

## 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... Ahhhhhhh. 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 Grättrich

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: „Hm... 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: „Grrrr. 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 wurd' 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.“

Grätlich: „Pfft. Na gut.“

--- Tedder zieht zurück, Grätlich 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 (Grätlich) starten im Südwesten, dem „Höhleneingang“

--- Ziel ist es, in der Höhle die Freunde von Grätlich 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 spricht, 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 Rachegelüste 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 grübele 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 schlaun 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, hihhi.“

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 zwergischen 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: „(kichert)“

--- 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 Wassermöner stößt

Einheit: „Ein riesiges Möner! 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 Rachegeleüste 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: „Ahhhh! 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 ehemalig 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