**Überleben in der Wildnis**

**EINE ERHOLSAME ZEIT:**

Nach einer ausgelassenen Feier die noch bis in die frühen Morgenstunden anhielt und einer erholsamen, von Angst befreiten Nacht wachen die Helden in einer zu neuem Leben erweckten Stadt auf. Die Menschen dort scheinen mit neuem Lebensmut gefüllt zu sein und nahezu jeder Bewohner begrüßt die neugewonnenen Helden der Stadt. Nach einigen Tagen der Erholsamkeit und der Ruhe, treibt die Protagonisten die Entdecker und Abenteurerlust wieder an, in die Welt hinauszuziehen. Wurf auf Wahrnehmung lässt ein schwarzes Brett entdecken. Unter anderem befinden sich dort diverse Steckbriefe, sowie Warnungen der Stadt für Reisende, die über das Verschwinden solcher berichtet. Weitere Informationen betreffen Jäger, die auf der Suche nach einem umherstreunenden Wildtierrudel sind, die wahr los Tiere in der Umgebung reißen. Die Helden können sich der Jagd auf die Wölfe anschließen, oder auch versuchen nähere Informationen über das Verschwinden der Leute zu erhalten. (gibt Aleran ihn den Tipp, in ein nahegelegenes Dorf zu reisen um für ihn ein ). Brechen die Helden in die weite Welt auf, hören sie in der Nacht Wolfsgeheul. Nach einiger Zeit hören sie eine Art Kriegshorn durch die Wälder schallen. Sollten die Helden nicht die Neugier packen, kommt ein ausgehungerter Mensch auf sie zugerannt, der sie um Hilfe anbettelt. Er rennt vor Stammeskrieger davon. Folgen sie dem Laut des Kriegshorns, treffen sie entweder noch auf die Stammeskrieger, oder erreichen nach einiger Zeit ohne Zwischenfall das Dorf.

**DIE GRUBE**:

Dieses scheint komplett leer zu sein. Doch hören sie lautes Geschrei und Markerschütternde Laute aus einem hinteren Teil des Dorfes. Dort angekommen sehen sie eine Menschenmasse um eine große Grube stehen. auf einem erhöhten "Thron" sitzt eine große, durchtrainierte Person mit einem Fellumhang. Sein rechter Arm stützt sich auf eine riesige Zweihandaxt. nähern sich die Helden und erkennen, das in der Grube gerade zwei ausgehungerte Männer kämpfen, schreit der anscheinende Häuptling " Töte ihn!", den Helden bleibt nur sehr wenig Zeit , bis der Mann den anderen mit bloßen Händen würgt und immer wieder auf den Boden schmettert. Der Mann am Boden regt sich nicht mehr und Blut färbt den Sand rot. Der andere Kämpfer steht entkräftet auf. In seinen Augen blitzt einerseits Erleichterung, gleichzeitig aber auch Angst und entsetzliche Wut auf. Der Kämpfer schaut den Anführer erwartungsvoll an. "Das war der FALSCHE!" kurze Zeit später öffnet sich ein Gitter der Grube und ein hungriger Bär kommt hervor. binnen weniger Sekunden zerfetzt er sein Opfer. Sollten die Helden nicht eingeschritten sein, werden sie erst jetzt bemerkt. Die Anwesenden ziehen ihre Waffen. Der Anführer steht auf von seinem Thron ( Wurf auf Wahrnehmung lässt Totenschädel als Schmuck des Stuhls erkennen) und lässt das Ausmaß des Häuptlings erkennen. Von Narben gekennzeichnet bäumt sich ein über 2 m großer, durchtrainierter Kämpfer vor ihnen auf. " Da bist du also, so viele Jahre des suchens, so viele Jahre des tötens" "Mein Name ist Ortek vom Stamm der Bulakai, und heute nehme ich meine Rache." jubeln bricht aus. Ortek sieht einen der Kämpfer als Mörder seiner Frau durch die Halluzinationen die durch die Giftsporen erzeugt werden. "Diese Männer haben schwere Verbrechen begangen, so wie ihr, Mörder! Ortek lässt sich auf keine Diskussion ein, er wird sie gefangen nehmen werden, mit den Worten: "Lasst uns sehen wie sie sich schlagen werden!" In einer Art Gefängnis werden die Helden untergebracht. ihnen bleibt nur wenig Zeit. die Grube wird hergerichtet und von den toten Überresten befreit. Sie werden in die Grube geführt und ein Messer wird von Ortek an das andere Ende der Grube geworfen. "Soviel habt ihr mir gegeben" Vier leicht bewaffnete augenscheinliche Stammeskämpfer stehen ihnen und dem Messer im Weg. Nachdem das Kriegshorn ertönt, stürmen die Kämpfer auf sie zu. Nach dem Kampf wird Ortek zu zufrieden schauen. " Ihr seid wie ich, versucht es nur!!!!" Die Helden werden wieder weggebracht, an diesem Punkt, besteht die Möglichkeit zur Flucht. Andernfalls müssen sie sich nach einer kurzen Verschnaufpause einem weiteren Kampf stellen. in diesem Kampf, werden die Wölfe auftauchen und den Stamm angreifen. dies bietet eine weitere Gelegenheit zur Flucht. Die Wölfe reichen nicht aus um den Stamm zu besiegen, lenken sie aber lange genug ab.

**AUF DER FLUCHT:**

Die Protagonisten erhalten durch den Überfall einen Vorsprung gegenüber ihren Peinigern wodurch sie in den nahegelegenen Wald fliehen können. Nach kurzer Zeit ertönt erneut das Kriegshorn sowie einige Trommeln. Markerschütternd schallt es durch den Wald "FINDET IHN!! FINDET IHN!!!" Es kann versucht werden sich hinter einem Felsvorsprung oder auf einem Baum zu verstecken. Sollten sie auf einen Baum klettern, können sie in einiger Entfernung ein Lagerfeuer ausmachen. Die Bulakai haben außerdem Fallen aufgestellt (Wurf auf Wahrnehmung und ausweichen). Es ist bereits später Nachmittag. In der Nacht zu laufen wäre ein enormes Risiko. Deshalb muss ein Unterschlupf gefunden bzw. gebaut werden. Die Bulakai werden nach einiger Zeit zusätzlich Wachen und Späher sporadisch im Gebiet verteilt haben. In der Nacht schleicht sich ein weiterer Gefangener zu ihrem Lager. Er wird sie nicht versuchen zu töten, wenn sie ihre Situation erklären. Er wird ihnen erklären dass er ein Wanderer war, und auf seinen Reisen gefangen genommen wurde. Die Bulakai töten Unschuldige und lassen sie bis auf den Tod kämpfen. Entweder ist also das Ziel der Helden, en Anführer der Bulakai und seinem Stamm ein Ende zu bereiten, oder in ein nahegelegenes Dorf/Lager zu kommen und dort sich in Sicherheit zu retten. Das Lagerfeuer, welches sie vom Baum aus erkennen konnten war ein Patroullielager der Bulakai in dem 3 Kämpfer sind. Die Krieger, die Jagd auf sie machen suchen in 4er Gruppen und sind mit Bögen und einfachen Nahkampfwaffen ausgerüstet. Im Dorf befinden sich weitere Sklaven und Gefangene in Zellen, die geopfert werden sollen. Sollten die Helden mitten im Wald rasten, und kein Feuer brennen haben, besteht die Möglichkeit von Wölfen angegriffen zu werden. Außerdem besteht unter einem bestimmten Vorsprungswert die Möglichkeit, von einer Gruppe Bulakai entdeckt zu werden. Am nächsten morgen hat sich die Jagd etwas gelegt. Wachen, Fallen und Patrouillen stellen immer noch eine akute Gefahr dar. Nach einer halben Stunde Marsch kommen sie an einen Fluss. Er fließt in südliche Richtung. auf dem Weg treffen sie auf eine Art Opferschrein, an dem unzählige Tote liegen. sollten sie den Schrein untersuchen können sie primitive Waffen entdecken. Sollten sie sich dort zulange aufhalten, kommen Bulakai und schleifen einen der Kämpfer dort hin.

**Die verborgene Hütte**

Nach langem durchstreifen der Wälder, kommen die Helden auf eine Art Lichtung. Sie wirkt ruhig und wird von einzelnen Lichtstrahlen durchbrochen. Dort wirkt alles friedlich und eine tiefe Ruhe kehrt in die Helden ein. Ein kleine Hütte, die völlig unberührt scheint, zieht die Helden magisch an. Sollte ein Spitalier in der Heldengruppe sein, wird dieser ein altes und zerborstenes Haus sehen. Ein verwester Baum steht auf der Lichtung und Pilze ragen neben seinen Wurzeln hervor. Die Spieler sollten versuchen schnell von der Lichtung zu verschwinden, denn Giftsporen am Baum setzen ein starkes Halluzinogen ein und die Helden werden in einen tiefen Schlaf fallen. Die Bulakai werden sie finden und zurück ins Dorf bringen. Sie kennen diese Stelle und wissen um die Wirkung des Baumes. Sollten die Helden den Willenswurf schaffen, sehen sie den alten Baum, sowie eine verrottete Leiche vor ihm liegen. Der ganze Wald besitzt vereinzelt diese Hallogenen Sporen, die die Menschen Schatten und andere Dinge sehen lassen. Der Stamm der Bulakai ist dieser Wirkung schon sehr lange ausgesetzt und wurde dadurch verrückt. Ihnen kann geholfen werden, aber nur mit Hilfe von außen oder wenn der Baum zerstört wird.

**Zurück im Dorf:**

Als die Helden das Dorf erreichen, können sie mit ansehen, wie einer der Krieger von der misslungenen Jagd berichtet. Ortek richtet ihn ohne zu zögern hin. 2 Seiner Leibwachen tragen die Waffen der Helden. Im Dorf leben ca. 40 Leute, von denen 10 auf der Jagd sind. Die eigentümlichen Traditionen des Stammes ermöglichen den Helden, den Häuptling zum Kampf herauszufordern. Sollten sie versuchen das Dorf zu überfallen, ist dies nur realistisch, wenn sie die anderen Gefangenen befreien und sie mit ihnen kämpfen. Sollten sie auf den Schutz der Nacht warten, sind nur wenige Wachen auf dem Dorfplatz. Sie könnten heimlich in das Dorf eindringen und in einem der Zelte ihre Ausrüstung wiederfinden. In orteks Zelt finden die Helden ein Bild seiner Frau.

**ORTEK:**

Ortek ist der Anführer des Stammes der Bulakai. Mit seiner Zweihandaxt Markzertrümmerer besiegte er den ehemaligen Häuptling im Zweikampf. Vor vielen Jahren lebte er mit seiner Frau in der Hütte im Wald. Als der Baum anfing die Sporen zu bilden, wurde er verrückt. Er sah seine Frau als einen wilden Kämpfer, der ihn umbringen wollte. Er tötete sie und schwor Rache. Er zog verwirrt durch den Wald, bis er auf das Dorf der Bulakai traf. Er "erkannte" den Anführer des Dorfes als den Kämpfer wieder und forderte ihn zum Kampf auf. Er tötete ihn, und wurde der neue Häuptling. Dies sah er als Möglichkeit, den Mörder zu finden. Er ließ seinen Stamm in der Umgebung nach Leuten suchen, die nach Kriegern aussehen und herbringen. Ortek trägt einen Anhänger aus einem alten Stück Holz um seinen Hals, dieser ist mit Sporen verseucht.