

Füße hoch! (Solo-Variante)

von
Sindbad Adler

Spielsystem: Splittermond
Spielwelt: Kyngeszinnen, ein Randgebiet von Selenia

Hierbei wird empfohlen, dass der Held sich selbst als guten Allrounder sieht und sich mit den unten aufgeführten Fertigkeiten versteht. Dabei müssen nicht alle Bereiche abgedeckt sein, doch empfiehlt sich in einem Großteil bewandert zu sein. Der Heldengrad spielt keine Rolle.

Empfohlene Fertigkeiten:

1. Teil: Zähigkeit, Athletik, Kampffertigkeiten, Heimlichkeit
2. Teil: Darbietung, Edelhandwerk, Länderkunde, Redegewandtheit
3. Teil: Naturkunde, Seefahrt, Überleben, Wahrnehmung

Wer kennt das typische Klischee nicht, dass Rückwege überflüssig und banal sind. Diesmal wird der Spieß umgedreht, die Abenteurer haben die neue Ruine gefunden und erforscht, einen brachialen Endkampf überstanden und den Schatz erbeutet. Doch nun kommt der (oft vernachlässigt) Rückweg...

Vorwort

Mit eines der größten Klischees in der Pen&Paper-Welt ist das meist übersprungene oder vergessene Kapitel der Rückreise. Ein Abenteuer ist geschafft, das große Böse bezwungen oder der Schatz gefunden. Die Helden sind zwar knapp mit dem Leben davon gekommen, die Rationen sind bereits vor Tagen verbraucht, das Adrenalin hat einen Kämpfer kaum schlafen lassen und so weiter. Dieser letzte Akt wird meistens abgetan wie in Hollywood-Filmen... die Adler erscheinen und retten die Helden aus dem tödlichen Chaos, die Kavallerie hat ein perfektes Timing und erscheint unmittelbar nach der letzten Schlacht oder ein Großmagier erinnert sich plötzlich an den Zauber der Teleportation.

Hier soll mit gerade diesem Klischee und einigen Kleineren abgeschlossen werden.

Was bisher geschah

Das Abenteuer spielt in den **Kyngeszinnen**, angrenzend an **Selenia**. Der Winter hat gerade begonnen, doch hält sich eine milde Wärme des Herbstes noch im Süden des Landes. Vom Gebirge und den umliegenden Wäldern kann man dies nicht mehr behaupten: Die Bäume haben ihr schützendes Blätterdach verloren und mit jedem Höhenmeter sinkt die Temperatur weiter.

Es ist nun zwei Wochen her, da du verschiedene Gerüchte um eine neu freigelegte und unerforschte Ruine in den **Kyngeszinnen** aufschnappen konntest. Manche behaupteten, dass eine dunkle Präsenz aus alten Drachlingszeiten hier eingesperrt sei, andere fantasierten über einen immensen Schatz und wieder andere kündeten von tödlichen Fallen und Gefahren. Sie alle hatten Recht behalten!

Du hast die Chance auf ein Abenteuer genutzt und dich einer Schatzjäger-Gruppe angeschlossen. Gemeinsam seid ihr nach einigen kläglichen Nachforschungen und Besorgungen los gezogen. Ein Fischer brachte euch über die **Walgyr** ein gutes Stück nach Westen, der Rest musste zu Fuß bewältigt werden. Am Gebirge angekommen war es nicht leicht das freigelegte Mauerwerk zu erreichen. Nach zwei Tagen der Wanderung durch das Gebirge, die immer wieder durch kleinere Kletterpartien unterbrochen wurde, fandet ihr endlich die steile Kluft, die sich aufgetan und den alten Tempel freigegeben hatte.

Aus einer ruhigen Erforschung der Tempelanlage wurde schnell ein Kampf ums nackte Überleben. Eine alte Magie hatte hier Wesen in Stein gebändigt, doch mit euch kam auch das Leben zurück in die Hallen der Ruine. Anfangs wurde man nur von ein paar Felslingen belästigt, doch je tiefer man in die Anlage kam, desto grausamer wurden die Konstrukte. Gargyle und aggressive Steingolems machten euch das Leben zur Hölle und zehrten an euren Kräften. Einige von euch

sprachen sich für einen geordneten Rückzug aus, doch hatten sich auch Wände gebildet, wo ihr kürzlich entlang gegangen wart. Neben den Steinmonstern, die euch keine Rast genehmigten, kamen aufreibende Fallen noch hinzu. Manchmal brach der Boden einfach unter euch weg und legte eine tiefe Fallgrube dar, ein rollender Stein hätte euch beinahe geplättet und Steinspeerer fügten dem ein oder anderen blutende Wunden zu.

Dann hattet ihr die Hauptkammer erreicht. Eine riesige Kammer gestützt von acht Säulen, in der ein riesiger Koloss auf einem steinernen Thron angekettet saß. Niemand brauchte etwas sagen, da jeder ahnte, was nun folgen würde. Der Koloss erhob sich und riss die Verankerungen der Ketten aus dem Boden. Ein erbitterter Kampf begann in dem großen Raum. Jeder Treffer der Ketten ließ einem den Atem stocken und selbst drei der Säulen zertrümmerte der Koloss nach mehreren ungewollten Treffern. Zwei Kameraden wurden durch einen Kettenhieb geteilt. Dann glückte es dir und dem letzten deiner Kameraden endlich den vernichtenden Schlag zu setzen und den steinernen Koloss zu zerstören.

Als ihr euch nach dem Kampf umgeschaut hattet, erkanntet ihr einen leicht glimmenden Stein in den Überresten des Konstruktes und Unmengen an Schätzen. Berge aus vergoldeten Gegenständen und glitzernden Edelsteinen türmten sich am Ende des Raumes. Doch das Schicksal meinte es nicht gut mit euch. Ein Knacken und Knirschen war von der Decke zu hören und Staub rieselte bereits von mehreren Stellen. Gemeinsam hattet ihr es geschafft eine der Truhen mit Faust-großen Edelsteinen in den Vorraum zu bringen, als John noch einmal los zog, um den glimmenden Stein zu holen. Doch war sein Schicksal bereits geschrieben. Mit dem Stein in der Hand rannte er zurück, doch die einfallende Decke schmetterte ihn zu Boden und begrub ihn unter der immensen Last. Nur sein Arm mit dem glimmenden Stein in der Hand schaute unter dem Trümmerhaufen noch hervor.

Abenteuer – Füße hoch

1. Erschöpft und kraftlos bist du an einer Wand herunter gesunken. Das Abenteuer ist überstanden, wieder einmal ein wenig zu knapp für deinen Geschmack, doch das Übel ist bezwungen und die Kiste voll Edelsteinen würde dich reich belohnen. Jetzt gilt es nur noch heil hier raus zu kommen. Deine Kameraden hatten nicht soviel Glück gehabt und lagen alle Tod und begraben unter den Trümmern. Nicht immer habt ihr alle Gegner besiegt gehabt. Teilweise habt ihr eine Falle ausgenutzt, um euch abzusetzen oder seid vor den Gegnern geflohen. „Verdammt, immer dieser ätzende Rückweg!“, sind die Gedanken, die wieder einmal aufkommen. Die Glieder reißen, die Wunden brennen, die Muskeln schmerzen... ganz abgesehen davon, dass die letzte Marschrations tagelang zurück liegt und der letzte Tropfen Wasser

aus deinem Schlauch eben nach Blut und Staub geschmeckt hat. Immerhin war die Investition der Laterne von Vorteil.

Modifizierung zu Spielstart für deinen Helden:

- Bis einschließlich dem ersten Punkt in der dritten Zeile sind alle Lebenspunkte verzehrt.
- Die Hälfte der Fokuspunkte verzehrt.
- Sterbend 1 (Verhungern) außer man besitzt die Stärke *Asket*
- Erschöpft (Heldengrad)
- Sämtliche Heiltränke werden entfernt und werden am Ende des Abenteuers kostenlos erstattet.
- Splitterpunkte sind noch 1/2 vorhanden.

Regeländerung für den Tempel:

Alle verheerenden Proben geben lediglich den Zustand Erschöpft 2 und alle misslungenen nur 1W6 Erschöpfungsschaden, falls nicht anders erwähnt! Sei es, dass man sich einen Krampf zugezogen hat oder man allmählich Kopfschmerzen bekommt. Prinzipiell ist man auf dem Rückweg und setzt sich weniger Gefahr aus.

Die Kiste mit Edelsteine ist prinzipiell ausreichend voll, sodass du dir so viele nehmen kannst wie du möchtest. Jeder Stein wiegt 2 Last.

In diesem Abenteuer wird auf die optionale

Traglastregelung (S.181) eingegangen. Achte daher auch darauf, ob dein Held bereits durch zusätzliche Last von dem vorhandenen Besitz eingeschränkt wird. Möchtest du mit Edelhandwerk die Güte der Steine genauer betrachten und gezielt Edelsteine nehmen (9) oder die einfach wahllos eine Anzahl Steine greifen (2)?

2. Der letzte Kampf gegen den Koloss steckt dir immer noch in den Knochen und deine Erschöpfung lässt sich nicht abtun. Von nun an kannst du jederzeit eine Verschnaufpause einlegen, die deine erschöpften LP und FO regeneriert und dir einen Zustand Erschöpfung entfernt. Bei jeder Verschnaufpause hast du einen W10 Ereigniswürfel zu werfen und die Auswirkungen zu befolgen:

- 1: Ein verletzter Gargyl entdeckt dich und unterbricht deine Pause. Nun heißt es Kämpfen oder Fliehen (erweiterte Athletik gegen Schwelle 23 mit Bonus/Malus von GSW-10, man benötigt FP 5, sinkt man hingegen auf 0 erhält man einen Streiftreffer). Wahlweise und für das Balancing ist es auch möglich anstelle eines Gegners 1W6+2 Schaden an sich und der Stabilität zu machen.
- 2: Felslinge in Anzahl des Heldengrades greifen dich an. Hier ist eine Flucht wie oben jedoch um 6 erleichtert. Die Pause wird trotzdem unterbrochen.
- 3-7: Stabilität wird geschwächt (1W6 Schaden

an der Stabilität).

8-10: Nichts passiert!

Stabilität 19 (von insgesamt 20 noch vorhanden) sinkt die Stabilität zu irgendeinem Zeitpunkt auf 0, bricht der gesamte Komplex zusammen. Die Stabilität kann jederzeit mit Handwerk gegen 25 bestimmt werden, wobei man einen Bonus in Höhe der Stabilität bekommt. Sobald du aufbrechen möchtest gehe zu (3) oder willst du noch einmal wahllos gegriffene Steine austauschen (abgeschätzte gehen nicht!) (9)?

3. Du befindest ganz unten auf der Karte und willst nach oben zum Ausgang. Dafür stehen die momentan zwei Optionen zur Wahl: Den linken Gang, der mit kaltem, klammen Wasser geflutet ist und man sowohl schwimmen als auch 20m tauchen muss (15), oder den rechten Gang, der zu einem heißen Raum mit viel Rauch führt (21). Letzterer blieb dir im Gedächtnis, dass man die Luft anhalten musste und die Orientierung wahren sollte.

4. Du kommst vor die Tür zum nächsten Raum. Hier hinter gab es einen großen Kampf mit Felsingern und Gargyle. Luke hat aus Sicherheitsgründen die Tür hinter sich verschlossen, sodass euch keine Gegner mehr folgen konnten. Hatten überhaupt noch welche überlebt und wenn ja, wie viele?

Erinnerungsprobe auf Anführen (20) oder Wahrnehmung (25). Geschafft? Dann erinnerst du dich bei (31). Ansonsten geht es weiter bei (5).

5. Ein Hindernis stellt so oder so die Tür dar, die mit einem Schloss verriegelt ist. Nun kann man das durchschnittliche Schloss knacken (falls geschafft zu 20) oder die Tür aufbrechen (Haltbarkeit 12, Härte 4), wodurch man zur (24) kommt. Falls beide Wege unmöglich sind, gehe zur (33).

6. Dieser Raum war tückisch, denn er war wie ein normales Arbeitszimmer eingerichtet. Doch dies sollte einen nur in die Falle locken. Beinahe der gesamte Boden war instabil und man würde 4m tief stürzen. Ihr konntet beim Hinweg einen möglichen Weg aus stützenden Säulen ausmachen, doch der Raum war groß und damals wart ihr voller Kraft, um von Säule zu Säule zu springen. Natürlich hat man zur ersten Säule genügend Anlauf, doch lediglich zur Ersten. Die Säulen haben die Abstände:

3m → 2,50m → 2m → 3,50m → 2,50m → 3m → 3m
Ein Klettern an den scharfkantigen Außenwänden gibt 1W6/2 Schaden pro Probe, das Klettern an einer Säule wiederum keinen Schaden. Die Schwierigkeit beträgt 20.

Hast du die andere Seite durch geschicktes Springen und/oder Klettern erreicht, kannst du die Treppen zum nächsten Raum erklimmen (7).

7. Wieder endet der Weg vor einer Tür, die Luke mit einem seiner durchschnittlichen Schlösser gesichert

hat. Für ihn wäre es auch ein leichtes gewesen, diese wieder zu öffnen. Erneut steht dir die Wahl das Schloss zu öffnen (bei Gelingen zu **18**) oder die Tür zu zerstören (gleiche Werte wie in (5)), womit man nach (**19**) kommt. So oder so erinnerst du dich, dass im Raum hinter der Tür zwei Gargyle patrouillierten, die ihr, angeführt von Luke, umgangen habt.

8. Raum 5 auf der Karte: Hier sind die Helden durch eine Plattform gekommen. Die nun hinab führende Leiter war jedoch schon gut angeschlagen und morsch. Beinahe jede zweite Sprosse ist gebrochen und man muss vorsichtig sein, wie man auftritt. Die Leiter führt 9m nach unten.

Mit Handwerk oder Fingerfertigkeit gegen 20 muss man die Leiter hinunter klettern. Dafür sind 3 Fortschrittspunkte nötig. Nach unten kommt man so oder so, daher geht es für Lebende bei (**17**) weiter.

9. Lege je Stein, den du gezielt auswählen möchtest eine Edelhandwerksprobe gegen 14 ab:

Verheerend: Du nimmst eine Fälschung OL.

Mislungen: Du nimmst willkürlich einen Stein.

Gelungen: Du erhältst einen Stein mit dem Merkmal *gut gewählt X*. Wobei X der Anzahl der Erfolgsgrade+2 entspricht.

Herausragend: Du wählst einen weiteren identischen Stein mit dem gleichen Merkmal.

Fahre, nachdem du genügend Steine eingeschätzt hast, bei (**2**) fort. Natürlich darfst du dir auch weitere Steine einstecken, die du nicht abschätzen wolltest.

10. Die Tür zerspringt und gibt den Weg in die Bibliothek frei. **Krav** sieht dich anfangs erschrocken und dann mürrisch an.

„Was soll das? Ich lege keinen Wert auf ungebetene Gäste. Die Tür hat die Konstrukte aufgehalten! Da kann ich ja auch gleich wieder in meine Welt verschwinden!“

Krav ist ein wenig sauer über die rohe Gewalt und daher ist seine Einstellung gegenüber dir auf reserviert (-2) gesunken. Weiter bei (**32**).

11. Raum 3 auf der Karte: Hier sind etliche Kacheln auf dem Boden mit einem dragoreischen Wort darauf. Falls man die Sprache beherrscht, kann man Erinnerung auf Länderkunde 20 werfen, ansonsten geht nur Wahrnehmung gegen 25. Man muss die Kacheln mit Synonyme für Felsen, Gebirge, Konstrukte und ähnlichen Wortspielereien betreten, um auf die andere Seite unbeschadet zu gelangen. Hat eine der Erinnerungsproben geklappt, erreicht man die andere Seite problemlos (**12**). Ansonsten weiter bei (**16**).

12. Hinter der nächsten Tür liegt die Bibliothek, doch hattet ihr ein Buch benötigt, dass man heraus ziehen musste, um die Türen zu öffnen. Ein hilfsbereiter, belesener Oger, namens **Krav**, hat euch dabei geholfen,

das rechte Buch zu finden. Er entstammt einer rauen und gefährlichen Feenwelt und kommt immer mal wieder in diese Bibliothek, wenn er genug vom groben Abschlachten hat, um zu entspannen und in Ruhe zu lesen. Auf dem Hinweg habt ihr euch gut mit **Krav** verstanden und konntet seine Einstellung zu euch auf *hilfsbereit* (+4) anheben. Da die Tür geschlossen ist, wird er wohl das Buch zurückgeschoben haben.

Entweder man zerstört die Tür (Haltbarkeit 12, Härte 4) (dann weiter bei **10**), oder man versucht diesen durch die Tür zu rufen / bitten, die Tür zu öffnen (Redegewandtheit gegen 23), was einen zur (**13**) bringt.

13. **Krav** hat dich gehört und einen kurzen Moment später öffnet sich die Tür von alleine.

„Ahh da seid ihr ja wieder. Halt, wo sind die anderen? Warst du nicht mit noch ein paar anderen unterwegs?“ Du erzählst **Krav** die dramatische Geschichte und er bekundet dir sein Beileid. Weiter bei (**26**).

14. Endlich hast du das Buch gefunden und kannst es ein Stück heraus kippen, sodass die Tür sich öffnet und den letzten Gang zum Eingang frei gibt (**35**). **Krav** wünscht dir noch viel Glück auf deiner Reise und reicht dir nach einem peinlichen Magenknurren deinerseits ein Buch über lokale Bergpflanzen (Naturkunde +2 auf Nahrungssuche).

15. Linker Gang (10 auf der Karte): Man weiß, dass der Gang zum Teil ganz Unterwasser steht und man sogar über mehrere Meter tauchen muss. Vorher kommt ein kleiner Raum, indem man damals einen der Schlüssel zur Hauptkammer gefunden hatte. Das Wasser ist jedoch bitter kalt und klamm, sodass sich Unvorsichtige später erkälten könnten. Insgesamt muss man 20m tauchen.

Lege eine erweiterte Tauchenprobe (Schwimmen) gegen 20 ab. Man muss 20m untertauchen, wobei man ohne Meisterschaften 3m je FP schafft. Achte dabei auf dein Probenlimit. Ein verheerendes Ergebnis bringt Erschöpfung 2 und stuft den Weg als unmöglich ein. Geschafft? Dann auf zur (**4**) oder bist du gescheitert und versuchst den anderen Weg (**21**)? Wenn du beide Wege ausgeschlossen hast, gehe zu (**33**).

16. Du erinnerst dich kein bisschen, welche Platten auf dem Hinweg betreten werden konnten. John hat ein System erkannt, doch hat er euch angeführt und man musste selbst nicht denken. Nun heißt es auf gut Glück so wenig Kacheln wie möglich berühren. Für jede Probe in der man mit Springen nicht 20m überbietet, wirft man einen W6. Bei jeder Zahl außer einer 6 erhält man einen Schadenspunkt. Weiter geht es dann bei (**12**).

17. Raum 4 auf der Karte: In diesem Raum waren große Steinbolzen aus den Seitengängen geschossen, die an der gegenüberliegenden Wand zerschellt sind. Daher ist der Gang auch voller Steinsplitter.

Unachtsame Abenteurer können sich hier schnell die Schuhe demolieren oder bei leichtem Schuhwerk gar die Füße verwunden. Mit einem Balance-Akt muss man sich durch das Geröll und die spitzen Steine arbeiten. Hierfür sind bei einer Schwelle von 20 insgesamt 4 Proben nötig (nur zwei Probe mit der Meisterschaft Balance und eine Probe mit Meisterhafte Balance).

Ein Sturz hat je 1W6 halbe Schaden zur Folge. Ein verheerender Sturz sogar 1W6 ganze Schaden. Weiter bei (11).

18. Wie erwartet wandern die Gargyle immer noch umher, was man an dem Kratzen der Steine hören kann. Nun gilt es leise zu sein und sich hindurch zu schleichen. Heimlichkeit gegen 22 bringt einen unbemerkt durch den Raum (8), ansonsten springt man bei einem Misslingen zu (19).

19. Verdammt, die Gargyle haben einen bemerkt. Zwei von den Steingegnern könnte eine riskante Herausforderung sein. Will man kämpfen, so geht es bei einem unwahrscheinlichen Sieg bei (8) weiter. Hofft man eher auf seine Geschwindigkeit, muss man vor ihnen fliehen (erweiterte Athletik gegen Schwelle 21 mit Bonus/Malus von GSW-10, man benötigt FP 5, sinkt man hingegen auf 0 oder weniger ist ein Kampf unausweichlich). Schafft man es durch die nächste Tür springt man zur (34).

20. Ein Kampf ist unausweichlich. Wenn du nicht gestorben bist, geht es weiter bei (6).

21. Rechter Gang (9 auf der Karte): Hier wurde ein weiterer Schlüssel zur Hauptkammer aufbewahrt. Der Raum ist jedoch voll von Rauch, der einen weder weit sehen lässt noch atmen empfiehlt. Zudem ist es verdammt heiß in dem Raum. In der Mitte ist ein riesiger Schmelztiegel, der hier und da auch heiße Lava heraus spritzt. Man muss die Luft anhalten (S.130) und sich durch den Rauch orientieren (erweiterte Wahrnehmungsprobe gegen 18, man benötigt 7 FP und jede Probe dauert 10 Ticks). Wegen der Hitze hat man nur die Hälfte der Zeit, also 30 Ticks per Konstitution, wobei man durch Luft anhalten die Zeit erhöhen kann. Ein verheerendes Ergebnis bei der Orientierung schließt den Weg aus und man irrt zu lange im Rauch herum, sodass man Erschöpft 2 als Zustand bekommt. Hast du aus dem Raum gefunden (4) oder siehst du keine Möglichkeit und versuchst den anderen Weg (15)? Wenn du beide Wege ausgeschlossen hast, gehe zu (33).

22. Zwar ist **Krav** eigentlich freundlicher Natur, doch du hast es auf die Spitze getrieben. Als du sein Desinteresse mit 'hohler Baum' kommentiert hast, steht er wütend auf und läuft mit geballten Fäusten auf dich zu. Du hast soeben einen vermeidbaren Kampf gegen einen Oger mit GW 24 gewonnen. Solltest du das überleben, geht es weiter bei (26), wobei **Krav** keinen

Einfluss mehr gibt.

23. Orlando organisiert sich schnell eine Kladde sowie Feder und Tinte. Dann geht er mit dir hinter ein Zelt, um nicht allzu gestört zu sein und hört sich deine Erzählungen über die abenteuerliche Erforschung der Ruine an. Hier ist eine Darbietungsprobe gegen 20 erforderlich. Du erhältst 1 Lunar plus oder minus 10 Telare für jeden positiven oder negativen EG. Dann kannst du zurück ans Feuer (41).

24. Die Bearbeitung der Tür blieb nicht unerhört. Die Gegner im Raum sind bereits auf dich als Besucher gefasst und warten nur auf den richtigen Moment vorzustürmen. Ermittle bei (31) die Gegner, wobei diese auf Tick 0 starten und für den ersten Angriff einen taktischen Vorteil bekommen.

25. Hast du unter deinen Argumenten stehen, dass

- die Ruine tödliche Fallen und Gegner inne hat, den Rest deiner Gruppe getötet haben.
- sich das Labyrinth stetig verändert und sowohl Gruppen trennt, als auch den Tempel anders gestaltet haben könnte.
- ein riesiger Koloss den Schatzraum bewacht und im schlimmsten Fall den Komplex zum Einsturz bringen kann.
- der Rückweg nicht zu unterschätzen ist.

Dann gibt es je Argument einen Bonus von 1 Punkt für die folgende Redegewandtheitsprobe. Bevor du die Probe wirfst, hast du die Möglichkeit einen fixen Verhandlungswert anzusagen (Aufschlag von X%). Weiter bei (48).

26. Die andere Tür ist ebenso verschlossen. Womöglich hat **Krav** auch dafür ein Buch betätigt. Mit Geschichte und Mythen gegen 20 lässt sich recherchieren, welche Bücher kürzlich bewegt wurden. Kravs Einstellung wird als Bonus oder Malus hinzugerechnet! Gelingt die Probe (14) oder findet ein verheerender Misserfolg statt (29)? Andernfalls darf man sich mit **Krav** weiter aussprechen (32) oder eine weitere Probe werfen.

27. Ein besonderes Augenmerk hat **Klauser** natürlich auf den glimmenden Stein, seid er ihn in deiner Hand gesehen hat. Auch ohne sein Werkzeug hat er den Calcit bereits erkannt und seine Lumineszenz festgestellt.

„Ich interessiere mich vor allem für den glimmenden Stein, den du in den Händen gehalten hast, als wir das Tor geöffnet haben. Wie hoch ist dein Angebot?“ An dieser Stelle darf man selbst ein Angebot stellen (notieren) und die Güte des Steins vorher selbst einmal einschätzen mit Edelhandwerk, die Schwelle ist dabei 20. Für jeden FP, den eine erweiterte Probe gebracht hätte, erhält der Stein das Merkmal *gut geschätzt X*. Die Verhandlungen finden bei (45) ein Ende.

28. Hicks beschafft ein großes Pergament und einige

Kohlestift. Eine Erinnerungsprobe auf Länderkunde gegen 20 lässt dich die Details der Ruine anleiten, zumindest so wie ihr sie vorgefunden hattet. Du bekommst 2 Lunare zuzüglich +-10% je positiven oder negativen EG. Dann kannst du zurück zum Lagerfeuer (41).

29. Egal wie sehr du dich bemühst, das rechte Buch ist nicht zu finden. Vom ganzen Klettern an den Regalen bist du relativ erschöpft. Du erhältst den Zustand Erschöpft 3, darfst aber sowohl dich weiter mit Krav aussprechen (32) oder nach einer Verschnaufpause erneut die Regale erklimmen (26). Sollte es bei Verschnaufpausen zum Kampf kommen, wird Krav selbst mit einem Gargyl zu kämpfen haben, den er unbeschadet besiegen kann. Dafür benötigt er 80 Ticks, bevor er dir im Kampf hilft.

30. Ist deine Antwort drei oder sechs, so begrüßen dich die Baumwandler und der Sprecher stellt sich als Smaragd vor. Andernfalls jagen sie dich in Richtung des Waldes davon (58).

Die Baumwandler hier hassen tatsächlich Bäume und ihre damit verbundene Aufgabe. Sie mögen Steine viel lieber und bauen mit diesen schöne Konstrukte, falls du richtig geantwortet hast, so werden sie dich in ihrem Steinclub willkommen heißen und dir erzählen, dass sie selbst vor Jahrhunderten zusammen mit einigen Alben und Zwergen unter der Führung eines Drachlings einen alten Tempel in den Stein gehauen haben. Dies war übrigens der vorherige Tempel. Die Baumwandler bieten dir gerne ihren Schutz und Gesellschaft an und ein paar Kleintiere aus dem Geäst der Eiche namens Achat. Nutzt du die Gelegenheit, musst du den aufsummierten Reisefortschritt auf 6km reduzieren, brauchst jedoch weder eine Lagerbereitung noch eine Versorgung werfen. Somit kannst du am nächsten Tag mit deiner Reise fortfahren (52).

31. Du erinnerst dich, dass gegen Ende des Kampfes noch weitere Gegner aufgetaucht sind und ihr euch zum Rückzug nach vorne entschieden habt. Dort sind:

1 Felslinge, wenn du HG 1 bist

3 Felslinge, wenn du HG 2 bist

1 (verletzter) Gargyl bei HG 3.

Je nach dem, ob du eine Erinnerungsprobe geworfen hast, geht es bei (5) weiter und falls du die Gegner bestimmen solltest bei (20).

32. Möchtest du dich mit Krav wieder versöhnen? Dann kannst du trotz der negativen Einstellung mit Redegewandtheit gegen seinen GW von 24 ihn aufheitern. Jeder positive oder negative EG ändert die Einstellung in die Entsprechende Richtung bis einen Minimum von -6 oder Maximum von 6.

Ist der Wert von **Krav** auf -6 gefallen (22)? Hast du genügend Proben geworfen, geht es weiter bei (26).

33. Es nützt alles nichts, du findest weder den Weg durch des sengenden Qualm noch kannst du durch das

dunkle Wasser entkommen. Vielleicht wird dir eine Pause ganz gut tun, denkst du dir, doch da knirscht es hinter dir und drei Gargyle bröckeln aus der Wand hervor. Fliehen ist wieder angesagt. Entkommst du vor den Gegnern, darfst du dich bei (3) neu sammeln.

34. Ich hoffe das ständige Looten hat einen darauf vorbereitet und man war so schlau, dass man ein durchschnittliches Schloss mitgenommen hat. Falls man dieses verwendet, wird die Tür blockiert und man geht sicher zur (8). Andernfalls muss nun eine improvisierte Blockierung geschaffen werden. Dafür ist Handwerk gegen 25 nötig, um mit Steinen die Tür zu verkeilen (8). Gelingt einem beides nicht, ist ein Kampf gegen die beiden Gargyle unausweichlich oder man muss schnell weiter fliehen, wodurch man keine weiteren Verschnaufpausen einlegen darf.

35. Raum 1 auf der Karte: Die Eingangshalle ist endlich erreicht, doch die Tür ist verschlossen. Du bist dir sicher, dass ihr die Tür offen gelassen habt. Lege eine Wahrnehmung gegen 20 ab, um die Situation zu beurteilen. Hast du die Probe geschafft (36), hast du zwei EG oder mehr (39). Ansonsten verschnaufst du wohl kurz und machst vor der nächsten Probe einen Ereigniswurf.

36. Was euch vorher hingegen nicht aufgefallen ist, auf dieser Seite hat die Tür eine leere Fassung in Faustgröße direkt über dem kleinen abgründigen Loch im Boden, dessen Verwendungszweck euch immer noch unschlüssig ist. Doch die Form der Einkerbung erinnert dich an etwas. Genau, der glimmende Stein aus dem Koloss hat dieselbe Form. Natürlich testest du, ob die Tür verschlossen ist und deine Annahme wird bestätigt. Die großen Flügeltüren bewegen sich keinen Zentimeter. Deine einzige Möglichkeit scheint das Einsetzen des glimmenden Steins zu sein. Sobald du den Stein einfügst, klemmt dieser sich fest und die Flügeltüren öffnen sich unter lautem Schaben einen knappen Meter, bevor sie in einem sehr langsamen Tempo sich wieder schließen. Durch den Spalt erkennst du ein Lager von knapp zwei Dutzend Personen. Die Bewaffnung und Kleidung von ihnen ist wild und uneinheitlich, Feuer erhellen die Kaverne und alle starren sie zur offenen Tür. Nun gilt es eine Entscheidung zu treffen, bevor die Tür sich wieder geschlossen hat. Willst du hinaus gehen (40) oder sich die Tür schließen lassen und drinnen verharren (43)?

37. **Klauser** selbst war damals gelernter Handwerksmeister für Schmuck und kann Edelsteine genau vom Preis einschätzen. Hier darf nun spätestens für jeden Stein (samt Merkmal *gut geschätzt X*) der Wert ermittelt werden. Um den Wert eines Steins zu ermitteln, wirft man einen W10 (ggf. mit *gut gewählt X*): **1-2:** 2L, **3-5:** 3L, **4-8:** 4L, **9:** 8L, **10:** 10L Auch Helden können mit dem Ausrüstungskoffer von **Klauser** selbst den Wert überprüfen und erhalten auf

Edelhandwerk gegen 20+Wert einen Bonus von 3. Natürlich ist der Anführer ein Geschäftsmann und lässt mit sich verhandeln (38). Ansonsten bietet er den genau ermittelten Preis an. Im Anschluss kann man zurück zum Lagerfeuer (41).

38. Bevor du eine Probe für die Verhandlung ablegst, kannst du dir bis zu drei Argumente notieren, die du in einem ausgespielten Verhandlungsgespräch hervor gebracht hättest. Bei (25) geht es dann mit den Aussagen und der Probe weiter.

39. Du bist extrem leise, um vielleicht ein Geräusch zu hören. Ein Anzeichen, dass du nicht alleine hier bist. Und tatsächlich nimmst du Stimmen wahr, jedoch von außerhalb. Leise horchst du an der Tür und vernimmst die Stimmen von mehreren Personen, die sich anscheinend in der natürlichen Kaverne vor dem Tempel eingefunden haben. Springe zu (36).

40. Die Situation scheint angespannt, die bewaffneten Männer schauen dich abschätzend und herausfordernd an, ein Pfeifen des Windes dringt in die Kluft und lässt es grausig heulen. Es muss Nacht sein, oder zumindest ein stark bewölkter Tag der Dunkelheit (leichte Dunkelheit) nach zu urteilen. Ein Mann mit einem großen, abgenutzten Zweihänder bahnt sich durch die Reihen der Banditen. Dann steht er einige Schritte von dir entfernt in einer selbstgerechten Haltung und mustert dich ebenfalls.

„Also Freund... heute muss dein und mein Glückstag sein!“

Die restlichen Stimmen in ein kurzes Gelächter mit ihrem Redner ein. Dann spricht er weiter:

„Lasst uns also verhandeln! Du warst anscheinend in den Ruinen und so wie du aussieht, scheint das gar nicht mal so spaßig zu sein! Also mein Vorschlag: du gibst uns alle Informationen, was du darin erlebt hast, malst uns eine Karte und überreichst uns alle gefundenen Schätze!“

Wieder lachen die Banditen gemeinsam auf und grinsen dich erwartungsvoll an.

„Und dafür bekommst du... einen schnellen Tod!“

Ein anderer Bandit löst sich aus den Reihen und räuspert sich: „Chef, sie wissen schon, dass heute der Tag vor der Neumondnacht ist?“

„Ohh stimmt, ich vergaß! Der Kodex! Unser Gott gebietet uns am Vor- und Folgetag zu Neumondnächten ehrbar und friedfertig zu sein. Glück gehabt! Was ich eigentlich sagen wollte ist, du bekommst dafür ... natürlich die entsprechenden Lunare als Auszahlung. Ich bin [Klauser](#) und das sind meine Dublonenjäger. Wir wurden als Söldner angestellt, die Ruinen zu erforschen, Schätze sicherzustellen und ein Expeditionstagebuch zu führen. Ganz ehrlich wir campieren jetzt schon nen halben Tag vor dem Gemäuer und kamen bisher nicht hinein. Die Temperaturen hier sind verdammt eisig und Luis wird

in wenigen Tagen Vater. Ich kann mir echt besseres vorstellen, als da jetzt selbst rein zu gehen und mit meinen Männern nachher so auszusehen, wie du jetzt. Daher der Vorschlag, wir kaufen dir dein Wissen ab für einen Tagessold mit Gefahrezuschlag, das Orlando nieder schreibt, Hicks wird ne Karte nach deinen Maßstäben und Anleitungen fertigen, die wir für einen üblichen Schatzkartenpreis abkaufen und gefundene Schätze würden wir dir gerne für einen verhandelbaren Preis vergüten. Was sagst du?“

Nach dieser einsichtigen Ansprache hast du natürlich zwei Optionen, wenn die Halunken zumindest die Wahrheit gesagt haben:

Du lässt dich nicht mit den Typen ein und verschwindest in der Hoffnung, dass sie tatsächlich friedfertig sein müssen (60). Oder du gehst auf ihr Angebot oder Teilangebote ein (41).

41. Freudig empfangen die Dublonenjäger dich in ihren Reihen. Zwar stellt sich schnell heraus, dass ihre letzten Marschrationen in die Kluft gestürzt sind, als das Seil zum Ablassen riss, doch Alkohol gab es noch zur genüge. Am Feuer kannst du dich erst einmal ein wenig erholen und ein paar Schlücke mit den Anwesenden trinken.

Möchtest du dein Wissen über die Ruine preisgeben, sodass Orlando ein Expeditionsbericht verfassen kann (23)?

Erklärst du dich bereit Hicks anzuleiten eine Karte der Ruine zu erstellen (28)?

Gehst du zu Klauser, um über die faustgroßen Edelsteine zu verhandeln (37)?

Ist es dir gelungen den glimmenden Stein im Besitz zu haben und willst über diesen mit Klauser verhandeln (27)?

Wenn du keine weiteren Verhandlungen führen willst, kannst du das Lager und die Neumondnacht nutzen, um hier eine Ruhephase einzulegen (47) oder die Situation nutzen und dich auf eigene Faust aus dem Staub machen, bevor die ominösen Banditen wieder ihren Hang zum Blutvergießen erlangen (42). Dabei sollte man erwähnen, dass es gerade Mittag ist und tatsächlich die Wolken dunkel die Sonne verdecken. Die Banditen entschließen sich, die Neumondnacht und den Folgetag noch hier zu lagern und danach sich wieder Richtung [Winborn](#) aufzumachen.

42. Spätestens die Halunken haben mehrere Kletterhaken in die Felswand geschlagen und ein Seil daran gesichert. Zwar muss man 20m nach oben klettern, jedoch ist die Schwelle durch die Klettervorrichtung nur auf 15 gesetzt. Natürlich ist die Dämmerung außerhalb der Kaverne und deine Erschöpfung belastend. Hoffentlich erleidest du nicht dasselbe Schicksal wie die Rationen der Bande. Kommst du oben an, bist du bei (46).

43. Die Tür schließt sich wieder und du bereitest dich darauf vor in Kürze Besuch zu bekommen. Schnell

möchtest du den glimmenden Stein wieder an dich nehmen, doch scheint dieser fest verankert mit der Tür zu sein.

Dann öffnet sich die Tür erneut, jedoch unter der Mannskraft der Fremden von draußen. Mit dem ersten Spalt der Tür springt der glimmende Stein heraus und fällt in Richtung Loch. Um auf diese Überraschung zu reagieren und den Stein aufzuhalten, bevor er in der schmalen Tiefe zu verschwinden, benötigst du eine Fingerfertigkeit von 30 und benötigst eine freie Hand. Schaffst du die Probe, hältst du den Stein in den Händen und stehst unmittelbar vor der Tür, die sich öffnet. Andernfalls fällt der glimmende Stein in das Loch und verschwindet. Kurz danach durchfährt dich eine magische Kraftwelle. Ein abgebröckelter Stein schwebt wieder an seine vorherige Stelle und fügt sich mit dem Mauerwerk wieder zusammen. Gelingt dir eine arkane Kunde gegen 25 für diese sonderbare arkane Erscheinung (44)? Sonst erwarten dich die Fremden von draußen (40).

44. Dir ist bewusst, das der Stein eine magische Komponente gewesen sein muss, dass nun etwas in Gang gesetzt hat. Die Erscheinung lässt dich darauf schließen, dass es sich um ein Instandsetzungsritual oder ähnliches handeln muss. Womöglich wird der ganze Tempel wieder aufgebaut, wie ihr ihn damals vorgefunden hattet. Vielleicht verändern sich aber auch die Räume, sowie sich schon vorher manche Wände verschoben haben. Die eigentliche Lage ist jedoch ein Haufen Leute vor dir stehen und dich grimmig einschätzen (40).

45. Ist der vorgeschlagene Wert maximal 30 Lunare, so wird **Klauser** einschlagen und den Stein abkaufen. Liegt der Wert hingegen darüber, wird Klauser merken, dass ihr in Wirklichkeit keine Ahnung von Calciten habt und euch aufklären. Der Wert des Steins beruft sich auf ungefähr 30 Lunare und sein Verkaufswert damit auf 15. Er schlägt ein Spiel vor und holt drei normale Würfel (W6) heraus. Er bietet dir 7 Lunare zuzüglich der gewürfelten Augenzahl in Summe an Lunaren. Das Merkmal *gut geschätzt X* zählt dabei wieder als Merkmal Scharf X für die Würfel. Gehst du darauf ein, musst du dich mit dem Wurf auch abfinden und den Stein verkaufen. Du kannst den Stein auch behalten und ihn in der nächsten Stadt verkaufen. Weiter geht es am Lagerfeuer (41).

46. Endlich wieder unter der Sonne, zumindest wären die Wolken nicht da. Da es erst mittags ist, kannst du die Zeit nutzen, um Nahrung zu suchen (50) oder ein paar Kilometer durch die **Kyngeszinnen** zu schaffen (51). Dir ist noch in Erinnerung geblieben, dass es ungefähr 12 Kilometer durch das Gebirge sind, bis man den **Schwarztaun**, den etwas milderen Wald, erreicht. Hier im Gebirge ist es hingegen bitter kalt (Kältestufe 1), sodass man mittlerweile nicht nur Angst haben muss zu verhungern, sondern auch zu erfrieren. Für alle Wildnisführungsproben gelten folgende

Regeln: negative Erfolgsgrade fließen zuerst in Erschöpfung 1 und danach in die Reduzierung der Wegstrecke. Eine normale Tagesleistung sind 10km. Die Ereigniswürfe haben stets folgende Auswirkungen:

- 1-2: Ein Wolf greift in der Nacht an (ohne Lagerfeuer besteht starke Dunkelheit).
- 3-7: Ein kleiner Abhang muss bezwungen werden. Man muss 6m runter klettern. Die Schwelle beträgt 20.
- 8-9: Kein Ereignis.
- 10: Man darf selbst sein Glückes Schmied sein. Entweder man findet ein abgebrochenes Lager mit gebratenen Fleischresten (1 Ration) oder einen sicheren Unterschlupf für die Nacht (keine Lagerbereitung von Nöten).

47. Das Lager ist gut gesichert und gebunden durch ihren Kodex passen die Halunken auf dich auf. Dennoch knurrt dein Magen schrecklich und auch die Banditen haben nichts zu essen. Nutzt dir eine Ruhephase überhaupt etwas? Wenn nicht überlege noch einmal, ob du nicht lieber aufbrichst (42), denn im schlimmsten Fall werden die Räuber dich ab Übermorgen jagen.

48. Falls der fixe Wert kleiner gleich zehn ist, ist die Schwelle lediglich 23, wobei die Boni aus den Aussagen natürlich zählen. Ist Wert hingegen höher, wird eine vergleichende Probe geworfen (er hat 13 in Redegewandtheit), die 5% Abweichung pro EG bringt. Hierbei können auch negative EG den Preis senken. Zudem willigst du mit der Probe auch gleichzeitig den Tauschhandel ein, selbst wenn ein Patzer einen immensen Verlust bedeutet. Danach kannst du zurück zum Feuer (41).

49. Solltest du dich den Bäumen nähern (es sind die einzigen Bäume, die du auf deiner Reise bisher gesehen hast), werden sich diese als Baumwandler entpuppen und sich vor dir aufbauen. Einer der Baumwandler, der untypisch rasant für seine Art (also ganz normal) redet, stellt fordernd die Frage: „Freund oder Feind? Das wird sich zeigen! Antworte in unserem Interesse! Was ist dein Lieblingsbaum? Deine Antwortmöglichkeiten seien begrenzt auf:“ Die anderen Bäume antworten zum Teil nach kurzem überlegen:

- „Die Linde, als Baum des Urteils“
- „Tannen mit ihren stechenden Nadeln“
- „Ich mag Steine“
- „Kastanien mit ihren leckeren Früchten“
- „Dämmerweiden beim Fressen“
- „Bäume sind doof“
- „Hauptsache Holz“

An dieser Stelle darfst du einen Empathiewurf machen, um die Baumhirten einzuschätzen und die merkwürdige Frage zu bewerten. Die Schwierigkeit beträgt 23. Bei Gelingen ließ die Informationen bei

(55). Bei einem verheerenden Einschätzen, ist dir die Frage zu doof und du ignorierst die lebenden Bäume und gehst weiter deines Weges (58). Ansonsten gilt es eine Antwort zu geben (notieren) und dann bei (30) das Resultat zu sehen.

50. Du hast mittlerweile echte Magenkrämpfe vor Hunger. Irgendetwas muss doch in dem kargen Gebirge noch zu jagen sein. Sträucher und Beeren wirst du nur schwer zu dieser Jahreszeit finden, doch auch das Kleintier wird sich stark zurückgezogen haben. Eine Nahrungssuche (Jagdkunst oder Naturkunde) ist zu werfen, wobei die Schwierigkeit 21 beträgt, zuzüglich den Sichtverhältnissen und sonstigen Umständen. Die Probe nimmt 3 Stunden in Anspruch. Da ein knapp misslungen ausreicht (wobei dir Jagdwaffe angeschlagen wird), sollte man sich anstrengen. Ein verheerendes Ergebnis lässt dich ein Wolfsbau finden. Die 5 Wölfe haben dich jedoch bereits von weitem gerochen, sodass sie dir auflauern und die ihre Mahlzeit in dir sehen. Sobald drei getötet wurden, fliehen die Restlichen. Überlebt man den Kampf gegen 5 Wölfe, so hat man an ihnen immerhin genügend Fleisch als Nahrung.

Die Probe darf sogar nach den drei ersten Stunden ein weiteres Mal wiederholt werden. War man bereits 6 Stunden auf der Suche, liest man bei (58) weiter. Will man drei Stunden noch Weg durchs Gebirge machen bei (59).

51. Du entscheidest dich dafür noch einige Kilometer Richtung [Schwarztaun](#) zu machen. Führe eine Wildnisführenprobe aus mit Schwelle 20. Auch hier spielt das Dämmerlicht eine Rolle. An dem halben Tag ist die vorgesehene Tagesleistung 5km. Die zurückgelegte Wegstrecke wird notiert und aufsummiert. Hat man den 5,9km absolviert, geht es zu (60), ansonsten muss man ein Nachtlager aufschlagen (58).

52. Die Wildnisführung geht wieder gegen 20 mit Dämmerlicht. Die übliche Tagesleistung ist 10km. Falls man 5,9km erreicht, geht es zu (60), war man bereits bei (60) und hat nun 12km dort stehen, gelangt man in den [Schwarztaun](#) bei (54).

53. Mit Jagdkunst oder Naturkunde kann man gegen 21 und dem Dämmerlicht auf Nahrungssuche gehen. Ein verheerendes Ergebnis bedingt ein Kampf gegen 5 Wölfe, wobei die Wölfe fliehen, sobald nur noch 2 leben. Nach der Probe ist es Mittag und du gehst vielleicht sogar ohne Magenkrämpfe nach (46).

54. Im Wald angekommen, musst du nur noch 50 weitere Kilometer durch die Wildnis reisen, bevor du den Fluss erreichst. Dein notierte Reisefortschritt sollte nun bei 12 oder höher liegen. Die Tagesleistung im Wald beträgt mittlerweile 20km pro Tag und für alle Wildnisführungsproben gelten folgende Regeln: negative Erfolgsgrade fließen zuerst in Erschöpft 1 und

danach in die Reduzierung der Wegstrecke. Die Ereigniswürfe haben stets folgende Auswirkungen:

- 1-3: Eine Dryade greift auf dem Weg an.
- 4-6: Ein Fluss von 10m Breite muss durchquert werden. Die Schwelle für die Schwimmenprobe liegt bei 20.
- 7-8: Kein Ereignis.
- 9: Du findest einen alten Lagerplatz. Du brauchst keine Probe auf Versorgung oder Lagerbereitung werfen (56).
- 10: Ein Waldläufer kreuzt deinen Weg und begleitet dich ein Stück. Er kennt einige Abkürzungen und du schaffst +4km.

Nun der Lagerplatz erst einmal Vorrang (57).

55. Du realisierst, dass die sonstigen Baumhirten sich fern jeglicher Bäume befinden. Warum sollten sie aus dem [Schwarztaun](#) soweit in die Berge reisen? Vielleicht haben sie kein Interesse an ihren eigentlichen Aufgaben, Bäume zu pflegen. Gehe wieder zu (49).

56. Die Wildnisführung geht bei strahlenden Sonnenschein gegen 20. Erreichen die notierten Fortschritte einen Wert von mindestens 62km, ist man am Fluss bei (61) angekommen. Falls der Wert noch nicht reicht, benötigt man wohl ein weiteres Nachtlager (57). Für je einen Zustand Erschöpft kann man eine zusätzliche Leistung von 1km erreichen (nach prozentual erhöhter Reiseleistung erst verrechnen). Der Zustand baut sich jedoch nur ab, wenn man einen ganzen Tag ruht.

57. Die Lagerbereitung ist gegen 20, wobei die Wolken sich verzogen haben. Negative EG werden komplett in die verbesserte Wahrnehmung der Wildtiere gesteckt. Eine anschließende Versorgungsprobe geschieht im Dämmerlicht. Die Schwelle ist nur noch 20. In der Nacht wird stets ein jagendes Tier oder eine Meute die Gegend durchstreifen. Die Anzahl der Wölfe ist gleich dem eigenen Heldengrad und versuchen mit Wahrnehmung 13 das Lager zu entdecken. Die Schwelle des Lagers in der Nacht ist 24, wobei alle Wölfe eine modifizierte Probe haben. Es greifen jedoch auch nur so viele zusammen an, wie die Probe schaffen. Diesmal hat man auf Wunsch immer ein Lagerfeuer zur Verfügung, die die Dunkelheit in 30m Radius komplett auflöst. Am nächsten Morgen geht die Reise dann zu Fuß weiter (56) oder falls bereits möglich per Kanu (62).

58. Die Lagerbereitung ist dringend erforderlich, da die Kälte einem zusetzt und die Lichtverhältnisse in starker Dunkelheit enden. Die Schwelle ist 20 und kann noch im Dämmerlicht ausgeführt werden. Eine verheerende Probe lässt einen Bär des Nachts angreifen. Negative EG werden eingesetzt um die nächtliche Heilung zu minimieren (falls die Helden nicht mehr sterbend sind), ansonsten in einen Malus für die Versorgungs-Probe.

Nur wenn die Probe nicht misslungen ist, findet man lediglich Gestrüpp statt gutem Feuerholz, wodurch man gerade mal ein kleines Feuer hinkriegt (Lichtstufe +2, 10m), sodass die Kälte über Nacht aufgehoben wird. Hat man die Probe nicht geschafft, findet man nichts, um ein Feuer zu machen und erleidet die Auswirkungen vom Kälteschaden. Eine Versorgungsprobe nach der Lagerbereitung wird bereits in leichter Dunkelheit ausgeführt.

Wird man in der Nacht angegriffen durch einen Ereigniswurf oder einem vorherigen Patzer, wird der Kampf ausgespielt. Danach kann man dann (falls möglich) regenerieren. Am nächsten Tag sind die tiefen Wolken immer noch über einen (Dämmerlicht) und man kann die Morgenstunden zum Jagen nutzen (53) oder den Tag für eine ganze Reise (52).

59. Die restliche Tagesleistung beträgt lediglich 2,5km und hat eine unveränderte Schwelle von 20. Die Dämmerlicht und die eigene Erschöpfung sind ebenfalls zu beachten. Weiter geht es mit dem Nachtlager bei (58).

60. Sobald du die Hälfte der Wegstrecke hinter dir hast, erkennst du einen kleinen Hain aus 8 Bäumen inmitten unterschiedlicher Steinskulpturen. Der Ort scheint etwas Unnatürliches, gar Faszinierendes an sich zu haben, doch war er bei eurer Anreise sicher noch nicht dort gewesen. Willst du dich dem mysteriösen Hain nähern (49) oder lieber weiter deiner Wege ziehen (58)?

61. Das Flussufer der [Walgyr](#) ist endlich erreicht. Mehrere Boote sind an Land gezogen und stehen zur freien Verfügung. Man sollte eher sagen, dass es sich um Kanus mit Paddeln handelt, jedoch einmal im Monat für die Waldläufer aus den Städten hier hoch geschifft werden.

Zur nächsten Siedlung sind es noch rund 200km, wodurch ein solches Kanu sehr gelegen kommt. Möchte man auf ein Kanu verzichten, so hat man die (56) und (57) weiter auszuführen, bis man eine Fortschrittszahl von mindestens 262 erreicht. Die Auswirkungen des Ereigniswurfs bei 1-3 wird dabei durch einen Bär ersetzt.

Entschließt man sich hingegen für ein Kanu, kann man den restlichen Tag bereits einige Meter machen und sich daran gewöhnen. Man erreicht die vorher notierte Fortschrittszahl ohne weitere Probe. Dann muss man hingegen das Kanu an Land ziehen und ein Nachtlager bereiten (57).

62. Die Tagesleistung mit einem Kanu ist deutlich angenehmer und man erreicht 70km pro Tag durch die Strömung. Die Probe geht auf Seefahrt und hat eine Schwelle von 20. Etwaige negative oder positive EG wirken je Punkt mit 10% Leistungsänderung ein. Ein verheerender Misserfolg hingegen bewirkt einen Alligatorangriff kurz nach dem Ablegen. Man wird aus dem Kanu gerissen und muss den Kampf im Wasser

führen. Überlebt man den Kampf, kann man das Kanu und das Paddel wieder einholen, hat aber viel Zeit damit beansprucht, was sich durch die verminderte Tagesleistung abzeichnet.

Hat man eine Fortschrittszahl von mindestens 262km erreicht, kommt man erschöpft in [Larmund](#) an (63). Ansonsten steht eine weitere Lagerbereitung an (57). Auch hier darf man je einen Zustand Erschöpft nehmen für einen zusätzlichen Kilometer. Auch diese werden nach der Erhöhung oder Verminderung erst addiert und die Erschöpfung benötigt einen ganzen Ruhetag um abgebaut zu werden.

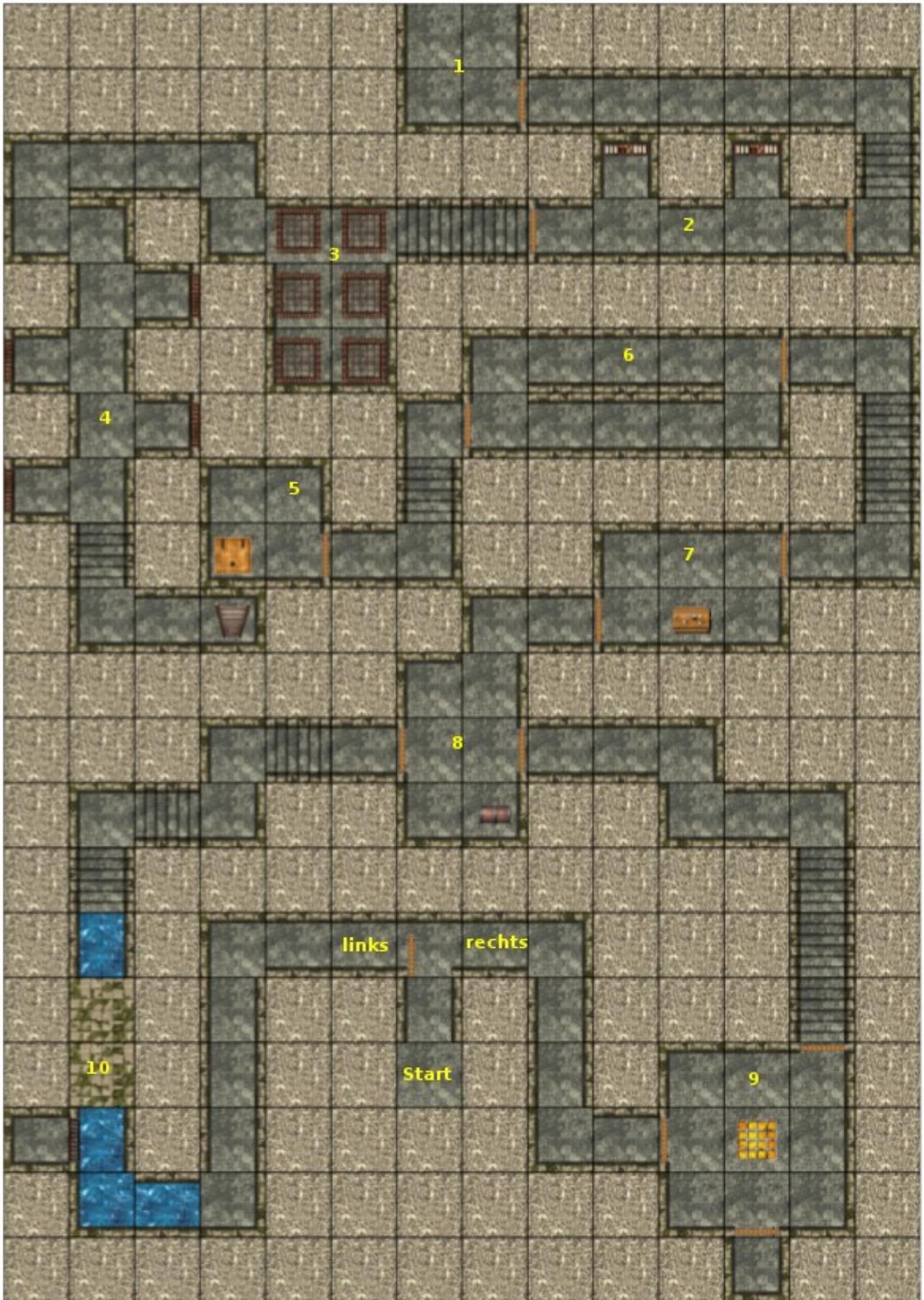
63. *Fertig von den Strapazen fällst du auf das weiche Bett der Schenke [Walgyrs Quell](#). Du hebst die Füße auf den überstehenden Bettkasten und seufzt glücklich aus. Wieder ein Abenteuer überlebt! Da klopf es auch schon an der Tür: „Seid Ihr an einem Auftrag interessiert?“*

Damit endet das Abenteuer oder besser gesagt das Ende eines Abenteuers und ein neues wird beginnen. Zum Abschluss kannst du natürlich ohne Kosten deine Heiltränke deinem Inventar wieder gut schreiben.

Hast du noch Edelsteine aus der Schatzkiste, kannst du sie hier auch verkaufen, zu dem erwürfelten Wert. Möchtest du einen besseren Wert aushandeln haben die Händler eine reservierte Einstellung und einen Redegewandtheits- oder Diplomatiwert von 19, der für die vergleichende Probe genutzt wird. Sobald eine Probe gewürfelt wird, akzeptierst du damit auch den Ausgang und wirst das Angebot annehmen.

Belohnungen

- 2 EP – Wenn du mindestens einen Edelstein verkauft hast.
- 3 EP – Für das Entkommen aus dem Tempel
- 1 EP – Für mindestens 12L bei den Banditen
- 3 EP – Für den Weg durch die Wildnis
- 1 EP – Für den Beitritt des Steinclubs



10m