

# Raubzug

von Paul Nick



Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 1-5  
für 1 Helden

Dieses Soloabenteuer ist vorher als Gruppenabenteuer von Oliver Eickenberg unter dem Titel "Die kleinen Sklaven" erschienen. Mit seiner Genehmigung durfte der Author (Paul Nick) es als Soloabenteuer umschreiben

# Raubzug

## Das Spiel

### 1

Sie befinden sich südlich von Lowangen und kämpfen sich am Rande der Finsterkuppen entlang, um später ihr Reiseziel Greifenfurt zu erreichen. Endlich wollen sie mal diese bedeutende Stadt sehen, den Praiostempel besichtigen, oder auch mal an einem der Hunderennen eine Wette abschließen und das große Geld machen. In Gedanken vertieft knallen sie beinahe gegen einen großen Felsen, der sich vor ihnen auftut. Der Felsen hat eine Höhe von 10 Schritt und eine Breite von 5 Schritt. Versuchen sie auf die Spitze des Felsens zu klettern, um von oben zu sehen, was sich dahinter verbirgt (Abschnitt 11)?

Oder klemmen sie sich an die Felswand und wagen einen vorsichtigen Blick hinter den Felsen (Abschnitt 20)?

Oder machen sie es Rondragefällig und gehen einfach um den Felsen herum (Abschnitt 5)?

### 2

Sie wundern sich nicht zu unrecht, als sie bemerken, dass die Haustür nicht abgeschlossen ist. Wenn sie kein Zwerg sind, müssen sie gebückt durch die kleine Eingangstür gehen, können sich aber danach wieder aufrichten. Die Zwerge, denen dieses Haus gehört haben die Deckenhöhe nämlich extra hoch gesetzt, damit sie daran zu trocknende Lebensmittel aufhängen können. In diesem Fall handelt es sich um Schinken, der nervend um sie herumtaumelt. Auch am Boden liegen viele Schinkenstücke, die an Stricken gehangen haben, welche aber komischerweise durchgeschnitten sind. Besonders seltsam ist, dass manche Stricke durchgeschnitten sind und gar keine eßbaren Sachen darunter auf zu finden sind.

Sie könnten in Abschnitt 23 die Küche, in Abschnitt 27 die Schlafzimmer, oder in

Abschnitt 17 den Wohnraum der Zwerge untersuchen (Wohnzimmer!).

Sollte ihnen allerdings jetzt schon klar, was sich hier stattgefunden haben könnte, so können sie gerne zu Abschnitt 30 blättern.

### 3

Was für ein Würfelglück! Unglaublich! Sie haben 5 Novadis besiegt und das Zelt gehört nun ihnen. Hier, was sie finden:

Ein kleines Rosenholzkästchen, was schon ein kleiner Schatz ist, denn es ist mit einem Rubin und zwei Smaragden geschmückt.

Die Zwerginnen finden sie hier allerdings nicht. Sie gehen in die Höhle neben dem Zelt und entdecken eine Tür. Sie öffnen sie mit einem Schlüssel, den einer der Novadis mit sich hatte.

Langsam geht die Tür auf und sie sehen zwei ängstliche Zwerginnen, die auf einem Strohhallen kauern. Bertalinde, die ausgewachsene, prächtige Zwerginn, mit der typischen riesigen Oberweite und Palibu, die Tochter Bertalindes, das kleine Mädchen mit gerade mal 8 Jahren. Beide brechen in Bächen von Tränen aus, als sie sie erkennen. Sie wissen, dass Idramosch tot ist, doch als sie ihnen mitteilen, dass den Eltern/Großeltern nichts weiter passiert ist, gönnen die Beiden ihnen wieder ein Lächeln.

Zuhause, bei den Zwergen

### 4

Hinter dem Hof sind große Felsen angebracht. Sie sind zu hoch und zu steil, um sie erklimmen zu können. Ihn bleibt nichts anderes übrig, als an ihnen vorbei zu wandern, bis die steilen Felsen enden und sie einen geeigneten Pfad ins Gebirge finden.

Aber was liegt denn da in der Ferne auf dem Boden (Abschnitt 25)?

### 5

Was soll schon gefährliches hinter dem Felsen sein? Sie wandern ruhig um ihn herum und was sie erblicken wirkt ihnen erstmal weniger gefährlich! Sie sehen einen kleinen Hof, bestehend aus einer Hütte, zwei Häusern und einem Brunnen. Personen können sie keine sehen. Wollen sie einen Stein auf eines der Häuser werfen, um mögliche Reaktionen abzuwarten (Abschnitt 22)?

Oder schleichen sie zu der kleinen Hütte hin (Abschnitt 29)?

Sie können auch ganz einfach so zu der Hütte gehen, um zu gucken, ob jemand zu Hause ist (Abschnitt 6)!

## 6

"Jemand da?" fragen sie kleinlaut, als sie zu dem Stall schleichen. Sie bekommen keine Antwort, es scheint niemand auf dem Hof zu sein. Ihre Sicht von hier ist gut, sie erkennen, dass dieser Hof eindeutig ein paar Zwergen gehören muss.

In Abschnitt 34 können sie sich entscheiden, was sie tun wollen

## 7

Der Stollen gleicht einem Brunnen, bloß dass er eben nicht senkrecht, sondern waagrecht in den Felsen läuft. Er ist rund gearbeitet und scheinbar mit dem Zwergen eigenen Fleiß und Beständigkeit geschaffen worden. Sie wandern 10 Schritt Richtung Rahja in die Felsen hinein, bis es fast vollkommen dunkel ist. Ein Glück, dass sie in diesem Augenblick eine Fackel finden, die sich leicht entzünden läßt.

Da der Boden aus Stein ist, können sie leider keine Fußspuren erkennen.

Sie wandern tiefer in den Felsen hinein (Abschnitt 42)

## 8

Nahe genug am Zelt, können sie endlich Stimmen hören:

"Scheich Tula wird zufrieden sein mit diesen Sklavinnen, sie sind kleiner als er und haben einen guten Körperbau!" hören sie eine Stimme sagen, die darauf höhnisch lacht.

"Ja Abdul, die Große gefällt mir auch ganz gut, ich werde sie mal aufsuchen gehen!" lacht eine weitere Stimme hervor und ein Schatten hebt sich im Zelt.

Wie gehen sie nun vor?

Stürmen sie das Zelt und nehmen es mit 4 Novadis auf (Abschnitt 52), oder verstecken sie sich in Abschnitt 62 in der Höhle, deren Eingang sie noch rechtzeitig erreichen könnten.

## 9

Sie treten durch die Zwergentür in den Stall. Die Tränke, die man schon von außen durchs Fenster sehen konnte ist mit frischem Wasser gefüllt. Kein Zweifel, vor mindestens einem Tag ist hier noch jemand gewesen. Der Boden ist mit Heu bedeckt, sonst ist in dem Stall nichts mehr.

Sie könnten den Stall nun wieder verlassen (Abschnitt 34), in Abschnitt 16 haben sie jedoch auch die Chance, das Heu genauer zu untersuchen.

## 10

Schade, dass ihr Held in diesem Abenteuer sterben mußte. Versuchen sie es doch einfach noch mal mit einem neuen Helden und: VIEL GLÜCK!

## 11

Legen sie eine Kletterprobe ab. Gelingt sie nicht, können sie einen vorsichtigen Blick an der Felswand vorbei werfen (Abschnitt 20). Gelingt ihnen die Probe so sehen sie einen kleinen Hof, bestehend aus einer Hütte, zwei Häusern und einem Brunnen. Personen können sie keine sehen. Wollen sie einen Stein auf eines der Häuser werfen, um mögliche Reaktionen abzuwarten (Abschnitt 22)?

Oder schleichen sie zu der kleinen Hütte hin (Abschnitt 29)?

Sie können auch ganz einfach so zu der Hütte gehen, um zu gucken, ob jemand zu Hause ist (Abschnitt 6)!

## 12

Kurz nachdem sie sich hinter dem Strohhallen versteckt haben, betritt ein Novadi mit einer Öllampe in der Hand die Höhle. Er bemerkt sie nicht und verschwindet im hinteren Teil, wo er eine Treppe hinunter steigt.

Langsam folgen sie ihm. Die Treppen hinuntergestiegen sehen sie, wie der Novadi einen Schlüssel aus seiner Jacke holt und zu einer großen Holztür geht. Hier müssen die Zwerginnen gefangen sein. Das ist ihre Chance den Novadi zu überraschen. Seine Werte:

MU:9 AT:12 PA:0 WV=7/7 LE:6 RS:6  
TP:1W+2 MK:10 AU:15 MR:4.

Haben sie den Novadi besiegt (Abschnitt 54), oder unterlagen sie ihrem Leichtsin (Abschnitt 10)

## 13

Der Brunnen ist von hoher Qualität. Er geht total senkrecht in die Erde und das Wasser ist so sauber, dass der Brunnen wohl nicht nur einmal gesäubert worden ist. Sie können sich hier ihre Feldflasche mit frischem Wasser auffüllen und sich zum Notfall auch einmal waschen.

Mehr gibt es hier nicht (Abschnitt 34)

## 14

Novadis! Das war das Wort, nach dem sie gesucht haben. Sollten sie es tatsächlich gewußt haben, können sie sich 5 AP aufschreiben, sollten sie geschummelt haben, sollten sie daran denken, dass Praios alles sieht!!!

Novadis haben also diesen Raubzug auf den Hof gemacht. Aber wieso?

Während sie grübeln, bemerken sie plötzlich, dass der tote Zwerg vor einem Stolleneingang liegt.

Wollen sie den Stollen betreten (Abschnitt 7), oder wandern sie weiter an den Felsen entlang und beenden ihre Dedektivarbeiten (Abschnitt 19).

## 15

Sie befinden sich auf dem Anfangspfad des Gebirges. Von hier aus führen drei Wege ab. Ein Weg in Richtung Firun-Efferd (Abschnitt 47) und ein Weg in Richtung Firun (Abschnitt 53).

Der dritte Weg führt in Richtung Rahja. Diesen sollten sie allerdings nur einschlagen, wenn sie jetzt nach Greifenfurt wandern wollen, was den Abbruch des Auftrages bedeuten würde (Abschnitt 19)

## 16

Das Einzige, was sie im Heu finden ist Tierkot und dieser wurde auch schon größtenteils entfernt. Gehen sie sich bitte mit Wasser aus dem Brunnen waschen, denn ihr Körpergeruch hat sich mit dieser Situation stark verschlechtert (Abschnitt 34)

## 17

Es ist ja schon peinlich, dass sie immer noch nicht gerafft haben, was sich hier stattgefunden hat. Im Wohnraum sind Stühle und ein Tisch umgeschmissen, als ob es hier einen Streit gegeben hätte. Einen Streit? Na klar, da klickt es bei ihnen (Abschnitt 30).

## 18

Die Scheune ist in zwei Unterteilungen geteilt. In der ersten Hälfte finden sich wenige Getreidevorräte und eine Menge an Schafwolle. Im hinteren Teil gibt es einen Haufen Eisenerz, die Zwerge dieses Hofes haben also irgendwo hier auch noch einen eigenen Stollen.

In Abschnitt 34 können sie sich entscheiden, was sie nun tun.

## 19

Sie wandern an den Felsen entlang und haben das Gefühl, dass sie eigentlich wunderbar auf ihr altes Reiseziel Greifenfurt zuwandern. Und tatsächlich, nach einigen Tagen mühsamer Kletterei in den Bergen erreichen sie endlich die große Stadt. Den Zwergenfall haben sie zwar nicht gelöst, aber immerhin können sie in

dieser Stadt nun tun, was sie wollen. Für das Abenteuer können sie sich 20 AP aufschreiben, vielleicht können sie es ja noch einmal mit einem anderen Helden versuchen, der dann vielleicht auch das Rätsel knackt und nicht nach Greifenfurt verschwindet.

## 20

Sie wagen einen vorsichtigen Blick, ist die Gefahr in diesen Gegenden von marodierenden Zolochai überfallen zu werden auch nach den Orkkriegen noch recht groß. Was sie sehen ist ein kleiner Hof, bestehend aus zwei Häusern und einer kleinen Hütte. Was entscheiden sie in dieser Situation zu tun?

Schleichen sie zur der kleinen Hütte hin (Abschnitt 29), versuchen sie etwas auf ein Haus zu schmeißen um mögliche Reaktionen ab zu warten (Abschnitt 22), oder denken sie sich gar nichts bei der Sache und gehen ganz normal zu der Hütte hin, um zu sehen, ob jemand zu Hause ist (Abschnitt 6)

## 21

Die Kreuzung die sie nun erreichen sieht besonders schön verarbeitet aus. Schlagen sie den Weg Richtung Efferd (Abschnitt 42), Richtung Rahja (Abschnitt 40), oder Richtung Praios (Abschnitt 32) ein?

## 22

Der Stein, den sie werfen, landet leider in einem der Fenster des Hauses und die Glasscheibe zerspringt (Eine Glasscheibe, arm können die Besitzer dieses Hofes wohl nicht sein).Es kommt niemand aus dem Haus gestürmt, was soll das Ganze? Schleichen sie lieber mal vorsichtig zur Hütte, sie haben schließlich einen großen Schaden angerichtet (Abschnitt 29).

## 23

In der Küche gibt es einen Ofen, der aber keine Glut mehr hat. Halb zubereitete Speisen liegen hier herum, wieso hat die Köchin ihre Speisen nicht fertig zubereitet.

Wenn sie sich eine Antwort erahnen, können sie zum Abschnitt 30 blättern. Ist ihnen immer noch nicht klar, was sich hier stattgefunden hat, können sie falls sie es noch nicht getan haben, die Schlafzimmer (Abschnitt 27) oder den Wohnraum (Abschnitt 17) der Zwerge durchsuchen.

## 24

"Ich will ihnen nichts tun, im Gegenteil, ich bin gekommen um ihnen zu helfen." sagen sie mit ihrer ruhigsten Stimme und bekommen die Aufmerksamkeit der Zwerginn. "Was ist denn überhaupt geschehen?" fragen sie die Zwerginn, die sie mit tränenden Augen anguckt. Sie scheint ihnen zu vertrauen und beginnt zu reden: "Es kamen welche von diesen dunkelhaarigen und bärtigen Riesen auf unseren Hof und entführten Frau Bertalinde und ihre Tochter Palibu. Die Novadis töteten Idramosch, als er seine Frau und seine Tochter verteidigen wollte und ließen ihn vor dem Stolleneingang liegen. Mein Mann und ich konnten uns zum Glück in unserem Erzstollen retten, doch der Verlust unserer Enkelinn Palibu und meiner Tochter Bertalinde ist so groß, dass es mir egal wäre, wenn ich auch sterben würde. Und die Novadis wollen wieder kommen!". Verzweifelt geht die alte Zwerginn wieder zu ihrem Manne zurück (Abschnitt 37).

## 25

Sie entdecken einen grausamen Pfund, ein toter Zwerg liegt dort vor den Felsen.

Sie laufen schnell zu ihm hin, doch sein zerschundener Körper und auch die großen Furchen in seinem Gesicht verraten ihnen sofort, dass hier nichts mehr zu retten ist. Der Zwerg hat nichts mehr bei sich, er wurde wahrscheinlich ausgeraubt.

Legen sie bitte eine Kriegskunstprobe (MU/KL/CH) ab. Gelingt ihnen diese, können sie bei Abschnitt 35 weiterlesen, mißlingt die Probe, so schlagen sie bitte zu Abschnitt 31.

## 26

Sie werden auch später noch erfahren können, wer diesen Raubzug auf den Hof gemacht hat.

Während sie grübeln, bemerken sie plötzlich, dass der tote Zwerg vor einem Stolleneingang liegt.

Wollen sie den Stollen betreten (Abschnitt 7), oder wandern sie weiter an den Felsen entlang und beenden ihre Dedektivarbeiten (Abschnitt).

## 27

Sie finden insgesamt fünf kleine Betten, welche auf die Anzahl der Personen in dieser Familie schließen lassen. Zwergenkleidungen wurden kann man hier genug finden. Die Meisten wurden aus den Schubladen und Schränken gerissen, gewalttätig und niemals von den Besitzern dieses Hofes. Ist ihnen jetzt klar geworden, was hier stattgefunden hat (Abschnitt 30), oder müssen sie wegen ihrer üblen Sinnesschärfe noch den Wohnraum der Zwerge (Abschnitt 17), oder deren Küche (Abschnitt 23) untersuchen, falls sie dieses noch nicht getan haben.

## 28

Sie sind wieder am Eingang des Stollens angelangt. Wollen sie den Stollen verlassen und ihre Dedektivarbeiten beenden (Abschnitt 19), oder gehen sie wieder in den Stollen hinein (Abschnitt 42)

## 29

Im Firunteil der Hütte ist ein Fenster angebracht. Wenn sie einen Blick durch das Fenster wagen, erkennen sie, dass es sich hierbei um einen kleinen Stall mit einer Tränke handelt. Tiere sind keine da, aber die kleine Eingangstür verrät, dass dieser Hof Leuten aus dem Volk der Kleinen (Zwerge) gehören muss. Wo sind die Zwerge? Auf dem Hof auf jeden Fall nicht, denn sonst hätten sie sich lange schon bemerkbar gemacht!

Wollen sie den Stall von innen untersuchen (Abschnitt 9)?

Hinter dem Stall sehen sie einen Brunnen, wollen sie diesen genauer betrachten so schlagen sie zu Abschnitt 13. Die anderen drei Möglichkeiten für sie wären, in Abschnitt 2 das Wohnhaus der Zwerge zu betreten, in Abschnitt 18 die große Scheune zu betreten oder sie können natürlich auch den Hof verlassen und auf die Felsen zu wandern (Abschnitt 4).

## 30

Na klar! Hier hat ein Raubzug stattgefunden. Alles läßt darauf schließen, dass jemand gewalttätig auf den Bauernhof kam und die arme Zwergenfamilie . . . . . gekippt hat? Diese Antwort finden sie hier nicht. Sie müssen wohl oder übel den Bauernhof verlassen und auf die großen Felsen zuwandern (Abschnitt 4).

## 31

An der Leiche des Zwerges fällt ihnen nicht mehr besonderes auf. Was ihnen aber dafür jetzt ins Auge fällt, ist der Stolleneingang, der sich hinter der Zwergenleiche befindet. Wollen sie den Stollen betreten (Abschnitt 7), oder wandern sie weiter an den Felsen entlang und beenden ihre Dedektivarbeiten (Abschnitt 19).

## 32

Sie kommen schon wieder an eine Kreuzung! Wollen sie Richtung Firun (Abschnitt 21), Richtung Rahja (Abschnitt 44), oder Richtung Efferd (Abschnitt 38) wandern. Vorsicht! Wenn sie Richtung Rahja wandern wollen, dort ist ein kleiner Erdrutsch im Boden.

## 33

Den Gang den sie wählen macht schon bald einen scharfen Knick in Richtung Rahja. Danach haben sie nicht mehr lange zu kriechen, bis sie eine Holztür erreichen. Wollen sie in diese eintreten (Abschnitt 39), oder gehen sie zurück, wo sie einst her kamen (Abschnitt 42)

## 34

Folgende Möglichkeiten stehen ihnen zur Verfügung:

Den kleinen Stall betreten (Abschnitt 9), in das Wohnhaus der Zwerge gehen (Abschnitt 2), Die Scheune genauer zu untersuchen (Abschnitt 18), Den Brunnen unter die Lupe zu nehmen (Abschnitt 13), oder den Hof verlassen (Abschnitt 4)

### 35

Ihrem Scharfsinn ist nicht entgangen, dass dieser um die 50 Jahre alte Zwerg von Säbeln und Kunchomern getötet worden ist. Welches aventurisches Volk kämpft doch noch mal so gerne mit Säbeln oder Kunchomern ....mhhh... sie überlegen eine kurze Zeit und die beiden Anfangsbuchstaben No..... liegen ihnen schon auf der Lippe.

Sind sie auf den Namen des Volkes gekommen (Abschnitt 14), oder fällt es ihnen jetzt nicht ein, was sicherlich auch nicht so schlimm ist (Abschnitt 26).

### 36

Natürlich nehmen sie den Auftrag an. Zwei Zwerginnen zu retten und dabei noch zwei etwas Jüngere (zumindest Bertalinde, Palibu ist mit ihren 8 Jahren wohl noch etwas jung!) ist doch mal ein schöner Auftrag, die Betonung auf schön gelegt! Wandern sie in Abschnitt 15 tiefer ins Gebirge herein und finden sie den Weg durchs Gebirge, wo die Novadis ihr Lager haben.

### 37

....Und als ob es keinen ungünstigeren Zeitpunkt geben könnte! Hufgetrappel kündigt Reiter an. Die Novadis kommen! Wie sollen sie es mit einer Gruppe von Novadis aufnehmen? Sie zweifeln, grübeln, denken und suchen nach einer Lösung und schließlich finden sie eine. Es gibt einen Luftschacht, der nach Draußen führt. Und dieser scheint wirklich ihre einzige Hoffnung zu sein, da die Novadis nicht etwa in die Höhle kommen, sondern den Höhleneingang hörbar mit etwas verschließen.

In Abschnitt 46 versuchen sie durch den engen Luftschacht zu klettern.

### 38

Am Ende des Weges liegt abgeschlagenes Erz auf dem Boden, vor einiger Zeit muss hier also noch jemand gearbeitet haben. Wollen sie an der Erzader vorbei in Richtung Rahja (Abschnitt 32), oder in Richtung Firun wandern (Abschnitt 42).

### 39

Ein Glück, die Tür ist nicht verschlossen! Ein mit schwachen Licht, dass aber von der Praiosscheibe her zu rühren scheint, erleuchteter Raum liegt vor euch. In diesem Raum befinden sich zwei ältere Zwerge, Männlein und Weibchen, vor Angst zusammengekauert! Der Mann, der einmal für Zwerge stattliche Figur gehabt haben muss liegt in der Ecke, die Zwerginn ist über ihn gebeugt und kümmert sich um ihn. Endlich haben sie zwei lebende Zwerge gefunden.

Versuchen sie die Zwerge in Abschnitt 24 zu beruhigen.

### 40

Am Ende des Ganges liegt eine tote Ratte! Von hier sollten sie lieber mal in Richtung Praios (Abschnitt 44), oder in Richtung Efferd verschwinden (Abschnitt 21).

### 41

Ein Vogel fliegt erschrocken auf, als sie diese Stelle erreichen. Sie haben abermals die Wahl zwischen drei Wegen, machen sie bloß keinen Fehler! Nach Firun-Efferd (Abschnitt 55), nach Rahja (Abschnitt 45), oder nach Praios (Abschnitt 50) können sie von hier aus gehen.

### 42

Sie kommen zu einer Kreuzung, auf der viele Werkzeuge liegen. Nehmen sie den Weg Richtung Efferd (Abschnitt 28), Richtung Firun (Abschnitt 33), Richtung Praios (Abschnitt 38), oder Richtung Rahja (Abschnitt 21).

*Achtung: Falls sie der aventurischen Sprache noch nicht ganz mächtig sind, dann schreiben sie sich bitte folgendes auf: Efferd = Westen, Firun = Norden, Praios = Süden, Rahja = Osten.*

## 43

Sie werden an dieser Stelle von zwei Nesselvipern angegriffen, sollten sie zum ersten Mal diese Stelle erreichen. Hier ihre Werte:

MU:9 AT:12 PA:0 WV=7/7 LE:6 RS:6 TP:1W+2 MK:10 AU:15 MR:4.

Achtung, wenn eine Nesselvipern sie trifft und sie bei den Schadenspunkten eine 5 oder 6 würfeln, so spritzen die Schlangen ihnen ebenfalls ein Gift ins Blut, was ihnen W20 Schadenspunkte zufügt.

Wenn sie die Nesselvipern besiegt haben, schlagen sie bitte zu Abschnitt 55, sollten sie gefallen sein, so wenden sie sich bitte zu Abschnitt 10.

*Anmerkung: Denken sie daran, sie haben eine Attacke und eine Parade pro Runde. Sollte eine Nesselvipern sie angreifen und sie parieren, so können sie ihr Schadenspunkte geben, da sie ja dann gegen ihre Waffe prallt.*

## 44

Der Gang will sich schon wieder biegen! Ihre Sinnesschärfe verrät ihnen, dass sie hier total falsch liegen. Machen sie kehrt in Richtung Firun (Abschnitt 40), oder in Richtung Efferd (Abschnitt 32), wo sie über einen Erdrutsch zu springen haben!

## 45

Von hier aus können sie kaum mehr einen Pfad sehen. Schlagen sie Richtung Firun (Abschnitt 51), Efferd (Abschnitt 41), Rahja (Abschnitt 60), oder Richtung Praios (Abschnitt 53) ein.

## 46

Der Schacht ist eng, aber sie überwinden ihn. Sie befinden sich nun oben auf den Felsen, wo sie einst nicht hochklettern konnten, weil es von Unten zu steil war.

Von hier oben können sie noch die Novadis sehen, die sich gerade aus dem Staub machen. Es sind 4 an der Zahl und sie reiten am Gebirge entlang, um wohl irgendwo einen Weg ins Gebirge zu finden, wo sie vielleicht ein Lager haben. Es gibt also noch Hoffnung, Palibu und Bertalinde zu finden und genau dies ist jetzt ihre Aufgabe. Die alte Zwerginn bittet sie immer weiter, sich doch bitte auf die Suche nach den Beiden zu machen.

Nehmen sie den Auftrag an (Abschnitt 36), oder wollen sie mit der Sache nichts zu tun haben und wandern weiter Richtung Greifenfurt (Abschnitt 19)

## 47

Der Weg ist breit genug um ihn auf Pferden zu benutzen. Er zieht sich ein ganzes Stück in diese Richtung, bis sie an eine Felswand kommen. Sie können diese Felswand mit einer Kletterprobe versuchen hoch zu klettern (Abschnitt 50), oder den Weg weiter in Richtung Rahja nehmen (Abschnitt 56).

## 48

Kaum als sie versuchen, dass erste Pferd abzuseilen, wiehert es wie wild und die Novadis stürmen aus dem Zelt.

Ihr Ende ist nicht weit. Sie können flüchten und das Abenteuer beenden, oder sie stellen sich im Abschnitt 52 dem Kampf.

## 49

Ups, sie kommen an eine Klippe, hier geht es nicht mehr weiter. Gehen sie zurück zu Abschnitt 57 und passen sie von jetzt an besser auf sich auf.

## 50

Sie stehen auf einem großen Felsen. Sie können Richtung Praios wandern (Abschnitt 41), oder den Felsen herunter klettern (Abschnitt 47)

## 51

Weiter in Richtung Firun kommen sie von hier nicht mehr. Gehen sie in Richtung Praios-Rahja (Abschnitt 63), oder in Richtung Praios (Abschnitt 45).

## 52

Hier die Werte der vier Novadis. Sollten sie wirklich ein Held der Stufe 1-5 sein, so werden sie keine Chance haben:

MU:9 AT:12 PA:0 WV=7/7 LE:6 RS:6 TP:1W+2 MK:10 AU:15 MR:4.

Wenn ihre Lebensenergie unter 5 fällt, lesen sie bitte Abschnitt 58, wenn ihre Lebensenergie auf einen Schlag bis auf 0 fällt, dann lesen sie bitte Abschnitt 10.

Sollten sie den Kampf gewinnen, so können sie Abschnitt 3 besuchen.

## 53

Sie erreichen eine Stelle, die besonders kahl gewachsen ist und von hier aus gehen ganze drei Wege ab. Ein schmaler Weg in Richtung Firun (Abschnitt 45), ein guterhaltener Weg in Richtung Rahja (Abschnitt 57) und ein Weg in Richtung Praios (Abschnitt 15).

## 54

Nachdem sie den Novadi besiegt haben, nehmen sie den Schlüssel, den er in seiner Jacke hatte und öffnen die Holztür. Langsam geht die Tür auf und sie sehen zwei ängstliche Zwerginnen, die auf einem Strohhallen kauern. Bertalinde, die ausgewachsene prächtige Zwerginn, mit der typischen riesigen Oberweite und Palibu, die Tochter Bertalindes, das kleine Mädchen mit gerade mal 8 Jahren. Beide brechen in Bächen von Tränen aus, als sie sie erkennen. Sie wissen, dass Idramosch tot ist, doch als sie ihnen mitteilen, dass den Eltern/Großeltern nichts weiter passiert ist, gönnen die Beiden ihnen wieder ein Lächeln. "Wir müssen von hier verschwinden, drei der Novadis leben noch?" teilen sie den Zwerginnen aber nun mit und "husch" seid ihr auch schon aus der Höhle draußen. Die Novadis feiern immer noch ihren Siegeszug in dem weißen Zelt,

doch sie werden bald in die Realität zurück kommen.

Zuhause, bei den Zwergen

## 55

Hier fließt doch tatsächlich ein Fluß durch den Berg. Wenden sie sich nun in Abschnitt 43 in Richtung Praios, oder schlagen sie die Richtung Praios-Rahja ein (Abschnitt 41), oder entscheiden sie sich über den Fluß zu springen und schlagen damit Richtung Firun ein (Abschnitt 59)

## 56

Wo sind sie hier? Gehen sie in Richtung Firun (Abschnitt 43), Richtung Rahja (Abschnitt 47), oder in Richtung Praios (Abschnitt 61).

## 57

Sie kommen an eine Kreuzung. Schlagen sie Richtung Firun (Abschnitt 60), Richtung Rahja (Abschnitt 49), oder Richtung Efferd ein (Abschnitt 53).

## 58

Sie wachen neben einer vollbusigen Zwerginn auf. Ihnen wird alles klar, sie werden als Sklave enden, genau so, wie es auch mit den beiden Zwerginnen geschieht. Ein übles Ende für ihren Helden, ich hoffe ein anderer Held kann dieses Abenteuer besser beenden.

*Ihr Held wird ihnen für mindestens 5 Monate nicht mehr zur Verfügung stehen, bis er sich dann befreit hat.*

## 59

"Hop!" und sie sind über dem Fluß...sagen wir mal lieber Bach! Sie wandern ein Stückchen weiter Richtung Firun und erblicken plötzlich vier Pferde! Diese sind an vier Bäume gekettet. Sind das die Pferde der Novadis?

Sie befinden sich nun auf einer Wiese, wo die Pferde genügend zu essen haben und die Novadis auch nicht weit weg sein können. Tatsächlich, mitten auf der Wiese steht ein

weißes Zelt, wie man es eigentlich in einer Oase in der Wüste Khom vermuten könnte, aber nicht im Gebirge! In einer der Felswände neben dem Zelt, können sie einen schmalen Eingang sehen, hinter dem sich eine Höhle zu befinden scheint. Sie gucken sich um...keine Wachen zu sehen. Sind die Novadis alle 4 in dem Zelt?

Wollen sie näher zu dem Zelt hinschleichen (Abschnitt 8)? In Abschnitt 48 könnten sie die Pferde von den Bäumen abfesseln, aber vorsicht, sie sind nur 40 Schritt von dem Zelt entfernt!

## 60

Sie erreichen eine Kreuzung, wo sie ein Rasiermesser finden. Nehmen sie es mit und schlagen sie nun in Richtung Efferd (Abschnitt 45), Rahja (Abschnitt 63), oder Richtung Praios ein (Abschnitt 57).

## 61

Der Pfad endet an dieser Stelle. Ihnen bleibt nichts anderes übrig als zurück zu Abschnitt 56 zu wandern!

## 62

Gerade als einer der Novadis das Zelt verläßt, huschen sie noch schnell in den schmalen Eingang in der Felswand. Es ist dunkel hier und der Novadi wird sie in wenigen Augenblicken erreicht haben. Handeln sie schnell:

Verstecken sie sich in Abschnitt 12 hinter einem Strohhallen, was ihnen eine Versteckenprobe +2 kostet, oder laufen sie in die Dunkelheit hinein (Abschnitt 64), was sie ebenfalls tun werden, falls sie die Versteckenprobe nicht schaffen.

## 63

Sie wandern ein ganzes Stück, bis sie hier hinkommen. Schlagen sie die Richtung Efferd (Abschnitt 60), die Richtung Firun-Efferd (Abschnitt 51), oder die Richtung Praios-Efferd ein (Abschnitt 15).

## 64

Sie stolpern in die Dunkelheit hinein. Erst läuft es gut und sie stoßen sich nirgendwo, doch plötzlich fallen sie. Sie fallen zwar nicht in ein Loch, doch sie fallen vorwärts, immer weiter und es schmerzt....das ist es, sie fallen eine Treppe hinab!

Unten angekommen können sie sich 1W6+1 von ihrer Lebensenergie abziehen.

Nun hören sie auch Schritte, die die Treppe herunterkommen. Der Novadi kommt und ein Kampf können sie an dieser Stelle nicht mehr vermeiden. Hier seine Werte:

MU:9 AT:12 PA:0 WV=7/7 LE:6 RS:6 TP:1W+2 MK:10 AU:15 MR:4.

Sollten sie den Novadi besiegt haben, so können sie Abschnitt 54 lesen, starben sie in diesem Kampf, so wenden sie sich zu Abschnitt 10.

## 65

Zuhause bei den Zwergen ist man froh, dass sich die Familie fast wieder vollkommen geschlossen hat, doch da der Hausherr ja verstorben ist, hält sich die Stimmung in Grenzen. Trotzdem ist man ihnen einfach was schuldig. Leider steht der Zwergenfamilie in dieser Situation nicht viel Geld zur Verfügung und sie können ihnen nur 5 Dukaten anbieten (was heißt hier nur?). Aber das sollte sie nicht weiter stören, da sie auch 100 Abenteurpunkte bekommen und wenn sie ein männlicher Held sein sollten, können sie ja vielleicht noch eine Nacht auf dem Hof bleiben....

### Raubzug 1999

by Paul Nick

Homepage: <http://www.dsaworld.de.gs>

Bisher erschienene Abenteuer von Paul Nick (Stand: Dezember, 1999):

Rätsel von Kyndoch, Was damals im Wald geschah 1-3, Aventurium, Raubzug.