

Szenario 1 - Angriff der Orks

Intro

Intro:

Erzähler: "Heute werde ich euch erzählen, wie sich unser Volk vom Rest der menschlichen Zivilisation zurückzog um in diesem Wald anzusiedeln, welcher nun schon so viele Jahre unsere Heimat ist und welcher immer unsere Heimat bleiben wird."

Erzähler: "Natürlich wisst ihr von Haldric und seinem Feldzug gegen die Orks, welche uns Menschen über das Meer folgten und nun auch versuchten, diesen neuen Kontinent an sich zu reißen."

Erzähler: "Um diese Monster zurückzuschlagen, brauchte Haldric jeden waffenfähigen Kämpfer, den er finden konnte. Auf seinen Ruf hin, schlossen sich Krieger aus Dörfern allerorten seiner Armee an, um der Bedrohung durch die Bestien ein Ende zu bereiten."

Erzähler: "Unter jenen Bürgern, die dem Ruf folgten, waren auch Helden aus dem Dorf Korstad, darunter auch der Anführer des Dorfes, Denvan und sein Bruder Lenvan. Doch um ihren Beitrag in den Schlachten Haldrics soll es hier nicht gehen."

Erzähler: "Unsere Geschichte beginnt nämlich nur Tage vor der Rückkehr der Krieger Korstads in ihre Heimat, welche unterdessen von Johan, dem Stellvertreter Denvans, geleitet wurde. Obgleich Johans Fähigkeiten das Dorf zu führen unbestritten waren, wandten sich die Dorfbewohner zumeist eher an Ysedda, die Frau Denvans und inoffizielle Anführerin des Dorfes. So geschah es auch, als eines Tages der Feind vor Korstads Türen stand..."

Vordialog

Vordialog:

Erzähler: "Der Bauer Haldar stürmte eines Tages aufgelöst auf den Marktplatz, um Ysedda um Beistand zu bitten."

Haldar: "Ysedda! Ysedda! Ich brauche deine Hilfe!"

Ysedda: "Beruhige dich Haldar."

Haldar: "..."

Ysedda: "Und nun erzähle mir, was passiert ist."

Haldar: "Ich habe einen Kobold entdeckt! Er steht auf meinem Feld!"

Ysedda: "Ein Kobold... 'steht' auf deinem Feld? Du meinst, er hat dich angegriffen?"

Haldar: "Nun... nein. Ich habe gerade eine Wurzel ausgraben müssen, ein riesiges Teil, das mindestens zwei Meter lang war, ich habe keine Ahnung, wieso die nicht früher im Weg war... Jedenfalls, als ich auf sah, stand dieser Kobold da und hat mich einfach angestarrt! Ich dachte zuerst, er würde mich sofort töten, aber der hat sich nicht gerührt. Nicht mal, als ich ihn angesprochen habe. Stand einfach da und hat gestarrt."

Johan: "Moment! Habe ich richtig gehört? Es wurden Orks gesichtet?"

Ysedda: "Keine Bange, Johan, ich kümmere mich schon darum und erzähle dir später, was los war. Es klingt nicht danach, als wären wir in Gefahr."

Ysedda: "Komm Haldar, zeige mir diesen Kobold."

[Ysedda und Haldar gehen zu Karga, welcher auf Haldars Feld steht.]

Ysedda: "Wer bist du? Was tust du hier?"

Karga: "Ich bin Karga! Ich spähe."

Ysedda: "Wie bitte?"

Karga: "Ich bin Karga! Ich spä-... Darf ich nicht sagen. Bin Späher. Muss unauffällig sein."

Ysedda: "Ich sehe dich vor mir. Auffälliger wärest du nur, wenn du mit einer Armee in's Dorf marschieren würdest."

Karga: "erschrocken Verstecken! Stimmt! Ich hab's vergessen. "

Haldar: "leise Das Monster ist verrückt!"

Ysedda: "ihn ignorierend Warum genau bist du hier?"

Karga: "Ich spähe das Dorf aus. Für den Angriff nachher."

Ysedda: "Ihr greift uns an? Noch heute?!"

Karga: "Jap, verdammter Grogul hat's so befohlen. Marschieren bei Sonnenuntergang los. Glaubst, er kann euch allein besiegen. Will vor den anderen gut dar stehen. Muss jetzt los, ihm berichten."

[Karga rennt zu Groguls Lager]

Haldar: "Ich habe noch nie jemanden so schnell rennen sehen."

Ysedda: "Komm Haldar! Wir müssen Johan informieren und dann das Dorf alarmieren!"

[Überblende zum Marktplatz, wo alle (sehr viele Bauern, die Stadtwache und die Späher) für die Rede versammelt sind]

Ysedda: "Bürger von Korstad, ich habe Schreckliches zu verkünden. Wir haben erfahren, dass noch heute eine Armee von Orks unser Dorf angreifen wird."

Wemir : "Was?"

Baldur: "Orks? Hier?"

Gweod: "Ich dachte, die Schlachten sollten weit entfernt von hier stattfinden!"

Baldur: "Das ist zu nah!"

Johan: "Beruhigt euch und hört euch an, was sie zu sagen hat!"

Ysedda: "Wie ihr wisst, haben wir momentan nur wenige Wachen. Aber das bedeutet nicht, dass wir schutzlos sind! Wenn die Orks unser Dorf wollen, müssen sie erst an uns vorbei und ich soll verflucht sein, wenn ihnen das gelingt!"

Lin: "Leicht werden wir es ihnen nicht machen!"

Gweod: "Ich habe noch mein Schwert zu Hause!"

Baldur: "Wir kämpfen!"

Ysedda: "Wir werden uns nicht ergeben! Und wenn in drei Tagen unsere Krieger zurückkehren, dann wird das Dorf noch stehen! Dann werden wir noch stehen! Heute werden wir gegen die Orks kämpfen! Und wir werden gewinnen!"

Baldur: "Nieder mit den Orks!"

Wemir: "Für Korstad!"

Haldar: "Wir werden gewinnen!"

Gweod: "Für Korstad!"

Alle: "FÜR KORSTAD!" [Statt einer bestimmten Person wird eine Collage der diversen wichtigen und unwichtigen Akteure gezeigt.]

[Überblende, nach der nur noch sehr wenige Bauern da sind. Stadtwache und Späher bleiben. Die Einheiten sind nun verteidigend um den Dorfplatz verteilt.]

Zwischenevents

Zwischenevent 1 - "Johans Moment" (Die Orks nähern sich einer korstädtischen Einheit innerhalb eines gewissen Dorfumkreises auf 3 Felder):

Ysedda: "Sie sind da."

Soldat1: "Das sind zu viele!"

Soldat2: "Dagegen kommen wir nicht an!"

Johan: "Natürlich kommen wir gegen sie an! Wir kommen gegen sie an, weil wir gar keine andere Wahl haben, als gegen sie anzukommen! Hier und heute heißt es nicht nur 'Sieg oder Niederlage'! Es heißt 'Leben oder Tod'! Wenn wir verlieren, werden wir vernichtet! Und nicht nur wir, sondern auch unsere Familien!"

Johan: "Heute werden wir siegen, weil wir keine Wahl haben! Wir werden siegen, weil Korstad sonst verschwindet und vergessen wird! Wir werden siegen, weil wir genau das niemals zulassen werden! Und wenn wir unser Leben dafür lassen müssen, dann tun wir das mit einem Lachen, da wir wissen: Korstad bleibt bestehen!"

Johan: "FÜR KORSTAD!"

Alle: "FÜR KORSTAD!"

[Auch hier sollte die Collage für alle Charaktere Anwendung finden.]

Ysedda: "Wir sollten die Kundschafter rufen. Wir können jeden Mann gebrauchen und die vier sind die stärksten Kämpfer, die wir haben."

Johan: "leise Du hast Recht."

Johan: "Entzündet das Leuchtfeuer! Ruft die Reiter zurück ins Dorf!"

[Die Karte wird auf das Leuchtfeuer zentriert.]

Zwischenevent 2, - "Die Reiter von Korstad" (Ein Charakter betritt das entsprechende Feld):

[Falls möglich: Die Felder rund um den Turm werden heller um das Feuer zu simulieren.]

[Einen Zug später erscheinen Clewin und Adhor]

Adhor: "Sieh dir das an! Ich sage seit Monaten, dass vier Späher nicht genug sind um einen Angriff im Voraus zu entdecken!"

Clewin: "Wir sollten uns nicht damit aufhalten, wie Recht du hattest, sondern eingreifen."

Adhor: "Du hast Recht. Attacke!"

Gweod: "Die Reiter sind hier! Die werden es den Orks zeigen!"

[Einen weiteren Zug später tauchen Bisam und Dehal auf.]

Dehal: "Scheint als läge ich falsch. Das ist keine Übung."

Bisam: "..."

Dehal: "Guck mich nicht mit diesem 'Ich hab's dir ja gesagt'-Blick an! Das hilft nicht! Lass uns unser Dorf verteidigen!"

[Irgendwann während des Events (wo genau es am Besten wirkt müsste man wohl austesten, ich würde aber direkt nach dem Entzünden des Turms vorschlagen) wird die zusätzliche Niederlagebedingung (alle Späher sind verstorben) eingeblendet]

Zwischenevent 3 - "Ven haben wir denn da?":

Ven: "Das Dorf geht vor die Hunde und die Leute verriegeln die Tür dennoch... Haben die denn keine wichtigeren Sorgen?"

Ysedda: "Offenbar sind ihre Sorgen berechtigt! Solltest du nicht lieber gegen die Orks kämpfen, anstatt hier aus ihrem Angriff Profit zu schlagen?"

Ven: "Gegen die Orks kämpfen? Wie verrückt sehe ich für euch aus?"

Ysedda: "Du färbst dir als Einbrecher die Haare weiß. Auf mich wirkt das ziemlich verrückt.

Ven: "Das ist Tradition... Das ich der nachgehe, heißt noch lange nicht, dass ich meine Freiheit nicht wertschätze. Wenn ich mein Leben wegwerfen wollte, würde ich mich den Wachen stellen!"

Ysedda: "Wie wäre es dann damit: Du beginnst, deiner Pflicht als Bürger des Dorfes nachzugehen, oder wir setzen dich hier fest, damit die Wachen dich nach der Schlacht abholen können."

Ven: "Ihr geht davon aus, dass ihr gewinnt. Das tue ich nicht zwangsläufig."

Ysedda: "Dann denk darüber nach, ob dir deine Chancen gefallen, wenn wir dich hier gefesselt zurücklassen und die Orks dich finden..."

Ven: "... ... Wisst Ihr was? Ihr habt Recht! Das Dorf ist es wert, gerettet zu werden!"

Zwischenevent 4 - "Karga wird besiegt"

Karga: "Ich sterbe nicht! Habe Spielzeug von 'nem Menschenzauberer!" [Heller Blitz und ein Knall, als die Blend-/Rauchbombe gezündet wird.]

Karga: "Und du bleibst hier!"

[Nebel- oder Pulveranimation, die von Karga ausgeht und die Einheit trifft - Die Einheit erhält einen Debuff, der sie für lange Zeit bewegungsunfähig macht (Mein Vorschlag wären fünf Runden)]

Zwischenevent 5 - "Gweod holt sein Schwert"

Am Ende von Johans Moment rennt Heugabel-Gweod zu seinem Haus. Wenige Runden später erscheint Gweod erneut, diesmal mit seinem Schwertsprite.

Das Ganze findet wortlos statt, so dass man es übersehen kann.

Niederlageevents

Niederlageevent 1 - Ysedda stirbt:

Erzähler: "Wäre Ysedda damals gestorben, wären die Streitkräfte des Dorfes wohl im Nu zersplittert, die Schlacht wäre bald verloren gewesen und ich könnte euch diese Geschichte nicht erzählen. Sie hat also natürlich überlebt."

Niederlageevent 2 - "Johan stirbt"

Erzähler: "Nein, da stimmt etwas nicht. Johan starb nicht in Korstad. Lasst mich noch einmal beginnen."

Niederlageevent 3 - "Alle Späher sind tot"

Erzähler: "Hier habe ich vielleicht etwas übertrieben, was die Verluste anging. Hätte Korstad nach der Schlacht keine Späher gehabt, wäre ein Sieg bedeutungslos geworden. Wenn ich die Geschichte erst einmal richtig erzählt habe, wisst Ihr warum. Doch nun: Noch einmal von Anfang an...."

Siegevents

Siegevent 1 "Grogul stirbt":

Grogul: "Das ist nicht **hustet** vorbei! Ihr könnt uns nicht **hustet** besiegen!"

Ysedda: "*freudig* Das sehe ich ganz anders."

Johan: "Es scheint eher, als könntet ihr *uns* nicht besiegen."

[Überblende zur Nachbesprechung. Anwesende: Soldaten 1+2, Johan, Ysedda, Karga]

Soldat1: "Ihr hattet Recht! Unser Dorf ist stark!"

Soldat2: "Selbst, wenn wir nicht von der Armee geschützt werden!"

Ysedda: "Dennoch werde ich mich sicherer fühlen, wenn Denvan zurückkehrt."

Karga: "*friedlich mitredend* Ja, ohne Armee wird das Dorf beim nächsten Angriff vernichtet. Wird viel größer."

Ysedda: "*erschrocken* Was machst du hier?! Ich sollte dir sofort den Kopf abschlagen!"

Karga: "*beleidigt* Ich geh ja schon! Wir sehen uns."

Johan: "An deiner Stelle würde ich das vermeiden!"

Erzähler: "So wäre es wohl gekommen, wenn Denvans Trupp nicht rechtzeitig zurückgekehrt wäre. Zumindest wurde mir das immer versichert."

Erzähler: "Und es macht kaum einen Unterschied, denn nachdem Denvan zurückgekehrt war, hielt der Frieden nur wenige Tage."

Siegevent 2 "Denvan kommt an":

Grogul: "Ihr solltet aufgeben! Dann verschonen wir vielleicht ein pa-"

Lenvan: "Treffer. Ich will nicht sagen, dass das niemand anderes auf die Entfernung geschafft hätte..."

Denvan: "Aber du möchtest schon, dass man es weiß. Ich verstehe schon."

Denvan: "Leute, ich denke wir haben ihre Aufmerksamkeit."

Lenvan: "Jetzt lasst uns dieses Pack aus unserem Dorf vertreiben!"

Karga: "Grogul ist tot! Orks, mir nach! Wir kommen bald zurück! Folgt mir!"

[Überblende zur Nachbesprechung]

Ysedda: "Denvan! Du bist endlich zurück!"

Denvan: "*scherzhaft* Hätte ich gewusst, dass Ihr Orks in's Dorf lasst, wären wir schon früher gekommen!"

Johan: "Glaubst du wirklich, dass dies der richtige Zeitpunkt für Scherze ist? Hier sind Menschen gestorben! Korstad war in Gefahr!"

Denvan: "*beschämt* Du hast Recht, Johan."

Denvan: "*besorgt* Geht es den Kindern gut?"

Ysedda: "Sie haben sich während der Schlacht versteckt und hatten Angst, aber ihnen ist nichts passiert. Komm, sie werden die Schrecken schnell vergessen, wenn sie ihren Vater sehen."

Erzähler: "Und so wurden die Orks aus Korstad von den Helden des Dorfes verjagt. Aber wie ihr wisst, kann das leider nicht das Ende der Geschichte sein und der Frohsinn, den die Heimkehr Denvans brachte, hielt nur für wenige Tage an."

Cutscene 2 - Kriegsrat

Intro

Intro:

Erzähler: "Ich weiß natürlich nicht genau, wie eine Versammlung der Orks aussieht, aber ich bin mir sicher, es gab eine. Nach dem misslungenen Angriff auf Korstad versammelten sich also die Anführer der Orks zu einem Kriegsrat, in dem sie Pläne schmiedeten, um das Dorf doch noch zu stürzen."

Dialog

Dialog

Karga: "... und so wurde ich eben zum neuen Anführer unserer Truppen."

Varag: "Grogul hat dich als Nachfolger bestimmt? Mit seinen letzten Worten?"

Gaol: "Einen verrückten Kobold als Anführer? Wie soll das denn funktionieren? Kein Ork der was auf sich hält wird dem Abschaum folgen!"

?: "Grogul wird sich etwas dabei gedacht haben. Ich akzeptiere sein Urteil. Und das werdet Ihr zwei auch! Enttäusche mich nicht, Karga, das ist deine einzige Chance. Varag, behalt die Trotteln unter Kontrolle! Ich mache mich wieder auf den Weg nach Kor Mahzgur."

[Morgul läuft aus der Map]

Varag: "... Na gut, wie er meint. Die Menschen sind noch ausgelaugt, wir dürften also keine Probleme haben, wenn wir jetzt sofort zuschlagen."

Gaol: "Ja! Wir werden sie zertrampeln!"

Varag: "Halte deine Leute unter Kontrolle, Gaol! Tot nützen uns die Menschen nichts."

Gaol: "Ich verstehe immer noch nicht, warum wir sie nicht einfach töten! Die können doch kaum arbeiten! Sie sind viel zu schwach!"

Varag: "Aber es sind viele und wir brauchen sie nicht für den Kampf. Das sollte dir doch gelegen kommen. Je mehr Menschen das Bauen für uns übernehmen, desto mehr können wir uns auf die richtigen Kämpfe konzentrieren."

Gaol: "knurrend Trotzdem. Wir werden sie zerquetschen. Gerade so sehr, dass sie noch arbeiten können."

Karga: "Sie sind noch wachsam! Haben Soldaten, die eben noch gekämpft haben. Wir sollten warten."

Gaol: "Wieso warten, Kobold? Wir sind keine feigen Ratten, wir sind Orks! Wir kämpfen nicht nur gegen Bauern!"

Varag: "Aber Karga könnte recht haben. Schließlich war er bei der Schlacht dabei und weiß besser, gegen wen wir antreten. Wir warten also, bis sich die Menschen wieder sicher fühlen."

Varag: "In zehn Tagen - "

Gaol: "Nicht zehn! Ich ziehe spätestens in fünf Tagen los!"

Karga: "Gaol hat Recht. Zehn Tage sind zu viel."

Varag: "Na gut, dann in fünf Tagen... In fünf Tagen greifen wir an. Wie wir es vor Groguls überstürzten Angriff geplant haben, attackieren wir sie von vier Seiten. Gaol von Süden, Kargas Truppen von Westen und Osten und meine aus dem Norden, so dass niemand entkommen kann."

Karga: "Habe nicht genug Truppen. Grogul hat zu viele verloren."

Varag: "genervt Dann übernehme ich eben auch den Osten. Meine Schützen brauchen die Nahkämpfer als Schutz, deswegen komme ich mit der gesamten Streitmacht von dort und werde dann einen Teil der Armee nach Norden schicken, um den Menschen den Weg abzuschneiden."

Varag: "Jeder so weit einverstanden?"

Gaol: "missmutig Fünf Tage sind zu lang."

Varag: "Das sehe ich als ein 'Ja'. Wir sehen uns bei Morgengrauen in fünf Tagen auf dem Schlachtfeld."

Erzähler: "Und das Unheil nahm erneut seinen Lauf."

Szenario 3 - Der Fall

Intro

Intro

Erzähler: "Während die Orks ihre finsternen Pläne schmiedeten, mühte man sich in Korstad, wieder zur Normalität zurückzukehren und die Schäden, die die Angreifer angerichtet hatten, zu richten."

Vordialog

Erzähler: "Denvan und seine Krieger waren zu erfahren, um sich darauf zu verlassen, dass der Kobold nur leere Drohungen ausgestoßen hatte und so entsandte man [\[die Späher/die verbliebenen Späher/ \[Name des verbliebenen Spähers\]\]](#) um die Gegend auszukundschaften."

[\[Aus dem Süden kommen die Reiter \(bzw. der Reiter\) in das Dorf.\]](#)

Einleitung 1 - Adhor lebt noch

Denvan: "wütend Wer stört zu dieser Stunde? Was ist so dringend, dass es nicht warten kann, bis ich mein morgendliches Mahl zu mir genommen habe?"

Adhor: "[\[Wir haben/ Ich habe\]](#) Orks gesichtet. Sie machen sich kampfbereit und werden sicher bald angreifen!"

Denvan: "ernst Wie viele? Von wo? Berichte!"

Adhor: "Es sind mehr als beim letzten Mal und sie lagern [\[im Westen \[nur Adhor\]/im Süden und Westen \[+ ein weiterer\]/ im Süden, Westen und Osten \[alle\]\]](#)."

Einleitung 2 - Clewin lebt noch, Adhor aber nicht

Denvan: "wütend Wer stört zu dieser Stunde? Was ist so dringend, dass es nicht warten kann, bis ich mein morgendliches Mahl zu mir genommen habe?"

Clewin: "Entschuldigt, Herr. [\[Wir haben/Ich habe\]](#) noch mehr Orks entdeckt."

Denvan: "ernst Wie viele? Von wo? Berichte!"

Clewin: "Sie lagern [\[westlich \[Nur Clewin\]/ südlich und westlich \[+ ein/zwei weitere/r\]\]](#) von hier. Und es sind mehr als beim letzten Angriff."

Einleitung 3 - Dehal und Bisam leben noch, Clewin und Adhor aber nicht

Denvan: "wütend Wer stört zu dieser Stunde? Was ist so dringend, dass es nicht warten kann, bis ich mein morgendliches Mahl zu mir genommen habe?"

Dehal: "Verzeiht, ich wusste nicht, dass euer Frühstück wichtiger ist, als das Wohl des Dorfes."

Denvan: "Das ist es natürlich nicht..."

Dehal: "Sehr gut. Denn im Westen und Osten lagern zwei große Haufen Orks, der sich marschbereit machen."

Denvan: "wütend Und da scherzt du noch?"

Bisam: "Immer."

Dehal: "Red nicht zu viel, Bisam. Das passt nicht zu dir. Und zu mir passt es nicht, mich ausschimpfen zu lassen. Tut ihr nun etwas gegen die Orks?"

Denvan: "Natürlich tue ich etwas!"

Einleitung 4 - Dehal überlebte als einziger

Denvan: "wütend Wer stört zu dieser Stunde? Was ist so dringend, dass es nicht warten kann, bis ich mein morgendliches Mahl zu mir genommen habe?"

Dehal: "Verzeiht, ich wusste nicht, dass euer Frühstück wichtiger ist, als das Wohl des Dorfes."
 Denvan: "Das ist es natürlich nicht..."
 Dehal: "Sehr gut. Denn im Westen lagert ein großer Haufen Orks, der sich marschbereit macht."
 Denvan: "wütend Und da scherzt du noch?"
 Dehal: "Ich lasse mich einfach nicht gerne dafür ausschimpfen, dass ich meine Arbeit verrichte. Tut Ihr nun etwas gegen die Orks?"
 Denvan: "Natürlich tue ich etwas!"

Einleitung 4 - Bisam überlebte als einziger

Denvan: "wütend Wer stört zu dieser Stunde? Was ist so dringend, dass es nicht warten kann, bis ich mein morgendliches Mahl zu mir genommen habe?"
 Bisam: "..."
 Denvan: "ruhiger Ah, du bist es. Was hast du herausgefunden?"
 Bisam: "Es gibt mehr Orks."
 Denvan: "ernst Wie viele? Wo? Berichte!"
 Bisam: "Ich habe viele im Westen gesehen."
 Denvan: "Viele? Mehr als beim ersten Angriff?"
 Bisam: "Ja."

Fortsetzung (bei allen):

Denvan: "Ysedda, ich muss los. Die Orks greifen erneut an und ich muss die Truppen mobilisieren."
 Ysedda: "von drinnen Ich bringe die Kinder in Sicherheit und stoße später wieder zu dir!"
 [Denvan tritt aus dem Haus. (Falls programmiertechnisch leichter könnte er auch schon die ganze Zeit draußen stehen, aber eigentlich steht er während des bisherigen Gesprächs natürlich im Haus)]
 Denvan: "Wir müssen allen Bescheid geben. Niemand sollte unvorbereitet in die Schlacht ziehen."
 [Adhor: "Verstanden, [ich mache mich/wir machen uns] auf den Weg."] (Nur, wenn Adhor lebt)
 [Clewin: "Sofort, Herr."] (Nur falls Adhor tot ist.)
 [Dehal: "Ich sage seit Jahren, dass wir eine Dorfglocke brauchen. Damit hätten wir im Nu alle alarmiert."] (Immer, wenn Dehal lebt)
 [Bisam: "nickend..."] (Nur falls alle anderen Reiter tot sind.)

Zwischenevents

Situation nach dem Vordialog (war zwar eher für mich als Stütze, damit ich niemanden vergesse gedacht, aber ich lasse es mal drin):

Ysedda ist im eigenen Haus. Mit Veomyr und dessen... Schwester.

Denvan steht vor dem eigenen Haus.

Alle verbliebenen Reiter Korstads stehen vor Denvans Haus.

Ven geht seiner beruflichen Tätigkeit nach oder ist eingesperrt, je nachdem, ob er bereits gefunden wurde.

Johan schläft in seinem Haus (die anderen sind scheinbar Frühaufsteher).

Lenvan ist in seinem Haus.

Petar ist in seinem Haus.

Glenry und Jedd sind noch nicht aufgetreten.

Die Orks machen sich außerhalb der Karte kampfbereit.

"Weg mit den nervigen Gören" (eine Runde nach dem Vordialog)

Ysedda verlässt ihr eigenes Haus und betritt das der Kinderhalterin ("Mena" habe ich sie mal genannt) um ihre Kinder abzugeben.

Einen weiteren Zug später taucht Ysedda vor dem Haus auf.

Ysedda: "Bei Mena wird es den Kindern gut gehen, bis es wieder sicher ist. Jetzt sollte ich mich darauf konzentrieren, das Dorf zu schützen."

[Ysedda: "Wir können jede Unterstützung gebrauchen, die wir kriegen können. Ich sollte versuchen, Ven davon zu überzeugen an unserer Seite zu kämpfen. Wenn ich ihn dafür aus dem Kerker lasse, wird er sich uns sicher anschließen."]

"Ven 'alarmieren'" - Kanonversion (Ysedda betritt das Kerkerfeld)

Ven: "Sieh an, da kommt die Kerkermeisterin. Wollt ihr euch an eurer Beute satt sehen?"

Ysedda: "Ich könnte dich noch so lange anstarren, ohne dass mein Appetit in irgendeiner Form gesättigt würde."

Ven: "Ihr müsst einen unstillbaren Hunger haben."

Ysedda: "Oder mir reicht einfach kein Mahl, das zum Großteil aus heißer Luft besteht."

Ven: "Heiße Luft? Ich? Ich kann nur mit heißem Blut aufwarten."

Ysedda: "Dann beweise es. Schließe dich uns erneut im Kampf gegen die Orks an und wir lassen dich danach laufen."

Ven: "So wie ihr mich laufen lassen habt, nachdem ich euch das letzte Mal geholfen habe?"

Ysedda: "Da hattest du nicht mein Wort. Dieses Mal hast du es. Hilf uns und deine Verbrechen sind vergeben."

Ven: "Und was hält mich davon ab, einfach zu fliehen, wenn Ihr mich raus lasst und mir meine Dolche gebt?"

Ysedda: "Nichts. Aber deine Entscheidung wird uns beiden zeigen, ob du so heißblütig bist, wie du behauptest."

Ven: "Nichts beweise ich euch lieber, Mylady."

"Ven 'alarmieren'" - Alternativversion (Ysedda betritt 'Vens Haus' (ein Haus, welches

entweder niemandem (keiner tatsächlich vorkommenden Person) zugeordnet ist, oder dessen Besitzer bereits das Gebäude verlassen hat))

Ysedda: "Was machst du denn hier? Das ist das Haus des [Beruf einfügen]!"

Ven: "Der wohnt ein Haus weiter. Das hier gehört ei-.. mir."

Ysedda: "Du plünderst, statt zu kämpfen?"

Ven: "Und wenn? Am Ende wird eh kein Kerker mehr übrig sein, in den ich geworfen werden könnte!"

Ysedda: "Stimmt. Um genau zu sein, können wir nicht nur keinen Kerker mitnehmen, sondern auch keine Diebe, die nur Ballast sind und sich während der Schlacht bereichern, statt sich an ihr zu beteiligen!"

Ven: "Ich sehe schon, wo das hinführt. Nun gut, weil ihr so nett darum bittet: Ich verteidige mit euch die Bewohner Korstads und ihr vergesst, wie ihr mich gefunden habt, Mylady."

Ysedda: "Das werde ich kaum vergessen. Aber vielleicht vergeben."

Ven: "Ich verstehe schon. Ihr werdet natürlich Schwierigkeiten haben, die erste Begegnung mit jemandem wie mir zu vergessen."

Ysedda: "Das war ganz sicher nicht, worauf ich hinaus wollte!"

"Brealla alarmieren" - Denvan-Version

Brealla: "gespielt bestürzt Denvan! Du kannst doch nicht einfach so in das Haus einer alleinstehenden Dame stürmen! Was sollen die Leute von uns denken?"

Denvan: "Darüber kann ich mir keine Gedanken machen. Das Dorf wird bald angegriffen, du wirst gebraucht!"

Brealla: "(etwas) ernster Warum sagst du das nicht gleich? Ich bin unterwegs!"

"Brealla alarmieren" - Ysedda-Version

Brealla: "gespielt betroffen Oh, Ysedda, ich wusste, dass dieses Gespräch auf uns zukommen würde. Doch so bald?"

Ysedda: "... Wie bitte?"

Brealla: "Oh, deswegen bist du nicht hier? Was gibt es, meine Liebe?"

Ysedda: "Das Dorf wird bald angegriffen. Ich weiß, du lebst hier nicht, aber wir brauchen deine Hilfe bei der Verteidigung."

Brealla: "(etwas) ernster: "Ich habe schon mitbekommen, dass der Frieden hier nicht gewahrt ist. Es wäre wohl undankbar, sich jetzt allein davonzumachen, ich helfe euch natürlich."

"Brealla alarmieren" - Lenvan-Version

Lenvan: "Brealla, wir sollten uns bereit machen, die Orks kommen zurück!"

Brealla: "Welch unromantisches Ansinnen. Und du wunderst dich, warum dir die Frauen nicht verfallen."

Lenvan: "Ich wundere mich keinesfalls und sie tun es reihenweise. Nur du spielst noch vor, gegen meinen Charme immun zu sein."

Brealla: "Du hast natürlich völlig Recht! Ich würde dir jetzt sofort um den Hals fallen, doch

müssen wir ja leider Orks jagen."

"Brealla alarmieren" - Petar-Version

Petar: "Brealla? Brealla, wo bist du? Mir wurde gesagt, du seist hier. Wir brauchen deine Magie, um die Orks zurückzuschlagen, die das Dorf angreifen werden! Ich habe gehört, es sind sehr viele und unsere Waffen reichen ja kaum aus, um die Kobolde zu erlegen, geschweige denn die ausgewachsenen Orks, die tra-"

Brealla "Ganz ruhig, mein Kleiner, ich habe dir schon mal gesagt, dass wenige Worte genauso effektiv sein können. Gehen wir."

Petar: "Alles kl-"

Brealla "freundlich Schweigend, mein Kleiner, schweigend."

"Brealla alarmieren" - unbestimmte Version (Johan, oder namenlose betreten Breallas Haus)

X: "Ich suche die Magierin Brealla."

Brealla: "Sie steht vor dir, [NAME]. Was kann ich denn für dich tun?"

X: "Wir müssen das Dorf gegen die Orks verteidigen und brauchen jede helfende Hand!"

Brealla: "scherzhaft Ein oder zwei davon kann ich sicher eine Weile entbehren."

"Brealla alarmieren" - Ven-Version

Ven: "Interessante Vase. Woher stammt die?"

Brealla: "Oh, die habe ich selbst gemacht. Behalte sie, wenn sie dir gefällt."

Ven: "Oh nein, danke. Ich bin nur hier, um dich zu informieren, dass das Dorf demnächst angegriffen wird und jede Hilfe benötigt wird."

Brealla: "Und da wurde ich gerade heimisch. Naja, dann mache ich mich mal auf den Weg. Bitte schließ die Tür, wenn du gehst."

"Brealla alarmieren" Adhor-Version

Adhor: "Brealla, wir brauchen deine Hilfe bei der Verteidigung des Dorfes. Wirst du uns beistehen?"

Brealla: "Wenn du so charmant fragst, kann ich ja kaum ablehnen, nicht wahr? Natürlich helfe ich euch."

"Brealla alarmieren" Bisam-Version

Brealla: "Was kann ich für dich tun, mein schweigsamer Freund?"

Bisam: "Wir brauchen deine Hilfe. Die Orks kommen zurück."

Brealla: "Oh, wenn das Dorf angegriffen wirst beginnst du zu reden! Ich werde euch natürlich helfen. Unter einer Bedingung."

Bisam: "..."

Brealla: "Wiederhole deine Bitte und benutze dafür mehr als zwanzig Wörter!"

Bisam: "..."

Brealla: "Spielverderber. Ich helfe euch, aber die Worte werde ich noch einfordern!"

"Brealla alarmieren" Clewin-Version

Clewin: "Brealla, die Orks kehren zurück und deine Hilfe wird benötigt um das Dorf zu verteidigen."

Brealla: "Das kann ich mir vorstellen. Wirklich beeindruckend sind eure Streitmächte nicht."

Clewin: "Das mussten sie auch nie sein. Können wir uns auf dich verlassen?"

Brealla: "Natürlich. Irgendwer muss euch ja beschützen."

"Brealla alarmieren" Dehal-Version

Dehal: "Das Dorf braucht deine Hilfe um die Orks abzuwehren, die uns wieder bedrohen, Brealla! Sie werden bald da sein und jeder, mit der Fähigkeit zu kämpfen, wird auf dem Schlachtfeld benötigt."

Brealla: "gespielt beleidigt Auf das werde ich also reduziert? Auf eine einfache Soldatin?"

Dehal: "Werte Magierin Brealla, würdet Ihr euch dazu herablassen, uns normalem Volk die Ehre zu erweisen uns mit eurer Magie auf dem Schlachtfeld zum Sieg zu führen?"

Brealla: "lachend Und ob ich das werde, Dehal."

"Brealla alarmieren" -Version

Gweod: "Brealla, wir brauchen dich, um die Orks endgültig aus Korstad zu vertreiben!"

Brealla: "Du glaubst, wir können ihnen eine solche Angst einjagen, dass sie hier nie wieder angreifen? Das geht über Optimismus hinaus, Gweod."

Gweod: "Es ist kein Optimismus. Ich werde nicht zulassen, dass dieses Dorf den Monstern zum Opfer fällt! Und wenn es nötig ist, werde ich alleine so viele töten, bis sie sich zurückziehen!"

Brealla: "Das wird nicht nötig sein, ich helfe dir schon dabei. Wir wollen doch nicht, dass du dich überanstrengst."

"Lenvan alarmieren" - Denvan-Version

Denvan: "Komm Bruder, wir müss- "

Lenvan: "Wir müssen los, ich weiß. Ich habe euer hektisches Treiben schon beobachtet. Ich nehme an, die Orks greifen wieder an?"

Denvan: "Genau."

Lenvan: "Ich habe bereits meinen Bogen gespannt und den Köcher gefüllt. Lass uns Orks jagen, Bruder!"

Denvan: "Unsere Priorität ist es, das Dorf zu schützen, Lenvan. Denke daran!"

Lenvan: "Und das tun wir am Besten, indem wir jeden einzelnen Ork töten, der es wagt, uns anzugreifen."

"Lenvan alarmieren" - Ysedda-Version

Lenvan: "Ah, Ysedda! Ich würde ja fragen, wie ich die Ehre deines Besuches verdiene, aber ich habe natürlich mitbekommen, was los ist. Die Orks greifen wieder an und alle machen sich kampfbereit, nicht wahr?"

Ysedda: "Manchmal denke, ich du bist tatsächlich so gut, wie du glaubst."

Lenvan: "Ich gebe mein Bestes. Naja, eigentlich strenge ich mich kaum an. Aber genug der

Worte, wir müssen los!"

"Lenvan alarmieren" - Johan-Version

Johan: "Lenvan, wir müssen los, die-"

Lenvan: "-Orks kommen, ich weiß. Das gibt dir nicht das Recht, in mein Haus zu stürmen! Ich komme gleich. Geh und störe jemand anderen!"

"Lenvan alarmieren" - "Normale Einheiten"-Version

Lenvan: "Ah, du bist wohl gekommen, um mich zu warnen, Ri-... Wa-... Wie war dein Name doch gleich?"

X: "[X.] Wir müssen los, di-"

Lenvan: "Die Orks kommen, ich weiß. Ich bin schon bereit für die Schlacht, du kannst ganz beruhigt sein. Solange ich mitkämpfe, können wir gar nicht verlieren."

"Lenvan alarmieren" - Brealla-Version

Brealla: "Lenvan, beeile dich gefälligst, ich weiß, dass du nur darauf wartest, dass dich jemand abholt!"

Lenvan: "Ah, liebste Brealla, du kennst mich einfach zu gut. Dann auf! Diese Schlacht wird den Orks weit weniger gefallen, wenn wir beide mitkämpfen!"

"Lenvan alarmieren" - Petar-Version

Petar: "schnell Los Lenvan, du musst dich bereit machen, die Orks sammeln sich im [Westen (ein Reiter lebte zu Rundenbeginn) / Westen und Süden (zwei oder drei Reiter lebten zu Rundenbeginn) / Westen, Süden und Osten (alle Reiter lebten zu Rundenbeginn)] und greifen bald an. Es sollen fast so viele sein, wie damals bei -"

Lenvan: "Beruhige dich, Petar mein Freund. Ich weiß das doch längst."

Petar: "Oh. Dann bist du fertig? Wir müssen schnell los, bevor die Orks ein riesiges Gemetzel unter den Zivilisten anrichten, die sind blutrünstig und angriffslustig - Also die Orks, nicht die Bürger, aber das dürfte ja klar sei-"

Lenvan: "Ja, das ist klar. Gehen wir."

"Lenvan alarmieren" Ven-Version

Lenvan: "Was machst du in meinem Haus?"

Ven: "Ich? Ich begutachte nur die Ausstattung. Ein wunderbares Haus. Aber ich habe selten gesehen, dass jemand ein Gemälde von sich selbst aufhängt."

Lenvan: "Das... war ein Geschenk. Von einer guten Freundin. Und du hast nicht wirklich gesagt, was du hier willst!"

Ven: "Eigentlich das Silber in der Vitrine da, aber heute reicht es mir, dir zu sagen, dass du bald auf dem Schlachtfeld benötigt wirst. Die Orks greifen bald wieder an. Du solltest dich gleich dahin aufmachen."

Lenvan: "Ich werde auch gleich aufbrechen. Gleich nach dir."

Ven: "Man könnte meinen, du misstraust mir..."

"Lenvan alarmieren" Adhor-Version

Adhor: "Das Dorf wird erneut angegriffen, wir brauchen dich für die Verteidigung, Lenvan."
 Lenvan: "Damit habe ich gerechnet. Ich bin schon bereit für die Schlacht, du kannst ganz beruhigt sein. Solange ich mitkämpfe, können wir gar nicht verlieren."
 Adhor: "Jede Schlacht kann man verlieren, wenn man den Gegner unterschätzt."

"Lenvan alarmieren" Bisam-Version

Lenvan: "Ah, du bist es. Du musst gar nichts sagen. Die Orks greifen erneut an und ich werde auf dem Feld gebraucht. Ich bin schon bereit für die Schlacht, du kannst ganz beruhigt sein. Solange ich mitkämpfe, können wir überhaupt nicht verlieren."
 Bisam: "zweifelnder Blick ..."

"Lenvan alarmieren" Clewin-Version

Clewin: "Das Dorf wird erneut angegriffen, Lenvan. Wir brauchen dich um es zu verteidigen!"
 Lenvan: "Damit habe ich gerechnet. Ich bin schon bereit für die Schlacht, du kannst ganz beruhigt sein. Solange ich mitkämpfe, können wir gar nicht verlieren."
 Clewin: "Hoffen wir, dass du Recht hast..."

"Lenvan alarmieren" Dehal-Version

Dehal: "Lenvan, die Orks kehren zurück um das Dorf erneut anzugreifen. Jeder waffentaugliche Bürger wird für die Verteidigung benötigt."
 Lenvan: "Jeder waffentaugliche Bürger"? Wollt ihr die Bauern in die Schlacht führen?"
 Dehal: "Wir haben keine große Wahl. Entweder jeder kämpft oder jeder stirbt. Die paar Krieger, die wir haben, können den Orks nicht auf Dauer standhalten."
 Lenvan: "Du hast mich noch nicht kämpfen sehen, deswegen verzeihe ich dir, dass du mich unterschätzt. Wir sehen uns auf dem Schlachtfeld."

"Lenvan alarmieren" Gweod Version

Gweod: "Lenvan, wir brauchen dich, um diese Orks ein letztes Mal zurück zu schlagen!"
 Lenvan: "Ein letztes Mal? Ich habe so oft gegen die Orks gekämpft, dass ich kaum glaube, dass es ein letztes Mal geben wird. Sie lernen nicht aus ihren Fehlern."
 Gweod: "Dann werden wir alles daran setzen, ihnen diesmal beizubringen, dass man uns nicht angreift!"

"Petar alarmieren" Denvan-Version

Denvan: "Petar, wir brauchen dich auf dem Feld!"
 Petar: "Bin unterwegs und auch vorbereitet. Ich habe gerade erst meinen Schild so poliert, dass die Orks denken werden, ihre Artgenossen rennen auf sie zu, wenn sie auf mich losgehen, was sie sicher irritieren wird und mir die Gelegenheit gibt, sie problemlo-"
 Denvan: "Ich muss weiter, ich bin sicher, die Orks werden dich fürchten!"

"Petar alarmieren" Ysedda-Version

Ysedda: "Wir werden bald angegriffen, Petar. Mach dich bereit und komm mit!"
 Petar: "Bin schon unterwegs, bereit machen muss ich mich aber nicht. Ich habe mir angewöhnt, immer nur in Rüstung aus dem Haus zu gehen, wenn ich nicht gerade in einer

großen Stadt mit hohen Mauern bin. In Dörfern bin ich so gut wie immer kampfbereit."

Petar: "Du glaubst ja gar nicht, wie oft man als Besucher in Gaststätten angegriffen wird! Das meiste sind Räuber, die denken, dass man eh nicht lange genug in der Gegend bleibt, um sich zu rächen, aber das eine Mal-"

Ysedda: "Tut mir Leid, dass ich dich unterbrechen muss, aber die Schlacht beginnt bald und ich muss noch anderen Bescheid geben."

"Petar alarmieren" Lenvan-Version

Lenvan: "Komm, Eisenmann, wir müssen das Dorf verteidigen und die Bürger schützen!"

Petar: "Ah, darin bin ich Meister! Habe ich dir mal erzählt, wie ich nur mit meinem Schild gegen fünf orkische Bogenschützen angetreten bin, die mich umzingelt hatten? Sie haben schnell hintereinander geschossen und ich mus-"

Lenvan: "Ja, das hast du mir schon erzählt. Und ich war dabei. Ich habe vier der Orks erschossen. Gehen wir, dir ein paar neue Geschichten holen."

"Petar alarmieren" Brealla-Version

Petar: "Brealla! Schön dich zu sehen! Was führt dich denn zu mir? Komm doch rein, wir können uns etwas unterhalten, die meisten Leute haben zu viel mit dem Wiederaufbau zu tun und irgendwie braucht niemand meine Hilfe. Wahrscheinlich, weil ich eher ein Kämpfer, statt Baumeister bin, auf jeden Fall komme ich mir dadurch schon ab und zu etwas ei-"

Brealla: "Shh, mein Kleiner. Wir können uns später unterhalten, jetzt gilt es, eine Schlacht zu schlagen. Die Orks sind bald da und wir müssen uns darauf vorbereiten."

"Petar alarmieren" Unbestimmt-Version

X: "Das Dorf wird bald angegriffen, beeile dich und komm."

Petar: "Oh, eine weitere Attacke? Ich dachte mir doch gleich, dass die nicht einfach so aufgeben. Ich war mal in einer Stadt, die ganze vier Monate belagert wurde. Das waren zwar keine Orks, aber furchteinflößend waren sie allemal. Alle Dörfer in der Umgebung haben sie geplündert und die Bewoh-"

X: "Ich möchte eigentlich gerade nichts darüber hören..."

"Petar alarmieren" Ven-Version

Petar: "Was machst du denn in meinem Haus, Bleichschopf? Du bist hier ganz sicher nicht willkommen, wenn du mein Eigentum stehl-"

Ven: "Keine Sorge, ich will nichts stehlen. Ich will dir nur Bescheid geben, dass die Stadt bald angegriffen wird. Du solltest umgehend los ziehen!"

Petar: "Wir kämpfen? Darauf bin ich immer vorbereitet. Um genau zu sein heute sogar besser als sonst, weil ich erst gestern meinen Streitkolben geschliffen habe. Die Leute denken, das wäre nur bei Schwertern nötig, aber ich persönlich find-"

Petar: "Was machst du da mit dem Silber? Das gehörte meinen Eltern, leg das wieder hin, bevor ich d-"

Ven: "Ich wollte mir das nur genauer ansehen. Wirklich ein schönes Familienwappen."

Petar: "Nicht wahr? Unsere Familie hat damals selbst Wappen entworfen und das schönste Werk meines Großvaters ha-"

Ven: "Wie dem auch sei, wir sehen uns auf dem Schlachtfeld."

"Petar alarmieren" Adhor-Version

Adhor: "Petar, wir brauchen deine Hilfe bei der Verteidigung des Dorfes. Wirst du uns beistehen?"

Petar: "Natürlich helfe ich! Schließlich weiß ich, wie ein Dorf aussieht, wenn es sich nicht auf die Verteidiger verlassen kann, die zufällig gerade zu Besuch sind. Ich gehörte mal zu einem Trupp, der ein Dorf zurückerobern sollte, das vorher dafür bekannt war, dass da immer sehr viele Söldner lagerten."

Petar: "In dem Dorf waren genug Krieger, um ein ganzes Land zu verteidigen und dennoch hat kein einziger von denen gekämpft. Na gut, 'kein einziger' ist vielleicht auch nicht richtig, wir haben schon einige Kampfspuren gefunden, aber die Mehrzahl der Söldner ist einfach abgereist, als die Orks kamen."

Petar: "Offenbar war denen die Gastfreundschaft nicht Bezahlung genug. Hat sich aber nicht für sie ausgezahlt weg zu rennen, später hatten sie-"

Adhor: "Erzähl mir das nach der Schlacht. Das Dorf braucht momentan unsere Waffen, nicht unsere Worte."

"Petar alarmieren" Bisam-Version

Bisam: "Wir brauchen deine Hilfe. Die Orks kommen zurück."

Petar: "Ich dachte mir doch gleich, dass die nicht einfach so aufgeben. Ich war mal in einer Stadt, die ganze vier Monate belagert wurde. Das waren zwar keine Orks, aber furchteinflößend waren sie allemal. Alle Dörfer in der Umgebung haben sie geplündert und die meisten Bewohner zerstückelt."

Petar: "Die haben tatsächlich ihr ganzes Gebiet mit Pfählen begrenzt, auf denen Körperteile ihrer Opfer hingen. Zum Glück hatten sie kein so großes Gebiet. Im Prinzip wollten sie nicht einmal ein großes Reich haben."

Petar: "Es hat sich herausgestellt, dass sie zwar brutal aber keine Eroberer waren und nur ihr Reich verteidigen wollten. Tatsächlich hielten sie uns für die Angreifer. Das war nämlich ein wanderndes Volk. Alle paar Jahre sind sie als ganzes Volk umhergezogen. Kannst du dir das mit einem Dorf wie eurem vorstellen?"

Petar: "Wie dem auch sei, die Siedler hatten an einem Wald ihre Stadt gebaut und nach ein paar Jahren kamen auf einmal die Eingeborenen zurück und haben aus dem Nichts und ohne jegliche-"

Bisam: "Du bist schlimmer als Dehal. Ich gehe jetzt."

"Petar alarmieren" Clewin-Version

Clewin: "Petar, die Orks kehren zurück und deine Hilfe wird benötigt um das Dorf zu verteidigen."

Petar: "Dann helfe ich natürlich. Ich habe auch reichlich Erfahrung mit Dorfverteidigungen. Glaub nicht, dass wir im Kampf gegen die Orks immer die Angreifer oder die Rächer und Retter waren."

Petar: "Wir haben öfter Meldungen von kleinen Dörfern wie Korstad, aber auch von Städten bekommen, die bald angegriffen werden sollten. Wir konnten die meisten problemlos retten."

Natürlich nicht verlustfrei, aber das kann man auch kaum erwarten. Es gibt schließlich bei jeder Schlacht Verletzte und Tote."

Petar: "Die meisten sind darauf auch vorbereitet, aber es gab da diesen eine-"

Clewin: "Das reicht jetzt! Die Zukunft unseres Dorfes steht auf dem Spiel! Ich weiß zu schätzen, dass du nicht wegrennen wirst, aber deine Geschichten müssen warten, wenn sie uns nicht helfen zu gewinnen!"

"Petar alarmieren" Dehal-Version

Dehal: "Das Dorf braucht deine Hilfe um die Orks abzuwehren, die uns wieder bedrohen, Petar! Sie werden bald da sein und jeder mit der Fähigkeit zu kämpfen wird auf dem Schlachtfeld benötigt."

Petar: "Oh, diese Fähigkeit habe ich! Ich habe es mal mit neun anderen Soldaten gleichzeitig aufgenommen, ohne meine Rüstung oder irgendwelche Waffen zu haben. Gut, es war eine Schlägerei in einer Bar und die anderen waren schon ziemlich angetrunken, aber das mindert nicht ihre Anzahl!"

Petar: "Außerdem sollte man bedenken, dass das auch ausgebildete Kämpfer waren, daran kann auch der Rausch nichts ändern. Die waren alle muskelbepackte und große Kerle. Einer davon überragte mich um mindestens vier Köpfe!"

Petar: "Wobei der auch einer der ersten war, den ich besiegt habe. Er war zwar wirklich riesig, aber auch ziemlich langsam. Ich bin vielleicht nicht der schnellste, muss ich ja auch nicht, weil ich normalerweise meine Rüstung habe, aber dem konnte ich gut zehn Schläge verpassen, ohne dass er auch nur einen gelandet hat."

Petar: "Aber die Treffer brauchte es auch, um ihn umzuwerfen, ich weiß ja nicht, ob du schon mal gegen so einen Riesen gekämpft hast, ab-"

Dehal: "Gegen so einen Riesen wie du ihn beschreibst zwar nicht, aber gegen einige große Kerle habe ich schon gekämpft. Und meine waren nicht betrunken. Einer war sogar ein Meister in irgendeiner merkwürdigen, fremden Kampfkunst und war nicht nur riesig, sondern auch noch so flink, dass man seine Schläge kaum sehen konnte."

Petar: "Gegen schnelle Gegner komme ich auch problemlos an. Meine Rüstung interessiert es nicht, ob sie von einem oder drei Schlägen getroffen wird. Lenvan und ich haben das einmal in einem Übungskampf getestet."

Petar: "Natürlich hat er stumpfe Pfeile genommen, weil Denvan Angst hatte, sonst würde einer durchkommen, aber das wäre nicht nötig gewesen. Zwanzig Pfeile hat er geschossen, alle haben genau getroffen und am Ende gab es nur ein paar Kratzer. Und vielleicht ein, zwei Dellen. Nichts, was man nicht ausbeulen könnt-"

Dehal: "Klingt, als hätte er nur auf die starke Panzerung geschossen. Wenn er nicht auf die Gelenke zielt, ist es kein Wunder, dass du unbeschadet davongekommen bist. Wer auf die richtigen Stellen zielt, der kann dich auch zu Fall bringen."

Petar: "font-style='italic'>beleidigtNatürlich. Ich habe nie behauptet, ich wäre unbesiegbar. Bei dir klingt es, als wäre ich nichts als ein Aufschneider. Dabei erzähle ich nur wahre Geschichten. Vielleicht schmücke ich manchmal etwas aus, aber-"

Dehal: "Lassen wir das einfach so stehen und widmen uns der Schlacht. Wir haben schon viel zu viel Zeit verschwendet."

"Petar alarmieren" Gweod-Version

Gweod: "Petar, zu den Waffen! Die Orks kehren zurück und wie müssen sie ein für alle Mal zurückschlagen!"

Petar: "Ein für alle Mal? Ich habe mehrere Jahre gegen die gekämpft. Und nicht nur ich, sondern sehr viele Soldaten und egal wie viele Schlachten wir gewonnen haben, wirklich vertreiben konnten wir sie nie. Ich habe mal ein Dorf in zwei Monaten gegen fünf Angriffe verteidigen müssen."

Petar: "Dagegen ist das hier gar nichts. Jedes Mal, wenn wir sie zurückgeschlagen haben, bekamen wir am nächsten Tag die Meldung, dass sie sich wieder zum Kampf bereit machen und wir hatten kaum die Gelegenheit, die größten Schäden in den Verteidigungsanlagen zu beheben, bevor sie wieder aufmarschiert sind. Und es sind auch nicht weniger geworden. Bei jedem Angriff wirkten sie wie eine neue Armee, die nur- "

Gweod: "Diesmal wird es aber nicht so laufen! Wir werden sie zurückschlagen und das Dorf wird sicher sein! Es liegt an Kämpfern wie uns, die Dorfbewohner vor dieser Bedrohung zu schützen. Und ich soll verdammt sein, wenn wir das nicht schaffen!"

"Johan alarmieren" Brealla-Version

Johan: "verschlafen Was machst du denn so früh am Morgen hier? Willst du uns schon verlassen?"

Brealla: "Das wäre doch zu gemein. Ich denke, ich warte bis wir die Orks abgewehrt haben."

Johan: "Du meinst... erschrocken Die Orks kommen zurück? Wir haben sie doch besiegt!"

Brealla: "Die kleinere Gruppe. Aber die übrigen greifen bald an."

Johan: "gefasster Ich mache mich bereit."

"Johan alarmieren" Lenvan-Version

Johan: "Was machst du denn hier?"

Lenvan: "Ich gebe dir die Chance, dich auf den Orkangriff vorzubereiten."

Johan: "Was meinst du? Wir haben die Orks zurückgeschlagen."

Lenvan: "Und du glaubst, deswegen fürchtet die ganze Orkrasse jetzt unser Dorf?"

Johan: "Nein, natürlich nicht..."

Lenvan: "Dann mach dich bereit für den Kampf, wenn du dich nicht im Haus verstecken willst."

"Johan alarmieren" Denvan-Version

"verschlafen Was machst du denn schon so früh am Morgen hier? Gibt es Probleme?"

Denvan: "Das kann man wohl sagen. Die Orks versammeln sich erneut und werden bald angreifen. Mach dich bereit für den Kampf, Johan."

Johan: "Ich hatte gehofft, wir hätten es überstanden."

Denvan: "Ich auch."

"Johan alarmieren" Ysedda-Version

"verschlafen Was machst du denn schon so früh am Morgen hier? Hat jemand ein Problem?"

Ysedda: "Jeder Einzelne im Dorf. Die Orks versammeln sich, um uns noch einmal anzugreifen. Du wirst wieder kämpfen müssen."

Johan: "Ich hatte gehofft, wir hätten es überstanden."

Ysedda: "Wir alle, Johan. Wir alle."

"Johan alarmieren" Petar-Version

"verschlafen Was machst du denn so früh am Morgen hier? Willst du uns schon verlassen?"

Petar: "Verlassen? Nein, noch nicht. Ich habe bisher nicht einmal darüber nachgedacht, wann ich das Dorf wieder verlasse. Schließlich bin ich jetzt eine ganze Weile Denvan gefolgt und hatte gar keine Zeit für eigene Pläne."

Petar: "Generell ist bei den ganzen Kämpfen nie Zeit für Pläne. Selbst hier kommt man kaum zur Ruhe. Wir kommen am Ende einer Schlacht an und ein paar Tage später beginnt direkt die nächste, das ist wie damals in -"

Johan: "Stopp! Was meinst du mit 'ein paar Tage später beginnt die nächste Schlacht'?"

Petar: "Stimmt, das habe ich ganz vergessen zu sagen! Die Orks sind kurz davor, wieder anzugreifen und wir machen uns alle bereit. Deswegen bin ich hier, um dir Bescheid zu geben.

[Ich habe mich als wir ankamen mit einem eurer Reiter unterhalten, der dafür-/Ich war schon einmal in einem Dorf, bevor es angegriffen werden sollte. Oder zumind-]" (Version 1, falls Dehal am Anfang lebte, Version 2, wenn nicht)

Johan: "Dafür ist jetzt keine Zeit! Ich bereite mich auf den Kampf vor, erzähl mir die Geschichte später!"

"Johan alarmieren" Ven-Version

Ven: "Aufwachen, Johan. Dein Dorf braucht dich!"

Johan: "aus dem Schlaf hochschreckend Wer bist du? Was machst du in meinem Haus?"

Ven: "Nun, momentan rede ich mit dir. Ich wurde von Ysedda hergeschickt."

Johan: "Und warum klopfst du nicht?"

Ven: "Hättest du es denn gehört? Du hast geschlafen."

Johan: "Das gibt dir doch nicht das Recht einzubrechen!"

Ven: "Da bin ich anderer Meinung. Aber lassen wir das. Eine Horde Orks greift bald das Dorf an, du solltest dich bereit machen, mit uns anderen tapferen Recken das Dorf zu verteidigen."

"Johan alarmieren" Adhor-Version

Adhor: "Das Dorf wird erneut angegriffen, wir brauchen dich für die Verteidigung, Johan."

Johan: "Ich hatte gehofft, es bleibt uns erspart. Aber ich bin bereit."

"Johan alarmieren" Bisam-Version

"verschlafen Was machst du denn schon so früh am Morgen hier? Gibt es etwas zu berichten?"

Bisam: "Wir müssen uns verteidigen. Die Orks kommen zurück."

Johan: "Ich hatte gehofft, es bleibt uns erspart. Aber ich bin bereit."

"Johan alarmieren" Clewin-Version

Clewin: "Korstad wird erneut angegriffen, Johan. Wir brauchen dich, um das Dorf zu verteidigen!"

Johan: "Ich hatte gehofft, es bleibt uns erspart. Aber ich bin bereit."

"Johan alarmieren" Dehal-Version

Dehal: "Die Orks kehren zurück, um das Dorf erneut anzugreifen. Jeder waffentaugliche Bürger wird für die Verteidigung benötigt."

Johan: "Es ist schrecklich, dass wir selbst Bauern in den Kampf schicken müssen."

Dehal: "Schrecklich ja, aber es ist nötig. Entweder sie kämpfen oder sie sterben."

Johan: "Bei dir klingt es, als würde sie der Kampf vor dem Tod bewahren und sie nicht ihr Leben riskieren lassen..."

Dehal: "Er gibt ihnen wenigstens eine Chance."

"Johan alarmieren" Gweod-Version

Gweod: "Johan, die Orks sind wieder da! Wir müssen zu den Waffen greifen und sie ein für alle Mal vertreiben!"

Johan: "Ich hoffe, das wird so leicht, wie du es klingen lässt."

"Gweod alarmieren" Denvan-Version

Denvan: "Wir werden erneut angegriffen. Das Dorf braucht dich, Gweod."

Gweod: "Und ich bin bereit, für es zu kämpfen!"

"Gweod alarmieren" Lenvan-Version

Lenvan: "Die Orks greifen wieder an. Du solltest dich fertig machen, wenn du bei der Verteidigung helfen willst."

Gweod: "Das will und werde ich. Das wird das letzte Mal sein, dass die Orks dieses Dorf angreifen!"

"Gweod alarmieren" Brealla-Version

Brealla: "Die Orks greifen das Dorf an, Gweod. Mach dich fertig, sonst findet der Kampf ohne dich statt!"

Gweod: "Mit Sicherheit nicht! Ich werde kämpfen und diesen Monstern zeigen, dass sie das falsche Dorf angegriffen haben!"

"Gweod alarmieren" Ysedda-Version

Ysedda: "Das Dorf wird wieder angegriffen. Wir müssen erneut kämpfen."

Gweod: "Dann werden wir das tun. Wenn wir mit ihnen fertig sind, werden sich die Orks wünschen, sie hätten nie von Korstad gehört!"

Ysedda: "Ich werde alles dafür tun, diese Vision wahr werden zu lassen."

"Gweod alarmieren" Ven-Version

Ven: "Gweod, richtig? Draußen wird bald ein Kampf toben, du solltest dich fertig machen, um dich ihnen entgegenzustellen. Wenn du das willst."

Gweod: "Natürlich will ich das! Diesen Monstern werden wir zeigen, dass sie das falsche Dorf angegriffen haben! "

Ven: "Starke Worte. Ich hätte eher gedacht, dass du den Kampf scheust, wenn man bedenkt..."

Gweod: "Wenn man was bedenkt?"

Ven: "Ich habe gehört, was mit deinem Dorf passiert ist, bevor du dich diesem angeschlossen hast. Ich hätte dich nicht für jemanden gehalten, der freiwillig kämpft."

Gweod: "Offenbar hast du nicht die ganze Geschichte gehört. Und wer gibt dir das Recht, über mich zu richten, Dieb? Es waren Halunken wie du, die Gworjan zu Grunde gerichtet haben!"

Ven: "Leute wie ich können keine Dörfer zu Grunde richten. Wir können nur die Trümmer aufsammeln, wenn Leute wie du sie verlassen haben."

Gweod: "Wenn die Orks nicht auf uns zu kämen, würde ich dir auf der Stelle zeigen, was es heißt, verlassen zu sein und in Trümmern zu liegen!"

"Gweod alarmieren" Johan-Version

Johan: "Die Orks greifen wieder an. Das Dorf braucht dich, Gweod."

Gweod: "Und ich werde es nicht im Stich lassen. Diese Orks werden sich noch wünschen, sie hätten nie von Korstad gehört!"

"Gweod alarmieren" Adhor-Version

Adhor: "Die Orks kehren zurück. Wir brauchen dich auf dem Schlachtfeld, um sie zurück zu schlagen."

Gweod: "Dann werden wir uns dort treffen. Das wird das letzte Mal sein, dass uns diese Orks angegriffen haben!"

Adhor: "Darauf würde ich mich nicht verlassen. Aber wir sollten uns auf diesen Kampf konzentrieren, egal ob es der letzte wird, oder nicht."

"Gweod alarmieren" Bisam-Version

Bisam: "Wir müssen uns verteidigen. Die Orks kommen zurück."

Gweod: "Dann lass uns dafür sorgen, dass es das letzte Mal ist! Wir werden sie bedauern lassen, dass sie je von Korstad gehört haben!"

"Gweod alarmieren" Clewin-Version

Clewin: "Wir brauchen dich um Korstad gegen die Orks zu verteidigen, Gweod."

Gweod: "Und ich bin bereit, für Korstad zu kämpfen! Diese Orks werden noch bedauern, dass sie je von uns gehört haben!"

"Gweod alarmieren" Dehal-Version

Dehal: "Die Orks greifen erneut das Dorf an! Wir können jeden waffenfähigen Kämpfer gebrauchen und wenn die Geschichten, die ich über dich gehört habe stimmen, bist du mehr als qualifiziert dich der Verteidigung anzuschließen!"

Gweod: "Mir ist egal, was du für Geschichten gehört hast. Aber natürlich helfe ich bei der Verteidigung des Dorfes. Das wird das letzte Mal sein, dass die Orks dieses Dorf angreifen!"

“Gweod alarmieren” Petar-Version

Petar: “Hallo, ich bin Petar. Wir haben uns noch nicht getroffen und meinen Besuch so früh am Morgen hättest du sicher nicht erwartet, wo ich doch nur zu Besuch im Dorf bin und kein alter Bekannter, aber ich bin hier, um dir Bescheid zu geben, dass du dich bereit machen solltest. Die Orks greifen erneut an und wir machen uns alle für die Verteidigung fertig. Da du auch ein-”

Gweod: “Wenn das Dorf angegriffen wird, ist nicht die Zeit für lange Reden! Jetzt ist die Zeit, um das Dorf zu verteidigen!”

“Sie kommen” (zum richtigen Zeitpunkt; wenn die Orks auftauchen sollen)

[Die Orks tauchen an den vorgesehenen Punkten auf.

Es gibt eine Konsequenz für die Charaktere, die nicht alarmiert wurden. (Genaueres steht noch zur Diskussion)]

Denvan: “Verdammt, das sind viele.”

Ysedda: “Zu viele?”

[Dehal: “Nicht, wenn wir alle zusammenhalten.”

Ysedda: “Sicher? Wir haben nur wenige Kämpfer und sie haben eine Armee.”

Dehal: “Was schlägst du vor? Sollen wir uns verstecken und hoffen, dass sie uns nicht erwischen?”] (Falls Dehal lebt)

[Denvan: “Wahrscheinlich. Wir haben zu wenige Kämpfer.”] (Falls Dehal tot ist)

Ysedda: “Wir müssen das Dorf verlassen. Lassen wir ihnen die Häuser, wir behalten unser Leben.”

Denvan: “[Sie hat (Dehal lebt)/Du hast (Dehal ist tot)] Recht. font-style='italic'>laut</small> Wir können hier nicht gewinnen. Macht euch bereit für den Rückzug!”

[Brealla: “Und das ohne jede Vorwarnung! Ich bin nicht reisefertig!

Lenvan: “Rückzug? Ich hatte mit einem Kampf gerechnet, nicht mit einer Flucht!”

Johan: “Die Orks sind zurück? Ich hatte so gehofft, wir blieben jetzt verschont.

Petar: “Zum Glück hatte ich schon meine Rüstung an, ich bin schließlich immer bereit, aber das wir fliehen hätte ich nicht gedacht. Ich habe von einem Dorf gehört, in dem ein paar Dutzend Bauern über hundert Orks vertrieben haben, einfach indem sie sich in einem Ha-”

Gweod: “Warum hat mir niemand gesagt, dass eine weitere Schlacht stattfinden würde? Ich hätte das Dorf mit Freuden verteidigt!”

Ysedda: “Wir hätten die Zeit nutzen sollen, um alle zu warnen!”

](Wird nur abgespielt, wenn die jeweilige Person nicht alarmiert wurde. Yseddas Zeile wird immer abgespielt, wenn mindestens eine Person unvorbereitet ist)

“Flieht!” (beim ersten Kampf zwischen einem normalen Ork und einem normalen Soldaten):

Ork: “Stirb, Menschlein! Stirb!”

Soldat: “Nach dir, Missgeburt!”

Ysedda: “Denvan! Wir können sie nicht aufhalten! Wir müssen jetzt fliehen!”

Denvan: “Du hast Recht. font-style='italic'>laut</small> Rückzug! Gebt den Kampf auf und konzentriert euch auf die Evakuierung!”

Ork: "Versucht nur zu fliehen, wir erw-"

Soldat: "Achte beim nächsten Mal lieber auf deinen Feind!" [Der kämpfende Ork stirbt und ist für den Spieler quasi gratis.]

"Entgegengesetzte Ziele" (der erste nichtnamenhafte Korstadter stirbt)

Gaol: "Ja! Schlachtet die mickrigen Menschen!"

Varag: "leiseGaol, du schwachsinniger Sohn einer Blutmade!"

Varag: "Tötet so wenige wie möglich! Wir brauchen sie noch! Morgal verlangt Sklaven, keine Leichen!!"

"Maximaler Einsatz" (zwei Runden, nach "Entgegengesetzte Ziele"):

Gaol: "Das ist kein Orkkampf! Wir schlachten viel zu wenige! Ich kämpfe selbst!"

[Gaol stürmt los und greift unbarmherzig an. Wäre ganz gut, wenn er etwas mehr BP hierfür bekommen könnte, damit er bedrohlicher anstürmt. Und vielleicht Ansturm-Angriffe?]

Varag: "Was macht dieser Idiot denn nun schon wieder? Wenn er sich töten lässt, sind seine Leute doch nutzlos!"

"Maximale Kosten" (Gaol stirbt)

Gaol: "Das hält mich nicht auf! Ich wer-

[Gaols Sterbesound]

Varag: "Los, Orks! Kämpft weiter und rächt euren Anführer!"

Karga: "Kommt zu mir! Ich bin jetzt euer Häuptling!"

Zufälliger Ork aus Gaols Gefolge, der nicht auf dem Feld bleibt: "Ich sterbe nicht für Feiglinge und Kobolde!"

[Falls möglich: Jeder Gaol-Ork, der sich ein Feld von einem Korstadter entfernt befindet kämpft weiter (und zumindest der Ork, der die letzte Zeile gesprochen hat), wer Stufe 0 (oder vielleicht 1) ist, wechselt zu Kargas Armee und bleibt im Spiel. Der Rest flieht.]

"Varags Schutzwall" (einer der Menschen betritt einen 3-Felder Umkreis um Varag und seine Leibwächter)

[Schussgeräusch und/oder -Animation (nichtnamenhafte Einheit stirbt)]

[Normale Einheit: "Ahhh!"]

Ysedda, Denvan, Clewin, Adhor, Johan: "Das war knapp!"

Ven: "Verdammt! An die komme ich nicht unbemerkt ran!"

Bisam: "Knapp."

Brealla: "Oh, der hätte mich beinahe erwischt."

Petar: "Diese Bolzen durchschlagen meine Rüstung! Wie bei diesen feigen Räuber vor ein paar Jahren, die mich damals beinahe erwischt hätten. Wahrscheinlich ist es besser, wenn ich mich zurückziehe, der nächste Treffer geht vielleicht noch tiefer und mir reicht es eigentlich schon, einen Riss in der Rüstu-."

Lenvan: "Die sind garnicht schlecht. Um die werden wir uns später kümmern müssen."]

Lenvan: "ruftSpart euch die Angriffe auf den Häuptling, seine Leibwächter erschießen euch, bevor ihr auch nur in die Nähe kommt!"

“Abschuss” (Varag und seine Leibwächter haben jemanden erschossen, nachdem “Varags Schutzwall” abgespielt wurde)

[Es wird eine Zeile zufällig gewählt]

Varag: “Mich könnt ihr nicht erreichen!”

Varag: “Das ist der sicherste Platz auf dem Schlachtfeld.”

Varag: “Wozu dachtet ihr, habe ich eine Leibgarde?”

Varag: “Und ein Bolzen für dich!”

Varag: “Wer mich angreift wird nicht gefangen genommen!”

Kreog: “Ha! Einer weniger!”

Kreog: “Und noch einer!”

Kreog: “Wie viele hast du, Kramm?”

Kreog: “Noch ein paar und ich habe hundert!” [Counter wird gesetzt (siehe “Happy Hundert”), kann nur einmal abgespielt werden]

Kramm: “Wir lassen euch nicht an Varag ran!”

Kramm: “Keine Chance, Mensch!”

Kramm: “Nicht mit uns!”

Kramm: “Verschwindet von unseren Häuptling!”

“Happy Hundert” (Kreog hat Hundert Abschüsse)

[Bei Kreogs Ankündigung, er brauche nur noch ein paar für die Hundert wird ein Counter auf 4 gesetzt. Jedes Mal, wenn Kreogs Ausgabe kommt, geht der Counter eins runter. Bei Null startet das Event statt “Abschuss”.]

Kreog: “Hundert! Ich habe hundert geschafft, Kramm!”

Kramm: “Gut für dich, Kreog. Jetzt nicht aufhören!”

Kreog: “Ich denke gar nicht an’s Aufhören! Nicht mal bei tausend!”

Varag: “Gute Einstellung. Nach der Schlacht feiern wir deinen Erfolg.”

“Der unbesiegbare Kommandant” (Karga wird besiegt)

Karga: “Guter Versuch! Wir sind unbesiegbar! Orks zu mir!”

[Karga stirbt nicht. Es spawnen 2-3 Goblins um seinen Kontrahenten (Alternativ: Die Goblins spawnen in der Burg und kommen BP-unabhängig angerannt. Sieht eventuell besser aus), die bis zu ihrem Tod oder Erfolg den Peiniger ihres Anführers angreifen bzw. jagen]

Karga: “Das ist gefährlich! Ich gehe in Deckung!”

[Karga geht hinter Varag und seiner Leibgarde in Position und verbleibt ab jetzt unbeweglich]

Varag: “Karga, was machst du hier? Du musst deine Truppen befehligen!”

Karga: “Das mache ich von hier aus. Hier ist es sicher!”

Lenvan: “Eine Schande, dass wir vor solchen Feiglingen fliehen müssen.”

“Beeilt euch” (sobald sich die Fliehenden dem Endpunkt zu sehr nähern)

Karga: “Sie rennen! Rennt hinterher! Seid schneller!”

Varag: “Schneidet den Menschen den Weg ab! Verhindert, dass sie fliehen!”

[Gaol: “Zerfetzt die Feiglinge! Schlagt ihnen die Beine ab, dann rennen sie langsamer!”]

[Kargas Truppen erhalten einen Geschwindigkeitsbuff, im Norden tauchen einige von Varags

Truppen auf und Gaols Einheiten verteilen einen Geschwindigkeitsdebuff, wenn sie treffen]

[Bei toten Sprechern entfallen sowohl die entsprechende Zeile, als auch der Buff. Die Orks im Norden kommen dennoch.]

Niederlageevents

Tode der nichtoptionalen Überleber:

Ysedda:

Erzähler: "Natürlich starb sie nicht. Ich wollte nur sehen, ob ihr noch aufpasst."

Denvan:

Erzähler: "Ich nehme an, keiner von euch würde mir eine Geschichte glauben, in der der Held in seiner ersten Schlacht stirbt? Gut, beginnen wir von vorn."

Johan:

Erzähler: "Nein, das stimmt so nicht. Johan gab sein Leben nicht in dieser Schlacht."

Lenvan:

Erzähler: "Wenn Lenvan hier gestorben wäre, wäre sicher einiges anders gelaufen. Und ich bin sicher er würde sagen, dass ohne ihn niemand überlebt hätte."

Im Dunklen dämmern und im Zweifel, gefesselt an Trauer mit schwindenden Fluchtmöglichkeiten, so lang, bis die Welt sich gewandelt und all deine Runden aufgebraucht:

Ysedda: "Denvan, die Lücke schließt sich!" [Vor dem Mapausgang erscheinen mehrere wegblockierende Orks]

Denvan: "Wir kämpfen weiter!"

Ysedda: "Wir können nicht mehr entkommen!"

Denvan: "Und deswegen werden wir auch kämpfen, bis jeder von uns tot ist! Lasst sie euch nicht lebend erwischen!"

Erzähler: "So wäre es wohl gelaufen, wenn die tapferen Korstadter zu langsam gewesen wären. Doch lasst mich die Geschichte erzählen, wie sie sich zu trug."

Alle Späher sind tot:

Erzähler: "Der Verlust von drei Reitern Korstads wäre schon schlimm gewesen, doch wenn auch noch [Adhor/Bisam/Dehal/Clewin] gestorben wäre, dann wären die Korstadter Glenry nie begegnet. Also noch einmal von vorne."

Siegevents

Sieg (Denvan (und einige andere erreichen die Fluchtmarkierung):

Denvan: "Wir sind entkommen!"

Ysedda: "Doch sind wir nur noch wenige."

Denvan: "Das Schlimmste haben wir überstanden. Wenn wir wachsam bleiben, können wir ein neues Dorf errichten und diesen Teil unserer Geschichte bald vergessen."

Ysedda: "Ich bezweifle, dass irgendjemand hier, den heutigen Tag je vergessen wird..."

[Ven: "Ich mit Sicherheit nicht. Vielleicht sollte ich bei euch bleiben. Zumindest, bis die ersten Häuser gebaut sind. Was meint ihr, Mylady?"]

Lenvan: "Wir fliehen vielleicht, aber ohne die Übermacht hätten die Orks keine Chance gehabt!"

Johan: "Wen interessiert, weshalb wir verloren haben? Korstad ist gefallen. Wir haben versagt."

Denvan: "Das haben wir nicht. Die meisten von uns konnten den Orks entgehen. Darauf kommt es an."

[Brealla: "Schade um das Dorf. Aber zu lange zu verweilen tut eh niemandem gut."]

[Petar: "Diese Orks sind wirklich hartnäckig! Einem ist die Waffe an meinem Schild zerbrochen und er hat einfach weiter angegriffen! Der hat sich die bloßen Fäuste an dem Stahl blutig geschlagen und ist nur noch wilder gewor-"] (Wenn Petar einen Kampf hatte)

[Petar: "Diese Orks sind wirklich feige! Kein einziger von denen hat sich an mich herangetraut! Und mit der Rüstung konnte ich ihnen natürlich auch nicht einfach hinterhe-"] (Wenn Petar keinen Kampf hatte)

Erzähler: "Und so verabschiedete sich jeder auf seine Art von Korstad und den Gefallenen, die in der Stadt verbleiben mussten und nicht geborgen werden konnten. Leider war dies nicht die letzte Schlacht, die die Korstadter ausfechten mussten. Um genau zu sein, stellte sich bald heraus, dass sie der Bedrohung durch die Orks keineswegs entkommen waren."

Szenario 4 - Nebelschleier

Intro

Erzähler: "Nachdem die Korstadter ihr Dorf zurückgelassen hatten, brachen sie in Richtung Norden auf, während die Orks ihre frühere Heimat plünderten und nieder brannten. Sie reisten mehrere Tage, bevor sie bemerkten, dass ihre Widersacher sich nicht mit der Vernichtung des Dorfes zufrieden geben wollten und die Verfolgung aufgenommen hatten."

Erzähler: "Ihr spärliches Proviant und all ihr Hab und Gut zurücklassend, flohen die Vertriebenen so schnell sie ihre Beine trugen und ohne Pause. Doch je mehr Zeit verstrich, desto näher kamen ihnen ihre Verfolger, bis sie schließlich nur noch ein Fußmarsch von wenigen Stunden trennte, als sie am Rande eines Waldes ankamen, der nur spärlich durch das Nebelmeer zu erkennen war, aus dem er herausragte."

Vordialog

Erzähler: "Den nebelverdeckten Wald vor Augen erkannte Denvan die Möglichkeit, die Verfolger abzuschütteln, die sein Volk hetzten."

Denvan: "Das ist unsere Chance. Da drin können wir uns verbergen und abwarten, bis sie an uns vorbeigezogen sind."

Lenvan: "Das gefällt mir nicht. Wir sollten die Tarnung nutzen, um ihnen eine Falle zu stellen, nicht um uns zu verstecken wie Kinder und Greise."

Ysedda: "Viele von uns *sind* Kinder und Greise! Wir können nicht kämpfen, nur um deinen Stolz zu befriedigen!"

Lenvan: "Es geht nicht nur um Stolz! Wenn wir uns immer jagen lassen und uns nicht wehren, werden sie uns früher oder später vernichten!"

[Ven: "Ich denke, unsere glorreiche Anführerin hat Recht. Nicht jeder ist für den Kampf geeignet."]

Denvan: "Wenn wir eine Armee hätten, könnten wir uns ihnen hier stellen und vielleicht sogar gewinnen. Aber die meisten von uns sind keine Kämpfer. Und die, die es sind, sind erschöpft und kaum in der Lage es mit einem einzelnen Ork aufzunehmen, geschweige denn mit einer ganzen Horde."

Lenvan: "Du unterschätzt unser Volk, Bruder."

Denvan: "Ich beschütze unser Volk!"

Lenvan: "Warum verstecken wir uns dann alle? Lass sich jene verstecken, die zu schwach zum Kämpfen sind und lass uns mit den anderen einen Hinterhalt legen! Wenn wir tatsächlich verlieren sollten, dann können die Nichtkämpfer alleine ein neues Dorf gründen."

Denvan: "leise Davon abgesehen, dass sie ein leichtes Ziel für jeden Ork, jeden Banditen, selbst jedes Rudel von Raubtieren wären, was glaubst du, wie die Orks reagieren werden, wenn wir hier gegen sie kämpfen? Glaubst du, sie werden nach ihrem Sieg friedlich abziehen? Nein! Sie werden sehen, dass wir hier sind. Sie werden folgern, dass unsere Schwachen nicht fern sind und dann werden sie den Wald durchsuchen, bis sie jeden von uns getötet haben!"

Denvan: "laut Wir teilen uns auf und verstecken uns im Wald! Verbergt euch vor den Orks mit allen Mitteln! Versteckt euch in Büschen, klettert auf Bäume, kriecht in Höhlen oder grabt euch ein, wenn es sein muss! Wenn nur einer von uns gefunden wird, kann es das Ende für uns alle bedeuten! Doch halten wir durch, sind wir die Orks endlich los und können in Frieden weiterleben. Haltet euch an diesem Gedanken fest und haltet durch! Wenn sie ihre Suche abgebrochen haben, werden wir uns hier erneut versammeln um in die Zukunft aufzubrechen!"

Denvan: "[Adhor (falls Adhor da ist)/Clewin (falls Clewin da ist, aber Adhor nicht)/Dehal (falls nur noch Dehal da ist)/Bisam (falls nur noch Bisam da ist)/Dehal und Bisam (falls nur noch Dehal und Bisam da sind)], [dein Pferd ist/eure Pferde sind] zu auffällig. [Reite/Reitet] davon und trifft uns hier später wieder, wenn die Orks abgezogen sind. Ihr werdet uns signalisieren, wann es sicher ist, den Wald zu verlassen."

[Der/Die verbliebene/n Reiter läuft/laufen aus der Karte raus.]

Zwischenevents

Denvan findet ein Versteck:

Denvan: "Das scheint ideal zu sein."

Lenvan findet ein Versteck:

Lenvan: "Wenn hier ein Ork vorbeikommt, schnappe ich ihn mir trotzdem!"

Ysedda findet ein Versteck:

Ysedda: "Ich hoffe, die anderen finden auch so gute Verstecke."

Brealla findet ein Versteck:

Brealla: "Hätte ich das nicht gefunden, hätte ich mir selbst ein Versteck geschaffen."

Brealla schafft sich ein Versteck (Brealla ist nach drei Runden noch unversteckt):

Brealla: "Diese Sucherei sagt mir nicht zu. Ich werde mich hier verbergen."

[Ein Zaubereffekt erscheint und lässt Brealla verschwinden.]

Ven findet ein Versteck (Ven wurde auf irgendein Feld bewegt):

Ven: "Verstecke gibt es überall."

Johan findet ein Versteck:

Johan: "Ich fühle mich nicht wohl dabei, die anderen alleine lassen zu müssen."

Gweod findet ein Versteck - Helfer-Variante (es gibt noch namenlose Charaktere in einem bestimmten Umkreis):

Gweod: "Hier ist genug Platz für zwei. Hey, [Name der nächstgelegenen namenlosen Einheit], komm her!"

[Die nächstgelegene namenlose Einheit kommt mit zum Versteck und verschwindet auch.]

Gweod findet ein Versteck - Einzelgänger-Variante (es gibt keine namenlosen Charaktere in einem bestimmten Umkreis):

Gweod: "Hier gäbe es genug Platz für zwei, aber ich sehe niemanden, der noch Hilfe brauchen würde."

Petar findet ein Versteck:

Petar: "Etwas eng mit der Rüstung, aber das bekomme ich schon hin. Es ist schließlich nicht das erste Mal, dass ich mich verstecken muss. Natürlich, normalerweise für Hinterhalte, aber wenn es für das größere Wohl nötig ist, dann kann ich mich auch einmal vom Kampf fern halten. Und dieser Wald ist dafür nicht der schlechteste Ort."

Petar: "Der Nebel lässt einen zwar nicht viel sehen, aber das was man sehen kann ist doch spannend. Ich spüre geradezu, wie der Stress, den man im Dorf immer ausgesetzt ist, von mir abfällt. Und der Stress von der Verfolgung natürlich. Die Rüstung ist nicht unbedingt für lange Märsche geschaffen. Hier kommt sie mir fast nutzlos vor, die Orks werden mich nicht

finden und ich bin sicher, es gibt in diesem Wald keine großen Raubtiere."

Petar: "Aber selbst wenn komme ich damit klar. Ob Bären, Schlangen oder Wildschweine, die machen mir alle keine Angst. Gut, Wölfe sind mir unheimlich, mit ihren heimtückischen Augen und dem gemeinen Jaulen, aber ich habe hier in der Gegend noch nie welche gesehen.

Vielleicht ein paar Füchse, aber das sind ja ganz harmlo-

Wolf:

[Wolfsgejaule erlöst uns von Petars nervigem Gefasel. Es tauchen 1-3 Wölfe in der Nähe auf, die Korstadter und Orks gleichermaßen angreifen.]

Karga treibt an (nach ein paar Runden tauchen die Orks auf und es wird ausgelost, ob dieses oder das nächste Event abgespielt wird):

Karga: "Na los, sie müssen hier irgendwo sein! Sucht überall! Dreht jeden Stein um! Hier werden wir sie endlich wiederfinden! Die Menschen sind feige und gut im Verstecken, aber wir sind Orks, wir sind großartig im Aufspüren von unserer Beute!"

Varag: "

Varag treibt an (nach ein paar Runden tauchen die Orks auf und es wird ausgelost, ob dieses oder das letzte Event abgespielt wird):

Varag: "Durchsucht den Wald! Wer auch nur einen Menschen findet signalisiert das, bevor er ihn angreift! Wenn sie hier sind, dann lassen wir sie nicht mehr entkommen!"

Hinterhalt (ein Ork läuft nah an Lenvans Versteck vorbei, ohne dass ein anderer Ork in der Nähe ist; einmal wiederholbar (danach ist das Versteck voll)):

[Der Ork stirbt und eine der folgenden Zeilen wird ausgewählt.]

Lenvan: "Einer weniger."

Lenvan: "Und Denvan wird nie davon erfahren."

Lenvan: "So sollten wir alle Orks behandeln."

Lenvan: "Und das ohne jedes Risiko."

Niederlageevents

Sie sind hier! (Ein Korstadter wird entdeckt.):

Ork: "laut Sie sind hier! Ich habe sie gefunden!"

Varag: "Sehr gut. Umstellt den Wald und treibt sie raus! Brennt ihn nieder, wenn es sein muss!"

Wir lassen sie nicht noch einmal entkommen!"

Erzähler: "Und das hätte das Ende für unser Volk bedeutet. Verstreut und umstellt hätten niemand entkommen können, wenn die Orks uns entdeckt hätten."

Siegevents

Genug gesucht (alle Korstadter sind versteckt oder die Zeit ist abgelaufen):

Erzähler: "Die Orks suchten ausdauernd, doch die Korstadter hatten sich zu gut verborgen und so blieb den Bestien nichts anderes übrig, als weiter zu ziehen." [Falls alle Korstadter versteckt sind]

Karga: "Es reicht! Sie sind nicht hier! Ich will nicht weiter suchen!"

Varag: "Du hast Recht, sie sind uns wohl entkommen. Hoffen wir, das Morgal uns gnädig gestimmt ist. Das Dorf haben wir schließlich problemlos überrannt."

Karga: "Wir könnten es ihm verschweigen. Viele Menschen leben wandernd."

Varag: "Und wenn sie erwischt werden, wird Morgal sie nicht fragen, welche Orkhorde sie vertrieben hat. Du hast deine schlaunen Momente, Karga."

Varag: "laut Alle zurück, wir brechen die Suche ab und ziehen weiter!"

Erzähler: "Und so entkamen die Korstadter den Orks endgültig. Zumindest dachten sie das."

Szenario 5 - Gallanter Gauner (Chivalrous Scoundrel)

Intro

Erzähler: "Nachdem die Orks abgezogen waren, dauerte es einige Tage, bis alle Korstadter wieder den Schutz der Gemeinschaft gefunden hatten. Gerade als die letzten, kleinen Gruppen eintrafen, [\[kehrten auch die Reiter zurück/kehrte auch \[Adhor/Bisam/Clewin/Dehal\] zurück\]](#) und [\[berichtete/berichteten\]](#) von einem Lager gerüsteter Menschen, welches nur wenige Tagesreisen entfernt war."

Erzähler: "Denvan fällte seinen Entschluss schnell. Es gab keine Garantie dafür, dass sie von ihren Mitmenschen willkommen geheißen würden, aber die Korstadter hatten schon vor einer Weile die Orientierung verloren und Denvan wollte lieber mit Menschen zu tun haben, als sein Volk versehentlich in das Lager des Feindes zu führen."

Erzähler: "Nach einer halben Woche erreichten die Korstadter die Überreste des inzwischen abgebrochenen Lagers und begannen, den Spuren zu folgen. Einen Tag später holten sie die anderen Reisenden ein und wurden Zeugen einer unerhörten Szene."

Vordialog

Glenry: "Ich hätte nicht gedacht, dass ihr auftaucht, Lord Braion."

Braion: "Du hast mich zum Gespött meiner ganzen Familie gemacht!"

Glenry: "Ihr seid dramatisch!"

Braion: "Du bist ein Taugenichts ohne Sinn für Anstand!"

Glenry: "Ihr könnt einem Mann doch nicht jeden Spaß vergönnen, mein Lord!"

Braion: "In meinem Haus! Mit meiner Frau!"

Glenry: "*grinsend* Ihr könnt auch eurer Frau nicht jeden Spaß vergönnen."

Braion: "Das reicht! Du bist tot!"

Glenry: "Nun denn: En Garde!"

Braion: "Greift ihn."

Glenry: "*leicht besorgt* Lord Braion? Was tut ihr?"

Braions Sekundant 1: "Der Lord redet nicht mehr mit dir."

Braions Sekundant 2: "Wir übernehmen den Kampf."

Glenry: "*seufzend* Und ich dachte, ihr wärt ein Mann von Ehre."

Lenvan: "Nicht schon wieder."

Denvan: "Kennst du diese Leute etwa?"

Lenvan: "Ich kenne Glenry. Er bringt sich immer wieder in solche Schwierigkeiten, aber ist an sich ein guter Kerl."

Ysedda: "Natürlich würdest du das sagen. Es klingt, als wäre er dir sehr ähnlich."

Lenvan: "Wenn wir ihm helfen würden, schlosse er sich uns bestimmt an."

Johan: "Wir haben schon genug eigene Probleme. Wir können nicht noch die Probleme anderer übernehmen!"

Lenvan: "Das hier ist keine Orkarmee! Es sind ein paar Schergen irgendeines drittklassigen Adligen! Ich kann nicht einfach einen Freund sterben lassen."

Denvan: "*nach einer langen Pause* Er gehört zu Lenvans Freunden, er gehört zu uns. Macht euch bereit zum Angriff!"

Zwischenevents

Wiedersehen macht Freude - Lenvan und Glenry stehen nah genug aneinander:

Glenry: "Lenvan, mein Freund! Was machst du denn hier?"

Lenvan: "Ich rette dich. Mal wieder."

Glenry: "Deine Hilfe und dein Anblick sind mir hoch willkommen!"

Glenry: "Wer sind deine Freunde?"

Lenvan: "Erzähle ich dir später. Wer sind deine?"

Glenry: "Das ist Lord Braion. Er war in Haldrics Gefolge. Ich dachte eigentlich, er wäre tot. Also habe ich seine Witwe getröstet."

Lenvan: "Er hat absolut Recht: Du hast keinen Anstand!"

Glenry: "Dafür einen Sinn für Romantik!"

Siegbedingungen

Braion wird besiegt:

Braion: "Meine Brüder... werden mich rächen!"

Glenry: "Wenn sie kämpfen wie ihr, dann ist diese Drohung so leer wie es euer Haus sein wird, wenn ihr zurückkehrt. Geht."

Lenvan: "Du weißt was passiert, wenn du ihn gehen lässt, oder?"

Glenry: "Er ist harmlos. Und er hat bereits verloren. Ihn jetzt zu töten wäre Mord."

[Braion und seine übrigen Truppen fliehen.]

Lenvan: "Dein Ehrgefühl wird dich irgendwann umbringen."

[Die Korstadter und Glenry (und seine Sekundanten, falls am Leben) stehen in Gesprächsposition auf der Map]

Erzähler: "Nachdem der Kampf vorbei war, erklärte Lenvan seinem alten Freund die Lage, in der sich die Korstadter befanden."

Glenry: "Wenn ihr einen Ort sucht, an dem ihr euch niederlassen könnt, dann weiß ich genau den richtigen Platz. Der Ehemann einer guten Bekannten plant seit einer Weile schon, ein eigenes Dorf zu gründen. Vor ein paar Monaten hat er eine große Lichtung ausgewählt, die ideal ist. Nahe Fischgründe und ein naher Wald voller Bauholz und Wild."

Ysedda: "Das klingt, als würden wir uns damit einen Feind machen."

Glenry: "Oh, keine Sorge, meine Dame. Er ist sehr zivilisiert und hat den Ort noch nicht offiziell beansprucht. Euch kann nichts passieren."

Niederlagebedingungen

Glenry stirbt:

Erzähler: "Wäre sein Freund hier gestorben, hätte Lenvan sich das nie verzeihen können. Es ist unklar, ob er dann noch in der Lage gewesen wäre, Korstad zu helfen, wie er es tat."

Lenvan stirbt:

Erzähler: "Lenvan starb hier nicht. Sein Heldenmut wurde noch gebraucht. Aber dazu kommen wir noch."

Denvan stirbt:

Erzähler: "Ohne die Führung Denvans wären die Korstadter sicher verloren gewesen. Er überlebte diese Schlacht."

Ysedda stirbt:

Erzähler: "Ohne die Führung Denvans wären die Korstädter sicher verloren Gewesen. Und ohne die Führung Yseddas wäre Denvan verloren gewesen."

Johan stirbt:

Erzähler: "Johan starb hier nicht. Er hatte noch eine Rolle zu spielen."

Szenario 6 - Kor Mahzgur

Intro**Intro:**

Erzähler: "Glenry schloss sich den Korstadtern an um ihnen den Weg zu jenem Ort zu weisen, an dem sie ihr Dorf, fernab der Bedrohung durch die Orks, neu aufbauen konnten. Einige Wochen reisten sie unbehelligt durch die Lande, die sich im beginnenden Winter weiß zu färben begannen und erreichten schließlich den Wald, der die letzte Hürde sein sollte, bevor sie ihre neue Heimat erreichen würden."

Erzähler: "Doch in diesem Wald stellten sie mit Schrecken fest, warum der Ort, den sie zu erreichen suchten, weiterhin unbesiedelt war. In diesem Wald hatten sich gerade jene Orks niedergelassen, vor denen sie erst kurz zuvor erfolgreich geflohen waren."

Erzähler: "Der Orkhäuptling Morgal, dessen Bemühungen, sich durch aggressive und harte Schläge gegen Menschendorfer einen Namen zu machen eben erst Korstad zum Opfer gefallen war, herrschte über diesen Forst, in dem man nun das stete Hacken von Äxten und Kreischen von Sägen hören konnte.

Bar jeglichen Respekts für das Land in das sie eingefallen waren, zwangen die Orks ein Herr aus Sklaven den Wald einzuebrennen um mit den so gewonnenen Ressourcen die größte Bastion in diesen Landen zu errichten und so ihre Position erheblich zu stärken."

Erzähler: "Die Späher Korstads gingen den Geräuschen des Bauens und Rodens nach, die weit über die Grenzen des Waldes zu hören waren und konnten so den Rest ihres Volkes über die Machenschaften ihrer Widersacher aufklären."

Vordialog

Ysedda: "Sklaven? Sie zwingen Menschen dazu, für sie zu bauen?"

Johan: "Wenigstens überleben sie so und werden nicht abgeschlachtet."

Denvan: "Der Tod ist nicht das Schlimmste, was einem passieren kann. Ich wäre lieber tot, als bis zu meinem Lebensende in der Knechtschaft der Orks zu leben."

Ven: "Jede Gefangenschaft endet irgendwann. Der Tod nicht."

Lenvan: "Wir sollten sie befreien."

Denvan: "Und wie sollen wir das anstellen? Sie werden gut bewacht und selbst wenn sie nicht so geschwächt wären, sind sie wahrscheinlich eher Bauern, denn Soldaten. Wir müssten noch mehr beschützen und das in einem noch gefährlicheren Gebiet!"

Lenvan: "Wir könnten sie ablenken. Ein gezielter Brandpfeil, der ihre Festung in Flammen setzt und sie werden gar nicht mitbekommen, dass wir die Sklaven retten."

Brealla: "Ich könnte ein Feuer legen, ohne den Pfeil zu schießen. Dann sähe es weniger nach einem Angriff aus."

Denvan: "Ein Waldbrand mitten im Winter wäre viel zu verdächtig. Und [glaubst du/glaubt ihr], sie würden selbst das Feuer löschen? Sie würden die Sklaven schicken und wir müssten sie umgeben von Orks und Feuer befreien, während sie von der Hitze zu sehr geschwächt wären um zu rennen, wenn wir ihnen die Fesseln lösen würden."

Ysedda: "Ich sage es nur ungern, aber Denvan hat Recht. Wir können ihnen nicht helfen. Wir müssen uns selbst retten."

Glenry: "Wir haben einige sehr fähige Kämpfer in unseren Reihen, ich bin sich-"

Johan: "zornig Du solltest keinen Ton mehr sagen! Du hast das hier zu verantworten!"

Denvan: "Beruhige dich, Johan. Er konnte nicht wissen, dass die Orks hier sein würden."

Johan: "Er wusste, dass hier etwas nicht stimmt! Und doch hat er uns hier her geführt!"

Ysedda: "ruhig Schuldzuweisungen bringen uns nicht weiter. Wir müssen uns darauf konzentrieren, hier zu verschwinden."

Glenry: "Also kehren wir um?"

Lenvan: "Sieht nicht so aus. Seht ihr das am Horizont? Aus dem Süden kommen noch mehr Orks."

Denvan: "Dann bleibt uns nur die Flucht nach vorn. Wir verbergen uns erneut vor diesen Bestien und durchqueren den Wald ohne uns auf einen Kampf einzulassen."

Lenvan: "leise Was auch sonst..."

Zwischenevents

Eindringlinge! (Die Korstadter werden entdeckt):

Ork: "Menschen!"

[Der Ork rennt zu Morgal in Kor Mahzgur]

Ork: "Da sind Menschen im Wald!"

Morgal: "Wovon redest du, Schwachkopf?"

Ork: "Freie Menschen! Mit Waffen!"

Morgal: "laut Eindringlinge! Sucht den Wald ab, wir werden angegriffen! Findet und tötet jeden Einzelnen von ihnen!"

An die Arbeit! (eine bestimmte Rundenanzahl wurde erreicht, ohne dass die Korstadter entdeckt wurden):

Morgal: "Aufseher! Es geht zu langsam voran!"

Wroell: "Wir haben zu wenige Arbeiter! Mit mehr Sklaven wären wir schneller."

Morgal: "Ich bin sicher du findest einen Weg, die Menschen schneller arbeiten zu lassen. Oder du gesellst dich zu ihnen!"

Wroell: "Sie könnten sicher noch schneller sein."

Wroell: "laut Herhören, Sklaven! Ihr seit hier nicht zu eurem Vergnügen, sondern um zu arbeiten! Um euch zu daran zu erinnern, werden wir ab heute jeden Tag den Langsamsten von euch die Haut abziehen!"

Denvan: "leise Das ist schrecklich."

Lenvan: "leise Wir könnten sie immer noch angreifen."

Denvan: "leise Vielleicht hast du Recht..."

Rückkehr der Krieger (nach einer bestimmten Rundenzahl):

[Varag und Karga kehren zurück]

Varag: "Denk daran, mir das Reden zu überlassen. Du bist nicht gut darin!"

Karga: "Ich kann reden! Ich bin ein Kommandant!"

Varag: "Das macht dich nicht zu einem Redner. Wenn wir Morgal nur einen falschen Satz sagen, sind wir beide tot!"

Karga: "Gut. Du redest. drohend Aber ich höre zu!"

[Beide machen sich auf den Weg zu Morgal. Ihre Truppen schließen sich der normalen Bewegungsroutine der heimischen Orks an.]

Freiheit... (ein Gefangener wird durch die Korstadter befreit):

Befreiter: "Ich hätte nicht gedacht, dass ich je wieder frei sein würde! Ich danke euch von ganzem Herzen!"

...oder Tod (ein Befreiter wird von Orks getötet):

Befreiter: "Alles ist besser, als weiter euer Sklave zu sein!"

Ork: "Ich mag dich so auch lieber!"

[Tod des Befreiten]

Daels Tagebuch (eine Person betritt Daels Haus):

Denvan:

Denvan: "Das ganze Haus ist zerstört. Ich frage mich, wer hier gewohnt hat."

Denvan: "Oh, ein Tagebuch?"

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Denvan: "Diese Orks machen vor nichts Halt."

Lenvan:

Lenvan: "Ich frage mich, wer hier gelebt hat. Vielleicht steht das in diesem Tagebuch."

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Lenvan: "Weitere Opfer dieser Bestien."

Glenry:

Glenry: "Alles zerstört. Bis auf dieses Buch."

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Glenry: "Er hat jeden Kampfgeist verloren. Ein schreckliches Ende."

Ysedda:

Ysedda: "Hier ist alles verwüstet. Aber dieses Buch scheint noch intakt zu sein."

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Ysedda: "Die arme Familie. Warum sind sie nur nicht geflohen?"

Ven:

Ven: "In der Ruine gibt es nichts Wertvolles mehr. Bis auf dieses Buch ist alles zerstört."

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Ven: "Sie hätten fliehen sollen, als die Orks ankamen. Das Ende hätten sie sich ersparen können."

Brealla:

Brealla: "Erstaunlich, dass dieses Buch nicht so zerstört ist, wie der Rest des Hauses. Dieses Kästchen hat es vor Schäden durch das Wetter bewahrt."

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Brealla: "Was wohl aus der Frau geworden ist?"

Johan:

Johan: "So zerstört wie Korstad. Ob in diesem Tagebuch steht, was hier geschehen ist?"

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Johan: "Sie hätten den Schutz in der Gemeinschaft suchen sollen. Eine einzelne Familie kann nicht gegen Bestien wie die Orks bestehen."

Adhor:

Adhor: "Dieses Haus ist zu zerstört um noch bewohnt zu werden, aber vielleicht finde ich dennoch hilfreiche Informationen. Dieses Buch ist noch leserlich."

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Adhor: "Das hilft uns nicht weiter."

Bisam:

Erzähler: "In einem Haus, das nur noch als Ruine beschrieben werden kann, fand Bisam ein Tagebuch in einer Schatulle."

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Erzähler: "Bisam war erschüttert und verließ das Haus, um sich wieder den anderen Korstadtern anzuschließen."

Clewin:

Clewin: "Nur weil das eine Ruine ist, heißt das nicht, dass wir nichts hilfreiches finden können. Vielleicht stehen in diesem Tagebuch brauchbare Informationen."

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Clewin: "Den Versuch war es wert."

Dehal:

Dehal: "Ich frage mich, was hier geschehen ist. Wenn die Orks hier waren, warum ist alles zerschlagen? Warum haben sie das Haus nicht einfach niedergebrannt? Und was ist das für eine Schatulle auf dem Tisch, genau in der Mitte des einzig unbeschädigten Möbelstücks? Nanu, ein Buch?"

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Dehal: "Das erklärt einiges..."

Gweod:

Gweod: "wehmütig Das erinnert mich an Gworjan. Was ist denn hier drin? Ein Tagebuch?"

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Gweod: "Ich wünschte, ich wäre hier gewesen um zu helfen."

Petar 1(Petar betritt das Haus):

Erzähler: "Petar fand in dem Haus etwas, bei dem er das Gefühl hatte, dass er es zu Denvan bringen sollte."

Petar 2 (Petar befindet sich in der Nähe von Denvan, irgendwann nachdem Petar 1 ausgelöst wurde):

Petar: "Denvan, ich habe etwas gefunden, als ich diese Ruine durchsucht habe. Seltsame Sache, fast alles da drin wurde zerstört, aber das hier lag wie ein Heiligtum in einer geschmückten Schatulle auf einem völlig unberührten Tisch. Vor Witterung geschützt und ausgestellt, als sollte es gefunden werden."

Petar: "Wenn die Orks das getan hätten, dann hätten sie das Buch doch sicher auch zerrissen."

Wahrscheinlich hätten sie das Haus niedergebrannt, aber nichts dergleichen. Ich dachte, das könnte uns vielleicht etwas über die Orks verraten, die hier-

Denvan: "Mach es kurz, Petar. Was steht so Wichtiges in dem Buch?"

Petar: "Ich habe noch nicht reingeguckt, aber es so wie ich es gefunden habe, muss es was Wichtiges sein, deswegen habe ich es dire-"

Denvan: "Beim nächsten Mal sie vorher hinein, es könnte sich als Zeitverschwendung herausstellen."

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Denvan: "Das die Orks skrupellos sind wussten wir schon. Das hilft uns leider nicht weiter, Petar."

Jemand anderes:

Jemand anderes: "Das Einzige, was hier nicht zerstört ist, ist dieses Buch."

[Lesen: Ja/Nein - Falls ja, nächste Zeile, falls Nein, verwerfen.]

Jemand anderes: "Ich hoffe, dass wenigstens wir entkommen werden."

Massakerschau (jemand betritt das Feld mit den vielen toten Orks):

Einleitung durch den Erzähler (wird immer abgespielt, es folgt für jeden außer Bisam der entsprechende Mono- bzw. Dialog):

Erzähler: "Im tiefsten Wald fand sich [Charaktername] plötzlich inmitten von zerstückelten Orkleichen wieder."

Denvan:

Denvan: "Wie es aussieht, sind wir nicht die einzigen Feinde, die sich die Orks gemacht haben."

Lenvan:

Lenvan: "Das sind präzise Schnitte und Schüsse gewesen. Wer auch immer das war, es waren auf jeden Fall ausgezeichnete Kämpfer."

Glenry:

Glenry: "Erstaunliche Klingenführung. Ich würde mich gerne mit dem Kämpfer messen, der das getan hat."

Ysedda:

Ysedda: "Das ist grausam. Aber das ist genau das, was diese Scheusale verdienen!"

Ven:

Ven: "Seltsam. Die Wunden sehen sich alle so ähnlich, als stammten sie von der gleichen Person. Aber niemand kann so viele Orks alleine töten. Ich muss mich irren."

Brealla:

Brealla: "Hier scheint jemand Rache genommen zu haben. Diese Orks sollten nicht nur

sterben, sie sollten dabei leiden.“

Johan:

Johan: “Das Schicksal ist zu gut für diese Bestien!”

Adhor:

Adhor: “Die Orks haben Feinde. Fähige Feinde. Vielleicht finden wir in ihnen Verbündete.”

Clewin:

Clewin: “Hoffen wir, dass das nicht die einzigen Orks sind, die hier getötet wurden. Je mehr Verluste sie erlitten haben, desto leichter wird es für uns, ihnen zu entkommen.”

Dehal:

Dehal: “Die Schnitte sind genau und die Schüsse tödlich. Wer auch immer diese Orks ausgelöscht hat, wusste was er tat. Wahrscheinlich ein paar Elitesoldaten aus Haldrics Gefolge.”

Gweod:

Gweod: “Die Orks bestatten ihre Gefallenen offenbar nicht einmal. Wie kann man so herzlos sein?”

Petar 1:

Erzähler: “Petar brannte darauf, das Gesehene weiterzuerzählen, also beschloss er sich, Denvan davon zu berichten.”

Petar 2 (Petar befindet sich in der Nähe von Denvan, irgendwann nachdem Petar 1 ausgelöst wurde):

Petar: “Denvan, ich habe etwas gefunden. Ein Schlachtfeld, voll mit getöteten Orks. Über zwanzig, alle mit tiefen Wunden. Wären es Menschen, dann würde es fast aussehen wie damals in diesem Dorf am See, in dem wir ankamen, nachdem die Orks die Bewohner abgeschlachtet haben. Ich habe so was noch nie gesehen, wenn es nicht von Orks begangen wurde, meinst du, das waren Deserteu-“

Denvan: “Vielleicht. Für den Fall, dass sie es nicht waren, sollten wir uns das merken, damit wir uns bei denen, die das getan haben bedanken können.”

Jemand anderes:

Jemand anderes: “Das ist genau, was sie verdienen!”

Siegevents

Schluss mit dem Schleichen (Die Korstadter erreichen unbemerkt die Zielmarkierung):

Denvan: "Endlich. Wir ziehen weiter, sobald wir uns gesammelt haben."

Erzähler: "Doch erneut gelang den Korstadtern die Flucht vor ihren Feinden nur für kurze Zeit."

Schluss mit der Hatz (Die Korstadter erreichen bemerkt die Zielmarkierung):

Denvan: "Beeilt euch, wir können sie abhängen! Sie werden uns nicht so weit von ihrer Festung entfernt jagen wollen!"

Lenvan: "Warum nicht? Sie haben uns schon einmal viel länger verfolgt!"

Johan: "Aber diesmal müssen sie ihre Heimat beschützen. Sie können uns nicht verfolgen, weil sie annehmen müssen, dass wir sie nur ablenken sollen."

Erzähler: "Doch obgleich es wirklich den Anschein machte, als würden die Orks die Sicherheit ihrer Heimat über die Verfolgung der Korstadter stellen, gelang denen die Flucht vor ihren Feinden nur für kurze Zeit."

Niederlageevents

Zeit abgelaufen:

Erzähler: "Wären die Korstadter so lange im Wald geblieben, hätten die Orks sie sicher Einen nach dem Anderen gefunden und getötet."

Denvan stirbt:

Erzähler: "Denvan hat dieses Episode unserer Geschichte natürlich überlebt. Schließlich hat er dieses Dorf gegründet."

Lenvan stirbt:

Erzähler: "Ohne Lenvan hätten die Korstadter einige der kommenden Schlachten wohl nicht überstanden."

Ysedda stirbt:

Erzähler: "Nein, Ysedda ist hier nicht gestorben. Ohne sie hätte sich die Geschichte gewiss anders entwickelt."

Johan stirbt:

Erzähler: "Johan hat sich hier nicht für sein Volk opfern müssen, auch wenn er sicher dazu bereit gewesen wäre."

Dael's Tagebuch

Personen

Schreiberling: Dael

Ehefrau: Ari

Kind 1: Johanna

Kind 2: Orlin

5. Juni des Jahres Zwei in Wesnoth

Der Tag war schön. Die Sonne schien, die Kinder haben bei der Arbeit geholfen und haben sich gefreut, als sie danach spielen gehen konnten.

Ari hat einen Hirsch erlegt. Sie sagt, er sei ihr einfach entgegengelauften, ohne auf sie zu achten, als würde er vor etwas fliehen. Ich hoffe, es leben nicht mehr Wölfe im Wald, als wir bisher dachten.

Ich werde den Kindern morgen einbläuen, in Zukunft im Wald noch vorsichtiger zu sein.

6. Juni des Jahres Zwei in Wesnoth

Ari war den ganzen Tag nervös. Sie sagt, der Wald sei zu ruhig und das irgendetwas nicht stimmt. Morgen will sie untersuchen, vor was der Hirsch gestern weggelaufen ist.

Sie macht sich keine großen Hoffnungen, noch Spuren zu finden, aber sie will es versuchen.

Johanna hat eine Figur geschnitzt. Einen Hirsch wie den, den ihre Mutter gejagt hat. Sie kommt ganz nach ihr.

7. Juni des Jahres Zwei in Wesnoth

Ich will es nicht glauben. Wir sind hier her gereist, um ihnen zu entkommen und jetzt sollen die Orks in unserem Wald sein?

Ari sagt, sie holzen Bäume ab. Orlins vermutet, sie wollen etwas bauen. Wenn der Junge Recht hat, müssen wir unsere Heimat bald aufgeben. Die Orks würden uns sonst bald töten.

9. Juni des Jahres Zwei in Wesnoth

Sie holzen den Wald ab und fangen an zu bauen. Ari hat sie beobachtet.

Wir verzichten auf Feuer, selbst auf Kerzen, damit sie unser Haus nicht sehen. Morgen werden wir von hier fliehen.

10. Juni zwei Y.W.

Wir können nicht fliehen, sie blockieren den Weg aus dem Tal.

Ich habe von Orks gehört. Aber sie sind schrecklicher, als ich sie mir ausgemalt hatte.

Sie haben Klauen und Fänge wie Raubtiere. Die Haut ist grau wie von Leichen! Wir sind direkt umgekehrt.

Wir haben den Kindern verboten rauszugehen.

11. Juni zwei Y.W.

Ich wünschte, ich könnte Ari auch verbieten das Haus zu verlassen. Sie spioniert den Orks

nach. Ich weiß nicht, warum.

Es bringt nichts. Sie werden sie wahrscheinlich fangen und bei lebendigem Leib fressen.

14. Juni 2 Y.W.

Johanna ist verschwunden. Ich habe im Wald gesucht, aber keine Spur gefunden. Ich wünschte, Ari wäre da.

Orlins ist verängstigt. Ich auch, aber ich versuche es vor ihm zu verbergen.

15. Juni 2 Y.W.

Sie sind immer noch nicht zurück. Ich befürchte das Schlimmste.

18. Juni

Ari hat Johanna wiedergebracht. Die Orks haben sie vorher gefunden.

Wir haben was übrig war im Garten vergraben. Sie war noch warm. Oder ich habe mir das nur eingebildet wegen der verbrannten Haut.

20. Juni

Ich habe Ari angeschrien und sie ist gegangen. Ich weiß nicht, ob sie zurückkommt.

Orlins redet nicht mehr.

21. Juni

Orlins wollte weglaufen. Ich habe ihn eingeschlossen. Ich werde nicht noch ein Kind verlieren!

24. Juni

Sie sind gekommen. Sie haben alle Türen aufgebrochen. Ich war die Fallen kontrollieren, das hat mich gerettet.

Hätte ich ihn doch nur mitgenommen.

26. Juni

Ich habe sie in der Nacht gehört. Ich weiß nicht, wann sie wieder her kommen.

Wegrennen... Verstecken... Oder angreifen. Ari würde das tun...

Aber ich bin müde. Wenn sie kommen, bin ich bereit zu gehen.

Cutszene 7 – Zu früh gefreut

Dialog

Erzähler: "Die Korstadter konnten ein Stück weit fliehen und die Orks erneut hinter sich lassen, doch waren sie noch weit vom Frieden entfernt, den sich Denvan und Ysedda für ihr Volk wünschten."

Lenvan: "Gut, wir sind aus dem Gebiet der Orks entkommen. Was kommt als Nächstes?"

Denvan: "Wir werden sie nicht angreifen, wenn du das meinst."

Ven: "Das wäre Selbstmord. Und dumm."

Lenvan: "Wir können sie aber auch nicht einfach dort lagern lassen! Sie starten Angriffe von hier. Wenn wir nichts unternehmen, dann können wir ihnen genauso gut helfen!"

Brealla: "Ich bezweifle, dass sie unsere Hilfe annehmen würden."

Denvan: "Was sollen wir gegen diese Streitmacht ausrichten? Wir haben keine Chance, gegen sie zu bestehen! Einen weiteren Kampf würden wir nicht überleben!"

Lenvan: "Das wissen wir nicht, wenn wir es nicht versuchen!"

Ysedda: "Und was, wenn du dich irrst, Lenvan? Was glaubst du, passiert wenn wir angreifen und verlieren?"

Lenvan: "Ich habe kein Problem damit, in einem ehrenhaften Kampf zu sterben, wenn es denn sein soll!"

Ven: "leise Verdammter Irrer."

Adhor: "Er meint es gut. Er denkt nur nicht weit genug." [Nur, wenn Ven da ist]

Johan: "zornig Du wärest nicht der Einzige, der sterben würde! Jeder hier, vom jüngsten Kind bis zum ältesten Greis würde sterben, nur um deine Kampfeslust zu befriedigen!"

Lenvan: "..."

Denvan: "Wir werden nicht mehr kämpfen, wenn es sich irgendwie vermeiden lässt."

Lenvan: "Und die anderen Dörfer? Lassen wir die einfach den Orks zum Opfer fallen?"

Denvan: "Wenn wir etwas weiter und sicherer sind, schicken wir unsere Schnellsten los, um Haldrics Truppen zu informieren. Mehr können wir nicht tun."

Lenvan: "Das ist aber nich-"

[Rogloks Orkheer taucht im Norden auf.]

Rglok: "Was haben wir denn hier? Mehr Arbeiter für unser Heer! Ergibt euch und ihr werdet leben, als Teil der glorreichen Horde Morgals!"

Ysedda: "Denvan, was sollen wir tun?"

Denvan: "niedergeschlagen Wir können nicht mehr kämpfen. Wir würden sterben. Wenn wir zu fliehen versuchen, laufen wir nur den anderen Orks in die Arme. Wenn sie uns gefangen nehmen, überleben wir vielleicht."

Clewin: "Lieber ein Leben in Ketten, als gar keines."

Ven: "Ketten kann man auf jeden Fall leichter loswerden, als den Tod." [Nur, wenn Clewin da ist]

Gweod: "Das ist ein Fehler. Wir sollten ihnen nicht trauen!"

Denvan: "Wir ergeben uns auch nicht, weil wir ihnen vertrauen. Wir haben nur keine andere

Wahl." [Nur, wenn Gweod da ist]

Roglok: "Hört auf euren Anführer! Wenn ihr euch fügt, werdet ihr leben! Kämpft und ihr sterbt!"

Erzähler: "Die Korstadter fügten sich um zu überleben und gerieten so in die Gefangenschaft der Orks."

Szenario 8 - Die Jagd

Intro

Erzähler: "Und damit beginnt das dunkelste Kapitel in dieser Geschichte. Ich will euch nicht jedes Leid aufzählen, dass den Korstadtern widerfuhr, als sie die Sklaven der Orks waren, doch seid euch gewiss, dass es unzählige sind."

Erzähler: "Der orkische Kommandant Roglok, der die Korstadter eingefangen hatte, war als der 'Sklavenhüptling' bekannt. Während die meisten Orks den Gedanken verabscheuten, sich von den kleineren und schwächeren Menschen helfen zu lassen, hatte Roglok große Freude daran, sie zu unterwerfen und ihnen dabei zuzusehen, wie sie sich zu Tode arbeiteten."

Erzähler: "Über Wochen und Monate arbeiteten die Korstadter an der Seite anderer Kriegsgefangener daran, die Festung Kor Mahzgur zu errichten. Tag und Nacht wuchs die Festung und mit ihr die Verzweiflung der Sklaven. Doch nicht nur sie waren in Not."

Erzähler: "Morgal hatte geplant, sich durch die schnelle Eroberung vieler Dörfer einen Namen zu machen und zum unangefochtenen Herrscher dieser Lande und der Orks zu werden, doch seine Feldzüge zogen die Aufmerksamkeit der Menschen auf sich und bald mussten seine Horden nicht mehr gegen die Bewohner wehrloser Dörfer, sondern gegen ausgebildete Soldaten kämpfen."

Erzähler: "Aber nicht nur die Menschen bereiteten Morgal Probleme, auch unter den Orks gab es jene, die seine Herrschaft nicht akzeptieren wollten und so musste er an vielen Fronten gleichzeitig kämpfen, bis irgendwann die Nachricht eintraf, dass seine Hauptstreitmacht vernichtend geschlagen worden war."

Erzähler: "Ich weiß nicht, welcher von den vielen Feinden Morgals ihm endlich die entscheidende Niederlage zufügte, die ihn zwang, die Festung aufzugeben, doch ich habe gehört, dass sie inzwischen wieder von Orks besetzt und unter anderem Namen fertiggestellt wurde."

Erzähler: "Unter der Führung des immer wahnsinniger werdenden Morgals, machten sich die Orks und auch die Sklaven auf die Reise nach Norden, die viele von ihnen nicht überleben sollten. Sie liefen mehr als die Hälfte eines jeden Tages und machten nur Pause, wenn die Orks jagten oder aßen. Die Strapazen machten selbst den Orks zu schaffen und als immer öfter orkische Jäger zerstückelt aufgefunden wurden, begannen einige davon zu reden, dass sie verflucht seien."

Erzähler: "Es gab einige unter den Orks, die das Vertrauen in ihren Hüptling verloren und sich entschieden, Morgal zu verlassen, um sich auf eigene Faust durchzuschlagen. In dem Versuch, sein Volk unter Kontrolle zu bringen, tötete der Hüptling jeden, den er für einen möglichen

Meuterer hielt. Die Furcht hielt viele Orks davon ab, sich von Morgal abzuwenden, doch er schwächte so auch seine ohnehin schon angeschlagenen Truppen weiter.“

Erzähler: “Nach Monaten des Laufens durch den unerkundeten Norden erreichten jene Sklaven, die die Strapazen überlebt hatten, und ihre Untderdrücker endlich die Stelle, die Morgal für den idealen Ort hielt, um eine neue Festung zu bauen. Er verkündete die Gründung Kor Morgals und befahl die Errichtung einer Festung, die zehn Mal so groß werden sollte, wie Kor Mahzgur und seine Untergebenen folgten dem Befehl trotz oder vielleicht auch gerade wegen des Wahnsinns, den sie in ihm sahen.“

Erzähler: “Während sich Morgal in seinen Thronsaal zurückzog, dessen Bau er die höchste Priorität zugewiesen hatte und der in den ersten Tagen nach der Ankunft fertig gestellt worden war, teilten sich seine Kommandanten auf und wiesen sich selbst die anfallen Aufgaben zu.“

Erzähler: “Der besonnene und vorsichtige Varag übernahm die Aufgabe, für den Schutz der Festung zu sorgen und jede Gefahr, die den Orks von außerhalb ihres neu erschlossenen Gebiets drohte, zu vernichten. Er war davon überzeugt, dass Morgal sich wieder fangen und die Orks zur Herrschaft führen würde, wenn er nur eine Ruhepause bekäme.“

Erzähler: “Der verrückte, doch listige Karga wollte die Festung errichten. Hierfür übernahm er die Verantwortung über einen Großteil des Sklaven, die zwar hart arbeiten mussten, aber zumindest sicher waren, da Kargas Willkür ihn oft vergessen lies, dass die Menschen jegliches Recht verloren hatten und ihn dazu brachte, sie wie seinesgleichen zu behandeln.“

Erzähler: “Die restlichen Sklaven wurden zur Nahrungssuche verpflichtet und unterstanden Roglok, der über seine kleine Menschengruppe mit eiserner Hand herrschte. Er genoss seine Herrschaft über die Menschen, die er für eine niedere Rasse hielt deren einziger Zweck es sein sollte, den Orks zu dienen.“

Vordialog

Roglok: "Hört her, Sklaven! Unser Herr muss versorgt werden und ihr habt die ehrenvolle Aufgabe, dafür zu sorgen, dass es genug Nahrung gibt. Ihr habt die Wahl, wie das ablaufen wird. Entweder ihr geht für uns in den Wald und kommt zurück, wenn ihr so viel Fleisch gejagt habt, wie ihr tragen könnt."

[Gweod: "Und was, wenn wir das nicht wollen?"

Roglok: "Es ist mir egal, was ihr wollt! Aber auch wenn ich euch weigert, werden wir Fleisch essen. Aber statt es mit euch zu teilen, werden wir euch dafür ausnehmen. Also seid besser schlau und fügt euch! Hat noch jemand Fragen?"

Gweod: "Warum jagt ihr nicht selbst? Ich dachte, ihr haltet euch für große Krieger!"

Roglok: "Warum sollten wir uns die Mühe machen, wenn ihr uns die Arbeit abnehmen können? Diese Aufgabe ist es einfach nicht wert, von uns erledigt zu werden." [Falls Gweod noch lebt]

[Sklave: "Oder?"

Roglok: "Oder ihr weigert euch. Aber auch wenn ich euch weigert, werden wir Fleisch essen. Aber statt es mit euch zu teilen, werden wir euch dafür ausnehmen. Also seid besser schlau und fügt euch! Hat noch jemand Fragen?"] [Falls Gweod nicht mehr lebt]

Sklave: "Wie sollen wir es schaffen, genug für ein ganzes Herr zu jagen?"

Roglok: "Ihr seid natürlich nicht die einzige Gruppe, die wir senden. Ihr sollt nur nicht alles Wild auf einmal töten."

Johan: "Wie sollen wir überhaupt etwas jagen, ohne unsere Waffen?"

Roglok: "Wir wollen euch nicht einfach beschäftigen, bis ihr sterbt, ihr sollt euch nützlich machen. Deshalb bekommt ihr auch eure Waffen zurück, während ihr für uns jagt. Ihr gebt sie ab, wenn ihr zurückkehrt."

Zwischenevents

"Die anderen Jäger" - Gweod-Variante (Zwei Züge nach Beginn, wenn Gweod dabei ist):

Twit: "Von wegen der Wald ist gefährlich!"

Zrach: "Roglok ist verweichlicht! Ein paar von uns verschwinden und schon ist der ganze Wald verboten!"

Kunts: "Wäre kein Problem. Aber lässt Sklaven rein! Sind stärker als Sklaven!"

Gweod: "Hört ihr das? Offenbar haben die Orks doch einen anderen Grund, nicht in den Wald zu gehen. Sie werden von jemandem gejagt!"

Brealla: "Sie werden sich sicher einiger Feinde gemacht haben."

Johan: "Das hilft uns nur leider nicht weiter."

Gweod: "Vielleicht nicht. Aber wir können ihnen wenigstens etwas schaden!"

Sklave: "Und wie?"

Gweod: "Indem wir diese Orks töten! Wir können es vielleicht nicht mit ihrer Armee aufnehmen, aber wenn sie Angst vor diesem Wald haben, können wir ihnen wenigstens einen Grund dafür liefern!"

Johan: "Das ist Wahnsinn! Sie werden uns dafür töten!"

Gweod: "Wie sollten sie davon erfahren? Wenn sie die Leichen finden, dann werden sie glauben, sie wurden von denjenigen getötet, die auch die anderen Orks getötet haben!"

Johan: "Das ist ein viel zu großes Risiko!"

Gweod: "Oder du bist einfach nur zu feige, Johan!"

[Optionales Ziel: "Töte die jagenden Orks." - Die Orks werden angreifbar, bleiben aber auf ihren Positionen]

"Die anderen Jäger" - gweodlose Variante (Zwei Züge nach Beginn, wenn Gweod tot ist):

Twit: "Von wegen der Wald ist gefährlich!"

Zrach: "Roglok ist verweichlicht! Ein paar von uns verschwinden und schon ist der ganze Wald verboten!"

Kunts: "Wäre kein Problem. Aber er lässt Sklaven rein! Sind stärker als Sklaven!"

Johan: "Offenbar sind doch ein paar Orks in diesen Wäldern auf der Jagd. Wir sollten uns von ihnen fern halten."

"Angriff!" (Das Orktrio wird angegriffen (nur, wenn Gweod lebt)):

Gweod: "Ja, vernichtet diese Ungeheuer!"

Zrach: "Ich wusste, dass man Sklaven keine Waffen geben sollte!"

Kunts: "Mickrige Sklaven! Lasst nicht am Leben!"

Johan: "Das war ein großer Fehler."

[Das Ziel, die Orks zu besiegen, wird nun nonoptional.]

"Nicht zu nah ran!" (Ein Sklave nähert sich dem Orktrio auf zwei Felder Nähe (nur, wenn Gweod tot ist))

Johan: "Nähert euch ihnen nicht! Wir wollen sie nicht auf uns aufmerksam machen!"

[Die Einheit wird wieder auf das Feld gesetzt, auf dem sie vorher stand. Das Event ist wiederholbar.]

Siegbedingungen**"Tagesziel erfüllt" - Einleitung (Die Sklaven haben genau so viele Tiere erlegt, wie momentan Sklaven auf dem Feld stehen)**

Johan: "Wir haben genug, lasst uns zurückkehren!"

[Überblende zurück zum Lager, alle Sklaven stehen vor Roglok, der Zwerg Borogar steht im Walde, ganz still und stumm]

"Tagesziel erfüllt" - Fortsetzung ohne Orktötung

Roglok: "fröhlich Gut gemacht! Ich wusste, dass ihr vernünftig sein würdet. Viele der anderen Orks glauben, dass ihr nichts wert seid, aber heute habt ihr bewiesen, dass ihr für uns noch einen Nutzen haben könnt."

Johan: "Danke... Danke ich."

Roglok: "Das war durchaus als Kompliment zu verstehen. Eure Gruppe hat nicht nur so viel Fleisch mitgebracht, wie erwartet wurde, ihr habt auch keinen Fluchtversuch unternommen. Zwei andere Gruppen musste ich ausdünnen, weil ein paar Sklaven versucht haben zu fliehen, sobald sie allein waren."

Erzähler: "Diesem Tag folgten noch viele weitere, an denen die Gruppe in den Wald zog, um für ihre Herren zu jagen, während sie aus den Schatten beobachtet wurden."

Borogar: "Die mit den Krallen scheinen die anderen zu unterdrücken. Vielleicht können wir das zu unserem Vorteil nutzen."

"Tagesziel erfüllt" - Fortsetzung mit Orktötung

Roglok: "zornig Ihr hattet eine einfache Aufgabe und hättet in Frieden leben können, wenn ihr sie einfach erfüllt hättet! Aber sobald ihr Waffen bekommt, lehnt ihr euch gegen uns auf! Was dachtet ihr, würde passieren, wenn wir die Leichen finden? Dachtet ihr, wir würden es einfach ignorieren?"

Gweod: "Wie kommt ihr darauf, dass wir das waren? Ich habe von anderen gehört, die in diesem Wald Orks angreifen!"

Roglok: "Ist das so, Sklave? Du hast absolut Recht! Wir werden angegriffen. Aber von Feinden, die wesentlich genauer töten als ihr! Jeder Idiot würde erkennen, dass hier andere Mörder am Werk waren. Ihr! Und nun muss ich euch dafür bestrafen!"

Johan: "Es war meine Idee! Mein Plan! Bestraft mich und lasst die anderen in Frieden!"

Roglok: "Und warum sollte ich das tun? Du willst mir doch nicht erzählen, dass du alleine drei Orks getötet hast, oder?"

Johan: "Das sind meine Leute. Ich bin ihr Anführer. Sie haben auf mich gehört, weil sie mir vertraut haben!"

Gweod: "Johan, nich-"

Roglok: "laut Ruhe, Sklave!"

Roglok: "ruhig Nun gut. Wenn du als Anführer die Strafe übernehmen willst, dann soll es so sein."

[Schlaggeräusch]

Johan: "AAARRGH!"

Gweod: "Johan!"

Brealla: "Oh, nein!"

[Schlaggeräusch]

Johan: "GNIAAR!"

Sklave: "Stopp!"

Dehal: "Macht dem ein Ende!"

[Schlaggeräusch] [Schlaggeräusch] [Schlaggeräusch]

[Johan verschwindet vom Feld.]

Sklave: "Ich kann mir das nicht ansehen."

Gweod: "Das ist alles meine Schuld."

Brealla: "Schuldbekenntnisse helfen uns hier nicht weiter."

Sklave: "Aber er hat Recht! Ohne ihn wäre das nicht passiert!" [Nur, falls Brealla noch lebt]

Roglok: "Nachdem das geklärt ist, hoffe ich, dass ihr nun verstanden habt, wo euer Platz ist. Ich habe heute schon zwei andere Gruppen ausdünnen müssen und werde nicht zögern, euch mehr als nur den Anführer zu nehmen!"

Erzähler: "Diesem Tag folgten noch viele weitere, an denen die Gruppe in den Wald zog, um für ihre Herren zu jagen, doch es versuchte niemand mehr, die Regeln der Orks zu brechen. Während sie ihren Pflichten nachkamen, wurden sie aus dem Schatten beobachtet."

Borogar: "Die mit den Krallen scheinen die anderen zu unterdrücken. Vielleicht können wir das zu unserem Vorteil nutzen."

Niederlagebedingungen

Johan stirbt:

Erzähler: "Nein, so starb Johan nicht."

Gweod stirbt:

Erzähler: "Gweod starb nicht während er für die Orks jagte. Lass mich erneut beginnen."

Die Zeit läuft ab:

Roglok: "Glaubt ihr, wir würden euch vergessen, wenn ihr lange genug um Wald bleibt? Ihr beweist damit nur, dass wir euch nicht brauchen! Und das bedeutet, dass wir euch nicht am Leben lassen müssen!"

Johan: "Wir hätten uns mehr beeilen sollen!"

Erzähler: "Hätten sich die Sklaven nicht gefügt und genug Nahrung herangeschafft, wären sie von Roglok mit Sicherheit ausgelöscht worden. Da das nicht passiert ist, kann dieses Ende nicht stimmen."

Szenario 9 – Aufstand

Intro

Erzähler: "Für den Bau der Festung brauchten die Orks natürlich nicht nur Nahrung, sondern auch sehr viel Holz. Und so war die Sklaveneinheit zu der Lenvan und Ysedda gehörten damit beschäftigt, Bäume zu fällen. Viele Tage beugten sie sich den Orks und nur Yseddas häufige Ermahnungen hielten Lenvan und einige andere Sklaven davon ab, einen Kampf zu beginnen, den sie nicht gewinnen konnten."

Erzähler: "Doch auch, wenn Ysedda ihn davon abhalten konnte, sich sofort auf seine Widersacher zu stürzen, so schwor sich Lenvan doch täglich, dass er sich und seine Kameraden befreien und rächen würde, sobald sich die Gelegenheit bieten würde. Und so war er bereit, als die Wachsamkeit der Orks schließlich nachließ."

Vordialog

Wasbeer: "Arbeitet, sonst gibt es kein Essen!"

Lucks: "Du machst das falsch! laut Arbeitet, sonst gibt es euch als Essen!"

Wasbeer: "Aber wir dürfen sie nicht einfach essen! Karga hat ges-"

Mardar: "Es egal, was Karga sagt! Wir sollten nicht hören auf Kobold!"

Lucks: "Das sieht Morgal anders!"

Mardar: "Vielleicht wir sollten nicht hören auf Morgal! Er schwach geworden! Er dumm geworden!"

Lenvan: "leise Da spricht der Richtige."

[Ven: "leise Sie misstrauen ihrem Herrscher. Wenn sie einen Aufstand anzetteln, könnten wir fliehen."

Ysedda: "leise Hoffen wir, dass wir den Tag der Revolte überleben."] (Nur, wenn Ven lebt)

[Ein Knacken im Wald ist zu hören]

Mardar: "Ihr das gehört?"

Lucks: "hämisch Das ist sicher Morgal, der kommt um dir die Zunge rauszureissen."

Mardar: "Das ist Unsinn! Ich nachsehen! Ihr da! Mitkommen!"

[Mardar und ein paar der Wachen gehen in den Wald. Dann verschwinden sie.]

Wasbeer: "laut ... Mardar? leiser Er ist zu lange weg."

Lucks: "Dann sieh nach, wenn du dir Sorgen machst!"

Wasbeer: "Aber wenn mehrere Orks verschwinden..."

Lucks: "Ihr da! Geht mit Wasbeer mit! Er hat Angst im dunklen Wald."

Wasbeer: "Ich habe keine Angst! Folgt mir!"

[Wasbeer und die meisten anderen Orks gehen in den Wald und verschwinden. Es bleiben nur noch drei Orks (inkl. Lucks) bei den Sklaven.]

Lucks: "Arbeitet schneller!"

Lenvan: "drohend Warum sollten wir?"

Lucks: "Was mein-"

[Lenvan stürmt zu Lucks, welcher stirbt. Falls Adhor und Bisam leben, greifen sie die anderen Orks an, wenn nicht, übernehmen das andere Sklaven.]

Adhor: "Ihr hättet uns nicht die Pferde lassen sollen! Das sind mehr als nur Lasttiere!"

Lenvan: "Ihr habt vergessen, dass wir nicht alle Bauern sind."

[Dwinbar taucht auf.]

Dwinbar: "Genau, wie Borogar es vermutet hatte. Ihr lehnt euch also auf, wenn eure Herren geschwächt sind."

Lenvan: "Das sind nicht unsere Herren! Und wer bist du, Winzling?"

Dwinbar: "Ich bin derjenige, der die Kämpfer anführt, die euch befreit haben. Zeig etwas mehr Respekt, Langer!"

Ysedda: "Wir sind natürlich dankbar dafür, dass ihr uns vor den Orks gerettet habt. Lenvan hat nur Schwierigkeiten, es zu zeigen."

Ven: Er hat Schwierigkeiten, irgendetwas zu tun, was keine Angeberei beinhaltet."

Lenvan: "Es fällt mir nur schwer, Fremden zu vertrauen. Wir haben durch die Orks schlechte Erfahrungen mit anderen Völkern gemacht."

Dwinbar: "Dann seid ihr nicht von der gleichen Art?"

Lenvan: "zornig Wir und die Orks? Was fällt-"

Ysedda: "ruhig Nein, sind wird nicht. Wir sind Menschen. Die anderen sind Orks. Sie jagen und töten uns ohne Provokation. Und diese Orks haben uns aus unserer Heimat verschleppt."

Dwinbar: "Dann seid ihr nicht freiwillig hier?"

Ysedda: "<i>kopfschüttelnd</i> Die Orks wollen sich hier niederlassen. Wir sind nur hier, weil wir keine Wahl hatten. Wir suchen nur eine neue Heimat, nachdem sie unsere zerstört haben."

Dwinbar: "Solange ihr diese Heimat nicht hier sucht..."

Lenvan: "Wir werden sicher ohne Probleme einladendere Gegenden finden, wenn wir erst die restlichen Bewohner unseres Dorfes befreit haben."

Dwinbar: "Dann schlage ich euch ein Bündnis vor. Wir kämpfen Seite an Seite, bis die Bedrohung durch diese Orks beseitigt ist. Danach geht jeder seiner Wege und ihr verlasst dieses Land."

Lenvan: "Das ist ein Abkommen, auf das ich mich gerne einlasse."

Dwinbar: "Folgt mir, wir werden euch Waffen und Rüstungen geben und danach die Lager angreifen. Wenn jeder von euch so gerne gegen die Orks kämpft wie du sagst, sollten wir kein Problem haben, sie zu besiegen, sobald eure Truppen befreit wurden."

[Überblende zum Lager. Das Zwergenlager und das Lager der Korstadter stehen nah beieinander. Auf der Karte verteilt sind Sklavenlager, in denen jeweils mehrere Sklaven beherbergt sind.]

Lenvan: "Endlich können wir uns wehren! Lasst uns Orks jagen!"

Zwischenevents**“Feindkontakt” (Die Orks werden angegriffen):**

Wroell: “Wir werden angegriffen! Tötet jeden Feind! Lasst sie nicht die Sklaven befreien! leise Ich hätte nicht für Karga einspringen sollen...laut Erledigt die Kleinen zuerst! Das sind leichte Ziele!”
 Dwinbar: “Das werden wir ja sehen, du zu lang geratenes Monster!”

“Sklavenbefreiung” - Brealla und Petar (Nur, wenn beide leben):

Petar: “Na endlich! Ich wusste, dass man uns befreien würde! Auf Denvan und Lenvan ist Verlass, dass habe ich dir doch gesagt, Brealla! Wie bei der Belagerung vor drei Jahren, als ich mit einer Gruppe anderer Soldaten in einer brennenden Burg eingeschlossen war und alle schon aufgegeben hatten, weil es viel zu gefährlich war, die Tore zu öffnen.”
 Petar: “Von innen konnten wir sie auch nicht öffnen, weil draußen der Schutt den Weg versperrte und wir es nie überlebt hätten, das Tor langsam aufzuschieben, doch-”
 Brealla: “Wir sind mitten in einer neuen Geschichte, Petar. Sieh dich um und merke dir alles, um es später erzählen zu können!”

“Sklavenbefreiung” - Brealla (Wenn Brealla lebt, aber Petar tot ist)

Brealla: “Was für ein merkwürdiges Volk. Ein ganzer Stamm Kleinwüchsiger? Das ist faszinierend! Und Lenvan als Anführer? Das ist fast noch interessanter!”

“Sklavenbefreiung” - Petar (Wenn Petar lebt, aber Brealla tot ist)

Petar: “Ich wusste, man würde kommen und uns retten! Aber das dabei eine Armee aus kleinen Menschen eine Rolle spielen würde, hätte ich nicht gedacht! Natürlich habe ich schon kleine Krieger gesehen und man sollte sie nicht unterschätzen, weil sie gegen jemanden, der den Kampf gegen normale Menschen gewohnt ist einen Vorteil haben, aber so viele von ihnen auf einem Fleck? Da-”
 Lenvan: “laut Petar! Der Kampf wartet, also hör auf zu reden und kämpfe!”

“Sklavenbefreiung” - Gweod (Nur, wenn Johan gestorben ist):

Gweod: “Johan hat sich geopfert, damit viele von uns diesen Tag erleben können. Und ich hätte uns beinahe alle in den Untergang geführt.”

“Sklavenbefreiung” - Johan:

Johan: “Eine neue Chance auf Freiheit! Für Korstad!”

“Sklavenbefreiung” - Clewin und Dehal (Nur, falls beide leben):

Clewin: “Wir sind frei! Die Reiter Korstads sind wieder kampfbereit!”
 [Dehal: “Ein Teil der Reiter. Wir sollten die anderen suchen. Adhor kommt gut alleine klar, aber Bisam...
 Clewin: “Bisam kommt alleine genauso gut klar. Aber ich stimme dir zu. Ich will die anderen auch wiedersehen.”] (Wenn Adhor und Bisam noch leben)

[Dehal: "So kampfbereit wie wir sein können, ohne vollzählig zu sein."] (Wenn Adhor und Bisam tot sind)

[Dehal: "So kampfbereit wie wir sein können, ohne vollzählig zu sein. Wir sollten [Adhor/Bisam] suchen. Dann sind wir zumindest zu dritt."] (Wenn Adhor oder Bisam tot ist (in der Extraklammer wird natürlich der Überlebende genannt))

"Sklavenbefreiung" - Clewin - hoffnungsvoll (Wenn Clewin lebt, Dehal tot und mindestens einer der anderen Reiter am Leben ist):

Clewin: "Ich bin frei! Die Reiter Korstads sind wieder kampfbereit! Ich sollte [die anderen/Bisam/Adhor] suchen."

"Sklavenbefreiung" - Clewin - trauernd (Wenn Clewin lebt, aber alle anderen Reiter tot sind):

Clewin: "Ich bin frei! Der letzte Reiter Korstads ist kampfbereit. Ich werde euch rächen, meine Freunde."

"Sklavenbefreiung" - Dehal (Wenn Dehal lebt, aber Clewin tot ist):

Dehal: "Endlich bin ich wieder frei! Diese Orks werden bezahlen für das, was sie uns antaten! Ein toter Ork für jeden toten Korstadter! Und [je] zehn für [Bisam/Bisam und Clewin/Clewin und Adhor/Bisam, Clewin und Adhor]!"

"Die Reiter vereint" - Adhor, Bisam, Clewin und Dehal stehen direkt beieinander (eine direkte Kette, keine freien Felder dazwischen)

Dehal: "Ich wusste, dass wir es schaffen würden! Die Reiter Korstads überleben alles, richtig Bisam? Und dafür müssen wir nicht einmal Seite an Seite kämpfen!"

Clewin: "Dennoch sollten wir uns nicht angewöhnen, uns trennen zu lassen."

Dehal: "Natürlich nicht. Klar, wir würden es überstehen, aber wo bliebe da der Spaß? Also, Adhor? Wie lauten die Befehle? Jeden Ork auslöschen, den wir finden können?"

Adhor: "Ich hätte es kaum besser sagen können. Bleibt zusammen und gebt euch gegenseitig Deckung. Hier geht es um die Freiheit unseres Volkes. Kämpft mit allem, was ihr habt!"

[Ganz tolle Bonusfähigkeiten werden ab jetzt immer dann aktiviert, wenn die Reiter zusammenstehen. (Die Spezifikationen nehme ich mal raus, weil ich eh niedergeschrien werde.^^)]

"Zwei Fronten" (Es wurde eine bestimmte Anzahl an Sklaven gerettet)

Glenry: "Sieht aus, als gäbe es einen Aufstand."

Denvan: "Das wird Lenvan sein. Ich wusste, dass er sich nicht auf Dauer den Orks fügen würde."

Glenry: "Das ist unser Zeichen, für das ich gebetet habe!"

Denvan: "Zu den Waffen! Der Aufstand hat begonnen!"

[Denvan, Glenry und ein paar andere Sklaven in den hinteren Reihen sind nun vom Spieler steuerbar.]

Siegbedingungen

„Nieder mit den Meistern!“ (Wroell stirbt)

Wroell: „Verfluchter... Karga...“

Lenvan: „Sieg! Ich wusste, die Orks würden gegen uns nicht bestehen können!“

Denvan: „Ich hoffe doch, dass du nicht glaubst, dass die Situation mit der in unserer Heimat gleichzusetzen ist, Bruder.“

Lenvan: „Warum nicht? Wir haben in einer Unterzahl gegen die Orks gekämpft und gewonnen!“

Denvan: „Mit Verbündeten!“

Borogar: „Temporären Verbündeten.“

Lenvan: „Wir brauchten den Mut um anzugreifen! Alles andere ist nebensächlich!“

Dwinbar: „Pass auf, wen du hier nebensächlich nennst, Mensch!“

Denvan: „Er meint es nicht so, er ist nur-“

Lenvan: „Und ob ich das so meine! Wir sind in der Lage, für uns selbst zu kämpfen! Wir brauchen keine Hilfe von diesen Miniatur-Menschen!“

Denvan: „*Es reicht, Lenvan!*“

Dwinbar: „In der Tat. Wir hätten mit euch gekämpft, doch wir werden uns diese Respektlosigkeit nicht gefallen lassen! Ihr seid wieder auf euch allein gestellt.“

Erzähler: „Dwinbar und seine Truppen verließen die Menschen, was die meisten der ehemaligen Sklaven entmutigte. Nicht so Lenvan, der in dieser Zeit des Zweifels genug Anhänger um sich scharen konnte, um sie davon zu überzeugen, die Orks auch ohne weitere Truppen erneut anzugreifen.“

Dwinbar: „Denvan hatte das Vertrauen in seinen Bruder fast vollständig verloren, konnte ihn jedoch weder alleine in die Schlacht ziehen lassen noch von seinem Plan abbringen, also bat er Ysedda, jene Menschen, die nicht kämpfen wollten oder konnten in Sicherheit zu bringen. Sie wählte einige Kämpfer, die von Lenvans Kurs ebenfalls nicht überzeugt waren, und machte sich mit den Zivilisten auf die Suche, nach einem sicheren Ort, um eine Siedlung zu gründen.“

Niederlagebedingungen

Dwinbar stirbt:

Erzähler: "Ohne ihren Anführer hätten sich die Zwerge gewiss zurückgezogen und die ehemaligen Bewohner Korstads wären bis zu ihrem Lebensende Sklaven geblieben."

Denvan stirbt:

Erzähler: "Auch wenn in dieser Schlacht Lenvan die Korstadter anführte, hätte der Tod Denvans die Geschichte vollkommen verändert."

Lenvan stirbt:

Erzähler: "Wäre Lenvan hier gestorben, so hätten die Korstadter in einem ihrer kritischsten Augenblicke keinen Anführer gehabt und wären dem Untergang geweiht gewesen."

Ysedda stirbt:

Erzähler: "Ysedda hat in unserer Geschichte noch eine wichtige Rolle zu spielen, sie starb hier also nicht."

Das Rundenlimit wird erreicht:

Erzähler: "Hätten die Orks sich so lange gegen den Angriff der Zwerge und Korstadter wehren können, hätten sie sicher Verstärkung erhalten, die den Aufstand mühelos niedergeschlagen hätte."

Szenario 10 - Meuterei

Intro

Erzähler: "Lenvan war überzeugt, dass die Orks zurückkehren würden, um ihr Lager zurückzuerobern und so befestigten die Menschen ihr ehemaliges Gefängnis, so gut sie es konnten. Die Vorräte, die für Kor Morgal vorgesehen waren, boten ihnen genug Material, um zumindest behelfsmäßige Befestigungen aufzubauen, bevor ihre Feinde erschienen."

Erzähler: "Die Überzeugung Lenvans bestätigte sich alsbald. Karga hatte Roglok davon überzeugt, Morgal nichts von dem Ausbruch der Gefangenen zu erzählen, bis sie die Situation wieder unter Kontrolle gebracht hätten, und so griffen sie ohne Verstärkung ihr ehemaliges Lager an."

Vordialog

Lenvan: "Endlich schlagen wir zurück! Es wurde höchste Zeit!"

Denvan: "Wir sollten nicht übermütig werden. Wir haben kaum Waffen und das Lager wird keinem Großangriff standhalten."

Lenvan: "Hast du vergessen, dass wir Kämpfer sind, Bruder? Und endlich können wir wieder kämpfen!"

Denvan: "Es gibt Wichtigeres, als zu kämpfen! Wir hätten bei unserem Volk bleiben sollen, um sie zu schützen!"

Lenvan: "Wir schützen unser Volk, indem wir diese Scheusale vernichten, Bruder!"

Zwischenevents

Rogloks Rache (Sobald die Orks ihre Feinde das erste Mal sehen):

Roglok: "zornigIhr! Ihr hattet eure Chance uns zu dienen und zu leben! Jetzt habt ihr dieses Recht verloren! Nun wird jeder von euch sterben!"

Roglok: "Tötet die Gefangenen!"

[Einer der Sklaven aus der Requisitenreihe wird getötet]

Denvan: "Wir müssen sie retten!"

Lenvan: "Wenn wir die Chance dazu bekommen."

Denvan: "Hörst du dir selbst noch zu, Bruder? Das Retten von Menschenleben, sollte unsere wichtigste Aufgabe sein!"

[Pro Runde wird einer der Sklaven aus der Requisitenreihe getötet]

Befreiung der Sklaven (Wenn der Scharfrichter der Orks getötet wird, solange noch Sklaven in der Requisitenreihe sind)

Denvan: "Geschafft. Wir lassen diese Monster nie wieder einen Menschen versklaven!"

Roglok: "Dann werden wir euch nicht mehr am Leben lassen!"

[Die verbleibenden Sklaven schließen sich dem Spieler an.]

Zu spät - (Wenn der letzte Sklave aus der Requisitenreihe stirbt)

Denvan: "Das ist schrecklich. Wir hätten sie retten sollen!"

Lenvan: "Sie starben als Helden in der Schlacht!"

Denvan: "Sie starben auf der Schlachtbank, weil wir sie nicht gerettet haben!"

Kargas Aufstand - Selbstschutz (Wenn eine bestimmte Anzahl von Kargas Leuten besiegt wurde oder Karga angegriffen wird)

[Falls das Event durch einen Angriff auf Karga ausgelöst wird, kann durch diesen Angriff nicht getötet werden.]

Karga: "Die Menschen sind stärker als wir! Wir schließen uns ihnen an!"

Roglok: "Was? Das kannst du nicht ernst meinen, du widerlicher, kleiner Kobold! Ich werde dir eigenhändig den Kopf abreißen!"

Karga: "Greift Roglok an! Er ist jetzt der Feind!"

Roglok: "Ich werde dich töten, Karga!"

Denvan: "Das kam unerwartet."

Lenvan: "Wir sollten es ausnutzen, bevor der verrückte Kobold seine Meinung wieder ändert!"

[Karga sieht Roglok nun als feindlich und priorisiert seine Einheiten. Seine Orks greifen dennoch auch Menschen an und können von ihnen angegriffen werden.]

Kargas Aufstand - Gelegenheit (wenn eine bestimmte Anzahl von Rogloks Leuten besiegt wurde oder Roglok angegriffen wird)

Karga: "Die Menschen besiegen Roglok! Wir schließen uns ihnen an!"

Roglok: "Was? Das kannst du nicht ernst meinen, du widerlicher, kleiner Kobold! Wir brauchen eure Hilfe! Sofort!"

Karga: "Greift Roglok an! Er ist jetzt der Feind!"

Roglok: "Ich werde dich töten, Karga! Ich reiße dir eigenhändig den Kopf ab!"

Denvan: "Das kam unerwartet."

Lenvan: "Wir sollten es ausnutzen, bevor der verrückte Kobold seine Meinung wieder ändert!"

[Karga sieht Roglok nun als feindlich und priorisiert seine Einheiten. Seine Orks greifen dennoch auch Menschen an und können von ihnen angegriffen werden.]

Belohnung des Kampfgeistes (Gweod wird von einem Ork angegriffen, der auf einem Waldstück steht, nachdem Johan in der Jagd wegen Gweods Fehlverhalten hingerichtet wurde und wenn das Tagebuch gelesen wurde)

Ork: "Du stirbst hier, Mensch!"

Gweod: "Tu dein Schlimmstes! Ich habe es verdient."

Ork: "Schrei für mi-AHHHHRRRG"

Ari: "Du solltest jetzt nicht aufgeben! Kämpf weiter, Gweod!"

Gweod: "Woher weißt du mei-"

Ari: "Ich folge euch seit Monaten. Ich weiß wer ihr seid. Und jetzt kämpfe!"

[Ari kämpft an der Seite der Korstadter, aber nicht unter ihrer Kontrolle. Sie sollte eine extrem starke Einheit sein.]

Legenden sterben nicht (Ari wird besiegt)

Ari: "Verdammt! Das ist nicht das Ende, Abschaum!"

[Aris verlangsamt den Gegner und verschwindet im nächstgelegenen Waldstück]

Gnadenersuchen - Erfolg (Karga wird von Denvan getötet)

Karga: "Tötet mich nicht! Ich wollte niemandem schaden!"

Lenvan: "Zu schade. Das hast du. Und jetzt zahlst du endlich!"

Denvan: "Er ist anders, als die anderen Orks. Er hat uns nie so schlimm behandelt, wie Roglok."

Lenvan: "Wir waren seine Sklaven, Bruder! Spalte seinen Schädel!"

Karga: "Lass mich am Leben! Ich werde euch nie etwas tun!"

Denvan: "Geh. Und nimm deine Untertanen mit!"

Karga: "Du wirst es nicht bereuen!"

Lenvan: "Bist du wahnsinnig? Er wird uns bei der nächsten Gelegenheit in den Rücken fallen!"

Denvan: "Ich lasse ihn wegen dir laufen. Wir dürfen nicht zu den Monstern werden, die wir bekämpfen! Er hat um Gnade gebeten. Er war geschlagen!"

Lenvan: "Ich erkenne dich nicht wieder, Bruder."

Karga: "*laut* Flieht, meine Orks! Wir sind geschlagen!"

[Karga rennt aus dem Feld.]

Gnadenersuchen - Abgelehnt (Karga wird von Lenvan getötet)

Karga: "Tötet mich nicht! Ich wollte niemandem schaden!"

Lenvan: "Zu schade. Das hast du. Und jetzt kann ich dich endlich zahlen lassen!"

Denvan: "Er ist anders, als die anderen Orks. Er hat uns nie so schlimm behandelt, wie Roglok."

Lenvan: "Wir waren seine Sklaven, Bruder! Er stirbt hier und jetzt!"

Karga: "Lass mich am Leben! Ich werde euch nie etwas tun!"
 Denvan: "Lass ihn gehen! Er bittet um Gnade!"
 Lenvan: "Soll er betteln. Ich werde es genießen, sein Flehen in ein Gurgeln zu verwandeln!"
 Karga: "Ich war immer freu-"
 [Bogenschussgeräusch]
 Karga: "Urgglllll"
 [Karga stirbt]
 Lenvan: "Musik in meinen Ohren."
 Denvan: "Ich erkenne dich nicht wieder, Bruder."

Gnadenersuchen - Zögern (Karga wird von einer anderen Einheit getötet)

Karga: "Tötet mich nicht! Ich wollte niemandem schaden!"
 Lenvan: "Zu schade. Das hast du. Und jetzt zahlst du endlich!"
 Denvan: "Er ist anders, als die anderen Orks. Er hat uns nie so schlimm behandelt, wie Roglok."
 [Glenry: "Er sollte sterben! Er ist ein Ork! Wir waren seine Sklaven!"
 Dehal: "Wie viele sind durch ihn gestorben? Jeder weitere seiner Morde wird von uns verschuldet, wenn wir ihn gehen lassen!"
 Gweod: "Wenn wir ihn hier töten, kann er niemandem mehr schaden, Denvan!"
 Petar: "Natürlich ist es nicht freundlich, einen Gegner zu töten, der sich bereits ergeben hat, aber nicht immer ist die Bitte um Gnade das, was sie zu sein scheint. Ich denke da an einen Piraten, gegen den ich mal gekämpft habe. Er hatte ein merkwürdiges Wort für 'Gnade'. Porling oder so. Doch als wir mit ihm verhandeln wollten, nutzte er aus, dass wir ihn nicht gefesselt hatten und sprang dur-"
]Nur derjenige, der Karga besiegt hat, spricht.
 Denvan: "Das mag sein, doch wir sind besser als die Orks!"
 Lenvan: "Und deswegen ist er jetzt unserer Gnade ausgeliefert!"
 Denvan: "Eine Gnade um die er bittet! Wir sollten sie ihm gewähren!"
 Lenvan: "Warum? Warum sollte uns ein Orkleben etwas wert sein?"
 Denvan: "Weil wir keine Monster sind! Wir dürfen nicht zu den Monstern werden, die wir bekämpfen!"
 Lenvan: "Einen Ork zu töten macht uns nicht zu Monstern, sondern zu Helden!"
 Karga: "Ihr solltet nicht streiten. Lenkt euch nur ab!"
 [Heller Blitz und ein Knall, als eine Blend-/Rauchbombe gezündet wird und Karga verschwindet.] (Siehe Szenario 1)
 Lenvan: "Er ist weg! Du hast ihn entkommen lassen!"
 Denvan: "Es ist besser so."

Gnadenersuchen - Fortsetzung (Nach jeder der drei Möglichkeiten) [X](Hinzugefügt)

Zufälliger Orks aus Kargas Gefolge: "Karga ist weg! Flieht!"
 Roglok: "Ihr bleibt gefälligst hier! Der Kampf ist nicht vorbei! Ihr bleibt hier und kämpft!"
 [Kargas Orks fliehen.]
 Roglok: "<i>zornig </i> Wenn ich die Menschen besiegt habe, werde ich euch finden und zerfleischen, ihr Feiglinge!"

Siegbedingungen

Roglok ist besiegt - Karga ist unbesiegt:

Lenvan: "Bleibt noch der Kobold..."

Karga: "Ich bin euer Verbündeter! Ihr dürft mich nicht töten!"

Lenvan: "Ich darf jeden Ork töten, den ich töten will. Und ich will dich töten."

Karga: "Aber ich helfe euch!"

Denvan: "Das kann man kaum bestreiten. Hätte er Roglok nicht angegriffen, wäre diese Schlacht sicher anstrengender gewesen."

Lenvan: "Du denkst doch nicht ernsthaft daran, ein Bündnis mit diesem verrückten Kobold einzugehen! Er wird uns bei der ersten Gelegenheit verraten! Darin hat er doch sogar schon Übung!"

Karga: "Ich verrate euch nicht. Wir sind Freunde!"

Denvan: "Leider hat Lenvan Recht. Es wäre verantwortungslos, dir übereilt zu trauen."

Karga: "Dann gehe ich. Aber wir sehen uns wieder. Und dann sind wir Freunde!"

Lenvan: "Wenn ich dich das nächste Mal sehe, bist du Tod, <i>Freund</i>:"

[Karga entfernt sich.]

Denvan: "Warum provozierst du ihn?"

Lenvan: "Er ist ein Ork! Er ist unser Feind!"

Denvan: "Vielleicht. Vielleicht auch nicht. Er ist anders. Vielleicht hätte er uns wirklich geholfen."

Lenvan: "Ich hätte ihm einen Pfeil zwischen die Augen schießen sollen, als er noch in Reichweite war."

Denvan: "Das hätte nur zu weiterem Blutvergießen geführt!"

Lenvan: "Das wird es auch geben! Varag und Morgal sind noch am Leben. Dieser Kampf wird nicht enden, bevor sie nicht tot sind!"

Denvan: "Da stimme ich dir zu. Du hast uns in einen Krieg geführt, aus dem wir nicht ausbrechen können. Zu viele von uns verlangen nach Rache. Und sie werden sie bekommen. Aber nicht unter deiner Führung. Dein Zorn macht dich blind. Du wirst als einfacher Soldat weiterkämpfen. Du befolgst Befehle. Oder du wirst an keiner weiteren Schlacht teilnehmen."

Lenvan: "Das ist lächerlich! Ich bin einer der besten Kämpfer die wir haben!"

Denvan: "Aber du bist kein Kommandant. Du gibst niemandem mehr Befehle, bis du mein Vertrauen wiedergewonnen hast."

Erzähler: "Denvan hatte eingesehen, dass die Truppen, die von seinem Bruder aufgestachelt worden waren, nicht auf den Kampf verzichten würden. Also beschloss er, diesen Krieg in einer letzten Schlacht zu beenden. Er entsandte Boten um Ysedda mitzuteilen, dass sie Kor Morgal angreifen würden und bereitete sich auf eine Schlacht vor, die er und die meisten anderen der ehemaligen Sklaven wahrscheinlich nicht überleben würde."

Roglok ist besiegt - Karga ist besiegt:

Lenvan: "Der Sieg ist unser! Bleiben noch Varag und Morgal!"

Denvan: "Beruhige dich, Lenvan. Die Truppen müssen rasten und wir müssen planen, wie wir weiter vorgehen."

Lenvan: "Wie wir weiter vorgehen? Wir jagen jeden einzelnen Ork, der sich in diesem Land

aufhält! Wir jagen und töten sie!”

Denvan: “Das ist kein Plan, das ist Mordlust! Du denkst nicht mehr klar.”

Lenvan: “Natürlich denke ich klar! Dieser Kampf wird nicht enden, bevor Varag und Morgal nicht tot sind!”

Denvan: “Da stimme ich dir zu. Du hast uns in einen Krieg geführt, aus dem wir nicht ausbrechen können. Zu viele von uns verlangen nach Rache. Und sie werden sie bekommen. Aber nicht unter deiner Führung. Dein Zorn macht dich blind. Du wirst als einfacher Soldat weiterkämpfen. Du befolgst Befehle. Oder du wirst an keiner weiteren Schlacht teilnehmen.”

Lenvan: “Das ist lächerlich! Ich bin einer der besten Kämpfer die wir haben!”

Denvan: “Aber du bist kein Kommandant. Du gibst niemandem mehr Befehle, bis du mein Vertrauen wiedergewonnen hast.”

Erzähler: “Denvan hatte eingesehen, dass die Truppen, die von seinem Bruder aufgestachelt worden waren, nicht auf den Kampf verzichten würden. Also beschloss er, diesen Krieg in einer letzten Schlacht zu beenden. Er entsandte Boten um Ysedda mitzuteilen, dass sie Kor Morgal angreifen würden und bereitete sich auf eine Schlacht vor, die er und die meisten anderen der ehemaligen Sklaven wahrscheinlich nicht überleben würde.”

Niederlagebedingungen

Denvan stirbt:

Erzähler: "Denvan führte die Korstadter noch an, als sie das neue Dorf gründeten, er konnte hier also nicht sterben."

Lenvan stirbt:

Erzähler: "Während Denvan die Streitkräfte offiziell anführte, so entsprang ihr Kampfeswille doch zum Großteil Lenvans aufrührerischen Reden und sein Tod hätte sicher sehr ernüchternd auf die ehemaligen Sklaven gewirkt. Ich bin sicher, die Schlacht wäre ganz anders ausgegangen, wäre er hier gestorben."

Das Rundenlimit wird erreicht:

Erzähler: "Ein Kampf, der so lange gedauert hätte, hätte die Menschen ausgelaugt und den Orks Zeit gegeben, doch noch Verstärkung zu rufen, was die Korstadter sicher den Sieg gekostet hätte."

Szenario 11 - Die schützenden Schützen

Intro

Erzähler: "Denvan führte sein kleines Heer nach Kor Morgal, wo sich Morgal verschanzte. Die Festung wurde von Varag bewacht. Ich weiß nicht, wie er mitbekommen hatte, das Karga und Roglok geschlagen wurden, doch er wusste es offenbar, denn er hatte mit seinen Truppen so Stellung bezogen, dass der Weg nach Kor Morgal und damit zu seinem Anführer, komplett versperrt war."

Erzähler: "Die ehemaligen Sklaven waren bereit, ihre Unterdrücker zur Rechenschaft zu ziehen, doch auch den Mutigsten unter ihnen kamen Zweifel, als sie an diesem Ort, der das letzte Schlachtfeld in diesem Feldzug werden sollte ankamen und die Kräfte erblickten, mit denen sie es zu tun hatten."

Erzähler: "Wohin man auch blickte, konnte man Orks erspähen und würden sie an diesen Horden vorbeikommen, stünden sie vor einer Festung in den Bergen, die mit genug Schützen bemannt war, um die Angreifer in einem Regen aus Pfeilen zu ertränken. Und hinter dieser Festung wartete eine weitere, die zwar nicht fertig gestellt war, die jedoch wahrscheinlich die stärksten Orks beherbergen würde, die unter Morgals Kommando standen."

Erzähler: "Denvan wusste, wie seine Chancen standen. Doch für einen Rückzieher war es viel zu spät. Die Orks hatten sie entdeckt und wenn sie sich zum Angriff formieren würden, wäre jede noch so geringe Aussicht auf Erfolg dahin. Und so befahl er den Angriff."

Vordialog

Denvan: "Ich weiß, dass es nicht gut für uns aussieht. Doch das ist unsere Chance! Es ist unsere *einzigste* Chance! Wir werden Morgal hier und heute besiegen oder wir werden unser Leben geben, während wir es versuchen!"

Denvan: "Doch auch wenn wir hier sterben sollten, wird es nicht umsonst sein! Viele von euch haben durch die Orks ihre Familien verloren. Ihre Freunde. Ihre Heimat. Doch die Orks haben uns auch etwas gegeben. Eine Gemeinschaft, zu der wir alle dazugehören! Eine Gemeinschaft, die sie überdauern wird und die nicht nur aus den Kämpfern besteht, die ich hier vor mir sehe, sondern auch aus jenen, die nicht in der Lage sind zu kämpfen und die in diesem Augenblick unsere neue Heimat erschaffen."

Denvan: "Jeder von uns, der auf diesem Schlachtfeld stirbt, wird ein Held dieser Gemeinschaft sein! Jeder von uns ist ein Teil dieser Gemeinschaft! Jeder, der seine Freunde verloren hat: Wir sind deine neuen Freunde. Wer seine Familie verloren hat: Wir sind deine neue Familie! Jeder von euch, der heimatlos wurde: Die ist deine neue Heimat!"

Denvan: "Lasst uns dafür kämpfen! Lasst uns dafür kämpfen und siegen!"

Zwischenevents

Verlasst eure Posten! (Es wurde eine bestimmte Anzahl an Orks getötet):

Varag: "Wir erleiden zu viele Verluste. Wir müssen zurückschlagen, oder sie werden uns besiegen."

Varag: "Kreog! Kramm! Ihr führt den Gegenangriff! Ich bleibe hier und halte den Durchgang."

Kreog: "Zeit für neue Rekorde!"

Kramm: "Die Menschen sind so gut wie besiegt!"

[Ab jetzt gibt es keine Reserve mehr, die die Festung hält und jeder Rekrut Varags kann angreifen, wie die KI will.]

"Morgals Leibwächter" (Ein Gegner nähert sich Morgal auf eine gewisse Distanz, während Varag noch lebt):

Varag: "Sie sind durchgebrochen! Zurück zu Morgal! Beschützt den Häuptling!"

[Varag und jeder andere Ork, der nicht direkt in ein Gefecht verwickelt ist ziehen sich zu Morgal zurück. Solange Varag lebt, kann Morgal nicht sterben]

"Der Rächer seiner selbst" (Die Menschen kommen in Gaols Nähe):

Gaol: "Ihr! Wegen euch bin ich kein Kommandant mehr! Ich werde euch zerfleischen! Jeden von euch!"

[Gaol greift wie ein Berserker und ohne Rücksicht auf die eigene Gesundheit an. Er reagiert nicht auf andere Zwischenevents. Ein Ansturm-Angriff wäre hier ganz nett.]

"Varags Ende" (Varag stirbt):

Morgal: "Unglaublich. Dann werde ich diese Menschen eben alleine vernichten! Alle zu mir!"

Zufälliger Ork: "Morgal geht hier unter! Wir sollten ihm nicht folgen!"

Anderer zufälliger Ork: "Aber er Häuptling!"

Noch einer: "Ein Häuptling ohne Verstand! Varag war der echte Häuptling! Varag ist tot. Lasst uns gehen!"

[Ein kleiner Teil der Orks kehrt zu Morgal zurück, der Rest kündigt und geht.]

Morgal: "Verräter. Ich werde sie später auslöschen!"

"Der stärkste Ork" (Morgal verletzt das erste Mal einen Gegner):

Morgal: "Mickrige Made! Dachtest du, ich wäre so einfach zu besiegen? Ich bin der stärkste aller Orks! Niemand kann mich bezwingen! Ich kann es im Faustkampf mit Trollen aufnehmen!"

"Das unbewegliche Objekt" (Petar kämpft gegen Morgal (Kann direkt im Anschluss an "Der stärkste Ork" folgen)):

[Petar nimmt von Morgal nur stark reduzierten Schaden und verursacht selbst wesentlich mehr]

Morgal: "Stirb! Stirb du Feigling in deiner Rüstung!"

Petar: "Ich bin kein Feigling, ich bin vorbereitet! Wer ungerüstet auf's Feld geht ist nicht tapfer sondern dumm und steht dann genauso hilflos da, wie du jetzt. Dein Schwert kannst du an

meiner Rüstung krumm schlagen, aber gewinnen wirst du nicht. Du wärst nicht der erste, der versucht, durchzukommen und dabei nur seine Waffe ruiniert. Ich erinnere mich da an ei-“
Morgal: “laut Stirb! STIRB!”

“Belohnung des Kampfgeistes” (Gweod wird von einem Ork angegriffen, der auf einem Waldstück steht, nachdem Johan in der Jagd wegen Gweods Fehlverhalten hingerichtet wurde und wenn das Tagebuch gelesen wurde UND wenn das Event nicht schon im Szenario “Meuterei” ausgelöst wurde):

Ork: “Du stirbst hier, Mensch!”

Gweod: “Tu dein Schlimmstes! Ich habe es verdient.”

Ork: “Schrei für mi-AHHHHRRRG””

Ari: “Du solltest jetzt nicht aufgeben! Kämpf weiter, Gweod!”

Gweod: “Woher weißt du mei-”

Ari: “Ich folge euch seit Monaten. Ich weiß wer ihr seid. Und jetzt kämpfe!”

[Ari kämpft an der Seite der Korstadter, aber nicht unter ihrer Kontrolle. Sie sollte eine extrem starke Einheit sein.]

“Rückkehr der Kriegerin” (“Belohnung des Kampfgeistes” wurde im Szenario “Meuterei” ausgelöst und es ist eine bestimmte Rundenanzahl vergangen):

Ari: “Heute wir Morgal sterben!”

[Ari taucht aus einem Waldstück in der Nähe der korstadter Startposition auf.]

“Legenden sterben nie” (Ari wird besiegt):

[Einer der folgenden Sätze wird zufällig gewählt]

Ari: “Ich bin meiner Rache so nah! Mich werdet ihr nicht los!”

Ari: “Das wird mich nicht lange aufhalten!”

Ari: “Ihr habt mir bereits die schlimmste aller Wunden zugefügt!”

[Aris verlangsamt den Gegner und verschwindet im nächstgelegenen Waldstück]

“Nur eine kurze Pause” (einige Runden nach “Legenden sterben nie”):

[Einer der folgenden Sätze wird zufällig gewählt und Ari erscheint vollgeheilt in dem Waldstück, in dem sie verschwand]

Ari: “Weiter geht’s. Die Rache ist mein!”

Ari: “Das ist unser beider Ende, Morgal!”

Ari: “Ich werde meine Familie bald wiedersehen. Aber noch nicht.”

“Familie vereint” - (Ari wird von Morgal getötet):

Ari: “So... sollte es nicht sein.”

Morgal: “Lästiges Weib!”

Ari: “Ich werde dich... töten... für dass...”

Morgal: “Du tötest niemanden mehr.”

[Ari stirbt.]

Deus Ex Machina - (Eine bestimmte Anzahl an Menschen ist gestorben oder eine

bestimmte (hohe) Rundenanzahl wurde erreicht (muss auf jeden Fall ausgelöst werden (wenn zu wenig Sklaven sterben, läuft sowieso was nicht richtig)):

Erzähler: "Die Schlacht war in vollem Gange und viele Menschen starben in ihrem verzweifelten Ansturm gegen die Orks. Denvan, der von Anfang an wenig Hoffnung auf einen Sieg gehabt hatte, blickte in die Ferne und betete, dass er in der Lage sein würde, seine Familie noch einmal zu sehen."

Erzähler: "Und gerade als Denvan diesen Gedanken beendet hatte und sich wieder dem Kampf widmen wollte, erblickte er die Antwort seines Stoßgebets in unerwarteter Form. Ysedda hatte die letzten Tage damit verbracht, Dwinbar davon zu überzeugen, den Menschen eine letzte Chance zu geben und als sie Denvans Nachricht erreichte, schaffte sie es endlich, den Zwerg davon zu überzeugen, Kor Morgal gemeinsam mit ihnen anzugreifen."

[Ysedda, Dwinbar, Dwinbars Zwerge, Ven und Brealla erscheinen]

Ysedda: "Ein Glück. Wir sind noch nicht zu spät."

Dwinbar: "Aber auch keinen Augenblick zu früh. Sieht aus, als bräuchtet ihr unsere Hilfe wirklich."

Ysedda: "Und wir sind euch auf ewig dankbar, dass ihr sie uns gewährt."

Denvan: "<i>laut</i>Was hat das zu bedeuten? Wo sind die anderen?"

Ysedda: "<i>laut</i>Sie sind in Sicherheit. Wir haben ein neues Dorf gegründet und wir haben uns mit unseren neuen Nachbarn verbündet!"

Dwinbar: "Ich denke immer noch, dass ihr besser zurück in den Süden ziehen solltet."

Denvan: "<i>leise</i> Sie ist unglaublich."

Siegbedingungen

Morgal stirbt:

Denvan: "Wir haben gesiegt! Das Kämpfen hat ein Ende!"

[Ari: "Es ist vollbracht."] (Wenn sie gerade eine Ruhepause einlegt, gilt sie als "auf dem Feld" und kann das Event auslösen. Dafür sollte sie natürlich sichtbar werden.)

[Ari verschwindet im nächstgelegenen Waldstück.]

[Lenvan: "Das war der letzte ihrer Anführer. Die übrigen Orks werden sich zerstreuen und wir können sie jagen wie Wild."]

Denvan: "Nein. Wir haben genug gekämpft! Wenn du die restlichen Orks jagen willst, dann nicht als Teil unserer Gemeinschaft!"

Ysedda: "Endlich wird für uns wieder Frieden einkehren."

[Überleitung zum Outro]

Niederlagebedingungen

Ysedda stirbt:

Erzähler: "Ysedda überlebte diesen Kampf und wurde danach die erste Botschafterin zwischen den Zwergen und unserem Dorf. Das stimmt so also nicht!"

Denvan stirbt:

Erzähler: "Denvans Ende hätte mit Sicherheit das Ende der Schlacht bedeutet. Ohne ihn wären seine Streitkräfte planlos gewesen und sicher besiegt worden."

Dwinbar stirbt:

Erzähler: "Das Bündnis mit den Zwergen war noch jung und der Verlust ihres Anführers hätte es sicher nicht gestärkt. Es ist unmöglich vorherzusagen, was passiert wäre, wenn Dwinbar gestorben wäre."

Die Zeit läuft ab:

Erzähler: "Die Orks waren eingekreist, doch sie hatten ihre Befestigungen und in diesen Befestigungen hatten sie Vorräte. Etwas, woran es ihren Angreifern mangelte. Hätten die Orks lange genug ausgehalten, hätten sie die Allianz der Menschen und Zwerge irgendwann zermürbt und besiegt. Zum Glück ist das nicht passiert."

Ankunft in der neuen Heimat

Outro

Erzähler: "Und Frieden kehrte tatsächlich ein. Nachdem sich die ehemaligen Sklaven aufgeteilt hatten, fand Ysedda den Wald von Thelien, der auf sie [und Johan] ideal für den Aufbau einer neuen Siedlung wirkte. Nachdem Morgal besiegt war, führten sie und Denvan die Überlebenden an jenen Ort, an dem bereits der Bau der ersten Gebäude begonnen hatte, die den Grundstein für das Dorf, in dem wir nun leben."

Erzähler: "Auch wenn einige es vorzogen, in den vertrauteren und wärmeren Süden zurückzukehren, wurden die meisten der Korstadter und der anderen ehemaligen Sklaven die ersten Bewohner dieses Dorfes und begannen, ein friedliches Leben zu führen."

Erzähler: "Ysedda wurde zur Botschafterin zwischen diesen ersten Theliern und den Zwergen und sorgte dafür, dass die Beziehung zwischen den beiden Völkern eine friedliche blieb. Die meisten Zwerge waren nicht erfreut darüber, dass die Menschen einen Platz in ihrer Heimat eingenommen hatten und so brach der ohnehin schon lose Kontakt zu ihnen ab, als Dwinbar von einem Ork getötet wurde."

"Erzähler: "Doch damit blieb das Dorf nicht ohne Verbündete. Auch wenn viele Orks Karga verließen, war er doch in der Lage, einen eigenen Stamm zu gründen, der bisher überdauert. Und nach über zehn Jahren gelang es Ysedda, die Thelier davon zu überzeugen, ein Bündnis mit dem verrückten, jedoch inzwischen friedlichen Ork einzugehen." [Falls Karga überlebt.]

Erzähler: "Johan beriet Denvan während sich das Dorf im Aufbau befand, doch als es errichtet war, befahl ihm eine Unruhe. Er sagte, er habe das Gefühl, nicht hier her zu gehören und reiste zurück in den Süden." [Falls Johan überlebt.]

Erzähler: "Brealla ließ sich am Dorfrand nieder. Sie taucht alle paar Monate für ein paar Tage auf und verschwindet in ihrer Hütte. Die meisten hier halten sie für etwas sonderlich, aber sie beteuert jedes Mal, wenn sie mich sieht, dass sie wichtige Missionen zu erledigen hat. Sie ist die einzige, aus unserer Geschichte, die noch lebt und damals alt genug war, um zu kämpfen." [Falls Brealla überlebte.]

Erzähler: "Petar lebte ein paar Jahre in einer Hütte direkt neben Breallas, bevor er aus dem Dorf verschwand, ohne sich zu verabschieden. Ich vermute, er konnte das friedliche Leben im Dorf nicht ertragen und suchte das Abenteuer." [Falls Petar und Brealla überlebten]

Erzähler: "Petar half beim Aufbau des Dorfes, doch nach ein paar Monaten verließ er uns, um neue Abenteuer zu erleben. Wahrscheinlich wird er noch lange von uns erzählt haben, genau wie wir von ihm erzählen." [Falls Petar überlebte, aber Brealla nicht.]

Erzähler: "Glenry erhielt die Freundschaft zu den Bewohnern des Dorfes aufrecht. Er unterstützte Ysedda in ihrer Aufgabe als Botschafterin und übernahm diese, als Ysedda schließlich von uns ging." [Falls Glenry überlebte]

Erzähler: "Zur Überraschung vieler beschloss sich Ven, hier zu bleiben. Er baute ein Haus in direkter Nachbarschaft zu Denvans und Yseddas und begann ein ehrliches Leben. Obwohl lange Zeit immer wieder davon berichtet wurde, dass in der Nähe seines Hauses Dinge abhanden kamen." [Falls Ven überlebte]

Erzähler: "Die Reiter Korstads übernahmen im Dorf die Rolle, die sie auch in Korstad

eingegenommen hatten. Die ersten Jahre ritten sie durch die weiten Steppen, die den Wald umgeben, doch als es uns gelang Hirsche zu zähmen und sich die erste Generation der Hirschreiter bildete, wurden die Erkundungen kürzer und die Reiter Theliens entfernten sich nicht mehr weit vom Wald."

"[Reitername] übernahm im Dorf die Rolle, die er auch in Korstad eingegenommen hatten. Die ersten Jahre ritt er durch die weiten Steppen, die den Wald umgeben, doch als es uns gelang Hirsche zu zähmen und sich die erste Generation der Hirschreiter bildete, wurden die Erkundungen kürzer und die Reiter Theliens entfernten sich nicht mehr weit vom Wald."

Erzähler: "Gweod beschloss, dass es nicht sicher war, einer Gemeinschaft anzugehören. Er bildete sich ein, dass jedes Dorf, das er bewohnte, zum Untergang verdammt sei und wandte sich von uns ab, auch wenn viele versuchten, ihn davon überzeugen, hier zu bleiben." [Falls Gweod überlebte]

Erzähler: "Denvan wurde der erste Anführer dieses Dorfes, gab diesen Posten aber zwei Jahrzehnte später auf, um die Führung des Dorfes einem gebürtigen Thelier anzuvertrauen. Er setzte sich zur Ruhe und verbrachte seine Zeit damit, den Jüngeren die Geschichte der Dorfgründung zu erzählen, genau wie ich es nun tue. Er starb, als er ungefähr so alt war, wie ich es jetzt bin."

Erzähler: "Was aus Lenvan wurde, kann ich euch nicht sagen. Er und Denvan hatten sich zerstritten und Denvan nutzte das Beispiel seines Bruders oft als Warnung für all jene, die ihr Leben dem Hass zu widmen drohten. Er verließ das Dorf nur wenige Tage, nachdem die Überlebenden der letzten Schlacht eingekehrt waren. Ich erinnere mich noch an den Pfeil, der neben dem Kopf Denvans in einem Baum zitterte und an den Ausdruck in Lenvans Augen, der mich meinen eigenen Onkel mehr fürchten ließ, als jeden Ork. [Falls Lenvan überlebt hat.]

Erzähler: "Und damit endet die Geschichte."

Helden

Adhor

Adhor: "Für Kor... stad..."

Adhor: "Das Ende meiner... Reise.."

Adhor: "Ich sterbe für Korstad."

Bisam

Bisam: "Oh..."

Bisam: "Argh!"

Bisam: "ächzt"

Dehal

Dehal: "So endet es also..."

Dehal: "Ich habe getan... was ich... konnte."

Dehal: "Es war ein... großartiger... Ritt..."