

Die Rache

--- Kampagnenbeschreibung:

Es war etwa in der Zeit nach dem Kapou'e die Wahrheit über das Attentat auf seinen Vater herausfand. Doch unsere Geschichte spielt in den Tückischen Gipfeln, südlich vom Schwarzen Fluss, jenseits von allen in Wesnoth bekannten Erzählungen und Sagen.

Trolle waren hier das vorherrschende Volk – Sie hatten die fortschrittlichsten Technologien umgesetzt, noch bevor die südlich lebenden Menschen davon träumten. Bis in den Norden, nach Wesnoth, drang niemals auch nur eine Kleinigkeit der Geschehnisse im Süden, da alles in allem friedliebend und ohne ausartende Konflikte von Statten ging. Doch König Disgustus I. hatte es bis zum König von Bostim, der Hauptstadt der Menschen, geschafft und es war die Zeit gekommen, in der sich etwas ändern sollte.

(19 Szenarien, 2 davon dialogbasiert. 1 Szenario ist optional, je nach gewählten Optionen.)

Episode 1: Der Anfang

Ich hole ein bisschen weiter aus, damit ihr auch versteht, was der Ursprung allen Übels ist. Es waren 3 Jahre, in denen die Menschen unter Disgustus dem Ersten keine Probleme bereiteten. Doch es war nur eine Frage der Zeit, wann sich des Machthabers Arroganz und Ignoranz in Problemen widerspiegeln.

Mein Name ist Tedder. Es spielte sich in meinem friedlich ruhigen Dorf, gelegen im Süden der Tückischen Gipfel, nördlich der Menschenstadt Bostim, ab. Es gab sonnige Tage in diesen Zeiten und es gab schlechte Tage, mit Überschwemmungen der Flüsse und Berglawinen, bis hin zu Dürreperioden,

deren Stürme den Sand der nordöstlich gelegenen Sandigen Einöde bis hinauf in unsere Bergstädte trugen.

Du wirst nun eventuell eine Menge von Kriegen, Tag ein und Tag aus, erwarten. Kriegssuchende Trolle in den Bergen, ohne in Streitigkeit mit den Menschen, Zwergen oder Elfen? Aber südlich des Schwarzen Flusses waren es seit Jahrhunderten die Rasse der Trolle und Stämme meiner Vorahnen, die jeglichen Fortschritt in die Wege leiteten.

Ich verspreche dir, alles und jeder wurde gut behandelt. Die einzigen Unruhen, die es weit und breit zu erzählen gab, waren von Überfällen der Wilden in die zivilisierteren Gebiete der Menschen oder ein paar vereinzelte, aufstrebende Orks, die hingerichtet werden mussten.

Noch ein bisschen mehr über die schönen Zeiten. Zu jenen Tagen war es Heerführer und Stammesoberhaupt Uruknorg, der

dafür zuständig war, die Kriegefeinden zwischen den Orkstämmen in Grenzen zu halten und die meisten Stammeshäuptlinge unter Kontrolle zu halten.

Von den im Wachsamem Wald lebenden Wesen, seien es die alten Waldschraten oder die dem Elfenkönig Vasolin unterliegenden Elfen, wurde seit Ewigkeiten nichts mehr gehört. Das Einzige, das man vom Wald mitbekam, waren ein paar abtrünnige Elfenfürsten, die jedoch keine weiteren Probleme bereiteten.

Die Hauptrolle der Menschen spielte sich damals in Bostim ab. Es war eine Hauptstadt, ein Mittelpunkt allen Handels und, unter Anderem, Sitz eines jeden Königs der Menschen, momentan Disgustus I. Die Menschen waren seit eh und je in den südlicheren Regionen etwas unterbelichtet, soweit es sich um technologische oder soziale Aspekte und ihre Sprache handelte.

Ein paar Tage bevor meine Geschichte ihren Lauf nahm, wurden wir von Wilden aus den nördlicheren Gebieten unseres Gebirges überfallen – Sie stahlen all unser Gold, während sich die meisten unserer Wächter auf der Jagd befanden. Wäre dieser Teil anders verlaufen, wer weiß, vielleicht hätte ich mich nie in dieser Lage befunden.

Ein paar wenige Tage nach dem Überfall der Wilden war es soweit. Es regte sich etwas in Bostim. Raben flogen von der Menschenstadt nach Südwesten, in Richtung des Wachsamens Waldes. Glocken läuteten an jenem Morgen.

Wir bekamen in unserem von Bergen geschützten Dorf den Lärm aus der Ferne schon seit dem Morgengrauen mit. Ich schickte zwei meiner Krieger zur südlichen Grenze der Berge, um herauszufinden, was in Bostim vor sich ging.

--- Südlich der Berge die 2 Trolle (Namen: Brunt und Golg) - Sie sichten Reiter südlich von Bostim kommend

Brunt: „Schau, dort im Süden. Ritter mit dem Wappen Bostims! Ob sie eine Nachricht für uns überbringen?“

--- Die Reiter nähern sich dem Troll Golg

Golg: „Seid begrüßt, Ritter! Was geschieht im Süden hinter verschlossenen Toren? Glocken wurden geläutet und...“

--- Die Reiter ermorden den Troll Golg

--- Troll Brunt flieht nach Norden, zu Tedder in die Festung

--- Die Ritter reiten zurück nach Bostim, zu Disgustus I

Reiter 1: „Ihre Lauchigkeit, wir ham n paar Trolle nah zum Flachland getroffn.“

Reiter 1: „Jaaa! Tot gemacht war er, ehe er sichs versah!“

General Disgustus: „Dann ist es wohl soweit. Lasst Botschaft an die Elfen überbringen, sie solln sich bereit halten. Beenden wir Tedders Herrschaft über die Tückischen Gipfel!“

--- Bei Tedder, im Norden

Brunt: „Wir werden angegriffen! ALARM! Ritter aus Bostim haben Golg ermordet! König Disgustus muss etwas Schlimmes im Schilde führen!“

Tedder: „Eiei, was hör‘ ich da? Die Menschen brechen den Frieden, jenen, in dessen Ruh‘ ein jeder Elf, Zwerg und Ork sich labte?“

Brunt: „Ich befürchte, das Schlimmste wird geschehen! Tedder, unsere Vorräte in den Höhlen sind ausgeraubt – Kaum noch Gold in Besitz! Weder noch genügend

bewaffnete Kämpfer, um uns zu verteidigen.“

Tedder: „Adelsgerede beiseite. Ganz egal, was passieren mag. Dieser Abschaum von einem Menschenkönig Disgustus wird sein Leben lassen! Lasst uns diesen sabbernden Zweibeinern zeigen, was passiert, wenn man sich mit uns anlegt! Wo ist Ugoki? Ich brauche die besten Männer an unserer Seite!!!“

--- Troll Ugoki kommt von Nordosten zu Tedder und Brunt

Ugoki: „Was ist los, Tedder? Die Nachspeise aus Stinktieranus und Pferdefußsoße musst' ich unterbrechen.“

--- Zwei Trolle (Namen: Pelter und Goltar) kommen von Nordosten zu Tedder, Ugoki und Brunt

--- Ziel: Überlebe x Runden gegen die Invasion von General Disgustus

--- Nach y Runden ($y < x$) kommen
Attentäter im Westen der Map

Attentäter 1: „Wer trampelt und strampelt,
im gar letzten Atemzug des Lebens? Die
Berge herab, so unschuldig, als sei es das
Normalste der Welt... Stecht sie ab!“

Disgustus: „Leiden sollen sie!“

--- Tod von Tedder

Tedder: „Ich hab‘ versagt... Doch das
Ableben dieses stinkenden Menschen sei
ihm sicher! Bostim in Schutt und Asche
gelegt, sowie ihre Seelen auf Ewig gequält,
so soll es sein. Aus und vorbei!“

--- Tod von Ugoki

Ugoki: „Das geschieht zu früh... Meines
Lebens Ziel soll die Rache sein!“

--- Sollte einer der gegnerischen Anführer besiegt werden (was eigentlich nicht möglich ist, nur mit Cheats)

General Disgustus: „Wer wie was? Krepiert doch endlich!“

Dialog: „Tedders Armee ward der Sieg gewiss - Doch letztendlich war es vorüber. Die Soldaten aus Bostim vernichteten jeden sich wehrenden Troll.“

--- In allen obigen Todesfällen, sei es Tedder, Ugoki oder ein Gegner....

Dialog: „Die Trolle kämpften lang und furchtlos. Doch am Ende wurden jene, die immer noch am Leben waren, überwältigt. An diesem Tage tränkte Troll- und Menschenblut den Boden auf den Straßen von Bostim nach Norden.“

--- Ein weiterer Attentäter der Menschen erscheint und tötet alle noch lebenden Trolle. Jüngere Trollwelpen werden von

Soldaten gefangen genommen, nicht getötet.

Dialog: „Tedder ward Eins mit dem Reich der Toten...”

Episode 2: Auferstehung

Schwärze umgibt mich.

Fühlt sich der Tod so an?

Ich spüre einen Luftzug... Geht der Wind etwa... Durch mich hindurch?

--- **Wetter:** Es wird in diesem Szenario per Zufall ein Wetter generiert, in dem die Kampagne spielen wird. Das Wetter wird keine Einflüsse auf die Story haben, nur auf das Spielerlebnis bzw. die Karten. Es sind die Karten für jedes Szenario und alle Wetter speziell angepasst.

--- Möglich generierte Wetter:
Überschwemmung oder Dürre

--- Tedder und Ugoki befinden sich in einer
Höhle, als Geister

Ugoki: „Scheiße, der letzte Schnaps muss
schlecht gewesen sein.“

Tedder: „Wer bist du? WAS bist du??“

Ugoki: „Und du bist... durchsichtig, ist dir
das klar? Hast du... Bist du ansteckend?“

Tedder: „Deine eignen Augen, finster wie
die eines Lichs! Ich bin, oder war vor
Kurzem oder Längerem, Tedder. Ich weiß
um ehrlich zu sein nicht, wann genau. Ein
paar Minuten kommt es mir vor seit... Ich
wurde getötet! Dieser dreckige, mickrige
Wurm Disgustus überrannt‘ mein Volk und
Heimat!“

Ugoki: „Na, so trifft man sich wieder. Auch wenn wir wirklich nicht gesund aussehen und du mich ohne Zweifel nicht wieder erkennst - Ich bin, oder war, Ugoki. Ich kann mich auch an etwas erinnern. Da war... Friede. Aber dann... Ich musste mein Frühstück unterbrechen.“

Tedder: „Das erleichtert mich zumindest ein bisschen. Auch wenn ich verstört bin was unser Dasein betrifft. Was sind wir? Was ist mit uns passiert?“

Ugoki: „Wir sehen aus wie... Wir sehen aus wie etwas Bogusartiges. Unecht. Geisterhaft.“

Tedder: „Darum werden wir kümmern. Lass uns aber zuerst aus dieser dreckigen, engen Höhle entkommen.“

--- Ziel: Erforsche die Höhle

--- Wenn man Dörfer einnimmt, kommen zu einer zweidrittel Chance riesige Ratten

neben dem Dorf, ein „Rattennest“
darstellend

--- Wenn die erste Ratte erscheint

Einheit, die das Dorf eingenommen hat:
„Ha, ein Rattennest! Lecker...“

--- Wenn man die erste Ratte tötet

Die Einheit, die die Ratte getötet hat:
„Irgendwie schmecken diese Riesenratten
nach nichts.“

--- Es gibt ein Fläschchen in der Höhle, auf
dessen Feld man eine Einheit bewegen
kann. Wenn eine Einheit das Feld betritt:

Dialog: „Der glibberige, tödlich rote Inhalt
könnte gefährlich sein. Soll \$unit.name die
Flüssigkeit trotzdem trinken?“

Option: „Vorsichtig zurücklegen, damit es
nicht zerbricht.“

Option: „Das wäre viel zu riskant.
Zerstören.“

Option: „Auf Ex!“

--- Wenn Option 1, dann passiert nichts.
Man kann erneut eine Einheit auf das Feld bewegen, und der selbe Dialog erscheint

Einheit, die es zurücklegt: „Es sieht eigentlich schon recht verlockend aus. Was soll's...“

--- Wenn Option 2, dann explodiert das Fläschchen und die Einheit bekommt 15 Lebenspunkte abgezogen, aber bis zu einem Minimum von aktuellem 1 Lebenspunkt der Einheit

Einheit, die es zerstört: „Wow! Das hat Spaß gemacht. Ich bin fast noch toter als ich es eh schon war!“

--- Wenn Option 3, dann werden die maximalen sowie die aktuellen Lebenspunkte der Einheit um 15 erhöht

Einheit, die es trinkt: „(*unverständliches Gebrabbel*)“

Einheit, die es trinkt: „Härter als Whiskey.“

--- Ein bisschen weiter die Höhle stößt man auf einen eingekerkerten Zauberer. Wenn man auf den Zauberer stößt...

Zauberer: „Ahhh, entfernt euch, Stinkegeister! Ist die ewige Einsamkeit nicht genug des Bösen an mir getan?“

Tedder: „Wieso sollten wir dir etwas tun – Wir sind auf der Suche nach einem Weg aus diesen Tunneln!“

Zauberer: „Wenn ihr keine Quälgeister dieser Höhle seid, wer seid ihr dann, Fremde? Die falsche Seite habt ihr euch ausgesucht. Raus hier ginge es nur vom anderen Ende meiner Zelle.“

Tedder: „Die Frage ist nicht wer, sondern was wir sind... Die falsche Seite?“

Zauberer: „Am Ausgang dieser Höhle lauert ein mächtiger Geist, den ich alleine nicht besiegen kann. Außerdem bin ich hier seit Jahren eingeschlossen. Wenn ihr mich befreit, können wir jenen Wächter womöglich gemeinsam ins Nirvana befördern!“

Ugoki: „Nun gut, ich denke, unser unbekannter Freund hier kennt sich etwas besser aus als wir. Wir sollten ihn befreien und zusammen von hier verschwinden.“

Tedder: „Dann lass uns mal dieses Schloss knacken.“

--- Tedder und Ugoki versuchen den Käfig aufzubrechen

Dialog: „Nach einigen sehr, sehr langen Minuten schaffen es Tedder und Ugoki gemeinsam das Schloss zum Kerker des Zauberers, welches, im Vergleich zu andren gesicherten Türen dieser Tunnel,

stabiler und nicht ganz so rostig war, zu zerbrechen.“

Nekromant: „Ich danke euch. Auf Ewig werde ich in eurer Schuld stehen!“

Tedder: „Revanchieren kannst du dich ein anderes mal. Wo sind wir hier? Wo befindet sich diese Höhle?“

Nekromant: „Oh, das ist mir selbst auch nicht ganz genau bekannt. Irgendwo im Westen der Tückischen Gipfel, so weit es mir zu Ohren kam.“

Tedder: „Nun gut. Dann lass uns mal raus hier.“

--- Ziel: Findet den Ausgang und besiegt den Wächtergeist

--- Am Ende der Höhle kommt man auf den Wächtergeist und eine riesige Spinne...

--- Wenn man auf die Spinne stößt....

Einheit, die auf die Spinne stößt: „Was ein Monster! Das ist ein anderes Kaliber als die halb ausgehungerten Ratten dieser Höhle.“

--- Wenn man auf den Wächtergeist stößt...

Einheit, die auf den Wächtergeist stößt: „Das ist widerwärtig! Ein solch großer Geist...“

--- Wenn man auf Spinne und Wächtergeist gestoßen ist...

Tedder: „Womöglich lässt sich das achtbeinige Monster mit dem Wächtergeist ausspielen...“

--- Wenn der Wächtergeist stirbt...

Dialog: „Als der Wächter mit dem Nirvana Eines wurde, kommt im Süden an der Höhlenwand eine Kluft zum Vorschein, aus

deren Richtung ein Lichtschein zu erblicken und ein warmer Luftzug zu spüren ist.“

--- Die Höhle bekommt eine „Öffnung“

Nekromant: „Ich rieche Freiheit!“

Ugoki: „Und ich einen Spinnenkadaver.“

--- Wenn man eine Einheit aus der Höhle heraus bewegt, verwandeln sich Ugoki und Tedder von Geistern zu Untoten

Tedder: „Was wird da aus uns? Ich bin nicht der Troll von früher, aber auch kein mieses, undurchsichtiges Geisterwesen mehr. Das ist ja - fast schon Leben!“

Zaugen.berer: „Ihr scheint euch im Sonnenlicht dem Dasein als Geist entledigt zu haben, meine Retter! Kommt mit mir und ich lehre euch als Dank, dass ihr mir aus dieser Höhle geholfen habt, alles, was ich darüber weiß. Wenn ihr längere Zeit mit

mir verweilt, werde ich euch die finsternen Geheimnisse der Totenbeschwörung näher bringen.“

Tedder: „Das hört sich vielversprechend an. Jedoch planen wir, unsere Heimat so schnell wie möglich wieder aufzusuchen und für einen qualvollen Tod von diesem stinkenden Menschenkönig Disgustus zu sorgen.“

Ugoki: „Dieser Emporkömmling. Ich werde alles tun, um die Haut von seinem Fleisch zu ziehen. Um sein Fleisch von den Knochen zu schaben und die Knochen zu spalten!“

--- Entscheidung: Direkt zu den Tückischen Gipfeln zurück, für direkte Rache, oder mit Nekromant, um die Totenbeschwörung zu erlernen

Tedder: „Hmm...
Wir werden mit dir kommen, unser zaubernder, unbekannter Freund.

Totenbeschwörung wird sich
wahrscheinlich als sehr nützlich gegen
diese lebenden Zweibeiner erweisen.
Wir brechen umgehend nach Osten auf,
um diesem widerlichen Menschen in
Bostim den Gar auszumachen. Lebt wohl,
dunkler Zauberfreund!“

--- Wenn Tedder mit Nekromant mitgeht...

Zauberer: „So sei es. Ihr werdet die
Totenbeschwörung lieben lernen. Übrigens,
mein Name ist Nekromant.“

=> **Story A**

--- Wenn Tedder direkt nach Osten geht...

Zauberer: „Nun denn, meine Lieben. Ich
hoffe, ihr werdet erfolgreich sein und über
die Menschen siegen – Ich werde mich
meinen eigenen Angelegenheiten widmen.
Womöglich sieht man sich wieder!“

=> **Story B**

Storyline A: Tedder begleitet den Nekromanten

Episode 3: Untotes Leben

Während ich und Ugoki mit unserem Unbekannten aus der Höhle entkommen waren, mussten wir seltsame Verhaltensmuster unseres zaubernden Freundes, der sich Nekromant nennt, feststellen. Er zeigte irgendein verrücktes Interesse zu dem toten Spinnenkörper, kurz bevor wir die Höhle verließen.

Der Nekromant: So ist sein Name. Und, wie der Zufall es so will, ist er auch ein Nekromant. Er will nicht verraten, wie alt er ist. Viel eher weiß er es aber ganz einfach nicht mehr, weil er zu lange in der Höhle in

seiner Zelle verbracht hatte. Er wurde wohl vor einigen Jahren, mögen es nun Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte sein, vom Elfenkönig Vasolin persönlich in diese Höhle eingesperrt, wo er von dem Wächtergeist auf Ewigkeiten gefangen gehalten werden sollte.

Unser neuer Freund erzählt viele Dinge. Ein Hauptthema ist sein Buch - Ein Buch, das alles über das Totenbeschwören enthält, was es zu wissen gibt. Er habe wohl einst den Großteil der Geheimnisse von den großen Lichfürsten der Grünen Inseln in diesem Buch zusammengefasst. Er scheint uns das Buch verkaufen zu wollen. Nekromant nennt das Buch „Nekromantie für Dumme“. Sobald wir es in unserem Besitz haben, könne er uns alles rund um die Geisterwelt verraten, beibringen und trainieren, so dass wir in der Lage seien, unsere Rache an General Disgustus auszuüben.

Ugoki teilt mir regelmäßige Updates zu seinen Racheplänen mit. Ich bin, alles in allem, sehr zufrieden mit seinen Ideen. Er betont Worte wie „Menschenräuchern“ und „Festschmaus“. Teilweise erinnere ich mich an den Geschmack der Ratten in den Höhlen - Sie hatten nach nichts geschmeckt als wir Geister waren. Ich freue mich auf die nächsten Tiere denen wir begegnen, jetzt, wo wir untote Trolle und keine Geistertrolle mehr sind.

Auf den Wunsch von Nekromant begeben wir uns in Richtung Südwesten, wo sich nahe dem Wachsamem Wald seine Gruft befindet, in der Hoffnung, sein Buch dort wieder zu finden.

Kurze Zeit nachdem wir aus der Höhle raus waren und uns auf freies Flachland begaben, kommen Schreie aus den Tiefen hinter uns. Die Stimme ist kaum wahrnehmbar, und doch verstehe ich sie einwandfrei. Es ist beängstigend...

--- Tedder, Ugoki und Nekromant finden sich Südlich des Höhlenausgangs, auf freiem Land.

Eine Geisterstimme: „Ihr meint mich getötet zu haben, Nekromant! Sämtliche Geister dieser Lande werden dich heimsuchen und für dein Ableben garantieren!“

Tedder: „Was war das? Habt ihr das auch gehört?“

Ugoki: „Oh ja, ich denke das haben wir, ganz klar und deutlich. Lass uns von dieser Höhle verschwinden und weit hinter uns lassen. Ich möchte nichts mit dieser Geisterwelt zu tun haben - Untotsein reicht mir voll und ganz.“

Nekromant: „Hahaha, wie ihr wünscht, meine Lieben. Ihr solltet jedoch wissen, dass diese Geister mich auf Schritt und Tritt verfolgen und versuchen werden, mich erneut in eines ihrer Gefängnisse in jenen Tiefen der Höhle zu befördern.“

--- Ziel: Geleite Nekromant zu seiner Festung, südwestlich des Höhlenausgangs

--- Es kommen regelmäßig Geister aus dem Höhlenausgang, die den Spieler verfolgen

--- Nach einiger Zeit trifft man auf Elfen, die in der Festung sind

Elf: „Der Totenbeschwörer ist wieder da! Alarmiert die anderen!“

Nekromant: „Elfen. Hatten wir uns nicht geeinigt, dass wir uns aus dem Weg gehen? Was macht ihr in meiner Sumpffestung?“

Elf: „Deine Zeit hier ist vorüber, Nekromant. Verschwinde, oder wir töten dich.“

Nekromant: „Nein. Ich bin nicht derjenige, der verschwindet. Das seid ihr. Ich gehe nicht zurück in die Gefangenschaft!“

--- Nach einigen besiegten Elfen flieht ein elfischer Reiter nach Süden, um Vasolin, den Elfenkönig zu alarmieren

--- Wenn der Elfenreiter selbst getötet wird, stirbt er nicht, sondern flieht...

Elfenreiter: „Ich werde König Vasolin benachrichtigen, dass der Nekromant sich wieder auf freiem Fuße befindet. Fangt mich doch!“

--- Wenn der Elfenreiter noch lebt, spricht der getötete Elf und der Reiter flieht...

Sterbender Elf: „Reitet nach Süden und überbringt die Nachricht von der Flucht des Totenbeschwörers. Wir müssen sofort handeln und diesen Abschaum zurück in sein Verlies werfen!“

Elfenreiter: „Ich werde König Vasolin benachrichtigen. Haltet durch!“

--- Wenn der Nekromant seine Sumpffestung erreicht

Nekromant: „Endlich zuhause! Lasst mich nachsehen, ob ich mein Buch wieder finde.“

--- Nekromant holt sein Buch

Nekromant: „Mein Buch ist hier, genau wo ich es versteckt hatte. Großartig!“

--- Nekromant läuft zurück zur Burg

Nekromant: „Nun, meine Freunde, beginnt eure Ausbildung.“

Episode 4: Elfenkrieg

Hier, in einem wirklich unangenehmen und gewöhnungsbedürftigen Heim, von Sumpf umgeben, lerne ich nun die Grundlagen

des Totenbeschwörens. Hierbei konzentrieren wir uns auf leichte Beschwörungen - Wie dem Wiederbeleben von Skeletten im umliegenden Sumpfgebiet. Das Buch von ihm muss ich mehrmals ablehnen zu kaufen – Ja, wtf, er versucht tatsächlich, es uns zu verkaufen. Er erwähnt etwas wie die Informationsfreiheit.

Ich finde ich mache mich wirklich gut, ich lerne relativ schnell. Die Beschwörung von Skeletten habe ich im Handumdrehen heraus. Von unserem totenbeschwörenden Freund kommen zunehmend sarkastische und etwas wirklich verrückte Kommentare, die ich versuche, zu ignorieren. Auch hier zeigt er wieder eine äußerst seltsame Verhaltensweise den Skeletten gegenüber. Er erwähnt etwas von seinen früheren Forschungen, von denen ihn die Elfen abgehalten hatten.

Ugoki hatte in der Zwischenzeit das Umfeld erkundet. Im Süden, gleich anschließend

zum Sumpf wo wir uns befinden, erheben sich die Bäume des Wachsamens Waldes. Nach einiger Zeit kommt Ugoki wieder, gerade in dem Moment, als mir ein klappriges pferdeähnliches Skelett auseinanderfällt. Er rennt zu uns. Was wohl passiert ist? Ein Pfeil steckt in seinem rechten Arm...

--- Elfen kommen von Süden und schlagen ihr Lager im Wald auf

--- Ugoki rennt vom Wald nach Norden, in die Sumpffestung

Ugoki: „Tedder! Tedder! Elfen kommen von Süden - Eine riesige Armee!“

Nekromant: „Unsere wohl auf ewig unversöhnlichen Feinde. Mal wieder. Nun denn, jetzt kannst du, lieber Tedder, zeigen, was du gelernt hast. Lass uns Spaß mit ein paar Elfenleichen haben!“

Tedder: „Und ich dachte schon, wir würden hier nur Theorie machen.“

Vasolin: „So sehen wir uns wieder, Nekromant! Wer hat dich aus deinem angestammten Verlies entlassen, so dass du uns wieder mit deiner stinkenden Präsenz belästigst?“

Nekromant: „Die beiden Trolle halfen mir - Und jetzt helfen sie mir dich umzubringen!“

Vasolin: „Trolle? Was machen Trolle in unseren Landen – Jene, aus den Tückischen Gipfeln, wurden doch von Disgustus I ausgelöscht!“

Tedder: „So so. Sabbernde Bergelfen und Übergewichtige mit Stahl gekleidete Zweibeiner machen gemeinsame Sache. War euch der Wald nicht genug? Ich denke, wir werden den Elfen hier eine ganz besondere Aufmerksamkeit schenken, noch bevor wir gen Heimat marschieren um Bostim zu vernichten.“

Nekromant: „Hört sich befriedigend an.“

Vasolin: „Tötet diese Trolle und bringt mir den Totenbeschwörer in Ketten, so wie er es hätte bleiben sollen!“

--- Ziel: Besiege Vasolin, den Elfenkönig

--- Während dem Szenario werden Elfen sterben. Nach dem ersten getöteten Elfen...

Tedder: „Oh, wir haben einen Elf umgebracht.“

Nekromant: „Sehr gut, heute wollen wir Elfenblut fließen sehen!“

--- Nach ein paar weiteren toten Elfen...

Tedder: „Müssen wir die wirklich alle umbringen?“

Ugoki: „Ich denke, wenn wir Vasolin haben, ist hier Schluss.“

Nekromant: „Je mehr von denen, desto besser! Haut rein, Freunde!“

--- Nach weiteren Elfentoden hinterlässt der getötete Elf ein Bild unter sich, das einen Darm darstellt...

Nekromant: „Der Darm! Der Darm!“

--- Nach weiteren Elfentoden...

Nekromant: „Hahaha, ein Paradies!“

--- Wenn Vasolin getötet wird

Vasolin: „Du hast mich besiegt, verfluchter Nekromant! Und ihr, ihr Trolle, Untote oder was ihr auch seid, wollt ihr euer Leben mit diesem Monster in Ketten verbringen? Nach mir werden andere kommen und ihn seinem verdienten Schicksal stellen...“

Nekromant: „HAHAHA! Spratzel, spritz!“

Tedder: „Sagen wir mal so: Ich bedaure schon etwas, dass wir bei unseren Verbündeten nicht etwas wählerischer sein konnten.“

Nekromant: „Wenn ihr mich jetzt entschuldigt, hier sind einige tote Elfen um die ich mich gerne kümmern würde.“

Episode 5: Die Entscheidung

Nachdem wir Vasolin einen Kopf kürzer machten will Nekromant einige Zeit für sich bleiben. Er sagt, er habe etwas mit den Leichen der Elfen zu tun, zwecks Forschungen. Da die Elfen ihn als Monster bezeichneten, sind Ugoki und ich uns nun ziemlich sicher, dass er womöglich doch einer Art von Krankheit oder ernsthaftem Wahn verfallen ist. Vielleicht ist es Zeit, andere Wege einzuschlagen, Wege, die

weit weg von diesem Totenbeschwörer führen.

Auf der anderen Seite ist der Verrückte ein wirklich guter Lehrer – Meine Totenbeschwörungskünste sind wohl weitestgehend von seiner Anwesenheit abhängig. Ich habe die letzten Tage erfolgreich ein paar klapprige, aber aufrecht stehende Skelettpferde der Elfen beschworen. Sie werden gute Dienste erweisen, wenn ich zur Menschenstadt reise um meine Rache an diesem stinkenden Menschenkönig Disgustus auszuüben.

Ugoki hat in der Zwischenzeit ein Stückchen vom Fleisch eines elfischen Pferdes probiert. Es bestätigt sich unsere Befürchtung, dass wir keine Geschmacksnerven mehr haben, jetzt, wo wir untot sind. Das hat natürlich auch Vorteile – Zwergenbabys ließen früher, vor den Zeiten des Friedens, immer diesen wirklich verstörenden Nachgeschmack.

Die Vergeltung die über Bostim kommen wird prägt sich immer besser in Einzelheiten von Ugokis Gedanken aus. Bald wird es soweit sein, den Weg fortzusetzen. Vielleicht lohnt es sich überhaupt nicht, unsere Heimat in den Tückischen Gipfeln zurückzuerobern – Die Menschen könnten in ihrer Inkompetenz alles in Schutt und Asche gelegt haben. Oder aber es gibt Überlebende meines Stammes.

Ganz egal, ob diese widerwärtigen, zweibeinigen Schwächlinge von Menschen unsere gesamten Familien nicht nur verjagt, sondern auch gejagt und vernichtet oder versklavt haben, Ugoki und ich werden uns der Sache genüsslich annehmen.

Nekromant weiß mittlerweile von unserer Vorgeschichte und der Invasion von Disgustus dem Ersten. Er meint immer wieder, auf seine abgedrehte Weise, dass

er uns begleiten wolle um seine so genannten Forschungen an Menschenleichen fortzuführen. Den Elfen haben wir uns wohl erst einmal entledigt, jetzt, da König Vasolin selbst nicht mehr unter den Lebenden weilt.

Nach einigen erfolgreichen Skelettwiederbelebungen und Tagen, die, nebenbei gesagt, extrem nervig wegen der Anwesenheit von Nekromant waren, taucht von Osten ein sich sehr schnell bewegendes Wesen auf. Es kommt näher, direkt in Richtung der Sumpfburg. Es ist ein Gesandter der Orks: Ein riesiger, ausgewachsener und berittener Wolf.

--- Von Osten kommt ein orkischer Wolfsreiter, Tedder und Ugoki kommen ihm in Richtung Westen entgegen und treffen sich an einer Brücke über einen Bach. (Negotiator ist der Name des Wolfsreiters)

Tedder: „Wer bist du? Was streift ein einzelner Wolfsreiter in diesen Landen umher?“

Negotiator: „Ich bin ein Botschafter von Uruknorg. Ich wurde entsandt wegen einem sich verbreitenden Gerücht, dass Tedder, der ehemalige Heerführer der Trolle in den Tückischen Gipfeln, von den Menschen vernichtet und wieder auferstanden sei.“

Tedder: „Dann suchst du wohl nach mir. Ich bin denke ich nicht wiederzuerkennen. Ich hatte eine, wie soll ich sagen? Schwierige Zeit. Was willst du von mir?“

Negotiator: „Uruknorg lässt mich ein Angebot überbringen: Wenn du der Freundschaft mit jenem Totenbeschwörer, der dir die Nekromantie beizubringen scheint, entsagst, kannst du uns deine Verbündeten nennen und wir werden im Falle eines erneuten Konfliktes mit den Menschen oder Elfen an deiner Seite

stehen. König Disgustus I. hat mit seiner Offensive gegen deinen Stamm den Frieden unserer Lande gebrochen. Uruknorg überlegt sich, auf welcher Seite er stehen soll. Ihnen den Krieg mit der Macht der gesamten Horde zu erklären wäre ohne einem Bündnis mit dem ehemaligen Herrscher der Trolle aus den Tückischen Gipfeln reine Manns und Zeitverschwendung.“

Tedder: „Hmmm...“

Negotiator: „Warte mit deiner Entscheidung nicht zu lange – Uruknorg persönlich ist bereits auf dem Weg hier her, um Nekromant in sein Verließ zurückzubefördern. Jeder, der auf seiner Seite steht, ist eine Bedrohung des gesamten Kontinents. Solltest du dich uns anschließen, wirst du zu einer Versammlung der Orkstämme im Südosten gebeten.“

--- Tedder zieht ein bisschen zurück um sich mit Ugoki abzusprechen (flüsternd)

--- Während sie reden, kommen von Osten mehr Orks, am Ende auch Uruknorg selbst, und schlagen ihr Lager auf

Tedder: „Was sagst du?“

Ugoki: „Ja, lass uns das machen. Die Orks haben, im Gegensatz zu Nekromant, keine Armee, die uns gegen die Menschen unterstützt. Außerdem ist er viel zu ekelhaft.“

Tedder: „Aber er hat uns aus der Höhle heraus geholfen. Und er könnte mir womöglich noch viel mehr über die Totenbeschwörung beibringen. Er ist ein äußerst guter Lehrer. Meine Mächte könnten in das Unermessliche steigen! Ich weiß nicht...“

Dialog: „Wenn Tedder jetzt nach Westen, Richtung Sumpfburg, geht, bleibt er auf

Nekromants Seite und die Orks werden Feinde. Wenn er nach Osten, Richtung Lager von Uruknorg, geht, wird Nekromant Feind und die Orks werden Verbündete.“

--- Ziel: Zieh Tedder auf eines der beiden Flussufer. Diese Entscheidung gilt für den Rest der Kampagne

--- Wenn Uruknorg Freund und Nekromant Feind wird (nach Osten gezogen) => Ziel: Besiege Nekromant

Negotiator: „Du hast weise entschieden, Tedder. Uruknorg erwartet dich und wird dich zum Kriegsrat der Orkstämme persönlich geleiten.“

Nekromant: „So dankt Ihr mir also, ihr verräterischen Trolle! Zur Hölle werde ich euch befördern, mitsamt euren wertlosen Orkjüngelchen! Es wird mir eine Freude sein euch zu vernichten!“

--- Wenn Nekromant Freund und Uruknorg Feind wird (nach Westen gezogen) => Ziel: Besiege Uruknorg

Negotiator: „So sterbt denn zusammen mit eurem widerlichen Totenbeschwörer Nekromant!“

Nekromant: „So ist's recht, liebe Freunde - und nun wollen wir die verräterischen Orks aufschlitzen, dass es nur so spritzt!“

--- Wenn Nekromant stirbt, Nekromant ist FEIND => Weiter (Nekromant flieht, nächster Schritt im Szenario 5)

Nekromant: „Ihr meint mich besiegt zu haben? Ihr Pfuscher der Totenbeschwörung? Schon bald werden wir uns wieder treffen und dann seid Ihr alle tot und zwar schmerzhaft und für immer!“

Uruknorg: „Da fährt er hin. Das nächste Mal werden wir dafür sorgen, dass er in Ketten zurück in seine Zelle wandert.“

--- Wenn Uruknorg stirbt, Uruknorg ist FEIND => Weiter (Uruknorg flieht, nächster Schritt im Szenario 5)

Uruknorg: „Ihr werdet bald einsehen, dass ihr die falsche Seite gewählt habt. Verdammt sollt ihr sein! Ich werde euch folgen und vernichten, Widerlinge der Geisterwelt!“

Nekromant: „Dummer Ork. Ihr Trolle habt gut gelernt und seid jetzt einfach besser.“

--- Das „Weiter“, nachdem der Feind (Uruknorg oder Nekromant) besiegt wurde

Dialog: „In diesem Moment kam vom Nordosten ein lauter werdendes Geräusch. Es klang wie Pferdehufe von menschlichen Reitern...“

--- Vom Nordosten kommt ein Reiter,
Wickbert, wenn Uruknorg Freund

Wickbert: „Im Namen von König Disgustus,
dem Ersten seines Namens, verhafte ich
alle Orks des Stammes von Uruknorg,
sowie jene, die sich ihre Verbündeten
nennen!“

--- Vom Nordosten kommt ein Reiter,
Wickbert, wenn Nekromant Freund

Wickbert: „Im Auftrag Bostims: Jegliche
umherstreifende Untote oder jene, die von
ihnen noch übrig sind, sollen hiermit von
unseren Landen verbannt oder komplett tot
gemacht werden!“

--- Egal wer Freund

Tedder: „Diesem Schwachmaten Disgustus
werden wir noch die Türen eintreten, das
verspreche ich. Zur Hölle mit diesen
Reitern!“

--- Ziel: Besiege Wickbert

--- Wenn Wickbert tot ist

--- Wenn Nekromant Freund

Storyline Aa

Nekromant: „Was jetzt, Tedder? Wenn ihr aufbrecht, wartet doch kurz auf mich und überlasst mir doch bitte ein paar der Toten.“

Tedder: „Wir werden als nächstes nach Nordosten aufbrechen und unsere Heimat zurückerobern. Vielleicht ist es uns möglich, ein paar Überlebende meines Stammes zu befreien – sofern Disgustus nicht alle seiner Einfältigkeit entsprechend hinrichten lies.“

Ugoki: „Ich werde dafür sorgen, dass jeglichen Menschen, die in Kontakt mit Bostim stehen, ein erstaunlich kurzes

Restleben verbleibt. Lass uns einfach weiter in Richtung jener Menschenstadt!“

Nekromant: „Da werde ich euch noch ein Stückchen begleiten - Soweit ihr noch etwas warten könnt. Die Wissenschaft hat Vorrang.“

=> StoryAa.odt

--- Wenn Uruknorg Freund

Storyline Ab

Dialog: „Kurz nachdem Wickberts Leben beendet wurde, eilte völlig außer Atem ein Wolfsreiter von Südosten auf die Lager von Uruknorg und Tedder zu.“

Wolfsreiter: „Uru... Uruknorg.... *keuch*
Das Hauptlager von Tal'Valgor, nur zwei Tagesmärsche südöstlich von hier entfernt, wird von Menschen aus Bostim belagert. Wir können nicht mehr lange standhalten...

Wir brauchen umgehend Hilfe, oder das Bündnis mit dem Stamm von Tal'Valgor gehört der Vergangenheit an!“

Uruknorg: „Ich werde sofort aufbrechen. Möge Bostim in Bälde in Flammen stehen! Tedder, nehmt eure Soldaten und kommt mit mir. Nachdem wir die Belagerung vernichtet haben, werden wir dem Kriegsrat zustoßen und mit Eile der Herrschaft von Disgustus ein Ende bereiten. Kopf ab, alles gut. Alles gut, Ende gut.“

Ugoki: „Jaa, Menschentöten.“

=> StoryAb.odt

Storyline Aa: Tedder begleitet den Nekromanten, trotz seiner Verrücktheit, weiterhin.

Episode 6: Rückeroberung

An Wickberts Leiche vorbei nach Nordosten, in Richtung meiner alten Heimat in den Tückischen Gipfeln. Zwar immer noch im Flachland, doch näher an den Bergen, stoßen wir auf immer mehr Ugoki und mir vertrautes Gebiet. Meine eigenen Rachegefühle hielten sich in Grenzen, doch bei Ugoki nahm es unnatürliche Ausmaße an. Er verfällt mittlerweile auch in eine Art Wahnsinn. Jedoch, glücklicherweise, eine andere Art der Verrücktheit als die, die sich bei Nekromant zeigt. Er ist die ganze Zeit mit Rachegeanken beschäftigt, wie wir König Disgustus I bis zu Selbstmordgedanken treiben werden. Seine Worte gehen weit über das Böse hinaus.

Hoffentlich sind zumindest noch ein paar Trolle am Leben. Versklavt oder in Gefangenschaft, eines davon wäre möglich. Wir werden sie befreien, so viel steht fest. Ich hoffe, dass Uruknerg im Süden an seinen Wunden verreckt und ich sein abscheuliches Gesicht nie wieder erblicken muss.

Nekromant bringt mir die Künste der Totenbeschwörung immer näher. Auf dem Weg lerne ich, wie ich die toten Menschenleichen nicht nur zu Skeletten wiederbeleben kann, sondern auch mit etwas mehr Aufwand und Konzentration ihre Seelen in unserer Welt als Geister zu materialisieren. Wenn Disgustus genügend gefoltert, ausreichend Körperteile abgeschnitten und getötet wurde, werde ich ihn als Geist wieder beschwören. Dann darf er in der Höhle, in der Nekromant Jahre seines Lebens verbracht hatte, für die Ewigkeit „Ich darf niemals Tedder

hintergehen!“ an die Höhlenwände schreiben.

Geisterbeschwörung ist ein wirklich schwieriger Bereich der Nekromantie. Trotz des immer mehr durchdrehenden Reisebegleiters bin ich wirklich zufrieden, ihn nicht für den stinkenden Ork verraten zu haben. Uruknerg mag eine größere Armee haben, doch mit Nekromant und mit dem Wissen in seinem Buch, was er inzwischen aufgegeben hat mir zu verkaufen, kann ich jeden gefallenen Feind oder auch ehemals lebenden Freund zu meiner eigenen Armee aus Geistern und Skeletten zählen.

Ich bin gespannt, wie meine ehemalige Heimat jetzt aussieht. Vielleicht ist ja wirklich alles niedergebrannt und nur mehr Ruinen der Bauten und Leichen meines ehemaligen Stammes vorzufinden. Oder aber die Menschen machen Nutzen aus dem fruchtbaren Boden. Vielleicht leben dort jetzt ganz liebe Friede Freude

Eierkuchen Bauern, deren Kinder ich an Nekromant für seine sogenannten Forschungen verkaufen kann. Dann könnte sogar ein Tauschgeschäft raus springen - Buch gegen Kinder.

Nach knapp mehr als einem Tag Gewaltmarsch in Richtung Nordosten, nordwestlich mit gutem Abstand vorbei an Bostim, ragen die Berggipfel empor, die höchsten, weit entferntesten Spitzen von Nebel umgeben und Schnee und Eis bedeckt. Mein spezieller Freund und Lehrer braucht eine Pause – Wir schlagen also unser Lager auf.

Kurz nachdem wir fertig sind, sehen wir sich etwas in weiter Ferne bewegen. Es scheint aus den Bergen zu kommen. Also haben die Menschen wohl nicht alles niedergebrannt. Es sind Ritter mit dem Wappen Bostims. Sie kommen nicht zu nah, sondern bleiben in der Ferne stehen.

--- Tedder startet (Mit Nekromant, der alles sarkastisch und unnötig kommentiert) im Südwesten der Karte

Ugoki: „Unsere Heimat. Lass uns jegliche Menschen von dort vertreiben und versklavten Trolle befreien!“

Nekromant: „Vertreiben bloß? Nein, besser töten. Ich brauche körperliche Nähe für meine Forschungen, das geht nicht, wenn sie weggelaufen sind. Alle Menschen töten!“

--- Zwei Reiter (Namen: Ulmerich und Helmut) der Menschen sind von den Bergen in Richtung Südwesten geritten, näher zu dem Spieler

Helmut: „Eh, schau mal! Dort befestigen Wilde ihre Lager auf unserm Land.“

Tedder: „Diese verkümmerten Lebenden mit ihren Pferden.“

Armbard: „Das sind keine Wilden, mkay?
Viel zu bleich. Und warum sollten sie von
Süden kommen?“

Helmut: „Viel zu dichter Nebel jetzt. Lass
uns Gouverneur Rudolt Bescheid gebn, nja.“

--- Reiter reiten zurück in die Berge, zum
Stadthalter Gouverneur Rudolt

Helmut: „(räusper)“

Helmut: „Seid begrüßt, Rudolt. Wir ham da
so südöstlich n paar Untote gesehen.
Wollten nur ma Bescheid geben.“

Gouverneur Rudolt: „Dann tut mal die
Glocken läuten!“

--- Ziel: Besiege Gouverneur Rudolt und
übernehme die Tückischen Gipfel

--- Nach einigen Tötungen von Menschen
erscheint ein Reiter in der Burg in den
Bergen. Der Reiter soll nach Bostim eilen

und König Disgustus I um Hilfe beten (zusätzliche Truppen). Wenn es der Reiter nach Süden zum Kartenrand von diesem Szenario schafft, kommen nach ein paar weiteren Runden einige sehr starke Truppen von Bostim um zu helfen und die Tückischen Gipfel zu halten. Diese Verstärkung kommt von Süden – Man ist nicht dazu verpflichtet diese Einheiten zu töten. Nur Gouverneur Rudolt. Der Reiter heißt „Envoy“

--- Wenn der erste „Sichtkontakt“ ist =>
Ziel: Töte alle Menschen, die sich im Gebirge befinden

Menschliche Einheit, die gesichtet wurde:
„Uahh! Das sind Untote!!“

--- Envoy erscheint...

Envoy: „Ich werde Bostim benachrichtigen, dass ein paar beschränkte Untote versuchen unsere Feste zu übernehmen!“

Dialog: „Sollte der Envoy von den Menschen die südlich gelegene Hauptstadt erreichen, wird nach kürzester Zeit Verstärkung von Bostim kommen. Töte den Envoy, bevor er die Stadt erreicht, um eine Übermacht der Menschen zu verhindern.“

--- Wenn der Envoy Bostim erreicht, verschwindet der Reiter für ein paar Runden

Envoy: „Ich werde mich eilen!“

--- Nach dem der Envoy Bostim erreicht hatte, kommt er wieder, mit Verstärkung von der Stadtwache

Envoy: „Ich konnte beim König ein paar Truppen erbeten.“

--- Es kommen einige, viele, starke Einheiten der Menschen vom Süden der Kartenrand. Langsame Einheiten.

--- Wenn Gouverneur Rudolt besiegt wurde

Rudolt: „Wie, was, w...“

Ugoki: „Und Rübe ab.“

Tedder: „Damit wären wir zuhause!“

Episode 7: Rache

Es fühlt sich gut an, wieder zuhause zu sein. Ugoki beschäftigt sich damit, jeglichen noch lebenden Menschen Körperteile auszureißen oder einfach nur ihren Kopf einzuschlagen. Nekromant schaut ihm dabei zu, was wirklich etwas verstörend wirkt.

Mein Freund und Totenbeschwörungsmeister versucht mir zu erklären, wie ich Lebende davon abhalte, zu sterben. Eigentlich geht es nicht darum,

sie vom Sterben abzuhalten. Sterben heißt ja nicht gleich tot sein. Das Ziel ist es, die Objekte untot anstatt tot zu bekommen. Der Trick liegt darin, ihre Seelen, wie bei der Geisterbeschwörung, in dieser Welt zu materialisieren, doch zusätzlich noch mit ihren Körpern zu verbinden. Diese Methode der Totenbeschwörung ist um einiges leichter und deutlich weniger anstrengend als Skeletten Leben einzuhauchen oder gar Seelen als Geister zu beschwören, wenn man sich lediglich auf den richtigen Moment konzentriert, noch kurz bevor sich das Leben ins Nirvana begibt.

Ich habe jetzt eine kleine Armee von Zombies mit dieser Methode beschworen. Sie sind schwach und haben Grenzen, so wie die der Lebenden. Aber wenn ich es schaffe, jeden einzelnen gefallenen Gegner zu einer solchen lebenden Leiche zu korrumpieren, werden auch diese Kreaturen meiner untoten Armee eine extrem große Hilfe sein. Ugoki hat auch

bereits neue Ideen, wie wir Disgustus foltern können, nicht nur lebendig oder als Geist.

Es sind 2 Nächte vergangen, seit wir uns wieder in unserer ehemals beheimateten Trollstadt befinden. Die Zeit ist gekommen. Die Zeit, um Rache zu nehmen. Die Zeit, um Bostim zu zerstören. Die Zeit, um Disgustus seiner Folter zuzuziehen.

--- Tedder, Ugoki und Nekromant starten im Norden, wie in Episode 1. Disgustus befindet sich in Bostim, umgeben von ein paar Generälen und Offizieren. Ziel in diesem Szenario ist es, König Disgustus den Ersten bzw. alle kommenden gegnerischen Anführer zu töten

Tedder: „Oh großer König Disgustus, Herrscher von Bostim. Erinnerst Ihr euch, wer ich bin?“

Disgustus: „Was oder wer auch immer. Freut mich, mit dir Bekanntschaft gemacht

zu haben. Nenn mir deinen Namen,
Untertan!“

Ugoki: „Pah, was für ein arroganter
Widerling. Deine Schleimigkeit wird noch
heute beendet werden!“

Tedder: „Mein Name ist Tedder. Klingelt da
was?“

Disgustus: „Bitte was? Sag mir deinen
Namen habe ich verlangt! Wenn du nicht
Gehorsam zeigst, werde ich persönlich für
eine kalte Zelle für den Rest deiner Tage
sorgen!“

Nekromant: „Dumme Menschen. Kann den
bitte einfach mal einer umbringen?“

Tedder: „Du hast richtig gehört. Ich bin
Tedder. Und dein letzter Tag unter den
Lebenden ist der heutige!“

Disgustus: „Pah! Wie auch immer du es
geschafft hast zu überleben - Bringt mir

dieses Tier lebend, ich will persönlich bei der Hinrichtung Zeuge sein!“

Tedder: „Und so beginnt meine zuckersüße Rache...“

--- Nach ein paar Runden kommt von Süden Uruknorg

Uruknorg: „Tötet diesen verräterischen Troll und seine Verbündeten! Zerschmettert ihre Knochen, verbrennt die Leichen der Toten! Möge der heutige Tag diese Abscheulichkeiten für die Ewigkeit zu Nichte machen!“

--- Nach ein paar weiteren Runden kommt ein Elf, Landolin, Sohn von Vasolin

Landolin: „Diese klapprigen Untoten haben meinen Vater Vasolin in das Reich der Toten geschickt! Tötet sie alle!“

--- Wenn Disgustus stirbt

Disgustus: „Argh... Wie konnte das passieren? Wieso konntest du nicht einfach tot bleiben, Tedder!“

Tedder: „Lasst ihn am Leben! Ich werde mich mit Ugoki persönlich um ihn kümmern.“

Nekromant: „Und was ist mit mir, bekomme ich gar keinen Spaß ab?“

--- Wenn Uruknorg stirbt

Uruknorg: „Du verfluchter Verräter! Das eigene Land, das eigene Volk, die eigenen Verbündeten und die engsten Freunde so zu hintergehen. Wieso bist du nicht einfach tot geblieben!“

Tedder: „Tja. Kopf ab, bitte. Kopf ab, Alles gut. Alles gut, Ende gut.“

--- Wenn Landolin stirbt

Landolin: „Neeiiiiin! Meine Blutlinie darf nicht aussterben! Das ist nicht...”

Ugoki: „Da sind die Arme ab.“

Landolin: „AHHHHH!!!!“

Nekromant: „Hahahaha, SPRITZ SPRATZ!“

Ugoki: „Da rollt der Kopf.“

--- Wenn Disgustus, Uruknorg und Landolin getötet wurden, wird diese Story zu ende erzählt....

Tedder: „Räumt das hier auf – Überlasst die Leichen Nekromant, er hat bereits Verwendung für sie.“

Epilog

Wir begeben uns zwischen den Leichen hindurch nach Bostim, wo Disgustus, bereits nahezu verblutet, auf uns wartete. Er wartete nicht wirklich auf uns, viel mehr auf den Tod. Ich wollte ihm den Tod nicht so einfach machen, doch Ugoki kann sich nicht zurückhalten und reißt einfach alle seine Gliedmaße sowie den Kopf ab. Ich entschieße mich dafür, seine Seele als Geist auf Ewig in unserer Welt zu bannen. Ein paar meiner Skelettreiter sorgen dafür, dass er sicher in die Höhlen unter den Tückischen Gipfeln, wo zuvor Nekromant seine Tage zählen musste, geleitet wird.

Nekromant ist dem Wahnsinn komplett verfallen und bringt kaum noch ganze Sätze heraus, ohne sich der Anwesenheit von Toten zu vergewissern. Er verabschiedet sich von uns und nimmt einige der Toten mit – Leichen von allen Rassen, die in dieser Schlacht ihr Leben ließen: Elfen, Menschen, Orks. Auch ein paar Zombies will er mit sich nehmen. Er überlässt mir das Buch „Nekromantie für

Dumme“. Der alte Totenbeschwörer ist der Meinung, dass ich nun soweit sei, die Geheimnisse der Geisterwelt, sowie noch viel mehr über die Nekromantie, alleine zu erforschen. Vermisst wird er wohl nie werden.

Ugoki und ich teilen uns auf. Er will in Richtung des Wachsamens Waldes ziehen, um sicher zu stellen, dass allen restlichen Überlebenden der Blutlinie von König Vasolin das Leben genommen wird. Ich ziehe gen Südosten, um alle Orks, die dem Stammeshäuptling Uruknerg ergeben sind, zu meiner Armee aus Untoten zu rekrutieren. Dannach wird wieder Friede herrschen, wie er es einst tat. Wie er es tat, bevor der Menschenkönig Disgustus I. aus dem Leib seiner Mutter begann zu stinken.

--- Wenn man noch NICHT Story B gespielt hat...

Ich frage mich, wie es Ugoki, mir uns unserer Rache ergangen wäre, wenn wir

alleine den Weg zu Disgustus Toren
beschritten hätten. Wenn wir an jenem
Tage, an dem ich mich für die
Totenbeschwörung entschied, umgehend
nach Osten aufgebrochen wären...

Wenn wir ohne Nekromants Hilfe versucht
hätten, Bostims König den Gar
auszumachen...

Tedder:

Wir brechen umgehend nach Osten auf,
um diesem widerlichen Menschen in
Bostim den Gar auszumachen. Lebt wohl,
dunkler Zauberfreund!

Nekromant:

Nun denn, meine Lieben. Ich hoffe, ihr
werdet erfolgreich sein und über die
Menschen siegen – Ich werde mich meinen
eigenen Angelegenheiten widmen.
Womöglich sieht man sich wieder!

=> StoryB.odt

Storyline Ab: Tedder begleitet den Ork Uruknerg

Episode 6: Blutbad

Meine Untoten und die Orkarmee von Uruknerg marschiert in Richtung Südosten. Der Wolfsreiter, der die Nachricht des Überfalls von Bostim überbrachte, sagte, es wären 2 Tagesmärsche – Doch die Orks sind müde nach dem hart errungenen Sieg gegen Nekromant und diesen seltsamen Menschenreiter Wickbert. Es wird vermutlich etwas länger als 2 Tage dauern.

Als ich Uruknerg frage, wie er über meine Auferstehung zu Wissen kam, erzählt er mir, wie seine Armee östlich des Wachsamens Waldes ein paar umherstreifende Elfen gefangen nahm, um zu ergründen, was König Disgustus I. dazu

bewegte, den Frieden in einer derartigen Weise, der Auslöschung meines ehemaligen Stammes, zu brechen.

Die Entscheidung, Nekromant mit den Orks verraten zu haben, ist bedenklich. Er war wirklich verrückt. Wahnsinnig. Ugoki und ich vermissen seine abstoßenden Verhaltensweisen und Kommentare rein-gar-überhaupt-nicht. Außerdem kann er mich nicht mehr damit nerven zu versuchen, mir sein Buch zu verkaufen. All das beiseite, er hat mir mit der Nekromantie wirklich sehr geholfen. Wenn nicht sogar komplett den Weg bereitet. Ich habe keinerlei Ideen, in welcher Weise die Mächte der Totenwelt spezifizierter kanalisiert werden... Ich werde mich wohl mit axtschwingenden, bogenschießenden und speertragenden Skeletten zufrieden geben.

Uruknorg beobachtet meine verzweifelten Versuche, etwas anderes als Skelette aus den aufzufindenden Leichen und derer, die

wir aus dem letzten Schlachtfeld mit uns nahmen, zu beschwören. Er stelle es sich seltsam vor, als Skelett, ohne Herz und ohne Seele, auf dieser Welt zu weilen. Ich verspreche, ihm diese Erfahrung zu ermöglichen, wenn er es wolle. Leider lehnt er dankend ab.

Ugoki ist die ganze Zeit mit Rachegedanken beschäftigt, wie wir General Disgustus bis zu Selbstmordgedanken treiben werden. Er schlägt verschiedene Foltermethoden vor, wie die Rattenfolterung oder den Trog. Ich fand die Vorschläge um ehrlich zu sein etwas altnodisch, aber früher war alles besser, oder nicht?

Wie erwartet dauerte es keine 2 Tage, sondern knappe 3 Tage, bis wir südöstlich vor uns ein großes Lager sehen, nicht all zu weit entfernt von uns. Es steht nun ein zweiter Streich gegen die Streitkräfte von Disgustus bevor, was Ugokis und meine Stimmung um einiges hebt. Wenn wir hier

fertig sind werden wir kurz mit den Orkstämmen verhandeln und nach Norden in Bostim einmarschieren und alle Disgustus Ergebenen bis zum Tode foltern. Das wird den untoten Teil meiner Armee um einen guten Anteil vergrößern.

--- Am Anfang des Szenarios...

--- Im Westen sind Tedders und Uruknorgs Armeen, im Südosten ist ein großes Lager von Orks, die von Menschen belagert sind. Im Nordosten ist ein Lager der Menschen, ein Offizier, geschickt von König Disgustus (Name: Sicktus)

--- Namen: Tal'Valgor (Ein Orkskriegsherr in der belagerten Orkfestung), Sicktus (der menschliche Offizier, der die Belagerung kontrolliert)

Tal'Valgor: „Endlich Unterstützung! Beeilt euch, Uruknorg, die Menschen haben uns fast überrannt!“

Uruknorg: „Wer seid ihr menschlichen Fleischsäcke, dass ihr denkt, euch mit Verbündeten meiner Horde anzulegen? Einen Becher aus eurem Schädel werde ich machen, verweichlichte Maden!“

Sicktus: „Pah! Hört auf zu belagern – Fangt an zu töten, Männer! Köpft diesen orkischen Wichtigtuer Tal‘Valgor und bringt mir den rechten Fuß von Uruknorg!“

Ugoki: „Das wird ein Spaß.“

Tedder: „Ein kleiner Vorgeschmack zu dem, was wir Disgustus antun werden.“

--- Ziel: Töte alle gegnerischen Einheiten, nicht nur den Offizier Sicktus, sondern auch alle Menschen, die das Orklager belagern. Es darf keine Überlebenden geben in diesem Szenario. Darum auch „Blutbad“ der Name

--- Wenn Sicktus stirbt...

Sicktus: „Argh.“

Ugoki: „Mensch tot.“

--- Wenn Sicktus und seine gesamten Einheiten vernichtet sind...

Tal'Valgor: „Yes! Köpfe ab, der Sieg ist unser!“

Uruknorg: „Ich danke dir, Tedder, dass du mir geholfen hast. Solltest du oder Freunde von dir jemals Hilfe benötigen, ich werde dir mit allen Mitteln, die mir zur Verfügung stehen, zur Seite stehen. Lasst uns aufbrechen in Richtung Tarag, zum Kriegsrat unserer Stämme.“

Tedder: „Nun gut. Ich werde aber, ganz egal, wofür dein Kriegsrat sich entscheidet, nicht lange verweilen. Ugoki und ich werden keinen Tag mehr ruhen bis der Kopf von König Disgustus weit weg von seinem Körper aufgespießt wurde.“

Uruknorg: „So sei es.“

Episode 7: Kriegsrat

Wir brechen auf in Richtung Tarag, der Hauptfeste von Uruknorg, weiter im Südosten gelegen. Uruknorg zeigt erstaunlich großes Interesse an den Racheplänen, die Ugoki mit ihm zu teilen scheint. Er hat einige Vorschläge. Es sind allerdings langweilige, orkische Tötungsmethoden. Es endet eigentlich immer damit, einen Becher aus dem Schädel zu machen.

Die Totenbeschwörung muss ich womöglich aufgeben, bis ich einen anderen Weg, den mir bisher das Buch von Nekromant bereitete, gefunden habe. Enttäuschend, aber ich will auch keine Zeit verschwenden. Vielleicht stellt mir Uruknorg ein paar seiner Truppen unter

Befehl. Eine Mischung aus Untoten und Orkkriegern, wäre doch mal was Lustiges.

Tal'Valgor unterhält sich mit Uruknorg und erzählt, wie es dazu kam, dass es die Menschen so schnell schafften, in sein Lager einzudringen und nahezu jeden Kontakt abzuschneiden. Disgustus hat wohl umgehend gehandelt, nach dem er meinen Stamm im Gebirge auslöschte. Er macht keine halben Sachen. Trolle und Orks waren im Krieg schon immer Verbündete. Wahrscheinlich wollte der Menschenkönig es nicht riskieren, von den Kriegsherren des Volkes der Orks in den Rücken gefallen zu werden.

Es dauert kaum mehr als 2 Tage und 3 Nächte, bis wir im Morgengrauen die Türme von Tarag vor uns aufragen sehen. Es warten bereits Heerführer der anderen Orkstämme, unter anderem der Schlächter Kar'Orugalak. Ugoki und ich haben in unseren jüngeren Jahren als Trolle Geschichten über ihn gehört – Er habe

wohl einst eine gesamte Elfenstadt, von mehr als 400 Wachen bestückt, infiltriert und gnadenlos bis auf den letzten Elf abgeschlachtet.

Uruknorg wird willkommend zu seinem Platz geleitet, wo auch Ugoki und ich einen Platz, gleich neben ihm, zugewiesen bekommen.

--- Unterhaltung zwischen Uruknorg, Tal'Valgor, Kar'Orugalak, Tedder und Ugoki, sowie 2 weiteren Orkheerführern (Namen: Mun'Dorg und Karandark)

--- Spieler bekommt nacheinander einige Optionen vorgeschlagen, was Tedder zur Unterhaltung beitragen soll. Entsprechend dem, was Tedder antwortet, werden ihn später Orkheerführer nach Bostim begleiten oder eben nicht.....

--- Das Gespräch enthält immer 2-3 Optionen, die der Spieler für Tedder

auswählen kann. Die Optionen geben einem „Punkte“, in Sympathie und Brutalität. Am Ende werden die „gesammelten Punkte“ ausgewertet, und je nach dem, ob Tedder in Sympathie oder Brutalität mehr zur Konversation beigetragen hat, begleitet ihn der dementsprechende Orkheerführer. Heerführer: Uruknorg, Tal‘Valgor, Kar‘Orugalak, Mun‘Dorg, Karandark

--- Tal‘Valgor (Sympathie)

--- Er ist ein Kriegsherr. Mit ihm werden Tedder Nahkämpfer begleiten.

--- Kar‘Orugalak (Brutalität)

--- Er ist ein Assassine. Mit ihm werden Tedder Assassinen begleiten.

--- Mun‘Dorg ist ein Kharraschschütze, Karandark ist ein weiterer Kriegsherr, wie Tal‘Valgor – Erstere beiden begleiten einen nie. Mun‘Dorg hält mit Uruknorg Wache für die Stadt Tarag, Karandark wird zurück

nach Südwesten, hinter den Wachsamem Wald, reisen.

Unterhaltung beginnt

Kar'Orugalak: „Seid begrüßt, Uruknorg und hässliche Fremde. Hat sich deine Reise in den Nordwesten als nützlich erwiesen?“

Uruknorg: „Und wie. Ich freue mich, dass auch du es geschafft hast, Kar'Orugalak. Die Gerüchte der Elfen erwiesen sich als wahr: Tedder ist am Leben.“

(+Sympathie) Tedder: „Najaa, eigentlich nicht wirklich am Leben. Vielleicht existent, allerdings untot. Freut mich, dass ich dich persönlich kennenlernen, Kar'Orugalak.“

(+Brutalität) Tedder: „Ich bin tot, aber weile unter den Lebenden. Wie lange wird das hier dauern? Ich muss die Tage Disgustus Gedärme noch entnehmen.“

Wenn Sympathie:

Tal'Valgor: „Tedder ist ein Ehrenmann, ganz wie früher. Es hat Freude bereitet, bei der kürzlichen Belagerung aus Bostim zuzusehen, wie die Menschen vor ihm flohen.“

Wenn Brutalität:

Kar'Orugalak: „Hahaha, bist ganz schön schroff geworden, Tedder. Nicht mehr der kleine, lebenswerte Welpen von früher, was?“

Mun'Dorg: „Können wir das Gequatsche beiseite lassen. Uruknorg, was war der Grund für diese Kriegsratsitzung? Nur das Nichttotein von Tedder? Oder hast du dich endlich entschieden, gegen König Disgustus I. vorzugehen?“

Uruknorg: „Immer mit der Ruhe, Mun'Dorg. Die Gründe dieses Zusammentreffens sind beide von dir genannt worden. Die Wiederauferstehung von Tedder und seine Entscheidung, sich als Untoter mit den Orks erneut zu verbünden, hat auch die meinige Entscheidung vereinfacht.“

Karandark: „Seit wann machen Orks und Untote gemeinsame Sache? Verbrennen sollten wir diese Monster!“

(+Sympathie) Tedder: „Da hast du wohl recht, Ork. Wie war dein Name doch gleich? Wir wurden noch nicht einander vorgestellt, glaube ich.“

(+Brutalität) Tedder: „Immer langsam, Abscheulichkeit. Ich bin kein finstrer Lichfürst, der versucht, den gesamten Kontinent zu unterwerfen. Sehe mich als Troll, so wie ich einst in den Bergen über alles und jeden herrschte.“

Wenn Sympathie:

Uruknorg: „Das ist Karandark, Heerführer des Stammes aus dem Südwesten, hinter dem Wachsamem Wald. Er wird nach unserer Besprechung zurück zu seinen Mannen reisen, da die Elfen seit dem Verrat von Disgustus etwas schwierig zu handhaben sind.“

Wenn Brutalität:

Karandark: „Dieses klapprige Wesen nennt mich eine Abscheulichkeit? Seinen Schädel werde ich herunterreißen und die Rippen dieses totenbeschwörenden Knechten den Wölfen zum Fraß vorwerfen!“

Uruknorg: „Heh, Karandark. Dieser Untote, oder nennen wir ihn doch bitte einfach bei seinem Namen, Tedder, wird für uns Bostim niederbrennen. Etwas Wertschätzung, bitte.“

Mun'Dorg: „Ruhe, jetzt. Wo bleiben die wichtigen Punkte?“

Uruknorg: „Tedder, bitte berichte uns, was dir und deinen Trollen in eurer Heimat in den Tückischen Gipfeln vor einigen Wochen widerfahren ist.“

Tedder: „Es war ohne jegliche Vorwarnung, wenn man die gnadenlose Ermordung einem meiner ehemaligen stärksten Krieger beiseite lässt. Das Schwein Disgustus ...“

Dialog: „Und so erzählte Tedder von seiner Auferstehung, von der Flucht aus den kalten, steinigen Höhlen, der Bekanntschaft mit Nekromant und dem Tod von Vasolin, dem Elfenkönig.“

Tal'Valgor: „Beginnt ähnlich zu dem, was mir und meinen Mannen vor wenigen Tagen zustieß. Nur, dass Tedder damals keiner zur Hilfe eilte.“

Kar'Orugalak: „Pah! Dieser hinterhältige Menschenwurm. Wenn ihr mich überzeugt, werde ich euch begleiten und bei der Hinrichtung dieses widerwärtigen Möchtegernkönigs Disgustus zusehen und seine Fingerknochen zu Messern verarbeiten!“

(+Sympathie) Tedder: „Wir werden uns der Sache zivilisiert und mit Genuss annehmen.“

(+Brutalität) Tedder: „Brutalität ist, was wir brauchen. Seine Hände sollst du bekommen!“

Wenn Sympathie:

Kar'Orugalak: „Pfft, Schwächling.“

Wenn Brutalität:

Tal'Valgor: „Ich denke wohl kaum, dass ich an solchen Vergehen Zeit verschwenden sollte.“

Uruknorg: „Ganz egal, wie ihr Disgustus Leben beendet oder was für eine Folter ihn erwartet. Ich möchte einen der anwesenden Heerführer ersuchen, Tedder bei seiner Rache an Disgustus mit ein paar Mann zur Seite zu stehen. Ich selbst habe hier, in Tarag, mit Mun'Dorg etwas zu klären. Karandark wird, wie bereits erwähnt, die Elfen südwestlich des Wachsamens Waldes im Zaum halten. Wie steht es mit euch anderen zwei?“

--- Wenn (aktuell) Sympathie überwiegt...

Tal'Valgor: „Ich bin Tedder mein Leben schuldig. Ohne seine Hilfe wäre ich vom Offizier Sicktus überrannt worden. Wenn Tedder wünscht, dass ich mit ihm komme, werde ich ihn mit meinem halben Heer begleiten.“

Kar'Orugalak: „Für so was fragst du mich? Das wird doch eh nur langweilen.“

(+Sympathie) Tedder: „Tal'Valgor soll es sein.“

(+Brutalität) Tedder: „Kar'Orugalak, wenn du es wünschst, bekommst du auch die Zehen, zusätzlich zu den Fingerknochen.“

--- Wenn (aktuell) Brutalität höher ist...

Kar'Orugalak: „Ich könnte meine Attentäter nach Bostim schicken und euch begleiten lassen – Eine Stadt, voll mit verlogenen und verkorksten Menschen. Wieso nicht?“

Tal'Valgor: „Ich bin Tedder mein Leben schuldig. Ohne seine Hilfe wäre ich vom

Offizier Sicktus überrascht worden. Doch das ist nicht mein Bier. Ich habe die Kriege nördlich des Schwarzen Flusses zwischen Orks und Menschen nie verstanden. Ich werde mich raushalten.“

(+Sympathie) Tedder: „Schade, Tal‘Valgor. Es würde mich dennoch freuen, wenn du mit mir kommst – Deine Schuld sähe ich als beglichen. Überdenke deine Entscheidung noch einmal.“

(+Brutalität) Tedder: „Kar‘Orugalak, die Fingerknochen stehen dir zu.“

--- Ende des Wenn...Dann

--- Wenn Tedder Tal‘Valgor wünscht...

Ugoki: „Pfft, Dieser Val‘Ralgot ist viel zu anständig. Das kann doch gar keinen Spaß machen! Tedder, ich dachte, wir machen das ganze auf meine Weise? Habe ich nicht...“

Tedder: „Schweig, Ugoki. Bostim ist eine stark verteidigte Menschenstadt. Unser erster Schritt ist es, die Mauern zu überwinden und an Disgustus selbst heranzukommen.“

Ugoki: „...“

--- Wenn Tal'Valgor auch mitkommen will...

Uruknorg: „So soll es sein. Tal'Valgor wird dich begleiten“

Tal'Valgor: „Wann brechen wir auf?“

--- Wenn Tal'Valgor nicht mitkommt

Tal'Valgor: „Ich lehne dankend ab, Tedder. Ein ander Mal stehe ich dir jeder Zeit zu Diensten, um meine Schuld zu begleichen – Doch die Rache soll die deinige bleiben.“

Kar'Orugalak: „Zum Teufel mit diesen Rattenfressern aus Bostim!“

--- Wenn Tedder Kar'Orugalak wünscht...

Ugoki: „Mit dem hätten wir gemeinsam eine Menge Spaß, das weiß ich jetzt schon.“

--- Wenn Kar'Orugalak auch mitkommen will...

Uruknorg: „So soll es sein. Kar'Orugalak wird dich begleiten.“

Kar'Orugalak: „Blut wird fließen!“

--- Wenn Kar'Orugalak nicht mitkommt

Kar'Orugalak: „Pah! Nein danke, Troll. Schlaf bekomme ich auch hier genug.“

Tal'Valgor: „So lasst mich euch begleiten, Tedder, und meine Schuld bei dir begleichen.“

Unterhaltung zu Ende

Episode 8: Rache

Die Zeit der Rache war gekommen.

Durch die Orks, die mich begleiten, sind wir wohl sogar nahezu gleich auf mit der Zahl der Krieger aus Bostims Streitmacht. Es wird ein Blutbad werden, so wie wir Sicktus bereits den Kopf abschlugen. Nur noch viel, viel mehr Blut und rollende Köpfe.

Meine Totenbeschwörungskünste haben sich nicht mehr weiterentwickelt. Doch meine Skelettkrieger sind tödlich genug. Die Menschen werden zwischen Äxten und Krummschwertern verblutend ihr Ende finden. Ich frage mich, was aus Nekromant in der Zwischenzeit geworden ist. Ich denke, ich werde nach dem Tod von Disgustus persönlich der Festung des widerwärtigen Totenbeschwörers einen Besuch abstatten.

--- Wenn einen Tal'Valgor begleitet

Tal'Valgors krummschwertschwingende Grunzer sind Angsteinflößend, selbst für mich. Sie haben kaum etwas an Skeletten auszurichten, doch gegen menschliche Soldaten sind sie eine Köstlichkeit. Ugoki ist enttäuscht, dass uns nicht Kar'Orugalak begleitet. Die beiden haben irgendwie eine Wellenlänge, verstehst du? Solange Köpfe rollen und Blut fließt sind beide glücklich. Doch Tal'Valgor ist ein anständiger Ork – Er will lediglich seine Schuld bei mir begleichen, die ich eigentlich nie als eine sah. Es war viel mehr Uruknorg, der Bostim von seinen Mannen vertrieben hatte.

--- Wenn einen Kar'Orugalak begleitet

Kar'Orugalaks messerwerfende Meuchler sind wirklich klein gebaut, verglichen mit den anderen Kriegerern der Orks. Aber Uruknorg versprach mir, kurz bevor wir

aufbrechen, dass alle lebenden Wesen ihren in Gift getauchten Messern schnellstens erliegen. Ugoki ist sehr glücklich, dass Tal'Valgor bei seinen eigenen Kriegern bleibt und uns nicht im Weg umgeht. Kar'Orugalak und Ugoki verstehen sich so wie ewig beste Freunde. Köpfe sollten rollen, Blut fließen, Hände zerquetscht und Gliedmaßen verstummelt. Das ist auch so ziemlich das einzige, worüber sie sich unterhalten.

--- Ende Wenn...Dann

Wir sind jetzt an dem Lager, wo wir Tal'Valgor halfen, gegen Sicktus standzuhalten. Am nächsten Morgen und zwei weitere Stunden zu Fuß und es ragen die Türme von Bostim in weiter Ferne vor uns auf. Es sollte noch gut einen halben Tagesmarsch mit den Orks dauern, bis wir unser Lager aufschlagen können um die dort lebenden Menschen zu vernichten. Es wird ein Genuss sein, den Körper von dem so genannten König von Bostim ausleben

zu sehen. Ich werde spüren können, wie der Tod seine Seele verschlingt. Schade, dass ich nicht das Buch von Nekromant gekauft hatte. Es hätte mir so viel lehren können.

Wir sind nun knapp vor den Toren zu Bostim. Die ersten Ritter, die uns vor ein paar Stunden entgegen kamen, haben die Orks als Wegnahrung verspeist. Bostim wird fallen.

--- Bostim ist im Nordosten der Karte, Tedder und sein gewählter Verbündeter sind im Südosten.

--- Je nachdem, ob Kar'Orugalak oder Tal'Valgor der Verbündete ist, kommt der Dialog

Kar'Orugalak: „Brennt alles nieder, Krieger! Vergiftet diese Kakerlaken und sorgt für einen qualvollen Tod ihrer Kinder und Frauen!“

Tal'Valgor: „Meine Grunzer – Brennt alles nieder! Bringt König Disgustus lebendig zu Tedder. Dem Rest: Kopf ab!“

Tedder: „Disgustus! Du stinkende, sabbernde Made! Komm vor die Stadttore und stelle dich wie es ein Würdiger tun würde!“

Disgustus: „Wer seid ihr, Orks? Pah. Stadtwache, tränkt den Boden mit ihrem Blut!“

Kar'Orugalak: „Reißt diesem Widerling die Kehle raus!“

Tal'Valgor: „Minütlich werden sie ihr Ableben beschreiten.“

Ugoki: „Knie nieder, Abschaum! Deine Herrschaft hier ist zu Ende!“

Tedder: „Erinnerst du dich nicht an den Tag, als du deine ehemaligen Verbündeten

überfielst? Mein Name ist Tedder – Und der Tod ist dir sicher!“

Disgustus: „Tedder? Das kann nicht sein. Wie kommt es, dass du nicht tot bist, wie der Rest deines verkümmerten Trollstammes?“

Tedder: „Die Toten wollten sich an dir rächen. Ich bin die Rache. Ich bin dein Gevatter Tod, hinterhältige Ratte!“

Tedder: „Orks, keine Gnade! Möge der Tod meine Armeen Bostim für die Ewigkeiten dem Erdboden gleich machen!“

--- Ziel: Tötet alle gegnerischen Anführer

--- Nach einiger Zeit kommt Nekromant von Südwesten, ziemlich nah zu dem Lager von Tedder und seinem orkischen Verbündeten. Nekromant und Menschen sind jedoch auch befeindet!

Nekromant: „So sieht man sich wieder, Pfuscher. Und deine grässlichen Orks sind dem Tode geweiht. Möge die Macht der Toten über euch kommen!“

Tedder: „Nekromant. Tötet ihn!“

Kar‘Orugalak: „Dieser Widerling mit seinen Experimenten! Er wird mir nicht entkommen, weder noch Gefangener werden, wie er es einst war. Tötet ihn!“

Tal‘Valgor: „Grunzer – Tötet diesen herumexperimentierenden Totenbeschwörer!“

--- Nach ein paar weiteren Runden kommt ein Elf, Landolin, Sohn von Vasolin

Landolin: „Diese klapprigen Untoten haben meinen Vater Vasolin in das Reich der Toten geschickt! Tötet sie alle!“

--- Wenn Nekromant stirbt...

Nekromant: „Das wars wohl – Ade, geliebte Welt und Tote. Ich hätte dir so viel beibringen können, Tedder, dass sogar die finstersten Lichfürsten vor dir erzitterten.“

Tedder: „Kopf ab!“

--- Wenn Disgustus stirbt...

Ugoki: „Nicht töten! Foltern!“

Tedder: „Haltet ein, Männer. Dieser Menschenkönig gehört Ugoki und mir.“

--- Wenn Landolin stirbt

Landolin: „Neeiiin! Meine Blutlinie darf nicht aussterben! Das ist nicht...“

Ugoki: „Da sind die Arme ab.“

Landolin: „AHHHHH!!!!“

Ugoki: „Da rollt der Kopf.“

--- Wenn Disgustus, Landolin und Nekromant getötet wurden, wird diese Story zu ende erzählt....

Tedder: „So sollte der gewaltsame Krieg begonnen haben. Ein König wartet auf mich.“

Epilog

Bostim ist gefallen. Disgustus rechtes Bein fehlt bereits, als Ugoki und ich zu ihm kommen. Die Folter werde ich in einem Wort zusammenfassen: Untugendhaft.

König Disgustus I. gehört der Vergangenheit an. Die Fingerknochen behalte ich, für Kar'Orugalaks Messerchen.

Uruknorg und die anderen Stammeshäuptlinge stellen sicher, dass es keine aufmüpfigen Elfchen oder

Menschlein südlich des Schwarzen Flusses mehr an eine solche Machtposition, wie es sie in Bostim einst gab, schaffen werden.

Ugoki sagt, er will nach Südwesten gehen und ein wenig durch den Wachsamten Wald streifen, um die schlechten Tage zu vergessen. Wahrscheinlicher ist, dass er ein paar weitere Pferde der Elfen verspeisen wird.

Was mich betrifft – Meine Rache an Disgustus ist vollbracht. Es war, um ehrlich zu sein, nicht befriedigend genug. Aber was solls. Ich werde mich nun nach Norden, in mein ehemaliges Dorf in den Tückischen Gipfeln begeben, um nachzusehen, ob irgendwelche Trolle meines Stammes überlebt und sich versteckt hatten, oder vielleicht doch noch unter unbewachter Gefangenschaft eingekerkert waren.

Der Friede ist wieder eingekehrt.
Menschen sagen nichts mehr. Elfen sagen
nichts mehr. Mein Rachefeldzug hatte doch
für alle etwas Gutes.

--- Wenn man noch NICHT Story B gespielt
hat...

Ich frage mich, wie es Ugoki, mir uns
unserer Rache ergangen wäre, wenn wir
alleine den Weg zu Disgustus Toren
beschritten hätten. Wenn wir an jenem
Tage, an dem ich mich für die
Totenbeschwörung entschied, umgehend
nach Osten aufgebrochen wären...

Wenn wir ohne Hilfe der Orks versucht
hätten, Bostims König den Gar
auszumachen...

Tedder:

Wir brechen umgehend nach Osten auf,
um diesem widerlichen Menschen in
Bostim den Gar auszumachen. Lebt wohl,
dunkler Zauberfreund!

Nekromant:

Nun denn, meine Lieben. Ich hoffe, ihr werdet erfolgreich sein und über die Menschen siegen – Ich werde mich meinen eigenen Angelegenheiten widmen. Womöglich sieht man sich wieder!

=> StoryB.odt

Storyline B: Tedder zieht mit Ugoki alleine nach hause

Episode 3: Wildnis

Es ist kühl und feuchter Nebel liegt in der Luft. Vermutlich wird das auch eine ganz schön lange Zeit noch so bleiben. Ugoki und ich sind alleine unterwegs, keinerlei Hilfe oder Freund steht uns zur Seite.

Vorsicht muss gewahrt werden, da jetzt, wo wir untot sind, wohl kaum ein Lebender gut auf uns zu sprechen ist. Bei Menschen ist mir das eigentlich ziemlich egal – Doch was ist, wenn wir auf Überlebende meines Stammes in den Tückischen Gipfeln treffen?

Es dauert nicht einmal 2 Stunden, als wir in Nähe auf herumstreifende Soldaten mit dem Wappen Bostims treffen. Wir müssen uns im Nebel versteckt halten. Wer weiß, wie viele Krieger der Menschen in dieser Umgebung ihre Untaten vollbringen. Es sollte ganz gut klappen. Da wir untot sind, können wir uns selbst im Nebel leise und schnell fortbewegen. Was erwartet uns sonst noch?

--- Die Karte ist länglich, am Bergrand spielend. Tedder und Ugoki starten im Südwesten, quasi vom Höhlenausgang aus, und müssen am Bergrand entlang nach Osten gelangen.

--- Ziel: Laufe nach Osten, Richtung deiner ehemaligen Heimat.

--- Auf dem Weg sind umherstreifende menschliche Soldaten. Diese sind langsamer und haben eine noch geringere Sichtweite. Tedder darf nicht entdeckt werden, und wenn er es doch wird, kommen ganz ganz viele Soldaten aus dem Nebel und greifen sie an, was höchstwahrscheinlich in einer Niederlage bzw. Tod endet.

--- Wenn Tedder die ersten Menschen durch den Nebel erblickt...

Tedder: „Ugoki, schau dort! Ein paar umherstreifende Soldaten.“

Ugoki: „Lass uns sie zu aufessen?“

Tedder: „Nein. Wir müssen versteckt bleiben – Disgustus soll noch nicht erfahren, dass wir leben. Und wer weiß, wie viele von denen hier im Nebel herum patrouillieren, oder was sich sonst für Wesen hier aufhalten!“

--- Wenn Menschen Tedder erblicken, was immer passiert, *nachdem* Tedder die Soldaten erblickt hat

Soldat1: „Heh! Seht, fremde Nichtmenschen durchstreifen unsre Lande!“

Soldat2: „Tötet sie!“

--- Wenn Menschen Tedder das 2. Mal erblicken

Soldat1: „Ahh! Untote nähern sich! Schlagt Alarm, umgehend!“

--- Auf dem Weg sind auch noch wilde Wölfe – Diese sind schnell und greifen von selbst äußerst aggressiv an. Aber die Wölfe kann man einfach töten, da kommt nichts Besonderes.

--- Wenn Tedder und Ugoki den ersten Wolf sehen...

Tedder: „Hmmm, lass uns mal den probieren.“

--- Wenn der erste Wolf stirbt...

Ugoki: „Ich schmecke etwas! Das Fleisch... Ahhhhhhhh. Wieso schmeckten die Ratten der Höhle nach nichts?“

Tedder: „Ich denke, jetzt, wo wir untote Trolle und keine Geister mehr sind, kehren auch unsere Geschmacksnerven zurück. Großartig!“

--- Am Ende der Karte, ganz weit östlich, trifft man auf einen Wilden Menschen.

Dieser Wilde wird sich Tedder und Ugoki anschließen. Er heißt Grätrich

Kiki: „(*blubber*)“

Grätrich: „Hahaha, Jaaaaaa... Ohhh...“

Tedder: „(*räusper*) Entschuldigt, bitte.“

Grätrich: „Hoppala, da ist wer!“

--- Es rennt eine kleinere Wilde (Name: Kiki), mit zerstrubbelten Haaren, davon, als die beiden Tedder und Ugoki erblicken.

Ugoki: „Pah! Menschen, die Spaß haben. Lass mich sie töten!“

Grätrich: „Halt! Nein, nicht töten. Wir stehen nicht unter des Königs Befehl! Es sei denn, ihr seid auf sein Geheiß um mich zu verhaften... Dann sind wir natürlich schon dem König von Bostim unterlegen und nicht die, die ihr sucht. Und ich sollte wegrennen. Sorry, ich mein...“

Tedder: „Schnauze, jetzt. Was macht ihr Wilde hier, südlich der Berge?“

Grätrich: „Ähm...“

Tedder: „Ist egal, ich habs ja gesehen. Du siehst nicht aus wie ein Soldat von Disgustus – Und diese Keule, du bist auch kein Bauer. Was und wer bist du?“

Grätrich: „(*kicher*) Mein Name ist unwichtig. Nennt mich einfach Freund. Ihr seid ja auch Untote, offensichtlich aber noch nicht sehr lange. Sonst wäre ich wohl schon tot. Also, ich bin Disgustus in keinster Weise ergeben. Dieser Abschaum gehört gestürzt. Oder getötet. Was auch immer.“

Dialog: „Tedder erzählte von dem Untergang seines Trollstammes weiter nordöstlich in den Tückischen Gipfeln und seiner Flucht aus den westlichen Höhlen, sowie seinem Vorhaben, Disgustus umzubringen.“

Grätrich: „Alles schön und gut, aber an Disgustus wirst du nicht so einfach heran kommen. Hab ich selbst auch schon oft versucht. Drum darf ich auch nicht mehr die Stadt betreten.“

Ugoki: „Was dann? Zusehen und warten, bis er an Altersschwäche verreckt? Nein danke, ich will seinen Kopf abreißen!“

Grätrich: „Ich habe ein paar Freunde, Gesetzeslose, die sich im Untergrund versteckt halten. Vielleicht können wir uns zusammentun und den König stürzen!“

Tedder: „Nun, warum denn nicht. Allerdings haben wir eine Bedingung: Disgustus darf nicht getö...“

Ugoki: „Er muss leiden und gefoltert werden bis er an seinen Wunden krepirt. Genau.“

Grätrich: „(*kicher*) Das lässt sich einrichten.“

Episode 4: Gebirgsmarsch

Unser Wilder, der seinen Namen nicht verraten will, wieso auch immer, führt uns in Richtung zu seinen geächteten Freunden. Es ist seltsam, als Untoter in Gesellschaft von einem halbwegs freundlichen Lebenden zu sein. Ugoki muss sich zurückhalten, nicht einfach in den Arm oder die Schulter des Menschen zu beißen.

Der Weg führt uns zuerst ein Stückchen zurück nach Westen an der Berggrenze entlang, bis wir einen gut versteckten Pfad nach Norden einschlagen werden. Unser Freund sagt, er wüsste selbst nicht mehr genau, wo sich dieser Pfad befindet.

--- Man startet im Südosten der länglich, in die Höhe gezogenen Karte. Im Norden der Karte ist ein Höhleneingang oder sowas

--- Ziel: Führe Tedder nach Norden in die Höhle

--- Auf dem Weg kommen ein paar wenige Wölfe, die man ohne Probleme abschlagen soll.

--- Wenn nach ein paar Wölfen ein weiterer Wolf getötet wird...

Ugoki: „Ich hab Hunger. Können wir den Wolf hier braten?“

Tedder: „Lass uns ein Feuer entfachen.“

Grätrich: „Wir sollten bei Dunkelheit nächtigen oder unseren Weg fortsetzen, meine Freunde. Feuer zieht nicht nur die Monster an, denen wir bisher begegneten - Andere Wesen, viel gefährlicher als Wölfe!“

Tedder: „Willst du jetzt was essen oder meckern?“

--- Es wird ein Feuer entfacht, um das sich die Gefährten sammeln

Dialog: „Die drei Gefährten verspeisen bei gemütlich flackerndem Lagerfeuer das Fleisch des Tieres.“

Ugoki: „Hmmmm... Das hat gemundet!“

Dialog: „Als nichts mehr übrig ist, sitzen sie noch eine kurze Zeit am Feuer. Es ertönt ein lautes Knurren, nicht weit entfernt vom Lagerfeuer.“

Grätrich: „Habt ihr das gehört? Ich habe euch gewarnt. Zur Hölle sollt ihr fahren!“

Tedder: „In der Hölle steht Untoten wohl ziemlich sicher ein Platz zu. Aber ja, wir haben das auch gehört. Scheint größer als ein Wolf zu sein...“

Ugoki: „Ob man das essen kann?“

--- Ein Zwerg (Name: Dralgur) kommt, knurrend, hinter einem Felsen hervor und bedroht Tedder, Ugoki und Grätrich

Dralgur: „Grrrrr. Was tun Untote in diesem Gebiet? Keinen Schritt, oder mein Hammer zerschmettert deinen Brustkorb, Grässlichkeit!“

Grätrich: „(zitter)“

Tedder: „Mimimimimi. Wir tun dir nichts, Zwerg. Wir sind auf dem Weg zu Freunden unseres lebenden Begleiters hier. Was tust du hier? Sind noch mehr von dir in der Nähe?“

Ugoki: „Hab schon lang kein Zwerg mehr geschmeckt.“

Tedder: „Ruhe, Ugoki.“

Dralgur: „Hm, tja. Schwierig. Ich werde euch nichts tun, wenn ihr lediglich friedlich durch die Lande zieht – Ich bin auch allein gegen drei. Nur esst mich nicht!“

Tedder: „Ähm...“

Dralgur: „Dralgur ist mein Name. Ich bin vom nordöstlichen Zwergenreich entflohen, vom Fürsten Dulagan wurde ich verbannt. Doch sei's drum gescheh'n – Wohin führt euch euer Weg?“

Grätrich: „(erleichtertes Ausatmen) Puuh. Nur ein einzelner Zwerg. Ich hab da wirklich schlechte Erfahrungen.“

Ugoki: „Ja, der Nachgeschmack...“

Dialog: „Sie erzählen Dralgur von ihrem Vorhaben, nördlich die gesetzlosen Verbannten aus Bostim um Hilfe zu erbeten und König Disgustus I. zu stürzen. Tedder erzählt, wer er einst war, und wie es

zu seiner derzeit misslichen Lage kommen konnte.“

Dralgur: „Nehmt mich mit, einsame Wanderer. Ich kenne mich im Norden gut aus und bin beweglicher als ihr in diesen Bergen.“

Tedder: „Jeder Mann ist eine unverzichtbare Hilfe!“

--- Ziel: Zieht jetzt nach Norden, zum Höhleneingang

--- Wenn Höhleneingang erreicht...

Tedder: „Wilde zuerst.“

Grätrich: „Pfft. Na gut.“

--- Tedder zieht zurück, Grätrich betritt die Höhle zuerst

Episode 5: Freund oder Feind

Der steile Höhleneingang kühlt die Körpertemperatur des Wilden und Zwergen rapide herab. Ein Glück, für Ugoki und mich, untot zu sein. Dralgur und unser Freund, der immer noch nicht seinen Namen verraten will, verstehen sich gut und unterhalten sich ununterbrochen. Naja, nicht ganz ununterbrochen, und auch nicht lange. Die Höhle verdüstert die Stimmung. Es wird immer dunkler und wir haben keine Fackel mit uns genommen. Hätte ja jemand mitdenken müssen.

Ugoki und ich tauschen uns darüber aus, wie wir Disgustus töten werden. Ugoki scheint gar nicht mehr so sehr an der Rache interessiert zu sein. Er weicht dem Gespräch immer mehr aus, und grübelt flüsternd darüber nach, ob man einen gravierenden Unterschied zwischen Zwerg und Wildem schmecken würde. Ich versuche ihn wirklich davon abzubringen,

ich mag die beiden. Beim Wilden bin ich mir nicht sicher. Aber Dralgur ist ein netter, haariger Zeitgenosse.

Als ich Dralgur nach dem Grund für seine Verbannung frage, will er es zuerst nicht erzählen. Doch dann packt er aus: Ein wirklich großes aber haariges, verschrumpeltes Ding. Er habe der Frau des Zwergenfürsten Dulagan diesen Bart abgeschnitten. Sein Bruder gab ihm 100 Goldstücke dafür – Ein wirklich nicht abzuschlagendes Angebot. Ich kann nicht glauben, wie dieser Bart einer Frau gehören kann. Aber gut, Zwerge.

Unser wilder Namenloser kichert immer zu verrückt vor sich hin, wenn Disgustus Name erwähnt wird. Vielleicht verheimlicht er etwas? Es nervt mich mittlerweile ein wenig, aber noch aushaltbar. Ich hoffe, spreche aber natürlich nicht aus, dass es Ugoki ab einem gewissen Punkt überkommt und er den Wilden einfach aufisst.

--- Szenario handelt in einer Höhle. Tedder, Ugoki, Dralgur und der unbekannte Wilde (Grätrich) starten im Südwesten, dem „Höhleneingang“

--- Ziel ist es, in der Höhle die Freunde von Grätrich und deren Versteck zu finden. Das Versteck befindet sich Östlich – Nördlich und auch Östlich sind Lager, jedoch nur im Osten ein Ort für die Verbündeten. Im nördlichen Lager sind riesige Monster: Spinnen, Ratten und Fledermäuse. Man kommt zuerst zu den Monstern, dann zu den Verbündeten.

Dralgur: „(*zittert vor Kälte*) Hätt‘ ich nur mein bestes Stück, den Wintermantel, bei mir.“

--- Ziel: Finde die Freunde vom namenlosen Wilden

--- Wenn Ugoki die erste Fledermaus tötet...

Ugoki: „(*kauend*) Die Krallen an den Flügeln lass ich übrig.“

--- Wenn Ugoki die erste Ratte tötet...

Ugoki: „Ich wusste doch, dass es der Ratten Geschmack war, als wir auf jenen Zauberer in der düsteren Höhle trafen.“

Tedder: „Hörst du mir überhaupt zu? Ich sagte bereits, dass es eher an unserem Geistsein lag.“

Grätrich: „Wie kann man so etwas freiwillig essen?“

--- Wenn Ugoki die erste Spinne tötet...

Ugoki: „Hmmm, haarig wie Dralgur.“

Dralgur: „Heh!“

--- Wenn die Gefährten auf das Lager stoßen, das voll mit Monstern ist...

Einheit, die das ganze sieht: „Das sind zu viele! Lasst uns hier verschwinden – Dieses Lager ist, zumindest von Menschlichem, verlassen.“

--- Im Lager von den „Freunden“ Grätrichs, den Verbannten aus Bostim, Namen: Dolgo (Anführer der Gesetzlosen), Kiki (Weibliche Gesetzlose, die selbe, die bereits in Episode 3 mit Grätrich „zusammen aufgefunden wurde“), Kronk (Ein Troll, „Krieger“ der Gesetzlosen, der einzige, mit einer tauglichen Waffe: Einem Hammer)

--- Wenn die Gefährten auf das Lager mit den Freunden von Grätrich stoßen...

--- Kronk, ein Troll, kommt den Gefährten entgegen

Kronk: „Halt! Wer da?“

Tedder: „Mein Name ist Tedder, ehemals Anführer der Trolle aus den Tückischen

Gipfeln. Mein Freund, der Wilde hier, meinte, ihr wäret gut gesinnte Bekannte und könntet uns bei etwas behilflich sein.“

Kronk: „Dann musst du mit Dolgo reden.“

--- Alle ziehen in das Lager hinein, zu Dolgo

Dolgo: „Mir wurde gesagt, ihr wäret Tedder. Doch was ich sehe ist ein hässlicher, kleiner Zwerg, zwei Untote und – Halt. Was tut Gräfrat in unseren Höhlen? Gräfrat, sprich, du verweichlichtes, kleines Kind! Wer seid ihr, dass ihr glaubt, meine Zeit verschwenden zu dürfen? Dass ihr es wagt, Gräfrat hier her zurück zu bringen, in seinen wohl sicheren Tod? Sagte ich nicht, dass du fern von uns bleiben sollst, du verlogene Ratte!“

Kiki: „(*kicher*)“

Tedder: „Wer ist Gräfrat?“

Gräfrat: „(*kicher*) Ähm, also, ja, tut mir leid, Tedder. Hab da vergessen was zu sagen.“

Ugoki: „Lasst mich diesen stinkenden Wilden verspeisen, sofort!“

Tedder: „Solltest du nicht von mir gehört haben, Dolgo, so hat es mit Sicherheit euer Troll hier. Wie ist dein Name, Krieger?“

Kronk: „Kronk. Ich habe von dir gehört. Wollte nie zu deinem Stamm, der war langweilig. Kein Krieg. Wieso bist du untot, was ist passiert?“

Dolgo: „Um Gräfrat können wir uns später kümmern. Wenn Kronk sagt, dass ihr es wert seid, angehört zu werden, so sprecht, Tedder.“

Dialog: „Und Tedder erzählte, erneut, seine Geschichte, bis zu dem Moment, als sie den Zwerg Dralgur trafen. Ab da erzählte der Zwerg, der bis jetzt still schweigend im

Schutz des Schattens gestanden hatte, weiter.“

Dolgo: „Pah! Dieser lächerliche Abschaum Disgustus. Was glaubtest du, wer Gräfrat ist? Was glaubst du, weshalb er unwillkommen ist?“

Tedder: „Ähm“

Gräfrat: „Ich sag ja schon...“

Dolgo: „Gräfrat ist der Sohn von König Disgustus I. und er gehört den Ratten und Spinnen oder den Wölfen draußen in der Wildnis zum Fraß vorgeworfen, ganz wie sein Vater!“

Dialog: „Eine Weile sagte keiner etwas. Es war still.“

Tedder: „Ugoki, lass uns essen.“

Ugoki: „Jaaaa!“

Gräfrat: „Neiiiiin! Stop! Nicht essen! Halt!“

Dialog: „Ugoki hat Gräfrat schon fest in den Händen und war kurz davor, seinen Arm abzureißen um davon zu probieren.“

Tedder: „Halte ein, mein Freund. Vielleicht sollten wir mehr erfahren, bevor wir diese Maßnahmen ergreifen. Gräfrat, was für Gründe hast du, mit königlichem Blut als Verbannter umherzustreifen?“

Gräfrat: „Wie wir alle wissen, ist Disgustus eine Abscheulichkeit. Ich wollte der Welt einen Gefallen tun und seiner Existenz ein Ende bereiten. Ich wurde verbannt von meines Vaters Freund, ein hoher Offizier aus Bostim, der mich bei mehrmaligen Versuchen abhielt, das zu tun, was Tedder jetzt vor hat. Es ist Jahre her – Zu meiner kühnsten Jugendzeit. Ich streifte als Verbannter umher und traf auf Kiki.“

Tedder: „Kiki, die Wilde, mit der wir dich sahen, als du dich uns angeschlossen hattest?“

Kiki: „(*kicher*) Ganz genau.“

Gräfrat: „(*kicher*) Gut. Ja. Die da. Sie stellte mich Dolgo vor, ohne zu verraten, wer ich bin. Als er es eines Tages herausfand, wurde ich auch hier verbannt. Ich dachte nur, dass ihr alle hier nicht mehr so böse auf mich deswegen seid. Was kann ich denn dafür, einen solch schrecklichen Vater zu haben? Ich will ihn genauso tot sehen wie ihr es wollt!“

Dolgo: „Mir ist das ziemlich egal. Ich habe nichts mit den sogenannten Zivilisierteren südlich der Berge zu tun. War nett, euch kennengelernt zu haben, Tedder. Verschwindet nun, oder ich lasse euch töten.“

Tedder: „Aber...“

Dolgo: „Entfernt euch!“

Tedder: „Dann spreche ich nicht zu Dolgo, sondern allen anderen hier. Wer daran interessiert ist, mir zu folgen, um die Herrschaft von König Disgustus I. in Bostim sowie sein Leben zu beenden, soll mir folgen. Kronk – Ich verspreche dir eine Menge von Menschen, die du töten und verspeisen darfst!“

Kronk: „(grunz) Pfft. Na gut, hier unten gibt es eh nichts außer ekligen Monströsitäten. Die Haare sind zum Kotzen.“

Dolgo: „Männer! Tötet diese Spinner!“

--- Es schließen sich Kiki, Kronk und ein paar weitere der Wilden an. Die Gefährten bestehen nun aus: Tedder, Ugoki, Gräfrat, Kiki, Dralgur, Kronk, Knarok (ein Wilder), Igorak (ein Wilder) und Krugar (ein Wilder)

--- Dolgo und ganz viele andere Wilden werden jetzt Feinde.

--- Ziel: Fliehe aus der Höhle vor Dolgos Männer

--- Es dürfen alle sterben, bis auf: Tedder, Ugoki, Gräfrat, Kiki, Dralgur, Kronk

--- Wenn Knarok stirbt...

Knarok: „Argh!“

Tedder: „Wir müssen weiter! Flieht aus diesen Höhlen, Freunde!“

--- Wenn Igorak stirbt...

Igorak: „Ugh...“

Ugoki: „Wir verlieren Krieger!“

Tedder: „Krieger? Die haben nicht einmal Waffen. Weiter, Männer, weg hier!“

--- Wenn Tedder den Ausgang erreicht, der im Nordosten liegt (zwischen den beiden Lagern im Norden und Osten) => Sieg!

Episode 6: Zwergische Gesellschaft

Ich warte am Höhlenausgang ein paar Minuten, bis wir vollständig sind. Wir müssen uns beeilen, die Männer von Dolgo sind uns auf den Fersen. Dralgur schlägt vor, in den Osten der Tückischen Gipfel zu marschieren, wo er eine verlassene Zwergenstadt kennt und wir Unterschlupf finden können. Am Ende einigen wir uns aber darauf, in die ehemals von Ugoki und mir beheimatete Trollstadt etwas weiter Südöstlich zu ziehen.

Kronk ist ein mächtiger Krieger, und wohl auch der Stärkste von uns, wie es scheint. Die ganzen Wilden hier besitzen keine Waffen. Wie zur Hölle sollen die Ugoki und

mir dabei helfen, Disgustus zu stürzen?
Die sind höchsten Kanonenfutter oder eine schlechte Ablenkung.

Meine Rachegeleüste sind wieder gekommen. Ich denke, wenn ich mich an dem Menschenkönig in Bostim gerächt habe, werde ich Dolgo noch mal einen Besuch abstatten und seine Körperteile mit Ugoki und Kronk verspeisen.

Wir marschieren weiter in Richtung Südosten, bis wir auf ein verlassenes Dorf stoßen. Wir schlagen unser Lager auf und teilen Wachen ein, wegen wilden Tieren und da wir nicht wissen, ob Dolgo uns immer noch verfolgen lässt.

Gräfrat und Kiki sind nicht mehr anzusprechen, sie verschwinden oft für mehrere Minuten oder bleiben länger zurück und holen dann wieder rennend den Weg auf, den sie hinter uns waren. Ich weiß nicht ganz genau, ob Gräfrat nicht doch gelogen hat. Er sieht nicht wie einer

aus, der versucht hat, seinen Vater umzubringen. Vielleicht einfach nur wegen seiner abstoßenden Unaushaltbarkeit. Er versprach Ugoki und mir zu helfen, aber anstatt uns irgendeine Art von Hilfe zu erweisen mussten wir vor einem im Untergrund lebenden Gesetzlosen fliehen und sitzen jetzt in einer vermutlich von Zwergen erbauten, verlassenen Stadt. Wenigstens hat sich Kronk uns angeschlossen – Das hätte auch anders laufen können, und dann wären wir jetzt alle tot.

Bevor alle schlafen gehen und die erste Nachtwache aufgestellt werden muss, erzählt Dralgur von seiner Vergangenheit und dem Zwergenfürsten Dulagan, der, dessen Sitz sich nordöstlich von dieser Zwergenstadt befindet. Dieses Dorf war wohl einst ein Außenposten, doch das ist Ewigkeiten her. In den letzten Jahrhunderten herrschte Frieden, also war es nicht mehr nötig, einen solchen Stützpunkt zu halten.

Der Bruder von Dralgur ist in einer höheren Position, als Leibwächter des Dulagan, tätig. Er verschaffte Dralgur den Zugang zum Schlafzimmer des Zwergenfürsten, wo der Bart der Fürstenfrau seinem Ende begegnete. Ich grüble mit Dralgur, Kronk und Ugoki darüber nach, was uns für Möglichkeiten offen stehen, Disgustus zu töten oder entführen.

Eine Möglichkeit ergibt sich mit Grätrich. Doch wenn er ein ernsthaft Verbannter aus Bostim ist, wird uns das auch nicht weiter helfen, außer, dass er sich, hoffentlich, in der Hauptstadt auskennt. Eine Offensive gegen die Stadtwache der Menschen ist hoffnungslos – Die Gesetzlosen, die sich uns angeschlossen haben, besitzen keine richtigen Waffen und wir sind viel, viel zu wenige Männer.

Dralgur hat eine Idee: Dulagans Zwerge haben in allen möglichen Regionen der

Tückischen Gipfel Waffenlager, die wir versuchen könnten auszurauben.

--- Süden der Karte starten die Gefährten, in den Tückischen Gipfeln, also überall Berge

Dralgur: „Die Waffenkammern sind jedoch niemals unbewacht – Nicht einmal mit zwei der Schildwachen könnten wir es mit unseren Freunden hier aufnehmen. Sie zerlegen uns, noch bevor sie ihre Steinschleudern entwirrt haben.“

Tedder: „Wie Verhandlungsbereit würde sich Dulagan im Gespräch mit einem Untoten wie mir verhalten?“

Dralgur: „...“

Ugoki: „Ich werde seine Barthaare ausreißen, bis er sich wünscht, uns seine Waffen mit Geschenkpapier und Schleifchen zu übergeben!“

Tedder: „Hört sich plausibel an.“

Ugoki: „Großartig!“

Dralgur: „...“

Tedder: „Nein! Wir müssen taktisch klug vorgehen. Wenn wir uns als Untote den Schildwachen der Zwerge nähern, sind wir keine Untoten mehr, sondern Tote.“

Kronk: „Lasst mich die Zwergenschädel zerschlagen und als Sülze aufkochen!“

Dralgur: „Die Vorschläge werden nicht besser. Ich würde ja mit Dulagan oder wenigstens meinem Bruder, sprechen, doch ich bin genauso wenig erwünscht wie ein Untoter.“

Kronk: „Ich habe einen schlaunen Plan. Wir gehen hin und lassen uns verhaften!“

Tedder: „Und was dann? Fressen uns gegenseitig auf und sterben in einer kalten Zelle?“

Dralgur: „Das ist ein überraschend guter Plan, gebe ich zu. Von den Verließen kommt man in die unterirdischen Gebirgsflüsse, welche wiederum südlich in Richtung Bostim, vorbei an deiner ehemaligen Heimat, Tedder, führen. Das einzige Problem ist es, aus den Zellen in die Waffenkammern und von diesen zu den Bodenöffnungen zu gelangen, die zu solchen Flussläufen leiten.“

Tedder: „Aus einer Zelle auszubrechen ist nicht schwer, mein kleiner, zwergischer Freund.“

Kronk: „Einfach das Schloss kaputthauen.“

Dralgur: „Du wirst deinen Hammer nicht mehr in Besitz haben, nachdem dich die Schildwachen verhaftet haben.“

Tedder: „Lass das mal meine Sorge sein.
Also, lassen wir uns verhaften!“

--- Ziel: Reise gen Norden, über die Grenze
zu Dulagans Reich und lass dich verhaften.

--- Wenn man im Norden über die Grenze
kommt, erscheinen Zwergenwächter...

Wächter1: „Halt! Wer wagt es, ungebeten
in Dulagans Reich einzudringen?“

Tedder: „Mein Nam...“

Wächter2: „Untote! Das sind Untote! Und
Trolle! Und... Zwerge und Wilde??? Tötet
alle!“

Wächter1: „Nein – Wir sollten sie fesseln
und zu unserm Fürsten geleiten.“

Episode 7: Gefangene der Zwerge

Die Zwergenschildwachen fesseln uns alle und schleppen uns weiter in Richtung Nordosten. Ein knapper Tagesmarsch durch die Tückischen Gipfel, ein paar Stunden durch zwergisches Erdreich und wir scheinen die Hallen des Fürsten Dulagan erreicht zu haben.

Die Wachen berichten von ihrer Begegnung mit mir und meinen Gefährten. Den Zwergenherrscher scheint es nicht zu kümmern – Er schickt uns in die Zellen, wo wir auf unser Verhör warten und bis in die Ewigkeit verrecken sollen.

--- Die Gefährten befinden sich im Gefängnis. Vor jeder Zelle steht ein zwergischer Wächter.

--- Ziel: Entkomme mit allen Gefährten aus den Zellen

--- In der Zelle von Ugoki befindet sich eine alte Gabel. Neben der Zelle von Ugoki ist

Kiki gefangen. Ihre Zellen sind auch mit einer geschlossenen Gefängnistür aus Gitterstäben „verbunden“.

--- Wenn Ugoki die alte Gabel aufhebt...

Ugoki: „Was ist dieses rostige, alte Metallstück? Ich kann das ja kaum aufheben, so klein ist das.“

--- Wenn Ugoki mit der Gabel versucht, seine Gefängnistür aufzubrechen...

Ugoki: „Verdammter Mist! Sollen mir doch die Ratten das Fleisch bis auf die Knochen abnagen!“

--- Wenn Ugoki es, wegen Dummheit, einfach noch einmal versucht...

Ugoki: „Wieso versuche ich das überhaupt. Vielleicht wäre ein Anderer mit dem Metallstück erfolgreich...“

--- Wenn Kiki an die Tür zu Ugokis Zelle geht...

Kiki: „Hey, psst, schau her. Pass auf, Untoter. Gib mir das Ding und ich schaue, was ich damit anfangen kann.“

--- Wenn Ugoki und Kiki sich gegenüber an der Zellentür stehen...

Ugoki: „Hier, kleines Menschlein.“

Kiki: „Danke... (*stochert an dem Schloss der Zellentür herum*)“

--- Die Zellentür zwischen Ugokis und Kikis Zelle öffnet sich

Ugoki: „Wow. Dieses Weib hier ist klüger als die gesamten Bewohner von Bostim zusammen!“

Dialog: „Kiki ist es jetzt möglich, einfache Zellentüren zu öffnen.“

--- Wenn Tedder befreit wird...

Tedder: „Danke, Kiki.“

--- Wenn Gräfrat befreit wird...

Gräfrat: „(*kicher*) Danke, hihihi.“

Kiki: „(*kicher*)“

--- Wenn alle befreit sind....

Kiki: „Das wären alle.“

Dralgur: „Sehr gut. Folgt mir nun, ich zeige euch den Weg zur nächsten Waffenkammer.“

Episode 8: Waffenkammer

Gräfrat war uns in einer Hinsicht eine Hilfe. Seinetwegen hat Kiki uns begleitet und

Dolgo, den Gesetzlosen in jenen Höhlen im Südwesten, verlassen. Ohne ihr hätte Ugoki womöglich Jahrzehnte gebraucht, um mit dem metallenen Gegenstand die Zellentüren zu öffnen.

Dralgur kennt sich wohl sehr gut aus hier. Was er gearbeitet hat, bevor er von Dulagan verbannt wurde? Es fällt einigen schwer, mit dem Zwerg schritt zu halten, in diesen nur leicht beleuchteten Höhlengängen. Wir müssen ein paar der Zwergenwachen auf dem Weg bewusstlos schlagen oder töten, je nach dem, wie schnell sie uns bemerken und versuchen, Hilfe zu holen.

--- Karte spielt in der Waffenkammer, die Nordwestlich der Karte ist, und im Südwesten ist eine Art „Loch im Boden“, das dann zu einem Fluss führt, der Fluchtweg nachdem man die Waffenkammer geplündert hat

--- Es befinden sich alle vor der
Waffenkammer. Die Türe ist verschlossen.

--- Ziel: Öffne die Türe zur Waffenkammer

--- Wenn jemand vor die Türe geht...

Die jeweilige Einheit: „Vielleicht sollte Kiki
versuchen, diese Türe aufzuschließen...“

--- Wenn Kiki vor die Türe geht...

Dialog: „Nach einigen Minuten scheint sich
die Tür immer noch nicht zu öffnen.“

Kiki: „Mist. Das Schloss ist viel zu verrostet
bei dieser Türe.“

Tedder: „Es hat wohl lange keiner mehr
von den Gefängniszellen, von denen wir
kommen, versucht, der Waffenkammer
etwas zu entwenden.“

Kronk: „Ich hab eine Idee!“

--- Wenn Kronk vor die Türe zieht...

Dialog: „Kronk tritt die Türe mit Mühelosigkeit ein.“

--- Die Türe ist zerschmettert, es kann jetzt passiert werden.

--- Ziel: Plündere die Waffenkammer.

--- Es gibt verschiedene „Waffenhaufen“ oder „-stapel“

--- Streitkolben: Für Gräfrat, Tedder, Ugoki und die anderen Wilden: Knarok, Igorak, Krugar

--- Wenn Gräfrat bei den Streitkolben ist...

Gräfrat: „Disgustus Gehirn wird sich verflüssigen!“

--- Tedder bei Streitkolben...

Tedder: „Erinnert mich an die alten Zeiten, als Troll unter der Sonne wandelnd.“

--- Ugoki bei Streitkolben...

Ugoki: „Ha! Köpfe werden fliegen!“

--- Knarok, Igorak oder Krugar bei
Streitkolben...

Jeweilige Einheit: „Muss ich das nehmen?“

Tedder: „Kannst die Stadtwache von
Bostim um einen schnellen Tod bitten.“

--- Kronk bei Streitkolben...

Kronk: „Ich will meinen Hammer.“

--- Kiki bei Streitkolben...

Kiki: „Bekomme ich ja gar nicht
hochgehoben!“

--- Dralgur bei Streitkolben...

Dralgur: „Wenn wir schon in einem
zwerghischen Waffenlager sind, dann will
ich auch eine Axt aus von Zwergen
geschmiedetem Stahl!“

--- Hämmer: Für Kronk gedacht

--- Kronk bei Streitkolben...

Kronk: „Hah! Das nenne ich einen
Kriegshammer!“

--- Eine Einheit, die nicht Kronk ist...

Kronk: „Finger weg da! Der Hammer gehört
mir!“

--- Äxte: Für Dralgur gedacht

--- Wenn Dralgur zu den Äxten zieht...

Dralgur: „Eine zwergische Breitaxt, so wie ich sie immer schon trug!“

--- Wenn eine andere Einheit zu den Äxten zieht...

Einheit: „Dralgur, eine Breitaxt!“

--- Messer / Kleine Schwerter: Für Kiki gedacht

--- Wenn Kiki zu den Messern zieht...

Kiki: „Hihi, perfekte Länge!“

--- Wenn eine andere Einheit zu den Messern zieht...

Einheit: „Pah! Kiki steht vielleicht auf so ein Ding, ich aber nicht.“

--- Wenn alle Einheiten Waffen besitzen...

Tedder: „Perfekt! Nun lasst uns raus aus diesen stinkenden Zwergenhöhlen.

Dralgur, wo ist der nächst beste Ausgang?“

Dralgur: „Es sollte sich ein...“

--- In dem Moment kommen Wachen zur Waffenkammer, von Hinten durch die von Kronk zerbrochene Türe...

Wächter1: „Flüchtende Gefangene! Fangt sie, bevor sie uns entwischen!“

--- Ziel: Entledige dich den Wächtern

--- Wenn Wächter tot sind...

Dralgur: „Also. Wo waren wir? Der Ausgang. Weiter südöstlich die Gänge entlang sollte es einen Schacht geben, der als Abfluss bei Regenschauern und für gestorbene Gefangene dienen soll.“

--- Ziel: Finde den Schacht

--- Auf dem Weg sind anfangs ein paar zwergische Wächter, die man töten muss. Weiter hinten kommen Ratten

--- Wenn man den Schacht erreicht...

Dralgur: „Das ist er!“

Tedder: „Damit wäre das Waffenklauen erledigt. Ein Schritt näher an meiner Rache an König Stinktustus! Nun denn, raus mit uns!“

Episode 9: Schlachtplan

Wir springen einer nach dem anderen die Kluft hinunter, in den unterirdisch verlaufenden Fluss. Es ist ein sehr kleiner Fluss. Kronk schlägt auf dem Boden auf und verstaucht seinen rechten Fuß. Zum Glück heilen Trolle in der Regel sehr schnell und es sollte nicht längere Schwierigkeiten bereiten.

Es ist nun die Zeit gekommen, zu überlegen, wie wir nach Bostim kommen. Besser gesagt, wie wir in die Stadt selbst hinein kommen. Gräfrat ist verbannt, Kiki

ist eine Wilde und genauso wenig erwünscht wie Ugoki und ich, da wir unser Untotsein rein gar nicht verbergen können. Kronk ist ein Troll – Seit König Disgustus I. mit der geballten Macht von Bostim mein Volk in den südlicheren Tückischen Gipfeln auslöschte, ist die Rasse der Trolle wohl auch ein unwillkommener Gast in der Stadt. Da wäre noch Dralgur. Er ist ein Zwerg und ich bezweifle, dass Fürst Dulagan die Menschen über die Verbannung eines unwichtigen Bruders von einem seiner Schildwachen auf dem Laufenden hält.

Aber was sollte ein zwergischer Krieger in Bostim wollen. Handel treiben, aber mit was? Nein, das wird nicht klappen. Gräfrat macht einen Vorschlag: Er kennt einen nordöstlich gelegenen Eingang in die Kanalisation von der Menschenstadt. Durch die Kanalisation könnten wir es unter die Stadt schaffen. Wer hätte das gedacht, er erweist sich doch noch als

nützliches Mitglied unserer kleinen Truppe.
Unglaublich!

Uns fehlen die Ideen und da Gräfrat der einzige ist, der jemals zuvor Zeit in Bostim verbracht hatte, entscheiden wir uns für den Weg durch die Kanalisation. Ein weiterer Schritt um mich an diesem stinkenden Menschenwurm zu rächen!

--- Szenario geht in Richtung Süden, aus den Bergen raus, am Fluss entlang, wo sie im vorigen Szenario aus den Bergenhöhlen entkommen waren. Ganz im Süden ist Bostim. Nordöstlich von der Stadt ist eine Art Eingang zur Kanalisation.

--- Ziel: Geleite Tedder zum Eingang der Kanalisation, nordöstlich von Bostim

--- Im nördlicheren Teil des Gebirges sind Zwergentruppen, denen man ausweichen sollte. Sie greifen einen von selbst nur an, wenn man sich ihnen nähert. Außerdem kommen in den anfänglichen Runden von

hinter einem, von dem „Sitz“ des Zwergenfürsten Dulagan, Greifenreiter und verfolgen einen, weil man ja ein geflohener Gefangener ist, die Waffenkammer ausgeraubt und Zwerge im Sitz des Fürsten getötet hat.

--- Wenn die ersten Greifenreiter erscheinen...

Greifenreiter1: „Schwärmt aus und fangt die fliehenden Gefangenen wieder ein!“

Dralgur: „Fürst Dulagan scheint uns verfolgen zu lassen. Wir müssen auf der Hut sein!“

--- Wenn die zweiten Greifenreiter erscheinen...

Greifenreiter2: „Findet diese Mörder und tötet sie umgehend!“

--- Wenn die Gefährten die ersten Greifenreiter sehen...

Kronk: „Seht, ein paar dumme von Zwergen berittenen Greifen!“

Tedder: „Hebt ihr Fleisch als Nahrung auf. Wir brauchen es in der Kanalisation womöglich für unsere menschlichen Begleiter!“

--- Im mittleren Teil des Gebirges stößt man auf Gesetzlose, die Dolgo untertan sind. Wenn man sie sieht...

Dolgos Untertan1: „Sind das nicht die verräterischen Untoten und Zwerge, die Dolgo tot sehen will?“

Ugoki: „Haha, Menschenfleisch!“

--- Im südlicheren Teil des Gebirges kommen wilde Tiere, die umherstreifen. Die muss man einfach töten.

Kiki: „Wir sind von wilden Tieren umgeben!“

Gräfrat: „Bleib hinter mir, Kiki!“

Kiki: „(*kicher*)“

--- An der Gebirgsgrenze nach Bostim streifen menschliche Reiter, Ritter, umher. Diese sollte man vermeiden, ansonsten greifen sie einen an.

--- Wenn einen die ersten Reiter erblicken und angreifen...

Reiter1: „Was ist das hier für ein Pack? Untote, Zwerge, Wilde... Trolle? Die Trolle wurden doch allesamt vernichtet!“

--- Wenn man die Kanalisation erreicht...

Tedder: „Gräfrat – Führst du uns durch deine wohnlich heimischen Gebiete?“

Kiki: „(*kicher*)“

Gräfrat: „Aber natürlich. Auf dass mein Vater ablebt!“

Episode 10: Kanalisation

Die Treppe hinab in die Kanalisation ist noch halbwegs annehmbar. Doch je tiefer wir in den Untergrund steigen, desto düsterer und schwüler wird es.

Hier scheint die Kanalisation wohl eher in einen normalen Flussverlauf einer unterirdischen Höhle verlaufen zu sein. Ich hoffe, dass Gräfrat nicht lügt oder uns hier in eine Sackgasse führt. Wahrscheinlich ist aber alles gut und die Sorgen sind unnötig.

--- Nordöstlich starten die Gefährten, Südöstlich sind einige Aufgänge der Kanalisation. Man muss einen davon nehmen. Die Wasserläufe führen in alle möglichen Richtungen, auch Sackgassen. Auf dem Weg stößt man auf Zombies und widerliche Wassermöner.

--- Wenn man auf einen Zombie stößt

--- Die Einheit, die den Zombie sieht

Einheit: „Was sind die?“

Ugoki: „Ganz egal. Schlagt ihre Schädel ein!“

--- Wenn man auf ein Wassermmonster stößt

Einheit: „Ein riesiges Monster! Hilfe!“

Kronk: „Kein Problem für meinen Hammer.“

Dralgur: „Soll das Vieh meine Axt in das Fleisch bekommen!“

--- Nach ein bisschen zurückgelegtem Weg werden die Wände der Kanalisation etwas besser bearbeitet, fast schon schön behauen...

Tedder: „Wir scheinen uns nun unter Bostim zu befinden.“

Gräfrat: „Ein bisschen weiter südwestlich sollten die Aufgänge zur Stadt liegen.“

--- Wenn man einen Ausgang zu Bostim erreicht

Ugoki: „Nun lasst uns dieses Schwein Disgustus abstechen!“

Tedder: „Nicht so schnell, Männer...“

Episode 11: Bostim

Ich halte die Gefährten davon ab, die Kanalisation vorschnell zu verlassen. Wir können schließlich nicht einfach irgendwo in Bostim heraussteigen und 20 Soldaten der Stadtwache erwarten uns mit Speeren. Gräfrat versucht, die Umgebung um den

von uns gefundenen Ausgang zu beschreiben.

Es ist wohl sicher, hier hochzusteigen, und die Stadtwachen sollten in der Menschenstadt selbst nicht all zu gehäuft patrouillieren. Der Plan ist relativ einfach: Zwischen den Häusern schleichen, bis zur Burg des Königs. Dort die Wachen nacheinander abschlachten, am besten, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Dann in Disgustus Gemächer eindringen und seine Leibwachen töten.

Dann wäre es so weit. Disgustus wird sehen, was er Ugoki und mir angetan hat. Diese hinterhältige Ratte wird lebendig meine Rache, die Rache von Tedder, erleben und sein Leben dafür lassen. Hoffen wir, dass er es auch als Geist wieder auf diese Welt schafft, um seine Taten zu bereuen. Mal sehen, ob unser Plan aufgeht.

Wir steigen den engen Ausgang aus der Kanalisation hinauf.

--- Die Gefährten starten bei einem Ausgang aus der Kanalisation, entsprechend dem, den sie im vorigen Szenario genommen haben. Beim Aufgang erwartet sie eine betrunkene Stadtwache...

Stadtwache: „Grutzefix nochamoi! Wos woits ihr denn?“

Tedder: „Bitte was? Gräfrat! Ich dachte, es ist sicher!“

Stadtwache: „Wuist a Watschn, Spitzbua?“

Kronk: „Schweig still, Menschenwurm.“

--- Ziel: Erreiche König Disgustus I.
Schlafgemache

--- Wenn die Stadtwache stirbt...

Stadtwache: „Des wos, meiomei... Argh!“

Ugoki: „Was hat der denn gelabert?“

Kiki: „(*kicher*)“

Gräfrat: „Weiter, Freunde. Wir müssen nach [norden/süden/osten/westen – Je nach dem, wo man sich befindet, vom Ausgang der Kanalisation her], um in den Palast von meinem Vater zu kommen.“

--- Auf dem Weg zum Palast muss man Stadtwachen töten. Wenn man einen Passanten / normalen Stadtbewohner angreift...

Stadtbewohner: „Ahhh, Hilfe! Untote! Trolle! Wilde!“

--- Der Stadtbewohner rennt weg, und in einem gewissen Umkreis werden die Stadtwachen alarmiert, die Gefährten anzugreifen

--- Beim Eingang zu den Gemachen vom König sind 2 Wachen, die man besiegen muss. Wenn die besiegt sind...

Tedder: „Nun denn, das letzte Stündlein von Disgustus hat geschlagen! Kronk, bleib hier, um Wache zu halten, besser gesagt, die kommenden Wachen der Menschen zu töten. Wir beeilen uns!“

Kronk: „Na gut. Wachen sind mehr Menschen als der König. Also mehr Essen. Mehr Essen ist gut.“

Episode 12: Rache

Kronk tritt für uns noch die Türe zu den Gemächern des ach so erhabenen Menschenkönigs ein und bleibt dann zurück, um kommende Soldaten abzuschlachten, bevor sie uns in den Rücken fallen könnten. Ugokis

Rachegelüste sind wohl etwas wiedergekehrt, jedoch was meinen Teil betrifft, quillt es nur so aus mir hinaus. Ich renne fast vor allen anderen weg, weil ich nicht mehr warten will und kann, diesem Abschaum Disgustus die Arme und Beine abzuhacken.

Ich bin sehr zufrieden mit den Gefährten, die ich auf dem Weg nach Bostim fand. Auch wenn quasi alle Bewohner aus den Tückischen Gipfeln wohl sauer auf uns sind. Ich werde mir ein anderes Heim suchen, zurück bei mir in die ehemalige Trollstadt meines früheren Stammes geht es nicht mehr.

Wir treffen noch auf ein paar weitere Stadtwachen, deren Leben wir auf dem Weg zu Disgustus beenden.

--- Die Karte ist sozusagen in einer Burg / einem Schloss drinnen, mit Teppichboden oder so etwas und Wänden. Am Ende des

Ganges, wo man startet, trifft man auf Disgustus...

Disgustus: „Huch, was macht ihr denn! Wer seid ihr alle? Wie kommt ihr in meine...“

Tedder: „Dein Leben ist hiermit zu ende, Stinker.“

Disgustus: „Aber w...“

Ugoki: „Haha, oh ja. Ich habe mich auf diesen Gesichtsausdruck gefreut! Du verfluchter, hässlicher, hinterhältiger Menschenwurm!“

Dialog: „König Disgustus I. pfeift kurz und zückt sein Schwert.“

--- Es kommen Leibwachen und umzingeln die Gefährten.

Kiki: „Hilfe!“

Tedder: „Geht mir aus den Augen,
Menschenabschaum!“

--- Ziel: Töte König Disgustus I.

--- Wenn Disgustus besiegt wurde...

Gräfrat: „Vater.“

Disgustus: „Was... Gräfrat? Was tust du
hier!“

Tedder: „Er...“

Gräfrat: „Ich beende dein Leben.“

Dialog: „Gräfrats Keule sauste gegen den
Kopf von Disgustus. Das Blut spritzte bis
an die Wände und Decke der königlichen
Räume. Der Kopf rollte Tedder vor die
Füße.“

Kiki: „Ahhhhh! Gräfrat, was hast du getan!!!“

Tedder: „... du ...“

Episode 13: Ewige Stille

Die Augen waren glasig. Es stand Angst im Gesichtsausdruck des Kopfes vom ehemaligen König von Bostim. Sein Sohn hatte ihm den Kopf abgeschlagen. Ich hätte nie gedacht, dass so viel Wut in einem Menschling stecken könnte. Ich bin wütend. Ugoki ist noch wütender. Ich denke, die Gedanken an die Dinge, die wir gemeinsam Disgustus antun wollten, waren das einzige, was uns von der Tatsache ablenkte, dass wir Untote, wandelnd unter dem Sonnenlicht, verlassen und umgeben von schwächlichen Menschen waren.

Die Rache war kurz. Es war keine Rache. Ein Mensch hatte sie uns gestohlen. Der Sohn desjenigen, an dem wir unsere Vergeltung ausüben wollten. Wie konnte

das passieren? Doch nun ist es zu ende.
Mein Stamm der Trolle aus den Tückischen
Gipfeln ist ausgerottet worden. Die Zwerge
im Gebirge jagen uns und werden nicht
aufgeben, bis Ugokis und meine untoten
Knochen dem Zwergenfürsten Dulagan zu
Füßen liegen. Die Wilden von Dolgo jagen
uns und werden ebenso wenig ruhen. Die
einzige Zukunft, die uns bleibt, ist der
Süden.

So sei es. Wir verlassen die Gemächer des
nun toten Königs Disgustus, dem ehemalg
Ersten seines Namens. Kronk wartet
bereits auf uns...

... Und er wartet tot auf dem Boden
liegend.

--- Kleine Karte, in der Kronk tot auf dem
Boden liegt. Umgeben von Stadtwachen

Tedder: „Ach du Sch...“

--- Animation, wie die Menschen Tedder und seine gesamten Gefährten töten.

Epilog

Erneut wurde es Schwarz um mich.

--- Wenn man Story A bereits gespielt hat...

Doch diesmal blieb es dunkel.

Keine Höhle.

Es war das Ende von Tedder.

--- Wenn man Story A noch NICHT gespielt hat...

Ich frage mich, wie es Ugoki, mir uns unserer Rache ergangen wäre, wenn wir uns dem Weg vom unbekannten Zauberer angeschlossen hätten. Wenn wir an jenem Tage, an dem ich mich gegen die Totenbeschwörung und für die direkte

Rache an Disgustus entschied, das Reich der Toten zu kontrollieren gelernt hätten...

Wenn mit der Hilfe des Zauberers versucht hätten, Bostims König den Gar auszumachen...

Tedder:

Wir werden mit dir kommen, unser zaubernder, unbekannter Freund.

Totenbeschwörung wird sich wahrscheinlich als sehr nützlich gegen diese lebenden Zweibeiner erweisen.

Zauberer:

So sei es. Ihr werdet die Totenbeschwörung lieben lernen. Übrigens, mein Name ist Nekromant.

=> StoryA.odt