

HERO QUEST

Reis

SOLO

Abenteuerreihe

Orkruf



Quest 3

Orksturm

Februar 2024 Stuttgart

Autor: Wehrter, mit Unterstützung der deutschsprachigen HeroQuest Community

© Zur freien Verfügung, solange nicht kommerzielle genutzt
HEROQUEST, AVALON HILL und HASBRO und alle damit verbundenen Namen und Logos sind
Eigentum von ©Hasbro

Ich grüße Euch, furchtloser Heroe.

Vor Jahren versuchte ich, Abenteuer für das HeroQuest, in Form der in den 80ern weitverbreiteten Fantasy-Fighting-Spielbücher zu verfassen. Es entstanden zwei Herausforderungen, wodurch ich auf unerwartete Probleme gestoßen bin, und ich somit gezwungen war, die Regeln und den Ablauf zu überdenken. Nun ist es mir nach sehr langer Zeit gelungen, die Probleme zu lösen. Die detaillierten Regeln findest Du am Ende dieser Herausforderung, die Du unbedingt lernen musst!

Um diese Herausforderung spielen zu können, benötigst du mindestens die Würfel aus dem Basisspiel. Die Quest ist so aufgebaut, daß Du es auch auf dem Spielbrett spielen kannst, hierzu ist Deine Heldenfigur ein Ork, wähle eine entsprechende Figur aus. Da Deine Gegner Menschen sind, und ich ursprünglich für das HeroQuest von MB die vorhandenen Landsknechte als Gegner ausgewählt hatte, da inzwischen eine Neuauflage von HeroQuest durch AvalonHill erschienen ist, wurde mir diese Möglichkeit genommen, deswegen sind Deine Gegner nicht mehr in den bildlichen Brett Ausschnitten eingetragen und Du nimmst einfach die Figuren nach Deiner Wahl, je nachdem welche Erweiterung Du besitzt und stellst sie auf den Platz, der in dem Abschnitt beschrieben wurde.

HeroQuest Rels Solo,

ist ein echtes Solospiel, in dem Du allein spielst und meine Rolle als Spielleiter übernimmst.

Mit dem Namen **Rels**. bezeichne ich meine Vorstellung der Fantasywelt von HeroQuest. So gibt es bei mir keine Armbrust, sondern nur Bögen, was bedeutet, daß der Armbrustschütze der Landsknechte, trotz seiner Darstellung, ein Bogenschütze ist. Es gibt bei mir auch keine Reit- oder Zugtiere und viele weitere Kleinigkeiten, die aber mehr im Hintergrund, bzw. nebenbei erwähnt werden. Zudem beziehe ich mich von der HeroQuest-Handlung auf die europäische MB-Ausgabe, was bedeutet, daß Mentors ehemaliger Schüler Morcar heißt und die Menschen im Kaiserreich beheimatet sind. Ich benutze aber auch Möglichkeiten, wie z.B. die Waffen und Fallenarten, die im amerikanischen MB-HeroQuest enthalten sind. Zudem orientierte ich mich an anderen Hausregeln und weiteren Möglichkeiten, von daher, lass Dich einfach überraschen.

Der Spielablauf ...

erfolgt dadurch, daß man einen Abschnitt durchliest, gegebenenfalls das Brett aufbaut, oder Kämpfe austrägt und sich dann von den vorgegebenen Möglichkeiten für eine entscheidet, was man als nächstes macht, oder wie das Ergebnis Deiner Würfelproben ist und dann bei dem entsprechenden Abschnitt weiterliest, sich wieder entscheidet, u.s.w.

Die Abbildungen im Text und der damit verbundene Brett Aufbau sind identisch. Wenn es dann z.B. heißt, du gehst durch die linke Tür oder du gehst durch die gegenüberliegende Tür, ist dann immer die Tür gemeint, die aus Sicht Deiner Spielfigur entsprechend der Abbildung eingetragen ist.

Zur Handlung dieser Abenteuerreihe

Während **Quest 1: Gefangen** und **Quest 2: Rache** als Vorgeschichte, bzw. Einleitung zu betrachten sind, beginnt mit **Quest 3: Ork Sturm** die eigentliche Abenteuerreihe **Orkruf**, die sich von der Geschichtshandlung auf das Buch der Herausforderungen vom europäischen MB-Basisspiel bezieht. Des Weiteren muß ich Dir die schlechte Nachricht mitteilen, daß ich Deinen Ork-Heroen die angesammelten Ausrüstungsgegenstände und Goldstücke aus den beiden vorangegangenen Herausforderungen wegnehme, weil ein weiteres Problem darin bestand, daß Du durch die Schatzkarten Glück oder Pech haben konntest und ich somit Deine Stärke nicht mehr einschätzen kann. Als Entschädigung statte ich Deinen Heroen großzügig neu aus, was Du unten vorfindest! Dadurch ergibt sich auch, daß Du die beiden erschienenen Questen nicht gespielt haben musst, sondern gleich loslegen kannst.

Vor Dir liegt nun **Quest 3: Ork Sturm**, deren Besonderheit ist, daß es in drei Teile aufgeteilt ist, dies bedeutet, daß es auf drei unterschiedlichen Spielbrettern stattfindet, und wird Dir auch in bestimmten Abschnitten mitgeteilt, wenn Du das nächste Brett beginnst.

Brett 1 existiert im Buch der Herausforderung der europäischen MB-Ausgabe.

(Es wird in diesem Brett eine Begebenheit stattfinden, wo Du sofort erkennen wirst um welche Quest es sich handelt. Verzeih meine Geheimniskrämerei, aber ich möchte Dich überraschen).

Dieses Brett ist zurzeit Dein Basislager, wo Du erste Informationen erhältst, und gegebenenfalls Käufe tätigen kannst. Am Ende dieser Quest ist der Lageplan, wo Dir eigentlich in vielen leeren Räumen Gegebenheiten erklärt werden, wie ich sie mir vorstelle, obwohl im originalen Quest-Buch nichts zu finden wäre.

Brett 2 ist ebenfalls am Ende dieser Quest abgebildet und ist als grober Stadtplan zu betrachten, da es im zweiten Teil sehr hektisch zugeht, dient Dir dieser Plan zur Orientierung. Es ist im 2. Teil kein Brett Aufbau erforderlich, aber wenn Du möchtest, ist Dir diese Möglichkeit trotzdem gegeben.

Brett 3 ist Deine eigentliche Quest, die Du in gewohnter Weise erkundest, indem Du entsprechende Beschreibungen und Brett Ausschnitte vorfindest und somit Dein Brett aufbaust.

Dein Heroe

Du bist ein Ork, besitzt ein Breitschwert, daß Dir 3 KW Angriff gibt, eine Lederrüstung, die Dir 2 KW mit weißen Schildern Verteidigung ermöglicht. Dann besitzt Du noch Dachsstiefel, die Dir Tempo: einen W6 +2 geben, zudem besitzt Du 50 Goldstücke und 4 Heiltränke, wenn Du einen trinkst, Dir einen W6 Lebenskraft wieder gibt.

Orksturm

Tiefhängender Nebel hängt über dem Land, während du deinem Weg in den Dunkelbergen empor steigst. Feuchtigkeit setzt sich auf deiner Kleidung ab und dein Atem ist in der frischen Luft sichtbar. Während dein Magen vor Hunger knurrt, weil vor zwei Tagen dein Proviant zuneige ging, flammen die Erinnerungen der vergangenen Ereignisse auf. Plündernde und mordende Menschen aus dem Kaiserreich sind in die Grenzlanden eingefallen und verschleppten zahlreiche Orks und Goblins. Auch deine Siedlung wurde gebrandschatzt und du wurdest gefangen, doch durch die Gnade des Glücks konntest du fliehen und Rache nehmen. Auf der Suche nach einer neuen Heimat, bist du durch verwüstete Orksiedlungen gewandert und musstest vieles von deinen Habseligkeiten verkaufen. Die Überfälle blieben nicht lange verborgen und so erreichte dich die Nachricht, daß Ulag, ein hochgeachteter und erfahrener Feldherr, den Orkruf ausgestoßen hat. Viele Orks und Goblins ergriffen die Waffen und sammeln sich seitdem in den alten Festungen, was jetzt auch dein Ziel ist. Während sich die Sonne hinter dem Nebelschleicher sich dem Horizont nähert und sich dadurch die Landschaft weiter verdunkelt, erreichst du den Zugang der Festung.

Kaum die Treppe hinabgestiegen, begrüßt dich eine Wache mit den Worten: „Eine weitere Waffe gegen die Kaiserlichen Monster.“ Knapp erklärt dir der alte Goblin noch, wie du zu den Schlafquartieren und zur Essensausgabe gelangst. Nachdem du den Wachraum, in dem zwei Goblins schwatzen, und einen langen Korridor, an dessen Ende ein Ork an der Wand lehrend dich mustert, erreichst du den Schankraum. Auf einem Tisch stehen Bierhumpen und im Raum unterhalten sich lautstark Orks und Goblins, und Gelächter und Gegrünze schallt durch den Raum.

Im anschließenden Raum ist in einer Ecke eine kleine offene Feuerstelle, über dem ein Kessel dampfend hängt. Nachdem du vorgetreten bist, reicht dir ein zernarbter Ork einen überfüllten Napf und wischt sich dabei die Rotze aus dem Gesicht. Mit einem zusätzlichem Stück Brot nimmst du etwas abseits genüsslich die Mahlzeit zu dir, während um dir die Näpfe schmatzend geleert werden.

Gestärkt, und mit einem wohligh gefüllten Bauch überlegst du...

Ob du dir ein Bier kaufst und dich umhörst. Weiter bei: 82

Dir ein Bier kaufst und dich umsiehst. Dann weiter bei: 240

Lieber in die Schlafquartiere gehst, um dein Nachtlager aufzuschlagen. Weiter bei: 99

1
Mit einem gewaltigen Hieb schlägst du auf den alten Landsknecht, der sich mit den Werten An: 3 KW Ve: 3 KW mit schwarzen Schilden LK: 1 dir stellt. Währenddessen kam ein Goblin in den Raum und ist mit dem jungen Landsknecht im Kampf. Wenn du ihn besiegt hast: 31
Wenn du stirbst: 10

2
Deinen Schwertkünsten war der Landsknecht nicht gewachsen und liegt in seinem Blut vor dir. Du stürzt durch die gegenüberliegende geschlossene Tür: 11
Du durchsuchst den Raum: 6
Du plünderst die Leichen: 49

3
Dein Schwert gleitet von der Rüstung ab und durch den Aufschlag wendet sich der Mensch mit seinem nächsten Angriff auf dich zu: An: 3 KW Ve: 2 KW mit weißen Schildern Lk: 1, während der Goblin ihn weiterhin mit 2 KW angreift. Wenn der Mensch gefallen ist: 24
Wenn du stirbst: 10

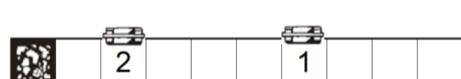
4
Während eurem strammen Lauf, ist die Sonne inzwischen zum frühen Vormittag emporgestiegen, als plötzlich der Befehl zum Halt ausgerufen wurde. Die Horde verteilt sich in die Breite und pirscht sich in der Deckung vor, bis der Handelsstützpunkt vor euch auftaucht. Das große Tor steht breit offen und die Wachen stehen gelangweilt davor, während ihr auf den nächsten Befehl wartet. Weiter: 29

5
Mit leeren Augen starrt dich der junge tote Mann am Boden liegend an, während der Kopf des Goblins an dir vorbeifliegt. Mit einem wilden Aufschrei stößt du dein Schwert auf den alten Landsknecht, der mit den Werten An: 3 KW Ve: 3 KW mit schwarzen Schilden LK: 1 entgegenstellt. Wenn du ihn besiegt hast: 22
Wenn du stirbst: 10

6
Neben dem Tisch steht ein Faß gefüllt mit Weißwein, und auf dem Tisch befinden sich etliche Trinkschalen für den Wein. Nichts von Wert für dich. Du stürzt durch die gegenüberliegende geschlossene Tür: 11
Du plünderst die Leichen: 78

7
Du besitzt keine Werkzeugkiste! Du versuchst mit den Fingern die Falle zu entschärfen: 71
Du durchsuchst den Raum: 20

8
Da einige Kämpfer bereits in den rechten Quergang eindringen, stürmst du nach links und vor dir befinden sich 2 Türen im Gang. Du rennst zur vorderen Tür (1): 72
Du rennst zur hinteren Tür (2): 86



9

Du greifst in die Tasche, bevor du sie durchwühlen kannst, stürmt ein Mann mit ausgeholtem Zweihänder auf dich und schlägt zu. Während du 4 KW für seinen Angriff und dann deine Verteidigung auswürfelst, steht eine Orkkämpferin hinter ihm und versetzt ihm einen tödlichen Schlag. Du wendest dich ab und begibst dich in den Seitengang: 87

10

Du konntest nicht mehr reagieren und der Tod greift nach dir. Während die Welt vor deinen Augen sich milchig trübt und dann Dunkelheit von dir Besitz ergreift, entweicht deine Lebenskraft. Während sich dein Sein sich vom Körper trennt, kämpfen Emotionen in dir.

Du entscheidest dich für Frieden: 42

Du entscheidest dich für Wut: 30

11

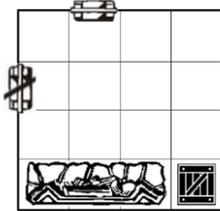
Du reißt die Tür auf und vor einer Feuerstelle steht ein erschrockener Menschenkerl. Zum Schlag ausholend stürzt du dich auf ihn, der sich mit einer

Kochkelle in der Hand und den Werten An: 1

Ve: 1 mit schwarzen Schild Lk: 3 erwehrt.

Wenn Du den Menschen besiegt hast: 53

Wenn du stirbst: 10



12

Wie ist der Kampf geendet? Leben beide Orks noch, dann weiter bei: 41

Ist ein Ork gefallen, dann weiter bei: 62

Oder du hast als einziger Ork überlebt, dann weiter bei: 75

13

Tödlich getroffen liegt das Menschenweib vor dir. Du plünderst ihre Leiche: 67

Du durchsuchst den Raum: 110

Du rennst zurück zum Gang und dringst in die vordere Tür (1) ein: 47

14

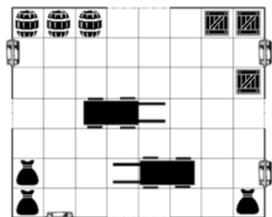
Kaum bist du von den Räumen auf den Seitengang gelangt, tritt lauthals lachen die Orkkämpferin mit ihrer bluttriefenden Waffe aus der gegenüberliegenden Tür. Knapp rufst du ihr zu, daß eine verschlossene

Truhe zum Knacken sich den Räumen befindet und eilst zum Gefecht auf dem Hof zurück.

Dort angelangt holst Du zu einem Schlag auf einen Menschen aus, der sich im Kampf mit einem

Goblin befindet. Würfle deinen Angriff. Wenn du mindestens einen Schädel hast, weiter bei: 24

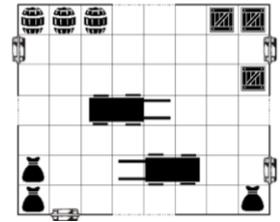
Wenn du keinen Schädel hast, dann weiter bei: 3



in

15

Die Goblins brechen als erste Welle auf den großen Hof ein, an dessen Wänden Säcke, Kisten und Fässer, und im Zentrum 2 Wagen stehen. Die Menschen, was zuvor noch mit den Waren beschäftigt waren, fechten mit den Goblins



und du erreichst mit weiteren Orks und Goblins den Hof, wo sich dir von rechts ein Weib mit den Werten: An: 2 KW Ve: 1 KW mit schwarzen Schilden Lk: 1 entgegenstellt.

Wenn du sie besiegt hast: 27

Wenn du stirbst: 10

16

Während du ein Weinfaß schulterst und gehst, kommt der Ork vom Korridor herein und entschärft hinter dir die Truhe. Auf dem breiten Korridor zum Hof, siehst du wie Ulag auf einen Wagen steht, Orks und Goblins zu ihm eilen und ihre Plünderungen auf die Wagen legen. Von der ferne siehst du, wie Ulag etwas zu den Leuten sagt, ihnen Beutel zuwirft und diese den Handelsstützpunkt verlassen.

Bei Ulag angekommen stellst du dein Faß auf den Wagen und hörst, wie Ulag zu einer anderen Gruppe sagt: „Ihr geht nach Westen und brandschatzt das dortige Wehrgehöft.“ Und wirft jedem einen Beutel Proviant zu. Ulag blickt dich und das Faß an, wirft dir einen Beutel Proviant zu und bemerkt, daß er keine weiteren Leute mit dir schicken kann, worauf er zu dir meint: „Du gehst nach Süden, dort wird ein Außenposten errichtet. Töte die paar Siedler und bring mit was du schleppen kannst!“ Du hast jetzt noch die Möglichkeit, eingesteckte Gegenstände auf den Wagen zu legen, von denen du glaubst, daß sie dir nichts bringen. Weiter: 33

17

Es beginnt hier Brett 2! Seit mehreren Tagen seid ihr vor Sonnenaufgang bis zur Abenddämmerung im Laufschrift unterwegs. Am heutigen Tag, als die Morgenröte den baldigen Sonnenaufgang ankündigt, habt ihr eure Sachen zusammengepackt und strömt Ulag hinterher. Bald solltet ihr den Handelsstützpunkt erreichen. Weiter: 4

18

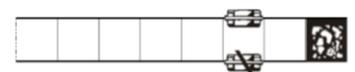
Auf dem Tisch findest du unter den wertlosen Habseligkeiten einen Heiltrank, der dir 4 Lk-Punkte wiedergibt. Du begibst dich durch die geschlossene Tür: 104

19

Du öffnest die Tür und stehst auf einen Seitengang. Links von dir befindet sich der große Hof, von dem Kampflärm zu dir dringt und vor dir ist eine geschlossene Tür.

Du dringst durch die Tür ein: 97

Du begibst dich zum Kampf auf dem Hof: 237



20

Die Fässer beinhalten Weißwein und hinter den Fässern findest du einen Helm, der dir 1 Kampfwürfel mit weißem Schild extra zur Verteidigung gibt, als ein Ork vom Korridor durch die Tür ruft: „Wir haben gesiegt! Packt alles von Wert und bringt es Ulag in den Hof.“ Du schnapst dir ein Weinfaß und trägst es zum Hof: 16

Du schnapst dir die Truhe und trägst es zum Hof: 28

21

In den Taschen der 3 Toten findest Du 9 Goldstücke, wenn du willst, kannst du dir eine Ersatzwaffe einstecken: Breitschwert An: 3 KW, Kurzschwert An: 2 KW, und vielleicht dir den angerosteten Ringelpanzer anziehen Ve: 3 schwarze Schilde mit -1 Tempo.

Du durchsuchst den Raum: 93

Du öffnest die Tür der gegenüberliegenden Wand: 34

22

Während Kampfärm durch die offene Tür an dein Ohr dringt, liegen drei Leichen in ihren Blutlachen vor dir. Du plünderst die Leichen: 84

Du durchsuchst den Raum: 48

Du begibst dich durch die geschlossene Tür: 92

23

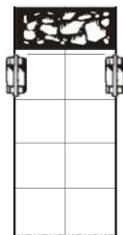
In der Kiste neben dem Kamin sind Kohlköpfe und über dem Feuer blubbert in einem Kessel ein Eintopf. Auf dem Kaminsims findest du gut versteckt einen Heiltrank, der dir 4 Lebenskraftpunkte wieder gibt und eine Flasche Giftgas, die du anstelle eines Angriffs werfen kannst und den Gegner mit 2 KW angreift, ohne daß er sich verteidigen kann.

Du begibst dich durch die nächste geschlossene Tür: 19

Du plünderst die Toten: 61

24

Während der Mensch vor euch zusammenbricht und sein Leben aushaucht, grinst der Goblkämpfer dir kurz zu und stürzt sich in das Kampfgetümmel. Du stolperst über gefallene Kämpfer und siehst nebenbei, daß sämtliche Türen, die zum Hof führen offen sind und teilweise in den Räumen Kämpfe ausgefochten werden. Ein breiter Korridor führt hinter dem Hof weiter, wo du noch verschlossene Türen erkennen kannst. Das Schwert fest im Griff, eilst du in Richtung der beiden noch geschlossenen Türen. Zwei Goblins sprinten an dir vorbei und dringen in die rechte Tür ein, worauf du dich kurzentschlossen auf die linke Tür stürzt.



Weiter: 54

25

Nach kurzem Gefecht liegt auch dieses Menschlein vor dir. Du plünderst jetzt die Leichen: 21

Du durchsuchst den Raum: 90

Du öffnest die Tür der gegenüberliegenden Wand: 34

26

In den Taschen der 3 Toten findest Du 9 Goldstücke, wenn du willst, kannst du dir eine Ersatzwaffe einstecken: Breitschwert An: 3 KW, Kurzschwert An: 2 KW, und vielleicht dir den angerosteten Ringelpanzer anziehen Ve: 3 schwarze Schilde mit -1 Tempo.

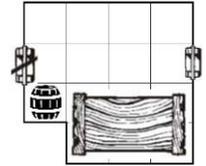
Du begibst dich durch die geschlossene Tür: 92

27

Mühe los metzelst du sie nieder, als sich rechts von dir überraschend die Tür öffnet. Ein Landsknecht starrt dich mit weit aufgerissenen Augen an, tritt wieder einige Schritte zurück und zieht gerade noch rechtzeitig seine Waffe, denn du bist ihm in den Raum gefolgt und beginnst den Kampf, den der Landsknecht mit den Werten: An: 2 KW Ve: 2 KW mit weißen Schilden Lk: 2 führt. Erst jetzt bemerkst du, daß ein weiterer Landsknecht sich im Raum befindet und seine Waffe zieht, aber es springt hinter dir ein Ork in den Raum und greift den anderen Menschen an.

Wenn Du den Landsknecht besiegt hast: 40

Wenn du stirbst: 10



28

Während du die Truhe schulterst und gehst, kommt der Ork vom Korridor herein und schultert sich ein Faß und nimmt es mit. Auf dem breiten Korridor zum Hof, siehst du wie Ulag auf einen Wagen steht, Orks und Goblins zu ihm eilen und ihre Plünderungen auf die Wagen legen. Von der ferne siehst du, wie Ulag etwas zu den Leuten sagt, ihnen Beutel zuwirft und diese den Handelsstützpunkt verlassen.

Bei Ulag angekommen stellst du die Truhe auf den Wagen und hörst, wie Ulag zu einer anderen Gruppe sagt: „Ihr geht nach Westen und brandschatzt das dortige Wehrgehöft.“ Und wirft jedem einen Beutel Proviant zu. Ulag blickt dich und die Truhe an und wirft dir lachend eine Werkzeugtasche und Proviantbeutel zu. Er blickt sich um und bemerkt, daß er keine weiteren Leute mit dir schicken kann, worauf er zu dir meint: „Du gehst nach Süden, dort wird ein Außenposten errichtet. Töte die paar Siedler und bring mit was du schleppen kannst!“ und wirft dir noch einen Beutel Proviant zu. Du hast jetzt noch die Möglichkeit, eingesteckte Gegenstände auf den Wagen zu legen, von denen du glaubst, daß sie dir nichts bringen.

Weiter: 33

29

Still und Regungslos verharrt ihr, bis plötzlich der Befehl: „Sturm!“ durch die Reihen dringt. Wie die anderen rennst du los, etliche Goblins und ein paar Orks vor dir. Die Torwache erhebt ihre Waffen, als auch schon ein Pfeilhagel auf sie niederprasselt und sie von der Vorhut niedergemetzelt werden. Mit den anderen passierst du das Tor und stehst in einen langen Quergang, der sich links und rechts erstreckt, und vor dir führt ein breiter Korridor zu einem großen Hof.

Du wendest dich in einen Quergang: 8

Du folgst dem Korridor: 52



30

Aus den Funken der Wut erstartet ein Brand. Während dein Geist in den Wind entschwindet, kehrt die Lebenskraft in deinen Körper zurück und vereinigt sich mit der Wut und gebiert dein neues Sein. Kraft strömt durch deinen Körper und du erhebst dich als Zombie, um deinen Kampf gegen die Menschen fortzusetzen. Du blickst dich um und stellst fest, daß dieser Ort von allen Lebenden verlassen ist. Zorn durchflutet dich und wanderst seit diesem Tag durch die Flure und Räume, darauf wartend, Lebende die diesen Ort aufsuchen, das Licht auszuknipsen.

31

Mit leeren Augen starrt dich der alte tote Mann am Boden liegend an, während der Kopf des Goblins an dir vorbeifliegt. Mit einem wilden Aufschrei stößt du dein Schwert auf den jungen Landsknecht, der mit den Werten An: 2 KW Ve: 2 KW mit weißen Schilden LK: 1 entgegenstellt. Wenn du ihn besiegt hast: 22
Wenn du stirbst: 10

32

Neben dem Tisch steht ein Faß gefüllt mit Weißwein, und auf dem Tisch befinden sich etliche Trinkschalen für den Wein. Nichts von Wert für dich. Du stürzt durch die gegenüberliegende geschlossene Tür: 11

33

Es beginnt hier Brett 3! Du begibst dich aus dem Handelsstützpunkt und wendest dich Richtung Süden, dabei erkennst du kaum merklich im Gras einen Pfad, den die Menschen genutzt haben und folgst diesen. Nach einigen Tagen erwachst du von deiner Rast und während du deine Habseligkeiten in der Morgendämmerung zusammenpackst, bemerkst du, daß aus einem verborgenen Loch dich ein Fuchs beobachtet. Du verscheuchst den Fuchs: 50
Du wirfst dem Fuchs einen Streifen Trockenfleisch zu: 46

34

Du stößt die Tür auf und in den kleinen Raum steht eine Truhe. Du entschärfst die Falle in der Truhe: 96
Du rennst zurück zum Gang und dringst in die hintere Tür (2) ein: 51

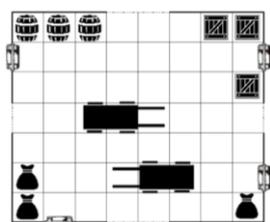


35

Nach deinem tödlichen Treffer geht sie kreischend zu Boden. Bei den Wagen erwehren sich die Menschen den Ansturm deiner Kameraden und du bemerkst, daß du vor einem leeren Seitengang stehst, der links vom Hof hinfort führt.
Du plünderst das tote Weib vor dir: 9
Du folgst den Seitengang: 87

36

Die Truhe, wie auch der Inhalt ist zerstört. Fluchend stolperst du zurück zum Seitengang und sprintest zum großen Hof, dort angekommen holst Du zu einem Schlag auf einen Menschen aus, der sich im Kampf mit einem Goblin befindet.
Würfle deinen Angriff. Wenn du mindestens einen Schädel hast, weiter bei: 24
Wenn du keinen Schädel hast, dann weiter bei: 3



37

Der Thron und das Bücherregal beherbergen nichts von Wert. Du reißt die gegenüberliegende Tür auf: 238

38

Es beginnt hier Brett 2! Seit mehreren Tagen seid ihr vor Sonnenaufgang bis zur Abenddämmerung im Laufschrift unterwegs. Am heutigen Tag, als die Morgenröte den baldigen Sonnenaufgang ankündigt, habt ihr eure Sachen zusammengepackt und strömt Ulag hinterher und du bereust, daß du dir keinen Proviant gekauft hast, denn der Hunger hat dich geschwächt. Ziehe dir einen Punkt deiner Lebenskraft ab. Weiter: 4

39

Ohne viel Gegenwehr hast du ihn niedergestreckt und liegt dir zu Füßen. Du plünderst die Leiche: 73
Du durchsuchst den Raum: 64
Du begibst dich durch die geschlossene Tür: 104

40

Aus dem Landsknecht entweicht das Leben und neben dir geht der Ork tödlich getroffen in die Knie. Mit weit ausgeholtem Schwert stürzt du dich auf den zweiten Landsknecht, der mit den Werten: An: 3 KW Ve: 3 KW mit schwarzen Schilden Lk: 1 deinen Angriff erwartet.
Wenn Du den Landsknecht besiegt hast: 2
Wenn du stirbst: 10

41

Die beiden Menschen liegen regungslos auf dem Boden. Während der eine Ork den Raum durchsucht, durchwühlt der Andere die beiden Toten. Weiter: 238

42

Deine Reise auf dieser Welt endet nun und du lässt los und entschwindest mit dem Hauch des Windes. Zufriedenheit erfüllt dich und bist nun auf dem Weg zu deinen Ahnen, die dich mit offenen Armen erwarten.

43

Während hinter dir ein Ork nachstürmt und den Landsknecht attackiert, zieht das Weib blitzschnell ihre Waffe mit den Werten An: 2 KW Ve: 2 KW mit weißen Schilden, LK: 2
Wenn du sie besiegt hast: 114
Wenn du stirbst: 10

44

Die Truhe ist trotz der ausgelösten Falle immer noch verschlossen. Fluchend rennst du zurück zum Seitengang: 14

45

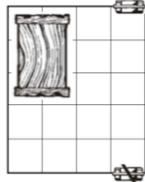
In den Säcken befindet sich Getreide, in dem Kisten ist Gemüse und die Fässer sind mit Wein gefüllt. Nichts, was du schnell einstecken kannst.
Du begibst dich zum Kampf auf dem Hof: 237
Du entschärfst die Falle in der Truhe: 57

46

Du wirfst einen Streifen Trockenfleisch Richtung Fuchs, der sogleich sich in seinen Bau zurückzieht. Während du den Rastplatz verlässt und dir dabei den Rucksack überwirfst, blickst du nochmal zurück und siehst, wie der Fuchs am Trockenfleisch kaut und sich 7 kleine Füchslin balgen. Du fühlst dich von deiner Rast erholt und hast 6 Lebenskraftpunkte zurückgewonnen, die nicht deine 8 Lk übersteigen. Mit Laufschrift machst du dich weiter auf deinen Weg. Weiter: 162

47

Bei der vorderen Tür angekommen, siehst du, daß diese offen steht und im Raum die geplünderten Leichen von 2 Menschen und einen Ork liegen. Gegenüberliegen steht eine Tür offen, aus der plötzlich ein Feuerstoß erscheint. Du siehst nach was im kleinen Raum los ist: 101
Du rennst zurück zum breiten Korridor: 63



48

In den Kisten und Säcken befinden sich Lebensmitteln wie Äpfel und Beeren, im Bücherregal liegen Schriftrollen die Warenzollisten beinhalten, unter denen du eine Flasche Giftgas findest, die du anstelle eines Angriffs werfen kannst und den Gegner mit 2 KW angreift, ohne daß er sich verteidigen kann. Du plünderst die Leichen: 26
Du begibst dich durch die geschlossene Tür: 92

49

In den Taschen der 3 Leichen findest Du 9 Goldstücke und ein Apfel, wenn du willst, kannst du dir eine Ersatzwaffe einstecken: Breitschwert An: 3 KW, Kurzschwert An: 2 KW, und vielleicht dir den angerosteten Ringelpanzer anziehen Ve: 3 schwarze Schilde mit -1 Tempo. Du stürzt durch die gegenüberliegende geschlossene Tür: 11
Du durchsuchst den Raum: 32

50

Mit einem tiefen Krächzen bewegst du dich auf den Fuchs zu, der sogleich wieder in seinem Bau verschwunden ist. Während du den Rastplatz verlässt und dir dabei den Rucksack überwirfst, blickst du nochmal zurück und siehst, wie der Fuchs bei deiner Lagerstätte schnüffelt und von dir einen verlorenen Streifen Trockenfleisch aufschnappt, dabei tapsen zwei Füchslin zur Fähe und einer knurrt dir nach. Du fühlst dich von deiner Rast erholt und hast bis zu 4 Lebenskraftpunkte zurückgewonnen, die nicht deine 8 Lk übersteigen. Mit Laufschrift machst du dich weiter auf deinen Weg. Weiter: 162

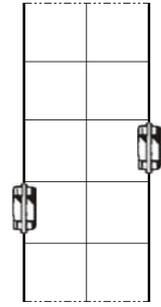
51

Im Vorderraum kommt dir vom Flur her ein Goblin entgegen, knapp sagst du ihm daß im kleinen Raum eine Truhe zu knacken steht und bist auch schon auf dem Flur. Die hintere Tür (2) steht offen und ein Bogenschützin tritt soeben heraus und starrt dich an. Während sie versucht einen Pfeil aufzulegen bist du mit wenigen Schritten bei ihr und holst zum Schlag aus, während das Weib Pfeil und Bogen fallen lässt, und sich dir mit einem Dolch in der Hand, mit den Werten An: 1 Ve: 2 schwarzen Schilden LK: 1 stellt. Wenn du sie besiegt hast: 69
Wenn du stirbst: 10



52

Vor dir laufen Orks und Goblins wild knurrend Richtung großen Hof, wo einige Menschen euch bemerken, und ihre Waffen ziehen, und du siehst daß auf beiden Seiten des Korridors sich jeweils eine Tür befindet. Du brichst in eine Tür: 94
Du rennst mit den anderen zum großen Hof: 15

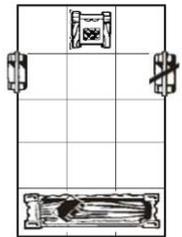


53

Bluttriefend sackt der Kerl in seiner schmutzigen Kleidung vor dir zusammen. Du begibst dich durch die nächste geschlossene Tür: 19
Du durchsuchst den Raum: 23
Du plünderst den Toten: 74

54

Krachend trittst du die Tür ein und im Raum befindet sich ein alter Veteran und eine Söldnerin, während du dich auf einen Gegner stürzt, kommen nach dir zwei Orks nach und zu dritt kämpft ihr gegen die beiden Menschen. Werte der beiden Orks: An: 3 KW Ve: 2 KW mit schwarzen Schilden Lk: 2
Veteran: An: 3 KW Ve: 4 KW mit schwarzen Schilden Lk: 2,
Söldnerin: An: 2 KW Ve: 3 KW mit schwarzen Schilden, Lk: 3
Wenn die Menschen besiegt wurden: 12
Wenn Du stirbst: 10



55

Vor dir sackt der Landsknecht zusammen und du siehst, wie neben dir der Ork tödlich getroffen zusammenbricht und du greifst das Menschenweib mit den Werten An: 2 KW Ve: 2 KW mit weißen Schilden LK: 1 an. Wenn du sie besiegt hast: 25
Wenn du stirbst: 10

56

Du besitzt keine Werkzeugtasche! Du versuchst mit den Fingern die Falle zu entschärfen: 60
Du kehrst zum Seitengang zurück: 14

57

Du besitzt keine Werkzeugtasche! Du versuchst mit den Fingern die Falle zu entschärfen: 65
Du begibst dich zum Kampf auf dem Hof: 237

58

Du durchwühlst die Beutel und Rucksäcke der vier Toten und findest 3 Goldstücke und drei Streifen Trockenfleisch. Du durchsuchst den Raum: 37
Du reißt die gegenüberliegende Tür auf: 238

59

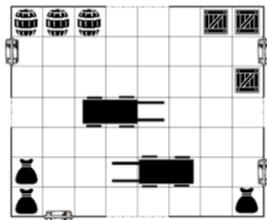
In den Taschen der 3 Toten findest Du 9 Goldstücke, wenn du willst, kannst du dir eine Ersatzwaffe einstecken: Breitschwert An: 3 KW, Kurzschwert An: 2 KW, und vielleicht dir den angerosteten Ringelpanzer anziehen Ve: 3 schwarze Schilde mit -1 Tempo. Du öffnest die Tür der gegenüberliegenden Wand: 34

60
Du fummelst am Schloß und Mechanismus rum, bis plötzlich Gas aus der Truhe strömt und dich mit 2 KW angreift, worauf du dich nicht verteidigen kannst.
Wenn du stirbst: 10
Wenn du noch lebst: 44

61
In seinem Beutel findest du 1 Goldstück und ein Säckchen Gewürze, ansonsten ist nichts von Wert an ihm zu finden. Du begibst dich durch die nächste geschlossene Tür: 19

62
Die beiden Menschen und ein Ork liegen regungslos auf dem Boden. Während der andere Ork den Raum durchsucht, durchwühlst du die Beutel und Rucksäcke der drei Toten und findest 2 Goldstücke und zwei Streifen Trockenfleisch. Da der Ork noch den Raum durchsucht, reißt du die gegenüberliegende Tür auf: 238

63
Vom anderen Ende des Ganges kommen dir eine Gruppe Orks und Goblins entgegen und ihr eilt den breiten Korridor entlang, an dessen Seiten aus den geöffneten Türen weitere Orks und Goblins heraustreten. Am Ende des Korridors ist ein großer Hof, auf dem 2 Wagen stehen und der Kampf tobt. Dort angelangt holst Du zu einem Schlag auf einen Menschen aus, der sich im Kampf mit einem Goblin befindet.



Würfle deinen Angriff. Wenn du mindestens einen Schädel hast, weiter bei: 24
Wenn du keinen Schädel hast, dann weiter bei: 3

64
Auf dem Tisch findest du unter den wertlosen Habseligkeiten einen Heiltrank, der dir 4 Lk-Punkte wiedergibt. Du plünderst die Leiche: 227
Du begibst dich durch die geschlossene Tür: 104

65
Du fummelst am Schloß und Mechanismus rum, bis plötzlich die Truhe explodiert und dich mit 3 Schädeln angreift, worauf du dich verteidigen kannst.
Wenn du stirbst: 10
Wenn du noch lebst: 36

66
Du durchwühlst die Beutel und Rucksäcke der vier Toten und findest 3 Goldstücke und drei Streifen Trockenfleisch.
Du reißt die gegenüberliegende Tür auf: 238

67
Der Bogen wurde im Kampf unbrauchbar und die Rüstung ist minderwertig. In ihren Taschen findest du 1 Goldstück und 9 brauchbare Kriegspfeile und wenn du willst, kannst du den Dolch als Ersatzwaffe einstecken.
Du durchsuchst den Raum: 107
Du rennst zurück zum Gang und dringst in die vordere Tür (1) ein: 47

68
In den Kisten und Säcken befinden sich Lebensmitteln wie Äpfel und Beeren, im Bücherregal liegen Schriftrollen die Warenzollisten beinhalten, unter denen du eine Flasche Giftgas findest, die du anstelle eines Angriffs werfen kannst und den Gegner mit 2 KW angreift, ohne daß er sich verteidigen kann.

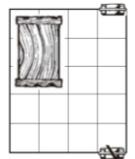
Du begibst dich durch die geschlossene Tür: 92

69
Tödlich getroffen liegt das Menschenweib vor dir. Du plünderst ihre Leiche: 80
Du gehst in den Raum: 83

70
In der Kiste neben dem Kamin sind Kohlköpfe und über dem Feuer blubbert in einem Kessel ein Eintopf. Auf dem Kaminsims findest du gut versteckt einen Heiltrank, der dir 4 Lebenskraftpunkte wieder gibt und eine Flasche Giftgas, die du anstelle eines Angriffs werfen kannst und den Gegner mit 2 KW angreift, ohne daß er sich verteidigen kann.
Du begibst dich durch die nächste geschlossene Tür: 19

71
Du fummelst am Schloß und Mechanismus rum, bis plötzlich eine Giftnadel stechend in dein Fleisch eindringt. Da du kein Gegengift hast, breitet sich das Gift langsam in deinem Körper aus. Du erlebst noch, daß ihr den Handelsposten erobert habt und brichst sterbend vor Ulag, den Feldherrn der Orks zusammen. Tja, du mußt jetzt die Quest erneut am Anfang beginnen!

72
Du stößt die Tür auf, im Raum steht ein Menschenweib und ein Landsknecht, die dich erschrocken anstarren.
Du greifst das Weib an: 43
Du greifst den Landsknecht an: 116



73
In seinen Beutel findest du 1 Goldstück und eine Banane, der Rest an ihm ist nutzlos.
Du durchsuchst den Raum: 18
Du begibst dich durch die geschlossene Tür: 104

74
In seinem Beutel findest du 1 Goldstück und ein Säckchen Gewürze, ansonsten ist nichts von Wert an ihm zu finden. Du begibst dich durch die nächste geschlossene Tür: 19
Du durchsuchst den Raum: 70

75
Die Orks und Menschen liegen regungslos auf dem Boden. Du durchsuchst den Raum: 79
Du plünderst die Toten: 58
Du reißt die gegenüberliegende Tür auf: 238

76
Die Truhe ist trotz der ausgelösten Falle immer noch verschlossen. Fluchend rennst du zurück zum Gang und dringst in die hintere Tür (2) ein: 51



77

In seinen Beutel findest du 1 Goldstück und eine Banane, der Rest an ihm ist Nutzlos.
Du begibst dich durch die geschlossene Tür: 104

78

In den Taschen der 3 Leichen findest Du 9 Goldstücke und einen Apfel, wenn du willst, kannst du dir eine Ersatzwaffe einstecken: Breitschwert An: 3 KW, Kurzschwert An: 2 KW, und vielleicht dir den angerosteten Ringelpanzer anziehen Ve: 3 schwarze Schilde mit -1 Tempo. Du stürzt durch die gegenüberliegende geschlossene Tür: 11

79

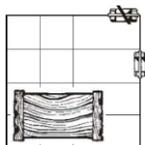
Der Thron und das Bücherregal beherbergen nichts von Wert.
Du plünderst die Toten: 66
Du reißt die gegenüberliegende Tür auf: 238

80

Der Bogen wurde im Kampf unbrauchbar und die Rüstung ist minderwertig. In ihren Taschen findest du 1 Goldstück und 8 brauchbare Kriegspfeile, die 3 KW angriff haben. Das Schwert fest in der Hand betrittst du den Raum.
Weiter: 83

81

Im Raum steht ein alter zitternder Mann, der sich dir mit den Worten An: 2 KW Ve: 1 KW mit schwarzen Schilden Lk: 1 entgegenstellt.
Wenn du ihn besiegt hast: 39
Wenn du stirbst: 10

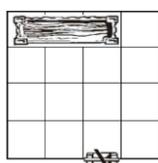


82

Im Schankraum angekommen, kaufst du dir für ein Goldstück einen Humpen Bier (zieh dir das Gold ab) und stellst dich zu einer Gruppe Orks und lauschst ihrem Gespräch: „Warum brauchen Goblins einen Stein, Zunder und Flint, wenn sie ihr Nachtlager aufschlagen?“ „Keine Ahnung.“ „Mit den Stein löscht der Goblin das Licht, mit Zunder und Flint entzündet er eine Kerze, um nachzusehen, ob das Licht aus ist.“ „Gelächter“ In diesem Moment dringt ein Ruf durch den Raum: „Macht Platz für den Festungsherrn!“ Die anwesenden Leute weichen zur Seite und drücken dich von der Orkgruppe weg und du verschüttest dabei den Rest deines Bieres. Ein Krieger in Vollrüstung schreitet zügig durch den Raum, kaum ist er durch die andere Tür verschwunden, entspannte sich die Stimmung und das Stimmengewirr herrscht wieder im Raum. Neugierig wer das war, stellst du dem Ork neben dir eine Frage: „Ist der Chaoskrieger ein Mensch?“ Weiter: 91
„Was steckt für ein Wesen in der Rüstung von diesem Schreckenskrieger?“ Weiter: 109

83

Ein geplünderter Goblin liegt mit einem Pfeil in der Brust mitten im Raum. Dir gegenüber steht ein alter Geschirrschrank. Du durchsuchst den Raum: 89
Du rennst zurück zum breiten Korridor: 63



84

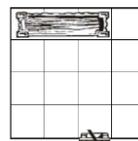
In den Taschen der 3 Toten findest Du 9 Goldstücke, wenn du willst, kannst du dir eine Ersatzwaffe einstecken: Breitschwert An: 3 KW, Kurzschwert An: 2 KW, und vielleicht dir den angerosteten Ringelpanzer anziehen Ve: 3 schwarze Schilde mit -1 Tempo. Du durchsuchst den Raum: 68
Du begibst dich durch die geschlossene Tür: 92

85

Du gibst der Frau die 3 Goldstücke (zieh dir das Gold ab) und erhältst einen Beutel, der mit lange haltbarem Essen und einen Wasserschlauch gefüllt ist. Während du ihn verstaust, begibst du dich in die Quartiere. Weiter: 145

86

Mit schnellen Schritten erreichst du die Tür, die du aufstößt. Durch den Kampfplärm gewarnt, steht ein Menschenweib mit aufgezogenen Bogen im Raum und feuert auf dich. Ermittle den Schaden. (Wirf 3 KW für den Pfeilschuß und verteidige dich)
Weiter: 108



87

Am Ende des Ganges befindet sich an jeder Seite eine Tür. Während du dich den Türen näherst, eilt eine Orkkämpferin an dir vorbei und bricht in die rechte Tür ein, worauf du die linke Tür einrammst. Weiter: 81



88

„Das war Gulthor, der Herr dieser Festung.“ Erstaunt erwidert du: „Es hat doch Ulag den Orkruf ausgestoßen und zu dieser Festung geladen!?“ Verschmitzt antwortet der Ork: „Ulags Feste ist stark und Ehrwürdig, aber alt und klein, deswegen hat er sich bei seinem Getreuen Gulthor niedergelassen und nach den Kämpfern und Streitern gerufen.“ Mit Äußerungen wie: „... so schlimm ist es nicht.“ Und „...morgen merkt es kein Ork mehr.“ Hatte der Ork sich der Fallgrube zugewandt und du begibst dich in die Schlafquartiere. Weiter: 144

89

Im Geschirrschrank findest du neben jeder Menge Krimskrams eine Flasche Giftgas, die du anstelle eines Angriffs werfen kannst und den Gegner mit 2 KW angreift, ohne daß er sich verteidigen kann. Während du dir das Giftgas einsteckst, rennst du zurück auf den schmalen Gang, wo ein Goblin das tote Weib mit der Armbrust durchsucht, und hastest zum Korridor zurück. Weiter bei: 63

90

Auf dem Tisch findest du neben Wertlosen Plunder einen Heiltrank, der dir 4 Lebenskraft-Punkte wieder gibt. Du plünderst die Leichen: 59
Du öffnest die Tür der gegenüberliegenden Wand: 34

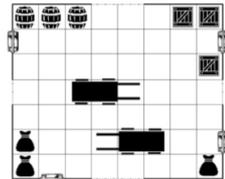
91

Verdutzt blickt dich der Ork an, bis er nach kurzer Zeit in schalendes Gelächter ausbricht: „Dir hat man wohl als kleinen Ork viele Märchen erzählt. Das war Gulthor, der durch seine Kampfeskünste in den Rang eines Kriegers aufgestiegen ist. Du bist übrigens, wie auch Ulag, Gast in seiner Festung.“ Weiter lachend wendet er sich von dir ab und lässt dich zurück. Etwas zermürbt begibst du dich in die Schlafquartiere. Weiter: 118

92

Du reißt die Tür auf und stehst in einem großen Hof, an dessen Wänden Säcke, Kisten und Fässer und in der Mitte zwei Wagen stehen, um die der Kampf tobt.

Aus der Masse kommt mit ausgeholter Waffe ein Weib auf dich zu und attackiert dich mit 2 KW und hat die weiteren Werte: Ve: 1 KW mit schwarze Schilde Lk: 1 und du verteidigst dich.



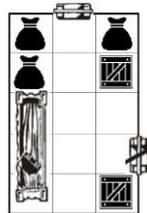
Wenn du sie besiegt hast: 35
Wenn du stirbst: 10

93

Auf dem Tisch findest du neben Wertlosen Plunder einen Heiltrank, der dir 4 Lebenskraft-Punkte wieder gibt. Du öffnest die Tür der gegenüberliegenden Wand: 34

94

Da ein Ork bereits die rechte Tür aufreißt, stößt du die linke Tür auf und vor dir stehen völlig überrascht ein alter und ein junger Landsknecht, die verzweifelt ihre Waffen zücken. Du greifst den alten Landsknecht an: 1
Du greifst den jungen Landsknecht an: 100



95

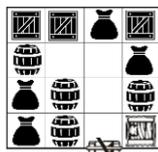
Kampfbereit steht die Horde vor der Festung und Ulag tritt vor euch. Nach kurzer Pause verkündet er: „Viele Jahre herrschte Frieden, in der das Kaiserreich befestigte Handelsstützpunkte in den westlichen Grenzlanden errichtete. Jetzt benutzen sie diese Befestigungen für die Überfälle auf unsere Siedlungen. Wir erheben deswegen unsere Waffen und verjagen diese Monster aus den Grenzlanden. Auf zum Sturm!“ Die Horde stürmt mit Ulag an der Spitze gegen Westen. Weiter: 17

96

Du besitzt keine Werkzeugkiste! Du versuchst mit den Fingern die Falle zu entschärfen: 98
Du rennst zurück zum Gang und dringst in die hintere Tür (2) ein: 51

97

Der Raum ist Menschenleer und es stehen Säcke, Kisten, Fässer und eine Truhe im Raum. Du begibst dich zum Kampf auf dem Hof: 237
Du entschärfst die Falle in der Truhe: 57



Du durchsuchst den Raum: 45

98

Du fummelst am Schloß und Mechanismus rum, bis plötzlich ein Feuerstoß aus der Truhe dich mit 2 Schädeln angreift, worauf du dich normal verteidigen kannst.
Wenn du stirbst: 10
Wenn du noch lebst: 76

99

Durch die Strapazen ist es dir wichtiger wieder zu Kräften zu kommen und begibst dich in den angrenzenden kurzen Flur, der zu den Schlafquartieren führt. Vor der Tür zu den Quartieren hörst du den Ruf: „Zur Seite!“ Du springst zurück und drückst dich an die Wand. Weiter: 128
Du wartest ab, um zu sehen, wer von dir Respekt verlangt. Weiter: 106

100

Mit einem gewaltigen Hieb schlägst du auf den jungen Landsknecht, der sich mit den Werten An: 2 KW Ve: 2 KW mit weißen Schilden LK: 2 dir stellt. Währenddessen kam ein Goblin in den Raum und ist mit dem alten Landsknecht im Kampf.
Wenn du ihn besiegt hast: 5
Wenn du stirbst: 10

101

Im Raum steht eine Truhe, vor der ein gegrillter Goblin liegt. Du plünderst den Goblin: 103
Du untersuchst die Truhe: 117
Du rennst zurück zum breiten Korridor: 63



102

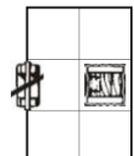
Mit den Worten: „Brauche ich nicht, dieser Trank ist was für Schwächlinge.“ Lehnst du ab. Der alte Ork wendet sich jemanden anderen zu und du hörst noch was mit 7 Goldstücken. In diesen Moment hallt ein Ruf durch den Raum: „Zur Seite für Gulthor, den Herrn der Festung!“ Durch die entstandene Gasse schreitet zügig ein Krieger in prächtiger Vollrüstung, bei der du erkennst, daß diese alt ist und nicht mehr ihren ursprünglichen Schutz bietet. Kaum war Gulthor durch die Tür verschwunden, begann sogleich das Geschwätzte und Gegröle. Du trinkst dein Bier aus und beschließt ins Schlafquartier zu gehen. Weiter: 118

103

In den Taschen des Goblins findest du 9 Goldstücke und die Scherben einer zerbrochenen Flasche.
Du untersuchst die Truhe: 111
Du rennst zurück zum breiten Korridor: 63

104

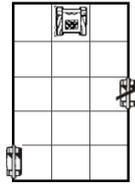
Du stößt die Tür auf und in dem kleinen Raum steht eine Truhe. Du entschärfst die Falle in der Truhe: 56
Du kehrst zum Gang zurück: 14



- 105
Kampfbereit steht die Horde vor der Festung und Ulag tritt vor euch. Nach kurzer Pause verkündet er: „Viele Jahre herrschte Frieden, in der das Kaiserreich befestigte Handelsstützpunkte in den westlichen Grenzlanden errichtete. Jetzt benutzen sie diese Befestigungen für die Überfälle auf unsere Siedlungen. Wir erheben deswegen unsere Waffen und verjagen diese Monster aus den Grenzlanden. Auf zum Sturm!“ Die Horde stürmt mit Ulag an der Spitze gegen Westen. Weiter: 38
- 106
Augenblicklich erscheint ein Krieger in prächtiger Vollrüstung vor dir und stößt dich zur Seite. Während du versuchst das Gleichgewicht zu halten, gibt der Boden unter deinen Füßen nach und du stürzt in eine Fallgrube und verlierst dabei einen Punkt Lebenskraft. Als du dich nach dem Sturz aufrappelst, bemerkst du in deiner Hand ein kleines Amulett, daß du versehentlich dem Krieger entrissen hast. Du besitzt jetzt ein Glücksamulett! Wenn du zukünftig Gold findest oder erbeutest, hast du immer ein Goldstück mehr als im Text angegeben ist. Mit den Worten: „Jetzt darf ich die Fallgrube wieder scharf machen.“ Hilft dir ein Ork aus der Grube, den du darauf fragst, wer dieser Krieger war. Weiter: 88
- 107
Im Geschirrschrank findest du neben jeder Menge Krimskrams eine Flasche Giftgas, die du anstelle eines Angriffs werfen kannst und den Gegner mit 2 KW angreift, ohne daß er sich verteidigen kann. Du rennst zurück zum Gang und dringst in die vordere Tür (1) ein: 47
- 108
Schnell erreichst Du das Weib und schlägst mit deinem Schwert zu, während sie den Bogen fallen lässt und einen Dolch gezückt hat um dir mit den Werten An: 1 Ve: 2 mit schwarzen Schilden LK: 2 entgegenstellt. Wenn du sie besiegt hast: 13
Wenn du stirbst: 10
- 109
Etwas verwirrt starrt dich der Ork an, bis er lachend antwortet: „Du kommst wohl von einer besonders abgelegenen Gegend. Das war Gulthor, der durch seine Kampfeskünste in den Rang eines Kriegers aufgestiegen ist. Übrigens bist du, wie auch Ulag, Gast in seiner Festung.“ Weiter lachend wendet er sich von dir ab und lässt dich zurück. Etwas zermürbt begibst du dich in die Schlafquartiere. Weiter: 118
- 110
Im Geschirrschrank findest du neben jeder Menge Krimskrams eine Flasche Giftgas, die du anstelle eines Angriffs werfen kannst und den Gegner mit 2 KW angreift, ohne daß er sich verteidigen kann. Du plünderst ihre Leiche: 112
Du rennst zurück zum Gang und dringst in die vordere Tür (1) ein: 47
- 111
Die Truhe ist immer noch verschlossen und mit einer Falle gesichert, ohne Werkzeug kannst du diese nicht entschärfen. Du rennst zurück zum breiten Korridor: 63
- 112
Der Bogen wurde im Kampf unbrauchbar und die Rüstung ist minderwertig. In ihren Taschen findest du 1 Goldstück und 9 brauchbare Kriegspfeile und wenn du willst, kannst du den Dolch als Ersatzwaffe einstecken. Du rennst zurück zum Gang und dringst in die vordere Tür (1) ein: 47
- 113
Mit einem Grunzen beachtest du die Frau nicht weiter und begibst dich in die Quartiere. Weiter: 138
- 114
Vor dir sackt das Weib zusammen und du siehst, wie neben dir der Ork tödlich getroffen zusammenbricht und du greifst den Landsknecht mit den Werten An: 2 KW Ve: 3 KW mit schwarzen Schilden LK: 1 an. Wenn du ihn besiegt hast: 25
Wenn du stirbst: 10
- 115
Du gibst ihm die 5 Goldstücke (ziehe dir das Gold ab) und besitzt jetzt einen Trank, wenn Du diesen trinkst, dir einmal einen zusätzlichen Kampfwürfel bei deiner Verteidigung erlaubt, und der alte Ork verschwindet in den Schankraum, in diesen Moment hallt ein Ruf durch den Raum: „Zur Seite für Gulthor, den Herrn der Festung!“ Durch die entstandene Gasse schreitet zügig ein Krieger in prächtiger Vollrüstung, bei der du erkennst, daß diese alt ist und nicht mehr ihren ursprünglichen Schutz bietet. Kaum war Gulthor durch die Tür verschwunden, begann sogleich das Geschwatzte und Gegröle. Du trinkst dein Bier aus und beschließt ins Schlafquartier zu gehen. Weiter: 118
- 116
Während hinter dir ein Ork nachstürmt und das Weib attackiert, stellt sich dir der Landsknecht mit den Werten An: 2 KW Ve: 3 KW mit schwarzen Schilden LK: 2 Wenn du ihn besiegt hast: 55
Wenn du stirbst: 10
- 117
Die Truhe ist immer noch verschlossen und mit einer Falle gesichert, ohne Werkzeug kannst du diese nicht entschärfen. Du plünderst den Goblin: 226
Du rennst zurück zum breiten Korridor: 63
- 118
In einem kurzen Flur, der die Essensausgabe mit den Schlafquartieren verbindet, spricht dich ein Goblin an: „Für 3 Goldstücke einen Beutel Proviant für die Reise zu eurem Schlachtfeld.“
Du kaufst den Beutel. Weiter: 85
Du lehnt ab. Weiter: 113
- 119
Nachdem du den Napf geleert hast, überkommt dich die Müdigkeit und gähnend begibst dich zu den Schlafquartieren, wo du dich zur Ruhe begibst. Fortsetzung Quest 4.

120

Du öffnest die gut geölte Tür und an der gegenüberliegenden Wand blickst dich ein Barbarenprinz in einem übergroßen Mosaik an. In der linken Ecke dieser Wand führt eine Tür weiter und rechts des Raumes sitzt ein Veteran in seinen Thron und liest ein Pergament. Er bemerkt dich. Während er vom Thron aufspringt, zieht er sein Schwert und ist mit diesen Werten An: 3 KW Ve: 3 KW mit weißen Schilden Lk: 2 Te: 8 bereit auf deinen Angriff. Wenn du den Veteranen besiegt hast: 173 Wenn du stirbst: 239



121

Wenn du den Bereich hinter dem Tor erkundet hast, geht es weiter bei: 146
Wenn du den Bereich hinter dem Tor noch nicht erkundet hast, geht es hier weiter: 174

122

Das erste Opfer deiner Mission liegt vor dir und durch die geöffnete Tür kannst du eine Statue erspähen. Du plünderst den Bogenschützen: 233
Du gehst in den Raum: 168

123

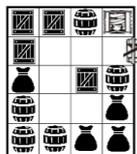
Erholt und voller Lebenskraft erwachst du, während um dich herum die allermeisten noch schlafen. Sorgfältig packst Du deine Sachen zusammen, als plötzlich der Befehl: „Sammelt euch!“ durch die Quartiere schallt. Orks und Goblins springen auf, packen hektisch ihre Sachen und strömen vor die Festung. Weiter: 105

124

Du erwidert: „Meinen Vater kennt niemand und ich komme von Ulags Mission zurück.“ Mit einem Poltern lässt du deine Last vor seinen Füßen fallen und erwähnst noch knapp: „Und das ist die Beute für deinen Vater.“ Prüfend sieht sich Grak dein Mitbringsel an und meint: „Nicht schlecht für einen Bauern.“ Spontan greifst du zum Pergament und übergibst diese mit den Worten: „Vielleicht könnte dies euer Interesse wecken.“ Grak entrollt das Schriftstück und an seinen Gesichtszügen erkennst du, daß er es entziffern kann. Mit festem Blick sieht er dich dann an und meint: „Wenn du genügend Gold erbeutet hast, geh zum Koch und gib ihm den.“ Er überreicht dir ohne weitere Worte einen Dolch und mit einer knappen Geste gebietet er dir, zu verschwinden. Weiter: 165

125

Der schwach beleuchtete Raum ist vollgestellt mit Fässern, Kisten und Säcken und gleich neben Dir steht eine Truhe. Du entschärfst die Truhe: 188
Du durchsuchst den Raum: 130
Du gehst zurück: 156



126

Dieser Raum scheint die Schenke zu sein, da auf dem Tisch fein säuberlich viele Weinschalen bereitstehen. Unterm Tisch entdeckst du einen Juwel, der dir einige Goldstücke bringt.
Du gehst zur Tür in der hinteren Ecke: 141

127

Du beginnst zu sprinten, trittst aber sogleich in eine Tellereisen-Falle und verlierst 2 Lk, während du versuchst, den Tellereisen wieder zu öffnen, erscheint der Mensch kurz aus der Tür und wirft erneut eine Giftgasflasche auf dich. Wirf erneut 2 KW ohne Verteidigung um deinen Schaden zu ermitteln. Es gelingt dir das Eisen zu öffnen, um deinen Fuß herauszuziehen.
Du rennst weiter zur Tür an der Gabelung: 236
Du rennst zu den Menschen in den Raum: 196

128

Augenblicklich erscheint ein Krieger in prächtiger Vollrüstung vor dir und durchquert zügig den Flur. Verwundert fragst du einen Ork neben dir, wer das war. Weiter: 244

129

Abfällig sagst du nur noch: „Werde mit dem Dolch glücklich.“ wendest dich ab, schlingst Abseits dein Essen runter und begibst dich zu den Schlafquartieren, wo du dich zur Ruhe begibst.
Fortsetzung Quest 4.

130

Du durchstöberst den Raum und erkennst in den Fässern verschiedene Sorten Wein und irgendwelche Flüssigkeiten, in den Säcken sind Lebensmittel und irgendwelche Mineralien zu finden und in den Kisten sind weitere Lebensmittel und vorgefertigte Waffen und Rüstungsteile drin. Ansonsten kannst du nichts finden, was für dich nützlich wäre.
Du entschärfst die Falle in der Truhe: 243
Du gehst zurück: 156

131

Kaum blickst du um die Ecke, endet diese Abzweigung auch schon an einer Mauer und links befindet sich eine Tür. Vorsichtig näherst du dich der Tür und öffnest diese: 157



132

Die Nacht bleibt ruhig, bis die Sonne aufgegangen ist. Kaum merklich hörst du aus der Ferne ein Poltern und Knarren, das immer lauter wird. Dazu kommen noch Stimmen, bis in deinem Blickfeld ein Tross neuer Siedler mit zwei Wagen erscheinen. Das Tor wird geöffnet, daß sie passieren. Die Ankunft dieser Menschenschar lässt deine Mission scheitern, da sie dir weit überlegen sind. Wenn du einen guten Zauberer kennst, der dich zu einem früheren Abschnitt zaubern kann, nutze diesen Kontakt ansonsten ist deine Herausforderung hier vorbei, aber du lebst noch.

133

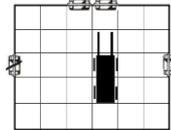
Erholt und voller Lebenskraft erwachst du, während um dich herum die allermeisten noch schlafen. Sorgfältig packst Du deine Sachen zusammen, als plötzlich der Befehl: „Sammelt euch!“ durch die Quartiere schallt. Orks und Goblins springen auf, packen hektisch ihre Sachen und strömen vor die Festung. Weiter: 95

134

Während du überlegst, was du von den Säcken, Kisten und Fässern mitnimmst, kommt dir der Gedanke, daß dieser Posten wieder besiedelt werden kann. Kurzerhand legst du ein paar Feuer packst deine Beute für Ulag und verlässt den Nebenposten über das Eingangstor. Die Sonne ist bereits am Horizont aufgestiegen und du hast bereits eine gute Wegstrecke zurückgelegt, als du hinter dir eine Detonation hörst. Du siehst zurück und erblickst, wie dunkle Rauchschwaden aus dem Nebenposten aufsteigen. Durch die Schwaden erkennst du zuerst schemenhaft in der Ferne einen Tross Menschen, die sich auf den Nebenposten zubewegen. Anscheinend handelt es sich um Siedler, die sich hier niederlassen wollten. Mit einem leichten Grinsen setzt du deinen Weg fort. Weiter: 159

135

In dem großen Raum mit dem kaputten Wagen zurückgekehrt, bemerkst du, daß der Leichnam des Menschen verschwunden ist. Vorsichtig blickst du dich ganz genau um, aber es ist nichts Verdächtiges zu entdecken. Du greifst das Schwert fester und begibst dich zur geschlossenen Tür: 216



136

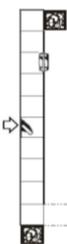
Es befindet sich nur der Wagen im Raum, bei dem ein beschädigtes Rad abmontiert ist. Der Wagen ist leer und vor dem Wagen liegt eine Werkzeugtasche, die du mitnehmen kannst.

Du plünderst den toten Mann: 206

Du gehst durch die gegenüberliegende Tür: 216

Du gehst durch das doppelflügelige Tor: 147

137



An der Stelle angekommen, wo sich die Geheimtür verbirgt, gelingt es dir diese zu öffnen, und trittst in der Mitte eines Ganges ein. Links von dir ist am Ende des Ganges eine Tür zu sehen und rechts von dir zweigt der Gang ab.

Du gehst zur Tür: 234

Du gehst zur Abzweigung: 221

138

Die Schlafquartiere sind gut belegt, aber im letzten Raum findest du noch einen Platz, wo du dein Lager bereitest und dich schlafen legst. Weiter: 123

139

Mit einem Poltern lässt du deine Last vor seinen Füßen fallen und erwähnst knapp: „Dies ist die Beute für Ulag.“ Prüfend sieht sich Grak dein Mitbringsel an und meint: „Nicht schlecht für einen Bauern.“ Spontan greifst du zum Pergament und übergibst diese mit den Worten: „Vielleicht könnte dies euer Interesse wecken.“ Grak entrollt das Schriftstück und an seinen Gesichtszügen erkennst du, daß er es entziffern kann. Mit festem Blick sieht er dich dann an und meint: „Wenn du genügend Gold erbeutet hast, geh zum Koch und gib ihm den.“ Er überreicht dir ohne weitere Worte einen Dolch und mit einer knappen Geste gebietet er dir, zu verschwinden. Weiter: 165

140

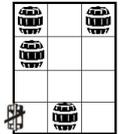
In einem Säckel findest du 8 Goldstücke und der Helm ist von guter Qualität, was dir einen Kampfwürfel mit weißen Schilden zusätzlich zur Verteidigung gibt. In einer Tasche findest du noch ein paar Streifen Trockenfleisch und eine Zwiebel. Du durchsuchst den Raum: 185
Du gehst durch die verschlossene Tür: 125

141

Du öffnest die Tür und blickst in den Raum, wo vier Fässern stehen.

Du durchsuchst den Raum: 180

Du gibst dich auf den Rückweg: 224



142

Kaum bist du an der rechten Tür vorbeigegangen, hörst Du zu deinen Füßen das Klirren zerbrochenen Glases und giftiges Gas umhüllt dich. Wirf 2 KW ohne Verteidigung um deinen Schaden zu ermitteln. Als du zurückblickst, siehst du noch, wie sich ein Mensch in die jetzt offene Tür zurückzieht. Du rennst weiter zur Tür an der Gabelung: 127
Du rennst zu den Menschen in den Raum: 196

143

Du hältst dem Koch Graks Dolch vor die Nase, der diesen nimmt und sich den Griff genau ansieht. Während er den Dolch wegsteckt, knurrt er dich an: „Für 20 Goldstücke werde ich dich lehren.“ Und er hält die Hand auf. Du gibst ihm 20 Goldstücke: 169
Oder du lehnt ab: 163

144

Der erste Raum ist gut belegt, findest aber trotzdem einen guten Platz, als dich ein Goblin anspricht: „Für 3 Goldstücke einen Beutel Proviant für die Reise zu eurem Schlachtfeld.“
Du kaufst den Proviant. Weiter: 150
Du lehnt ab. Weiter: 164

145

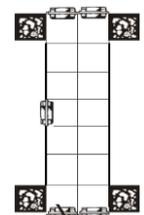
Die Schlafquartiere sind gut belegt, aber im letzten Raum findest du noch einen Platz, wo du dein Lager bereitest und dich schlafen legst. Weiter: 133

146

Du atmest tief durch, denn die Kämpfe mit den Menschenpack waren anstrengend, aber du hast Ulags Auftrag soweit ausgeführt und diesen Nebenposten von dem Gesindel bereinigt. Da du noch Beute mitbringen sollst, überlegst du, ob es sinnvoll wäre den Wagen zu reparieren, um mehr Beute mitnehmen zu können, dann weiter bei: 155
Oder findest du es besser, daß du dir einfach etwas schnappst und schnellstmöglich diesen Ort verlässt, dann weiter bei: 134

147

Du öffnest einen Flügel des Tores und vor dir erstreckt sich ein breiter Korridor, der am massiven Eingangstor endet. Links in der Mitte des Korridors ist eine Tür, auf die du dich zubewegst. Weiter: 120



148

An seinem Körper ist eine gute Lederrüstung, die dir 2 KW mit weißen Schildern Verteidigung bietet und in seinem Beutel findest du 4 Goldstück.

Du durchsuchst den Raum: 213

Du gehst durch die gegenüberliegende Tür: 216

Du gehst durch das doppelflügelige Tor: 147

149

Schnaufend blickst du auf die zerstückelten Überreste deiner Gegner und fragst dich, was du hier gerade erlebt hast. Nach einiger Zeit kommst du wieder zu Atem und prüfst beim ersten Kadaver, ob es was zu finden gibt, als plötzlich hinter dir ein betrunkenen Mensch steht und dich trotz seines Weinkonsums erstaunlich geschickt mit den Werten An: 3 KW Ve: 4 KW mit schwarzen Schilden Lk:1 Te: 8 angreift. Er hat den ersten Angriff!

Wenn du stirbst: 239

Wenn du den Betrunkenen besiegt hast: 219

150

Du gibst der Frau die 3 Goldstücke (zieh dir das Gold ab) und erhältst einen Beutel, der mit lange haltbarem Essen und einen Wasserschlauch gefüllt ist. Du verstaust den Beutel und legst dich schlafen. Weiter: 133

151

Während du etwas abseits beginnst aus deinem Napf zu essen, betrachtest du den Koch genauer. Er ist ein alter, dreckiger Ork, der mit unzähligen Narben behaftet ist, aber seine Bewegungen sind geschmeidig und fliegend, was vermuten lässt, daß er einst ein geschickter Kämpfer war. Deine Überlegung ist nun, ob du ihn doch ansprichst: 143 Oder du lässt es bleiben: 119

152

Vorsichtig führst du dein Werkzeug, aber irgendwas hast du falsch gemacht und eine Giftnadel schnell in dein Fleisch. Du bist jetzt vergiftet, was bedeutet, daß du nach jedem Tempozug einen Kampfwürfel wirfst. Wenn ein Schädel fällt, verlierst du einen Lk-Punkt. Das Gift wirkt so lange bis du dieses Nebenposten verlassen hast. Wenn du ein Gegengift trinkst, ist die Wirkung neutralisiert und dir geht es wieder gut. Du öffnest nun die Truhe, in der du 36 Goldstücke, ein Gegengift und einen kleinen Heiltrank, wenn du diesen trinkst dir 2 Lk wieder gibt, findest. Lieb jetzt weiter bei: 156

153

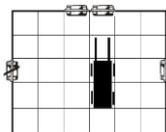
Du befindest dich in einem großen Raum, wo gegenüberliegend eine Tür und links ein Tor sich befindet. Im Raum steht ein Wagen, bei dem ein Mann eine Reparatur durchführt. Als er dich bemerkt, steht er mit den Werten

An: 2 KW Ve: 2 KW mit weißen

Schildern Lk: 1 Te: 8 bereit.

Du besiegst den Mann: 161

Wenn du getötet wirst: 239



154

In seinem Beutel findest du neben vielen Scherben 2 Flaschen Giftgas, die du anstelle eines Angriffs werfen kannst und den Gegner mit 2 KW angreift, ohne daß er sich verteidigen kann, und 3 Goldstücke. Du durchsuchst den Raum: 218

Du gehst durch die gegenüberliegende Tür: 184

155

Du kehrst in den großen Raum zurück und fängst mit der Arbeit an. Das Rad ist enorm beschädigt und es bedarf viel Zeit es wieder zu flicken, aber mit viel Mühe ist es wieder rund und du setzt es auf die Achse. Mit einem breiten Grinsen betrachtest du dein Werk, als dich Waffengeklirr aufschrecken lässt. Im Tor stehet eine Menschengruppe, mit gezogenen Waffen und stürzen sich auf dich. Während sie dich umzingeln, ergreifst du dein Schwert und als der erste Angriff auf dich losbricht, siehst du noch den Boss von diesem Posten, der als Zombie auferstanden ist und wohl das Tor für die Siedler geöffnet hat. Du kämpfst erbittert, aber gegen diese Übermacht hast du keine Chance und wirst getötet.

156

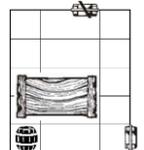
Wenn du den Bereich hinter der Tür vom großen Raum mit den Wagen erkundet hast, geht es weiter bei: 146

Wenn du den Bereich hinter der Tür vom großen Raum mit den Wagen noch nicht erkundet hast, geht es hier weiter: 135

157

In der linken hinteren Ecke führt eine Tür weiter. Im Raum steht ein Tisch und davor ein betrunkenen Mensch, der dich merkwürdig ansieht und sich sogleich auf deinen Angriff mit den Werten An: 2 KW Ve: 3 KW mit schwarzen Schilden Lk:1 Te: 10 reagiert. Wenn du stirbst: 239

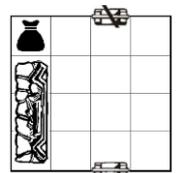
Wenn du den Betrunkenen besiegt hast: 193



158

Vorsichtig öffnest du die Tür, gegenüber befindet sich eine weitere Tür und im Raum steht ein Mann in dreckiger Kleidung vor dem Kamin und schnippelt mit seinem Dolch Gemüse in den Topf über dem Feuer. Als du auf ihn losstürmst verteidigt er sich mit dem Werten An: 1 Ve: 1 mit schwarzen Schild Lk: 1 Te: 7. Wenn du stirbst: 239

Wenn du den Koch besiegt hast: 181



159

Die Last, die du mit dir schleppest, behindert dein Fortkommen, aber mit ein paar Tagen Verspätung erreichst du Gulthors Festung am Abend. Schnaufend mühst du dich die Treppe hinunter, an dessen Ende anscheinend ein Ork auf dich wartet. Obwohl er gewöhnlich gekleidet ist, strahlt er eine gewisse Aura aus. Kaum hast du das Treppende erreicht, steht er selbstbewusst vor dir und stellt sich vor: „Ich bin Grak! Sohn des Ulag!“

Du erwidert sowas ähnliches: 124

Du sagst gar nichts: 139

160

Vorsichtig führst du dein Werkzeug, aber irgendwas hast du falsch gemacht und eine Giftnadel schnell in dein Fleisch. Du bist jetzt vergiftet, was bedeutet, daß du nach jedem Tempozug einen Kampfwürfel wirfst. Wenn ein Schädel fällt, verlierst du einen Lk-Punkt. Das Gift wirkt so lange bis du dieses Nebenposten verlassen hast. Wenn du ein Gegengift trinkst, ist die Wirkung neutralisiert und dir geht es wieder gut. Du öffnest nun die Truhe, in der du 36 Goldstücke, ein Gegengift und einen kleinen Heiltrank, wenn du diesen trinkst dir 2 Lk wieder gibt, findest. Du kehrst zurück: 156
Du durchsuchst den Raum: 170

161

Dir gelingt ein tödlicher Stoß, während der Mann zusammensackt, ziehst du dein Schwert aus seinem Leib. Du plünderst den toten Mann: 148
Du durchsuchst den Raum: 136
Du gehst durch die gegenüberliegende Tür: 216
Du gehst durch das doppelflügelige Tor: 147

162

Als die Abenddämmerung einbricht, erreichst du den Nebenhandelsstützpunkt. Die Anlage liegt gut verborgen in der Landschaft und du konntest sie nur durch den kaum erkennbaren Pfad finden. Das Tor ist fest verschlossen und verhindert, daß du eindringen kannst. Deine Überlegungen sind nun, wie du weiter vorgehst. Du wartest daß etwas passiert: 223
Du pirschst um die Anlage, um sie auszuspähen: 222

163

Grimmig starrst du den vernarbten Ork an: „Der Handel ist faul, gib mir den Dolch zurück!“ Grollend erwidert er: „Entweder du nimmst für 20 Goldstücke Graks Gunst an, oder ich lasse dich von den Wachen häuten!“ Du gibst ihm die 20 Goldstücke: 169
Oder du lässt es auf sich beruhen: 129

164

Mit einem Grunzen lehnst du ab, bereitest dein Lager und legst dich schlafen. Weiter: 123

165

Hungrig begibst du dich zur Essensausgabe, wo dir ein gefüllter Napf in die Hand gedrückt wird, und du überlegst, ob du den Koch ansprichst: 143
Oder Graks Worte ignorierst: 151

166

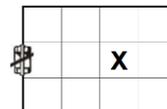
Auf dem Thron liegt das Pergament, was der Veteran bei deinem Erscheinen dort fallen ließ. Die Handschrift kannst du nicht entziffern, aber vorsorglich steckst du es ein. Zudem entdeckst du in einer Ritze ein Goldstück.
Du plünderst den Veteranen: 176
Du gehst durch die verschlossene Tür: 125

167

Du verhedderst dich an kaum sichtbare Drähte die quer über den Gang gespannt sind und löst die Falle aus, indem zwei Jagdpfeile auf dich treffen, die dich jeweils mit 2 Schädeln angreifen. Du kannst dich für jeden Pfeil normal verteidigen. Da die Falle jetzt ausgelöst ist, birgt sie bei deinem Rückweg keine Gefahr mehr und du begibst dich zur Abzweigung: 131

168

Auf dem Feld X steht eine Zombie-Statue, (Benutze eine Zombiefigur), ansonsten ist nichts zu sehen.
Du durchsuchst den Raum: 214
Du gehst zur Abzweigung: 230



169

Du drückst ihm die Goldstücke in die Hand und etwas freundlich flüstert er dir zu: „Komm morgen zu mir, wir haben viel zu üben!“ Sogleich wendet er sich von dir ab und füllt für einen Goblin den Napf. Etwas abseits schlingst du das Essen runter und begibst dich zu den Schlafquartieren, wo du dich zur Ruhe begibst. Fortsetzung Quest 4, aber du startest bei Abschnitt 41!

170

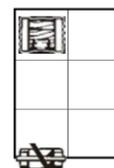
Du durchstöberst den Raum und erkennst in den Fässern verschiedene Sorten Wein und irgendwelche Flüssigkeiten, in den Säcken sind Lebensmitteln und irgendwelche Mineralien zu finden und in den Kisten sind weitere Lebensmittel und vorgefertigte Waffen und Rüstungsteile drin. Ansonsten kannst du nichts finden, was für dich nützlich wäre.
Lies weiter bei: 156

171

Du verhedderst dich an kaum sichtbare Drähte die quer über den Gang gespannt sind und löst die Falle aus, indem zwei Jagdpfeile auf dich treffen, die dich jeweils mit 2 Schädeln angreifen. Du kannst dich für jeden Pfeil normal verteidigen. Verärgert liest du weiter bei: 121

172

Mit lautem Gequietsche öffnest du die Tür und in dem kleinen Raum steht eine Truhe.
Du entschärfst die Falle in der Truhe: 192
Du kehrst durch die Räume zum Gang zurück: 225

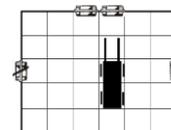


173

Nach einem harten Kampf gelang es dir den tödlichen Stoß zu setzen und dich beschleicht die Vermutung, daß dies der Boss von diesem Posten war. Du plünderst den Veteranen: 140
Du durchsuchst den Raum: 166
Du gehst durch die verschlossene Tür: 125

174

In dem großen Raum mit dem kaputten Wagen zurückgekehrt, bemerkst du, daß der Leichnam des Menschen verschwunden ist.



Vorsichtig blickst du dich ganz genau um, aber es ist nichts Verdächtiges zu entdecken. Du greifst das Schwert fester und begibst dich zum Tor: 147

175

Dein Sprung war zu ungeschickt und löst ein Tellereisen aus, was dir einen Schaden von 2 Lk verursacht. Mit mühen gelingt dir den Tellereisen zu öffnen, um deinen Fuß zu befreien. Humpelnd gehst du zur Tür in der Gabelung: 208

176

In einem Säckel findest du 8 Goldstücke und der Helm ist von guter Qualität, was dir einen Kampfwürfel mit weißen Schilden zusätzlich zur Verteidigung gibt. In einer Tasche findest du noch ein paar Streifen Trockenfleisch und eine Zwiebel. Du gehst durch die verschlossene Tür: 125

177

Dieser Raum scheint die Schenke zu sein, da auf dem Tisch fein säuberlich viele Weinschalen bereitstehen. Unterm Tisch entdeckst du einen Juwel, der dir einige Goldstücke bringt. Du plünderst die Leiche: 189
Du gehst zur Tür in der hinteren Ecke: 141

178

Du hebst den Deckel der Truhe an und blickst hinein. Du findest ein Säckel mit 14 Goldstücken und ein Tapferkeitstrank, wenn du diesen trinkst, dir zwei Angriffe auf einmal bringt und einen Heiltrank, wenn du diesen trinkst, dir einen W6 Lk zurückgibt. Du kehrst durch die Räume zum Gang zurück: 225

179

Ein leises Klicken verrät dir, daß du es geschafft hast und öffnest die Truhe, in der du 36 Goldstücke, ein Gegengift und einen kleinen Heiltrank, wenn du diesen trinkst dir 2 Lk wieder gibt, findest. Ließ jetzt weiter bei: 156

180

Soweit du es erkennen kannst, sind verschiedene Weinsorten in den Fässern, ansonsten befindet sich nichts Interessantes im Raum. Du begibst dich auf den Rückweg: 224

181

Der Mann bricht zusammen und als er auf den Boden aufschlägt ist das Klirren von zerbrochen Glas zu hören. Instinktiv springst du zurück und siehst, wie der Leichnam von Giftgas umhüllt wird und sich das Gas dann verzieht. Du plünderst den Mann: 154
Du durchsuchst den Raum: 209
Du gehst durch die gegenüberliegende Tür: 184

182

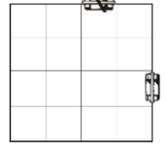
Ein leises Klicken verrät dir, daß du es geschafft hast und öffnest die Truhe, in der du 36 Goldstücke, ein Gegengift und einen kleinen Heiltrank, wenn du diesen trinkst dir 2 Lk wieder gibt, findest. Du durchsuchst den Raum: 170
Du gehst zurück: 156

183

Darauf achtend, daß die feinen, kaum sichtbaren Drähte weder hin- noch herbewegen, fixierst du alle und kannst gefahrlos das Feld passieren. Weier bei: 121

184

Leise öffnest du die Tür. Im Raum liegt ein Weib schlafend in ihrem Lager und eine weitere Tür befindet sich seitlich in der Wand. Du schleichst zum Weib und schlägst zu. Würfle deinen Angriff.



Wenn Du mindestens einen Schädel gewürfelt hast: 212

Wenn du keinen Schädel gewürfelt hast: 200

185

Auf dem Thron liegt das Pergament, was der Veteran bei deinem Erscheinen dort fallen ließ. Die Handschrift kannst du nicht entziffern, aber vorsorglich steckst du es ein. Zudem entdeckst du in einer Ritze ein Goldstück. Du gehst durch die verschlossene Tür: 125

186

Du bist wieder an der Falle angelangt. Wozu entscheidest du dich?

Du entschärfst jetzt die Falle: 190

Du springst erneut über die Falle: 242

187

Mit leichtem Anlauf springst du und würfelst die Probe über Fallen springen.

Dein Sprung gelingt: 231

Dein Sprung scheitert: 175

188

Kurzentschlossen packst du dein Werkzeug aus und beginnst am Schloß und Mechanismus dein Können. Mach deine Probe Fallen entschärfen. Wenn dir die Probe gelingt, geht es hier weiter: 182

Wenn du die Falle auslöst, dann hier: 160

189

Du wunderst dich, wieviel nutzloses Zeug die Menschen mit sich rumschleppen, bist du in einem Beutel 6 Goldstücke findest. Du gehst zur Tür in der hinteren Ecke: 141

190

Kurzerhand packst du dein Werkzeug aus und machst dich an die Arbeit. Mach die Probe Fallenentschärfen. Die Probe gelingt: 183

Die Falle wurde ausgelöst: 171

191

Mit dem richtigen Werkzeug entschärfst du die Falle und kannst gefahrlos deinen Weg zur Tür in der Gabelung gehen: 208

192

Zum Entschärfen von Fallen benötigst du Werkzeug! Wenn du diese hast, würfle mit zwei W6 und ermittle deine Probe. Du löst die Falle aus: 210
Du entschärfst die Falle: 178

- 193
Durch den zu viel genossenen Wein war der Mensch erstaunlich wendig im Kampf und du bist erleichtert daß er sein Leben ausgehaucht hat.
Du plünderst den Menschen: 203
Du durchsuchst den Raum: 177
Du gehst zur Tür in der hinteren Ecke: 141
- 194
Während du zitternd mit dem Werkzeug in der Hand rumfummelst, schnappt das Tellereisen zu und verursacht 2 Lk schaden. Mit mühen gelingt es dir den Tellereisen zu öffnen, um deinen Arm zu befreien. Während du diese Quetschung reibst, gehst du zur Tür in der Gabelung: 208
- 195
In ihren zahlreichen Beuteln findest du neben jede Menge unnützes Zeug und 7 Goldstücke, einige Möhren und eine Werkzeugtasche, mit der Du Fallen entschärfen kannst. Nachdem du deine Beute eingesteckt hast, gehst du durch die weiterführende Tür: 232
- 196
Dir reicht es, daß dich dieses Menschlein so in die Zange nehmen konnte und stürmst durch die offene Tür, gegenüber befindet sich eine weitere Tür und an der linken Seite ein Kamin. Im Raum steht ein Mann in dreckiger Kleidung und wühlt in einem Beutel. Als du auf ihn losstürmst verteidigt er sich mit dem Werten An: 1 Ve: 2 mit schwarzen Schilden Lk: 1 Te: 7. Wenn du stirbst: 239
Wenn du den Menschen besiegt hast: 181
- 197
Elegant wie ein Flughörnchen schwebst du über das Feld. Markiere dir dieses Feld, weil du es bei deinem Rückweg erneut überspringen musst. Du begibst dich nun zur Abzweigung: 131
- 198
Kurzerhand packst du dein Werkzeug aus und machst dich an die Arbeit. Mach die Probe Fallenentschärfen. Die Probe gelingt: 201
Die Falle wurde ausgelöst: 167
- 199
Während der Mensch erneut kurz aus der Tür kommt und eine weitere Giftgasflasche wirft, drehst du dich blitzschnell in einen Seitengang und trittst in ein Tellereisen, was dir 2 Lk abzieht. Gleichzeitig zerbricht neben dir erneute eine Giftgasflasche, wodurch du ohne Verteidigung mit 2 KW angegriffen wirst. Durch den Lärm öffnet sich die Tür neben dir und ein Veteran greift dich sogleich mit dem Werten An: 3 KW Ve: 3 KW mit weißen Schilden Lk: 2 Te: 8 an. Solange du im Tellereisen gefangen bist, kannst du nur mit einen KW weniger angreifen und verteidigen. Der Mensch, der sich hinter der Tür verschanz hat, ist zum Veteranen geeilt und steht hinter ihm und wirft weiter Giftgasflaschen auf dich und hat im Nahkampf die Werte: An: 1 Ve: 2 mit schwarzen Schilden Lk: 1 Te: 7.
Wenn du stirbst: 239
Wenn du den Veteranen besiegt hast: 220
- 200
Dein Schlag ging ins Leere und schlaftrunken rappelt sich das Weib auf und ist mit diesen Werten An: 3 Ve: 2 mit schwarzen Schilden Lk: 1 Te: 9 Kampfbereit. Du darfst aber zuerst deinen Angriff würfeln. Wenn du das Weib erschlagen hast: 212
Wenn du stirbst: 239
- 201
Darauf achtend, daß die feinen kaum sichtbaren Drähte weder hin- noch herbewegen, fixierst du alle und kannst gefahrlos das Feld jetzt und für den Rückweg passieren. Du begibst dich nun zur Abzweigung: 131
- 202
Du packst Deine Werkzeugtasche aus und würfelst die Probe Fallen entschärfen.
Dir ist das Entschärfen gelungen: 191
Du löst die Falle aus: 194
- 203
Du wunderst dich, wieviel nutzloses Zeug die Menschen mit sich rumschleppen, bist du in einem Beutel 6 Goldstücke findest.
Du durchsuchst den Raum: 126
Du gehst zur Tür in der hinteren Ecke: 141
- 204
Dir gelingt es nicht rechtzeitig zurückzuweichen, stattdessen schnappt ein Tellereisen zu und verursacht 2 Lk schaden. Mit mühen gelingt dir den Tellereisen zu öffnen, um deinen Fuß zu befreien. Leicht humpelnd gehst du zur Tür in der Gabelung: 208
- 205
Die toten Menschen liegen auf den Boden und du befreist dich aus dem Tellereisen, da bemerkst du, daß der Veteran als Zombie auferstanden ist und dich mit den Werten An: 3 KW Ve: 3 KW mit weißen Schilden Lk: 2 Te: 5 angreift. Während du mit ihm fechst, erheben sich auch die anderen drei Menschen als Zombies und warten mit den Werten: An: 2 Ve: 2 mit schwarzen Schilden Lk: 2 Te: 4 um dich zu bekämpfen. Wenn du stirbst: 239
Wenn du alle Gegner besiegt hast: 149
- 206
An seinem Körper ist eine gute Lederrüstung, die dir 2 KW mit weißen Schildern Verteidigung bietet und in seinem Beutel findest du 4 Goldstück.
Du gehst durch die gegenüberliegende Tür: 216
Du gehst durch das doppelflügelige Tor: 147
- 207
Gerade noch rechtzeitig hältst Du inne. Vor dir befindet sich eine Falle. Du entschärfst die Falle: 202
Du springst über das Fallenfeld: 187
- 208
Die Gabelung entpuppt sich zu beiden Seiten als Sackgasse. Da hier nichts zu finden ist, öffnest du die Tür: 153



209

Neben dem Kamin steht ein Sack mit Gemüse und im Kamin hängt ein Topf über dem Feuer in dem Essen kocht. Du plünderst den Mann: 215
Du gehst durch die gegenüberliegende Tür: 184

210

Eine verborgene Klinge schnellt aus einem verborgenen Bereich der Truhe und greift dich mit 2 KW an, die du nicht abwehren kannst. Zumindest hast du die Truhe geöffnet. Weiter: 178

211

Du durchwühlst den Mann und findest 7 Goldstücke, der Bogen ist für dich tauglich und im Köcher sind 6 Jagdpfeile die einen Angriff von 2 KW bringen. Du gehst in den Raum: 168
Du gehst zur Abzweigung: 230

212

Das Weib haucht ihren letzten Odem aus.
Du plünderst sie: 195
Du gehst durch die weiterführende Tür: 232

213

Es befindet sich nur der Wagen im Raum, bei dem ein beschädigtes Rad abmontiert ist. Der Wagen ist leer und vor dem Wagen liegt eine Werkzeugtasche, die du mitnehmen kannst. Du gehst durch die gegenüberliegende Tür: 216
Du gehst durch das doppelflügelige Tor: 147

214

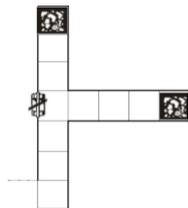
Eine Inschrift ist am Sockel der Statue, die etwas vom Ende des Lebens und Wiedergeburt berichtet. Dich schauert es leicht, und es ist nichts Interessantes zu finden.
Du gehst zur Abzweigung: 230

215

In seinem Beutel findest du neben vielen Scherben 2 Flaschen Giftgas, die du anstelle eines Angriffs werfen kannst und den Gegner mit 2 KW angreift, ohne daß er sich verteidigen kann, und 3 Goldstücke.
Du gehst durch die gegenüberliegende Tür: 184

216

Nachdem du die Tür geöffnet hast, stehst du in einen T-Gang, der links und vor dir in eine Sackgasse endet und rechts von dir zweigt der Gang ab. Während du dich auf die Abzweigung zubewegst, spürst du einen Fallenmechanismus. Leg die Probe Fallen erspüren ab.
Wenn du die Probe bestehst: 229
Wenn du die Falle auslöst: 167



217

Elegant wie eine Kröte hüpfst du über das Feld und machst noch einen Salto und liest dann glücklich weiter bei: 121

218

Neben dem Kamin steht ein Sack mit Gemüse und im Kamin hängt ein Topf über dem Feuer in dem Essen kocht. Du gehst durch die gegenüberliegende Tür: 184

219

Nachdem du auch diesen Gegner besiegt hast, schlägst du ihm den Kopf ab, nicht daß er auch noch als Zombie aufersteht. Du plünderst sämtliche Leichen und findest 28 Goldstücke, ein Pergament und eine Werkzeugtasche. Danach erkundest du den gesamten Nebenposten, wo du etliche Säcke, Kisten und Fässer vorfindest und stellst fest, daß du alle Bewohner erlegt hast! Weiter bei: 134

220

Ein weiterer Mann kommt aus dem großen Raum hinzu und greift dich sogleich mit den Werten An: 2 KW Ve: 2 KW mit weißen Schildern Lk: 2 Te: 8 an. Zudem eilt noch vom Gang ein Weib herbei und hat die Werte An: 3 Ve: 2 mit schwarzen Schildern Lk: 1 Te: 9, während der Gasflaschenwerfer dich weiter aus dem Hintergrund bewirft. Er hat im Nahkampf An: 1 Ve: 1 mit schwarzen Schildern Lk: 1 Te: 10
Wenn du stirbst: 239
Wenn du alle Gegner besiegt hast: 205

221

Kaum bist du einen Schritt gegangen, hörst du ein pfeifendes Surren und ein Pfeil trifft dich mit 2 KW. (Ermittle deinen Schaden, indem du dich normal verteidigst). Du drehst dich um und vor der geöffneten Tür steht ein menschlicher Bogenschütze, der einen weiteren Pfeil aus seinen Köcher zieht und diese Werte im Nahkampf besitzt. An: 2 KW Ve: 2 KW mit schwarzen Schildern, Lk: 2 Te: 8
Du hast den Schützen besiegt: 235
Du bist gestorben: 239

222

Laarlos schleichst du um die Anlage, bis plötzlich leise Schritte an dein Ohr dringt. Du begibst dich in Deckung und spähest in die Richtung, von wo du die Geräusche gehört hast. Ein Menschenmann steht vor einem Gebüsch und erleichtert sich, ordnet danach seine Kleidung und verschwindet durch einen Geheimgang. Du versuchst über den Geheimgang einzudringen: 137
Du kehrst zum Tor zurück und wartest bis es sich öffnet: 132

223

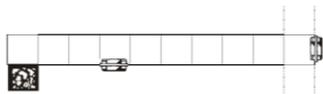
Verborgen in deiner Deckung wartest du. Die Nacht ist kühl und die Grillen zirpen, ansonsten passiert nichts. Bis du kaum vernehmbare Schritte hörst und erspähest einen Menschen, der kontrollierend am Tor vorbei schleicht und dann um die Ecke verschwindet. Du wartest weiter, daß sich vielleicht das Tor öffnet: 132
Du folgst den Menschenmann: 228

224

Bist du über die Falle gesprungen, als du in diesem Bereich vorgedrungen bist? Dann weiter bei: 186
Wenn du die Falle ausgelöst oder entschärft hast, geht es hier weiter: 121

225

Auf dem Gang zurückgekommen gehst du in Richtung Gabelung, in der sich eine Tür befindet. Du spürst plötzlich eine Falle!



Ermittle den Probewurf Fallen erspüren.
Du hast die Falle rechtzeitig bemerkt: 207
Du hast die Falle ausgelöst: 204

226

In den Taschen des Goblins findest du 9 Goldstücke und die Scherben einer zerbrochenen Flasche.
Du rennst zurück zum breiten Korridor: 63

227

In seinen Beutel findest du 1 Goldstück und eine Banane, der Rest an ihm ist Nutzlos.
Du begibst dich durch die geschlossene Tür: 104

228

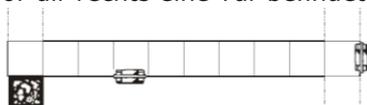
Lautlos schleichst du um die Anlage, den Mann folgend, bis du ihn wieder entdeckst. Der Mann steht vor einem Gebüsch und erleichtert sich, ordnet danach seine Kleidung und verschwindet durch einen Geheimgang. Du versuchst über den Geheimgang einzudringen: 137
Du kehrst zum Tor zurück und wartest bis es sich öffnet: 132

229

Gerade noch rechtzeitig weichst du bei einer Falle zurück. Du entschärfst die Falle: 198
Du springst über die Falle: 241

230

An der Gangabzweigung angekommen, liegt vor dir ein Flur, wo sich kurz vor dir rechts eine Tür befindet und am Ende sich der Flur gabelt und eine weitere Tür zu sehen ist.



Du gehst durch die rechte Tür: 158
Du gehst zur Gabelung am Ende des Flures: 142

231

Gekonnt springst du über die Falle und gehst zur Tür in der Gabelung: 208

232

Leicht knarrend öffnest du die Tür und ein großer leerer Raum liegt vor dir. In der linken Ecke führt eine Tür weiter. So wie du es erkennen kannst, scheint dieser, wie auch der vorherige Raum als Schlafstätte zu dienen. Da hier nichts zu finden ist, gehst du zur nächsten Tür: 172



233

Du durchwühlst den Mann und findest 7 Goldstücke, der Bogen ist für dich tauglich und im Köcher sind 7 Jagdpfeile die einen Angriff von 2 KW bringen. Du gehst in den Raum: 168
Du gehst zur Abzweigung: 230

234

Kurz bevor du die Tür erreichst, öffnet sich diese und ein menschlicher Bogenschütze tritt heraus und stehet direkt vor dir. Er lässt den Bogen Fallen und greift sofort zu seinem Kurzschwert, um sich dir mit den Werten: An: 2 KW Ve: 2 KW mit schwarzen Schilden, Lk: 2 Te: 8 zu erwehren, während du den ersten Angriff machst.
Du hast den Schützen besiegt: 122
Du bist gestorben: 239

235

Das erste Opfer deiner Mission liegt vor dir und durch die geöffnete Tür kannst du eine Statue erspüren.
Du plünderst den Bogenschützen: 211
Du gehst in den Raum: 168



236

An der Gabelung angekommen, führen diese zu beiden Seiten in eine Sackgasse. Du verschanzt dich in einer Sackgasse: 199
Du rennst zurück, zu den Menschen in den Raum: 196

237

Du eilst zum Gefecht auf dem Hof zurück. Dort angelangt holst Du zu einem Schlag auf einen Menschen aus, der sich im Kampf mit einem Goblin befindet. Würfle deinen Angriff.
Wenn du mindestens einen Schädel hast, weiter bei: 24
Wenn du keinen Schädel hast, dann weiter bei: 3

238

Du reißt die gegenüberliegende Tür auf und in diesem Raum befindet sich eine Truhe und drei Fässer.
Du entschärfst die Falle in der Truhe: 7
Du durchsuchst den Raum: 20



239

Dunkelheit zieht vor deinen Augen auf und deine Lebenskraft erlischt in deinem Körper. Dein Sein entweicht dem Leib, als eine unsichtbare Kraft nach dir greift und dich zerreißt. Während ein Teil deines Seins mit dem Hauch des Windes entschwindet, wird der andere Teil in deinen Leichnam zurückgezehrt. Die Lebenskraft beginnt plötzlich wieder durch deinen Körper zu strömen und du erhebst dich als Zombie. Das Gefühl eines Rufes hallt durch dich und gegen deinen Willen schlurfst du in den Raum, wo die Zombiestatue steht. Eine fremde Macht hat von dir Besitz ergriffen und bist nun ein Diener eines Nekromanten.

240

Im Schankraum angekommen, kaufst du dir für ein Goldstück einen Humpen Bier (zieh dir das Gold ab) und während du immer wieder einen Schluck nimmst, schlenderst du durch den Raum. Die meisten Anwesenden sind in Gespräche vertieft, während einige ihre Rüstungen reparieren und andere ihre Waffen schärfen. Dir fällt auf, daß sämtliche Orks, wie auch du, Lederrüstungen tragen, nur daß ihre alte verschleißende, oder minderwertige Rüstungen sind, während die Goblins einfache Kleidung tragen. Sämtliche Waffen sind dagegen aber gut gepflegt und werden den Gegnern das Fürchten lehren. Du kehrst in den Raum der Essensausgabe zurück, wo du noch aufschnappst, wie ein Ork zum anderen sagt: „... 10 Goldstücke sind zu viel!“ und stehen läßt. Dieser wendet sich nun an dich: „Für 5 Goldstücke bekommst du diesen Immuntrank.“

Du kaufst den Trank. Weiter: 115

Du lehnt ab. Weiter: 102

241

Mit leichtem Anlauf springst du und würfelst die Probe über Fallen springen.

Dein Spring gelingt: 197

Dein Sprung scheitert: 167

242

Mit leichtem Anlauf springst du und würfelst die Probe über Fallen springen.

Dein Spring gelingt: 217

Dein Sprung scheitert: 171

243

Kurzentschlossen packst du dein Werkzeug aus und beginnst am Schloß und Mechanismus dein Können.

Mach deine Probe Fallen entschärfen. Wenn dir die Probe gelingt, geht es hier weiter: 179

Wenn du die Falle auslöst, dann hier: 152

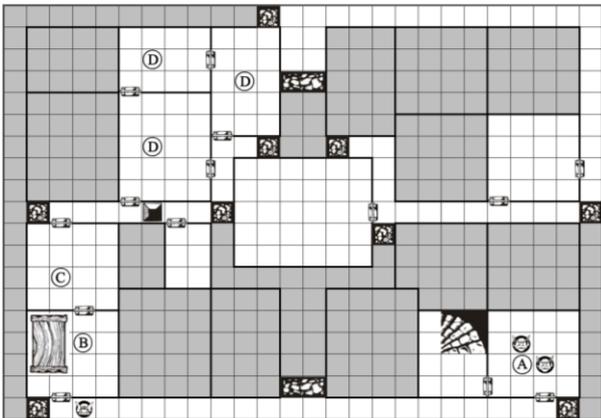
244

„Das war Gulthor, der Herr dieser Festung.“ Erstaunt erwidert du: „Es hat doch Ulag den Orkruf ausgestoßen und zu dieser Festung geladen!?“

Verschmitzt antwortet der Ork: „Ulags Feste ist stark und Ehrwürdig, aber alt und klein, deswegen hat er sich bei seinem Getreuen Gulthor niedergelassen und nach den Kämpfern und Streitern gerufen.“

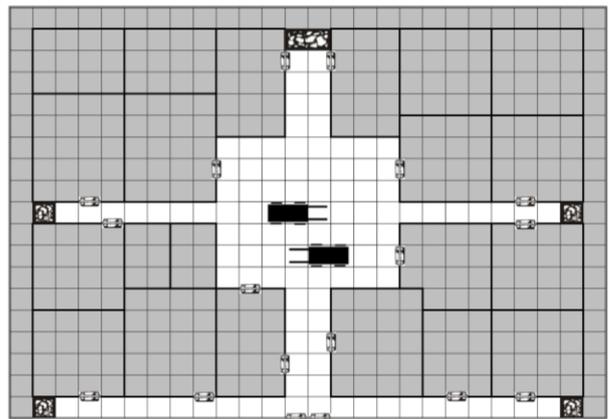
Der Ork macht sich auf den Weg Richtung Essensausgabe und du begibst dich in die Schlafquartiere. Weiter: 144

Brett 1



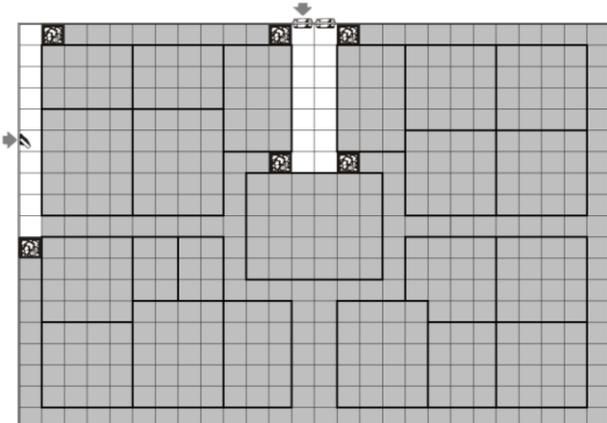
A Wachraum C Essensausgabe
B Schenke D Schlafquartiere

Brett 2



Befestigter Handelstützpunkt
(Ist nur ein grober Plan zur Orientierung!)

Brett 3



Brett 3 ist die eigentliche Herausforderung. Es sind hier zwei Zugänge angegeben, was daran liegt, daß es auf Deine Entscheidung ankommt, welchen Zugang Du wann benutzt. Zur Orientierung sind deswegen beide Zugänge angegeben.

Regelwerk für die Questreihe „Orkruf“

Zuerst ein Hinweis: Wenn Du Dich in einem Bereich befindest (Raum / Gang), in denen keine lebenden Gegner vorhanden sind, werden Dir unterschiedliche Möglichkeiten angeboten, was Du machen möchtest. Wenn Du Dich entschließt diesen Bereich zu verlassen und nicht alle Möglichkeiten genutzt hast, wirst Du KEINE Möglichkeit mehr haben dies später zu erforschen. Ich gehe einfach davon aus, daß Dir es zu gefährlich war, entsprechende Optionen zu nutzen und dann später keine Zeit hast Dich wieder dorthin zu gehen.

Zudem habe ich den Faktor Zeit in der Quest integriert. Dies bedeutet, daß es zu anderen Begebenheiten kommt, wenn Du Dich zuerst für etwas entscheidest und dann die andere Option nutzt.

Beispiel: Du musst Dich entscheiden, ob Du durch die rechte oder linke Tür gehst. Der Raum hinter der linken Tür ist leer. Gehst Du zuerst in die Linke und dann in die rechte Tür, triffst Du auf einen Gegner. Gehst Du zuerst durch die rechte Tür, triffst Du auf zwei Gegner. Der Hintergrund ist, daß die Bewohner im Verlies sich bewegen und je nach Deiner Entscheidung sich genau dort befinden oder sich in einen anderen Bereich begeben haben.

Die nachfolgenden Regeln sind zum allergrößten Teil im originalen HeroQuest enthalten, nur daß sie von mir erweitert, bzw. verändert wurden. In erster Linie erhältst Du andere und neue Attribute für Deinen Heroen.

Intelligenz wird abgeschafft

und die Körperkraft wird jetzt als Lebenskraft (Lk) bezeichnet. Du besitzt 8 Punkte Lebenskraft.

Kämpfe laufen wie im originalen HeroQuest ab, nur daß Deine Gegner unterschiedliche Lk haben und sich mit schwarzen oder weißen Schilden sich verteidigen können und Dir Rüstungen angeboten werden, mit denen Du Dich mit schwarzen oder weißen Schilden verteidigen kannst. Dies wird in den entsprechenden Abschnitten beschrieben, achte daher genau darauf!

Für die Fallen erhältst Du Attribute mit den Werten:

(Falle) Erspüren: 7 (über Falle) Springen: 6 (nur mit Werkzeugtasche, Falle) Entschärfen: 6

Dies bedeutet, daß Du nicht mehr nach Fallen suchen kannst/musst, sondern wenn Du auf eine Falle triffst, kannst Du eventuell den Mechanismus frühzeitig erspüren. Dazu würfelst Du zwei W6 und bei einem Ergebnis von 2-7 spürst Du die Falle und weichst rechtzeitig zurück, ohne daß Du die Falle ausgelöst hast. Bei einem Ergebnis von 8-12 bemerkst Du die Falle zu spät und die Falle wird ausgelöst.

Wenn Du die Falle frühzeitig bemerkst hast, werden Dir die Optionen angeboten, ob Du die Falle entschärfen willst, oder über das Fallenfeld springen willst.

Um eine Falle zu entschärfen, würfelst Du mit zwei W6 und bei einem Ergebnis von 2-6 ist es Dir gelungen, ansonsten hast Du sie ausgelöst.

Beim Überspringen würfelst Du mit zwei W6 und bei einem Ergebnis von 2-6 war Dein Sprung erfolgreich, ansonsten war Dein Sprung zu ungeschickt oder zu kurz und Du hast die Falle ausgelöst.

Es wird Dir aber alles in den Abschnitten erklärt und entsprechende Entscheidungsmöglichkeiten angeboten.

Tempo/Bewegung: Ist für diese Form von Abenteuer nur dann nötig, wenn Du auf einen Gegner triffst, um zu ermitteln, ob Du ihn erreichst, ansonsten begibt sich Dein Gegner auf Dich zu, oder Du Dich entschließt zu fliehen, worauf Dich Deine Gegner verfolgen. Damit dieses Attribut mehr an Bedeutung gewinnt, bekommst Du Stiefel angeboten, die kombiniert mit Springen und Rüstung sind. Barfuß hast Du ein Tempo von einem W6 +0. Je nach Stiefel erhältst Du einen Bonus +X für das Tempo und einen Malus oder Bonus für das Springen.

Beispiel: Du besitzt (wie auf Seite 2 beschrieben) Dachsstiefel, die Dir ein Tempo ein W6 +2 geben, ansonsten besitzen diese Stiefel keinen Bonus oder Malus. Es werden Dir im Laufe der Abenteuerreihe Stiefel angeboten, die ihre Werte in den entsprechenden Abschnitten genau erklärt werden.

Schätze: Die Schatzkarten musste ich entfernen, weil ich Dein Glück oder Pech beim Kartenziehen nicht einschätzen kann. Dir werden aber in entsprechenden Abschnitten Möglichkeiten Angeboten, in denen Du nach Schätzen suchen kannst, aber ich habe hier die Option eingebaut, daß Dich beim Suchen auch Streunende Monster überraschen können, also überlege Dir gut, ob Du nach Schätzen suchst.

Schatztruhen: In dem Abenteuer nur als Truhe bezeichnet, sind immer mit einer Falle gesichert! Wenn Du eine Werkzeugtasche besitzt, kannst Du versuchen die Falle in der Truhe zu entschärfen, es wird hier das Attribut (Falle) Entschärfen benutzt, welches in Fallenentschärfen beschrieben wurde.

In den Herausforderungen der Abenteuerreihe Orkruf begegnen Dir neue Möbel, die im originalen HeroQuest nicht enthalten sind. Es handelt sich um Fässer, Kisten, Säcke und Wagen, die ich aus Papier gebastelt habe.

Unter folgenden Link gelangst Du zu einem Video, in dem ich Dir die Möbel zeige und in der Videobeschreibung befinden sich entsprechende Links, damit Du an das Material kommst. Aus rechtlichen Gründen ist leider dieser umständliche Weg erforderlich, ansonsten ignorierst Du einfach die Möbel, oder ersetzt sie nach Deiner Vorstellung. Hier der Link zum Video: <https://youtu.be/qzWbtsg-0s4>

In den kommenden Herausforderungen begegnen Dir gelegentlich auch Zauberer, die neue Regeln erhalten haben. Diese neuen Regeln werden in der jeweiligen Herausforderung genau beschrieben.

Dir sind jetzt die speziellen Regeln bekannt und im Grunde werden viele Regeln in den Abschnitten für sich nebenbei erklärt. Begib Dich nun in Dein Abenteuer ...