



DAS ZEICHEN VON AMOTH

SOLOABENTEUER
VON MARC GEIGER

SOLOABENTEUER FÜR DIE ERSTE CHARAKTERSTUFE

IMPRESSUM

Text und Idee: Marc Geiger
Lektorat: Bernd Blecha
Layout: Sebastian Witzmann

Version 1.0

Rechte: © 2008 13Mann Verlags- und Großhandels-
gesellschaft mbH Düsseldorf: Alle Rechte vorbehalten.
Rolemaster™, The Rolemaster Standard System™,
Rolemaster Fantasy Role Playing™ sind Warenzeichen
von Aurigas Aldebaron, LLC; alle Rechte vorbehalten.
Produziert unter Lizenz von und im Einverständnis
mit Aurigas Aldebaron, LLC, Charlottesville, Virginia,
USA.

Die in diesem Buch beschriebenen Charaktere und
Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen
Charakteren und lebenden oder toten Personen ist rein
zufällig.

DAS SPIEL

Das Zeichen von Amoth ist ein Rolemaster-Abenteuer für einen Spieler und keinen Spielleiter. Sie sollten im Besitz des Rolemaster-Grundregelwerkes sein, um dieses Soloabenteuer spielen zu können.

*Erstellen Sie sich einen Charakter der 1. Stufe, wie im Anhang beschrieben. Im **Anhang** finden sich zudem Regeln, wie dieses Soloabenteuer gespielt wird. Im Folgenden sprechen wir Sie mit dem vertraulichen „Du“ an, damit Sie sich persönlicher in die Ereignisse gezogen fühlen, die sich im Prolog entfalten.*

PROLOG

Im Norden unweit des gewaltigen Gebirgsmassives der Klauenspitzen steht eine Kette von befestigten Wachtürmen, welche als die Hüter bekannt sind. Die Menschen Selarns errichteten diese Türme zum Schutz vor den Orks und Trollen der Berge, welche ab und an, wenn sie neben ihren eigenen Stammesfehden die Zeit finden, Raubzüge in den Süden unternehmen, vornehmlich für Beute und Sklaven. Der Dienst auf diesen Türmen ist hart, aber der Sold ist gut. Der Ruf des Goldes hat auch Dich erreicht und so hast Du beschlossen, Dich auf einem der Türme, zumindest für eine gewisse Zeit als Söldner anwerben zu lassen. Der östliche der sechs Türme, der Thisul, ist Dein Ziel. Nicht weil Du ihn besonders bevorzugst, sondern weil gerade dorthin eine Karawane mit Verpflegung für die Bewohner des Turmes unterwegs ist. Die viertägige Reise wird gut bezahlt und Dein Gesuch als bezahlter Leibwächter mitzukommen wurde von dem Karawanenführer Irvul nach einer kurzen Prüfung Deiner Fähigkeiten für gut befunden. Irvul ist von korpulentem Wuchs, was sein autoritäres Gehabe nur unterstreicht. Obgleich er streng ist und zuweilen ein recht unangenehmer Zeitgenosse, so zahlt er doch großzügig für gute Arbeit. Du hast beschlossen, Deine Fertigkeiten während dieser Reise unter Beweis zu stellen.

Neben Dir sind für die vier Wagen und den vier Fuhrleuten fünf weitere Wachen angeworben worden. Die Brüder Habor und Skrang sind blonde Nordmänner, die von ihren Fechtkünsten recht überzeugt scheinen. Sie sind unentwegt dabei, sich zu zanken, und Du fragst Dich, ob jemals liebevolle Worte über ihre Lippen gekommen sind. Der schweigsame Zwerg Dhim hat noch nicht verlauten lassen, was ihn dazu treibt, so weit von seinem Clan entfernt als Söldner für eine Karawane anzuwerben. Augenscheinlich ist es auch nicht sonderlich weise, ihn danach zu fragen, bevor Ihr Euch besser kennt, sollte dieser Fall jemals eintreten. Sakhur, der dunkelhäutige, drahtige Bogenschütze, setzt während der Reise unentwegt seinen Charme ein, um die brünette, etwas untersetzte Jana zu erobern, deren Fähigkeiten als Wache Du nur erahnen kannst. Du vermutest, daß es mit Heilmagie zu tun hat, eine nicht zu verkennende Fertigkeit für die kämpfenden Männer.

Notiere Dir, daß es 8.00 Uhr früh ist, und fahre mit Abschnitt 1 fort.

1

12 Stunden

Du sitzt auf dem zweiten Wagen auf dem Kutschbock neben dem Fuhrmann Otis, einem ernsten Kerl mit Pockennarben im Gesicht. Da Ihr nicht viel Konversation treibt, bleibt Dir während der ereignislosen Fahrt nur der Ausblick auf die Umgebung. Eure kleine Karawane folgt einer alten, schmalen Straße durch hügeliges Vorgebirge. Im Norden erheben sich beinahe drohend die Klauenspitzen, eingehüllt von dichtem Nebel. Gegen Mittag taucht die Straße in einen düsteren Wald ein. Die Bäume stehen dicht, und das Blätterdach erlaubt kaum einem Sonnenstrahl hindurchzudringen. „Der Kyrwald. Seid jetzt auf der Hut“, sagt Otis flüsternd zu Dir. Doch seine Warnung bleibt offenbar unbegründet. Lange Zeit folgt Ihr der sich windenden Straße durch den finsternen Forst, doch neben den wenigen Waldgeräuschen begegnet Euch nichts. Als es Abend wird und die Dämmerung einsetzt, habt Ihr den Wald noch immer nicht verlassen. In diesem Augenblick vernimmst Du ein Krachen, und der vorderste Wagen kippt bedenklich zur Seite. Der Wagenzug hält, und Du hörst Irvul fluchen. „Ein Wagenrad ist gebrochen. Ich brauche zwei Leute, die mir hier schnell helfen“, schreit der Karawanenführer. Willst Du Dich melden und helfen (Abschnitt 48), oder bleibst Du sitzen, weil Du der Ansicht bist, daß diese Knochenarbeit andere übernehmen können (Abschnitt 14)?

2

0 Minuten

Du stoppst erfolgreich die Blutung. Im Hintergrund lassen die Kämpfe nach, ehe sie ganz verebben. Dhim, der Zwerg, taucht auf. Er scheint unverletzt, doch seine Axt ist blutig und schartig. Er beugt sich über Jana. „Gute Arbeit. Heben wir sie auf einen Wagen“, schlägt er vor, und Du hilfst ihm dabei. Notiere Dir im Ereignisfeld „E2“ die Abschnittsnummer 36. Lies dann weiter bei Abschnitt 10.

3

1 Stunde

Während sich Habor als dritter Mann freiwillig meldet, bleibt sein Bruder zurück. Du errichstest mit den Zurückgebliebenen ein provisorisches Nachtlager, indem Ihr die Wagen im Kreis am Wegesrand aufstellt und ein Feuer entzündet. Der Wald umgibt Euch drohend und finster. Außerhalb des Feuerscheines ist so gut wie nichts zusehen, außer man gehört zum Volk der Waldelfen oder Zwerge. Dennoch belästigt Euch nichts und niemand die nächste Stunde. Dann ruft Skrang: „Da kommt jemand.“ Sofort

springen alle auf, die Waffen in den Händen. Doch es sind nur Dhim und Sakhur. Sie führen einen strauchelnden dritten Mann mit sich, der aber nicht Habor ist. Er scheint gefoltert worden zu sein. Seine Haare sind fettig und strähnig, und sein Körper ist so abgemagert, daß er kaum selbst laufen kann. Er scheint auch nicht recht bei sich zu sein, denn er stammelt unverständliches Zeug. Der Zwerg wirft die gestohlenen Getreidesäcke vor Irvuls Füße, der wiederum freudig auszahlt. Skrang jedoch ist verwirrt. „Wo ist mein Bruder?“

„Wir folgten den Spuren der Orks zu einer verlassenem Hütte“, beginnt Sakhur. „Dort fanden wir die Diebe, doch Habor wurde vom Hieb eines Orks niedergestreckt. Vielleicht tröstet es Euch ein wenig, wenn ich Euch sage, daß ich ihn rächte.“

Skrang brüllt seine Wut zum Himmel, fällt auf die Knie und vergräbt sein Gesicht in seinen Händen. Dhim klopf dem jungen Krieger aufmunternd auf die Schultern und wendet sich an Irvul. „Einige von uns könnten eine Mütze Schlaf gebrauchen, bevor wir weiterziehen. Das gilt natürlich nicht für mich.“ Du wirst nicht zur Nachtwache eingeteilt und kannst bis zum Morgen ruhen. Um 7.00 Uhr in der Früh wirst Du geweckt. Lies weiter bei Abschnitt 20.

4

1 Minute

Ihr stürmt los. Sakhur bildet den Schluß. Doch ehe Ihr das Gebäude erreicht, hallt ein orkischer Alarmruf zwischen den Bäumen hervor. Hinter Euch stürzt ein Ork aus dem Wald direkt auf Sakhur zu. Die Türe des Gebäudes fliegt auf, und drei Orks kommen Euch auf krummen Beinen entgegen. Ein besonders großes Exemplar stürzt sich auf Dhim, während die anderen beiden in Deine Richtung rennen. Du mußt Dich wohl verteidigen. Lies weiter bei Abschnitt 58.

5

0 Minuten

Wie willst Du Dich im Gefecht verhalten? Willst Du Dhim unterstützen und Dich auf einen seiner Gegner stürzen (Abschnitt 15)? Jana hat nicht mehr lange zu leben. Wenn Du heilerische Fähigkeiten hast, könntest Du Dich um sie kümmern (Abschnitt 25).

6

1 Minute

Im Schutz des Maisfeldes nähert Ihr Euch der Vordertüre. Gleich neben dem Eingang baut sich Dhim auf, während Sakhur seinen Bogen spannt.

Auch Du nimmst Deine Position neben dem Eingang ein. Sakhur ruft etwas auf Orkisch, und kurze Zeit später fliegt die Türe auf. Sofort schnell ein Pfeil von der Sehne des Bogenschützen und gräbt sich tief in die Seite des ersten erscheinenden Orks. Dhim läßt seine Axt kreisen, und genannter Ork bricht ohne Haupt zusammen. Dann taucht plötzlich ein weiterer Ork aus dem Wald auf. Sakhur wirbelt herum, zieht einen gebogenen Dolch und kümmert sich um den neu auftauchenden Angreifer, während es Dhim mit einem besonders großen, muskulösen Exemplar zu tun bekommt. Die letzte der krummbeinigen Kreaturen greift Dich an. Fechte den Kampf bei Abschnitt 59 aus.

7

1 Minute

Du hast den Ork lautlos erledigt, und sowohl Dhim als auch Sakhur haben sich inzwischen vor der Türe des Gebäudes aufgebaut. Sakhur brüllt etwas auf Orkisch und keine Sekunde später geht die Türe auf. Der erste Pfeil trifft einen Ork mitten ins Auge. Dhim läßt seine Axt kreisen, und der zweite Ork fällt enthauptet zu Boden. Der dritte Ork bekommt es mit der Angst zu tun und rennt in den Wald. Obgleich Sakhur ihm noch einen Pfeil hinterherjagt, ist er bald im Unterholz verschwunden. Dhim nickt zufrieden. Lies weiter bei Abschnitt 40.

8

10 Minuten

„Gehen wir“, sagt Dhim und marschiert aus der Türe. Sakhur hält inne. „Moment. Was ist das dort“, sagt er nachdenklich und nähert sich einer Felldecke, die am Boden liegt. Mit einem Ruck entfernt er die Decke und enthüllt eine Falltüre. Vorsichtig öffnet er sie und schaut hinein. „Bei den Göttern“, stöhnt er. Dhim kommt näher und auch Du schaust, was den Bogenschützen so erregt. Die Falltüre enthüllt ein Dunkles, stinkendes Loch, in welchem ein Mensch sitzt. Der Mann ist total abgemagert, hat strähniges Haar und blutunterlaufene Augen. Er schaut abwesend in Eure Richtung und murmelt unverständliches Zeug. „Wir müssen ihm helfen“, sagt Sakhur und hieft mit Deiner Hilfe den Gefangenen aus dem Loch. Dhim schüttelt den Kopf. „Die Orks hielten ihn gefangen und haben seinen Wunden nach zu urteilen ihn auch zum Vergnügen gefoltert.“

Der Mann wirkt wie im Delirium. Sakhur reicht ihm etwas zu trinken, was der Gefangene gierig annimmt. Als Du ihn nach seinem Namen fragst, sagt er irgendetwas Unverständliches, das sich anhört wie: „... Zeichen von Amoth...“

„Er fantasiert. Ich glaube er hat Fieber“, sagt Sakhur. „Nehmen wir ihn mit“, meint der Zwerg, und Ihr stützt

den Kerl, während Ihr aus dem Haus marschiert. Lies weiter bei Abschnitt 60.

9

1 Stunde

Es dauert eine ganze Weile, bis Sakhur die Spuren der Orks entdecken kann. Selbst dann ist er sich nicht wirklich sicher, doch Dhim vertraut ihm und übernimmt mit ihm die Führung, während Du den beiden folgst. Lies weiter bei Abschnitt 26.

10

10 Minuten

Der Kampf ist zu Ende. Die übrigen Orks sind entweder tot oder geflüchtet. Neben Otis hat sonst kein weiterer Fuhrmann sein Leben verloren. Sollte im Ereignisfeld „E2“ eine Abschnittsnummer stehen, dann lies dort weiter. Andernfalls fahre mit Abschnitt 43 fort.

11

10 Minuten

Mach ein einfaches statisches Manöver auf Spuren verfolgen. Wenn Du nicht vom Volk der Zwerge oder Waldelfen bist, erleidest Du einen Malus von -25 wegen der schlechten Lichtverhältnisse. Solltest Du dabei einen Fehlschlag oder schlechter erleiden, mußt Du zu Abschnitt 9 blättern. Erzielst Du einen Beinahe-Erfolg, kannst Du das Manöver wiederholen. Würfelst Du ein UM Ergebnis von 66 oder erzielst Du einen Erfolg oder besser, kannst Du Dir 100 EP gutschreiben und machst bei Abschnitt 46 weiter. Du kannst auch vor dem Manöverwurf den Zauber Spuren verfolgen I wirken, um Dir einen Bonus von +50 zu gewähren. Beachte aber, daß dabei der Zeitaufwand um die Wirkungsdauer des Zaubers erhöht wird.

12

1 Minute

Eine Bewegung im Gebüsch erregt Deine Aufmerksamkeit. Mehrere grauhäutige Gestalten mit geschlitzten Augen haben sich in Position gebracht. Orks! Ehe Du Deine Gefährten darauf aufmerksam machen kannst, erfüllt schon das Zischen von Pfeilsalven die Luft. Otis stürzt röchelnd mit einem Pfeil im Hals. Du hörst Jana aufschreien, sich die Seite haltend, wo ein schwarzgefiedertes Geschoss herausragt. Da Du den Hinterhalt bemerkst hast, bist Du rechtzeitig in Deckung gegangen und nicht Ziel eines Angriffs. Lies weiter bei Abschnitt 33.

13

0 Minuten

Du könntest bei diesen Entfernungen von hier aus Listiges Ohr I oder höher wirken. Wenn der Zauber gelingt, lies weiter bei Abschnitt 24. Wirkt der Zauber nicht, oder beherrscht Du ihn nicht, so kannst Du auf Sakhurs Angebot zurückkommen (Abschnitt 32), oder Dich selbst als Kundschafter anbieten (Abschnitt 47).

14

1 Minute

Du beobachtest, wie Otis fluchend vom Kutschbock springt, während sich ihm der Zwerg Dhim anschließt. Zusammen nähern sie sich dem vordersten Wagen, während Du Dich entspannt zurücklehnt und einen leichten, statischen Manöverwurf auf Hinterhalt entdecken durchführst. Solltest Du weder Zwerg noch Waldelf sein, so mußt Du einen Malus von -25 wegen der schlechten Lichtverhältnisse hinnehmen. Bei einem Erfolg oder besser oder einer UM 66 notierst Du Dir 200 EP und schlägst Abschnitt 12 auf. Erzielst Du einen Beinahe-Erfolg oder weniger, geht es mit Abschnitt 42 weiter.

15

Anzahl der Kampfbrunden

Der Ork wirbelt herum, als Du ihn angreifst. Er ist im Augenblick 6 Meter von Dir entfernt. Solltest Du ihn mit Fernkampfaffen oder mit Magie aus der Ferne angreifen, wird er sich Dir nähern und dann seinen Krummsäbel einsetzen. Der Ork wird zu 20% seinen Angriff in der Blitzaktionsphase durchführen und zu 80% in der normalen Aktionsphase. Seine Werte:

Orkkrieger: Größe M, Treffer 45, RK 5, Stufe 3, Krummsäbel OB 55, DB 20 (Schild), Reaktion -5, WW Leitmagie -12, WW Essenz -6, WW Mentalismus -6, WW Gift/Krankheiten +6, WW Furcht -12, erhält einen Bonus auf DB + WW von +60 gegen Hitze/Kälte-Angriffe

Wenn Du den Ork besiegst, notiere dir 500 EP, und schlage Abschnitt 29 auf. Wenn der Ork Dich besiegt, ist das Abenteuer zuende. Du kannst auch jederzeit versuchen, die Flucht zu ergreifen. Gelingt die Flucht, lies weiter bei Abschnitt 53.

16

3 Minuten

Du nährst Dich einem der Fenster und spähist hindurch. Dahinter erkennst Du drei krummbeinige Orks. Einer von ihnen ist etwas kräftiger und trägt eine Augenklappe. Er schnautzt die zwei übrigen an, stellt

sich schützend vor die gestohlenen Getreidesäcke und macht drohende Gebärden mit seinem Krummschwert. Zu seinen Füßen liegt ein enthaupteter Ork. Du merkst Dir diese Details und auch, daß es nur eine einzige Türe in das Haus gibt, deren Riegel nicht vorgeschoben ist. Anschließend kehrst Du zu Deinen Gefährten zurück. Lies weiter bei Abschnitt 21.

17

Anzahl der Kampfbrunden

Der ist sich Deiner noch nicht bewußt. Er ist im Augenblick 8 Meter von Dir entfernt. Solltest Du ihn mit Fernkampfaffen oder mit Magie aus der Ferne angreifen, wird er sich Dir nähern und dann seinen Krummsäbel einsetzen. Der Ork wird zu 20% seinen Angriff in der Blitzaktionsphase durchführen und zu 80% in der normalen Aktionsphase. Du kannst auch versuchen, Dich ihm mittels Schleichen zu nähern, um ihn dann über Hinterhalt anzugreifen. Alle beiden Manöver sind mittelschwere Manöver. Außerdem mußt Du Dich ihm gehend nähern (Malus von -10), da er sonst rechtzeitig den Getreidesack packt und flüchtet. Seine Werte:

Orkkrieger: Größe M, Treffer 35, RK 1, Stufe 1, Krummsäbel OB 25, DB 25 (Reaktionsbonus +5, Schild +20), Reaktion +5, WW Leitmagie -12, WW Essenz -6, WW Mentalismus -6, WW Gift/Krankheiten +6, WW Furcht -12, erhält einen Bonus auf DB + WW von +60 gegen Hitze/Kälte-Angriffe

Wenn Du den Ork besiegst, notiere Dir 400 EP, und schlage Abschnitt 29 auf. Wenn der Ork Dich besiegt, ist das Abenteuer zuende. Du kannst auch jederzeit versuchen, die Flucht zu ergreifen. Gelingt die Flucht, lies weiter bei Abschnitt 53.

18

1 Minute

Ihr stürmt los. Sakhur bildet den Schluß. Doch ehe Ihr das Gebäude erreicht, hallt ein orkischer Alarmruf zwischen den Bäumen hervor. Hinter Euch stürzt ein Ork aus dem Wald direkt auf Sakhur zu. Die Türe des Gebäudes fliegt auf, und drei Orks kommen Euch auf krummen Beinen entgegen. Ein besonders großes Exemplar stürzt sich auf Dhim, während die anderen beiden in Deine Richtung rennen. Du mußt Dich wohl verteidigen. Lies weiter bei Abschnitt 58.

19

0 Minuten

Der Zwerg nickt. „Gut, daß Ihr den patrouillierenden Ork entdeckt habt. Aber wie verfahren wir mit ihm?“

„Wir schalten ihn aus“, meint der Bogenschütze. „Oder wir locken die anderen drei aus dem Haus und stellen sie im Maisfeld“, entgegnet der Zwerg.

Was ist deine Meinung?

- Du bist dafür, daß Sakhur den patrouillierenden Ork ausschaltet (Abschnitt 31).
- Du teilst deinen Gefährten mit, daß Du den patrouillierenden Ork ausschaltest (Abschnitt 49).
- Du glaubst, daß Dhims Taktik am erfolgversprechendsten ist (Abschnitt 6).

20

12 Stunden

Am nächsten Tag erwartet Euch leichter Regen, der jedoch größtenteils durch das Dichte Blätterdach des Waldes aufgehalten wird. Du hast auf dem zweiten Wagen neben dem Fuhrmann Zabur Platz genommen. Er ist ein untersetzter Mann mit freundlichem Gesicht, das jedoch im Moment ein wenig von Sorge zerfurcht ist. Offenbar erwartet er einen weiteren Hinterhalt. Dennoch verläuft die Reise bis zum Abend ereignislos, und abermals werden die Wagen am Wegesrand im Kreis aufgestellt. Der ehemalige Gefangene der Orks hat zwar gegessen und getrunken und sieht wesentlich besser aus, als am Tag zuvor, doch noch immer spricht er nicht. Im Moment sitzt er am Feuer, reagiert nicht, wenn er angesprochen wird, und starrt in die Flammen. Du wirst von Irvul für die erste Nachtwache eingeteilt. Lies weiter bei Abschnitt 38.

21

0 Minuten

Der Bogenschütze und der Zwerg lauschen Deinen Ausführungen. Anschließend machen sie sich mit Dir daran, einen Angriffsplan auszuarbeiten.

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

Der Zwerg nickt. „Am besten greifen wir schnell und direkt an, solange sie sich unserer Anwesenheit noch nicht bewußt sind“, meint Dhim. „Wir könnten auch einen Hinterhalt legen und sie aus dem Haus locken“, meint der Bogenschütze. „Das finde ich nicht sehr klug“, entgegnet der Zwerg. „Das beraubt uns unserem größten Vorteil, nämlich, daß sie gar nicht wissen, daß wir hier sind.“

Was ist deine Meinung?

- Du stimmst Dhim zu und bist für einen schnellen Sturmangriff (Abschnitt 18).
- Du glaubst, daß Sakhurs Taktik am erfolgversprechendsten ist (Abschnitt 6).

22

10 Minuten

Mach ein leichtes statisches Manöver auf Verstecktes entdecken. Bei einem Teilerfolg oder weniger bzw. einer UM 66 geht es mit Abschnitt 8 weiter. Erzielst Du einen Erfolg oder besser, notiere Dir 50 EP, und schlage Abschnitt 55 auf. Bei einem Beinahe-Erfolg darf der Wurf wiederholt werden.

23

1 Minute

Du meldest Dich freiwillig und Dhim betrachtet die Umgebung. „Jetzt müssen wir nur noch herausfinden, in welche Richtung die Orks geflohen sind“, meint der Zwerg.

Wenn Du im Ereignisfeld „E1“ eine Abschnittsnummer stehen hast, schlage diese auf, denn Du weißt in diesem Fall, wohin die Orks geflohen sind. Andernfalls könntest Du:

- Versuchen, die Umgebung nach Spuren abzusuchen (Abschnitt 11).
- Du könntest Magie einsetzen, um herauszufinden, wohin die Diebe geflohen sind (Abschnitt 34).

Wenn keine der beiden Möglichkeiten für Dich in Frage kommen, dann kannst Du auch einfach abwarten, was Deine beiden Gefährten vorschlagen (Abschnitt 9)

24

1 Minute

Im Gebäude vernimmst Du orkische Streitgespräche von etwa drei Kreaturen. Als Du Dein Gehör weiterwandern läßt, bemerkst Du zudem eine weitere Kreatur, die um das Gebäude Patrouille läuft.

Notiere Dir im Ereignisfeld „E3“ die Abschnittsnummer 19. Lies weiter bei Abschnitt 21.

25

1 bis 5 Kampfunden

Du eilst zu Jana und bemerkst, daß offenbar eine Schlagader getroffen wurde. Momentan ist sie besinnungslos. Du hast nicht viel Zeit, die Blutung zu stillen. Mach also ein mittelschweres statisches Manöver auf Erste Hilfe. Solltest Du Bandagen mit Dir führen, erhältst Du einen Bonus von +10. Bist Du weder vom Volk der Waldelfen noch der Zwerge, mußt Du zudem einen Malus von -25 wegen der schlechten Lichtverhältnisse hinnehmen. Alternativ kann jeder Zauber gewirkt werden, der die Blutung um bis zu 3 Treffer/Runde reduziert. Du hast für diese Aktion bis zu 5 Kampfunden Zeit, ehe Jana verblutet. Solltest Du also in dieser Zeit entweder den Zauber erfolgreich wirken oder das statische Manöver zu einem Teilerfolg oder besser führen, notiere Dir 250 EP, und fahre mit

Abschnitt 2 fort. Bist Du über der Zeit, oder schlagen alle Versuche fehl (inklusive einem UM Wurf von 66 auf das statische Manöver), mußt Du leider zu Abschnitt 37 blättern.

26

20 Minuten

Dichter Wald umfängt Euch. Der Boden ist uneben und vollkommen unübersichtlich. Die nächtlichen Geräusche machen Dich ein wenig nervös, wenngleich Du das gegenüber Deinen Gefährten nicht zugibst. Nach einiger Zeit erreicht Ihr eine Lichtung, auf welcher ein altes Bauernhaus steht. Das Gebiet um das Haus besteht aus verdorrten und verfaulten Maisfeldern, die sich rundherum mit einem Durchmesser von 20 Metern erstrecken. Das Haus selbst hat ein Strohdach, welches augenscheinlich an einer Stelle eingefallen ist. Die Vordertüre ist geschlossen und aus dem Inneren dringt flackerndes Licht. Einen grausiger Anblick bieten die drei abgeschlagenen, menschlichen Köpfe, die auf langen Stecken vor dem Haus aufgebaut wurden. Allerdings sind diese derart verwest, daß weder Geschlecht noch Volk erkennbar sind. „Hier haben sie sich also verkrochen“, knurrt Dhim. „Was tun wir“, fragt der Bogenschütze. „Stürmen wir einfach durch die Vordertüre oder kundschaften wir erst einmal das Haus aus?“

Dhim ist für einen Sturmangriff, während Sakhur sich fürs Kundschaften ausspricht. Deine Meinung wird den Ausschlag geben.

- Du schließt Dich Dhim an und machst Dich für einen Sturmangriff bereit (Abschnitt 4).
- Du bist fürs Kundschaften (Abschnitt 50).

27

0 Minuten

Als Du Dich dem Gebäude näherst, bemerkst Du eine Bewegung. Du spähest zwischen dem Mais hervor und entdeckst einen Ork, der versteckt zwischen den Bäumen Patrouille um das Gebäude läuft. Notiere Dir im Ereignisfeld „E3“ die Abschnittsnummer 19. Lies jetzt bei Abschnitt 16 weiter.

28

5 Minuten

Da Du den Diebstahl beobachten konntest, weißt Du, in welche Richtung die Orks geflüchtet sind. Du teilst das Deinen Gefährten mit, und innerhalb kürzester Zeit hat der Bogenschütze die Spuren der Orks gefunden. Da Dhim am besten in der Dunkelheit sieht, übernimmt er mit ihm zusammen die Führung. Lies weiter bei Abschnitt 26.

29

0 Minuten

Der Ork liegt tot zu deinen Füßen. Dhim taucht mit einer blutigen Axt doch unverletzt an Deiner Seite auf. „Gute Arbeit“, sagt er murrend. Solltest Du eine akute Wunde haben, die sofort behandelt werden sollte (vielleicht eine Blutung), dann wird Dir Dhim beim Verbinden helfen und Dir einen Bonus von +20 gewähren. Wenn Du entweder unverletzt bist oder eine mögliche Verletzung heilen kannst, geht es weiter bei Abschnitt 10. Erliegst Du Deinen Verletzungen, endet das Abenteuer hier für Dich.

30

1 Minute

Voller Panik stürzt Du ins Unterholz und schüttelst Deine Verfolger ab. Du hörst die Kampfschreie des Zwergen und einen schmerzzerfüllten Aufruf Sakhurs. Nach kurzer Zeit verebben die Kampfgeräusche und gramerfüllt kehrst Du zum Bauernhaus zurück. Deine beiden Gefährten leben. Ein Ork muß geflüchtet sein, und die anderen liegen erschlagen im Gras. Dhim trägt einen Verband um den Kopf, durch den ein Blutfleck dringt. Beide Gefährten betrachten Dich mit einem Blick, der Dir die Schamesröte ins Gesicht treibt, doch sagen sie nichts. Lies weiter bei Abschnitt 40.

31

1 Minute

Sakhur hastet los, einen gebogenen Dolch in der Hand. Du lauschst zusammen mit dem Zwerg in die Nacht, doch nichts ist zu vernehmen. Plötzlich hallt der Schmerzensschrei des Bogenschützen zu Euch und ein orkischer Alarmschrei. Kurz darauf vernehmt Ihr das Klirren von Stahl auf Stahl. „Er hat es versaut“, sagt Dhim fluchend und rennt in Richtung von Sakhurs Schreien. Da stürmen die übrigen drei Orks aus dem Gebäude. Ihre nachtsichtigen Augen haben Dich und den Zwerg sofort erblickt. Der größte von ihnen stürzt Dhim hinterher, während die anderen beiden in Deine Richtung rennen. Du mußt Dich wohl verteidigen. Lies weiter bei Abschnitt 58.

32

5 Minuten

Der Bogenschütze verschwindet im Maisfeld, während Du mit dem Zwerg zurückbleibst. Nach einiger Zeit kommt er zurück. „Drei Orks sind im Gebäude. Sie streiten sich offenbar um die Getreidesäcke, die ich auch sehen konnte. Ein vierter ist tot, wahrscheinlich dem Streit erlegen. Der größere der drei hatte noch ein blutiges Schwert in der Hand.“

Der Zwerg nickt. „Am besten greifen wir schnell und direkt an, solange sie sich unserer Anwesenheit noch nicht bewußt sind“, meint Dhim. „Wir könnten auch einen Hinterhalt legen und sie aus dem Haus locken“, meint der Bogenschütze. „Das finde ich nicht sehr klug“, entgegnet der Zwerg. „Das beraubt uns unserem größten Vorteil, nämlich, daß sie gar nicht wissen, daß wir hier sind.“

Was ist deine Meinung?

- Du stimmst Dhim zu und bist für einen schnellen Sturmangriff (Abschnitt 18).
- Du glaubst, daß Sakhurs Taktik am erfolgversprechendsten ist (Abschnitt 6).

33

0 Minuten

Sofort erfüllen kehlige Schreie die Luft. Die Orks stürzen mit grausam anzusehenden Krummschwertern aus dem Unterholz. Der Kampflärm hallt zwischen den Baumwipfeln wider. Du versuchst, Dich zu orientieren. Dhim hat es mit zwei Gegnern zu tun, wenngleich er seine gewaltige Axt gekonnt schwingt. Die Brüder Habor und Skrang scheinen die Situation im Griff zu haben. Zu Ihren Füßen liegen bereits zwei erschlagene Orks. Jana liegt auf der Straße. Unter ihr breitet sich eine Blutlache beängstigend schnell aus. Weder Sakhur noch Irvul sind im Augenblick zu sehen. Solltest Du durch den hinterhältigen Fernkampfangriff derart verletzt sein, daß Du Dich heilen mußt (beispielsweise, weil Du eine blutende Wunde hast), dann hast Du dafür eine Kampfrunde Zeit. Solltest Du länger als eine Kampfrunde brauchen, um die Verletzung zu heilen, geht es anschließend sofort bei Abschnitt 37 weiter. Erliegst Du Deinen Verletzungen, endet das Abenteuer hier für Dich. Solltest Du unverletzt sein, oder Deine Verletzung innerhalb einer Kampfrunde heilen, hast Du folgende Optionen:

- Willst Du Dhim unterstützen und Dich auf einen seiner Gegner stürzen (Abschnitt 15)?
- Jana hat nicht mehr lange zu leben. Wenn Du heilerische Fähigkeiten hast, könntest Du Dich um sie kümmern (Abschnitt 25).
- Vielleicht willst Du Dir aber auch noch eine Runde lang einen Überblick über das Geschehen verschaffen. Vielleicht ist Dir etwas entgangen (Abschnitt 35).

34

Anzahl der Runden, die notwendig sind, den Zauber zu wirken

Du könntest den Spruch Raten wirken, um einen etwaigen Anhaltspunkt zu bekommen. Wenn Du den Zauber erfolgreich wirkst, schlage Abschnitt 54 auf. Andernfalls mußt Du bei Abschnitt 9 weitermachen.

35

1 Kampfrunde, bzw. 2 Kampfrunden

Mach einen leichten statischen Manöverwurf auf Situationswahrnehmung (Kampf). Solltest Du weder zum Volk der Waldelfen noch der Zwerge gehören, erleidest Du einen Malus von -25 wegen der schlechten Lichtverhältnisse. Solltest Du zur Unterstützung den Zauber Listige Ohren einsetzen, so erhältst Du für den Zauber nur einen Bonus von +25, und die obige verbrauchte Zeit erhöht sich auf 2 Kampfrunden. Alternativ zum Manöverwurf kannst Du auch den Zauber Präsenz wirken.

Sollte der Manöverwurf einen Beinahe-Erfolg oder weniger erzielen bzw. eine UM 66, oder schlägt der Zauber Präsenz fehl, geht es mit Abschnitt 5 weiter. Erzielst Du einen Erfolg oder besser, oder setzt Du den Zauber Präsenz erfolgreich ein, notiere Dir 50 EP, und schlage Abschnitt 52 auf.

36

1 Minute

Jana ist wieder bei Bewußtsein, denn sie winkt Dich zu sich. „Ihr habt mir das Leben gerettet. Dafür möchte ich mich bedanken.“

Sie langt in Ihre weiten Gewänder und holt einen Anhänger hervor. Er hat die Form eines schmalen Auges. „Es ist der Evedil, was soviel wie Der Seher bedeutet. Er wird einmal am Tag Eure Sicht bei Nacht verbessern. Ihr müßt ihn lediglich berühren und seinen Namen aussprechen.“

Der Anhänger hat den Zauber Nachtsicht eingebettet, der einmal pro Tag angewendet werden kann. Jana seufzt und fällt wieder in Bewußtlosigkeit. Lies weiter bei Abschnitt 43.

37

0 Minuten

Jana erliegt Ihren Verletzungen. Im Hintergrund lassen die Kämpfe nach, ehe sie ganz verebben. Dhim der Zwerg taucht auf. Er scheint unverletzt, doch seine Axt ist blutig und schartig. Er beugt sich über Jana. „Sie ist tot“, stellt er leidenschaftslos fest, ehe er sich abwendet und davonmarschiert. Lies weiter bei Abschnitt 10.

38

2 Stunden

Du wickelst Dich in eine Decke und marschierst gelegentlich um das Lager. Die Karawanenmitglieder schlafen, selbst der gepeinigte Mann, der von den Orks gerettet wurde. Mach ein leichtes statisches Manöver auf Aufmerksamkeit. Bei einem Erfolg oder besser oder einem UM Wurf von 66 geht es mit Abschnitt 56 weiter, nachdem Du Dir 50 EP notiert hast. Erzielst Du

einen Fehlschlag oder schlechter, schlage Abschnitt 45 auf. Bei einem Teilerfolg oder einem Beinahe-Erfolg darfst Du das Manöver wiederholen.

39

Speziell

Die nächsten zwei Tage verstreichen ereignislos und am dritten Tag um 6.00 Uhr verläßt Ihr den Wald und erreicht den Thisul. Der Turm ist auf einem Hügel errichtet, und zu Füßen des Hügels befinden sich einige Gebäude, die von einer hohen Holzpalisade umfaßt sind. Ein Tor wird geöffnet, und schwer bewaffnete Soldaten beobachten Euren Einzug. Das Geräusch eines Schmiedehammers dringt an Deine Ohren, und der Rauch mehrerer Kochfeuer hängt in der Luft. Soldaten in Ledermänteln, bewaffnet mit Langschwertern kommen herbei und entladen das Getreide, während Irvul mit dem Hauptmann des Turmes abrechnet, einem breitschultrigen, vollbärtigen Hühnen. Anschließend wendet sich Irvul an Dich und die übrigen Karawanenwächter. „Ihr habt mir gut gedient und das soll belohnt werden.“ Er überreicht Dir einen Beutel mit 20 Goldmünzen. Du stellst fest, daß sowohl der Zwerg Dhim, der Bogenschütze Sakhur, wie auch der noch trauernde Skrang vorhaben, sich hier am Turm anwerben zu lassen.

„Das Zeichen von Amoth!“ Bei den Worten wendest Du Dich um. Auch Dhim und Sakhur schauen verwirrt drein. Der ehemalige orkische Gefangene hat gesprochen und blickt Euch aus klaren Augen an. „Die Orks der Klauenspitzenberge haben es in Ihren Besitz gebracht und bringen es nach Norden in die Berge. Sie wandeln auf geheimen Pfaden, doch ich kenne den Weg. Wir müssen sie aufhalten.“

Der Zwerg wirkt verwirrt. „Offenbar seid Ihr wieder Herr Eurer Sinne, Mann. Aber noch immer redet Ihr wirres Zeug. Wer seid Ihr eigentlich?“

„Ich bin Tamar“, sagt der Mann. „Ich bin Kundschafter des westlichsten der Türme, dem Amasul. Ich war auf Patrouille, als wir einen Ork gefangen nahmen und von ihm erfuhren, daß eine Gruppe von Orks der Klauenspitzen, vom Stamm der Shurruk, ein mächtiges, verlorgengeglaubtes Artefakt in Ihre Hände bekommen haben. Ich erfuhr den Zeitpunkt, wann es in die Berge gebracht werden sollte und auch den geheimen Pfad, den es an den Türmen vorbei nimmt. Es darf die Berge nie erreichen, denn dann hätten die Orks eine mächtige Waffe, die gegen uns eingesetzt werden könnte.“

Unglücklicherweise wurde meine Patrouille von den Schwarzhäuten angegriffen. Alle meine Männer wurden erschlagen, und mich nahm man gefangen, ehe ich die Kunde zum Amasul bringen konnte.“

Der Zwerg wie auch Du und der Bogenschütze betrachten den Mann schweigend. Ist er womöglich

noch immer im Fieberwahn, oder spricht dieser Tamar die Wahrheit? Die Geschichte wird sich im zweiten Teil *Der Pfad von Akbatbar* für Dich entfalten, wenn Du es wagst.

Notiere dir aber vorerst für das erfolgreiche Abschließen dieses Abenteurers 2000 Erfahrungspunkte.

40

1 Minute

Ihr habt den Kampf gewonnen. Solltest Du eine akute Wunde haben, die sofort behandelt werden sollte (vielleicht eine Blutung), dann werden Dir Dhim und Sakhur beim Verbinden helfen und Dir einen Bonus von +30 gewähren. Erliegst Du Deinen Verletzungen, endet das Abenteuer hier. Überlebst Du, oder warst Du nicht akut verletzt, steigt Ihr über die Leichen der Orks und betretet vorsichtig das Bauernhaus. Im Inneren finden sich nur zwei Räume. Eine flackernde Öllampe wirft Ihr Licht im ersten Raum auf einen intakten Tisch, mehrere Stühle und den Leichnam eines Orks. Das restliche Mobiliar ist zerschlagen und liegt verstreut in der Kammer. Der jenseitige Raum ist eine Schlafkammer, die einstmals über eine Tür erreicht werden konnte, welche jedoch aus den Angeln gehoben ist. Die Betten sind ebenfalls eingebrochen. Dhim und Sakhur heben die gestohlenen Getreidesäcke auf. Willst Du Dich noch genauer umsehen (Abschnitt 22), oder hebst Du ebenfalls einfach einen Getreidesack auf und machst Dich mit deinen Gefährten daran, zur Karawane zurückzukehren (Abschnitt 8)?

41

Anzahl der Kampfbrüder

Die Türe des Gebäudes fliegt auf, und drei weitere Orks hasten auf krummen Beinen mit gezogenen Krummschwertern heraus. Sie stürzen sich prompt auf Dhim und Sakhur, die sie mit Ihren nachtsichtigen Augen entdecken. Derweil bist Du in den Kampf mit dem Ork verstrickt. Die Werte entsprechen denen von Abschnitt 49. Der Ork wird zu 20% seinen Angriff in der Blitzaktionsphase durchführen und zu 80% in der normalen Aktionsphase. Solltest Du fliehen wollen und gelingt Dir die Flucht, schlage Abschnitt 30 auf. Sollte der Ork Dich kampfunfähig machen oder womöglich töten, ist das Abenteuer für Dich zuende. Besiegst Du den Ork, notiere dir 600 EP und schlage Abschnitt 40 auf.

42

1 Minute

Vollkommen unvermittelt erfüllt das Pfeifen von Pfeilsalven die Luft. Otis stürzt röchelnd mit einem Pfeil im Hals. Du hörst Jana aufschreien, sich die

Seite haltend, wo ein schwarzgefedertes Geschöß herausragt. Du wirbelst herum und blickst in die grauhäutige Fratze eines Orks, der auf Dich angelegt hat. Mach für den Ork einen Angriffswurf. Er ist 5 Meter von Dir entfernt, hat einen OB von 30, benutzt einen Kurzbogen und ist in der 2. Stufe. Du kannst weder Deinen Reaktionsbonus noch einen möglichen Schildbonus als DB für diesen Angriff nutzen. Wenn Du den Angriff überlebst, schlage Abschnitt 33 auf. Wirst Du außer Gefecht gesetzt oder möglicherweise getötet, endet das Abenteuer hier für Dich.

43

0 Minuten

Irvul überprüft die Wagen und flucht abermals herzhaft. „Sie haben in der Verwirrung das Getreide gestohlen. Diese verdammten Schwarzhäute haben einfach den letzten Wagen ausgeräumt, während wir um unser Leben gekämpft haben.“

Du überzeugst Dich selbst davon und erkennst, daß bis auf einen einzigen Getreidesack die übrigen alle gestohlen sind. Sakhur der Bogenschütze, der dabei war seine Pfeile aufzusammeln, zuckt mit den Schultern. „Nun was soll's. Die übrigen Wagen sind ja noch gefüllt.“

„Für jeden Sack werde ich verdammt gut bezahlt“, braust Irvul auf. „Ich brauche das Geld. Die Säcke müssen wiederbeschafft werden!“

Er schaut in die Runde, während er die Fäuste in die Hüfte stemmt. „Wer hat den Mumm, die Orks zu verfolgen und die Säcke zurückzuholen? Ich zahle jedem, der geht, 20 Goldmünzen.“

Dhim nickt. „Ich gehe, denn es ist bereits sehr dunkel, und meine Augen durchdringen die Nacht, doch es sollten nur drei Leute gehen. Der Rest sollte die Wagen bewachen.“ Irvul scheint einverstanden. Sakhur lächelt. „20 Goldmünzen lasse ich mir nicht entgehen. Ich gehe auch mit.“

Irvul schaut sich um. „Wer geht als Dritter?“

Willst Du gehen (Abschnitt 23), oder bleibst Du lieber bei den Wagen zurück (Abschnitt 3)?

44

0 Minuten

Du schnappst Dir brennende Zweige vom Feuer und stürzt auf die Wölfe zu. Die Kreaturen beginnen zu heulen und ergreifen jaulend die Flucht. Du kehrst zu Deiner Wache zurück, bis Dich der Zwerg Dhim ablöst. Alsdann wickelst Du Dich in Deine Decke am Feuer und schläfst ein. Um 8.00 Uhr am nächsten Morgen wirst Du geweckt. Lies weiter bei Abschnitt 39.

45

0 Minuten

Du hast die blitzenden Augen im Unterholz nicht bemerkt und es ist beinahe zu spät, als Dich etwas Pelziges, Großes anspringt. Du bist vollkommen überrascht und Dir des Angriffs nicht bewusst. Mach einen Angriffswurf des Wolfes gegen Dich. Die Kreatur ist Stufe 2 und hat einen OB mit Bissangriff von 65. Wenn Du den Angriff überlebst, geht es mit Abschnitt 51 weiter. Wenn nicht, endet das Abenteuer hier für Dich.

46

1 Minute

Abgebrochene Zweige und die eisenbeschlagenen Stiefelabdrücke der Orks geben Dir Auskunft über Ihren Fluchtweg. Du teilst das Deinen beiden Gefährten mit, die mit Dir zusammen sofort die Verfolgung aufnehmen. Da Dhim am besten in der Dunkelheit sieht, übernimmt er mit Dir die Führung. Lies weiter bei Abschnitt 26.

47

1 Minute

Keiner Deiner zwei Gefährten zweifelt Deine kundschafterischen Fähigkeiten an, und so verschwindest Du schnell im Maisfeld und steuerst auf das Haus zu. Mach einen mittelschweren statischen Manöverwurf auf Beobachtung. Solltest Du weder zum Volk der Waldelfen noch der Zwerge gehören, erleidest Du wegen der schlechten Sichtverhältnisse einen Malus von -25. Sollte der Wurf einen Erfolg oder besser ergeben, bzw. ein UM Ergebnis von 66, notiere Dir 100 EP, und schlage Abschnitt 27 auf. Erzielst Du einen Fehlschlag oder schlechter, geht es mit Abschnitt 16 weiter. Bei einem Teilerfolg oder Beinahe-Erfolg kann das Manöver wiederholt werden.

48

1 Minute

Du springst vom Kutschbock und merkst, daß sich Dir der Zwerg Dhim anschließt. Zusammen nähert Ihr Euch dem vordersten Wagen, wo Euch ein fluchender Irvul erwartet. Mach einen mittelschweren statischen Manöverwurf auf Hinterhalt entdecken. Solltest Du weder Zwerg noch Waldelf sein, mußt Du außerdem einen Malus von -25 wegen der schlechten Lichtverhältnisse hinnehmen. Bei einem Erfolg oder besser oder einer UM 66 schlägst Du Abschnitt 12 auf, nachdem Du Dir 100 EP notiert hast. Erzielst Du einen Beinahe-Erfolg oder schlechter, geht es mit Abschnitt 42 weiter.

49

1 Minute

Du machst den Ork zwischen den Bäumen am Waldrand aus, wo er gerade einen Weinschlauch an seine wulstigen Lippen setzt. Mach zuerst ein mittelschweres statisches Manöver auf Schleichen. Dabei kannst Du kriechen, was Dir einen Bonus von +10 verschafft. Anschließend machst Du ein mittelschweres statisches Manöver auf Hinterhalt gefolgt von einem mittelschweren statischen Manöver auf Lautloser Angriff. Die Manöver gelingen bei Erfolg oder besser bzw einem UM Wurf von 66. Anschließend mach einen Angriffswurf gegen den Ork, der ihn außer Gefecht setzen muß. Alternativ kannst Du auch einen Zauber wie Schlaf III oder höher gegen den Ork wirken, um ihn auszuschalten. Dabei muß Dir zuvor nur der Wurf auf Schleichen gelingen.

Orkkrieger: Größe M, Treffer 45, RK 5, Stufe 3, Krummsäbel OB 55, DB 20 (Schild), Reaktion -5, WW Leitmagie -12, WW Essenz -6, WW Mentalismus -6, WW Gift/Krankheiten +6, WW Furcht -12, erhält einen Bonus auf DB + WW von +60 gegen Hitze/Kälte-Angriffe

Sollte eines der statischen Manöver mißlingen oder der Ork bei dem Angriff nicht außer Gefecht gesetzt werden, so kann er einen Alarmschrei von sich geben, und Du mußt zu Abschnitt 41 blättern. Tötest Du den Ork lautlos, notierst Du Dir 900 EP und schlägst Abschnitt 7 auf.

50

1 Minute

„Ich kann gehen“, meint Sakhur und schaut in die Runde. Dhim zuckt mit den Schultern. Du könntest dem zustimmen (Abschnitt 32) oder Dich selbst als Kundschafter anbieten (Abschnitt 47) oder anbieten, einen Zauber für das Kundschaften zu wirken (Abschnitt 13).

51

0 Minuten

Dein Schrei hat wohl die übrigen Karawanenmitglieder geweckt. Dhim kommt mit zwei Fackeln in der Hand, und auch Sakhur wedelt mit brennenden Zweigen. Offenbar waren mehrere Wölfe in der Nähe, doch der Feuerangriff schüchtert sie ein, und sie ziehen sich zurück. Solltest Du eine akute Wunde haben, die sofort behandelt werden sollte (vielleicht eine Blutung), dann werden Dir Dhim und Sakhur beim Verbinden helfen und Dir einen Bonus von +30 gewähren. Erliegst Du Deinen Verletzungen, endet das Abenteuer für Dich hier. Überlebst Du, oder warst Du nicht akut verletzt,

nickt Irvul Dir zu und meint: „Ihr seid wohl etwas übermüdet. Legt Euch hin. Ein anderer übernimmt die Wache.“

Gedemütigt rollst Du Dich in eine Decke nah am Feuer und fällst in tiefen Schlaf. Um 8.00 Uhr am nächsten Morgen wirst Du geweckt. Lies weiter bei Abschnitt 39.

52

0 Minuten

Du beobachtest, wie vier Orks die Verwirrung nutzen und sich an der Ladung der hintersten Wägen zu schaffen machen. Drei von ihnen rennen bereits mit gestohlenen Getreidesäcken in den Wald in eine bestimmte Richtung. Einer ist noch dabei, sich einen der Säcke überzuwerfen. Notiere Dir in jedem Fall im Ereignisfeld „E1“ die Abschnittsnummer 28.

- Willst Du Dhim unterstützen und Dich auf einen seiner Gegner stürzen (Abschnitt 15)?
- Jana hat nicht mehr lange zu leben. Wenn Du heilerische Fähigkeiten hast, könntest Du Dich um sie kümmern (Abschnitt 25).
- Vielleicht möchtest Du auch den Ork daran hindern, mit dem Getreidesack zu verschwinden (Abschnitt 17).

53

0 Minuten

Irgendwann hängst Du Deinen Gegner ab. Inzwischen ist der Schlachtenlärm verklungen. Als Du zum Ort des Geschehens zurückkehrst, erkennst Du Dhim, der über dem toten Leib Janas steht und ihren Puls fühlt. „Sie ist tot“, sagt er leidenschaftslos. Lies weiter bei Abschnitt 10.

54

0 Minuten

Der Zauber zeigt Dir eine mögliche Fluchtroute der Orks, die jedoch nicht hundertprozentig sicher ist. Doch es ist der beste Hinweis, den Ihr habt. Du teilst Deinen Gefährten mit sicherer Stimme mit, in welche Richtung die Diebe geflohen sind. Da Dhim am besten in der Dunkelheit sieht, übernimmt er mit Dir die Führung. Lies weiter bei Abschnitt 26.

55

0 Minuten

Du findest eine lose Diele, die Du anhebst. Darunter entdeckst Du einen Beutel. Als Du ihn öffnest, findest Du 10 Goldmünzen, die Du einsteckst. Außerdem liegt zwischen Staub und Spinnweben ein nichtmagisches Krummschwert +15, das Du an Dich nehmen kannst. Lies weiter bei Abschnitt 8.

56

0 Minuten

Dir entgehen nicht die Schatten, die geduckt um das Lager schleichen. Es sind vierbeinige Kreaturen. Du vermutest Wölfe. Wie willst Du Dich verhalten?

- Du schnappst Dir Fackeln aus dem Feuer und versuchst so, die Tiere zu vertreiben (Abschnitt 44),
- Oder Du gibst einen Alarmschrei von Dir und weckst die übrigen Karawanenmitglieder (Abschnitt 57).

57

0 Minuten

Fluchend erwachen die übrigen Karawanenmitglieder. „Was ist?“, brüllt Irvul. Du weist ihn auf die Wölfe hin, die das Lager umkreisen. Darauf hin nehmen Dhim und Sarkhul einfach brennende Scheite und stürzen auf die Wölfe zu. Die Kreaturen, welche Angst vor dem Feuer haben, ergreifen das Weite. „Das hätte genügt“, sagt Irvul. „Das hättet Ihr auch selbst machen können. Legt Euch hin. Es übernimmt wohl besser jemand anders die restliche Wache.“ Beschämt wickelst Du Dich in deine Decke am Feuer und schläfst sofort ein. Um 8.00 Uhr am nächsten Tag wirst Du geweckt. Lies weiter bei Abschnitt 39.

58

Anzahl der Kampfbrunden

Die beiden Orks sind noch 3 Meter von Dir entfernt. Solltest Du sie mit Fernkampfwaffen oder mit Magie aus der Ferne angreifen, werden sie sich Dir nähern und dann ihre Krummsäbel einsetzen. Beide Orks



werden zu 20% ihre Angriffe in der Blitzaktionsphase durchführen und zu 80% in der normalen Aktionsphase. Bedenke, daß sich immer ein Ork in Deiner Flanke befindet, und er somit einen Bonus von +15 auf seinen OB erhält. Die Werte der Orks:

1. Orkkrieger: Größe M, Treffer 55, RK 5, Stufe 3, Krummsäbel OB 45, DB 20 (Schild), Reaktion -5, WW Leitmagie -12, WW Essenz -6, WW Mentalismus -6, WW Gift/Krankheiten +6, WW Furcht -12, erhält einen Bonus auf DB + WW von +60 gegen Hitze/Kälte-Angriffe

2. Orkkrieger: Größe M, Treffer 45, RK 4, Stufe 3, Krummsäbel OB 55, DB 25 (Schild + Reaktionsbonus), Reaktion +5, WW Leitmagie -12, WW Essenz -6, WW Mentalismus -6, WW Gift/Krankheiten +6, WW Furcht -12, erhält einen Bonus auf DB + WW von +60 gegen Hitze/Kälte-Angriffe

Wenn Du einen Ork erschlägst, wird der andere die Flucht ergreifen. Schlage in dem Fall Abschnitt 40 auf, nachdem Du Dir 700 EP gutgeschrieben hast. Wenn die Orks Dich besiegen, ist das Abenteuer zuende. Du kannst auch jederzeit versuchen, die Flucht zu ergreifen. Gelingt die Flucht, lies weiter bei Abschnitt 30.

59

Anzahl der Kampfbrunden

Der Ork ist noch 3 Meter von Dir entfernt. Solltest Du ihn mit Fernkampfwaffen oder mit Magie aus der Ferne angreifen, wird er sich Dir nähern und dann seinen Krummsäbel einsetzen. Der Ork handelt immer in der normalen Aktionsphase. Die Werte des Orks:

Orkkrieger: Größe M, Treffer 55, RK 3, Stufe 3, Krummsäbel OB 65, DB 5 (Reaktionsbonus), Reaktion +5, WW Leitmagie -12, WW Essenz -6, WW Mentalismus -6, WW Gift/Krankheiten +6, WW Furcht -12, erhält einen Bonus auf DB + WW von +60 gegen Hitze/Kälte-Angriffe

Wenn Du den Ork erschlägst, notierst Du Dir 600 EP und schlägst Abschnitt 40 auf. Wenn der Ork Dich besiegt, ist das Abenteuer zuende. Du kannst auch jederzeit versuchen, die Flucht zu ergreifen. Gelingt die Flucht, lies weiter bei Abschnitt 30.

60

40 Minuten

Durch den Gefangenen kommt Ihr wesentlich langsamer voran wie zuvor, doch verläuft der Rückweg zur Karawane ereignislos. Als Ihr ankommt, erkennt Ihr, daß die Wagen am Wegesrand im Kreis aufgestellt

wurden und in der Mitte ein Feuer brennt. Irvul erwartet Euch bereits und ist überaus erfreut, als Ihr ihm die Säcke zurückbringt. „Wie versprochen“, sagt er und überreicht jedem von Euch einen Beutel mit 20 Goldmünzen. „Wer ist das“, fragt er und deutet auf den gepeinigten Mann. Sakhur schüttelt den Kopf. „Das wissen wir nicht. Die Orks hielten ihn gefangen. Er muß Hunger haben.“

Irvul knurrt. „Na schön, geben wir ihm etwas zu essen“, sagt er und bringt ihn zum Feuer. Du erkennst, wie Skrang über dem erschlagenen Körper Habor kniet und das Gesicht in seinen Händen vergraben hat. Als Du fragst, was geschehen ist, seufzt der mürrische Irvul. „Wölfe griffen uns an. Es war sehr ungewöhnlich. Selbst das Feuer hielt sie nicht zurück. Wir haben sie erschlagen, doch Habor lies sein Leben.“

Die Nachtwache wird eingeteilt, und Du bist nicht darunter. Somit kannst Du ein paar Stunden ruhen. Um 8.00 Uhr in der Früh wirst Du geweckt. Lies weiter bei Abschnitt 20.

ANHANG: REGELN

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

WIE MAN EIN SOLOABENTEUER SPIELT

Erschaffen Sie sich einen Charakter der 1. Stufe, wie im *Grundregelwerk* beschrieben. Ist der Charakter spielbereit, beginnen Sie mit dem Prolog. Anschließend werden Sie auf die 1. Abschnittsnummer verwiesen. Ab hier ist es wichtig, daß Sie die Abschnitte nicht der Reihenfolge nach lesen, sondern immer nur die Sektionen, auf die verwiesen wird (was von Ihren Entscheidungen während des Abenteuers abhängt). Es kann nützlich sein, sich die Abschnittnummern, die besucht wurden, auf einem separaten Blatt Papier zu vermerken.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Die Erfahrungspunkte werden nicht wie im *Grundregelwerk* auf S. 85 beschrieben vergeben. Stattdessen gibt es für Manöver und das Besiegen von Gegnern feste EP-Werte, die im Abenteuer aufgeführt sind. Einzigen Unterschied macht die Erfahrungspunktevergabe durch Sprucheinsatz. Diese können Sie Ihrem Charakter wie auf S. 86 des *Grundregelwerkes* beschreiben gutschreiben. Allerdings werden nur EP für Zauber vergeben, die im Kampf gewirkt wurden oder explizit im Abenteuer aufgeführt sind.

FERTIGKEITEN UND ZAUBER

Rolemaster ist ein sehr komplexes Regelwerk mit unzähligen Fertigkeiten und Zaubern. In diesem Soloabenteuer ist es nicht möglich, auf alle Fertigkeiten und Zaubern des *Grundregelwerkes* einzugehen. Nachfolgend finden Sie eine Liste von Fertigkeiten und Zaubern, die in diesem und den folgenden Abenteuern Anwendung finden könnten.

Fertigkeiten: Handeln, Verstecken, Hinterhalt entdecken, Situationswahrnehmung (Kampf), Beobachtung, Erste Hilfe, Sprinten, Schleichen, Hinterhalt, Lautloser Angriff, Spuren verfolgen, Verstecktes entdecken, Magie wahrnehmen, Aufmerksamkeit.

Zaubersprüche: Chamäleon, Unsichtbarkeit I oder besser, Schattierung, Verhüllen, Segen I oder höher, Widerstand I oder höher, Flimmern, Schnelligkeit I

oder höher, Ablenkung, Taube Glieder, Verschwommene Sicht, Schlag I oder höher, Zögern, Geringerer Schmerz, Eisstrahl I oder höher, Feuerstrahl I oder höher, Schockstrahl I oder höher, Wasserstrahl I oder höher, Listige Ohren, Langes Ohr I, Präsenz, Blutung stoppen III, Gerinnen III, Raten, Spuren verfolgen I, Nachtsicht, Lichtstrahl, Licht I, Schlaf III oder höher, Gegenstandsanalyse I oder höher, Macht erkennen.

FLUCHT IM KAMPF

Findet Ihre Flucht in der selben Aktionsphase statt wie der Angriff Ihres Gegners, so verfahren Sie wie auf Seite 65 des *Grundregelwerkes* „Nahkampfangriffe vermeiden“ erklärt. In jedem Fall muß Ihnen ein mittelschweres Bewegungsmanöver auf Sprinten mit einem Ergebnis von 100% gelingen. Dieses Ergebnis kann über mehrere Runden erreicht werden, wobei Sie in jeder Runde das prozentuale Ergebnis Ihres Bewegungsmanövers addieren, bis Sie 100% erreichen. Während diesem Fluchtversuch sind Sie dem Angriff Ihres Gegners ausgesetzt, der jedoch nur mit dem prozentualen Anteil seines OB angreifen darf, der Ihrem momentanen Bewegungsmanöver-Gesamtergebnis -100% entspricht.

Beispiel: *Über zwei Runden haben Sie ein Bewegungsmanöverergebnis von 50% erlangt. Ihr Gegner, der einen OB von 50 hat, darf Sie also nur mit einem OB von 25 angreifen. Während Ihrer Flucht können Sie keinen Schild einsetzen und auch nicht angreifen.*

LICHT UND SICHTVERHÄLTNISSE

Ein Großteil des Abenteuers spielt bei Dämmerung, bzw. bei Nacht. Oftmals erhalten Sie deswegen Abzüge auf Ihre Manöverwürfe, wenn Sie weder zum Volk der Waldelfen noch zum Volk der Zwerge gehören. Umgehen können Sie das jederzeit mit den Zaubern Nachtsicht, Lichtstrahl, Licht I oder einer Laterne bzw. einer Fackel. Allerdings können Sie diese Zaubern bzw. Lichtquellen nicht einsetzen, sollten Sie ein Manöver durchführen, bei welchem Sie nicht entdeckt werden möchten. In diesem Fall kann nur der Zauber Nachtsicht Abhilfe verschaffen.

ZEIT

Zeit spielt in diesem Soloabenteuer eine große Rolle. Zu Anfang wird Ihnen aufgetragen, das aktuelle Datum und die Uhrzeit zu notieren. Ab jetzt läuft die Zeit. Jedesmal, wenn Sie zu einem Abschnitt verwiesen werden, steht dort unter der Abschnittsnummer eine Zeitangabe. Diese müssen Sie zur aktuellen Zeit addieren. Somit bleiben Sie immer auf dem Laufenden, was für eine Tageszeit es ist und wann ein neuer Tag beginnt. Denken Sie auch daran, daß Ihr Charakter ruhen und Nahrung zu sich nehmen muß. Pro Tag muß ein Charakter mindestens 10 Stunden ruhen (das ist nur an bestimmten Stellen im Abenteuer möglich, an denen Sie direkt darauf hingewiesen werden). Die restlichen 14 Stunden können mit Abenteueraktivitäten verbracht werden. Pro Stunde, die der Charakter über der Zeit ist, erleidet er einen kumulativen Malus von -10 auf alle Würfe. Der Malus verschwindet nach einer andauernden Ruhe von 10 Stunden.

EREIGNISFELDER

Oftmals werden Sie dazu aufgefordert, eine Abschnittsnummer in ein Ereignisfeld zu schreiben. Zeichnen Sie eine kleine Tabelle mit mehreren leeren Feldern auf und nummerieren Sie die Felder von E1 bis E30. Das sind die Ereignisfelder. Momentan bleiben sie noch leer. Im Abenteuer selbst werden Sie dann aufgefordert, diese nach und nach mit Abschnittsnummern zu füllen. Ab und an werden Sie auch wieder welche streichen müssen. Es ist wichtig, daß Sie hier genau Buch führen, denn damit wird die sich verändernde Welt simuliert. Jedesmal, wenn Sie am Anfang eines Abschnittes angewiesen werden zu prüfen, ob in einem Ereignisfeld eine Abschnittsnummer steht, tun Sie das und blättern umgehend zu dem genannten Abschnitt, um dort weiterzumachen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Sollten Sie im Abenteuer magische Gegenstände finden, wie etwa ein magisches Kurzschwert +10 oder dergleichen, so weiß Ihr Charakter erst, daß es sich um etwas Magisches handelt, wenn er den Zauber Macht erkennen wirkt oder von einem NPC wirken läßt. Alternativ kann auch ein mittelschweres statisches Manöver auf Magie wahrnehmen durchgeführt werden. Selbst wenn die Magie erkannt wird, muß die Nutzbarkeit des Gegenstandes festgestellt werden. Hierfür ist der Zauber Gegenstandsanalyse I oder höher nötig und selbst dann muß noch die prozentuale Chance erwürfelt werden (bei Gegenstandsanalyse I wäre das 10%). Bevor Sie also einen magischen Gegenstand effektiv verwenden können, muss erst *Macht erkennen* (bzw. die Fertigkeit Magie wahrnehmen) und anschließend *Gegenstandsanalyse I* oder höher erfolgreich gewirkt werden.

Jede Art magischen Gegenstandes, die einmal identifiziert ist, muß nicht ein zweites Mal identifiziert werden, wohl aber mit *Macht erkennen* analysiert werden. Wenn Sie also z.B. ein Kurzschwert +10 finden und es wie oben beschrieben identifizieren, müssen Sie ein zweites Kurzschwert +10, das Sie später finden, nur noch mit *Macht erkennen* behandeln, um es benutzen zu können.