weiter bei (168)

183

Das Äffchen beobachtet dich und dein Essen genau, erst ist es noch etwas scheu, dann aber kommt es von der Palme gehuscht und sitzt erst vor dir, dann auf deiner Schulter. Ohne zu zögern gibst du dem Äffchen den vorbereiteten Happen. Der kleine Affe ist außer sich vor Freude. Willst du das Äffchen mitnehmen (186) oder es zurücklassen (187)

184

Der Säbelzahntiger ist erledigt, die Jungen schreien. Die Eltern könnten ebenfalls noch in der Nähe sein. Eilig durchwühlst du die Knochen und findest von einem toten Eingeborenen einen Holzspeer 1W6+2 und einen Streifenschurz (RS:1, BE:0) Außerdem erhältst du einen Heiltrank 1W6+4 LE. Nun aber zurück zum Lager bei (168)

185

Dann mache doch bitte eine Pflanzenkunde-Probe erleichtert um sechs. Gelungen (188) oder misslungen (189)

186

Du erhältst einen permanenten Begleiter (Name kann selbst gegeben werden)

Moosäffchen MU:5
LE: 8 AT/PA: 2/0 Schaden(Kratzen): 1W6-2 RS:0 MR:0
(Erleichtert jede Probe auf Singen/Tanzen/Musizieren/Akrobatik um 1)

Zusammen geht ihr zurück zum Lager und legt euch bald schlafen. Weiter bei (168)

187

Ok, du bist frei, kleiner Kerl, langsam siehst du, wie er in den Palmen verschwindet. Dann gehst du zurück zum Lager und legst dich bald schlafen. Weiter bei (168)

188

In der Umgebung kannst du eindeutig ein paar dir bekannte Früchte ausmachen. Weiter bei (183)

189

Hier kommt dir nichts bekannt vor, du streifst nach Westen durch das kleine Paradies und suchst irgendeine Frucht, die essbar ausschaut. Weiter bei (171)

7.2 Mit der Gruppe auf der Insel
Ihr bewegt euch Richtung Westen ins Landesinnere, bis ihr vor einer großen Felsgruppe steht, die sich von hier aus Richtung Süden erstreckt. Befehl: Geht nach Süden, den südlichen Strand nach Hinweisen auf den Verbleib der Hjelgira untersuchen. Ihr geht die riesigen Felsen entlang, bis ihr den Waldrand erreicht, die Felswand ragt noch ein ganzes Stück ins Wasser. Ihr haltet Ausschau, aber etwas Interessantes könnt ihr am Südstrand nicht entdecken. Also wieder hinein in den Wald und zurück zur Abzweigung. Ihr geht von hier aus noch ein kleines Stück nach Norden. Es wird Abend und die Männer bereiten ein Lager vor. „Sobald die Sonne wieder aufgeht, suchen wir weiter." Bist du noch gar nicht müde und willst die Gegend erkunden (196) oder willst du beim Lager helfen und das Lagerleben genießen (197)

191

Du kannst den Sturz noch abfangen, kommst aber sehr ungemütlich auf dem sandigen Boden auf. 2W6 Schaden für dich. Du rappelst dich wieder auf und gehst lieber beiseite, die anderen springen nämlich gleich auch. Viele deiner Kumpane landen auf dem sandigen Boden zwischen den Felsen. Ein Söldner jedoch rutscht auf der Hälfte der Felswand ab und schlägt hart auf, zum Glück hat er keinen Felsen erwischt. Sofort helfen ihm zwei Kameraden wieder auf die Beine. Der Söldner hat sich schwer am Fuß verletzt und kann nicht auftreten. Ein Verband wird angelegt und er erhält eine provisorische Krücke, mehr könnt ihr im Moment nicht für den Guten tun. Ihr geht hinüber zu Hjelgira und betretet das Schiff, es sieht mitgenommen aus, große Löcher klaffen im Rumpf, ein Mast ist gebrochen. Hier und da liegen Leichen, Seefahrer, die hier mit der Hjelgira ihr schreckliches Ende gefunden haben. Ihr durchsucht alles. „Das kann doch nicht sein!", ruft ein Thorwaler. Alle Vorratskammern sind leer und es gibt nichts mehr von Glanz an der Hjelgira. Sie muss geplündert worden sein. Als ihr die Kapitänskajüte betretet findet ihr ihn. Vor euch liegt der aufgequollene Leichnam Arve Orvinsons, der hier mit seinem Schiff begraben liegt. In der Hand hält er eine Art Logbuch. Vorsichtig legst du seine

Hand beiseite und nimmst dir die feucht-nasse Aufzeichung. Ok, hier steht: „8. Peraine: Handel mit Eingeborenen auf nahegelegenen Inseln. 9.Peraine: Verfolgen ein Piratenschiff Richtung Westen. Ein Angriff auf Eingeborenendörfer konnte vereitelt werden.“ Das war der letzte Eintrag. Du erhältst den Kapitänshut Arve Orvinsons (erleichtert Betören-Proben um 1, wenn getragen). Ihr verlasst das Schiff, von hier oben seht ihr etwas, was ihr vorher nicht bemerkt habt. Da ist eine Straße aus Fußspuren im Sand, die von Süden aus zum Schiff hin und zurückführt. Scheinbar ist hier schon jemand gewesen. (Ende Abschnitt 7)

192

Du kommst hart auf dem sandigen Boden auf. Zum Glück keinen Felsen getroffen. Du rappelst dich wieder auf und gehst lieber beiseite, die anderen springen nämlich gleich auch. Viele deiner Kumpane landen auf dem sandigen Boden zwischen den Felsen. Ein Söldner jedoch rutscht auf der Hälfte der Felswand ab und schlägt hart auf, zum Glück hat er keinen Felsen erwischt. Sofort helfen ihm zwei Kameraden wieder auf die Beine. Der Söldner hat sich schwer am Fuß verletzt und kann nicht auftreten. Ein Verband wird angelegt und er erhält eine provisorische Krücke, mehr könnt ihr im Moment nicht für den Guten tun. Ihr geht hinüber zu Hjelgira und betretet das Schiff, es sieht mitgenommen aus, große Löcher klaffen im Rumpf, ein Mast ist gebrochen. Hier und da liegen Leichen, Seefahrer, die hier mit der Hjelgira ihr schreckliches Ende gefunden haben. Ihr durchsucht alles. „Das kann doch nicht sein!“, ruft ein Thorwaler. Alle Vorratskammern sind leer und es gibt nichts mehr von Glanz an der Hjelgira. Sie muss geplündert worden sein. Als ihr die Kapitänskajüte betretet findet ihr ihn. Vor euch liegt der aufgequollene Leichnam Arve Orvinsons, der hier mit seinem Schiff begraben liegt. In der Hand hält er eine Art Logbuch. Vorsichtig legst du seine Hand beiseite und nimmst dir die feucht-nasse Aufzeichung. Ok, hier steht: „8. Peraine: Handel mit Eingeborenen auf nahegelegenen Inseln. 9.Peraine: Verfolgen ein Piratenschiff Richtung Westen. Ein Angriff auf Eingeborenendörfer konnte vereitelt werden.“ Das war der letzte Eintrag. Du erhältst den Kapitänshut Arve Orvinsons (erleichtert Betören-Proben um 1, wenn getragen). Ihr verlasst das Schiff, von hier oben seht ihr etwas, was ihr vorher nicht bemerkt habt. Da ist eine Straße aus Fußspuren im Sand, die von Süden aus zum Schiff hin und zurückführt. Scheinbar ist hier schon jemand gewesen. (Ende Abschnitt 7)

193-195
<Leerer Abschnitt>

196
Du passt einen guten Moment ab, dann entfernst du dich aus dem Lager und gehst nach Nordwesten (219) oder Südwesten (220) oder Nordosten (221) oder deinen Ausriss beenden (198)

197

Ihr sammelt Holz aus der Umgebung und bindet drei Stelzen aneinander, um einen Kupferkessel daran aufzuhängen. Proviant habt ihr alle, etwas frisches Fleisch in der bereiteten Brühe wäre aber wirklich nicht zu verachten. Du kannst natürlich mit den anderen Würfelspielen (Trage ein Würfelspiel aus! Mit dir spielen ein Thorwaler und ein weiterer Söldner. Die Regeln sind einfach. Würfele für jeden Mitspieler mit 3W6. Die höchste Punktzahl gewinnt die Runde, wer als erstes 4 Runden gewonnen hat gewinnt das Spiel. Jeder Spieler setzt einen Silberling. Hast du das Spiel gewonnen, so streiche die 6 Silberlinge ein. Gelungenes Falschspiel kann eine der vier Runden unabhängig von den gewürfelten Zahlen gewinnen, misslungenes Falschspiel bricht das Spiel ab.). Du kannst Jagen gehen oder Kräuter suchen oder deine Mitstreiter unterhalten. Bei gelungener Probe (Gaukelei) bekommst du sogar drei Silberlinge. Jede Option ist max. 1 Mal durchführbar. Wenn du die Gegend doch noch erkunden willst, kannst du dies bei (196) tun, im Lager bleiben, essen und schlafen gehen tust du bei (198)

198

Alles in allem ein schöner Abend, gut gesättigt und zufrieden schläfst du (jeweils 1W6 LE/AE). Auf einmal reißt dich lautes Geschrei aus dem Schlaf. Es wird bereits hell. Um dich herum rennen deine Kameraden wie wild durchs Lager. Was ist denn hier los, geht's schon weiter? Auweia, da ist ja zwei Säbelzahntiger, die sich an euren Essensresten zu schaffen macht, im respektvollem Abstand stehen fünf Söldner mit ihren Waffen in der Hand, der Rest der Gruppe hat sich etwas zurückgezogen. Willst du versuchen, die Tiger zu vertreiben (206) oder einen angreifen (207) oder dich lieber zur Gruppe begeben und abwarten (208)

199

Du entzündest eine Fackel und gehst auf die Tiere zu, die Fackel weit nach vorne gestreckt. Schon sehr bald hast du die Aufmerksamkeit der Tiere. Sie schreiten vom Proviant zurück und schleichen vor dir in respektvollem Abstand hin und her. Sie lassen dich nicht aus den Augen. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren. Mache eine Mutprobe bitte. Gelungen (209) oder misslungen (210)

200
Du nimmst deine Peitsche und Lässt sie knallen. Direkt hast du die Aufmerksamkeit der Tiere. Sie schreiten vom Proviant zurück und schleichen vor dir in respektvollem Abstand hin und her. Sie lassen dich nicht aus den Augen. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren. Mache eine Mutprobe bitte. Gelungen (209) oder misslungen (210)

201

Du machst dich groß und gehst auf die Tiger zu, schon bald hast du die Aufmerksamkeit der Tiere. Sie schreiten vom Proviant zurück und schleichen vor dir in respektvollem Abstand hin und her. Sie lassen dich nicht aus den Augen. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren. Mache eine Mutprobe bitte. Gelungen (209) oder misslungen (210)

202

Dann mache doch bitte eine Mutprobe erschwert um zwei. Gelungen (211) Misslungen (212)

203

Also gut, eine Fernkampfwaffenprobe bitte. Mit 1-2 gelungen (213) oder gelungen (217) oder misslungen (218)

204+205
<Leerer Abschnitt>

206

Hast du eine Fackel (199) oder eine Peitsche (200) oder bist du größer als 1.90m (201) oder hast du stattdessen eine Menge Mut (202) willst du Wurf-/oder Fernkampfattacken machen (203) den Befehl zum Angriff geben (207)

207

Säbelzahntiger sind nicht zu unterschätzen, du musst aber nicht alleine kämpfen. Erst einmal legt sich ein Thorwaler ins Zeug und wehrt den fast ausgewachsenen Säbelzahntiger mit einer großen Axt ab. Ihr müsst zu zweit einen Säbelzahntiger besiegen, drei andere Männer kümmern sich um den zweiten. Du kannst eine sichere Position auswählen, z.B. Fernkampfattacken machen, oder den Tiger von der Seite angreifen. Im Nahkampf wird der Tiger jedoch jede dritte Kampfrunde versuchen, dich mit der Pranke zu erwischen. Ansonsten attackiert er den Thorwaler mit Bissattacke. Ebenso hat der Thorwaler jede Runde eine Attacke. Sollte der Thorwaler kampfunfähig werden, musst du in den direkten Kampf gehen. Erst wenn ihr beide nicht mehr steht oder wenn deine

LE auf 0 fällt gilt der Kampf als verloren.

Thorwaler MU:13
LE:40 AT/PA: 10/12 Schaden(Axt):1W6+3 RS:2 MR:-2

Säbelzahntiger MU:12
LE:45 AT/PA:10/10 Schaden(Biss): 1W6+3 Schaden(Pranke): 1W6+2 RS:2 MR:2

Gewonnen (214) Verloren (215)

208

Ihr steht da und schaut den Tigern beim Fressen zu. Dummerweise haben sie es nicht nur auf eure Reste, sondern bald auch auf euren guten Proviant abgesehen. Das könnt ihr euch leider nicht gefallen lassen. Ihr braucht die Vorräte unbedingt, bis ihr wieder auf der Ragna seid. Willst du versuchen, die Tiger zu vertreiben (206) oder einen angreifen (207).

209

Die Tiere scheinen Respekt zu haben, als sie merken, wie sehr du bereit bist, das Essen zu verteidigen. Sie haben keine Lust, sich mit dir anzulegen und suchen langsamen Schrittes das Weite. Weiter bei (224)

210

Auweia, die Tiger scheinen zu merken, dass es dir an Mut gerade fehlt. Sie tasten sich öfters an dich heran, dann auf einmal springt der größere der beiden auf dich zu. Mit deinen Armen versuchst du dein Gesicht zu schützen. Wo ist der Schmerz? Ein Knall reißt dich aus deinem Schock. Ein Thorwaler ist zur Hilfe geeilt und hat die Attacke mit seiner Axt abgewehrt. Weiter bei (207)

211

Du hältst auf die Tiere zu, versuchst dich groß zu machen und setzt darauf, dass sie zurückweichen, wenn du auf sie zurennst. Whhhhhaaaaararrrarrrrr! Dein Kampfschrei wirkt Wunder. Die Tiere weichen erschrocken zurück und mustern dich. Sie haben scheinbar keine Lust, sich mit dir anzulegen und stapfen davon. Weiter bei (224)

212

Du hältst auf die Tiere zu, versuchst dich groß zu machen und setzt darauf, dass sie zurückweichen, wenn du auf sie zurennst. Whhhhhaaaaararrrarrrrr! Auweia, die Tiger scheinen zu merken, dass es dir an Mut gerade fehlt. Auf einmal springt der größere der beiden auf dich zu. Mit deinen Armen versuchst du erschrocken dein Gesicht zu schützen. Wo ist der Schmerz? Ein Knall reißt dich aus deinem Schock. Ein Thorwaler ist zur Hilfe geeilt und hat die Attacke mit seiner Axt abgewehrt. Weiter bei (207)

213

Du verletzt den Tiger schwer und er knickt zusammen, der andere schaut dich erschrocken über das Geschoss an, bevor er zum Sprint ansetzt und im Wald verschwindet. Weiter bei (224)

214

Die Säbelzahntiger sind nun keine Gefahr mehr. Du erhältst einen der Zähne als Trophäe. Ein Thorwaler verbindet deine Wunden (+2W6 LE). Ihr packt die Sachen zusammen und lauft weiter Richtung Nordwesten um die Felsen herum, dann nach Südwesten, um die Westküste zu erreichen. Es geht stetig bergauf. Etwas später verlasst ihr den Wald gen Westen und erreicht riesige Felsklippen. Eine steife Brise weht dir ins Gesicht. Manch einer muss seinen Hut festhalten, damit dieser nicht weg und die Klippen hinunter fliegt. Vor der Küste peitschen meterhohe Wellen gegen messerscharfe Felsen. „Im Nordwesten segelt die Grea in sicherem Abstand von der Küste und durchsucht die Gewässer“, stellt ein Matrose fest, als er durch sein Fernrohr sieht. Ihr geht Südwärts und sucht die Küste ab und behaltet diese im Auge. Riesige Felsgruppen versperren die Sicht auf den Strand. „Seht doch, da!“, ruft ein Söldner. Hinter einem riesigen Felsen kommt, je weiter ihr geht, der Mast eines Schiffes zum Vorschein. Ein Mast... Zwei Masten... Drei Masten... Das muss die Hjelgira sein. Vier Masten? Fünf Masten? Ihr kommt näher und seht zwei Schiffe, die auf die Felsen aufgelaufen sind. Eines davon erkennt euer Anführer sofort. „Es ist die Hjelgira!“, sagt er. Den Zweimaster kann er jedoch nicht einorden. „Wir müssen da runter!“, befiehlt er. Die Klippen herunterzusteigen wäre allerdings purer Selbstmord. Du schnappst dir das Fernrohr und schaust dir die Lage der Schiffe an. Ein kleiner Pfad führt von Süden aus zwischen den Felsen zu der Hjelgira, das andere Schiff ist unmöglich zu erreichen. „Hey, das ist meins!“, sagt der Seefahrer und nimmt dir das Fernrohr, welches du gerade erst von ihm genommen hast, wieder ab. Also: willst du Richtung Süden gehen und schauen, ob ihr den erspähten Pfad irgendwie erreichen könnt (247), oder lieber gleich zur Hjielgira abseilen (Nicht für Helden mit Höhenangst, Klettern wird notwendig sein) (234)

215

Du bist in das Reich Borons eingegangen. <Ende>

216
<Leerer Abschnitt>

217

Dein Geschoss trifft den Tiger, welcher erst erschrocken aufschaut, dann sehr wütend auf dich zu prescht, der andere Tiger folgt ihm. Ziehe bitte den durch deine Fernkampfattacke verursachten Schaden direkt von der LE des Tigers ab. Weiter bei (207)

218

Dein Geschoss fliegt daneben und die Tiger bemerken dich nicht einmal. Jetzt heißt es wieder: Versuchen, die Tiger zu vertreiben (206) oder sie angreifen (207) (Fernkampfoption ist wiederholbar)

219

In Richtung Westen geht es immer weiter Bergauf. Du streifst durch den Wald. Du bleibst stehen und duckst dich. Da sind mehrere kleine Strohhütten am Waldrand. Scheint aber niemand zu Hause zu sein. Auf einmal raschelt es neben dir im Gebüsch. Ein schlecht gelaunter Inselbewohner dunkler Hautfarbe springt hervor und greift dich mit seinem Holzspeer an. Überrascht, wie du bist, hat der Einwohner die erste Attacke.

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

Ist der Kampf gewonnen (230) oder verloren (215)?

220

Südwestlich des Lagers führt ein kleiner Pfad die Felsen hoch. Du gehst eine Weile, bis du ein kleines Plateau erreichst. Am Rand kannst du eine kleine Höhle ausmachen. Willst du zurück (225) oder die Höhle untersuchen (223)

221

Du gehst eine Weile lang nach Norden und erreichst den nördlichen Strand. Ein frischer Wind weht hier, aber außer Sand ist hier weit und breit nichts zu sehen. Wäre die Hjelgira hier, hätte die Grea sie längst während ihrer Inselumrundung erspäht und hätte hier angelegt. Also wieder zurück. Dort, wo die ersten Palmen aus dem Boden ragen, bleibst du stehen. Über dir in den riesigen Blättern hat sich was bewegt. Angestrengt schaust du nach oben. Erst passiert nichts, dann siehst du ein kleines Moosäffchen, welches über die Palmenblätter springt. Hast du irgendetwas Essbares dabei? Ja (222) Nein (224)

222

Das Äffchen beobachtet dich und dein Essen genau, erst ist es noch etwas scheu, dann aber kommt es von der Palme gehuscht und sitzt erst vor dir, dann auf deiner Schulter. Ohne zu zögern gibst du dem Äffchen den vorbereiteten Happen. Der kleine Affe ist außer sich vor Freude. Willst du das Äffchen mitnehmen (228) oder es zurücklassen (229)

223

Du gehst ein Stück die Höhle hinein, in der Ecke ist ein Art Nest aus Stroh und Geäst angehäuft. Darauf liegen zwei Säbelzahntigerjunge und schlafen, daneben liegen einige Knochen von Getier. Hmm, ein paar der Knochen scheinen von einem Menschen oder etwas ähnlichem zu stammen. Willst du die Jungen totschlagen (233) oder lieber heimlich die Knochen durchsuchen (236)

224

Dann mache doch bitte eine Pflanzenkunde-Probe erleichtert um vier. Gelungen (226) oder misslungen (227)

225

Vom Lager aus geht es nach Nordwesten (219) oder Südwesten (220) oder Nordosten (221) oder deinen Ausriss beenden (198)

226

In der Umgebung kannst du eindeutig ein paar dir bekannte Früchte ausmachen. Weiter bei (222)

227

Hier kommt dir nichts bekannt vor, du streifst durch das kleine Paradies nach Westen, um irgendeine Frucht zu finden, die essbar ausschaut. Weiter bei (219)

228

Du erhältst einen permanenten Begleiter (Name kann selbst gegeben werden)

Moosäffchen MU:5
LE: 8 AT/PA: 2/0 Schaden(Kratzen): 1W6-2 RS:0 MR:0
(Erleichtert jede Probe auf Singen/Tanzen/Musizieren/Akrobatik um 1)

Zusammen geht ihr zurück zum Lager und legt euch bald schlafen. Weiter bei (198)

229

Ok, du bist frei, kleiner Kerl, langsam siehst du, wie er in den Palmen verschwindet. Dann gehst du zurück zum Lager und legst dich bald schlafen. Weiter bei (198)

230

Der Inselbewohner ist erledigt, du sammelst etwas Geäst und versteckst den Leichnam darunter. Hoffentlich wird er nicht so schnell vermisst. Du erhältst von dem Eingeborenen einen Holzspeer 1W6+2 und einen Streifenschurz (RS:1, BE:0) Außerdem erhältst du einen Heiltrank 1W6+4 LE. Nun aber zurück zum Lager bei (198)

231

Schweißgebadet erreichst du den letzten Teil des Seiles, jetzt heißt es springen. Es dauert einen Moment, bis du dich entschließen kannst, dass Seil loszulassen. Nun Mache bitte eine GE-Probe! Gelungen (241) Misslungen (242)

232

!!!(Solltest deine LE bei kommendem Vorgang auf 0 LE fallen, so ist das Abenteuer für dich direkt beendet und du gehst in Borons Hallen ein)!!!
Ihr werft die längsten Seile aus, die ihr habt und befestigt sie oberhalb der Klippe an einer starken Palme. Die letzten fünf Meter werdet ihr aber springen müssen. Du seilst dich langsam die Klippen herab. Klettern-Probe bitte! Gelungen (239) Misslungen (243)

233

Glaub ja nicht, dass die Götter so etwas belohnen. . . ! Noch bevor du den ersten Hieb ausgeführt hast schreckt dich ein Fauchen auf und du drehst dich ruckartig um. Oh ha, dass scheint der große Bruder zu sein oder so. Es kommt zum Kampf mit dem Säbelzahntiger.

Junger Säbelzahntiger MU:10
LE:25 AT/PA:9/6 Schaden(Biss): 1W6+2 Schaden(Pranke): 1W6+1 RS:1 MR:2
Der junge Säbelzahntiger greift abwechselnd erst mit Biss, dann mit Pranke an.

Hast du den Kampf gewonnen (235) oder verloren (215)?

234

Hast du richtig zugehört (gelesen)??? Wirklich den Weg die Klippen herunter wagen (232) oder doch lieber nach Süden (247)

235

Der Säbelzahntiger ist erledigt, die Jungen schreien. Die Eltern könnten ebenfalls noch in der Nähe sein. Eilig durchwühlst du die Knochen und findest von einem toten Eingeborenen einen Holzspeer 1W6+2 und einen Streifenschurz (RS:1, BE:0) Außerdem erhältst du einen Heiltrank 1W6+4 LE. Nun aber zurück zum Lager bei (198)

236

Leise durchsuchst du die Knochen und findest von einem toten Eingeborenen einen Holzspeer 1W6+2 und einen Streifenschurz (RS:1, BE:0) Außerdem erhältst du einen Heiltrank 1W6+4 LE. Nun aber weg hier. Die Kinder scheinen schon wach zu werden. Das erfordert bitte eine Schleichen-Probe! Gelungen (237) misslungen (238)

237

Still und leise verziehst du dich aus der Höhle und gehst zurück zum Lager (198)

238

Das Geröll unter deinen Schuhen verursacht ein lautes Kratzgeräusch, welches in der Höhle hin und her schallt. Auweia, eines der Jungen ist aufgewacht und fängt fürchterlich an zu schreien. Du nimmst deine Waffe und bleibst wie angewurzelt stehen. Von einem Felsen springt ein junger Säbelzahntiger herunter, wohl der große Bruder der kleinen. Er versperrt dir den Ausgang.

Junger Säbelzahntiger MU:10
LE:25 AT/PA:9/6 Schaden(Biss): 1W6+2 Schaden(Pranke): 1W6+1 RS:1 MR:2
Der junge Säbelzahntiger greift abwechselnd erst mit Biss, dann mit Pranke an.

Hast du den Kampf gewonnen (240) oder verloren (215)?

239

Behände seilst du dich gut die Hälfte der Strecke ab, gerätst aber schon ganz schön ins Schwitzen, so etwas macht man nicht alle Tage. Eine weitere Klettern-Probe bitte! Gelungen (231) Misslungen (246)

240

Der Säbelzahntiger ist erledigt, nun aber schnell zum Lager, vielleicht sind die Eltern ja auch noch in der Nähe. Weiter bei (198)

241

(Demnach sind dir nun sieben Würfe gelungen, nicht schlecht) Du kommst auf dem sandigen Boden auf und nimmst noch 1W6 Schaden mit. Als du die Fläche räumst tun es dir die anderen gleich. Ein Söldner jedoch rutscht auf der Hälfte der Felswand ab und schlägt hart auf, zum Glück hat er keinen Felsen erwischt. Sofort helfen ihm zwei Kameraden wieder auf die Beine. Der Söldner hat sich schwer am Fuß verletzt und kann nicht auftreten. Ein Verband wird angelegt und er erhält eine provisorische Krücke, mehr könnt ihr im Moment nicht für den Guten tun. Ihr geht hinüber zu Hjelgira und betretet das Schiff, es sieht mitgenommen aus, große Löcher klaffen im Rumpf, ein Mast ist ge-

brochen. Hier und da liegen Leichen, Seefahrer, die hier mit der Hjelgira ihr schreckliches Ende gefunden haben. Ihr durchsucht alles. „Das kann doch nicht sein!“, ruft ein Thorwaler. Alle Vorratskammern sind leer und es gibt nichts mehr von Glanz an der Hjelgira. Sie muss geplündert worden sein. Als ihr die Kapitänskajüte betretet findet ihr ihn. Vor euch liegt der aufgequollene Leichnam Arve Orvinsons, der hier mit seinem Schiff begraben liegt. In der Hand hält er eine Art Logbuch. Vorsichtig legst du seine Hand beiseite und nimmst dir die feucht-nasse Aufzeichung. Ok, hier steht: „8. Peraine: Handel mit Eingeborenen auf nahegelegenen Inseln. 9.Peraine: Verfolgen ein Piratenschiff Richtung Westen. Ein Angriff auf Eingeborenendörfer konnte vereitelt werden.“ Das war der letzte Eintrag. Du erhältst den Kapitänshut Arve Orvinsons (erleichtert Betören-Proben um 1, wenn getragen). Ihr verlasst das Schiff, von hier oben seht ihr etwas, was ihr vorher nicht bemerkt habt. Da ist eine Straße aus Fußspuren im Sand, die von Süden aus zum Schiff hin und zurückführt. Scheinbar ist hier schon jemand gewesen (Ende Abschnitt 7)

242

Autsch, du bist auf einen Felsen geschlagen, das gibt 2W6 Schaden aus der Höhe. Du rappelst dich wieder auf und gehst lieber beiseite, die anderen springen nämlich gleich auch. Viele deiner Kumpane landen auf dem sandigen Boden zwischen den Felsen. Ein Söldner jedoch rutscht auf der Hälfte der Felswand ab und schlägt hart auf, zum Glück hat er keinen Felsen erwischt. Sofort helfen ihm zwei Kameraden wieder auf die Beine. Der Söldner hat sich schwer am Fuß verletzt und kann nicht auftreten. Ein Verband wird angelegt und er erhält eine provisorische Krücke, mehr könnt ihr im Moment nicht für den Guten tun. Ihr geht hinüber zu Hjelgira und betretet das Schiff, es sieht mitgenommen aus, große Löcher klaffen im Rumpf, ein Mast ist gebrochen. Hier und da liegen Leichen, Seefahrer, die hier mit der Hjelgira ihr schreckliches Ende gefunden haben. Ihr durchsucht alles. „Das kann doch nicht sein!“, ruft ein Thorwaler. Alle Vorratskammern sind leer und es gibt nichts mehr von Glanz an der Hjelgira. Sie muss geplündert worden sein. Als ihr die Kapitänskajüte betretet findet ihr ihn. Vor euch liegt der aufgequollene Leichnam Arve Orvinsons, der hier mit seinem Schiff begraben liegt. In der Hand hält er eine Art Logbuch. Vorsichtig legst du seine Hand beiseite und nimmst dir die feucht-nasse Aufzeichung. Ok, hier steht: „8. Peraine: Handel mit Eingeborenen auf nahegelegenen Inseln. 9.Peraine: Verfolgen ein Piratenschiff Richtung Westen. Ein Angriff auf Eingeborenendörfer konnte vereitelt werden.“ Das war der letzte Eintrag. Du erhältst den Kapitänshut Arve Orvinsons (erleichtert Betören-Proben um 1, wenn getragen). Ihr verlasst das Schiff, von hier oben seht ihr etwas, was ihr vorher nicht bemerkt habt. Da ist eine Straße aus Fußspuren im Sand, die von Süden aus zum Schiff hin und zurückführt. Scheinbar ist hier schon jemand gewesen (Ende Abschnitt 7)

243

Auweia, du rutscht ab und fällst in die Tiefe. Vesuche, dich festzuhalten. KK-Probe bitte. Gelungen (244) Misslungen (245)

244

Du kannst den Sturz noch abfangen, knallst aber hart auf dem Boden auf. 3W6 Schaden aus der Höhe. Du rappelst dich wieder auf und gehst lieber beiseite, die anderen springen nämlich gleich auch. Viele deiner Kumpane landen auf dem sandigen Boden zwischen den Felsen. Ein Söldner jedoch rutscht auf der Hälfte der Felswand ab und schlägt hart auf, zum Glück hat er keinen Felsen erwischt. Sofort helfen ihm zwei Kameraden wieder auf die Beine. Der Söldner hat sich schwer am Fuß verletzt und kann nicht auftreten. Ein Verband wird angelegt und er erhält eine provisorische Krücke, mehr könnt ihr im Moment nicht für den Guten tun. Ihr geht hinüber zu Hjelgira und betretet das Schiff, es sieht mitgenommen aus, große Löcher klaffen im Rumpf, ein Mast ist gebrochen. Hier und da liegen Leichen, Seefahrer, die hier mit der Hjelgira ihr schreckliches Ende gefunden haben. Ihr durchsucht alles. „Das kann doch nicht sein!“, ruft ein Thorwaler. Alle Vorratskammern sind leer und es gibt nichts mehr von Glanz an der Hjelgira. Sie muss geplündert worden sein. Als ihr die Kapitänskajüte betretet findet ihr ihn. Vor euch liegt der aufgequollene Leichnam Arve Orvinsons, der hier mit seinem Schiff begraben liegt. In der Hand hält er eine Art Logbuch. Vorsichtig legst du seine Hand beiseite und nimmst dir die feucht-nasse Aufzeichung. Ok, hier steht: „8. Peraine: Handel mit Eingeborenen auf nahegelegenen Inseln. 9.Peraine: Verfolgen ein Piratenschiff Richtung Westen. Ein Angriff auf Eingeborenendörfer konnte vereitelt werden.“ Das war der letzte Eintrag. Du erhältst den Kapitänshut Arve Orvinsons (erleichtert Betören-Proben um 1, wenn getragen). Ihr verlasst das Schiff, von hier oben seht ihr etwas, was ihr vorher nicht bemerkt habt. Da ist eine Straße aus Fußspuren im Sand, die von Süden aus zum Schiff hin und zurückführt. Scheinbar ist hier schon jemand gewesen (Ende Abschnitt 7)

245

Du kannst deinen Sturz nicht mehr abfangen und bekommst 4W6 Schaden, als du auf dem sandigen Boden aufkommst. Du rappelst dich wieder auf und gehst lieber beiseite, die anderen springen nämlich gleich auch. Viele deiner Kumpane landen auf dem sandigen Boden zwischen den Felsen. Ein Söldner jedoch rutscht auf der Hälfte der Felswand ab und schlägt hart auf, zum Glück hat er keinen Felsen erwischt. Sofort helfen ihm zwei Kameraden wieder auf die Beine. Der Söldner hat sich schwer am Fuß verletzt und kann nicht auftreten. Ein Verband wird angelegt und er erhält eine provisorische Krücke, mehr könnt ihr im Moment nicht für den Guten tun. Ihr geht hinüber zu Hjelgira und betretet das Schiff, es sieht mitgenommen aus, große Löcher klaffen im Rumpf, ein Mast ist gebrochen. Hier und da liegen Leichen, Seefahrer, die hier mit der Hjelgira ihr schreckliches Ende gefunden haben. Ihr durchsucht alles. „Das kann doch nicht sein!“, ruft ein Thorwaler. Alle Vorratskammern sind leer und es gibt nichts mehr von Glanz an der Hjelgira. Sie muss geplündert worden sein. Als ihr die Kapitänskajüte betretet findet ihr ihn. Vor euch liegt der aufgequollene Leichnam Arve Orvinsons, der hier mit seinem Schiff begra-

ben liegt. In der Hand hält er eine Art Logbuch. Vorsichtig legst du seine Hand beiseite und nimmst dir die feucht-nasse Aufzeichung. Ok, hier steht: „8. Peraine: Handel mit Eingeborenen auf nahegelegenen Inseln. 9.Peraine: Verfolgen ein Piratenschiff Richtung Westen. Ein Angriff auf Eingeborenendörfer konnte vereitelt werden.“ Das war der letzte Eintrag. Du erhältst den Kapitänshut Arve Orvinsons (erleichtert Betören-Proben um 1, wenn getragen). Ihr verlasst das Schiff, von hier oben seht ihr etwas, was ihr vorher nicht bemerkt habt. Da ist eine Straße aus Fußspuren im Sand, die von Süden aus zum Schiff hin und zurückführt. Scheinbar ist hier schon jemand gewesen (Ende Abschnitt 7).

246

Oje, bist abgerutscht und fällst, versuche bitte, dich noch festzuhalten. KK-Probe bitte! Gelungen (191) misslungen (192)

247

Ihr geht an den Klippen entlang nach Süden, es geht langsam aber stetig bergab, vielleicht habt ihr Glück und habt die Klippen bald umgangen. (Ende Abschnitt 7)

Ende Abschnitt 7

8. Die gestohlenen Schätze

(Hast du diesen Abschnitt erreicht, schreibe dir bitte 35 AP gut)
Eilig stapfst du auf dem kleinen Pfad, der die Klippen entlang führt, die letzten Meter Richtung den Teil des Südstrandes, der sich westlich von der im Landesinneren liegenden Felsgruppe befindet. Schon aus der Ferne kannst du sehen, dass ein Zweimaster vor der Küste ankert. Am Strand stehen viele voll beladene Beiboote und daneben eine ganze Meute Piraten. Für diesen Abschnitt ist es mir wichtig zu wissen, ob du mit der Gruppe hier angekommen bist (251) oder ganz allein (252)

251

Die Leute am Strand haben euch bemerkt, sowie ihr den Strand erreicht, sie ziehen ihre Waffen und kommen auf euch zu. Sie sehen verängstigt aus. „Im Namen Hasgar Tildassons, ihr seid alle festgenommen!“, ruft euer Befehlshaber den Piraten zu. Die Piraten sind aber scheinbar nicht bereit, sich von ihrer Freiheit und die offensichtlich von der Hjelgira geplünderten Schätzen zu trennen. Ein kurzes Winken eures Anführers reicht, schon stürzt deine Gruppe auf die Piraten zu. Es bleibt auch ein Pirat für dich übrig. Willst du gegen einen starken Piraten kämpfen (nicht zu empfehlen) (253) oder gegen einen normalen Priaten (254) oder gegen einen leichten Piraten (255) (Ein Blick auf deine AT/PA-Werte und deine aktuelle LE sowie Heiltrankressourcen sollten deine Entscheidung mitbestimmen)

252

Du erreichst den Südstrand und gehst auf die Männer zu. Sie ziehen ruckartig ihre Waffen, kommen auf dich zu und ihr bleibt in einem Meter Abstand voneinander entfernt stehen. Das Piratenpack mustert dich. Sie fragen sich, was du hier alleine tust. Willst du die hinter dir anrückenden Thorwaler verpetzen und mit den Piraten abhauen (256) oder losrennen und die Piraten bei deinem Befehlshaber melden (257)

253

Starker Pirat MU:12
LE:30 AT/PA: 10/10 Schaden(Degen):1W6+3 RS:2 MR:2

Gewonnen (258) Verloren (259)

254

Normaler Pirat MU:10
LE:25 AT/PA: 9/7 Schaden(Säbel):1W6+2 RS:1 MR:1

Gewonnen (258) Verloren (259)

255

Leichter Pirat MU:9
LE:25 AT/PA:8/7 Schaden(Säbel):1W6+2 RS:1 MR:1

Gewonnen (258) Verloren (259)

256

Gerade als du den Piraten von ihrem bevorstehenden Übel berichtest kommen die Thorwaler hinter dir über die Kuppe. Als sie euch sehen spurten sie auf den Strand zu. Ein kurzer Versuch, die Beiboote zu besetzen und zu fliehen, schlägt fehl. Die Thorwaler und Söldner waren zu schnell bei euch. Es kommt zum Nahkampf. Stehst du auf der Seite der Piraten (260) oder doch wieder bei den Thorwalen (261)

257

Du rennst abrupt los wieder der Klippenkuppe entgegen. Als du den Fuß der Klippe erreichst, siehst du die ersten Thorwaler von oben herankommen. Du rufst ihnen entgegen, sie müssen sich beeilen, Piratenpack auf der Flucht. Die Männer rennen los und ihr fordert die überraschten Piraten zum Kampf (261)

258

Als du den Piraten niedergestreckt hast, schaust du dich um, viele der Piraten sind schon tot und der Rest ergibt sich. Die Männer werden gefesselt und ihr untersucht die Beiboote. Das sind alle Güter der Hjelgira, sauber gestapelt. Ein voller Erfolg. Ihr sammelt Holz und entzündet ein Hohes Leuchtfeuer. Jetzt müsst ihr nur noch warten, bis die Ragna oder die Grea kommt, um euch zu holen. Ihr wartet und wartet, doch bald schon kommt die Ragna aus dem Westen angefahren und wenig später die Grea von Westen. Es ist eine herzliche Begrüßung und der Erfolg wird auf der Stelle ausgelassen gefeiert. Die Güter der Hjelgira und die Gefangenen werden auf die Ragna gebracht. 12 eurer Männer segeln das Piratenschiff als beschlagnahmt nach Thorwal zurück. Am Ende der Reise erhältst du deinen Sold von 25 Dukaten und einen Gegenstand deiner Wahl (Nur einen):

- Trank 10 AE
- Elexier 5 LE/ 5 AE
- Lederhelm (RS:1, BE:0) (nächste Seite)

- Langbogen 1W6+4
- Drei Wurfdolche 1W6+1

(Hast du dieses Ziel erreicht, so schreibe dir bitte weitere 25 AP auf. Alle temporären Effekte sind nun beendet)<Ende>

259

Du bist in das Reich Borons eingegangen <Ende>

260

Du bekämpfst einen Thorwaler, um dich mit deinen neuen Freunden und der Beute aus dem Staub zu machen, die Piraten haben dir einen kleinen Teil der Beute sowie die Reise ans Festland zugesichert. Willst du gegen einen starken Thorwaler/Söldner kämpfen (nicht zu empfehlen) (262) oder einen durchschnittlichen Thorwaler/Söldner (263) oder einen schön leichten Thorwaler/Söldner (264)

261

„Im Namen Hasgar Tildassons, ihr seid alle festgenommen!“, ruft euer Befehlshaber den Piraten zu. Die Piraten sind aber scheinbar nicht bereit, sich von ihrer Freiheit und die offensichtlich von der Hjelgira geplünderten Schätzen zu trennen. Ein kurzes Winken eures Anführers reicht, schon stürzt deine Gruppe auf die Piraten zu. Es bleibt auch ein Pirat für dich übrig. Willst du gegen einen starken Piraten kämpfen (nicht zu empfehlen) (253) oder gegen einen normalen Priaten (254) oder gegen einen leichten Piraten (255) (Ein Blick auf deine AT/PA-Werte und deine aktuelle LE sowie Heiltrankressourcen sollten deine Entscheidung mitbestimmen)

262

Starker Thorwaler MU:12
LE:35 AT/PA: 10/10 Schaden(Axt):1W6+3 RS:2 MR:0

Gewonnen (265) Verloren (259)

263

Normaler Thorwaler MU:10
LE:30 AT/PA: 9/7 Schaden(Säbel):1W6+2 RS:1 MR:-1

Gewonnen (265) Verloren (259)

264

Leichter Thorwaler MU:9
LE:25 AT/PA:8/7 Schaden(Säbel):1W6+2 RS:1 MR:-1

Gewonnen (265) Verloren (259)

265

Als du den Thorwaler niedergestreckt hast, schaust du dich um, viele deiner ehem. Gruppe sind schon tot und der Rest ergibt sich. Die Männer werden gefesselt. In den Beibooten sind alle Güter der Hjelgira, sauber gestapelt. Ein voller Erfolg. Schnell werden die Beiboote zu Wasser gelassen und die Schätze und die Gefangenen auf das Piratenschiff geladen. Dann segelt ihr Richtung Süden los und verschwindet zwischen den Inselgruppen. Am Ende der Reise erhältst du einen kleinen Anteil der Beute. 30 Dukaten und einen Gegenstand deiner Wahl (Nur einen):

- Trank 10 AE
- Elexier 5 LE/ 5 AE
- Lederhelm (RS:1, BE:0)
- Langbogen 1W6+4
- Drei Wurfdolche 1W6+1

(Hast du dieses Ziel erreicht, so schreibe dir bitte weitere 25 AP auf. Alle temporären Effekte sind nun beendet)<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 2014.