



# AUF INS ABENTEUER



Ausgabe 1 / 2022

Arbeits-Kopie



# AUF INS ABENTEUER

---

Ein „W20 - Legends of Antheria“ Regelwerk von  
Claudia Schwarz und Christian Stadler

Mit freundlicher Unterstützung von:

Peter Horvath, Xenia Bergmann, Andrea Hieke,  
Katherine Ramos, Irene Mayer, Robert Konar, Ana Rusakova,  
Paul Bergmann, Clemens Bergmann  
Andreea Târnoveanu

**D**u hast dich also entschieden, die Herausforderungen von **Antheria** anzunehmen. Dir ist hoffentlich bewusst, dass es kein Zurück mehr gibt, sobald dein **Avatar** diesen fantastischen Kontinent erst einmal betreten hat. Ein Kontinent voller Abenteuer, Gefahren aber auch er Wunder und Magie. Ein Ort, der dich in Staunen versetzt, dir aber vielleicht auch das Fürchten lehren wird.

Warum mein **Avatar** und nicht ich selbst? Nun - die Antwort auf diese Frage ist denkbar einfach. Du bist du, aber deinen **Avatar** kannst du selbst nach deinen Vorstellungen - oder dem Regelwerk - erschaffen. Und das macht auch durchaus Sinn, wenn du in Antheria überleben willst. Während dein **Avatar** vielleicht ein Meister - oder natürlich auch eine Meisterin - des Schwertkampfes sein kann, besteht bei den meisten von uns normalen Menschen schon bei einem Küchenmesser die Gefahr von lebensbedrohlichen Selbstverletzungen. Du brauchst also deinen **Avatar** - und er braucht dich, um ihm Leben einzuhauchen.

*Im klassischen Rollenspiel wird der **Avatar** - der sich laut Definition auf eine digitale Figur bezieht - **Charakter** genannt. Um Rollenspieler und Rollenspielerinnen, die „W20 - Legends of Antheria“ nur einmal testen möchten nicht zu sehr zu verwirren, werden auch wir die Bezeichnung „**Charakter**“ verwenden. Und obwohl unser Team mehrheitlich aus Frauen besteht, haben wir uns einstimmig für die Verwendung des Maskulins entschieden. In Antheria ist Gendern eben ein unbekanntes Wort, welches bestenfalls als „Grendel“ verstanden wird.*

Man spricht in diesem Zusammenhang auch oft von „in die Rolle des Charakters schlüpfen“. Wolltest du nicht auch irgendwann einmal ein mächtiger Krieger, eine verschlagene Diebin, eine kampfgestählte Amazone, eine naturverbundener Elfe, ein biertrinkender Zwerg, eine hilfsbereite Heilerin oder ein machtbesessener Magier sein?

Na dann los! Was hält dich zurück? Regeln? Welche Regeln? Es gibt keine Regeln. Quatsch! Natürlich gibt es die. Auch wenn du dir deinen **Charakter** selbst erschaffen kannst, kannst du natürlich nicht als vier Meter große, unverwundbare Kampfmaschine mit Hydraulikarmen und Laseraugen - und dem kombinierten Verstand von Albert Einstein und Stephen Hawking - durch **Antheria** laufen. Naja... Nach einer halben Million bestandener Abenteuer vielleicht, aber ganz sicher nicht jetzt!

Jetzt geht es erst einmal darum, deine ersten **Erfahrungspunkte** (kurz **EP** oder im Englischen **XP**) zu sammeln. Du bist nämlich eine Null - damit meinen wir natürlich, dass dein Charakter zu Spielbeginn einfach keine **Erfahrungspunkte** besitzt. Aber wie kommst du zu diesen **EP**? Nein! Du kannst sie nicht im Rollenspiel-Shop kaufen auch nicht im Waffenladen um die Ecke - du musst sie dir im Schweiß deiner Angesichtes verdienen. Erledigst du eine Aufgabe oder besiegst du Gegner im Kampf, dann gibt es **EP**, löst du ein kniffliges Rätsel, entdeckst du Geheimgänge, findest du verborgene Schätze oder fällst durch sehr kreatives Rollenspiel auf - dafür kann es **EP** geben. Bestehst du ein ganzes Abenteuer oder erledigst einen besonders schwierigen Auftrag - dafür gibt es mächtig viele **EP**. Wozu brauchst du diese **EP**?

*Anders als bei den meisten anderen Systemen, wie etwa „Das Schwarze Auge“ oder „Dungeons & Dragons“ gibt es bei „W20 - Legends of Antheria“ kein Level-System. Erworbene EP können direkt in neue Fähigkeiten investiert werden. Sie sind also eine Art „Währung“ mit der du dir Kraft, Ausdauer, Intelligenz, Charisma - oder andere Fähigkeiten - erwerben kannst. Doch dazu später mehr Informationen...*

Du möchtest aber „Leveln“ ... Wieso? Stelle dir vor, du läufst durch die Wälder **Antherias** und wirst überfallen. Da ist es doch viel Wichtiger ob dein Gegner Kraft genug hat, dir den Schädigen einzuschlagen, als eine

belanglose Zahl. » Hey Fremder! Ich hau dir Level 17 auf die Birne! «  
Damit konnten wir uns noch nie so richtig anfreunden - und ihr müsst es auch nicht. Solltet ihr dennoch mehr Wert auf ein simples „Hau Drauf“ oder „Selbst fürs Furzen braucht man ein Studium“ System legen, dann empfehlen wir euch ein anderes System...

---

Bereit für das erste Abenteuer? Das erste Abenteuer ist es einmal, dir eine Person (**Charakter**) zu überlegen, welche du in der Welt von **Antheria** verkörpern möchtest, und einen Namen für diesen **Charakter**. Allerdings solltest du bei der Damenwahl ein wenig Vorsicht walten lassen, denn der gewählte Name begleitet deinen **Charakter** sein ganzes Leben. „**Schwanzus Longus**“ mag zwar in einem Monty Python Film ganz witzig klingen, aber in einer Rollenspielgruppe werden sich die Lacher ziemlich sicher in Grenzen halten.

Das bringt uns gleich zu einer Grundregel bei der **Charakter**-Erstellung: Lass dich nicht hetzen! Anfangs ist der Spielleiter oder/und das Regelwerk noch nachsichtig und lässt dich Fehler ausbessern, im laufenden Spiel ist das allerdings nur noch im Tausch gegen sehr viele **EP** möglich. Sollte dir mitten im Spiel der Sinn nach einer permanenten Geschlechtsumwandlung stehen, dann kannst du gleich mal **2.000 EP** dafür berappen - und willst du auch den Namen des Charakters ändern, dann kommen noch einmal **1.000 EP** dazu. Nichts ist gratis - auch nicht in **Antheria**. Hast du schon einen passenden Namen gefunden?

Hoffentlich passt er auch zu der Rasse, welche du verkörpern möchtest. Denn anders als in unserer Welt, kann dein **Charakter** in **Antheria** verschiedenen Rassen angehören. Doch bei der Wahl der Rasse ist ganz besondere Vorsicht geboten, denn selbst alle **EP** der weiten Welt vermögen es nicht, einen Zwerg in einen Elf zu verwandeln. Es würde sich in **Antheria** auch kein Magier finden, der dies anbieten würde.

Natürlich hat jede Rasse so ihre Vor- und Nachteile. Während Menschen so den Durchschnitt darstellen, gelten Elfen als besonders Intelligent und Zwerge als sehr kräftig, dafür sind Elfen vom Körperbau her eher zierlich, während man Zwergen ein gewisses Manko an Intelligenz nachsagt, wie du gleich an den **Grundwerten** sehen kannst.

Und natürlich musst du dich letztendlich auch noch für ein Geschlecht entscheiden. Anders als in unserer realen Welt, hat die Zugehörigkeit zu einem Geschlecht in **Antheria** keine Auswirkungen auf Eigenschaften oder Bezahlung für Aufträge.

***Antheria** ist eine sehr aufgeschlossene und emanzipierte Welt, wo es so gut wie keine Tabus gibt - vorausgesetzt du bist alt genug. Aber bitte - der Spielbarkeit halber - belasse es bei „weiblich“ oder „männlich“, wenn es um das Geschlecht geht. Auch wenn sich jetzt jemand diskriminiert fühlen mag, aber für den Spielfluss ist es schlichtweg verwirrend, wenn zu viele Geschlechter ins Spiel kommen. Danke für dein Verständnis!*

Dein Charakter hat nun also einen Namen, ein Geschlecht und eine Rasse - sehr gut. Als Belohnung dafür kannst du dir **1.000 EP** auf dein Punktekonto gutschreiben.

---

**Grundwerte?** Wovon haben wir da schon wieder geredet?

Rollenspieler wissen natürlich, wovon die Rede ist, allen anderen sei gesagt, dass dein Charakter natürlich mehr braucht als einen Namen, ein Geschlecht und eine Rasse - nämlich Werte, wie Körperkraft (**KK**), Charisma (**CH**) oder Intelligenz (**IQ**).

Doch mehr darüber gleich im nächsten Kapitel...



## IN CHARAKTER ENTSTEHT...

Sehr gut! Du hast den ersten Schritt in eine Welt der Fantasie und Abenteuer getan. Es war doch gar nicht so schwierig, oder? Wenn du die Möglichkeit hast, dann solltest du dir den Charakterbogen ausdrucken, den du am Ende dieses Buches findest - im Notfall tun es aber auch ein Bleistift und ein Blatt Papier. Wer des Englischen mächtig ist, dem wird jetzt sofort ein Licht aufgehen. „*Ahh! Pen & Paper - daher kommt der Name!*“ Völlig richtig...

Wie schon kurz angesprochen braucht dein **Charakter** auch noch ein paar Werte, bevor er sich ins Abenteuer stürzen kann. Bei „**W20 - Legends of Antheria**“ verwenden wir ein System mit acht positiven Eigenschaften, welche deinen **Charakter** bestimmen.

---

### KK - KÖRPERKRAFT

Eine der wichtigsten Eigenschaften für einen Abenteurer ist wohl seine Körperkraft. Sie bestimmt wie stark dein **Charakter** physisch ist. So ist ein schwächerer **Charakter** wohl kaum in der Lage ein zweihändiges Schwert zu führen oder eine Tür gewaltsam zu öffnen. Reicht die Kraft einen schweren Stein hochzuheben oder ein Seil hochzuklettern?

Darüber hinaus wird die Körperkraft (**KK**) zur Berechnung der Lebensenergie (**LE**) herangezogen. Du solltest also wirklich darauf achten, dass die **KK** bei deinem Charakter nicht zu kurz kommt.

**Optionale Regel:** Wer das Spiel ein wenig realistischer gestalten möchte der kann die **KK** auch verwenden um zu berechnen wie viel Ausrüstung ein **Charakter** permanent mit sich führen kann ohne das seine Fähigkeiten beeinträchtigt werden. Die Formel **5xKK** hat sich dabei als durchaus „realistisch“ herausgestellt.

## AU - AUSDAUER

Was nützt es schon, wenn du Kraft wie ein Oger hast, aber keine Ausdauer (**AU**) diese auch einzusetzen? Ausdauer ist in **Antheria** sehr gefragt und etwa genau so wichtig wie die Körperkraft (**KK**). Es kann böse enden, wenn du eine Bergwand hochkletterst und kurz vor dem Gipfel verlässt dich, mangels Ausdauer (**AU**) die Kraft und du stürzt in die Tiefe. Oder du stürzt dich in ein amouröses Abenteuer und genau im entscheidenden Moment reicht deine Ausdauer nicht aus - peinlich!

Außerdem spielt die Ausdauer eine wichtige Rolle bei der Berechnung deiner Lebensenergie. Oder wie die Amazonen zu sagen pflegen - man kann nie zu viel Ausdauer (**AU**) haben.

---

## GE - GESCHICKLICHKEIT

Nicht alles lässt sich mit Kraft und Gewalt lösen - es gibt Situationen, da ist Geschicklichkeit (**GE**) gefragt. Zum Beispiel wenn es darum geht eine, durch eine Falle gesicherte, Truhe oder Türe zu öffnen. Rohe Kraft würde die Falle auslösen, aber mit etwas Geschicklichkeit (**GE**) kann man das vielleicht vermeiden.

Aber auch die Bewältigung von Hindernissen - etwa über einen Balken balancieren - oder auch gesellschaftliche Talente wie Tanzen benötigen ein gewisses Maß an Geschicklichkeit (**GE**).

Und wenn du dich vielleicht im späteren Verlauf des Spieles entscheiden solltest, deinen Lebensunterhalt durch die Umverteilung von wertvollen Gütern zu verdienen, solltest du sogar über eine sehr hohe Geschicklichkeit (**GE**) verfügen. Sonst kann es - viel schneller als dir lieb ist - passieren, dass du den einen oder anderen Kerker von innen siehst. In manchen Gegenden **Antherias** würde man dir vielleicht sogar die Hand abhacken oder dich am nächsten Baum aufknüpfen.

## IN - INTUITION

Manche nennen die Intuition auch „das dritte Auge“ oder „die innere Stimme“, aber eigentlich ist es mehr die Fähigkeit vorauszuahnen was gleich passieren wird . was deine Gegner oder Begleiter tun werden, ob dein nächster Schritt vielleicht eine Falle auslöst oder ob hinter der nächsten Biegung ein Feind auf dich lauert. Die Intuition (**IN**) ist viel mehr ein auf Erfahrung basierendes Fühlen - als ein Wissen.

Besonders Elfen wird nachgesagt, dass sie über eine hohe Intuition (**IN**) verfügen und es ist schon etwas Wahres an den Worten, dass man besser ab und an auf seine „innere Stimme“ hören sollte, denn ihr kannst du, in den meisten Fällen, vertrauen,

Spare also nicht an deiner Intuition (**IN**) - sie kann dich davor bewahren in gefährliche Situationen oder Fallen zu stolpern.

---

## AK - AKTION / INITIATIVE

Bist du jemand, der gerne die Initiative ergreift oder lässt du anderen den Vortritt? Was hier auf den ersten Blick wie eine Frage der Höflichkeit erscheint, kann in **Antheria** den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten, der wer den höchsten Aktionswert (**AK**) sein Eigen nennt, der darf im Kampf beginnen. es sei denn Sonderregeln sehen etwas anderes vor oder es handelt sich um einen Hinterhalt.

Der Aktionswert (**AK**) bestimmt im Kampf die Reihenfolge, wer wann eine Aktion ausführen darf. Wäre doch wirklich dumm, wenn du im Kampf gegen zwei Eichhörnchen und eine Haselmaus verlierst, nur weil deine **AK** so niedrig ist, das alle anderen zuerst zuschlagen dürfen.

Darüber hinaus wird der **AK**-Wert auch zum Bestehen einiger Prüfungen benötigt, denn was nutzt schon Mut (**MU**), wenn du dir der nötige Antrieb fehlt eine Aktion durchzuführen.

## CH - CHARISMA

Häufig wird der Fehler gemacht, das Charisma (CH) mit Attraktivität zu vergleichen oder gar gleichzusetzen. Es handelt sich hierbei viel mehr um eine persönliche Ausstrahlung und Überzeugungskraft. Und das diese sehr häufig im Auge des Betrachters liegt zeigt sich bei keinem anderen Wert so sehr in den Proben wie beim Charisma (CH).

Kein Ork wird einen Zwerg besonders charismatisch finden und auch Elfen tun sich schwer, sich zu einem Menschen hingezogen zu fühlen - es sei denn der Charismawert (CH) ist hoch genug. Natürlich ist es in den meisten Fällen auch kein Fehler - und positiv für den CH Wert - wenn man keine Flohhorden mit sich herumschleppt und auch nicht riecht wie ein Iltis. Kurzum - dein Charisma (CH) kann sehr leicht von äußeren Einflüssen beeinträchtigt oder gesteigert werden. Ob du jetzt allerdings **50** oder **100 Stein** auf die Waage bringst hat auf dein Charisma (CH) keinerlei Einfluss.

Und wenn du jetzt denkst, dass du dein Charisma ruhig vernachlässigen kannst, dann solltest du vielleicht einmal bedenken, dass die mächtigsten Personen der Menschheitsgeschichte sehr charismatische Persönlichkeiten waren. Oder glaubst du wirklich, dass die französische Armee einer Bauerntochter in den Krieg gegen die Engländer gefolgt wäre, wenn diese nicht über enormes Charisma (CH) verfügt hätte?

Oder das ein kleiner Gefreiter die Massen so beeinflussen kann, dass sie ihm in den schlimmsten Krieg der Menschheit folgten? Oder das die berühmteste Spionin der Menschheitsgeschichte an militärische Geheimnisse gekommen wäre? Alles eine Frage des Charisma (CH)...

Du siehst, Charisma (CH) ist also viel wichtiger, als du vielleicht denkst, denn nicht alle Geheimnisse kann man durch Folter erzwingen - für manche ist auch Überzeugung und in einigen Fällen sogar Verführung von Nöten. Und für beides benötigt man ausreichend Charisma (CH).

## MU - MUT

Davon wirst du in **Antheria** jede Menge benötigen! Sei es nun um Proben zu bestehen oder um Feinden gegenüber zu treten. Und du kannst uns glauben. Es gibt in **Antheria** Kreaturen deren Anblick dir das Blut in den Adern gefrieren lassen wird, falls du nicht über genug **MU** verfügst.

Einige sind sogar so furchteinflößend, dass sie dich schreiend das Weite suchen lassen oder du gar dem Wahnsinn anheim fällst, falls du nicht über genug Mut (**MU**) verfügst die Probe zu bestehen. Kurzum - sollte dich im falschen Moment dein Mut (**MU**) verlassen, so kann das fatale Folgen für dich haben.



Außerdem ist Mut (**MU**) im späteren Spielverlauf wichtig, wenn sich deine Kriegerin - zum Beispiel - entschließt sich den Amazonen anzuschließen. Denn nur den tapfersten Kriegerinnen wird diese Ehre zu Teil werden - von all den anderen Voraussetzungen einmal gänzlich abgesehen. Also! Was auch passiert - verliere nicht deinen Mut!

---

## WE - WEISHEIT / INTELLIGENZ

Für **Charaktere**, welche sich der Magie oder der Wissenschaft verschrieben haben ist eine hoher Grad an Weisheit (**WE**) und Intelligenz einfach unerlässlich. Immer wieder glauben Kämpfer, dass sie darauf verzichten können, aber das wäre fatal. Oder möchtest du, dass dein Krieger nicht lesen kann, und die Worte „Vorsicht Gift!“, auf einer Flasche, nicht versteht? Oder das jeder Einkauf zu einem Glücksspiel wird, weil er einfach nicht in der Lage ist, Beträge auszurechnen? Bei den Göttern - so mancher Krieger kann nicht einmal seinen Namen richtig schreiben und unterzeichnet mit „XXX“.

**Optionale Regel:** Um für mehr Realismus zu sorgen und der Weisheit

bzw. Intelligenz mehr Bedeutung zukommen zu lassen, bietet sich diese optionale Spielregel an. Dieser Regel nach gelten **Charaktere** mit einer **WE** von unter 5 als totale Analphabeten, die weder lesen noch schreiben können. Sie sind also nicht in der Lage Nachrichten, Beschriftungen auf Gefäßen, Karten - oder was auch immer zu lesen und zu verstehen.

Eine **WE** von 6 bis 10 reicht aus um in der Muttersprache eines **Charakters** zu lesen und zu schreiben, sowie einfache Rechenaufgaben zu lösen. Der **Charakter** verfügt über ein Grundwissen in verschiedenen Fachbereichen oder ist zumindest in der Lage dies sich anzueignen.

Bei einer **WE** von 11 bis 14 ist der **Charakter** in der Lage eine Fremdsprache flüssig zu sprechen oder zu erlernen, sowie komplexere, mathematische Aufgaben zu lösen. Das Lesen von Karten stellt keine Herausforderung für den **Charakter** dar und er verfügt über ein ausreichendes Wissen in sehr vielen Bereichen - ausgenommen Magie oder Alchemie.

Mit einer **WE** von 15 bis 24 darf sich ein **Charakter** als überaus intelligent bezeichnen. Er ist in der Lage mehrere Fremdsprachen in Wort und Schrift zu beherrschen. Selbst mathematische Aufgaben von enormer Komplexität stellen kein Problem dar. Der **Charakter** verfügt über ein enormes Allgemeinwissen und ist in der Lage magische und wissenschaftliche Formeln zu lesen und zu verstehen. Die hohe **WE** macht ihn widerstandsfähiger gegen Illusionen und psychische Folter.

Mit **WE** 25+ offenbaren sich dem **Charakter** selbst die Geheimnisse des Universums.





## RUNDWERTE FESTLEGEN...

Spätestens jetzt wäre der richtige Zeitpunkt, dir deine Würfel zu holen, denn du wirst sie gleich brauchen - zumindest den zwanzigseitigen Würfel, kurz **W20** genannt. So ein Würfel darf in keinem Rollenspiel-Haushalt fehlen. Solltest du aber nur mal zufällig hier reingestolpert sein und keinen zur Hand haben, ja vielleicht nicht einmal wissen, wie so ein Würfel aussieht, dann kann dir vielleicht ein „Würfel-Wurf-Simulator“ im Internet helfen. Solltest du keinen Würfel besitzen, so klicke auf den QR-Code - oder scanne ihn mit deinem Smartphone.



3D Dice Roller

Jetzt wird es Ernst! Du kannst dich doch hoffentlich noch daran erinnern, welche Rasse du für deinen **Charakter** ausgewählt hast. Falls nicht, hast du es hoffentlich - wie wir dir empfohlen haben - auf einem Charakterbogen oder einem Blatt Papier notiert. Gut, denn jetzt kannst du dich mit den Grundwerten deines Charakters vertraut machen und sie ein ganz klein wenig modifizieren - zu diesem Zweck haben wir dir auf Seite 7 die **1.000 EP** geschenkt.

-- MENSCH --							
KK: 5	AU: 5	GE: 5	IN: 4	AK: 5	CH: 6	MU: 5	WE: 5

-- ZWERG --							
KK: 6	AU: 5	GE: 5	IN: 5	AK: 5	CH: 5	MU: 5	WE: 4

--= ELFE =-

KK: 4	AU: 5	GE: 5	IN: 6	AK: 5	CH: 5	MU: 5	WE: 5
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

Wie du sehen kannst, unterscheiden sich die einzelnen Rassen zu Beginn des Spieles nur minimal. Jede Rasse hat einen kleinen Vorteil, aber auch einen charakterlichen Nachteil. So mangelt es Menschen ein klein wenig an Intuition, Zwergen an Intelligenz und Elfen an Körperkraft. Da Elfen, durch die geringere Körperkraft einen Nachteil bei der Berechnung ihrer Lebensenergie (**LE**) haben, erhalten sie dafür eine besondere Fähigkeit - die „**Nachtsicht**“. Wie zum Beispiel auch Katzen, können Elfen auch im Dunkel der Nacht sehen.

Um diese besondere Fähigkeit zu aktivieren schließt die Elfe ihre Augen, legt einen Finger auf jedes Auge und spricht die Worte: „*In Antherias dunkler Nacht, entgeht nichts Böses meiner Wacht. Wer Unrecht tut, der hüte sich...*“ Reingefallen! Wir wollten nur mal sehen ob du auch ein wenig Spaß verstehst. Natürlich ist diese besondere Fähigkeit in der Dunkelheit automatisch aktiviert.

*Wie auch Katzen können Elfen - trotz ihrer **Nachtsicht** - nicht bei absoluter Dunkelheit sehen. In Höhlen, Verliesen oder Räumen ohne Fenster sind sie genau so „blind“ wie alle anderen Rassen*

Doch jetzt lass uns deinen Charakterbogen vervollständigen. Zuerst lass uns einmal überlegen, was du mit deinen **1.000 EP** anstellen kannst. Du kannst sie natürlich für später aufsparen oder sie jetzt benutzen um eine deiner Eigenschaften von 4 auf 5 oder von 5 auf 6 zu verbessern. Es ist deine Entscheidung. Normalerweise würde ein Verbesserung von 5 auf 6 mehr kosten, aber da es sich um das erste Abenteuer in **Antheria** handelt geben wir hier und jetzt einen kleinen Preisnachlass - aber nur jetzt! Entscheidung gefallen - eventuelle Änderung notiert... Gut!

Jetzt verfügt dein **Charakter** über beinahe alle Grundwerte, die er benötigt um sich ins Abenteuer zu stürzen. Wir müssen nur noch seine Lebensenergie (**LE**) berechnen und auswürfeln. Dazu benutzen wir die einfache Formel...

$$(2xKK) + AU + 1W20$$

Wie du siehst, spielt auch das Würfelglück eine nicht unwesentliche Rolle bei der Erstellung deines **Charakters**. Damit dein erstes Spiel nicht gleich zur totalen Enttäuschung wird erlauben dir die Glücksgötter, dreimal den **W20** zu rollen, und das beste Ergebnis für die Berechnung herzunehmen. Hast du es? Das sollte ja auch mit einer **WE** von 4 kein zu großes Problem darstellen.

---

Was wir jetzt hier berechnet haben ist natürlich nur der Basiswert deiner Lebensenergie (**LE**). Aber wie kannst du deine Lebensenergie erhöhen? Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten. Immer wenn du eine Fähigkeit - im Tausch gegen **EP** - erhöhst, steigt auch der Basiswert deiner Lebensenergie. Und zwar - bis Stufe 10 um einen Punkt pro Erhöhung, von Stufe 11 bis Stufe 20 um zwei Punkte und über Stufe 20 um vier Punkte pro Erhöhung. Steigerst du also dein Charisma (**CH**) von 7 auf 8, dann darfst du auch den Basiswert deiner LE um einen Punkt erhöhen. Steigerst du deine Weisheit (**WE**) von 13 auf 14, dann kommen zwei Punkte zum Basiswert deiner **LE** - und bei einer Steigerung von 22 auf 23 sind es vier Punkte.



Fällt deine **LE** unter den Basiswert, so kannst du sie mit **Heiltränken** regenerieren. Jedoch kann der Wert damit nicht über den Basiswert hinaus angehoben werden. Dazu benötigst du **Energietränke**, deren Wirkung aber im Laufe der Zeit verfliegt. Fällt deine Lebensenergie unter 0, so bist du normalerweise Wurmfutter, außer du bist in der Gruppe unterwegs... Bist du hier aber nicht!

Hoffentlich waren dir die Götter beim Auswürfeln deiner **LE** wohlgesonnen, denn jetzt geht es ohne große Umschweife ins erste Abenteuer in **Antheria**. Doch halt! Hast du nicht etwas vergessen? Du willst doch nicht etwa splitternackt in dein erstes Abenteuer stürzen? Um ein Abenteuer bestehen zu können, bedarf es natürlich einer entsprechenden...



## USRÜSTUNG...

Und die gibt es normalerweise nur gegen bare Münze auf den Märkten und in den Läden **Antherias** zu erstehen. Oder man beschafft sie sich auf die gar schändliche Art der Leichenfledderei, aber das ist eine andere Geschichte...

Damit wir jetzt nicht auch noch endlos viel Zeit mit einem Bummel über Märkte und Läden verlieren - *und du vielleicht am Ende völlig pleite und voll nutzlosem Krempel dastehst* - schenken wir dir für dein erstes Abenteuer eine kleine Grundausrüstung. Du darfst dir jetzt natürlich keine Ritterrüstung mit einem Langschwert und Turmschild erwarten - *das wäre wirklich unverschämt* - aber für das erste Abenteuer sollte sie ausreichend sein. Ach so! Du möchtest wissen, was wir dir als Ausrüstung zur Verfügung stellen, damit du es in deinen Charakterbogen übertragen kannst. Eine weise Entscheidung...

Wie schon gesagt, ein Langschwert wird es keines, aber für dein erstes Abenteuer schenken wir dir einen alten **Dolch**. *Sei froh, wir hätten dir auch ein einfaches Messer schenken können*. Der Dolch hat schon so einiges durchgemacht. Sein Gehilz ist deutlich abgegriffen und seine Klinge weist einige Scharten auf, auch die Schärfe lässt ein wenig zu wünschen übrig und obwohl sich der Dolch in einem bedauernswerten Zustand befindet, verursacht er dennoch **1W6** (statt der **1W8** eines gepflegten oder neuen Dolches) Schaden bei einem geglückten Angriff.

Was? Ein Schild möchtest du auch noch? Hier! Nimm diesen **Holzschild!** Er mag zwar aussehen wie der Deckel einer Latrine - *und dem Geruch nach zu urteilen ist es auch einer* - aber er erhöht deinen Rüstungswert (**RW**), auf den wir später noch zu sprechen kommen werden, um einen Punkt.

Damit du nicht nackt über **Antherias** Antlitz wandern musst, schenken wir dir noch ein Gewand aus feinsten Jute, *welches zuvor wohl als Erdapfelsack sein Dasein fristete*. Es mag sich zwar ein wenig kratzig anfühlen, aber dafür erhöht es deinen Rüstungswert (**RW**) um einen weiteren Punkt.

Handschuhe? Vergiss es! Solch eitlen Tand musst du dir schon von deinem eigenen Vermögen kaufen, falls du unbedingt welche haben möchtest. Aber über Schuhe können wir reden. Hier, für dich, Schuhe aus feinstem Rattenleder. Die waren vor drei oder vier Dekaden der modische Schrei auf den Höfen... *...der Bauern*. Sie bieten dir zwar keinen zusätzlichen Schutz, verhindern aber, dass du dir die Füße all zu schnell wund läufst. Probiere sie an! Sie passen dir ganz sicher...

Helm? Wer braucht schon einen Helm, von den Mineuren in den Mienen der Zwerge einmal abgesehen? Er würde dir ständig ins Gesicht rutschen und dich vielleicht mehr behindern als beschützen. Aber gut, wenn du unbedingt darauf bestehst. Hier - diesen **Helm** hat schon der große Krieger **Balsrim Dunglebert** getragen, *was einen Ork allerdings nicht daran hinderte ihm den Schädel einzuschlagen*. Der Helm, der einige Dellen ausweist erinnert ein wenig an einen tiefen Suppenteller, aber immerhin steigert er deinen Rüstungswert (**RW**) um einen weiteren Punkt. Nun - dann hast du deine „Rüstung“ ja beisammen, kommen wir zu weiteren Ausrüstungsgegenständen, die du unbedingt noch mit auf die Reise nehmen solltest...

Damit bekommst du einen **Rucksack** überreicht, der etwa 10 Stein wiegt, und folgendes beinhaltet...

**Seil (10 Schritt lang, gebraucht)**... In seinen besten Jahren mag dieses Seil sicher schwere Lasten getragen haben, *aber diese liegen lange zurück*, und jetzt muss man sich glücklich schätzen, wenn es das Gewicht einer Person tragen kann.

**Zunderbüchse (gebraucht)**... Diese Büchse enthält alles, was du benötigst um ein wohliges Feuer zu entfachen, wie Feuerstein, ein Zunderreisen und (hoffentlich) trockenen Zunderschwamm. Ob es dir aber gelingt, damit ein Feuer zu entfachen wird im Laufe des Abenteuers aber auch von deiner Intelligenz und deiner Geschicklichkeit (GE) abhängen.



**Geldkatze (gebraucht)**... Als du die Geldkatze aus dem Rucksack nimmst, stellst du fest, dass wir wohl einige Münzen darin vergessen haben. Heimlich kramst du die Münzen aus dem Beutel und beginnst sie zu zählen. Wenn deine Weisheit (WE) bei **4** oder höher liegt, erkennst du, dass **17 Taler** und **30 Heller** in der Geldkatze stecken, ansonsten sind es einfach nur Münzen für dich, deren Wert sich wohl im Laufe des Spieles herausstellen wird.

**Proviand**... Damit du nicht gleich auf deinem ersten Abenteuer an Hunger stirbst, haben wir dir auch noch ein kräftigendes Paket Proviand in den Rucksack gepackt. Ein Laib würziges Bauernbrot (hart genug um einen Goblinschädel damit einzuschlagen), ein großes Stück Hartkäse (verursacht - geworfen - mehr Schaden als dein alter Dolch), zwei Dörrwürste (mehr „Dörr“ als Wurst), eine zwei Finger breite Schwarte Speck vom Borstenvieh (nicht ganz frisch, aber noch genießbar ohne sich den Magen zu verderben) und eine Flasche voll Wasser...



*Vielleicht mag jetzt ein, dem Vegetarismus zugewandter Abenteurer ob des Proviant's aufschreien. Doch möchten wir hier anmerken, dass das Prinzip der fleischlosen Ernährung in **Antheria** noch nicht bekannt ist. Außerdem ist Fleisch, von Speck einmal abgesehen, so teuer, dass es sich Bauern oder Leibeigene ohnehin nur ein- bis zweimal pro Mondwechsel leisten können.*

**Heiltränke (x2)**... Damit dein erster Kampf hoffentlich nicht auch gleich dein letzter sein wird, haben wir dir auch zwei Heiltränke in den Rucksack gepackt. Jeder der Tränke kann **10** Punkte deiner Lebensenergie (**LE**) regenerieren. Nimmst du den Trank während eines Kampfes ein, so musst du zwei Kampfrunden dafür aussetzen - eine um den Trank aus dem Rucksack zu holen und eine weitere um ihn einzunehmen. Ausgenommen, du hältst ihn bei Kampfbeginn bereits in der Hand oder trägst ihn am Gürtel. Doch gib gut acht, dass du sie nicht zerbrichst, denn Heiltränke sind sehr wertvoll und oft die letzte Rettung in der Not...



**Göffel (gebraucht)**... Selbst in **Antheria** ziemt es sich nicht, Grütze mit den Fingern zu essen oder Speckstücke mit selbigen aus dem Eintopf zu picken. Aus diesem Grund haben wir dir eine dieser neuen (wenn man es vom Standpunkt des, dem Volk der Kohlezwerge angehörigen, Erfinders betrachtet), Erfindungen eingepackt - einen Göffel. Er mag nicht mehr viel hergeben, aber zumindest bleiben deine Finger beim Essen sauber und im Nahkampf kann er immerhin **1W4** Schaden verursachen. Und wer weiß wozu er sonst noch gut sein kann...



**Schriftrolle (versiegelt)**... Des weiteren findest du eine versiegelte Schriftrolle in deinem Rucksack. Du betrachtest das Siegel eingehend. Es zeigt eine Art Drachen und ein Schwert. Würdest du über eine Weisheit (**WE**) von **10** oder mehr verfügen, so würdest du es als Siegel der **Amazonen**



vom **Drachenschwert** erkennen, aber so ist es für dich einfach nur ein Batzen Siegellack, der das Motiv eines Drachen zeigt. Du kannst fast darauf wetten, dass diese Schriftrolle ein wichtiger Bestandteil deines Abenteuers werden wird.

### **Buch - „Von Samtpfötchen und Dornenpeitschen“...**

Das violett gebundene Buch ist von einer Schrift verfasst, welche man erst ab einer Weisheit (WE) von **12** oder höher lesen kann. Als du das Buch durchblätterst stellst du zu deinem Erstaunen fest, dass es einige sehr frivole, ja geradezu götterlästerliche, Abbildungen enthält. In der Mitte des Buches wurden offensichtlich ein paar Seiten sehr grob herausgerissen. Wird dein Abenteuer vielleicht darin bestehen, diese fehlenden Seiten zu finden?



Gleich wirst du es erfahren, denn dein...



## **BENTEUER BEGINNT JETZT!**

»Hör mir gut zu, Abenteurer. Wir haben dich, mit allem unserer Handelsgilde zur Verfügung stehenden, ausgerüstet, was du benötigst um deine Queste zu erfüllen. Du hast sicher einen Blick in deinen Rucksack geworfen - und dabei ist dir sicher dieses kleine, violette Buch aufgefallen. Beachte es nicht weiter, denn es handelt sich dabei um einen mehrere Sternläufe alten Bordellführer aus dem **Südlichen Hochland**. Wir haben ihn lediglich zu deiner Unterhaltung in den Rucksack gesteckt.«

Die Sprecherin - eine Frau, etwa fünf Fuß und zwei Hand groß, kräftig, schulterlanges schwarzes Haar, dunkle Augen und rundliches Gesicht - räuspert sich: »Aber diese versiegelte Schriftrolle ist von enormer Wichtigkeit. Du musst sie unbedingt vor Einbruch des **Laubrisses**

(November) in **Torwacht**, in der Schenke „**Zur Siegreichen Amazone**“ abliefern. Du weißt doch hoffentlich, wo **Torwacht** liegt oder etwa nicht?« Die Frau ist sich nicht ganz sicher, wie sie deine Geste - eine Kombination aus Nicken und Achselzucken - deuten soll. »Bei den Göttern, was hat sich unser Gildenoberhaupt nur dabei gedacht, ausgerechnet dich mit dieser heiklen Aufgabe zu beauftragen.«

Mit diesen Worten zieht sie eine zusammengerollte Landkarte - *welche du auf der nächsten Seite betrachten kannst* - aus einem Fach hinter ihrem Schreibtisch. »Hier! Nimm diese Karte mit. Sie ist zwar nicht sehr detailliert und gewiss nicht getreu im Maßstab, aber sie dürfte dir auf deinem Weg dennoch gute Dienste leisten. Sieh her! Wir sind hier, in **Brückenwehr**. Am besten folgst du dem Handelsweg in südwestlicher Richtung, bis in die Hauptstadt **Andarwacht**. Wenn du nicht trödelst, müsstest du diesen Weg in zehn **Sonnenläufen** schaffen.«

Du nickst zustimmend und sie fährt fort: »Lass dich in der Hauptstadt aber nicht zu einem unnötigen Aufenthalt hinreißen. Nur all zu leicht kann man den Reizen der großen Stadt erliegen und ehe man es sich versieht ist man sein ganzes Hab und Gut los. Und hüte dich vor den Taschendieben, von denen es dort mehr gibt, als Bremsen am Arsch eines Orkponys.« Fast hättest du, ob dieses Vergleiches, zu lachen begonnen, aber der Blick der Frau zeigt dir ganz deutlich, das sie jedes ihrer Worte ernst gemeint hat.

»Von **Andarwacht** aus, gibt es verschiedene Möglichkeiten um nach **Torwacht** zu gelangen. Der schnellste Weg wäre es wohl, über den **Falkensee** zu setzen, allerdings ist die Überfahrt gewiss nicht billig - so an die **25 Taler** wirst du dem Fährmann für seine Dienste schon bezahlen müssen. Und vielleicht bist du nicht geschaffen dafür, zwei bis drei Tage auf einem schwankenden Boot auszuharren? So eine Überfahrt ist nicht Jedermanns Sache.«



Antheria



Hohefall (Fastenwall)

Waldkingszacken

Düsterwald

Jedewald

Leuchtende Klüfte

Waldgarpen

Amatonsheide

Waldfröhen

Waldliche Wälder

Großen Sandsteine (Wüstenwall)

Nur Hand Wüste

Alte Klüfte Wüste

Dampfende Dschungel

»Billiger, aber viel zeitraubender, wäre es, wenn du der Handelsroute weiter nach **Rifflicht** folgst und von dort aus dem Weg nach Nordwesten beschreitest. Viel mehr will ich dir jetzt nicht sagen, denn bis dahin hast du ohnehin wieder alles vergessen. Und jetzt gute Reise, mögen dir die Götter wohlgesonnen sein.«

Du holst tief Luft als du aus dem Gildehaus trittst, welches sich mitten auf dem Marktplatz von **Brückenwehr** zwei Stockwerke hoch erhebt und damit alle anderen Gebäude im Umkreis von **200 Schritt** überragt.. Obwohl man dir davon abgeraten hat, mischt du dich unter die Leute, die auf dem Markt ihre Einkäufe erledigen. Ständig musst du an die Schriftrolle in deinem Rucksack denken. Ist sie dort auch wirklich sicher verwahrt oder wäre es vielleicht besser, wenn sie unter deinem Jutehemd trägst? »Ach was!«, schießt es dir durch den Kopf, »Wer versucht schon einen zerlumpte Abenteuerer wie mich zu bestehlen?« Wenn **Brückenwehr** schon so beeindruckend auf dich wirkt, wie muss es dann erst **Andarwacht** tun?

### **Brückenwehr (1.900 Menschen, 150 Zwerge und 14 Elfen)**

**Tempel:** Succubana, Agror, Fennex, Junova

**Oberhaupt:** Bürgermeisterin Caride von Perram, Geweihte des Agror

**Militäreinheiten:** 18 Mann Stadtwache, 4 leichte und 2 schwere Ritter

**Haupteinnahmen:** Handel, Brückenzoll

Du lässt dich eine Weile in der Woge aus Menschen treiben, als du plötzlich eine Stimme vernimmst, die deine Aufmerksamkeit erregt. »Nur heute, meine Damen und Herren - **Rabugasch**, der fahrende Schmied. Hat eure Waffe einen Makel? Oder ist die Klinge gar gebrochen? Rabugasch repariert sie zu einem besonders günstigen Preis.

Na? Wie sieht es aus, Abenteurer? Dein Dolch sieht aus, als hätte er schon bessere Tage gesehen. Lass mich einmal sehen... Hmm... Scharfen Auswetzen und Klinge schleifen. Für **7 Taler** mache ich deinen Dolch wie neu! Sind wir im Geschäft?«

*In folgenden Abenteuern werden wir dir beibringen, wie man um einen Preis feilscht, aber merke dir eines - mit einem goldgierigen Zwerg zu feilschen ist selbst für erfahrene Abenteurer so gut wie aussichtslos.*

»Was ist? Nimmst du mein Angebot an?« Du hast die Wahl! Nimmst du das Angebot des Zwerges an, dann bist du um **7 Taler** ärmer, aber dein Dolch verfügt wieder über seine vollen **1W8** Schadenspunkte ([hier klicken](#)). Oder du verabschiedest dich höflich und ziehst deiner Wege ([hier klicken](#)).

»Gut, gut... Du hast dich also entschieden, meine Dienste in Anspruch zu nehmen.« Ohne auch nur einen Augenblick Zeit zu verlieren ergreift der Zwerg deinen Dolch und macht sich sogleich ans Werk. Als er kurze Zeit später mit deinem Dolch zurückkehrt hättest du die Waffe kaum mehr wiedererkannt. Alle Scharfen in der Schneide sind ausgewetzt und sie sieht so scharf aus, als könne man Papier damit zerschneiden. Als du die Schärfe der Klinge an deinem Fingernagel prüfst, bist du erstaunt wie leicht sie ihn abschabt. Auch der hölzerne Griff ist abgeschliffen und geölt. Dein Dolch ist wie neu und verursacht ab jetzt **1W8** Schaden.

»Gute Arbeit, nicht wahr? Wenn euch euer Leben lieb ist, dann kann ich diesen Latrinendeckel, den ihr als Schild mit euch herumtragt, mit Eisen beschlagen und seinen Rüstungswert (**RW**) um einen Punkt anheben. Meine Tochter ist sehr geschickt in solchen Arbeiten und nimmt dafür nur **5 Taler**.« Wenn du deinen Schild beschlagen lassen möchtest, dann lies einfach im Text weiter, ansonsten [klicke hier](#).

»Eine wahrhaft vernünftige Entscheidung - schon des öfteren hat ein unscheinbarer Punkt über Leben und Tod entschieden. Etwa eine halbe Stunde später bringt die Tochter des Schmiedes, die - vom Bart einmal abgesehen - ihrem Vater zum Verwechseln ähnlich sieht, den „Schild“ zurück. Das Holz ist dunkelgrün lackiert und Beschläge geben dem Schild nun mehr Festigkeit. Ab sofort verfügt dein Schild über einen Rüstungswert (RW) von **2**. ...dafür bist du um **5 Taler** ärmer.



Verstärkter Holzschild (RW 2)

»Seid begrüßt, werter Abenteurer. Vielleicht kreuzen sich unsere Wege ja eines Tages wieder. Und vergesst nicht es den anderen zu sagen - gute Qualität zu vorzüglichen Preisen, das gibt es nur bei **Rabugasch Hammerkopf**, dem fahrenden Schmied. Mögen die Götter eine schützende Hand über euch halten, auf euren Wegen.«

---

Der Marktlärm verstummt allmählich, als du dich nach Süden wendest und der Hauptstraße in Richtung Stadttor folgst. Es ist ein schöner Tag, die Sonne steht hoch am Himmel, aber dennoch ist die Temperatur sehr angenehm für einen Tag Mitte des **Weinmondes** (Oktober). Es soll schon Sonnenläufe gegeben haben, wo um diese Zeit kniehoch Schnee das Land bedeckte und Pisse gefror noch ehe sie den Boden erreichte. So erzählen es jedenfalls die Alten immer wieder gerne...

Nach etwa **500 Schritt** erreichst du den Tempelplatz, der von Tempeln der **Succubana**, des **Agror**, der **Junova** und des **Fennex** geprägt. Jeder Tempel für sich ein beeindruckendes Bauwerk, aber die Tempel hier so beisammen zu sehen raubt dir schlicht den Atem. Der Tempel der **Succubana** - *der Göttin der Liebe und des wohligen Rausches* - ist zur Gänze aus rosafarbenen Marmor errichtet. Die Rahmen von Fenster und Türen sind vergoldet - *ob es sich dabei um echtes Gold handelt vermagst du nicht festzustellen* - und schwere rote Brokatvorhänge mit feinen Goldstickereien hängen in den Tür- und Fensterrahmen. Aus dem inneren des Tempels vernimmst du leise, lustvolle Geräusche. Wahrscheinlich sind gerade ein paar Gläubige dabei, der Göttin zu huldigen. Wie gerne würdest auch du der **Succubana** jetzt ein Opfer bringen, aber da fällt dir wieder ein, dass man dich zur Eile gemahnt hat.

Im Vergleich dazu wirkt der Tempel des **Agror** - *Gott des Ackerbaus und der Viehzucht* - geradezu bescheiden. Beinahe wie ein gewöhnliches Handelshaus. Der Gott des Ackerbaus und seine Geweihten legen keinen

Wert auf weltliche Güter. Daher findet man in den Opferkörben des Tempels auch nur Früchte welche Feld und Wälder den Menschen schenken. Und jeden Abend, gegen Tempelschluss, werden diese Früchte an die Kinder und die Ärmsten der Stadt verteilt. Doch natürlich ist der Tempel nicht gänzlich ohne Einnahmen. Wer sein Obst oder Gemüse am Markt feilbietet, muss den zwanzigsten Teil seiner Einnahmen an den Tempel abliefern. Du überlegst doch jetzt nicht ernsthaft in den Tempel zu gehen und dir ein paar der Opfergaben unter den Nagel zu reißen? Das würde die Götter sicherlich nicht mit Wohlgefallen erfüllen.



Im Gegensatz dazu strahlt der Tempel der **Junova** Farbenpracht und Lebensfreude wieder - *handelt es sich bei ihr doch um die Göttin der Geburt, Erneuerung und des Lebens im Allgemeinen*. In diesem Tempel beten und opfern die Gläubigen für eine Schwangerschaft und Geburt ohne Komplikationen und ein möglichst langes, von Freuden erfülltes, Leben. In den Opferschalen finden sich meist Münzen und Schmuckstücke, selten auch Edelsteine. Aber kein gottesfürchtiger Bürger **Antherias** würde es wagen sich an den Opfergaben zu vergreifen, denn wer die Göttin des Lebens bestiehlt, den wird alsbald ihr Bruder **Balortos** - *der Gott des Schlafes und des Todes* - besuchen, und ihn in sein Reich mitnehmen. Neben dem Segen der Göttin bietet der Tempel auch Tränke um die Geburt zu erleichtern. Außerdem obliegt ihm die Ausbildung der Hebammen von **Brückenwehr**.



Der Tempel des **Fennex** - *Gott des Handels und der Reisenden* - lässt dich vor seinen Pforten innehalten. Vielleicht wäre es angebracht dem Gott ein Opfer zu bringen um seinen Schutz für die Reise zu erbitten. So ein oder zwei Taler wären durchaus angemessen. Wenn du

den Tempel betreten - und *Fennex opfern* - möchtest so lies einfach weiter. Möchtest du den Tempel nicht betreten und weiter deines Weges ziehen, so [klicke hier](#).

---

Von Ehrfurcht erfüllt betriffst du den Tempel. Ein Tempeldiener hält dir am Eingang eine Schale entgegen und da du möchtest, dass Fennex dir auf deiner Reise wohlgesonnen ist, legst du **2 Taler** in die Schale. Hoffentlich vergisst du nicht, dein aktuelles Vermögen zu notieren, du möchtest doch nicht im Schuldturm landen, wo du bei Wasser und Brot für jeden **Taler** Schulden hart arbeiten musst.

Der Tempel ist gut besucht und die meisten Gläubigen sind auf Knien in ein stilles Gebet vertieft. Auch du suchst dir einen Platz unweit der Götterstatue, gehst auf die Knie und beginnst zu beten. Oder ist es mehr ein Bitten? Je tiefer du in dein Gebet versinkst, umso mehr scheint die Welt um dich herum zu verschwimmen und schließlich wirst du von einer schrecklichen Vision heimgesucht.



Vor deinem inneren Auge siehst du, wie die Obsidianstatue des Gottes von innen heraus zu glühen und zu zerbrechen beginnt. Erschrocken und mit Schweiß auf der Stirn öffnest du die Augen und blickst zur Statue empor. Sie ist, zu deiner Erleichterung, völlig unversehrt. Doch was will der Gott dir mit dieser Vision sagen? Etwa, dass deine Reise unter keinem guten Stern steht? Solltest du vielleicht einen Geweihten nach der Bedeutung deiner Vision fragen? Nein, das würde zu viel Zeit kosten, also

verlässt du den Tempel ohne eine Antwort auf deine Frage...

Du lässt den Tempelplatz hinter dir und wendest dich dem Stadttor zu. Willst du wirklich die schützende Stadt verlassen und dich der Wildnis **Antherias** stellen? Nun ja... Eigentlich ist es zu spät, sich diese Frage zu stellen, denn du hast den Auftrag angenommen und nun musst du ihn auch ausführen. Und solltest du vielleicht auf Idee kommen, dich der Schriftrolle unterwegs zu entledigen und dich vor deiner Aufgabe zu drücken, so sei dir gewiss, das die **Kinder des Balortos** - eine über den ganzen Kontinent agierende Meuchlertruppe - sich rasch deiner annehmen werden, und das willst du doch nicht etwa?

---

### Tag 1: Auf der Handelsroute (18 Meilen)

Der erste Tag deiner Reise verläuft ohne nennenswerte Zwischenfälle. Nur einmal musstest du zur Seite springen um nicht von einem Kurier über den Haufen geritten zu werden, der es furchtbar eilig zu haben schien. Es herrscht heute nur sehr wenig geschäftlicher Verkehr auf der Handelsroute Lediglich vier Fuhrwerke,



von denen zwei mit hölzernen Fässern beladen waren, kreuzen - offensichtlich auf dem Weg nach **Brückenwacht** - deinen Weg. »Wahrscheinlich frischer Wein für die Tavernen.«, geht es dir durch den Kopf und du nimmst in Gedanken einen kräftigen Schluck davon. Scheint ein sehr guter Jahrgang zu sein, wenn er deine Gedanken derart beflügelt.

Langsam neigt sich die Sonne dem Horizont zu und da es nicht nach Regen aussieht, beschließt du unter freiem Himmel zu nächtigen. Eine Gruppe Bäume scheint dir der geeignete Ort dafür.

Da die Bäume bereits beginnen ihr Blätterkleid abzuwerfen, ist es ein Leichtes für dich, Laub anzuhäufen und es dir darauf bequem zu machen. Doch mit dem Verschwinden der Sonne sinkt auch die Temperatur merklich und dir beginnt in deinem Jutegewand zu frösteln. Ein Feuerchen wäre jetzt sicher nicht schlecht, und vielleicht auch ein Happen zu Essen, denn dein Magen macht schlimmere Geräusche als eine Gruppe Orks beim Saufen. Du stehst nun also vor der Aufgabe Feuer zu machen. Du sammelst Steine, die neben der Straße haufenweise herumliegen und legst sie zu einem Kreis, auch trockenes Holz und Reisig ist schnell gefunden und aufgehäuft.

Du kramst die Zunderbüchse aus deinem Rucksack und begutachtest sie argwöhnisch. Die öffnest sie und findest darin einen Feuerstein, ein Zunderreis und getrockneten Zunderschwamm. Doch wie benutzt man diese Dinge um Feuer zu machen. Dazu bedarf es natürlich ein klein wenig an Wissen (WE) und auch an Geschicklichkeit (GE).

Um eine Zunderbüchse zu verwenden, muss man eine Weisheitsprüfung auf **10 Punkte** ablegen. Wenn du nicht geschummelt hast, dann hat dein Charakter um einige WE-Punkte weniger als erforderlich, also musst du eine Probe ablegen um zu beweisen, dass du verstanden hast wie der Inhalt einer Zunderbüchse zu verwenden ist. Dazu rollst du den **W20** und addierst das gewürfelte Ergebnis zu deinem WE-Basiswert. Ist das Ergebnis größer/gleich **10**, dann hast du das Prinzip der Zunderbüchse verstanden. Daraus ergibt sich die ganz einfache Formel...

$$\text{Probe} = \text{Weisheit (WE)} + \text{W20}$$

Wenn dich dein Würfelglück nicht ganz verlassen hat, sollte das eigentlich beim ersten Versuch klappen - und falls nicht, darfst du noch ein zweites Mal darüber nachdenken und den **W20** erneut rollen. Schaffst du es wieder nicht, dann geht es [hier weiter](#), ansonsten kannst

du im Text weiterlesen. Nun gut! Du hast das Prinzip der Zunderbüchse also durchschaut. War ja nicht wirklich schwierig, oder? Und keine Angst - du musst diese Probe nicht immer wieder ablegen wenn du ein Feuer entfachen möchtest. Du kannst auf deinem Charakterbogen - oder Notizzettel - vermerken, dass du jetzt Feuer machen kannst. Aber zu wissen wie es funktioniert ist eine Sache, jetzt musst du es auch noch in der Praxis beweisen. Um das Feuer zu entfachen bedarf es einer Geschicklichkeit von **12 Punkten**, was wohl weit über deinem Basiswert liegen dürfte. Also ist wieder eine Probe fällig! Rolle den **W20**, addiere den Wert zu deiner Geschicklichkeit (**GE**) und hoffe, dass das Ergebnis **12** oder höher ist. Und da wir dich nicht erfrieren lassen wollen, gewähren wir dir drei Versuche um die Flammen zum Lodern zu bringen. Also - streng dich an! Solltest du es selbst im dritten Versuch nicht schaffen, dann wirst du diese Nacht wohl frieren und [hier weiterlesen](#) müssen, ansonsten geht es einfach weiter im Text...

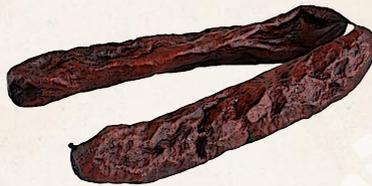


Funken fliegen, als du Zunderstein und Feuerstein aneinander schlägst. Als die Funken auf den Zunderschwamm treffen beginnt dieser erst ein wenig zu glimmen und schon wenige Augenblicke später züngeln kleine Flammen daraus, denen du rasch Nahrung, in Form von trockenem Laub, gibst. Und ehe du es dich versiehst greifen die Flammen auf das trockene Holz über, das knisternd zu brennen beginnt. Du hältst deine Hände über die Flammen und spürst wie eine wohlige Wärme sich in deinem Körper breit macht. Du klopfst dir stolz auf die Brust und rufst ins Dunkel der Nacht hinein: »Ich habe Feuer gemacht!«

Aber ein Feuer in der Nacht hat nicht nur Vorteile...

Natürlich, es spendet Licht und Wärme - und es hält dir die Tiere vom Hals, die sich eventuell über deinen Proviant - oder dich - hermachen würden. Im Gegenzug macht es aber „Kulturschaffende“, wie Menschen, Zwerge, Elfen, Goblins, Orks und andere auf dich aufmerksam. Es gilt

also gut abzuwägen ob man ein Feuer entzünden möchte oder nicht. Keine Angst! Du musst dein Feuer jetzt nicht löschen, die Handelsstraße gilt als sicher. Und so fernab der dunklen Wälder lassen sich selbst mutige Goblins und Orks nicht blicken. Nachdem du dich ein wenig aufgewärmt hast, beschließt du die knurrende Bestie in deinem Bauch zu besänftigen. Eine Scheibe würziges Brot und eine Dörrwurst werden wohl ausreichen...



Obwohl das Mahl bescheiden ist, mundet es dir hervorragend und ist überraschend sättigend. Du kannst dich eigentlich gar nicht mehr daran erinnern, wann dir ein Essen das letzte Mal so gut geschmeckt hat. Fast wärst du in Versuchung geraten, dir eine zweite Scheibe Brot und die zweite Dörrwurst zu gönnen, doch als du sie schon in Händen hältst besinnst du dich, dass noch ein weiter und beschwerlicher Weg vor dir liegt. Du wickelst beides wieder in ein Tuch und verstaust es in deinem Rucksack, der überraschenderweise gute Dienste als Ersatz für ein Kissen leistet. Du legst noch ein paar dicke Äste nach und bettest dich auf deinem Bett, aus aufgehäuften Laub, zur Ruhe.

Das flackernde Feuer gibt dir ein Gefühl der Wärme und der Sicherheit. So ist es nicht verwunderlich, dass du rasch einschläfst. Dabei gibst du ein Geräusch von dir, das die Baumgruppe vor Angst erzittern und noch mehr Laub abwerfen lässt. Und so schläfst du unter einer wärmenden Decke aus Laub...

[Klicke hier um mit dem Abenteuer fortzufahren!](#)



Da du es nicht geschafft hast ein Feuer zu entzünden, steht dir eine ziemlich kühle Nacht bevor und da du vor Kälte mit den Zähnen klapperst, findest du auch keinen ruhigen Schlaf.

Vielleicht hilft es, einen kleinen Happen zu essen...

Frierend kramst du das Brot und eine Dörrwurst aus dem Rucksack, doch es kommt dir vor als wäre dein Proviant gefroren. Und obwohl du so hungrig bist, wie ein Rudel Berglöwen im tiefsten Winter, mag dir dein Mahl nicht so recht zu munden. Beinahe lustlos kaust du an einem Stück Brot und der trockenen Wurst. »Päh! Was die mir da eingepackt haben ist der reinste Ogerfraß!«, geht es durch deinen Kopf und du wirfst die Reste deines Mahls angewidert von dir.

Und obwohl du müde bist, findest du keinen ruhigen Schlaf...

Das Knurren deines Magens - *oder ist es vielleicht doch das Knurren eines Tieres?* - weckt dich mehrmals und falls du wirklich einmal schläfst wird dein leichter Schlaf von finsternen Träumen gestört. Immer wieder siehst du, wie die Obsidianstatue des Gottes **Fennex**, im Tempel zu **Bergwacht**, von innen zu glühen beginnt und letztendlich in **1000** Teile zerbricht.

Noch ein kleiner Hinweis für deinen nächsten Versuch ein Feuer zu entfachen. Entgegen der weit verbreiteten Annahme, ist es nicht möglich, durch das Aneinanderschlagen von zwei Feuersteinen ein Feuer zu entfachen. Es entstehen zwar Funken, diese sind jedoch nicht heiß genug um einen Zunderschwamm, Papier oder gar Holz zu entfachen. Nur wenn man mit dem Stein auf Eisen schlägt entstehen Funken, die heiß genug sind, ein Feuer zu entfachen. Und da du nun über dieses Wissen verfügst, kannst du dir in deinem Charakterbogen vermerken, dass du über das Wissen verfügst wie man Feuer macht - nur für den Fall, dass du an der **WE**-Probe gescheitert sein solltest.

## Tag 2: Auf der Handelsroute (51 Meilen)

Die Handelsstraße befindet sich in einem guten Zustand und du kommst schneller voran als du erwartet hast. Aber es ist einsam auf der Straße. Wärest du in **Brückenwehr** geblieben, würdest du jetzt vielleicht in einer Taverne sitzen und dir ein frisches Zwergenbräu gönnen. Ach ja... Du hättest ja kein Geld gehabt um es zu bezahlen, aber in **Brückenwehr** hätte sich sicher eine Arbeit als Tagelöhner finden lassen. So zwei, drei **Taler** am Tag hätte die Arbeit sicherlich einbringen können...

Aber nein, du musstest dich ja melden um diesen Auftrag für die Handelsgilde auszuführen. Was hat dir der bis jetzt gebracht, von Blasen an den Füßen einmal abgesehen?

Die Sonne hat noch nicht ihren höchsten Stand erreicht, als du ein Fuhrwerk erblickst, dass auf der Straße liegen geblieben ist. Du hörst den Fuhrmann laut fluchen - und glaube mir, seine Worte hier wiederzugeben würde dieses Schriftstück auf die Liste der verbotenen Druckwerke bringen. Das rechte Hinterrad ist gebrochen und scheinbar müht er sich schon seit Stunden es zu wechseln, allerdings ohne das ihm dabei Erfolg beschieden ist. Würde es den Göttern nicht gefallen wenn du deine Hilfe anbietest? Und vielleicht nimmt er dich dann ja ein Stück mit?



»Den Göttern zum Gruße, Fuhrmann. Wie ich sehe ist euer Rad gebrochen und ihr müsst den Wagen aufbocken um es zu wechseln. Ich mag zwar nicht zu den Stärksten zählen, aber zusammen werden wir es hoffentlich schaffen. Was meint ihr?« Der Fuhrmann nickt dir lächelnd zu. Der Mann ist beinahe zwei Schritt groß und von kräftiger Gestalt. Seine blonden Haare sind so kurz geschnitten, dass er dich unweigerlich

an eines dieser kleinen Stacheltiere erinnert Seine gebräunte, fast schon gegerbte, Haut weist darauf hin, dass er viel Zeit unter freiem Himmel verbringt. »Bei den Göttern, das würdet ihr tun? Ich stehe hier seit letzter Nacht. So manch Fuhrwerk und Reiter kam vorbei, aber niemand hat mir seine Hilfe angeboten.« »Dann wird es ja höchste Zeit!«

Obwohl das Fuhrwerk leer ist, wiegt es doch an die **600 Stein** und es bedarf einer Körperkraft (**KK**) von **27** um es anzuheben. Der kräftige Fuhrmann verfügt eine Körperkraft von **12**, es ist ihm also nicht möglich das Fuhrwerk anzuheben. Selbst wenn du eine **20** würfeln solltest reicht deine Kraft nicht aus - ihr müsst also zusammenarbeiten. Also... Wie du es ja schon von den letzten Proben gewohnt bist, rollst du den **W20** und addierst das Ergebnis zu deinem Basiswert der Körperkraft (**KK**). Da ihr allerdings zusammen arbeitet, addierst du zu diesem Ergebnis auch die Körperkraft des Fuhrmannes. Daraus ergibt sich dann die Formel...

**Probe = (Körperkraft (KK) + W20) + KK des Fuhrmannes**

Zusammen sollte es nun zu schaffen sein, den Wagen anzuheben und aufzubocken. Gelingt es nicht beim ersten Versuch, dann atme tief durch, und versuche es noch einmal. Doch Vorsicht! Mit jedem Versuch sinkt deine Ausdauer (**AU**) vorübergehend um einen Punkt. Erreicht sie den Wert **0**, so bist du völlig entkräftet und hast keine weiteren Versuche mehr. Um deine Ausdauer wieder aufzufrischen, benötigst du einen Energietränk - *den du aber nicht hast* - oder eine Pause von je zwei Stunden pro Punkt Ausdauer. So weit wollen wir es aber nicht kommen lassen, nicht wahr? Also! Spuckt euch in die Hände und hoch mit dem Ding! Der Schweiß läuft euch in Strömen über die Gesichter, aber mit einer letzten Kraftanstrengung gelingt es euch das Gefährt aufzubocken. ...und falls nicht gehen euch die Götter zur Hand, indem sie dem Fuhrmann Kraft genug schenken das Fuhrwerk alleine hochzuheben...



Das wäre also geschafft und mit wenigen geübten Handgriffen hat der Fuhrmann das gebrochene Rad gewechselt. »Hab Dank für deine Hilfe. Du siehst aus als wärest du schon eine ganze Weile unterwegs. Darf ich dir anbieten dich bis zu meinem Haus - etwa 30 Meilen südwestlich und nur unweit der Straße - mitzunehmen? Meiner Frau wird es eine Freude sein, dir ein warmes Mahl zu bereiten und da mein Ältester in Andarwacht weilt hätten wir auch eine Kammer für die Nacht frei. Das sind wir dir einfach schuldig...«

Dankend nimmst du an und so verbringst du den Rest des Tages auf einem schwankenden Fuhrwerk. So kommst du zwar nicht viel schneller voran, aber auf jeden Fall viel bequemer. Es brennt dir auf der Zunge, dem Fuhrmann von deiner Mission zu erzählen, aber schließlich entscheidest du dich, es nicht zu tun.

Die letzten Strahlen der Sonne werfen ihr Licht über den Horizont, als der Fuhrmann des Gefährts zu einem kleinen Gehöft neben der Straße lenkt.

Es ist ein Gehöft wie viele im **Feld der**

**Ruhe**. Das strohgedeckte Gebäude ist von einer niedrigen Steinmauer umgeben

und beherbergt sowohl Wohnräume als auch Stallungen. Eine kleine Hütte neben dem Gebäude

dient als Hasen- und Hühnerstall, sowie als Latrine. Im Stall stehen eine Kuh und drei Schweine - und er bietet noch genug Platz für Pferd und Fuhrwerk. Als das Fuhrwerk durch die Öffnung in der Steinmauer steuert kommt eine Frau - sie mag um die Mitte 30 sein, lange braune Haare, eher klein aber von gefälliger Statur - aus dem Haus gelaufen.



»**Vamrech Zering!** Wo hast du nur wieder gesteckt? Die Kinder und ich haben uns schon große Sorgen um dich gemacht. « Kaum ist der Name des Fuhrmannes gefallen, kommen zwei Kinder, ein Mädchen und ein

Junge, aus dem Haus gelaufen. Sie mögen so um die dreizehn oder vierzehn Jahre sein und sind auf dem ersten Blick als Zwillinge zu erkennen. Wären sie des gleichen Geschlechtes, so wären sie wahrscheinlich nur sehr schwer auseinander zu halten. »Vater, Vater! Was ist geschehen? Wir haben uns schon solche Sorgen um dich gemacht. Und wer ist deine Begleitung?«

*In dem Moment wird dir klar, dass du dich, obwohl du dich seit Stunden mit dem Mann unterhalten hast, noch gar nicht richtig vorgestellt hast - was du nun in aller Höflichkeit nachholst.*

»Darf ich vorstellen, das ist mein zänkisches Weib, **Brandanea** und meine Kinder, **Alvarie** und **Varburian**. [Dein Name] hat mir in großer Not geholfen. Ein Rad des Fuhrwerks ging zu Bruch, ich hätte es bei Zeiten schon reparieren lassen sollen, aber niemand auf der Handelsstraße wollte mir helfen, bis [dein Name] meinen Weg kreuzte. Und den Göttern sei Dank, ist es uns gelungen das Rad zu wechseln. Sonst hätte ich das Fuhrwerk zurück lassen, und mich zu Fuß auf den Heimweg machen müssen.«

**Brandanea** nickt dir dankend zu... »Habt vielen Dank für eure Hilfe. Wir haben nicht viel um es euch angemessen zu vergelten, aber nehmt bitte unsere Einladung zu einem Abendessen an. Und erweist uns die Ehre die anbrechende Nacht unter unserem Dach zu verbringen.« Ein solches Angebot kannst du einfach nicht ausschlagen und die Aussicht auf ein warmes Mahl und ein Bett lassen dein Herz höher schlagen.

Du musst dir eingestehen, dass du das lange Wandern überhaupt nicht gewohnt bist und das es sich gut anfühlt wieder bei Tisch zu sitzen, auch wenn das letzte Mal erst vor drei Tagen war, wonach man dich aber unsanft aus der Taverne begleitet hat, da du die Zeche nicht zur Gänze zahlen konntest. Der Wirt hat sogar damit gedroht, die Stadtwache zu

holen, wenn du nicht schleunigst verschwinden würdest. So ein Geizkragen! Das alles nur wegen zwei Humpen Bier, einem gegrillten Federvieh und einem köstlichen **Kleinweidener Törtchen**. Solch Leckereien würde es hier wohl nicht geben, aber der Duft, der dir in die Nase steigt verheißt ein köstliches Mahl.

**Vamrech** ist nicht entgangen, das die das Wasser im Munde zusammenläuft. »Ja, ja... Meine **Brandanea** kocht den besten Gemüseintopf mit Hühnerfleisch und gebratenen Erdäpfeln im **Feld der Ruhe**.« »Was? Nur im **Feld der Ruhe**?!«, entgegnet die Frau mit gespielter Empörung. »Verzeih, mein Schatz! Ich wollte >ganz **Antheria**< sagen.« »Das will ich auch meinen!«

Ein Gefühl der Schuld beschleicht dich, als du bemerkst, dass dein Teller fast doppelt so voll ist wie jener der anderen. »Bitte lasst es euch gut schmecken.« »Die Bratkartoffeln habe ich gemacht.«, warf das Mädchen ein. »Dann werden sie mir besonders gut munden.«, bemerkst du und das Mädchen schenkt dir ein schüchternes Lächeln für deine freundlichen Worte, während **Vamrech** den Göttern für das Mahl dankt.



Eine Weile herrscht Schweigen am Tisch, während alle sich den köstlichen Eintopf munden lassen, zu dem **Brandanea** auch noch frische **Mühlbacher Brötchen** serviert - so frisch, als kämen sie gerade aus dem Backofen. Du greifst ein Brötchen, brichst es, und wischt deinen Teller damit aus. »Habt Dank! Ich kann mich nicht entsinnen, schon einmal so gut und üppig gespeist zu haben.« »Ihr seid sicher schon in der weiten Welt herumgekommen. Seid ihr schon Orks oder Ogern begegnet?«, wollte der Junge wissen, »Und stimmt es, das die Dächer der Tempel in **Andarwacht** mit Gold gedeckt sind?«

Die Kinder fragen dir Löcher von der Größe einer Ogerfaust in den Bauch, bis **Vamrech** dem ein Ende bereitet. »Genug Kinder! Unser Gast ist sicher erschöpft und müde eure Fragen zu beantworten. Vielleicht erzählt er euch beim Morgenmahl noch ein wenig, aber jetzt ist es Zeit ins Bett zu gehen.«

**Brandanea** führt dich in die Kammer, in der sonst ihr ältester Sohn schläft. »Es ist nicht viel was wir euch bieten können, aber hoffentlich doch angenehmer als unter freiem Himmel zu schlafen.« Du setzt dich an den Rand des Bettes. »Habt noch einmal vielen Dank. Ich werde sicher schlafen wie in **Junoveras** Schoss.«

Es dauert nicht lange, bis die Müdigkeit dich übermannt und deine Augen schließt. Doch dein Schlaf währt nicht lange. Du erschrickst, als du spürst wie jemand - *oder etwas* - unter deine Decke schlüpft und sich fest an deinen Körper presst. »Es stört dich doch nicht, wenn ich bei dir liege?«, vernimmst du die Stimme **Alvaries**, »Mir ist kalt und **Varburian** will mich nicht wärmen.« Mit diesen Worten schmiegt sie sich noch fester an dich und du spürst, dass sie kein Nachtkleid trägt.

»Bei den Göttern, **Alvarie**... Ich glaube nicht, dass es deinen Eltern recht ist, dass du bei mir liegst. Dein Vater wird mir den Schädel einschlagen und deine Mutter meine Knochen als Dünger auf den Feldern verteilen.« Das Mädchen kicherte... »Nein, werden sie nicht.« »Nein?« »Nein... Sie wissen das ich bei dir liege um uns zu wärmen. Spürst du wie sich unsere Körper gegenseitig wärmen?« Mit diesen Worten greift sie nach deiner Hand und legt sie sich auf ihre Brust. Dir wird nicht nur warm, sondern du beginnst regelrecht zu schwitzen. Auch die Brust des Mädchens scheint unter deiner Hand wärmer zu werden und obwohl du weißt, dass es falsch ist sie so zu berühren, nimmst du die Hand nicht von ihrer kleinen Brust. »Nicht das ich noch Jungfrau wäre, aber zeigst du mir wie man **Succubana** ein gefälliges Opfer bringt?«

### Tag 3: Ärger auf dem Gehöft (dein erster Kampf)

Der neue Tag mochte noch keine drei Stunden zählen - *es ist schwer das abzuschätzen, wenn man kein Kundiger des Sternenhimmels ist* - als du durch Gegacker der Hühner und das Wiehern des Pferdes aus dem Schlaf gerissen wirst. Instinktiv fasst du neben dich, wo du das Mädchen vermutest, aber du bist alleine in deinem Bett. Du bist fast erleichtert, dass dir **Succubana** nur einen Traum geschenkt hatte und das Mädchen nicht wirklich dort lag. Waren die Laute, die vom Hof an dein Ohr drangen etwa auch nur ein Traum...

Nein! Da waren sie wieder - und sie kamen eindeutig von draußen... Das Fenster der Kammer gleicht mehr einer Schießscharte und du kannst nur einen kleinen Teil des Hofes überblicken. Doch plötzlich taucht eine Kreatur in deinem Blickfeld auf, deren Hässlichkeit dir beinahe das Blut in den Adern gefrieren lässt. Und für einen Moment kommt es dir so vor, als würden dich ihre rot glühenden Augen direkt anstarren. Ein **Nachtschleicher**... Du hast zwar schon von diesen, den **Goblins** (*nicht mit Gobelins verwechseln*) verwandten Kreaturen gehört, aber noch nie einen von ihnen zu Gesicht bekommen. Wie es aussieht sind diese abscheulichen Kreaturen der Nacht gerade dabei das Gehöft auszurauben.



Du schaffst es gerade noch, dich anzukleiden, sowie Schild und Dolch zu ergreifen als du hörst wie die Eingangstüre gewaltsam aus den Angeln gerissen wird. Gerade als du in den Wohnraum trittst kommt eine der Kreaturen zur Türe rein und schwingt bedrohlich ihr Kurzsword über dem Kopf. Egal ob du bereit bist oder nicht, ein Kampf scheint nun unausweichlich. Doch bevor wir dich in den Kampf schicken, werfen wir einen Blick auf deinen Gegner...

## -- NACHTSCHLEICHER --

KK: 7	AU: 7	GE: 3	IN: 4	AK: 8		RW: 5	LE: 10
<p>Größe: etwa 1 Schritt Gewicht: etwa 30 Stein</p> <p>Vorteil: Dunkelsicht Nachteil: Lichtempfindlichkeit</p> <p>Spezial: Manche Nachtschleicher haben eine Spinne als Kampffähigkeiten, die sie bei einer 20 auf dich hetzen.</p>				<p>Nachtschleicher gelten als sehr feige und ergreifen die Flucht, sobald ihre Lebensenergie auf 50% oder weniger fällt. Ihre Bewaffnung ist sehr unterschiedlich und reicht meist von Knüppeln (1W4) bis zu Schwertern die sie auf ihren Raubzügen erbeutet, oder irgendwo gefunden, haben. Ihre Rüstung besteht meist aus Leder und übersteigt nur sehr selten den RW von 5.</p>			

Wie du anhand der durchschnittlichen Werte des **Nachtschleichers** sehen kannst, ist er dir in Körperkraft (**KK**) und Ausdauer (**AU**) überlegen und verfügt über eine ähnliche Intuition (**IN**) und Aktion (**AK**) wie du. Dafür ist er nicht sehr geschickt (**GE**), was sich im Kampf zum Beispiel so äußern kann, dass er leichter stolpert oder ihm vielleicht die Waffe entgleitet. Doch im Moment hast du ganz andere Sorgen...

Da der **Nachtschleicher** über einen höheren Aktionswert (**AK**) als du verfügt eröffnet er den den Kampf und er kommt mit erhobenem Kurzschwert auf dich zu. Das Schwert ist alt und seine Klinge weist tiefe Scharten aus vielen Kämpfen auf. Sein geöffnetes Maul entblößt zwei Reihen scharf geschliffener, aber fauliger, Zähne. Du stehst da wie zu Stein erstarrt und deine Faust klammert sich so fest um das Gehilz deines Dolches, das deine Knöchel weiß hervortreten. »**Ra'lugmghig** machen dich tot, dann nehmen dein Viech und Gold!«

Plötzlich flammt hinter dir eine Öllampe auf. Ebenfalls durch den Lärm geweckt, kommt **Vamrech** aus seinem Zimmer um nach dem Rechten zu sehen. Der **Nachtschleicher** schreit vor Schmerzen auf, als er von der Lampe geblendet wird und auf seiner Haut bilden sich gelbe Blasen.



Durch den plötzlichen Schmerz und vom Licht geblendet verliert der **Nachtschleicher** seinen Aktionsvorteil und nun ist es an dir, dieser Kreatur eine Lektion zu erteilen. Mit erhobenem Dolch stürzt du auf ihn zu...

...und jetzt kommen endlich wieder einmal deine Würfel zum Einsatz. Um gegen den **Nachtschleicher** zu kämpfen benötigst du zwei Würfel, den **W20** und den Würfel um den Schaden auszuwürfeln, den deine Waffe verursacht. Wenn du deinen Dolch von **Rabugasch Hammerkopf** in Brückenwehr reparieren hast lassen ist es der **W8**, ansonsten der **W6**.

Doch bevor es daran geht, dem **Nachtschleicher** an die Lebensenergie (**LE**) zu gehen, musst du erst einmal auswürfeln ob dein Angriff von Erfolg gekrönt ist. Dazu rollst du den **W20** - ist der gewürfelte Wert höher als der Rüstungswert (**RW**) des **Nachtschleichers**, so ist dein Angriff erfolgreich und du kannst den Schaden auswürfeln, ist er niedriger, geht dein Angriff ins Leere. Also los - roll den **W20**. **Ist das Ergebnis kleiner oder gleich 5, so ließ bitte hier weiter** - ansonsten geht es weiter im Text.

Der **Nachtschleicher** schreit laut auf, als sich dein Dolch durch seine Lederrüstung dringt und sich in sein fauliges Fleisch bohrt. Jetzt schnapp dir den zweiten Würfel (**W8** oder **W6**) und würfle. Dein Würfelergebnis wird dem **Nachtschleicher** direkt von seiner Lebensenergie (**LE**) abgezogen, welche zu Beginn des Kampfes bei **10** lag. Hast du die kurze Beschreibung deines Gegners auf der vorigen Seite gelesen? Hoffentlich! Sollte dein Angriff die **LE** des **Nachtschleichers** auf **5** oder weniger gesenkt haben gibt er den Kampf auf und versucht zu flüchten. **Falls das der Fall ist geht es hier weiter**, sonst geht es weiter im Text. Jetzt wäre der **Nachtschleicher** an der Reihe dich anzugreifen,

aber da er noch immer geblendet ist ergreift **Vamrech** die Initiative. Er greift sich einen Stuhl und zieht ihn dem **Nachtschleicher** über den Schädel. Da **Vamrech** Kraft wie ein Stier hat - *und der Stuhl aus hartem Akazienholz gefertigt ist* - zertrümmert er dem **Nachtschleicher** damit den Schädel. Der **Nachtschleicher** taumelt, mit weit aufgerissenen Augen, auf dich zu, die Arme ausgestreckt, als würde er versuchen nach dir zu greifen und sich an dir festzuhalten. Aus seinem Rachen dringt ein gurgelndes Geräusch und als er zu Boden geht verteilt sich seine Gehirnmasse über den Dielenboden des Raumes. Kein sehr schöner Anblick...

Aber dennoch kannst du den Anblick nicht davon abwenden. In einem verbotenen Buch hast du einmal die Abbildung eines menschlichen Gehirnes gesehen, und das des **Nachtschleichers** sieht eigentlich genau so aus wie das eines Menschen, nur kleiner... Und jetzt geht es genau hier weiter!



Gehirn eines Nachtschleichers  
(Abbildung um die Hälfte verkleinert)

Obwohl der **Nachtschleicher** geblendet ist, gelingt es ihm im letzten Moment deinen Angriff reflexartig mit seinem schartigen Kurzschwert abzuwehren. Funken sprühen als dein Dolch über die alte Klinge fährt...

Der **Nachtschleicher** schüttelt den Kopf und gewöhnt sich langsam an das Licht der Öllampe. Er mustert euch beide mit dem Blick eines Kämpfers, der es gewohnt ist abzuschätzen, wer die größere Bedrohung darstellt. Da **Vamrech** nicht bewaffnet ist, wendet er sich dir zu. »**Ra'lugmghig** wird deine Augen essen und deine Zunge als Amulett um den Hals tragen!«

Auch **Ra'lugmghig** ist nicht gerade von den Glücksgöttern geküsst und würfelt eine **4**. Solltest du deinen Schild am Markt in **Brückenwehr** verstärkt haben, so gelingt es dir den Angriff abzuwehren, ansonsten fügt dir der Nachtschleicher **W6+3** Schadenspunkte zu, die von deiner Lebensenergie abgezogen werden. Und jetzt bitte nicht mogeln - weder beim Würfeln, noch beim Abziehen der Punkte. Rasender Schmerz fährt durch deinen Körper als die schartige Klinge einen tiefen Schnitt an deinem rechten Oberschenkel hinterlässt.

In der Zwischenzeit hat sich **Vamrech** einen Stuhl gegriffen und schlägt, mit aller Kraft die ihm anheim ist, zu. Gegen die Wucht des Schlages - und das harte Akazienholz aus dem der Stuhl gemacht ist - hat der **Nachtschleicher** nichts entgegenzusetzen. Das Bersten eines Schädels dringt an dein Ohr. Du siehst gerade noch, wie etwas, das einem Gehirn ähnelt, an die Holzwand hinter dem **Nachtschleicher** klatscht, dann sinkt er leblos zu Boden.

[Klicke hier um mit dem Abenteuer fortzufahren!](#)

Panisch wendet sich der **Nachtschleicher** zur Flucht, doch **Vamrech** versperrt ihm den Weg. Er stößt einen spitzen Schrei aus, der ein wenig an das Quieken eines Schweines erinnert, wenn ihm bewusst wird, das der Schlachter wartet.

Nervös huscht er im Raum herum, doch da ist nichts was ihm Schutz bieten könnte. Schließlich erblickt er **Alvarie**, die durch den Lärm geweckt wurde und schlaftrunken in den Raum trat. »Bei den Göttern! Wer soll bei diesem Lärm denn schlafen?« Sie rieb sich die Augen und als sie endlich klar sehen konnte, sah sie wie der **Nachtschleicher** auf sie zustürzte. Erschrocken schrie sie laut auf...

Der Nachtschleicher wollte gerade seine Hand nach dem Mädchen ausstrecken, da war ein sirrendes Geräusch zu hören und **Ra'lugmghig** erstarrte in seiner Bewegung. Ein Pfeil hatte seine Rüstung an der Schulter durchschlagen und war so tief in ihn eingedrungen, dass sie Spitze, neben seinem Schulterblatt, aus dem Körper ragte. Er wusste, dass es um ihn geschehen war, aber nun wollte er zumindest noch einen der Feinde mit ins Jenseits nehmen. Mit letzter Kraft hob er sein Kurzsword und war nur noch einen Wimpernschlag davon entfernt die Klinge in **Alvaries** Körper zu rammen.

Wieder dieses Sirren - und diesmal drang der Pfeil in die Stirn des **Nachtschleichers**. Mit einem lauten Scheppern fällt das Kurzsword zu Boden und nur einen Augenblick später schlägt auch der leblose Körper des Angreifers auf. Dein Blick wendet sich in die Richtung aus der die Pfeile abgeschossen wurden. Dein Blick fällt auf **Brandanea**, die einen gespannten Amazonenbogen in Händen hält, bereit einen weiteren Pfeil in den Körper des **Nachtschleichers** zu schicken. Doch der Angreifer regt sich nicht mehr und das Blut, dass aus seinem Mund fließt beweist - er ist tot. Und jeder, der schon mal ein Rollenspiel gespielt hat, der weiß was jetzt kommt...

Nun ist es an der Zeit die Leiche nach Brauchbarem zu durchsuchen. Im freien Spiel bleibt es euch natürlich selbst überlassen ob ihr die Leichen fleddern („looten“) wollt oder nicht und meist entscheidet auch der Spielleiter ob und was ihr dabei findet. Da es sich hier aber um ein Solo-Einstiegsabenteuer handelt, werdet ihr dieser Entscheidungsfreiheit allerdings beraubt. Während **Brandanea** die Eingangstüre absichert, beginnst du hastig die Leiche zu durchsuchen.

*In einem Solo-Abenteuer werden die Fundstücke üblicherweise nach einer Tabelle ausgewürfelt, hier werden sie ausnahmsweise durch den Spielverlauf vorgegeben. Auch müsst ihr die Erfahrungspunkte und Fundstücke hier nicht mit anderen teilen - es sei denn ihr wollt es unbedingt.*

Für das Erlegen des **Nachtschleichers** kannst du dir **50 EP** (Erfahrungspunkte) gutschreiben. Natürlich greifst du dir auch das Kurzsword (**W6+3**) des Getöteten, denn es hat einen besseren Schadenswert als dein Dolch (**W6** bzw. **W8**). Zwar unterscheiden sich das Kurzsword und dein Dolch nur minimal vom Höchstschaden, allerdings richtet das Schwert, durch die **+3** Modifikation, einen deutlich höheren Mindestschaden an. Selbst wenn du nur eine **1** würfelst verursacht das Schwert einen Mindestschaden von **4 (1+3)** Punkten.

Glücklicherweise ist dem Nachtschleicher seine Lederrüstung zu groß gewesen und passt dir wie angegossen. Im Gegensatz zu deinem Jutegewand hat die Lederrüstung einen **RW** von **2**. Rasch wechselst du die Kleider, wodurch sich dein Rüstungswert (**RW**) um einen Punkt erhöht. In einem Geldbeutel findet du **18** Taler, welche du Halbe-Halbe mit der Familie teilst. Für alle die ein wenig schwach in Mathematik sind - du steckst dir **9** Taler in die Geldkatze. Vergiss nicht nachzurechnen wie viel du jetzt hast und notiere dir den neuen Gesamtbetrag. Du willst dem Leichnam gerade weiter durchsuchen, als ein Pfeil knapp an dir

vorbei fliegt und sich in die Wand hinter dir bohrt. Sofort rollst du dich zur Seite. Tja! Daran hättet ihr vielleicht denken sollen - ein **Nachtschleicher** kommt niemals allein. **Brandanea** schafft es gerade noch die Türe zuzuschlagen bevor ein wahrer Pfeilhagel gegen das Haus prasselt. »Hol deinen Bruder und versteckt euch im Keller!«, schreit **Brandanea** ihre Tochter an, doch in **Alvaries** Adern fließt das Blut ihrer Mutter und dieses Blut erlaubt es ihr nicht, sich zu verstecken. Sie bringt zwar ihren halb schlafenden Bruder in den Keller und befiehlt ihm sich ruhig zu verhalten, aber schon kurz darauf steht sie, mit einem Kurzbogen bewaffnet, neben ihrer Mutter. »Bei den Göttern! Habe ich dir nicht gesagt, dass du deinen Bruder in den Keller bringen und bei ihm bleiben sollst?«

Anstatt zu antworten lässt sie einen Pfeil von der Sehne ihres Bogens schnellen, welcher nur einen Augenblick später sein Ziel fand. Das Aufjaulen des **Nachtschleichers** klang nahe - sehr nahe sogar. Sie waren dem Gehöft bereit sehr nahe gekommen. Gerade als **Alvarie** den nächsten Pfeil durch die Schießscharte auf Reisen schicken wollte hagelten ein Meer aus Pfeilen gegen die Wand vor ihr - und zwei von ihnen fanden den Weg ins Innere des Hauses. Der erste Pfeil verfehlte sie knapp, aber der zweite durchbohrte ihren Oberarm. **Alvarie** wurde zu Boden geschleudert und ließ ihren Bogen fallen. Sofort war ihre Mutter zur Stelle um sich um sie zu kümmern. »Beiß die Zähne zusammen - das wird jetzt weh tun!« **Brandanea** schob den Pfeil weiter durch den Arm ihrer Tochter, so das sie seine Spitze abbrechen konnte. Mit einem kräftigen Ruck zog sie den Schaft aus der Wunde. Das Mädchen stöhnte auf, aber kein Schrei kam über ihre Lippen und keine Träne lief ihr über die Wangen. Konnte es sein...

Noch während du überlegst ertönt eine Stimme von draußen.

»Du mit Nachricht für Burgschlampen! Raus kommen und geben **Mag'lugg** diese Nachricht. Dann **Mag'lugg** ist vielleicht Gnade und

lassen Familie leben... ...nachdem **Mag'lugg** und seine Männer haben gehabt viel Spaß mit Frauen.« Und um seinen Worten Nachdruck zu verleihen lässt er wieder einen Pfeilhagel auf das Haus niedergehen. Doch diesmal nicht gegen Tür, Scharfen und Wand - sondern auf das Strohdach, welches den Pfeilen kaum Widerstand bieten kann. Viele der Pfeile regnen in den Raum, bohren sich in Tisch, Sessel und Boden. Es grenzt fast an ein Wunder der Götter, das niemand getroffen wurde.

»Kommen raus und gib **Mag'lugg** Papier, sonst wir euch erst machen tot und dann haben Spaß.« Du hast die Wahl - entweder du stellst dich dem Häuptling der **Nachtschleicher** oder ihr versucht euch im Keller zu verstecken. Zweiteres ist aber eher aussichtslos, da Nachtschleicher in der Dunkelheit sehen können. Sie würden euch also mit Sicherheit finden. Und auch wenn das Mädchen tapfer war, ihre Verletzung würde sie bei einer Flucht behindern. Willst du das Leben der Familie retten, so hast du keine andere Wahl - du musst **Mag'lugg** die Schriftrolle geben.

Gerade als du dich anschickst die Türe zu öffnen und ins Dunkel der Nacht zu treten, da ertönt **Brandaneas** Stimme. »Ist **Mag'lugg** so ein Feigling, dass er sich hinter seinen Männern versteckt. Hat er das Recht auf einen Zweikampf auf Leben und Tod vergessen?« »Was tut ihr da?« »Er wird euch Männer töten und **Alvarie** und mich von seiner Bande schänden lassen. ...und danach töten. So haben wir zumindest noch eine kleine Chance, aber dazu müsst ihr ihn im Zweikampf besiegen.« Und dann wandte sie sich wieder an den **Nachtschleicher**...

»Hat **Mag'lugg** Angst das Götterurteil zu verlieren? Will **Mag'lugg** Schande über das Volk der **Nachtschleicher** bringen und seine Göttin **Schuk'nama** beleidigen?« Lautes Gemurmel war von draußen zu hören. **Brandaneas** Worte schienen eine heftige Diskussion entfacht haben. Schließlich war wieder **Mag'lugg** zu hören. »Einwilligung! Göttin soll entscheiden wer lebt und wer sterben wird.«

## --= MAG'LUGG =-

KK: 7	AU: 7	GE: 5	IN: 5	AK: 9		RW: 6	LE: 16
Größe: etwa 1,2 Schritt Gewicht: etwa 40 Stein				Im Gegensatz zu „normalen“ Nachtschleichern ergreift Mag'lugg nicht die Flucht wenn seine Lebensenergie unter 50% fällt. Im Kampf greift er gerne zu schmutzigen Tricks, wie vergiftete Klingen oder Pulver, die er seinen Gegnern ins Gesicht bläst. Diese lassen den Gegner mitunter für eine gewisse Zeit erblinden oder führen zu einer Verlangsamung der Abwehrreflexe ( <b>RW -1</b> )			
Vorteil: Dunkelsicht Nachteil: Lichtempfindlichkeit							
Spezial: Mag'lugg kämpft mit einem vergifteten Streitkolben. Bei einer 20 vergiftet er seine Gegner mit 1 Punkt Schaden pro Kampf- runde - und darüber hinaus...							

Schlottern dir schon die Knie vor Angst? Sollten sie aber, denn jetzt lernst du ein paar neue Kampfregeln kennen, von denen nicht alle zu deinem Vorteil sind. Zuerst einmal zu einem Nachteil für dich. Der „Kampfplatz“ vor dem Gehöft ist stockdunkel, was es schwieriger für dich macht einen Treffer zu landen, deshalb werden von deinem Angriffswurf (**AW**) mit dem **W20** zwei Punkte abgezogen. Für diesen Kampf gilt also die Formel...\*

$$\text{Angriff} = \text{W20}-2$$

Da **Mag'lugg** über einen **RW** von **6** verfügt, musst du also zumindest eine **8** auf dem **W20** würfeln damit dein Angriff erfolgreich ist. Natürlich macht es dir die Dunkelheit auch schwieriger die Angriffe deines Gegners abzuwehren, daher gilt für ihn die Formel...\*

$$\text{Angriff} = \text{W20}+1$$

*\*Außer du hast „Elfen“ als deine Rasse gewählt. Da auch sie im Dunkeln sehen können werden Vor- und Nachteile außer Acht gelassen. Also wird weder dein Angriff noch deine Verteidigung erschwert. Es gilt für dich und **Mag'lugg** : **Angriff** = **W20***

...denn er kann, im Gegensatz zu dir, in der Dunkelheit sehen. Und wenn das noch nicht schlimm genug wäre, kommen jetzt auch noch die Patzer und die Kritischen Treffer hinzu. Ja, jetzt kommt's ganz dick!

**Patzer:** Die solltest du vermeiden - wenn du könntest. Patzer sind Angriffe, die ganz furchtbar daneben gehen. Das kann verschiedene Auswirkungen haben. Es kann passieren, dass euch die Waffe aus der Hand fällt (es dauert eine Kampfrunde sie wieder aufzuheben), sie kann eine Scharte bekommen und daher nicht mehr so viele Schadenspunkte verursachen. Im schlimmsten Fall kann es sogar passieren, dass die Waffe zerbricht. Würfelt ihr beim Angriff also eine **1**, dann müsst ihr noch mal den **W20** rollen und dabei kommt diese Tabelle zum Einsatz.

<b>-- PATZER --</b>	
1	Deine Waffe wird zerstört und kann nicht mehr repariert werden. Shit Happens!
2 - 3	Deine Waffe wird schwer beschädigt und kann nicht mehr verwendet werden, bis sie repariert wird.
4 - 8	Du verlierst deine Waffe - eine KR aussetzen
9 - 10	Beschädigung - ab sofort verursacht die Waffe um zwei Punkte weniger Schaden, bis sie repariert wird.
11-12	Leichte Beschädigung - ab sofort verursacht die Waffe um einen Punkt weniger Schaden, bis sie repariert wird.
13-18	Deine Waffe erhält einen Bruchpunkt*
19-20	Dein Patzer bleibt ohne Folgen - gilt aber natürlich als missglückter Angriff.

*\*Hierbei handelt es sich um eine optionale Regel. Jede Waffe besitzt eine bestimmte Anzahl von Bruchpunkten. Sind diese aufgebraucht so zerbricht die Waffe und kann nicht mehr repariert werden. Bruchpunkte können durch professionelle Reparaturen zurückgesetzt werden.*

**Kritische Treffer:** Die sind eigentlich eine tolle Sache, so lange du der bist der ihn landet. Es handelt sich dabei um besonders glückliche oder geschickte Angriffe, die mehr Schaden verursachen als ein normaler Treffer. Sie können dazu führen, dass die Kampfmoral des Gegners geschwächt oder auch sein Kopf von den Schultern getrennt wird. Würfelst du beim Angriffswurf eine **20** ist dir ein - mehr oder weniger - kritischer Treffer gelungen und du darfst den **W20** noch einmal rollen um die Auswirkung des Angriffes auszuwürfeln.

<b>-- KRITISCHE TREFFER --</b>	
1	Leider kannst du den Vorteil nicht nutzen und dein Angriff verursacht nur den „normalen“ Schaden.
2 - 3	Dein Angriff erfolgt mit großer Wucht und verursacht <b>2</b> zusätzliche Schadenspunkte.
4 - 8	Gute Finte! Du darfst zweimal den Schaden würfeln und der höhere Wert zählt.
9 - 12	Blitzangriff! Du darfst zweimal den Schaden würfeln und beide Werte zusammenzählen.
13-16	Zorn der Götter! Du darfst zweimal den Schaden würfeln und den höheren der Werte <b>x2</b> nehmen.
17-19	Blutrausch! Für den Rest des Kampfes verursacht deine Waffe bei einem erfolgreichen Angriff immer den höchstmöglichen Schaden*
20	Tödlicher Treffer! Egal wie mächtig dein Gegner auch sein mag, dein Angriff schickt ihn auf eine andere Ebene der Existenz - ins Jenseits.

*\*Wenn du dich im Blutrausch befindest kämpfst du wie in Trance und kannst nicht mehr klar denken - was dazu führt, dass du seine Waffe bis Kampfbende nicht mehr wechseln kannst. Sollte deine Waffe während des Blutrausches unbrauchbar werden oder zu Boden fallen, so kämpfst du mit den Fäusten weiter.*

**Wichtig!** Für Patzer, Kritische Treffer sowie deren Auswirkungen gilt immer nur der tatsächlich gewürfelte Wert, ohne Berücksichtigung irgendwelcher Modifikationen.

Die Tabelle mit den kritischen Treffern gilt nicht für NPC's! Diese verfügen über eine eigene Besonderheit, falls sie einen kritischen Treffer landen. Wie du bei **Mag'lugg** auf Seite 50 nachlesen kannst. Gelingt ihm ein kritischer Treffer, so vergiftet er dich, was einen Schaden pro Kampfrunde und darüber hinaus verursacht. Wichtig! Eine Vergiftung kann nur durch ein Gegengift geheilt werden, nicht durch einen Heiltrank, von denen du hoffentlich noch immer zwei besitzt. Die solltest du immer im Hinterkopf behalten, denn vielleicht werden sie dir in diesem Kampf das Leben retten. Bist du bereit? Auch wenn nicht, die Meute wartet auf dich. Dir zittern die Knie als du aus der Tür ins Freie trittst und obwohl du fast nichts siehst, kannst du mindestens zehn rot glühende Augenpaare in der Dunkelheit ausmachen. Du nimmst deinen ganzen Mut zusammen und... Warte einen Augenblick! Das wäre jetzt ein guter Moment um deinen Mut mit einer Probe unter Beweis zu stellen. Erinnerst du dich noch an die Probe, wie du das Feuer gemacht hast? Genau das machen wir jetzt noch einmal - diesmal allerdings auf deinen Mut. Da es dein erster Zweikampf ist hast du die Hosen gestrichen voll und es erfordert eine Mutprobe auf **14** um dich diesem **Mag'lugg** unerschrocken zu stellen. Also los! Greif zum **W20** und lasse ihn rollen...

### **Probe = Mut (MU) + W20**

Ist das Ergebnis der Probe gleich oder größer **14**, so kannst du dich dem Kampf auf der nächsten Seite stellen, ansonsten geht es hier, im anschließenden Text weiter.

Sätze wie, »Es riecht als hätte er Kacka gemacht.« oder »Wenn es tot ist, **Gr'mugg** dann Zähne kann haben?«, dringen an deine Ohren. Und schon wenige Augenblicke später ist die Nacht von einem sich ständig wiederholenden »**Mag'lugg!**« erfüllt. Du musst den ganzen Rest deines Mutes zusammennehmen um nicht einzunässen. Keine Angst! Wir ersparen dir eine zweite Mutprobe, die vielleicht „in die Hose geht“ ...

Rasch bilden die **Nachtschleicher** einen Kreis um dich und deinen Kontrahenten - an eine Flucht ist also nicht mehr zu denken. »Hmm... Vielleicht **Mag'lugg** wird dich nicht gleich tot machen. Hacken dir nur Arme und Beine ab und dann du zusehen musst wie wir haben Spaß mit Familie - und dann macht **Mag'lugg** dich tot.«

»Hör zu **Mag'lugg**! Das ist eine Sache zwischen uns beiden. Gib mir dein Wort als Häuptling, dass deine Krieger niemandem hier etwas zu Leide tun werden wenn ich dich besiege.« **Mag'lugg** lachte laut auf! »Du nicht wirst mich besiegen. Männer und ich werden eure Köpfe auf Pfähle speißen und hier stehen lassen als Warnung. Und selbst wenn du machst Sieg, **Mag'lugg** kann nicht versprechen was Männer werden tun. Geredet genug jetzt - anfangen!«

Doch bevor der Kampf beginnt lass uns noch einmal einen Blick auf die Rahmenbedingungen werfen. Da es sich hier um eine Solo-Lern-Abenteuer handelt, musst du sowohl für dich, als auch für deinen Gegner würfeln. Wir wissen nur zu gut, dass man da gerne das Schicksal ein wenig in die eigene Hand nehmen möchte um sicher als Sieger aus dem Kampf hervorzugehen. Bitte macht das nicht! Ihr nehmt euch damit den Spaß am Rollenspiel. Das ist so, als wenn man Computerspiele im God-Mode spielt - das macht es einfach langweilig.

**Mag'lugg** hat den höheren **Aktionswert (AK)** und darf deshalb den ersten Angriff ausführen. Rolle den **W20** für **Mag'lugg**. Wenn der Wurf höher ist als dein Rüstungswert (**RW**), dann ist der Angriff geglückt. Vergiss dabei aber nicht auf den Modifikator von Seite 50. Falls du keine Elfe bist, hat dein Kontrahent durch seine Nachtsicht einen Vorteil und zum Wurf wird **+1** Punkt dazugerechnet. Gelingt sein Angriff, dann geht es jetzt daran, den Schaden auszuwürfeln, welchen du dadurch erleidest. **Mag'lugg** kämpft mit einem Streitkolben, der **W10+2** Schaden verursachen kann, wobei die **0** auf dem **W10** der **10** entspricht. Und

vergiss nicht - bei einer **20** als Angriffswurf kommt neben dem eigentlichen Schaden ab der nächsten Runde auch noch die Vergiftung hinzu, welche dir pro Runde einen Punkt Lebensenergie abzieht. Sollte er dich während des Kampfes ein weiteres Mal mit einer **20** treffen, so verdoppelt sich die Giftwirkung - beim ersten Kritischen Treffer ist es **1** Punkt Giftschaden, dann **2**, dann **4, 8** und so weiter... Hoffen wir mal, dass es nicht so weit kommt! Würfelt dein Kontrahent eine **1**, also einen Patzer, dann gilt für ihn die gleiche Patzertabelle wie für dich.

Optimal für dich wäre natürlich, wenn sein Angriff daneben gegangen wäre, sonst wird es jetzt Zeit den Schaden von deiner Lebensenergie (**LE**) abzuziehen. Fertig? Gut... Jetzt bist du an der Reihe auszuteilen. Diesmal rollst du den **W20** für dich selbst. Denk aber bitte wieder an den Modifikator. Wenn du keine Elfe bist, dann werden von deinem Wurf **-2** Punkte abgezogen, da du im Dunkeln nur sehr schlecht sehen kannst. Geht dein Angriff daneben ist **Mag'lugg** wieder an der Reihe. Wenn du getroffen hast, geht es daran den Schaden, dem du ihn zugefügt hast zu erwürfeln. Du kämpfst mit dem erbeuteten Kurzschwert, welches einen Schaden von **W6+3** verursacht. Vergiss nicht, den erwürfelten Schaden von seiner Lebensenergie abzuziehen. Wenn du nicht getroffen hast gibt es natürlich nichts abzuziehen und die nächste Kampfrunde beginnt. Der Ablauf ist genau so, wie gerade eben...

...nur mit einem kleinen Unterschied. Sollte **Mag'lugg** dich durch den Wurf einer **20** vergiftet haben, so ist jetzt der Zeitpunkt um den Giftschaden von deiner Lebensenergie (**LE**) abzuziehen. *Schäden, welcher Art auch immer - und bei wem auch immer - werden stets zu Beginn der neuen Kampfrunde abgezogen.*

Wieder ist **Mag'lugg** an der Reihe um dich anzugreifen und wir hoffen, dass du nach wie vor ehrlich bist beim Würfeln - auch wenn das mitunter Schmerzen für deinen Charakter bedeutet. Und jetzt bist du

wieder an der Reihe. Denk aber bitte nach wie vor an den eventuellen **-2** Nachteil. Fertig für die nächste Runde? Vergiss jetzt bloß nicht deine Lebensenergie im Auge zu behalten. Vielleicht wird es langsam Zeit für einen Heiltrank. Aber zuerst ist wieder **Mag'lugg** an der Reihe dir eine auf die Birne zu geben. Wenn du jetzt noch am Leben bist, was wir stark hoffen, dann hast du die Wahl ihn entweder anzugreifen oder einen Heiltrank zu schlucken, welcher deine Lebensenergie (**LE**) sofort um **10** Punkte steigert. Wenn du den Trank zu dir nimmst, darfst du in dieser Runde allerdings nicht angreifen.

**Wichtig!** Heiltränke können deine Lebensenergie nicht über dein Maximum hinaus steigern. Also wäre es auch nicht ratsam sie zu früh einzunehmen, da sonst ein Teil ihrer Wirkung verschwendet wird.

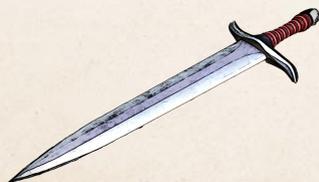
Dieser „Kampf“ geht jetzt so lange, bis die Lebensenergie von einem von euch Beiden auf oder unter Null gefallen ist. Das ist der Moment, wo einer von euch Beiden das Zeitliche segnet - mal sehen wem die Würfel wohl gesonnen waren. Es gibt jetzt drei Möglichkeiten wie der Kampf enden könnte...

Sieg! Du hast **Mag'lugg** besiegt!

Niederlage! **Mag'lugg** hat gesiegt!

Vergiftet! Du hast **Mag'lugg** besiegt wurdest aber vergiftet!

(Zutreffendes bitte anklicken!)



**Mag'lugg** hat deinem letzten Angriff nichts mehr entgegenzusetzen. Die Spitze deiner Waffe bohrt sich in eine ungeschützte Stelle an seinem Hals. Als du sie herausziehst folgt ein fingerdicker Strahl hellroten Blutes. Es hat den Eindruck als wollte **Mag'lugg** noch etwas sagen, aber alles was aus seinem Mund kam war Geblubber und noch mehr Blut. Er röchelt, ringt nach Luft...

...seine Augen beginnen aus den Höhlen zu quellen und ihr rotes Leuchten erlischt langsam.

Das Geschnatter der **Nachtschleicher** war verstummt. Sie blickten sich fragend um - und letztendlich schien es so, als würden alle ihre Blicke auf dir ruhen. »Er hat **Mag'lugg** kaputt gemacht - besser machen wir es jetzt kaputt!«, klang es krächzend aus einer Kehle. Die roten Augen scheinen näher zu kommen. Plötzlich spürst du wie etwas an deinem Bein hochkrabbelt und du erstarrst beinahe als du die Faustgroße Höhlenspinne erkennst, die wohl einer der **Nachtschleicher** auf dich gehetzt hat. Es gelingt dir gerade noch die Spinne abzustreifen, bevor sie dich mit ihrem Giftbiss lähmen kann.

»Lasst ihn uns tot ma...« Weiter kam der Nachtschleicher nicht mehr. Da war es wieder, dieses Geräusch, dass du hören kannst wenn ein Pfeil dicht an deinem Ohr vorbei fliegt. Ein Aufschrei - und ein Augenpaar erlischt. Panik bricht unter den **Nachtschleichern** aus und sie beginnen völlig planlos auf dem Hof durcheinander zu laufen. Du stehst wie angewurzelt da und siehst wie einer nach dem anderen zu Boden geht. Mancher geräuschlos und andere quiekend wie Schweine auf dem Schlachthof. **Brandanea** hält die Kreaturen mit dem Bogen in Schach und ruft dir zu, dass du schnell im Haus Deckung suchen sollst. Sie schickt noch drei Pfeile in die Dunkelheit, dann folgt sie dir.

»Ich habe keine Pfeile mehr... Wie viele von diesen Warzenfressen leben

noch?« »Ich weiß es nicht! Ich versucht sie zu zählen, aber sie sind ständig herumgehüpft. Vielleicht sind es noch fünf, aber vielleicht auch noch zwanzig.« »Bei den Göttern! Wenn du damit Recht hast, dann kann uns nichts mehr retten.« Schnell schließt ihr die Türe und schiebt den schweren Holzbalken vor, damit euch niemand ins Haus folgen kann. Jetzt meldete sich auch **Vamrech**, der bisher sehr zurückhaltend war, zu Wort: »Ich weiß, dass es gegen deinen Glauben verstößt, Frau. Aber bitte nimm die Kinder und fliehe mit ihnen. Unser Freund und ich werden euch so viel Zeit wie möglich verschaffen.« »Es tut mir leid, geliebter **Vamrech**, aber du verlangst von mir meine Göttin zu verraten - und das hätte Schlimmeres zur Folge als den Tod.«

»Ich bleibe auch und kämpfe an eurer Seite.«, meldete sich **Alvarie** mit schwacher Stimme. Obwohl ihre Wunde nicht lebensbedrohlich war, wurde sie dadurch doch deutlich geschwächt. »Wenn wir schon sterben müssen, dann lass uns im Kampf sterben Mutter. Zu Ehren der Göttin und für den Ruhm der Amazonen.« »Aber du bist keine Amazone, meine Tochter.« Du hörst wie Äxte und Schwerter gegen die Türe schlagen und das Knirschen wenn sich Teile davon lösen. Lange würde die Türe dem Angriff nicht mehr standhalten können. »Aber du bist eine, Mutter - und ich möchte so sein wie du.« Als Amazone kann **Brandanea** ihrer Tochter den Wunsch, kämpfend zu sterben, nicht verwehren also nickt sie zustimmend. Auch du nickst, obwohl dir der Gedanke, jetzt da raus zu stürmen, überhaupt nicht behagt.

Gerade als ihr die Türe öffnen wollt hört ihr das Wiehern von Pferden und gellende Schreie der **Nachtschleicher**. Rasch verebben die Schreie und schon wenige Augenblicke später herrscht eine unheimliche Stille. »Was ist passiert?«, fragst du verwundert, aber statt zu antworten sinkt **Brandanea** auf ihre Knie. »Danke, dass du mein Gebet zum Schutze meiner Familie erhört hast. göttliche Cassandra.« Wieder wiehert ein Pferd und schwere Schritte nähern sich der Tür. [Hier geht's weiter!](#)

Du blutest aus zahlreichen Wunden, welche **Mag'lugg** dir im Laufe des Kampfes zugefügt hat. Und mit jedem Tropfen der deinen Körper verlässt wirst du schwächer. Du schaffst es kaum noch seine Hiebe abzuwehren, die wie ein Gewitterregen auf dich niederprasseln. Plötzlich ein lautes Knacken und ein unbeschreiblicher Schmerz. Sein Streitkolben hat dich am Oberschenkel getroffen, eine tiefe Wunde gerissen und den Knochen zerschmettert. Obwohl du dir geschworen hast, dir keine Blöße zu geben ist der Schmerz einfach zu gewaltig um nicht zu schreien.

Du gehst zu Boden... Triumphierend schreitet **Mag'lugg** um dich herum und lässt den Streitkolben auf dein anderes Bein krachen. Der Hieb reißt dir ein faustgroßes Stück Fleisch aus dem Bein und legt den Knochen frei. **Brandanea**, die alles von der Türe aus mit ansehen muss, läuft eine einzelne Träne über die Wange. **Mag'lugg** zieht dir den Dolch aus dem Gürtel und beäugt ihn. »Hmm! Schöner Dolch, scharfer Dolch...« Und mit diesen Worten stößt er dir den Dolch in die rechte Seite. Ein Stich in die Niere - jetzt war dir der Tod gewiss. Wenn er doch nur endlich kommen möge um dich von deinen Qualen zu erlösen. »Und jetzt du kannst zusehen, was wir werden machen, mit denen, die Feind von **Mag'lugg** helfen.«

Auf sein Zeichen hin rücken die Nachtschleicher auf das Haus vor. »Wir werden viel Spaß mit Frauen haben, bevor wir sie machen tot. Aber vielleicht nimmt **Mag'lugg** die junge Frau zur Sklavin - dann kann er Spaß mit ihr haben oft.« Plötzlich erfüllt ein sirrendes Geräusch die Luft, und die **Nachtschleicher**, die auf das Haus vorrücken, gehen quiekend und schreiend zu Boden. Blau gefiederte Pfeile ragen aus ihren Körpern. **Mag'lugg** möchte einen Fluch ausstoßen, aber genau in dem Moment als er seinen Mund öffnet trifft ihn ein Pfeil in den Hinterkopf und tritt an der Vorderseite, durch seinen Mund, wieder aus. Ein zweiter Pfeil trifft ihn in die Schläfe und reißt ihn zu Boden. Noch ehe er am Boden

aufschlägt erlischt das Glühen in seinen Augen. Ein Lächeln huscht über dein Gesicht. Auch wenn dein Ende unausweichlich gekommen war, die graue Warzenfresse geht dir ins Jenseits voraus. Alles um dich herum beginnt zu verschwimmen - nicht das du in der Dunkelheit sehr viel gesehen hättest, aber jetzt ist es auch noch verschwommen. Du hörst wie Stahl auf Stahl trifft, wie **Nachtschleicher** schreien und um ihr Leben betteln. Doch man lässt ihnen keine Gnade zu teil werden - sie werden abgeschlachtet wie Vieh. Die Geräusche entfernen sich von dir, werden leise, und das Letzte was du glaubst zu sehen sind zwei goldfarbene Beinschienen. Ein letztes Ausatmen und du schließt deine Augen - für immer.

Tja! Nicht alle Abenteuer nehmen ein glückliches Ende - zumindest nicht für alle Spieler. Aber deine Seele kann Antheria reinen Gewissens verlassen, denn durch dein Opfer konnte die Familie gerettet werden. Du hast die **Nachtschleicher** lange genug aufgehalten, damit eine Patrouille der Amazonen euch zu Hilfe kommen konnte. Zu spät für dich, aber gerade noch rechtzeitig für die Familie.

»Er hat wie ein wahrer Krieger gekämpft und soll ihm auch im Tod die Ehre eines Kriegers zu teil werden.« Auf diese Worte hin beginnen die Amazonen und die Familie Holz für einen Scheiterhaufen aufzuschichten. Dein Leichnam soll verbrannt werden, damit deine Seele in den Himmel aufsteigt, wo sie auf ewig in der Halle der Krieger ihren Frieden, bei Wein, Weib und Gesang, finden wird.

Ironischerweise erfüllst du deinen Auftrag noch im Tode. Als dich **Brandanea** und **Vamrech** für die Feuerbestattung vorbereiten finden sie die Schriftrolle in deiner Tasche und übergeben sie der Patrouille. So gelangt die Nachricht letztendlich doch an die richtige Stelle, nur bist es nicht du, der sie überbringt. Klicke unterhalb für einen [Neuanfang!](#)

• Jedes Ende ist ein Neuanfang •

Du taumelst, das Gift beginnt seine Wirkung zu zeigen... »Was ist los?«, hörst du **Brandaneas** Stimme als würde dein Kopf in einem Sack Federn stecken. »Ich weiß... ..nicht! Mir... ..schwindelt... ..und ich sehe ihn dreimal... ..vor mir.« »Konzentriere dich auf den in der Mitte!« Kaum waren ihre Worte verklungen, da griffen die „drei **Mag'luggs**“ wieder an. Wie in Trance weichst du dem Angriff des linken aus, parierst den rechten und lässt dein Schwert auf den in der Mitte niederkrachen. Du spürst wie dein Hieb seine Lederrüstung durchschlägt und die Klinge tief in seinen Körper eindringt. Dein Kontrahent schreit auf und du hörst wie sein Streitkolben zu Boden fällt. »Ahhhhh! \*Quiek!\* Du... **Mag'lugg**...« Für einen Augenblick siehst du wieder klar - lange genug um das Schwert aus seiner Schulter zu ziehen und einen letzten, gewaltigen, horizontalen Hieb auszuführen.

Obwohl das Schwert nicht gerade gut geschliffen ist, reicht die Kraft in deinem Hieb um **Mag'luggs** Kopf von seinem Körper zu trennen. Und noch bevor dieser auf dem Boden aufschlug war das rote Glühen in seinen Augen erloschen. Einen Moment lang herrscht eine unheimliche Stille, dann beginnen die **Nachtschleicher** hysterisch zu schnattern. »Es hat **Mag'lugg** gemacht mausetot - wir es jetzt auch totschiagen.« Einer der Nachtschleicher, der es wohl darauf abgesehen hatte der nächste Häuptling zu werden, stürmte schreiend, mit gezogenem Krummsäbel, auf dich zu. Doch sein Angriff wird von einem Pfeil, der sich in seine Stirn bohrt, gestoppt. Der Aufprall des Pfeiles ist so heftig, dass sein kleiner Körper etwa einen Meter zurück geschleudert wird. »Komm! Schnell zurück ins Haus!« Du versuchst der Aufforderung zu folgen, aber deine Beine versagen und du gehst zu Boden.

Schon ist eine dieser Kreaturen über dir, aber auch ihn ereilt das gleiche Schicksal wie den ersten Angreifer. Zwei Pfeile bohren sich fast zeitgleich in den **Nachtschleicher**. Der erste bohrt sich in sein Auge und der zweite durchschlägt einen Wimpernschlag später seinen Hals...

Sollte es jetzt etwa dein Schicksal sein, von der Bande in Stücke gehackt zu werden. Kurz bevor du das Bewusstsein verlierst, spürst du noch, wie dich ein kräftiger Arm packt und dich hochzieht. »Beeil dich **Vamrech!** Mir gehen die Pfeile aus!« Und mit diesen Worten schickte **Brandanea** ihren letzten Pfeil ins Dunkel der Nacht.

Schnell schließt **Brandanea** die Türe und schiebt den schweren Balken vor, damit euch niemand ins Haus folgen kann. »Was ist mit ihm, Mutter? Ist er schwer verletzt?«, fragte **Alvarie** und war sichtlich um dich besorgt. »Wegen der Verletzungen mache ich mir keine großen Sorgen, aber er wurde vergiftet. Lange wird sein Körper das nicht mehr durchhalten.« »Unsere Türe auch nicht!«, bemerkt **Vamrech** als sich in das Schlagen von Äxten das Knirschen der Holzstämmen mischt die unter den Axthieben der Nachtschleicher zu zersplittern beginnen.

»Wenn das jetzt unser Ende bedeutet, dann lass uns im Kampf sterben Mutter. Zu Ehren der Göttin und für den Ruhm der Amazonen.« »Aber du bist keine Amazone, meine Tochter.« »Aber du bist eine, Mutter - und ich möchte so sein wie du.« Als Amazone kann **Brandanea** ihrer Tochter den Wunsch, kämpfend zu sterben, nicht verwehren also nickt sie zustimmend. Schulter an Schulter stehen die Beiden an der Türe und erwarten den Angriff der **Nachtschleicher** - doch der bleibt aus...

Stattdessen ist vom Hof das Wiehern von Pferden zu hören und panisches Gequiecke der **Nachtschleicher**. Einige suchen ihr Heil in der Flucht andere flehen um ihr Leben - beides ein Frevel in den Augen jener Göttin, deren Töchter nun blutige Ernte in den Reihen der **Nachtschleicher** halten. Einer von ihnen rüttelt an der Türe, versucht ins Haus zu gelangen um sich zu verstecken, aber schon im nächsten Augenblick wird sein Körper von drei Pfeilen durchbohrt, von denen einer sogar die Holztüre durchschlägt und fast einen Finger weit herausragt. »Die Göttin hat mir vergeben und meine Familie und mich

beschützt.«, flüstert **Brandanea** und lässt sich auf ihre Knie sinken. Rasch ist der Kampflärm verklungen und schwere Schritte nähern sich der Türe. Und da - eine der Familie vertraute Stimme. »Seid ihr verletzt? Ihr könnt aufmachen, wir haben die Nachtschleicher in die tiefsten Höllen geschickt.« **Alvarie** strahlte übers ganze Gesicht als sie die Stimme hörte und für einen Augenblick war sogar der Schmerz ihrer Verletzung vergessen. »Mutter! Das ist Tante **Samvina!**«

Rasch zieht **Alvarie** den schweren Balken zur Seite, wobei ihr wieder ihre Verletzung schmerzhaft in Erinnerung gerufen wird, und öffnet die Türe. Vor der Türe stehen vier groß gewachsene Frauen in voller Rüstung. **Alvarie** weiß, dass es sich nicht geziemt, aber sie kann nicht widerstehen eine der Kriegerinnen zu umarmen. »Der Göttin sei Dank, du hast uns das Leben gerettet, Tante.« »Ich war auch daran beteiligt!«, war eine junge Stimme zu vernehmen und **Alvarie** quietschte wie ein kleines Mädchen, als sie sah wer die zweite Kriegerin war. »Cousine **Kristanna!** Wie schön dich zu sehen...“, und mit diesen Worten warf sie sich der jungen Kriegerin an den Hals. Diese stöhnte laut auf. »Was ist? Bist du verletzt Cousine?« »Es ist nur halb so schlimm. Eine dieser Pestfressen hat mich mit der Armbrust erwischt. Zum Glück hat meine Brünne den Bolzen aufgehalten, er ist nur etwa einen Finger tief eingedrungen.« Jetzt trat auch **Brandanea** aus der Tür...

Ein Gefühl von Schuld fuhr durch ihren Körper als sie **Samvina** in die Augen blickte. »Meine Familie und ich sind dir und deinen Schwestern zu größtem Dank verpflichtet Schwester.« »Der Göttin sei Dank, dass wir in der Nähe auf Patrouille waren und **Kristanna** besser hört als ein Elf. Sie hat den Kampflärm schon gehört bevor euer Hof in Sicht war, und sie hat uns zur Eile getrieben. Und wie ich sehen kann, Schwester, hast du nichts von all dem verlernt was dir auf der Burg beigebracht wurde und in den Adern meiner Nichte scheint das Blut einer Amazone zu fließen. Du kannst stolz auf sie sein.« »Das bin ich - sehr sogar.«

»Verzeiht... Wer bin ich, euch Töchter der Göttin die Gastfreundschaft zu verweigern? Kommt doch bitte rein, esst, trinkt und wärmt euch am Feuer in der Küche.« »Zu anderer Zeit gerne Schwester, aber wir müssen weiter. Nur die Göttin weiß, wie viele dieser Kreaturen heute Nacht noch unterwegs sind. Ich möchte vermeiden, dass anderen Gehöften das gleiche Ungemach widerfährt wie euch. Patrouille! Aufsitzen!«

»Ich hoffe, dass du das nächste Mal ein wenig bleiben kannst, Cousine.«  
»Ganz bestimmt **Alvarie**, dann werde ich dir zeigen wie eine Amazone reitet.« »Da halte ich mit **Kristanna!** Einmal um den See, wie zur Zeit als wir noch Kinder waren.« »Abrücken!«



Ein beißender Geruch lässt dich aus deiner tiefen Ohnmacht erwachen. **Alvarie** hält dir eine Phiole mit einer gelblichen Flüssigkeit unter die Nase. »Den Göttern sei Dank, du bist noch am Leben. Wir dachten schon, dass wir dich verloren haben. Hier! Trink das, dann geht es dir gleich besser.« Du verziehst angeekelt das Gesicht. »Ich hoffe es ist nicht das wonach es aussieht und wonach es riecht.« »Tut mir leid, dass ich den Trank nicht mit wohlschmeckenden Kräutern verfeinern konnte. Du solltest den Göttern danken, dass ich die frischen Zutaten für den Trank selbst hatte.« »Und was sind das für Zutaten?« »Ich glaube nicht, dass du das wissen möchtest. Mach einfach die Augen zu, stelle dir vor es wäre köstlicher Weißwein und runter damit.« Du schließt die Augen, versuchst den Geruch zu ignorieren, und schluckst den Inhalt der Phiole. Das Letzte, was dir durch den Kopf geht, bevor du in festen Schlaf versinkst, ist: »Warum kann Medizin nicht einfach nach frischen Himbeeren schmecken?«

Wenn man dich so liegen sieht, könnte man denken, dass du tot bist - nur ein leises Brummen und lautes Schnarchen beweisen das Gegenteil. Du schläfst einen tiefen, erholsamen Schlaf - **und als du wieder erwachst geht es hier weiter...**

Eine, der Familie vertraute, Frauenstimme ist zu vernehmen. »Seid ihr verletzt? Ihr könnt aufmachen, wir haben die **Nachtschleicher** in die tiefsten Höllen geschickt.« **Alvarie** strahlte übers ganze Gesicht als sie die Stimme hörte und für einen Augenblick war sogar der Schmerz ihrer Verletzung vergessen. »Mutter! Das ist Tante **Samvina!**«

Rasch zieht **Alvarie** den schweren Balken zur Seite, wobei ihr wieder ihre Verletzung schmerzhaft in Erinnerung gerufen wird, und öffnet die Türe. Vor der Türe stehen vier groß gewachsene Frauen in voller Rüstung. **Alvarie** weiß, dass es sich nicht geziemt, aber sie kann nicht widerstehen eine der Kriegerinnen zu umarmen. »Der Göttin sei Dank, du hast uns das Leben gerettet, Tante.« »Ich war auch daran beteiligt!«, war eine junge Stimme zu vernehmen und **Alvarie** quietschte wie ein kleines Mädchen, als sie sah wer die zweite Kriegerin war. »Cousine **Kristanna!** Wie schön dich zu sehen...“, und mit diesen Worten warf sie sich der jungen Kriegerin an den Hals. Diese stöhnte laut auf. »Was ist? Bist du verletzt Cousine?« »Es ist nur halb so schlimm. Eine dieser Pestfressen hat mich mit der Armbrust erwischt. Zum Glück hat meine Brünne den Bolzen aufgehalten, er ist nur etwa einen Finger tief eingedrungen.« Jetzt trat auch **Brandanea** aus der Tür...

Ein Gefühl von Schuld fuhr durch ihren Körper als sie **Samvina** in die Augen blickte. »Meine Familie und ich sind dir und deinen Schwestern zu größtem Dank verpflichtet Schwester.« »Der Göttin sei Dank, dass wir in der Nähe auf Patrouille waren und **Kristanna** besser hört als ein Elf. Sie hat den Kampfplärm schon gehört bevor euer Hof in Sicht war, und sie hat uns zur Eile getrieben. Und wie ich sehen kann, Schwester, hast du nichts von all dem verlernt was dir auf der Burg beigebracht wurde und in den Adern meiner Nichte scheint das Blut einer Amazone zu fließen. Du kannst stolz auf sie sein.« »Das bin ich - sehr sogar.« »Verzeiht... Wer bin ich, euch Töchter der Göttin die Gastfreundschaft zu verweigern? Kommt doch bitte rein, esst, trinkt und wärmt euch am

Feuer in der Küche.« »Zu anderer Zeit gerne Schwester, aber wir müssen weiter. Nur die Göttin weiß, wie viele dieser Kreaturen heute Nacht noch unterwegs sind. Ich möchte vermeiden, dass anderen Gehöften das gleiche Ungemach widerfährt wie euch. Patrouille! Aufsitzen!«

»Ich hoffe, dass du das nächste Mal ein wenig bleiben kannst, Cousine.«  
»Ganz bestimmt **Alvarie**, dann werde ich dir zeigen wie eine Amazone reitet.« »Da halte ich mit **Kristanna!** Einmal um den See, wie zur Zeit als wir noch Kinder waren.« »Abrücken!«

Du reibst dir ungläubig die Augen... Hat die Dunkelheit dir gerade einen Streich gespielt oder waren das tatsächlich Amazonen. Du hast in den Tavernen schon von ihnen gehört, aber so recht glauben wolltest du die Erzählungen nicht - und jetzt bist du ihnen leibhaftig begegnet. »Das... Das waren... ...Amazonen, nicht wahr?« »Ja! Das war Tante **Samvina**, sie gehört zur persönlichen Leibwache der Königin.« »Ich, ich... ...dachte, Amazonen seien nur ein Mythos. Geschichten, die man sich in den Tavernen erzählt um für hoffnungsvolle Stimmung zu sorgen.« »Hmm... Ich würde sagen, dass uns dieser Mythos gerade davor bewahrt hat geschändet und gehäutet zu werden.«, fiel **Brandanea** ins Gespräch ein. »**Alvarie**, gehe mit unserem Gast ins Haus zurück und kümmere dich um seine Verletzungen. Vater und ich werden hier draußen aufräumen, bevor die stinkenden Kadaver noch Schlimmeres anlocken.«

Schnell wird dir klar, dass du nicht der erste bist, dessen Wunden **Alvarie** versorgt. »Wer hat dir beigebracht so einen guten Verband anzulegen?« »Das ist nur eine Frage der Übung.« »Hast du schon vielen Männern einen Verband angelegt?« »Gelegentlich muss ich Vater oder meinen ungeschickten kleinen Bruder verarzten. Und manchmal auch die Schweine, wenn sie sich verletzen. Und jetzt halt still - die eine Wunde muss ich nähen und eine Salbe auftragen, sonst wird sie sich böse entzünden und du stirbst am Ende noch an der Wundfäule.«

**Alvarie** greift zu einem kleinen Tiegel und öffnet ihn - ein unangenehmer Geruch steigt dir in die Nase. »Du wirst dieses stinkende Zeug doch jetzt nicht auf meine Wunden schmieren?« »Doch, es sei denn du ziehst es vor in einigen Stunden hohes Fieber zu haben und in den nächsten drei bis vier Tagen qualvoll zu sterben.« »Was ist das für ein Zeug?« »Ein altes Rezept der Amazonen, in vielen Schlachten erprobt. Ein wenig Honig, Weißkopflume, Knoblauch und eingekochte Pisse. Riecht ein wenig streng, schützt aber vor Wundfäule.«

»Boah! Das stinkt ja schlimmer als die Schwefelhöhlen in den **Vulkan-glaszacken**.« Auch so ein Spruch, den du in einer Taverne gehört hattest. »Hör auf zu meckern! Ich schmiere dir gerade unsere letzte Heilsalbe auf die Haut und du hast nichts anderes im Sinn als dich zu beschweren. Was wollten die Warzenfressen überhaupt von dir?« »In meiner Tasche steckt ein versiegelter Brief, denn ich nach **Torwacht** bringen und in der „**Siegreichen Amazone**“ übergeben soll. Ich frage mich woher die **Nachtschleicher** davon wussten. Ich habe den Brief niemandem gezeigt und auch niemandem davon erzählt.«

»Zermartere dir nicht den Verstand. Du brauchst jetzt ein wenig Ruhe und Schlaf.« »Das geht nicht! Ich muss bei Sonnenaufgang weiter. Ich habe schon zu viel Zeit verloren.« »Gerne, wenn du nach zehn Meilen tot umfallen möchtest. Du wirst jetzt schön im Bett bleiben und schlafen. Vielleicht schenke ich dir ja wieder einen angenehmen Traum.« »Woher weißt du...?« »Ich verrate dir ein kleines Geheimnis!« »Welches? Du bist eine Hexe und hast mir diesen Traum beschert?« »Hmm... Knapp daneben... Du redest im Schlaf!«



## Tag 5: Geteilte Beute

Die Sonne steht bereits hoch am Himmel als du deine Augen öffnest. Die Hälfte des Tages musste bereits vergangen sein. Erstaunt stellst du fest, dass deine Wunden bereits gut verheilen. »Er ist aufgewacht!«, hörst du **Alvarie** laut rufen. »Wir hatten schon Angst, dass du nicht mehr aufwachst.« »Warum? Es ist doch erst nach Mahlzeit...« **Alvarie** zog eine Braue hoch. »Nein? Wie lange habe ich geschlafen?« »Etwa neun Stunden... ..und einen ganzen Tag. Aber dein Körper hat den Schlaf gebraucht und Mutter hat mir verboten dich aufzuwecken.« Du seufzt tief. »Ich habe also zwei ganze Tage verloren? Wie soll ich diese Zeit je wieder aufholen?« »Zerbrich dir darüber nicht den Kopf. Der Weg nach **Torwacht** ist, so viel ich weiß, noch sehr weit. Du wirst noch genügend Wege finden um Zeit gutzumachen. Und vielleicht erlaubt Mutter mir ja, dich einen halben Tagesritt mit dem Pferd zu bringen. Du kannst doch reiten, oder?« »Nun, um die Wahrheit zu sagen... Ich bin in der Stadt aufgewachsen und noch nie auf einem Pferd gesessen.«

»Bei den Göttern, das es so etwas hier zu Lande gibt?«, fragte **Alvarie** rhetorisch und setzte sich lächelnd zu dir an die Bettkante. »Wieso lächelst du?« »Ach, nur so...« »Hast du die ganze Zeit hier am Bett gesessen? Habe ich wieder im Schlaf gesprochen?« »Wo denkst du hin? Wenn ich die ganze Zeit hier gesessen hätte, dann hätte ich Schwielen am Arsch von der Bettkante. Nein, ich bin bei dir gelegen um dich zu wärmen als du im Schüttelfrost gezittert hast.« »Bei den Göttern! Wir haben doch nicht etwa...« »Du kannst beruhigt sein - wir haben nicht.«, bemerkte **Alvarie** mit einem verschmitzten Lächeln, das für ein Mädchen ihres Alters gänzlich ungebührlich war. »Aber du hast wieder im Schlaf geredet. Dabei hast du Dinge zu mir gesagt, die selbst einer Hafenhure die Schamesröte ins Gesicht getrieben hätten. Und das mir, einem armen unschuldigen Mädchen vom Lande. Habt ihr denn wirklich überhaupt kein Schamgefühl?«

»**Alvarie!** Hör auf den Mann zu ärgern.«, war **Brandaneas** Stimme zu vernehmen als sie den Raum betrat. »Hier! Ich habe eure Kleidung so gut es ging gereinigt. Aber ihr müsst am Verhungern sein, schließlich habt ihr länger als einen Tag geschlafen. Kleidet euch an und kommt zu uns nach draußen. Es ist ein herrlicher Tag und ich habe frisches Brot mit Kräuterbutter zubereitet. **Alvarie!**« »Ja Mutter?« »Du kommst mit mir und hilfst mir den Tisch zu decken. Unser Gast kann sich auch ohne deine Hilfe ankleiden.«

**Vamrech** und **Varburian** hatten den Küchentisch und Stühle ins Freie gebracht und aufgebaut. Wäre der Tisch nicht aus massiver Eiche gefertigt gewesen, hätte er sich unter der Last der Speisen, welche darauf waren, wahrscheinlich durchgebogen. Besagtes Brot mit Kräuterbutter war nur eine von vielen Speisen, welche darauf zu finden waren. »Setzt euch und speist so viel es euch beliebt. Ein großer Teil der Speisen ist von den Höfen aus der Umgebung - ihre Art sich bei euch zu bedanken, dass ihr uns von dieser Plage befreit habt.«

»Bitte richtet den großzügigen Spendern meinen tiefsten Dank aus. Gerne werde ich bei diesen köstlichen Speisen zugreifen, aber nur...« »Nur was?«, fragte **Brandanea** ein wenig verunsichert. »Nur wenn ihr alle mir die große Ehre erweist mit mir zu speisen.« Augenblicke später hatten alle am Tisch Platz genommen. **Varburian** war völlig außer sich vor Aufregung. Viele der Speisen, welche den Tisch füllten, hatte er noch nie zuvor gesehen oder gegessen. Ständig fragte er, was dies oder das sei und ob man es gefahrlos essen könne.

Etwa eine halbe Stunde später waren alle gesättigt und der Tisch wirkte als wäre eine Horde Goblins darüber hergefallen. Das Einzige was noch übrig war, war ein Kuchen der Bäuerin **Grogmann**. Der war so hart, dass nicht einmal Orks ihn hätten zerkauen können. Also blieb er für die Schweine als Nachttisch. Während die Kinder den Tisch abräumten,

schleppte **Vamrech** einen gewaltig großen Sack heran und wuchtete ihn auf den Tisch. Es schepperte laut aus seinem Inneren. »Was ist das?«, fragst du neugierig. **Vamrech** lacht laut auf. In dem Sack ist all das, was von den **Nachtschleichern** übrig ist, nachdem wir sie an die Schweine verfüttert haben.« »Ihr habt sie an die Schweine verfüttert?« »Natürlich! Jadewälder Geflechte - die fressen alles was in den Trog kommt, auch **Nachtschleicher**. Außerdem sind ihre zermahlenden Knochen ein guter Dünger für die Gemüesfelder.«

Die Kinder hatten es gerade noch geschafft, den Tisch abzuräumen, bevor **Vamrech** den Inhalt auf den Tisch schüttete. Jede Menge wertloser Krimskrams, aber auch einiges Brauchbares verteilte sich auf der Tischplatte. »Ich bitte euch! Nehmt was ihr gebrauchen oder tragen könnt. Wir schulden euch unsere Leben.«

**Hinweis:** Da es sich hier um eine Art „Erstes Lernabenteuer“ handelt, werden wir hier mal das Gewicht der Gegenstände außer Acht lassen. Du kannst also tragen so viel du möchtest. Dennoch wäre es angebracht sich ein wenig zu zügeln und auch der Familie etwas zu lassen.

Folgende Gegenstände liegen vor dir auf dem Tisch und können eingesammelt werden.

- **100** Erfahrungspunkte (EP) für das Erschlagen von **Mag'lugg**
- **43** Silbertaler und **82** Heller <sup>1</sup>
- Kurzschwert - sehr stumpf - **1W6+1** Schaden
- Streitkolben - **1W10** Schaden
- Streitkolben (vergiftet) - **1W10** Schaden plus **5%** Chance auf Vergiftung **1** Punkt Giftschaden pro Kampfrunde bzw. **7** pro Tag <sup>2</sup>
- Armbrust mit Bolzen (vergiftet) - **1W12** Schaden plus **10%** Chance auf Vergiftung - **1** Punkt Giftschaden pro Kampfrunde bzw. **5** pro Tag <sup>2</sup>
- Kurzbogen mit Pfeilen (vergiftet) - **1W8+1** Schaden plus **10%** Chance auf Vergiftung - **2** Punkt Giftschaden pro Kampfrunde und **3** pro Tag <sup>2</sup>

- Beschlagene Lederrüstung - Rüstungswert **3 (RW)**
- Handschuhe des Feingefühls (**GE+1 / AK-1**)<sup>3</sup>
- Messingring
- Tigerauge (Schmuckstein)
- Halskette mit verschiedenen Tierkrallen (nicht identifiziert)<sup>4</sup>
- Verschimmelter Hartkäse
- Mit modrigem Wasser gefüllter Trinkschlauch (**3 Krug/Liter**)
- Tiegel mit stinkender Salbe (nicht identifiziert)<sup>4</sup>
- Nachricht in einer dir unbekanntem Sprache
- Dreizahnspeine in verschlossenem Käfig (giftig)

<sup>1</sup> Für jeden Taler, den du der Familie überlässt darfst du dir **2 Erfahrungspunkte (EP)** gutschreiben. Die **82 Heller** werden nicht berücksichtigt!

<sup>2</sup> Vergiftete Waffen sind in vielen Regionen **Antherias** geächtet oder sogar verboten. Würdest du mit solchen angetroffen kann das schwere Strafen nach sich ziehen. Vor allem Amazonen solltest du nicht in die Arme laufen wenn du vergiftete Waffen trägst. Eine Möglichkeit wäre nun zum Beispiel, dass du nur den Bogen oder die Armbrust an dich nimmst und dich anderweitig mit Pfeilen/Bolzen versorgst. Natürlich kann die Waffe bis dahin nicht verwendet werden.

<sup>3</sup> Bei den „Handschuhen des Feingefühls“ handelt es sich um ein magisches Artefakt. Wie sie oft sind magische Artefakte in Antheria eine zweiseitige Angelegenheit. Zwar steigern die Handschuhe deine Geschicklichkeit (**GE**), senken aber gleichzeitig deinen Aktionswert (**AK**). Du solltest also gut überlegen ob und wann du sie trägst.

<sup>4</sup> Nicht identifizierte Gegenstände können nicht benutzt oder zu einem angemessenen Preis verkauft werden, so lange sie nicht identifiziert sind. Häufig bedarf es der Hilfe magiebegabter Wesen um Gegenstände identifizieren zu können - und nur in den seltensten Fällen ist diese Hilfe kostenlos.

Also los! Worauf wartest du noch! Greif zu, und vergiss nicht alles, was du an dich nimmst zu notieren. Wie heißt es so schön! Sofort nachzählen, spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden. Fertig? Dann kann das Abenteuer ja weitergehen...

Es dauert eine Weile, bis die Hinterlassenschaft der **Nachtschleicher** verteilt und verstaubt ist. Länger als dir lieb ist, denn der Himmel am Horizont beginnt sich bereits rot zu färben und dir würden vielleicht noch ein oder zwei Stunden bleiben, bevor die Nacht hereinbricht und ein Reisen hier scheinbar zu gefährlich wird. Also lässt du dich überreden eine weitere Nacht unter dem Dach der **Zerings** zu verbringen - in der Hoffnung tiefen Schlaf zu finden um deine Mission morgen gut ausgeruht fortführen zu können.

Ihr plaudert noch ein wenig über Politik und die weite Welt, bevor es Zeit wird ins Bett zu gehen. Wohl die letzte Nacht für lange Zeit, die du in einem weichen Bett verbringen wirst und wie du fast befürchtet hast wirst du sie nicht alleine verbringen. Denn kaum war **Vamrechs** Schnarchen zu vernehmen, da spürst du wie etwas unter deine Decke kriecht - **Alvarie**. »Bei Succubana, was machst du da?« »Psst! Sei leise oder willst du, das mein Vater aufwacht?« »Ich habe viel mehr Angst, dass deine Mutter aufwacht und mir etwas Wichtiges abschneidet.« »Keine Sorge, Mutter weiß das ich bei dir bin.« Instinktiv blickst du zur Tür und erhascht gerade noch einen Blick auf **Brandanea**, die bemüht ist die Tür zu eurem Zimmer so leise als möglich zu schließen und wieder ins Bett zu ihrem Ehemann zu schlüpfen.

»Ist sie wieder zu ihm ins Bett gestiegen?«, fragt **Vamrech** leise, bemüht gleichzeitig laut zu schnarchen um den Eindruck zu erwecken tief und fest zu schlafen. »Ja... Sie wird immer besser. Hätte das Bett nicht geknarrt als sie zu ihm gestiegen ist, hätte ich es diesmal nicht bemerkt.« »Glaubst du, dass sie...« **Vamrech** hielt inne. »Du weißt schon was ich meine.« »Und wenn schon, sie ist kein kleines Mädchen mehr. Es wird nicht mehr lange dauern und sie wird in die weite Welt ziehen um ihre eigene Familie zu gründen. Du kannst sie nicht ewig hier auf dem Hof festhalten, mein Grummelbär.« »Komm, lass und schlafen, meine Kriegerin.« »Eigentlich steht mir der Sinn jetzt nach etwas anderem, als

nach Schlafen.« »So? Wonach denn sonst?«, fragte **Vamrech** neckisch und legte einen seiner bärenstarken Arme um seine Frau. »Nun ja... Vielleicht kann ich heute Nacht ja, nach langer Zeit, wieder einmal den Bären zum Brummen bringen.«

»Warum zitterst du am ganzen Körper? Ist dir etwa kalt? Wenn du möchtest kann ich mich auch auf dich legen, dann wird dir schnell warm werden.« »Nein **Alvarie**, das ist es nicht... Es ist nur...« »Möchtest du denn nicht von der süßen, saftigen Frucht naschen?« Mit diesen Worten presst sie sich fest an dich und dein Zittern wird stärker. »Es ist nur ein Traum, den die Göttin mir geschickt hat um meine Willenskraft zu prüfen. Das geschieht nicht wirklich...«, versuchst du dich zu beruhigen. Und gerade als du beginnst den Worten in deinem Kopf zu glauben, dringen Geräusche unbändiger Lust an deine Ohren. Du beißt dir auf die Lippen, um zu erkennen das es kein Traum ist...

»Ziehst du etwa die Gesellschaft eines Jungen der meinen vor?«, hakt **Alvarie** nach. »Bei den Göttern, natürlich nicht!« »Gefalle ich dir etwa nicht? Sind meine Brüste zu klein oder meine Beine zu dürr?« »Nein, nein... Ich finde dich sehr attraktiv, viel attraktiver als ich ein Mädchen deines Alters finden sollte.« »Und warum bringst du mich dann nicht vor Lust zum schreien?« »Ich, ich...« Du nimmst deinen ganzen Mut zusammen. »...war noch nie mit einer Frau zusammen.« »Wenn das der Grund ist, warum du mich zurückweist, dann wird es mir eine große Ehre sein deine Unschuld der Göttin zu opfern.«

Ein fieser Spielleiter würde jetzt vielleicht von dir verlangen eine Probe auf Willensstärke (**WE+IN**) abzulegen, aber willst du der Verführung wirklich widerstehen? Sei nicht dumm und genieße die Nacht, denn sobald der Tag erwacht geht deine Reise weiter und vielleicht wirst du weder **Alvarie** noch ihre Familie je wiedersehen...

## Tag 8: Auf der Handelsroute (174 Meilen)

Zweieinhalb Tage ist es nun schon her, dass du dich von den **Zerings** verabschieden musstest,

Arbeits-Kopie