



1 TAGES
MISSION

EINLEITUNG

Im Gegensatz zum Kampagnen-Spiel erlauben euch die 1-Tages-Missionen, ein kurzes Abenteuer mit Earthborne Rangers in einer einzigen Partie zu erleben. Dafür braucht ihr für jeden Spieler natürlich ein Rangerdeck. Befolgt dazu die Anweisungen in der Anleitung (S. 32: „Einen Ranger erschaffen“). Ihr könnt aber auch einfach einen der Deckvorschläge **AUF UNSERER HOMEPAGE NACHBAUEN >>**

Für jede der 1-Tages-Missionen findet ihr hier ein paar Einträge, die diejenigen im Kampagnenbuch ersetzen. Werdet ihr dazu aufgefordert, einen Kampagnenbuch-Eintrag zu lesen, überprüft zunächst, ob es dafür hier einen Ersatzeintrag gibt. Lest dann anstelle des Kampagnenbuch-Eintrages den Ersatzeintrag. Zur besseren Übersicht und Navigation sind diese am linken Rand aufgelistet. Alle anderen Einträge lest ihr natürlich wie üblich im Kampagnenbuch.

Jede 1-Tages-Mission hat zudem einen besonderen Eintrag, den ihr lest, wenn es euch nicht möglich war, die Mission an einem Tag erfolgreich zu beenden (ihr ihn also aus einem anderen Grund beenden müsst).

Sucht euch nun eine der folgenden Missionen aus:

VERMISSTE PERSON

Ren Kobo und sein Stand werden auf dem Markt vermisst. Anscheinend ist er diesmal gar nicht angekommen. Die Ranger werden ihn aufspüren und, falls nötig, in Sicherheit bringen müssen.

HIER BEGINNT DIE MISSION >>

RAUBTIER-INSTINKTE

Die Fraßmolche im Tal wagen sich immer öfter aus den Wäldern hervor und verängstigen die Bevölkerung, die sich bedroht fühlt. Die Ranger sollen sich des Problems annehmen und es aus der Welt schaffen.

HIER BEGINNT DIE MISSION >>



VERMISSTE PERSON

1.45 SUCHE

1.46 RETTUNG

1.48 RETTUNG

ENDE DES TAGES (UNFREIWILLIG)

RAUBTIER-INSTINKTE

1.42

1.43 KONFRONTATION

1.44 KONFRONTATION

ENDE DES TAGES (UNFREIWILLIG)

VERMISSTE PERSON

Das unruhige Wasser des Silberfinnen-Flusses schlägt rhythmisch gegen den Bug eures Nimmerholz-Kanus. Im starken Regen fällt es euch schwer, am Ufer Zeichen zu erkennen, die auf den Verbleib von Ren Kobo und seinem auffallenden Schwebeschlitten hindeuten. Es ist nun schon eine Woche her, seit der Messiper auf dem Markt westlich von Wolkenlanze sein wollte, und so langsam machen sich die Leute Sorgen.

Gestern brachte ein Flussfischer den Rangern eine Kiste, die etwas südlich von Himmelsnah ans Ufer des Silberfinnen-Flusses gespült worden war. Ren Kobo ist nicht der Einzige, der solche Kisten benutzt, aber eine bessere Spur habt ihr im Moment nicht. Lyn Mira hat euch eines ihrer Kanus geliehen, damit ihr bei eurer Suche schneller den Fluss entlang kommt.

Erhaltet die Belohnung *Nimmerholz-Kanu*. Ein Ranger darf sie sofort seinem Deck hinzufügen. Tut er dies, entfernt er zwei andere Karten aus seinem Deck und legt sie (gespeichert) in die Sammlung zurück.

Führt die ersten 4 Schritte des Aufbaus auf Seite 10 in der Anleitung aus. Kommt für den Rest des Aufbaus dann hierher zurück.

Es regnet schon seit Tagen und der Flusspegel ist stark angestiegen. Ihr könntet direkt hier suchen, wo die Kiste angespült wurde. Falls der Fluss Ren Kobo aber wirklich mitgerissen hat, könnte er einfach überall sein.

Der Silberfinnen-Fluss teilt sich bei der Insel von Wolkenlanze. Dort leben so viele Menschen ... es muss doch jemand etwas gesehen haben! Was aber, wenn ihn die Strömung an Wolkenlanze vorbeigetrieben hat? Dann muss es ihn mit dem ganzen anderen Treibgut bei den Schwemmland-Ruinen angespült haben. Beides wären gute Startpunkte für eure Suche. Aber auch direkt hier könntet ihr nach weiteren Spuren suchen.

DIE RANGER ENTSCHEIDEN:

A) Ihr bleibt bei Himmelsnah und sucht dort:

Ihr zieht euer Kanu an der Stelle an Land, die der Fischer beschrieben hat, und durchsucht das Gestrüpp am Ufer. Der starke Regen hat natürlich alle Spuren am Boden verwischt, doch es fallen euch ein paar verbogene und abgeknickte Zweige auf. Hier muss etwas Großes durchgekommen sein. Vielleicht Ren Kobos Schwebeschlitten? Ihr beschließt, diese Spur weiter zu verfolgen.

Bringt den *Ort Himmelsnah* und das *Wetter Platzregen* ins Spiel – legt beide in *Die Umgebung*.

B) Ihr reist nach Wolkenlanze und fragt herum, ob jemand Ren Kobo vielleicht hat vorbeitreiben sehen:

Ihr lasst euch einige Stunden flussabwärts treiben und weicht mit eurem Paddel nur dem ein oder anderen Giftfresser aus, der sich im Regen zeigt.

Nach einer Flussbiegung könnt ihr Wolkenlanze als schwache Silhouette vor euch im Regen erkennen. Als ihr näherkommt, seht ihr ein paar Personen am Ufer stehen, die euch herbeiwinken. Eine Frau, die in einen dicken Umhang gehüllt ist, grüßt euch freundlich und hilft euch, das Kanu an Land zu ziehen. „Wir sind ja so froh, euch zu sehen! Seid ihr diejenigen, die nach dem alten Ren Kobo suchen? Ihr müsst euch das unbedingt ansehen.“

Sie führt euch zu einem Stapel Kisten am Ufer und deutet in den Wald hinauf. „Wir haben da oben an einer geschützten Stelle Fußspuren gefunden, aber wir sind keine Fährtenleser. Könnt ihr das übernehmen?“

Bringt den *Ort Wolkenlanze* und das *Wetter Platzregen* ins Spiel – legt beide in *Die Umgebung*.

C) Ihr gebt euch zu den Schwemmland-Ruinen und sucht dort im Treibgut:

Ihr lasst euch den Rest des Tages flussabwärts treiben und weicht mit eurem Paddel nur dem ein oder anderen Giftfresser aus, der sich im Regen zeigt

Irgendwann nimmt die Strömung ab und der Silberfinnen-Fluss verbreitert sich zu einem riesigen Feld aus Treibgut. Hier und da sieht man tote Bäume und alte Ruinen daraus hervor ragen. Es dauert nicht lang, da seht ihr auch schon etwas, das auf Ren Kobo hindeutet: Ihr findet ein paar Kisten, aber auch ein abgerissenes Stück seines Umhangs, das als hastig befestigter Hinweis an einem Ast hängt. Er muss gewusst haben, dass er in Schwierigkeiten steckt und jemand nach ihm suchen würde. Hoffentlich stoßt ihr bald auf weitere Spuren.

Bringt den *Ort Schwemmland-Ruinen* und das *Wetter Platzregen* ins Spiel – legt beide in *Die Umgebung*.

» Lest jetzt weiter:

Erhaltet die *Mission SUCHE (REN KOBO)*. Legt sie in *Die Umgebung*.

Erstellt den Pfadstapel, indem ihr das Pfadstapel-Set **Fluss** mit dem Pfadkarten-Set des von euch gewählten *Ortes* zusammenmischt. Platziert ihn über der *Umgebung*.

Führt dann den Aufbau bei Ankunft (Anleitung S. 15) wie üblich aus.

Ihr seid nun bereit, loszuspielen. Spürt *Ren Kobo* auf, und bringt ihn in Sicherheit, falls ihm etwas zugestoßen ist.

VERMISSTE PERSON

1.45 SUCHE

1.46 RETTUNG

1.48 RETTUNG 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

RAUBTIER-INSTINKTE

1.42

1.43
KONFRONTATION 

1.44
KONFRONTATION 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

1.45 SUCHE

Ihr zwängt euch durch das Gestrüpp, das hier besonders widerspenstig scheint. Dahinter findet ihr euch am Rande einer Lichtung wieder, auf der einige Tiere grasen. Sie nehmen von euch kaum Notiz, da sie sich gerade am Inhalt eines umgestürzten Schwebeschlittens laben. Das ist Ren Kobos Schwebeschlitten! Und als ihr euch umseht, entdeckt ihr auch den Händler, der sich gerade hinter einem Fels versteckt.

Er blickt euch eindringlich an und gestikuliert, als wolle er euch vor etwas warnen. Wovor hat er Angst, vor den Tieren? Das sind doch nur Pflanzenfresser! Aber vielleicht weiß er ja gar nicht, dass man sie friedlich verschrecken kann.

DIE RANGER ENTSCHEIDEN:

A. Ihr geht auf die Lichtung und verschreckt die Tiere:

Ihr schreitet tapfer auf die Lichtung und verschreckt die grasenden Tiere. Da hört ihr den Händler auch schon rufen: „Ihr Narren! Sie wird euch sehen!“

Kaum hat Ren Kobo das gesagt, fällt auch schon ein Schatten über die Lichtung. Es gibt nur eine Kreatur im Tal, die einen so großen Schatten werfen kann. Ihr müsst Ren Kobo – und euch selbst – so schnell wie möglich bei einer Rangerstation in Sicherheit bringen.

Durchsucht das Pfadkarten-Set **Das Tal** nach *Umbra* und bringt sie ins Spiel.

B. Ihr versucht, euch zu Ren Kobo zu schleichen, ohne die Tiere zu verschrecken:

Ihr schleicht euch vorsichtig um die Tiere herum, die immer noch mit Ren Kobos Waren beschäftigt sind. Als ihr bei ihm ankommt, fragt ihr ihn, warum er sich versteckt. Er deutet angsterfüllt zum Himmel.

„Umbra ist hier!“, zischt er euch zu. „Sie stieß plötzlich aus heiterem Himmel auf mich herab und warf meinen Schwebeschlitten um! Ich halte mich seit dem Angriff hier versteckt! Und weglaufen kommt nicht infrage – ein Messiper lässt seine Waren nie zurück!“

Ruhig erklärt ihr Ren Kobo, dass ihr seinen Schwebeschlitten erst einmal hier zurücklassen müsst. Das Wichtigste ist nun, ihn – und euch selbst – so schnell wie möglich in einer Rangerstation vor dem Irix in Sicherheit zu bringen.

Jeder Ranger 1x: Durchsuche den Pfadstapel nach der nächsten *Beute* und bringe sie ins Spiel.

Nur 1 Ranger im Spiel? Dann 2x.

Durchsucht dann das Pfadkarten-Set **Das Tal** nach *Umbra* und mischt sie in den Pfadstapel.

» Lest jetzt weiter:

Schließt die *Mission* **SUCHE (REN KOBO)** ab. Hängt *Ren Kobo*, *Händler* von der *Mission* ab und bringt ihn in Reichweite 1 Rangers eurer Wahl ins Spiel. Lest seinen Eintrag jetzt nicht. Erhaltet die *Mission* **RETTUNG (REN KOBO)** und hängt sie an *Ren Kobo*, *Händler* an.

Ihr müsst Ren Kobo umgehend zu einer *Rangerstation* bringen, und das möglichst unversehrt.

VERMISSTE PERSON

1.45 SUCHE

1.46 RETTUNG

1.48 RETTUNG 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

RAUBTIER-INSTINKTE

1.42

1.43
KONFRONTATION 

1.44
KONFRONTATION 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

1.46 RETTUNG

WIE VIEL  LIEGT AUF *REN KOBO, HÄNDLER*? LEST DEN PASSENDEN EINTRAG:

0-1: Ihr habt euch mit Ren Kobo gemeinsam auf den Weg gemacht, doch er ist weniger gesprächig, als ihr ihn sonst kennt. Wahrscheinlich hat ihm die Begegnung mit dem riesigen Raubvogel doch mehr zugesetzt, als er zugibt. Endlich erklimmt ihr den letzten Hügel und erblickt die ersehnte Rangerstation. Zehn Minuten später schlürft der Händler bereits eine Schüssel heiße Brühe und lässt seine regennassen Kleider trocknen.

„Ich danke euch“, sagt Ren Kobo und ergreift eure Hand. „Das ist es, was ich an diesem Tal so liebe – hier gibt es so viele herzensgute Menschen, die einem immer aus der Patsche helfen!“

2-3: Ren Kobos Verletzungen machen ihm auf dem Weg immer mehr zu schaffen. Doch endlich erblickt ihr in der Ferne die Station. Dort angekommen, setzt sich der Händler direkt mit einer Schüssel heißer Brühe hin und lässt seine regennassen Kleider trocknen, während ihr seine Blessuren versorgt.

Ren Kobo ergreift eure Hand: „Ich danke euch! Menschen wie ihr sind der Grund, warum ich dieses Tal so liebe.“ Er schaut an sich herunter, und dann wieder euch an. „Und wenn ihr mich zusammengeflickt habt, gehen wir zurück und holen meinen Schlitten! Was haltet ihr davon?“

► **Lest jetzt weiter:**

Ausgezeichnete Arbeit, Ranger! Ihr könnt euch jetzt ausruhen – Ren Kobo ist in Sicherheit! Schon bald wird sich jemand um Umbra kümmern müssen. Für heute aber habt ihr genug geleistet! Das Tal ist durch euren Einsatz sicherer geworden.

Beendet den Tag.

1.48 RETTUNG

Ren Kobo stolpert und fällt keuchend auf seine Knie. Er besteht zwar darauf, dass alles in Ordnung sei, dabei ist euch klar, dass es dem alten Messiper nicht gut geht. Seine Arme um eure Schultern gelegt, stützt ihr ihn beim Aufstehen. Ihr könnt ihn immer noch in Sicherheit bringen.

Dreht *Ren Kobo, Händler* auf die Rückseite und hängt ihn an eine \rightarrow Berufung an. Während *Ren Kobo, Händler* an deiner \rightarrow Berufung anhängt, kannst du nur \rightarrow Ausstattung von insgesamt maximal 2 Last ausrüsten.

Bei der Ankunft an einer \rightarrow Rangerstation hängt *Ren Kobo, Händler* ab.

VERMISSTE PERSON

1.45 SUCHE

1.46 RETTUNG

1.48 RETTUNG 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

RAUBTIER-INSTINKTE

1.42

1.43
KONFRONTATION 

1.44
KONFRONTATION 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

ENDE DES TAGES (UNFREIWILLIG)

HABT IHR DIE **MISSION SUCHE (REN KOBO)**
ABGESCHLOSSEN?

GEHT ZU ENDE DES TAGES 2.

SONST LEST HIER WEITER:

WIE HABT IHR DEN TAG BEEENDET? LEST DEN PASSENDEN EINTRAG:

A) Die Ranger sind zu erschöpft:

Eure Beine brennen bei jedem einzelnen Schritt, und irgendwann ist der Punkt erreicht, an dem ihr einfach nicht mehr weitermachen könnt, ohne euch ordentlich auszuruhen. Ihr setzt euch in den Schatten einer massiven Eiche und schlaft kurz darauf auch schon ein.

Einige Stunden später werdet ihr durch einen leichten Tritt gegen den Schuh geweckt. Ihr blickt auf und erkennt sofort den Ranger vor euch – es ist Kal Iver. Und direkt neben ihm steht niemand anderes als Ren Kobo. „Ihr könnt die Suche beenden“, grinst Kal Iver euch an. „Ren Kobo wurde gefunden! Und für das nächste Mal rate ich euch, die Augen offenzuhalten. Das hilft beim Suchen enorm!“

Ren Kobo lüftet kurz den Hut, dann dreht er sich um und begleitet Kal Iver den Weg entlang.

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

B) Die Ranger sind zu schwer verletzt:

Ihr zuckt bei jedem Schritt vor Schmerz zusammen. Ächzend lehnt ihr euch gegen einen Baum. Ihr habt euer Bestes gegeben, aber in dem Zustand seid ihr niemandem eine Hilfe. Bevor ihr weitermachen könnt, müsst ihr euch erst einmal ausruhen und eure Wunden versorgen.

Etwas später habt ihr eure Wunden mit Blautang eingewickelt und verbunden, und nach einer belebenden Tasse Tee fühlt ihr euch schon deutlich besser. Da hört ihr auf einmal Stimmen aus Richtung des Weges. Ihr macht euch bemerkbar, und kurz darauf seht ihr eine kleine Gruppe Ranger auf euch zukommen. Begleitet wird sie dabei von niemand anderem als Ren Kobo!

Die Gruppe kommt vor euch zum Stehen. „Lasst mich mal schauen, ob ich etwas für eure Wunden dabei habe“, meint Ren Kobo, und wühlt in den Taschen seines Umhangs. Seufzend und euch der Ironie der Situation wohl bewusst, seid ihr dennoch froh darüber, dass ihr Hilfe bekommt.

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

C) Einer eurer (menschlichen) Verbündeten ist in Gefahr:

Eure Begleitung geht vor Schmerzen in die Knie. Es sieht übel aus. Hier ist jemand, der dringend sofortiger Hilfe bedarf, da muss die Suche nach Ren Kobo einfach hintenanstehen!

Ihr schießt ein Himmelsfeuer ab, um anderen Rangern in der Umgebung zu signalisieren, dass ihr Hilfe benötigt. Es steigt hoch hinauf, über die Wipfel der Bäume, und explodiert in einem Regen glitzernden, weißen Lichts. Notdürftig verbindet ihr die Wunden eurer Begleitung und versichert, dass Hilfe bereits auf dem Weg ist.

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Vielen Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

VERMISSTE PERSON

1.45 SUCHE

1.46 RETTUNG

1.48 RETTUNG 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

RAUBTIER-INSTINKTE

1.42

1.43
KONFRONTATION 

1.44
KONFRONTATION 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

ENDE DES TAGES 2

WIE HABT IHR DEN TAG BEEENDET? LEST DEN DAZU PASSENDEN EINTRAG:

A) Die Ranger sind zu erschöpft:

Eure Beine brennen bei jedem einzelnen Schritt und irgendwann ist der Punkt erreicht, an dem ihr einfach nicht mehr weitermachen könnt. Ihr plumpst erschöpft zu Boden und lehnt euch an einen großen, moosbewachsenen Felsen. Ren Kobo setzt sich ächzend neben euch und schnauft ebenfalls schwer.

„Wir haben schon ein großes Stück des Weges zurückgelegt, aber ich sehe euch an, dass wir heute nicht mehr weiterkommen werden.“ Der alte Messiper schaut euch mit verständnisvollem Lächeln an. „Aber es gibt auch gute Neuigkeiten: Ich glaube, der riesige Vogel jagt nur tagsüber, wir können also ein Lager für die Nacht aufschlagen.“

Er reicht euch seinen Arm und ihr stützt euch gegenseitig beim Aufstehen und Aufschlagen eures Lagers. Ihr habt es zwar nicht bis zur nächsten Rangerstation geschafft, aber immerhin ist Ren Kobo in Sicherheit.

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

B) Die Ranger sind zu schwer verletzt:

Ihr zuckt bei jedem Schritt vor Schmerz zusammen, als ihr euch weiterschleppt. Ächzend lehnt ihr euch gegen einen Baum. Ihr habt alles gegeben, aber in dem Zustand seid ihr niemandem eine Hilfe. Bevor ihr weitermachen könnt, müsst ihr euch erst einmal ausruhen und eure Wunden versorgen.

Ren Kobo legt euren Arm um seine Schulter und zieht euch wieder auf die Füße. „Wir sind noch nicht am Ziel!“ Wo er die Kraft hernimmt, mit der er euch auf dem weiteren Weg stützt, könnt ihr euch nicht erklären. Wer hier wen heute gerettet hat, scheint aber immer klarer zu werden.

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

C) Einer eurer (menschlichen) Verbündeten ist in Gefahr:

Eure Begleitung geht vor Schmerzen in die Knie. Ren Kobo eilt sofort hinzu. „Keine Sorge“, meint er, „ich mache mich nie ohne medizinische Notfallausrüstung auf den Weg!“ Unter seinem Umhang zieht er eine lederne Tasche hervor und macht sich sogleich ans Werk.

Ihr schießt ein Himmelsfeuer ab, um anderen Rangern in der Umgebung zu signalisieren, dass ihr Hilfe benötigt. Es steigt hoch hinauf, über die Wipfel der Bäume, und explodiert in einem Regen glitzernden, weißen Lichts. Während Ren Kobo ihre Wunden versorgt, versichert ihr eurer Begleitung, dass Hilfe bereits auf dem Weg ist.

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

VERMISSTE PERSON

1.45 SUCHE

1.46 RETTUNG

1.48 RETTUNG 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

RAUBTIER-INSTINKTE

1.42

1.43
KONFRONTATION 

1.44
KONFRONTATION 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

RAUBTIER-INSTINKTE

Führt die ersten 4 Schritte des Aufbaus auf Seite 10 in der Anleitung aus. Kommt für den Rest des Aufbaus dann hierher zurück.

Steine knirschen auf dem Weg unter euren Füßen, als ihr zusammen mit der Ältesten Orlin Wolkenlanze wieder verlasst. Dort hat gerade ein Treffen aller Ältesten des Tals stattgefunden. Dazu kommt es nur sehr selten – meist dann, wenn es ein besonderes Problem gibt. Und das gibt es leider gerade: Die Population der Fraßmolche, einer Genmix-Spezies im Tal, wird immer größer und breitet sich nach Süden aus.

Auch ihr findet, dass die Sorge der Ältesten nicht unberechtigt ist. Fraßmolche sind bekannt dafür, wahllos alle Lebewesen zu verschlingen, die ihnen über den Weg laufen. Tief in der Wildnis sind sie ein wichtiger Teil des Ökosystems im Tal, aber wenn sie den Bewohnern hier so nahe kommen, könnten sie zu einer Gefahr werden. Erst kürzlich hat man einen bestimmten Fraßmolch an den Flussufern in der Nähe von Wolkenlanze gesichtet. Nun geht die Angst um, dass er sich schon bald jemanden mit seiner Säurezunge schnappen könnte.

Ihr habt euch mit den Ältesten darauf verständigt, dass gehandelt werden muss. Wie das genau aussieht, liegt jedoch bei euch. Doch davor gilt es natürlich erst einmal, den Fraßmolch aufzuspüren.

Erhaltet die Mission **KÖDER (FRASSMOLCH)**. Legt sie in **Die Umgebung**.

Bei dieser Mission könnt ihr zusätzlich zu erfüllter Beute auch erfüllte Raubtiere beiseite legen. Sie zählen für diese Mission ebenfalls als Beute.

Die Älteste Orlin begleitet euch bis an den Rand von Wolkenlanze. Dann macht sie kehrt, richtet aber noch einmal ernste Worte an euch.

„Das wird keine leichte Aufgabe, unterschätzt sie nicht. Aber da Kommandantin Trush so begeistert von euch und dem anderen neuen Rekruten Kal Iver gesprochen hat, bin ich sicher, ihr schafft das.“ Sie deutet auf das Land hinter der Insel. „Der Fraßmolch wurde mehrfach am Ufer des Silberfinnen-Flusses zwischen hier und Himmelsnah beobachtet, und er bewegt sich erstaunlich schnell. Es sollte nicht schwer sein, ihn irgendwo hervorzulocken, also wählt selbst eine Stelle dafür aus.“

Wählt einen der vier Orte, der durch einen Pfad (jedoch nicht durch einen Fluss-Pfad) mit *Wolkenlanze* verbunden ist. Bringt diesen Ort sowie das Wetter *Platzregen* ins Spiel – legt beide in **Die Umgebung**.

Erstellt den Pfadstapel, indem ihr das Pfadstapel-Set des Pfades, welcher den gewählten Ort mit *Wolkenlanze* verbindet, mit 3 zufällig gezogenen Karten des Pfadkarten-Sets **Das Tal** zusammenmischet. Platziert ihn über der **Umgebung**.

Führt dann den **Aufbau bei Ankunft** (Anleitung S. 15) wie üblich aus.

Ihr seid nun bereit, loszuspielen. Lockt den Fraßmolch aus den Wäldern hervor und findet einen Weg, das Problem ein für alle Mal zu lösen.

VERMISSTE PERSON

1.45 SUCHE

1.46 RETTUNG

1.48 RETTUNG 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

RAUBTIER-INSTINKTE

1.42

1.43
KONFRONTATION 

1.44
KONFRONTATION 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

1.42

Ihr versteckt euch in einer kleinen Baumreihe und wartet darauf, dass der Fraßmolch sich zeigt. Euer Köder kauert immer noch unversehrt an Ort und Stelle. Ihr beginnt gerade, euch zu fragen, ob ihr in die falsche Richtung gegangen seid, da bewegt sich plötzlich einer der Bäume neben euch.

Der Fraßmolch ist einfach riesig. Was ihr für einen Baum gehalten hattet, war nur eines seiner gewaltigen Beine! Seltsam anmutig schreitet er nun auf seine Beute zu.

Dreht die *»Mission Köder (Fraßmolch)* auf die andere Seite (*Konfrontation*). Bringt dann die angehängte Karte *Fraßmolch* ins Spiel.

DIE RANGER ENTSCHEIDEN:

A. Lasst den Köder frei, bevor der Fraßmolch ihn erreicht:

Mischt die beiseite gelegten Karten *»Beute* und *»Raubtier*. Der Anführer zieht zufällig 1 Karte davon und bringt sie ins Spiel.

B. Lasst den Fraßmolch den Köder fassen:

Mischt die beiseite gelegten Karten *»Beute* und *»Raubtier*. Zieht zufällig 2 Karten davon und hängt sie an *Fraßmolch* an.

» Lest jetzt weiter:

Mischt dann die restlichen Karten *»Beute* und *»Raubtier* in den Pfadstapel.

Nun müsst ihr entscheiden, wie ihr weiter vorgehen wollt. Tötet ihr den Fraßmolch, würdet ihr Wolkenlanze von der Gefahr befreien. Oder versucht ihr, mehr über ihn herauszufinden? Vielleicht führt ja ein besseres Verständnis der Kreaturen dazu, dass ihr einen Weg findet, die Fraßmolche von Angriffen auf die Bewohner des Tals abzuhalten.

VERMISSTE PERSON

1.45 SUCHE

1.46 RETTUNG

1.48 RETTUNG 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

1.43 KONFRONTATION

Die Zunge des Fraßmolchs schnell auf euch zu, doch ihr könnt im letzten Moment zur Seite hechten. Ihr wartet den richtigen Moment ab, krallt euch an einem seiner Beine fest und klettert hinauf.

Ihr seid nun über seiner peitschenden Zunge und dem schnappenden Maul und versucht, die Hautlappen an der Unterseite seines „Halses“ zu erreichen. Ihr greift beherzt zu und drückt dann kräftig in die Hautlappen. Wie durch ein Wunder hält der Fraßmolch plötzlich inne, und senkt seinen Körper dann gemächlich zu Boden.

Wieder einmal zahlt es sich aus, dass ihr auf euer Bauchgefühl gehört habt! Durch kräftigen Druck auf jene Teile seiner Anatomie, die unter den Hautlappen liegen, die ihr gerade mit euren Armen umklammert, scheint ihr den Fraßmolch beeinflussen zu können. Ihr probiert es noch an weiteren Stellen des „Halses“, bis der Fraßmolch ein grauenhaftes, gurgelndes Geräusch von sich gibt. Bei jedem anderen Wesen hättet ihr dies als Reaktion auf eine Magenverstimmung oder irgendein Leiden interpretiert. Bei dem Fraßmolch aber seid ihr euch sicher, dass es sich dabei eher um so etwas wie das genüssliche Schnurren eines Lutrinals handelt. Wer weiß, mit etwas Zeit und Geduld könnte man ihn vielleicht sogar zähmen. Aber selbst, wenn das nicht gelingt, seid ihr sicher, dass ihr ihn mit eurer Methode aus der Umgebung von Wolkenlanze tiefer in die Wälder leiten könnt.

Schließt die *→Mission Konfrontation (Fraßmolch)* jetzt ab.

Beendet den Tag.

1.44 KONFRONTATION

Mit einem grässlichen Heulen, das euch einen Schauer über den Rücken laufen lässt, sackt der Fraßmolch auf seinen spinnenartigen Beinen zusammen. Während ihr erst einmal durchatmet, beginnt sich der Bauch der Kreatur plötzlich aufzublähen, eine Wolke stinkenden Gases auszustoßen, und wieder in sich zusammenzusacken. Kurz darauf liegt der Fraßmolch still und leblos vor euch.

Als ihr sicher seid, dass der Fraßmolch nicht mehr lebt, nähert ihr euch dem gewaltigen Körper und legt eine Hand darauf. Ihr erinnert euch an die Worte des Geistsprechers aus eurem Dorf – Worte, die jeder Jäger, Fischer und Hirten schon in jungen Jahren lernt – und wiederholt sie nun respektvoll: „Möge der Geist dieses Lebewesens seinen Weg unbehindert zurück zum Ursprung finden. Und mögen wir alle, die wir auf Erden verweilen, dankbar sein für die Kraft dieses Ursprungs, die auch uns durchdringt. Bis wir uns wiedersehen...“

Um euch herum erwacht der Wald wieder zum Leben. Ihr seht Eichhörnchen umherflitzen und hört Vögel piepsen. Auch zwei Artilothen blicken etwas scheu hinter einem Baum hervor. Ihr dreht euch um und geht langsam den Weg zurück, um die Ältesten davon zu unterrichten, dass die Gefahr gebannt ist.

Schließt die *→Mission Konfrontation (Fraßmolch)* jetzt ab.

Beendet den Tag.

RAUBTIER-INSTINKTE

1.42

1.43
KONFRONTATION 

1.44
KONFRONTATION 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

VERMISSTE PERSON

1.45 SUCHE

1.46 RETTUNG

1.48 RETTUNG 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

RAUBTIER-INSTINKTE

1.42

1.43
KONFRONTATION 

1.44
KONFRONTATION 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

ENDE DES TAGES (UNFREIWILLIG)

HABT IHR DIE **MISSION KÖDER (FRASSMOLCH)**
ABGESCHLOSSEN?

GEHT ZU ENDE DES TAGES 2.

SONST LEST HIER WEITER:

WIE HABT IHR DEN TAG BEEENDET? LEST DEN PASSENDEN EINTRAG:

A) Die Ranger sind zu erschöpft:

Eure Beine brennen bei jedem Schritt. Irgendwann wird euch klar, dass ihr nicht weiterkönnt. Schwer schnaufend lehnt ihr euch gegen einen Felsen. In diesem Zustand könnt ihr dem Fraßmolch nicht entgegentreten - ihr müsst euch erst einmal ausruhen! Ihr lockert eure Schuhe und habt euch gerade hingesetzt, um ein paar Minuten die Augen zu schließen, als ihr das Krachen schwerer Schritte aus dem Wald hört. Ihr springt auf, aufs Schlimmste gefasst!

Das kann doch nicht wahr sein - ein Fraßmolch bricht zwischen den Bäumen hervor und stürzt auf euch zu. Ihr bereitet euch auf den Zusammenprall vor, doch dann bleibt der Fraßmolch einige Meter vor euch einfach stehen. Seine Zunge hängt schlaff herunter, und es sieht nicht so aus, als wolle er angreifen.

„Hallo!“, hört ihr von oben rufen. Ihr blickt hinauf und seht Kal Iver, der auf dem Fraßmolch reitet. Er hat sich selbst als Neuling bereits einen Namen als fähiger (und selbstsicherer) Ranger im Tal machen können. „Alle einsteigen, bitte“, ruft er euch lachend zu, „sieht so aus, als könntet ihr eine Mitreitgelegenheit gebrauchen! Und diese Viecher sind tatsächlich ziemlich leicht zu zähmen, wenn man den Kniff mal raus hat!“

Widerwillig nehmt ihr sein Angebot an und klettert vorsichtig auf den Rücken der Kreatur. Natürlich dürft ihr euch auf dem Weg zurück alles über Kals ruhmreiche Heldentat anhören. Ihr müsst jedoch zugeben, dass nichts einem Ritt auf einem Fraßmolch gleichkommt - insbesondere dann, wenn die Füße schmerzen.

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

B) Die Ranger sind zu schwer verletzt:

Ihr zuckt bei jedem Schritt vor Schmerz zusammen. Ächzend lehnt ihr euch gegen einen Baum. Ihr habt euer Bestes gegeben, aber in dem Zustand könnt ihr dem Fraßmolch nicht entgegentreten. Bevor ihr weitermachen könnt, müsst ihr euch erst einmal ausruhen und eure Wunden versorgen.

Ihr habt gerade eure Wunden versorgt und damit begonnen, euer Lager für die Nacht aufzuschlagen, als ihr jemanden den Pfad entlangkommen hört. Ihr blickt auf und erkennt Kal Iver, der sich selbst als Neuling bereits einen Namen als fähiger (und selbstsicherer) Ranger im Tal machen konnte. Unter der Last der riesigen Tentakelzunge eines Fraßmolchs taumelnd, die er hinter sich herzieht, kommt er schließlich vor euch zum Stehen.

„Na, ihr?“ grinst er euch an, und lässt die schwere Zunge von der Schulter gleiten. Während er die von Säure durchlöchernten, dicken Handschuhe auszieht, spricht er weiter. „Seht mal, was ich Feines für Sirisana vom Biologie-Außenposten dabei habe! Ich wette, ihr seid froh, dass die Ältesten nicht nur euch mit dieser Mission betraut haben! Und ihr habt doch nichts dagegen, wenn ich die Nacht über hierbleibe, oder? Der Kampf mit dem Viech hat mich ziemlich fertig gemacht. Obwohl ich mich natürlich weniger beklagen kann als dieser arme Kerl!“, meint er und nickt zur Zunge hinüber.

Kal Iver lehnt sich an den Felsen, streift die Schuhe ab, zieht sich den Hut über die Augen und beginnt schon kurz darauf, leise zu schnarchen. Ihr kümmert euch weiter um eure Verletzungen, und um euren Stolz, der auch gerade einen heftigen Schlag erlitten hat...

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

C) Einer eurer (menschlichen) Verbündeten ist in Gefahr:

Eure Begleitung geht vor Schmerzen in die Knie. Es sieht übel aus. Hier ist jemand, der dringend sofortiger Hilfe bedarf, da muss die Jagd auf den Fraßmolch einfach hintenanstehen!

Ihr schießt ein Himmelsfeuer ab, um anderen Rangern in der Umgebung zu signalisieren, dass ihr Hilfe benötigt. Es steigt hoch hinauf, über die Wipfel der Bäume, und explodiert in einem Regen glitzernden, weißen Lichts. Notdürftig verbindet ihr die Wunden eurer Begleitung und versichert, dass Hilfe bereits auf dem Weg ist.

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

VERMISSTE PERSON

1.45 SUCHE

1.46 RETTUNG

1.48 RETTUNG 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

RAUBTIER-INSTINKTE

1.42

1.43
KONFRONTATION 

1.44
KONFRONTATION 

ENDE DES TAGES
(UNFREIWILLIG)

ENDE DES TAGES 2

WIE HABT IHR DEN TAG BEENDET? LEST DEN PASSENDEN EINTRAG:

A) Die Ranger sind zu erschöpft:

Ihr taumelt zurück, ringt um Luft und geht hinter einem umgestürzten Baum in Deckung. Eins steht fest: Ihr seid an eure Grenzen gegangen, aber der Fraßmolch ist euch überlegen. Wenn ihr so erschöpft weiterkämpft, wird er euch vermutlich demnächst verputzen. Also ergreift ihr die nächstbeste Gelegenheit, um euch aus dem Staub zu machen. Vielleicht könnt ihr es nach etwas Ruhe morgen noch einmal versuchen.

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

B) Die Ranger sind zu schwer verletzt:

Trotz größter Anstrengung ist der Fraßmolch euch überlegen. Da spürt ihr plötzlich, wie sich seine schleimige Zunge um euch legt. Ihr lasst euer Leben Revue passieren, und denkt an all die Ereignisse, die euch zu diesem Moment geführt haben. Doch trotz eures grässlichen Schicksals bereut ihr keinen Augenblick davon. Ihr macht euch auf das Ende gefasst, als das groteske Maul des Fraßmolches euch umschließt. Dann jedoch öffnet sich sein Kiefer plötzlich, Regentropfen fallen euch ins Gesicht, und ihr seht die Silhouette einer Person, die sich gegen den dunklen Himmel abzeichnet. Mit je einem Fuß beide Seiten des Mauls der Kreatur offenhaltend, schreit sie euch zu: „Jetzt sitzt nicht rum wie versteinert – kommt endlich raus da! Lange kann ich das hier nicht halten!“

Wie aus einer Trance erwachend, findet ihr irgendwo die Kraft, euch aus dem Griff des Fraßmolches zu befreien und davonzurennen, so schnell euch eure Beine tragen. Nach einiger Zeit könnt ihr hören, dass sich die Kreatur fortbewegt. Euer Retter gesellt sich zu euch – ein junger Ranger namens Kal Iver. Er vergewissert sich kurz, dass ihr nicht zu stark verletzt seid und euch nichts gebrochen habt. Schließlich nickt er zufrieden, setzt sich zu euch und nimmt einen tiefen Schluck aus seiner Aufgussfeldflasche.

„Den Ahnen sei Dank, dass ich gerade in diesem Moment vorbeigekommen bin,“ meint Kal Iver. „Ein paar Minuten später, und von euch wäre nicht viel mehr übrig gewesen als eine Portion Brei aus euren elementaren Bestandteilen.“ Ihr bedankt euch bei Kal Iver, und es schaudert euch bei dem Gedanken daran, wie knapp ihr dem Tode entronnen seid. Tief saugt ihr die frische Luft in eure Lungen – ihr seid am Leben, und dafür seid ihr sehr dankbar!

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

C) Einer eurer (menschlichen) Verbündeten ist in Gefahr:

Eure Begleitung kommt ins Straucheln, und darauf hat der Fraßmolch nur gewartet. Er schlingt seine Zunge um die frische Beute und zieht sie in seinen Schlund.

Ihr erkennt die Gefahr sofort und springt hoch, um sein Opfer zu befreien. Als ihr mit eurer Begleitung hart auf dem Boden aufschlägt, ist der Fraßmolch für einen kurzen Moment verunsichert, und ihr nutzt die Gelegenheit, um zu fliehen. Ihr lauft, so lange euch eure Beine tragen. Am Fuße einer massiven Eiche in Deckung gehend, spitzt ihr die Ohren, um auf die Geräusche einer möglichen Verfolgung zu lauschen. Doch nichts dergleichen ist zu hören – ihr und eure Begleitung sind in Sicherheit.

Als ihr euch die Wunden eurer Begleitung anseht, erkennt ihr sofort, dass ihr handeln müsst. Ihr schießt ein Himmelsfeuer ab, um anderen Rangern in der Umgebung zu signalisieren, dass ihr Hilfe benötigt. Es steigt hoch hinauf, über die Wipfel der Bäume, und explodiert in einem Regen glitzernden, weißen Lichts. Notdürftig verbindet ihr die Wunden eurer Begleitung und versichert, dass Hilfe bereits auf dem Weg ist.

Für heute ist eure Mission hier zu Ende. Aber beim nächsten Mal klappt es bestimmt!