

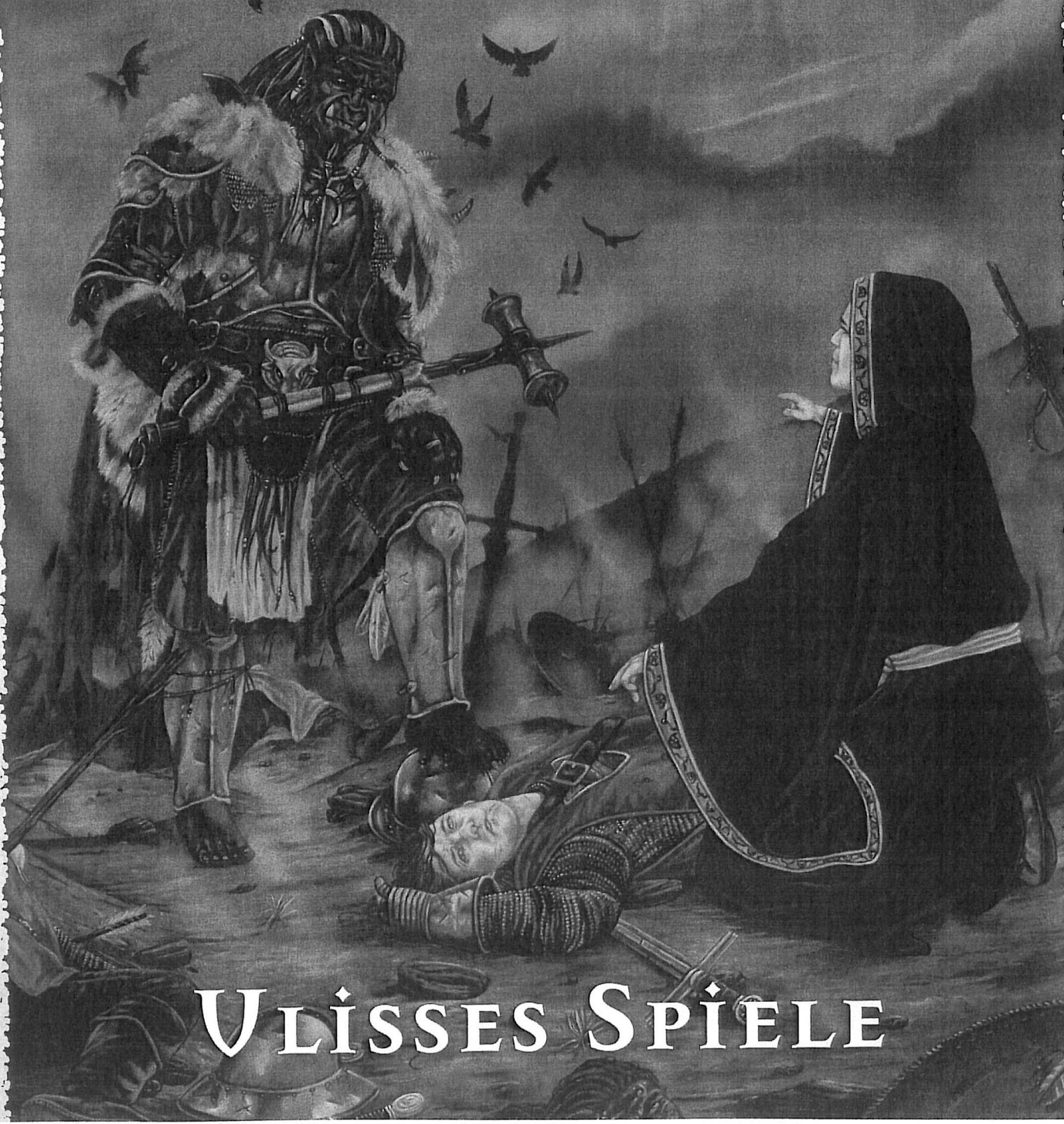
VON ORKS UND MENSCHEN



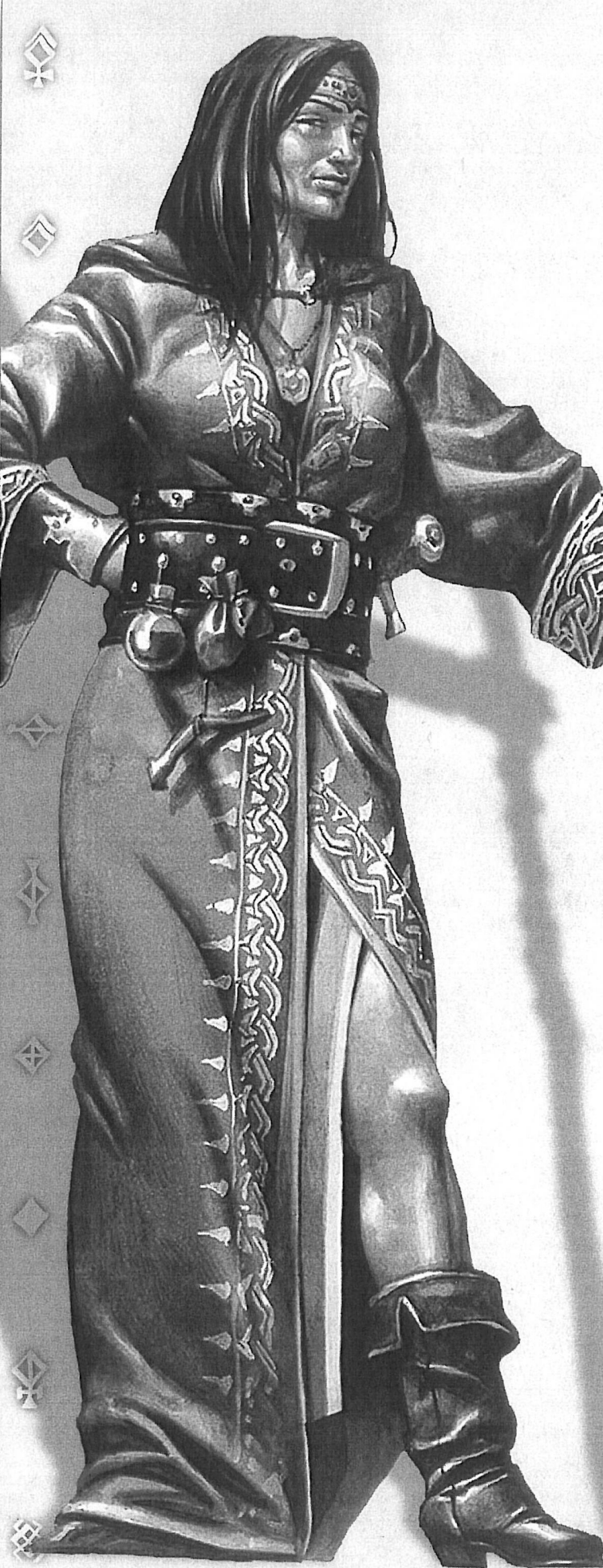
Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

VON ORKS UND MENSCHEN



ULISSES SPIELE



AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION
THOMAS RÖMER

LEKTORAT
THOMAS RÖMER, JÖRG HÜBNER,
CHRISTIAN LONISING

COVERBILD
MIA STEINGRÄBER

**UMSCHLAGGESTALTUNG UND
GRAPHISCHE KONZEPTION**
RALF BERSZUCK

INNENSATZ
CHRISTIAN LONISING

INNENILLUSTRATIONEN
EVA DÜNZINGER, SABINE WEISS
BOROS/SZIKSAI, CARYAD

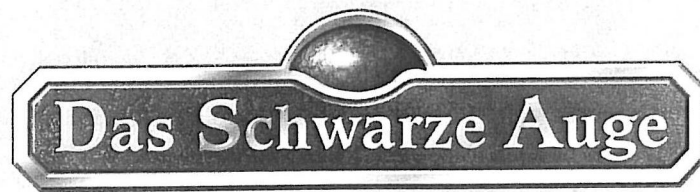
Copyright © 2009 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2009

ISBN 978-3-940424-16-7



VON ORKS UND MENSCHEN

DIE SIEGER-ABENTEUER DES
GOLDENEN BECHERS 2008

1. PLATZ: **BLUT AUF URALTEM STEIN**
VON STEFAN UNTEREGGER

2. PLATZ: **ZAHLTAG**
VON MUPA UND ROMAN BERING

3. PLATZ: **DER PFAD DES HÄUPTLINGS**
VON BERNHARD PESCH



INHALT

BLUT AUF URALTEM STEIN 5

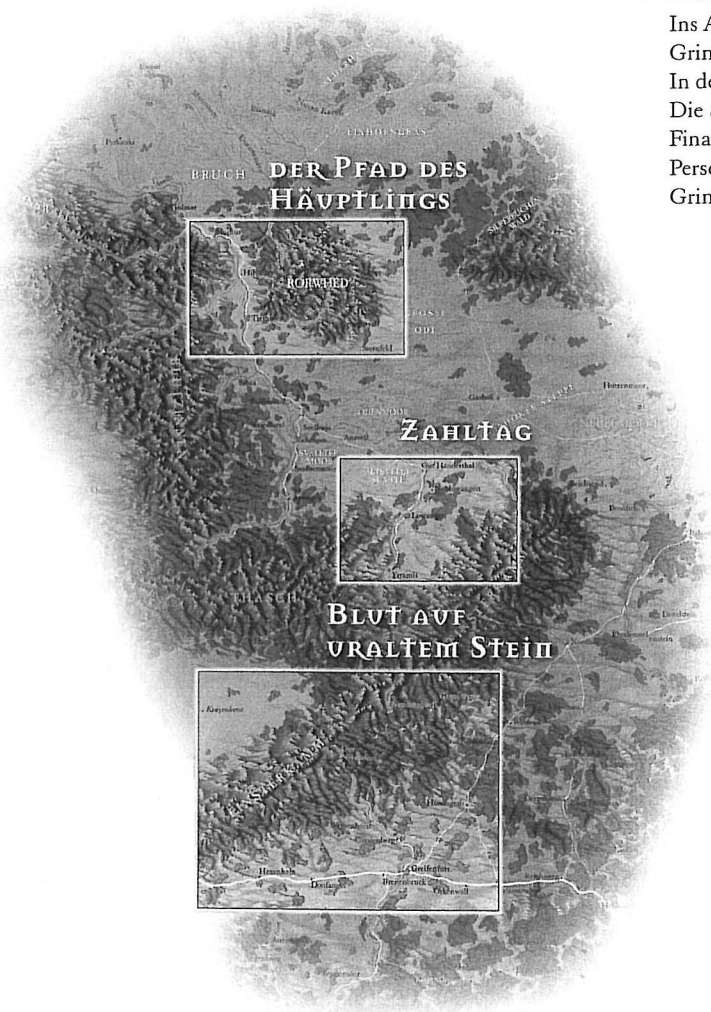
Hintergrund und Überblick für den Meister	5
Einstieg: "Gesucht werden tapfere Recken ..."	6
Der Weg in den Finsterkamm	7
Dohletrutz	10
Die Höhle des Berglöwen	13
Das Wolfsversteck	17
Aufgedeckt!	18
Optional: Die Fratze hinter dem Pelz	19
Der Mühen Lohn	20
Anhang 1 – Dramatis Personae	20
Anhang 11 – Karte für die Spieler	23
Anhang 111 – Karte für den Spielleiter	24

ZAHLTAG 25

Das Abenteuer beginnt	26
In den Gassen Lowangens (5. bis 7. Peraine)	30
Durch die Lowanger Wildnis	34
Ausklang (11. Peraine)	39
Anhang	40

DER PFAD DES HÄUPTLINGS 45

Ins Abenteuer	47
Grimmsvell	48
In der Umgebung	53
Die Schlacht	55
Finale	59
Personen	61
Grimmsvell	64



BLUT AUF URALTEM STEIN

von Stefan Unteregger

Mit besonderem Dank an meine Frau Chewie für Kritik, Unterstützung und immer wieder Lesen. Und für all die kleinen Dinge in Dohlentruz.

Das Abenteuer im Überblick

Spieler: 1 Spielleiter und 3–6 Spieler

Erfahrung (Helden): Einsteiger

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Zauberei

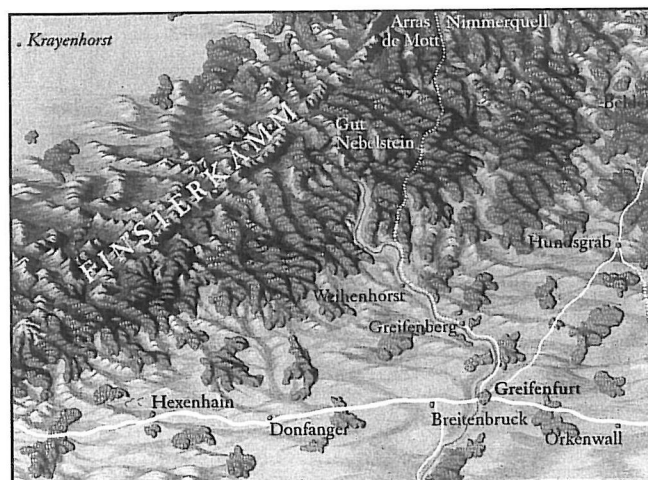
Ort und Zeit: Greifenfurt/Finsterkamm, 1031 BF

HINTERGRUND UND ÜBERBLICK FÜR DEN MEISTER

Im Norden der Markgrafschaft Greifenfurt, wo die Wälder des Lichthags in die schroffen Hänge des Finsterkamms übergehen, sind die Ordnung der Menschen und das Recht der Götter von vielen Seiten bedroht: Seit den Jahren des Orkensturms haben sich die Schwarzpelze nicht mehr aus den einmal errungenen Gebieten vertreiben lassen, die Finsterzwerge sind mit ihren Brüdern auf der anderen Seite der Berge verfeindet, und der dichte Wald bietet Gesetzlosen Unterschlupf und Jagdrevier zugleich. Menschen haben begonnen, sich den Orkgöttern zuzuwenden, und auf den alten Opfersteinen glänzt frisches Blut. Wer hier dem Recht und der Ordnung dient, der hat eine schwere Aufgabe übernommen – und nicht immer erweist er sich ihrer würdig...

Ungolf Fichtenschlag, der Vogt auf Gut Erlental, ist so ein Fall: Junker *Leomar von Erlental*, der frühere Herr des Gutshofs, starb vor Jahren im Kampf gegen die Orks, und Leomars Bruder *Gilborn* ist ein Geweihter des Praios, der nach den Gesetzen des Reiches sein Lehen nicht selbst verwalten darf. Während Gilborn den Großteil des Jahres im Praios-Tempel von Greifenfurt verbringt, kann sein Vogt Ungolf, ein gieriger und hartherziger Mann, schalten und walten, wie er will. Er lässt die Leibeigenen seine harte Hand spüren, und was er ihnen abpresst, wandert nicht selten in die eigene Tasche. Und falls die Ehrfurcht des Bauernpacks vor dem Vogt eines Praios-Geweihten nicht ausreichen sollte, hat Ungolf noch ein weiteres Mittel zur Hand: Sein Halbbruder *Wolfhard*, schon immer das noch schwärzere Schaf der Familie, ist einer der Unterführer der 'Wölfe vom Lichthag', einer örtlichen Räuberbande. Dafür, dass Ungolf die Augen zudrückt, wenn die 'Wölfe' sich auf dem Land seines Herrn verkriechen, helfen die Gesetzlosen gerne, wenn es gilt, halsstarrige Bauern zur Vernunft zu bringen. Kurz, Ungolfs kleines Reich funktioniert bestens – bis vor kurzem...

Die Greifenfurter Praios-Geweihte *Lechmin von Hartsteen* hatte schon in früheren Jahren mit ihren braniborischen Lehren



(Praios als Quell einer universellen Gerechtigkeit) für Aufsehen gesorgt. Als Lechmin begann, den *Orden der Bekenner* ins Leben zu rufen und predigte, dass Geweihtenschaft und Adel ähnlichen Rechten und Pflichten unterworfen seien wie das gemeine Volk, sorgte das für einigen Aufruhr in der Praios-Kirche. Lechmin hielt jedoch an ihren Lehren fest und zog vor kurzem in die Ruinen des Klosters *Arras de Mott* im Finsterkamm, wo sie die Sache der Bekenner fördert und Anhänger um sich versammelt.

Die Traditionalisten in der Praios-Kirche betrachten Lechmin mit einiger Skepsis, für Ungolf aber stellt sie sogar eine direkte Gefahr dar: Ihre Lehren zeigen dem Volk, dass auch für die Obrigkeit Gesetze und Regeln gelten müssen, und ein paar Leibeigene sind schon von Gut Erlental davongelaufen, um auf Arras de Mott beim Wiederaufbau zu helfen und Lechmins Worte zu hören. Früher oder später muss der Vogt damit rechnen, dass ihm die Kontrolle entgleitet oder dass seinem Herrn Gilborn zu Ohren kommt, wie er das Gut führt – zumal Gilborn, ein Traditionalist, den Einfluss von Lechmins Lehren auf die Greifenfurter Tempelpolitik ablehnt und bereits laut darüber nachgedacht hat, sich lieber auf sein Gut zurückziehen, als sich Tag um Tag mit solchen Ideen auseinandersetzen zu müssen.

Um diese Gefahr zu beseitigen, verfiel Ungolf gemeinsam mit seinem Halbbruder auf einen teuflischen Plan: Die Gemeinschaft der Bekenner steht nach den Worten von Ungolfs Herrn ohnehin gefährlich nah an der Ketzerei – also wäre es für alle doch am besten, wenn Lechmin und ihren Anhängern etwas zustieße. Zwar wollten die 'Wölfe' nicht selber die Hand gegen Diener des Götterfürsten erheben, aber der Finsterkamm ist schließlich voller Orks – sollen die doch die Dreckarbeit erledigen! Von Ungolfs Gold verlockt, begannen die Räuber, einzelne Orks zu töten, sie mit einem Sonnenzeichen zu brandmarken und falsche Spuren zum Kloster zu legen. Die Schwarzpelze, die glauben, die "Leute des Sonnengreifen" hätten ihnen den

Krieg erklärt, sinnen auf Rache – beim nächsten Vollmond wird ihr Anführer *Khargash* eine Gruppe kampflustiger junger Krieger nach Arras de Mott führen, und das Blut der Bekenner wird über die alten Mauern des Klosters fließen ...

VERWEISE AUF REGELWERKE

Alle Verweise haben das Format "Abkürzung Seite XXX". Die verwendeten Abkürzungen sind:

Ritterburgen	Quellenband 1 Ritterburgen und Spelunken
Schild	Regional-Spielhilfe 9 Schild des Reiches
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
ZBA	Regelzusatz R3 Zoo-Botanica Aventurica

DIE HANDLUNG IM ÜBERBLICK

Die Helden werden von einem Händler als Geleitschutz angeworben, der Waren zu einem Turm der *Finsterwacht*, der Kette von Befestigungsanlagen am Fuße des Finsterkamms, liefern will. Unterwegs gerät die Gruppe mit den 'Wölfen vom Lichthag' aneinander und erlangt dabei Hinweise auf den Plan der Bande. Zusammen mit einer Information, die die Helden am Ziel der Handelsreise aufschnappen, können sie die Gefahr erkennen, die Arras de Mott droht. Da die Zeit nicht ausreicht, Hilfe zum Kloster zu schicken, bleibt nur eine Möglichkeit: Die Orks davon zu überzeugen, dass sie von Menschen manipuliert wurden, und sie so dazu zu bringen, den Angriff abzulassen. Erlangen die Helden genug Beweise, können sie zudem noch den schurkischen Vogt entlarven und seiner gerechten Strafe zuführen.

ORT UND ZEIT DER HANDLUNG

Das Szenario sollte in neuerer Zeit (vorzugsweise 1030/31 BF) gespielt werden, damit Lechmin schon auf Arras de Mott Quartier bezogen hat. Schauplatz ist der Nordosten der Mark Greifenfurt: die Wälder des Lichthags und die Klüfte des Finsterkamms; die Karte in **Anhang II** stellt die Gegend im Überblick dar.

Das Abenteuer beginnt in Eslamsroden; der Einstieg kann aber auch genauso gut in die Stadt Greifenfurt verlegt werden.

VON DEN HELDEN

Eine klassische Heldengruppe, die versucht, ein wenig Geld zu verdienen, ist optimal für das Abenteuer. Die Kampfbegegnungen sind so ausgelegt, dass einzelne Kämpfe auch von Einsteiger-Helden bestanden werden können. Helden, die sich nicht für 'Söldnerarbeit' hergeben wollen, können vielleicht aus Gründen der Ehre überzeugt werden, einem redlichen Händler gegen Schwarzpelz und Räuberpack zur Seite zu stehen. Generell ist es wünschenswert, wenn die Charaktere sich einigermaßen zu wehren verstehen und in der Wildnis nicht völlig verloren sind. Exoten sind als Teil einer Abenteurergruppe durchaus spielbar, solange sie nicht schon durch ihr Aussehen den durchschnittlichen Greifenfurter (oder Bannstrahler) gegen sich aufbringen. Insbesondere Halborks haben stark mit der Ablehnung der Ansässigen zu kämpfen.

Charaktere, die einen blinden, unstillbaren Hass gegen Orks hegen, sind für das Szenario nicht geeignet (*Vorurteile* hingegen können reizvolle Szenen ergeben).

EINSTIEG: "GESUCHT WERDEN TAPFERE RECKEN ..."

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den Straßen von Eslamsroden herrscht rege Betriebssamkeit. Am Stadttor hat man euch zwar recht genau gemustert, aber in der Stadt selbst scheinen sich die Leute mit Vorliebe um ihre eigenen Angelegenheiten zu kümmern. Es summt wie in einem Bienenschwarm: Hier schauen sich ein paar Söldner nach einem Platz um, das Silber aus dem letzten Auftrag zu vertrinken, dahinter bietet ein Händler mit lauter Stimme Gürtel und Taschen feil, und auf der anderen Straßenseite treibt eine junge Frau ein paar Arbeiter zur Eile an, die dabei sind, große Fässer von einem Karren abzuladen.

Was genau Ihre Gruppe nach Eslamsroden geführt hat, bleibt Ihnen überlassen. Durch die Nähe zur Wildermark ist die Stadt ein Tummelplatz von Händlern, Söldnern und Glücksrittern, und wenn die Helden auf der Suche nach Arbeit sind, kann ihnen hier sicherlich geholfen werden.

Geben Sie den Helden etwas Zeit, Einkäufe zu erledigen, sich einzuquartieren und sich ein wenig in der Stadt umzuhören. Ein paar mögliche Szenen:

👁 An den Stadttoren hängen, wie in diesen unsicheren Zeiten leider üblich, Steckbriefe (sollte einer Ihrer Helden *Gesucht*

REICHSTADT ESLAMSRODEN

Eslamsroden ist eine im Aufschwung befindliche Stadt an der Reichsstraße I, etwa sechzig Meilen östlich von Greifenfurt. Durch den Zuzug von Flüchtlingen aus dem Osten leben hier inzwischen gut 1.500 Menschen, und Stadtmeisterin *Ginaya vom Tiefenquell* sorgt dafür, dass jeder in Ruhe seinen Geschäften nachgehen kann.

Einkehrmöglichkeiten für Ihre Gruppe bieten die *Riva-Stube* (deftige Kost, Q6/P7/S12) oder, für schmalere Geldbeutel, die Schänke *Zum bleichen Orkschädel* (Q3/P4/S13).

werden, ist das ein guter Zeitpunkt, ihn daran zu erinnern). Ein recht prominent angebrachter Aushang verspricht eine Belohnung von 25 Dukaten für die Ergreifung von *Alena Kohlenbrandt*, genannt 'Die Wölfin vom Lichthag'. Ihr wird Fahnenflucht, Straßenraub, Wilderei und Aufruhr gegen die göttergewollte Ordnung zur Last gelegt. Für Mitglieder ihrer Bande ist ein Kopfgeld von immerhin noch je 3 Dukaten ausgesetzt. Erkundigungen über die 'Wölfin vom Lichthag' ergeben, dass es sich um die Anführerin einer Bande handelt, die seit geraumer Zeit in den Wäldern südlich des Finsterkamms ihr Unwesen treibt. Über ihre Verbrechen kursieren zahlreiche – teilweise auch wild übertriebene – Geschichten. Es scheint



und sich gerade in letzter Zeit auch wieder weiter nach Süden wagt. Vor allem in Vollmondnächten schlagen die Schwarzpelze gern zu. Es soll auch schon zu Überfällen auf einzelne Gehöfte oder einsame Wanderergekommen sein, dabei wurden schreckliche Gräueltaten verübt (in Wahrheit gehen einige dieser Bluttaten auf das Konto der Schnitter, siehe Seite 8).

DIE ANWERBUNG

Früher oder später trifft der Händler *Linnert Kupperpfann* (Anhang I) auf die Helden (oder sie auf ihn, falls die Gruppe aktiv nach Arbeit sucht). Linnert hat eine Lieferung nach *Dohletrutz*, einem Wehrturm der Finsterwacht, zu bringen, und auf Grund der Gefahren, die unterwegs lauern (spätestens hier sollten Sie die Orks und die 'Wölfin' erwähnen), möchte er fähige Wachen anheuern. Der junge Mann führt die Verhandlungen freundschaftlich, aber kompetent; er bietet zunächst einen Silbertaler pro Person und Tag, lässt sich aber auf das Doppelte hoch handeln (ein recht üblicher Preis für derartige Dienste). Für erfolgreich abgewehrten Ärger stellt er eine Prämie in Aussicht, außerdem hat er in der Region ein paar Verbindungen, so dass er eventuell auch andere Anreize als Geld bieten kann (Empfehlungen, Zugang zu selteneren Handelsgütern etc.). Linnert möchte in den nächsten zwei Tagen aufbrechen, so dass die Gruppe noch in aller Ruhe Vorbereitungen treffen oder Einkäufe erledigen kann. (Wenn Linnert gebeten wird, beim Einkaufen zu helfen, kann er in der Stadt regulär erhältliche Waren für 90% des Listenpreises beschaffen.)

sich um einen wilden Haufen von Räubern, Deserteuren und Landflüchtigen zu handeln; man munkelt sogar, sie steckten mit den Orks unter einer Decke.

☞ An einer Straßenecke predigt ein junger Mann in einer einfachen, weißen Kutte von der Weisheit und Gnade des Götterfürsten, der das Geschenk der Gerechtigkeit und des Rechtes allen Menschen – nicht nur dem Adel! – zuteil werden ließ. Während das einfache Volk ihm interessiert zuhört, erntet er von einem reichen Händler giftige Blicke, was ihn aber nicht zu kümmern scheint. Der Laienprediger – er heißt *Sonnlieb* – folgt den Ideen der Braniborier (WdG 37); die Helden können durch ihn oder einen Zuhörer von den Lehren der Lechmin von Hartsteen (WdG 38) erfahren und hier auch aufschnapfen, dass Lechmin sich in den Ruinen des Klosters Arras de Mott niedergelassen hat.

☞ Etwas, das fast alle Bewohner der Stadt verbindet, ist der Hass auf den Schwarzpelz. Geben Sie nach Belieben Geschichten aus den Orkriegen zum Besten (möglichst blutig!). Man kann in diesem Zusammenhang aber auch erfahren, dass "der Ork" noch immer den Finsterkamm unsicher macht

DER WEG IN DEN FINSTERKAMM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die ersten Strahlen der Sonne glänzen auf den taufeuchten Gräsern, als ihr das kleine Haus am Stadtrand erreicht, an dem ihr Linnert treffen sollt. Der Händler erwartet euch bereits vor dem Tor, wo er ein schwer bepacktes Maultier mit ein paar Rübenstückchen füttert, ehe er sich lächelnd umwendet, um euch zu begrüßen. Auf den Straßen herrscht bereits einiger Betrieb, Fuhrwerke, Fußgänger und der eine oder andere Reiter drängen sich aneinander vorbei. Noch ist es recht kühl, aber es verspricht, ein schöner Tag zu werden.

Linnert ist bester Laune, plaudert mit den Helden und begrüßt immer wieder einen Bekannten; er scheint die halbe Stadt

und das Umland zu kennen. Sein Maultier – es heißt *Vielfraß* und zeichnet sich dadurch aus, dass es mit Vorliebe an Mantelsäumen oder Umhängen zu knabbern versucht – führt er am Zügel. Neugierige Helden können erfahren, dass er neben Gebrauchsgegenständen wie Messern, Pfannen und Kupferkesseln, die er unterwegs feilbietet, auch einige erlesene Leckereien (almdanischen Wein, echtes Premier Feuer, Kastanien in Honig) nach *Dohletrutz* liefert, da dort der Geburtstag der Burgherrin gefeiert werden soll. Dass er den wertvollsten Teil seiner Ladung – das Geburtstagsgeschenk, eine silberne Halskette mit Achaten – in den Saum seines Umhangs eingenaht hat, wird Linnert nur besonders vertrauenswürdigen Personen verraten.

TAGE I UND 2: ESLAMSRODEN BIS HUNDSGRAB

Auf dem ersten Wegstück ist nicht mit Zwischenfällen zu rechnen. Die Straße ist gut und noch recht sicher, so dass man nach zwei Tagen Hundsgrab erreicht. Der Hauptort der gleichnamigen Baronie hat etwa 400 Einwohner und ist im Vergleich zu Eslamsroden ein verschlafenes Nest, auch wenn man den Leuten und den Häusern ansieht, dass sie es gewohnt sind, sich zu verteidigen.

Linnert verkauft hier ein paar Pfannen und Messer. Dann bezieht er Quartier im *Krug an der Wand*, einer ordentlichen, halbwegs gut besuchten Gaststube, spendiert seinen Wachen ein gutes Abendessen und Betten im Gemeinschaftsraum und plaudert dann angeregt mit den Wirtsleuten, die er schon seit Jahren kennt. Das gibt der Gruppe Zeit, die weitere Reise zu planen oder sich ein wenig umzuhören:

Der alte Fuhrknecht *Brin Hinterrod* erzählt von "der Nacht damals, als der Blutmond am Himmel stand, und die verfluchten Schwarzpelze jagten, wie immer in solchen Nächten" ('Blutmond' nennt man das Phänomen, wenn der aufgehende Vollmond rötlich zu schimmern scheint – was gerade um diese Jahreszeit einigermaßen häufig vorkommt).

Das vorwitzige Schankmädchen *Jana* versucht, einem schmucken Helden schöne Augen zu machen (was den Zorn des Schustergesellen *Taro* erregt).

Der Kräutersammler *Travian*, der den Lichthag und den südlichen Finsterkamm gut kennt, kann interessierten Zuhörern einiges über die Gefahren der Berge erzählen: einerseits die Orks vom Stamm der Gharrachai, die zahlreich, aber glücklicherweise untereinander zerstritten sein sollen und deren Schamanen die eigentlichen Herren der schroffen Hänge sind; dann, tief unter dem Gebirge, die Finsterzwerge, von denen es heißt, dass sie bisweilen unvorsichtige Wanderer in ihre Stollen verschleppen und dort arbeiten lassen, bis sie zugrunde gehen, und natürlich in den Wäldern die 'Wölfe vom Lichthag', die Bande von Alena Kohlenbrandt.

TAG 3: DURCH DEN BELDENFORST

Am nächsten Tag folgt die Gruppe weiter der Straße nach Nordosten und durchquert dabei den *Beldenforst*, ein dichtes Waldstück zwischen den Baronien Beldenhag und Dergelstein. Die Straße ist in brauchbarem Zustand, aber gegen Abend setzt leichter Regen ein, der das Vorankommen erschwert. Dadurch beginnt es zu dämmern, bevor das Weggasthaus in Sicht kommt, in dem Linnert übernachten wollte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wind frischt auf, und das schwache Nieselreg wird zu einem tristen, kühlen Dauerregen. Der Geruch von feuchter Erde und nassem Laub verheißt nichts Gutes für euer Nachtlager – einen trockenen Platz zu finden wird in der Dämmerung nicht einfach. Obwohl bis zum Vollmond nur mehr ein paar Nächte fehlen, spendet auch das Madamal durch die Regenschleier kaum Licht. Linnert, dessen Laune merklich nachgelassen hat, schimpft missmutig auf Viel-

fraß ein, der ein paar Pilze entdeckt hat. Ihr stapft weiter, als plötzlich, hinter einer Wegbiegung, Lichter im Unterholz zu sehen sind. Etwa zwei Dutzend Schritt vom Weg entfernt sind mehrere Gestalten mit Laternen auf einer Lichtung versammelt. Das Schimmern ihrer hellen Umhänge verleiht ihnen einen unwirklichen Eindruck.

Ein Trupp von Bannstrahlern untersucht hier einen Ort, an dem 'Schnitter' einen Holzfäller geopfert und zerstückelt haben. Sobald die Helden näher kommen, werden sie angerufen: "Wer geht da? Zeigt Euch im Namen des Herrn Praios, wenn Ihr götterfürchtige Leute seid!"

Im ersten Moment sind die Bannstrahler kämpfbereit und misstrauisch. Wenn die Helden aber einigermaßen höflich bleiben und über ihre Reise Auskunft geben, entspannt sich die Lage schnell. Linnert ist den Ordenskriegern bekannt, sein Ruf ist gut, und da der untersuchte Mord vor etwa zwei Tagen stattgefunden hat, besteht kein Grund, die Gruppe zu verdächtigen. Der Anführer *Gisbert von Schwarzenstein* (Anhang I) ist ein besonnener Mann, der angesichts von marodierenden Schwarzpelzen und Blutkultisten keine Lust verspürt, rechtschaffene Wanderer zu drangsaliieren. Solange Helden mit weniger praiosgefälligen Berufen sich zurückhalten und ihm weder schwarze Katzen noch Schrumpfköpfe unter die Nase halten, wird er sie im Zweifel ignorieren; Gildenmagiern begegnet er mit unterkühlter Höflichkeit, achtet aber ihren rechtlichen Status. Stellen Sie diese Bannstrahler nicht als blinde Eiferer, sondern als harte, aber aufrechte Streiter dar, die nach bestem Vermögen gegen dunkle Mächte kämpfen; nicht umsonst genießt der Orden in Greifenfurt einen guten Ruf.

DIE SCHNITTER

Ein Geheimbund, der unter dem Vorwand, Rondra zu verehren, blutige Opferrituale abhält, in Wahrheit aber den orkischen Göttern dient. Die Schnitter sind in Weiden und Greifenfurt aktiv und erstarken in letzter Zeit wieder; weitere Informationen zu ihnen finden sich in *Schild 174*. Für dieses Szenario haben die Schnitter keine weitere Bedeutung, sondern dienen als falsche Fährte; wenn Sie für später vorhaben, den Kult in ihrer Kampagne zu verwenden, können Sie in dieser Szene noch ein paar Informationen verteilen.

Gisbert warnt die Gruppe vor den Schnittern und bittet sie, die Augen offen zu halten. Macht zumindest ein Held einen vertrauenswürdigen Eindruck, offenbart der Bannstrahler ihm sogar, dass *Nasar*, der blinde und von Praios mit der Gabe der Vision gesegnete Ordensmeister der Greifenfurter Bannstrahler, vor einiger Zeit eine Weissagung empfang: "*Die Leuin deckt, was dem Stier gehört. Hinter dem Pelz verbirgt sich die Fratze, die das Licht und die Wahrheit verhöhnt!*" Gisbert deutet dies (daraus zutreffend) als Warnung vor den Schnittern, die "unter dem Pelz der Löwin" in Wahrheit dem Stiergott Brazoragh hulldigen. Zugleich mag der Spruch aber später auch den Helden als göttlicher Fingerzeig dienen: Der Einsiedler Zajran deckt (beschützt) im Namen der Leuin einen Ort, der Brazoragh gehört(e), und der Vogt Ungolf verbirgt sich für seinen frevlerischen Plan hinter den Orks – also den Schwarzpelzen ...

Wenn die Begegnung gut verläuft, bietet sich ein gemeinsames Nachtlager mit den Ordenskriegern an. Spätestens am nächsten Morgen geht man dann getrennter Wege; Gisbert erwähnt zum Abschied noch, dass sein Trupp von Waldrast aus operiert und man ihn dort finden kann, falls die Gruppe etwas über die Schnitter herausfinden sollte.

TAG 4: UNTER WÖLFEN

Linnert und seine Wachen folgen der Straße noch ein kleines Stück, dann aber zweigt ein schmaler Pfad linker Hand ab, der die Reisegruppe tiefer in die Wälder des Lichthags und auf den schroffen Finsterkamm zu führt. Der Händler wird schweigsamer und sichtlich nervöser; nicht zu Unrecht, wie sich am Nachmittag herausstellt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der schmale Weg, auf dem ihr euch befindet, ist immer wieder von Farn und Gestrüpp überwuchert und steigt seit geraumer Zeit an. Dichtes Buschwerk säumt den Pfad, und über euren Köpfen verdecken mächtige Baumkronen den Himmel fast vollständig. Ein leichter Wind spielt in den Zweigen der Bäume, so dass die schmalen Sonnenstrahlen, die durch das Geäst dringen, zu tanzen beginnen. Es ist geradezu friedlich still; nur das ferne Klopfen eines Spechtes und der Schrei eines Eichelhäfers stören die Ruhe des Waldes.

Waldkundigen Helden oder solchen mit der Gabe *Gefahreninsinkt* mag auffallen, dass diese Stille kein gutes Zeichen ist: Hier lauert ein Trupp der Wölfe vom Lichthag der Gruppe auf (was man mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +7 auch feststellen kann). Zwei der Räuber sind mit Kurzbögen bewaffnet und haben in sicherem Abstand auf Bäumen Stellung bezogen, sechs weitere verstecken sich in den Büschen. Falls die Reisegruppe einfach weitermarschiert, warten je zwei Räuber links und rechts des Weges, bis die Wanderer zwischen ihnen durchgehen, während zwei weitere hinter den Helden auf den Weg springen, um ihnen den Rückzug abzuschneiden. Der Anführer des Trupps, der 'Rote Storko' (*Anhang I*), tritt auf den Weg und fordert die Gruppe auf, sich zu ergeben.

Sieben Wegelagerer

Kurzsword: INI 8+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W6+3 DK HN
Kurzbogen: INI 8+1W6 FK 13 TP 1W6+4
 LeP 25 AuP 25 WS 6 RS 1 MR 2 GS 8

Der Rote Storko

Streitaxt: INI 10+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+5 DK N
Leichte Armbrust: INI 10+1W6 FK 16 TP 1W6+6
 LeP 32 AuP 38 WS 7 RS 2 MR 3 GS 7
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen

Wie sich diese Szene entwickelt, hängt stark von Ihren Helden und ihrer Kampfkraft ab. Wichtig ist vor allem, dass die Gruppe die Information über den geplanten Angriff der Orks erhält. Dafür bieten sich zwei Möglichkeiten an.

VARIANTE I: GEFANGEN!

Sollte Ihre Gruppe nicht über ausreichende Kampfkraft verfügen, mit der Bande fertig zu werden, ist es am Klügsten, sich zu ergeben. Die Räuber sind nicht auf Blutvergießen aus, sondern wollen lieber Gefangene machen, um Lösegeld zu fordern. Der Rote Storko arbeitet auch aktiv auf einen solchen Ausgang hin, wenn seine Seite die Oberhand gewinnt ("Seid doch vernünftig und streckt die Waffen, dann passiert euch nichts!"). Gefangene Helden werden entwaffnet und um offensichtliche Wertsachen erleichtert, aber nicht gründlich durchsucht. Dann fesselt man ihnen und Linnert die Hände auf den Rücken und führt sie in nordwestlicher Richtung in den Wald davon; Vielfraß kommt natürlich mit.

Das Lager der Bande liegt zu weit entfernt, um es am selben Tag zu erreichen, so dass Storko schon nach einer knappen Stunde befiehlt, einen Rastplatz zu suchen. Die Räuber machen es sich auf einer kleinen Lichtung bequem; die Gefangenen werden an einem Fleck zusammengesetzt und von zwei Gesetzlosen bewacht. Dann macht sich die Bande trotz Linnerts wütenden Protesten über die Leckereien in der Ladung des Händlers her – und da dazu auch ein kleines Fässchen Premier Feuer gehört, sollte es den Helden in dieser Nacht gelingen, ihren Häschern zu entkommen (und je nach Geschick und Glück auch einen guten Teil ihrer Ausrüstung zurückzuerobern). Zuvor belauschen sie aber ein Gespräch zwischen ihren Bewachern, die sich königlich darüber amüsieren, dass "die dämlichen Orks den Köder geschluckt haben":

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der kleinere der beiden Räuber stupst seinen Kumpan mit hämischem Grinsen in die Rippen. "Alena hat's geschafft, wir brauchen uns die Hände nicht selber schmutzig zu machen. Die Schwarzipelze sind wild wie tollwütige Frettchen, das sag ich dir! Kann jetzt nicht mehr lange dauern ... Wenn's hinterm Jungfernteiß raucht, brauchen wir uns das Gold nur mehr beim Hof abzuholen ..."

Im Anschluss beginnen die beiden, zotige Scherze darüber zu reißen, wie "der Jungfer der Steiß raucht", so dass keine weiteren sinnvollen Informationen zu erlangen sind. Die Helden wissen nun aber immerhin, dass hier offenbar ein Plan ausgeheckt wird, in dem aufgetriebene Orks eine Rolle spielen, und für den jemand bezahlt, der auf einem Hof wohnt. Der 'Jungfernteiß' bleibt vorerst rätselhaft (auch Linnert weiß damit nichts anzufangen).

Da die Räuber mit ihren Gefangenen nur langsam vorwärts kamen, kann die Gruppe relativ rasch zum Weg nach Dohletrutz zurückfinden; verlangen Sie aber ruhig eine einfache *Orientierungs*-Probe, um herauszufinden, ob die Helden bis zur Morgendämmerung durch den Wald irren und nur durch Glück wieder auf den Weg treffen. Wenn Vielfraß (und damit Linnerts Ladung) bei den Räubern zurückgeblieben ist, ist der Händler außer sich – da aber die in seinen Umhang eingnähte Halskette nicht entdeckt wurde, ist die Reise für ihn wenigstens kein Totalverlust.

VARIANTE II: NICHT MIT UNS, RÄUBERPACK!

Falls Ihre Helden nicht dazu neigen, sich gefangen nehmen zu lassen und mit dem Räubertrupp mehr oder weniger leicht fertig werden, lassen Sie sie ruhig gewinnen (eine zwingende Gefangennahme aus Plotgründen demotiviert Spieler oft sehr stark). Sorgen Sie aber in diesem Fall dafür, dass die Gruppe einen Gefangenen macht: der Jungräuber *Perainian*, ein flachsblonder, kaum siebzehnjähriger Kerl, der sich schon während des Kampfes nicht durch besonderen Mut auszeichnet, kann beim ersten schweren Treffer (oder einem einschüchternden Gegner) um Gnade bitten oder beim Versuch, Hals über Kopf zu fliehen, über eine Wurzel stolpern (würfeln Sie verdeckt und murmeln Sie was von „*Athletik*“-Patzer“, bevor Sie schildern, wie der Junge sich überschlägt und einem Helden vor die Füße purzelt). Der Rote Storko sollte in dieser Variante entkommen oder im Kampf den Tod finden.

Perainian erzählt eine herzerreißende Geschichte von einer kranken Mutter, einer schlechten Ernte und einem hartherzigen Steuereintreiber (die sogar weitgehend der Wahrheit entspricht). Er ist bereit, alles preiszugeben, was er über die Bande und ihre Pläne weiß; leider ist das nicht viel. Er kennt natürlich das Hauptlager (Seite 17) und ein paar der Bandenmitglieder. Außerdem hat er vor ein paar Tagen ein Gespräch zwischen dem Unteranführer *Wolphard* (**Anhang I**) und einem anderen Räuber aufgeschnappt, bei dem Wolphard etwas Seltsames gesagt habe (siehe oben im Vorlesetext). Worum genau es bei diesem Plan geht, weiß er nicht; auch der Jungfernteiß sagt ihm nichts.

Was die Helden mit ihrem Gefangenen machen, bleibt ihnen überlassen; man könnte ihn beispielsweise nach Dohleltrutz mitnehmen und ihn Ritter Firumar übergeben.

TAG 5: DAS LETZTE WEGSTÜCK

Die weitere Reise vergeht ohne Zwischenfälle; die Helden können sich – je nachdem, wie die Begegnung mit den Gesetzlosen verlaufen ist – von Linnert heftige Vorwürfe oder freudige Lobeshymnen anhören und mit ihm darüber diskutieren, wie sich der Zwischenfall auf ihre Bezahlung auswirkt. Gegen Abend kommt das Ziel der Reise in Sicht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wald lichtet sich, je stärker der Weg ansteigt. Die Praiosscheibe ist bereits hinter den Bergen versunken, so dass die scharfkantigen Gipfel sich düster gegen den noch hellen Himmel abzeichnen – der Finsterkamm macht seinem Namen alle Ehre. Diese Gegend mag dem Namen nach dem Reich zugehören, doch hier herrschen kein Kaiser und kein Markgraf, sondern der Adler in den Höhen, der Ork in seinen dunklen Verstecken und der Schwertarm dessen, der sich sein Recht erstreitet.

Ihr folgt einem Bachlauf, bis rechter Hand eine steile Anhöhe zu erkennen ist. Auf ihrer Spitze seht ihr das Ziel eurer Reise: ein gedrungener Wehrturm, dessen alte Mauern dem Wind und den feindseligen Bergen gleichermaßen zu trotzen scheinen. Die Dohlen, die dem Turm seinen Namen gaben, umkreisen das alte Gemäuer, und ihre aufgeregten Schreie begrüßen euch, als ihr den letzten, beschwerlichen Anstieg beginnt.

DOHLELTRUTZ

Die Anlage wird von dem massigen Vierkantturm dominiert, den man schon vom Tal aus aufragen sieht. Der Turm ist auch der älteste Teil von Dohleltrutz und stammt noch aus der Zeit, da die Priesterkaiser die Finsterwacht gegen die heidnischen Schwarzpelze ins Leben riefen. Als die Wacht vor einigen Jahren erneuert wurde, baute man ein hölzernes Wirtschaftsgebäude neben den Turm, um den Bewohnern in friedlichen Zeiten etwas mehr Platz zu verschaffen, und umgab Turm und Haus mit einer drei Schritt hohen Palisade. Innerhalb der Palisade befinden sich auch ein Unterstand für Pferde, ein kleiner Hühnerstall und ein Gemüsegärtchen. Im Angriffsfall kann jedoch das Wirtschaftsgebäude rasch aufgegeben werden (alle Vorräte lagern in den Kellern des Turms, und eine Zisterne auf seinem Dach speichert Regenwasser), so dass der Turm wieder zu seinem eigentlichen Zweck zurückkehrt.

Falls Sie eine genauere Ausgestaltung benötigen, orientieren Sie sich an dem *Tobrischen Thurm* in **Ritterburgen 18**. Derzeit wird der Turm hauptsächlich als Vorratsspeicher genutzt, das Leben der Bewohner spielt sich eher im Wirtschaftshaus ab. Auch die Gemächer von Ritter Firumar und seiner Gemahlin befinden sich im Obergeschoß des Wirtschaftsgebäudes; das Gesinde und die Waffenknechte schlafen in der 'großen Stube', die den Großteil des Erdgeschosses einnimmt.

ANWESENDE PERSONEN

☞ Der Hausherr, Ritter *Firumar von Kaldenmoor* und seine Gemahlin *Rovena* (**Anhang I**).

☞ *Trudwig Axtblatt*, die einbeinige Köchin und Haushälterin; eine resolute, aber großherzige Person, die dafür sorgt, dass es den Bewohnern von Dohleltrutz an nichts mangelt. Spricht man die 50jährige darauf an, wie sie ihr rechtes Bein verloren hat, stellt man rasch fest, dass die Veteranin der Reichsarmee noch immer ein gesundes Maß an Wehrheimer Knurrigkeit aufbringen kann. Trudwig hat schon unter Brin gegen den Ork gekämpft und verfügt von allen Anwesenden über die meiste militärische Erfahrung (*Hauswirtschaft 9, Kochen 10, Kriegskunst 12*).

☞ Trudwig zur Seite stehen die Magd *Perainje* (22, still, fleißig) und der Knecht *Brintreu* (16, Aufschneider, sehr geschickt), die vor allem in der Küche arbeiten. Brintreu träumt davon, einmal Jäger zu werden wie Alrike (siehe unten).

☞ *Perwin Stirrenheimer* (22, offen, treuherzig) ist Absolvent der Balihoer Kriegerakademie und damit nach Ritter Firumar der Ranghöchste unter den Bewaffneten des Turmes. Da er noch nicht viel Kampferfahrung gesammelt hat, lässt er sich heimlich von Trudwig allerlei Kniffe beibringen.

Der kriegserfahrene Waffenknecht *Hartmann* (35, hager, mürrisch) neidet dem jungen Krieger seine Position und lässt keine Gelegenheit aus, Perwins Unzulänglichkeiten herauszustrichen. Mit Trudwig steht er auf Kriegsfuß.

Die übrigen vier Bewaffneten (*Quenia*, *Gera*, *Ettel* und *Vitus*) stammen von Freibauernhöfen der Umgebung und wurden an Speer, Armbrust und Säbel ausgebildet, sind aber allesamt noch eher grün hinter den Ohren. Solange die Orks sich ruhig verhalten, sorgt Trudwig dafür, dass "den Damen und Herren Soldaten" nicht langweilig wird, sodass die Waffenknechte auch allerlei nützliche Kenntnisse wie Holzhacken, Dachdecken und Spinnen beherrschen.

Als Gäste zur Feier angereist und schon seit drei Tagen vor Ort sind Ritter *Leodan Immertreu von Mauerbruch* (39, griesgrämig, götterfürchtig), der Herr des Nachbarturmes der Wacht, und seine Tochter *Rondralieb* (17, hübsch, verzogen). Während Leodan seinen alten Kampfgefährten Firumar besucht, langweilt sich Rondralieb furchtbar und beginnt gerade, dem armen Perwin schöne Augen zu machen, lässt sich aber auch leicht auf einen (am besten gesellschaftlich möglichst unpassenden!) Helden umlenken.

Ebenfalls Gäste auf Dohletrutz sind die Gesandten von Nimmerquell, einem kleinen Dorf in der Nähe. Der Schulze *Rude* (45, abgehärtet, aufrecht), die Schmiedin *Frenja* (31, laut, fröhlich) und ihr Mann *Polger* (33, geschäftig, schwächling) sind

hier, um "der Herrschaft auf dem Turm" die Ehre zu erweisen; sie haben auch einen guten Teil des Festessens mitgebracht.

Derzeit nicht anwesend ist Firumars Jägerin *Alrike*, da sie sich auf einem ihrer Streifzüge befindet, die, wie die Helden von jedermann erfahren können, meist tagelang dauern. Sie hatte vor, einigen stattlichen Steinböcken nachzustellen, man hofft aber, dass sie noch rechtzeitig zum Fest zurückkommt.

Am Ziel!

Die Ankunft des kleinen Handelszuges sorgt für große Aufregung, denn nun sollte alles für das bevorstehende Fest eingetroffen sein. Die Gruppe und Linnert erhalten einen Willkommenstrunk, dann bittet Firumar sie gleich weiter ins Wirtschaftsgebäude, um "das Geschäftliche zu regeln". Fern von den neugierigen Blicken der anderen Anwesenden übergibt Linnert nun voller Stolz die Kette, die er unter so großen Mühen hertransportiert hat, und nimmt dafür einen ansehnlichen Beutel in Empfang. Der Ritter erkundigt sich dann, wie die Reise hierher verlaufen ist, wobei er auch die Helden ganz selbstverständlich ins Gespräch mit einbezieht – für Förmlichkeiten ist in der Finsterwacht nur wenig Zeit.

Firumar ist besonders an allen Angaben interessiert, die die Gruppe über die 'Wölfe vom Lichthag' machen kann, denn die Bande bereitet dem ganzen Landstrich Kopfzerbrechen.



Haben die Helden einen Gefangenen mitgebracht, wird dieser nun sicher verwahrt; über sein Schicksal soll aber erst nach dem Fest entschieden werden. Berichtet man Firumar von dem belauschten Gespräch, ist er sehr besorgt, denn wenn die Räuber die Orks – gegen wen auch immer – aufstacheln, verheißt das nichts Gutes. Leider kann auch hier niemand etwas mit dem 'Jungfernteiß' anfangen.

Natürlich wird erwartet, dass Linnert und seine Leute zum Fest bleiben (und der Händler hat auch nicht vor, jetzt auf dem Absatz kehrt zu machen), so dass die Gruppe Gelegenheit hat, sich von den Anstrengungen der Reise zu erholen. Die Feier soll am nächsten Tag stattfinden.

ALLTAG AM RANDE DES REICHES

Diese Sequenz dient als Ruhepol zwischen der beschwerlichen Anreise und der Konfrontation mit den Orks des Finsterkamms. Lassen Sie Ihrer Gruppe ein wenig Zeit, mit den Anwesenden zu interagieren und sich auf das Fest vorzubereiten. Der Rest des Ankunftstages und der Großteil des folgenden Tages können so nach Belieben gefüllt werden. Mögliche Szenen in diesem Zeitraum:

☞ Trudwig, die eifrig bemüht ist, die Feier zu etwas ganz Besonderem werden zu lassen, bittet jeden Helden, der auch nur annähernd geeignet scheint, zur Unterhaltung beizutragen; egal, ob es ein Elf mit einer Flöte, ein Gaukler oder auch nur ein offensichtlicher Zauberkundiger ist ("Ihr könnt vielleicht ein paar Kunststückchen ...?"). Personen mit Lebensart (weit gereiste Edelleute, horasische Kunsthandwerker ...) werden hinsichtlich des 'Zeremoniells' um Rat gebeten. Trudwig ist auch höchst dankbar über Vorschläge zur Tischdekoration, zum Blumenschmuck und dergleichen – hier können sich weniger kampflustige Helden nach Herzenslust austoben.

☞ In der Morgendämmerung gibt es einen kurzen, eher diskreten Alarm, als der Ausguck vom Turm aus zwei Orkspäher im Tal ausmacht (ein guter Schütze mag sogar versuchen, einen niederzustrecken, bevor die Kundschafter im Wald verschwinden). Perwin zufolge bestätigt der Vorfall, dass die Schwarzpelze in Aufruhr sind, denn normalerweise lassen sie sich in dieser Gegend nicht blicken.

☞ Rondralieb macht sich einen Spaß daraus, möglichst viele Verehrer zu sammeln, in der Hoffnung, dass sich zumindest zwei von ihnen in die Haare geraten (am Romantischsten wäre natürlich ein Duell im Morgengrauen!). Gefällt sich ein Held gar zu gut in der Rolle des romantischen Liebhabers, bringt das Probleme mit Ritter Leomar mit sich.

☞ Linnert hatte nicht nur kommerzielle Interessen bei seiner Reise in den Finsterkamm: Er ist innig, wenn auch hoffnungslos, in die schöne Rovenas verschossen. Wenn Ihre Gruppe Gefallen an derlei Verwicklungen findet, kann sie dem verliebten Händler helfen, zu einem Stelldichein in den ungenutzten Räumen im Turm zu kommen, wobei es gilt, den Wachposten auf dem Dach abzulenken (und dafür zu sorgen, dass Ritter Firumar keinen Verdacht schöpft!); traviagefälliger Helden mögen eher versuchen, dem Händler die Sinnlosigkeit seines Strebens vor Augen zu führen und zu verhindern, dass er eine arge Torheit begeht.

DAS FEST BEGINNT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Laufe des Nachmittags ist es schließlich soweit: Die große Stube ist festlich geschmückt, im Kamin prasselt das Feuer, und die Gäste haben sich eingefunden. Firumar und Rovenas Hals funkelt die Kette, die Linnert in seinem Umhang verborgen hertransportiert hat. Auf einen Wink des Ritters tragen die Bediensteten auf langen Holzbrettern die Speisen herein.

Das Fest zu Ehren des dreißigsten Geburtstages der Hausherrin ist eine fröhliche und ungezwungene Angelegenheit. Mit höfischen Benimmregeln will sich in der Finsterwacht niemand herumschlagen; wenn sich die Helden also nicht gerade wie die Axt im Walde benehmen, sollten Sie sie auch nicht mit *Etikette*-Proben quälen. Sollte jemand auf Trudwigs Bitte hin etwas zur Unterhaltung beizusteuern haben, ist der rechte Zeitpunkt dafür gekommen, nachdem der erste Hunger gestillt ist und die Krüge wieder zu kreisen beginnen. Jede halbwegs passende Darbietung findet ein dankbares Publikum vor (alle Proben um 2 erleichtert).

Gerade, als man darangehen will, die Tafel aufzuheben, kommt die Jägerin Alrike von ihrem Streifzug zurück und betritt die große Stube:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schwere Tür öffnet sich, und eine verwegen aussehende Gestalt, in Rauleder gekleidet und bis zu den Schenkeln mit Schlamm bespritzt, kommt herein. Der Bogen über der Schulter und der Hase, der an ihrem Gürtel baumelt, weisen sie als Jäger aus – oder besser als Jägerin, denn auf den zweiten Blick erkennt man weibliche Züge unter der Fellmütze und dem Staub.

"Alrike! Doch noch rechtzeitig zurück!", begrüßt Firumar die Frau, die ihre Mütze abnimmt, wodurch ein wilder, blonder Haarschopf zum Vorschein kommt. "zeiht die Verspätung, Wohlgeborn!", grinst die Jägerin und deutet eine Verbeugung in Richtung der Herrschaft an. "Da sind nur die Steinböcke schuld!"

"Die Steinböcke?", fragt Rovenas belustigt, während ein großer Krug Bier für Alrike hergebracht wird. Die Jägerin trinkt durstig, dann lässt sie sich am Ende der Tafel nieder. "Ja, die Steinböcke, Hochgeborn!", nickt sie. "Hab' sie fast zwei Tage verfolgt. Prachtstücke, sag' ich Euch! Aber die Mistviecher" – sie räuspert sich unter dem gespielt tadelnden Blick der Hausherrin – "ahem, diese, naja, Tiere halt, haben sich glatt in den Schutz der Kirche geflüchtet! Sind über den Jungfernteiß rauf und dahinter weiter, und damit auf Klostergrund, sodass ..."

Alrike bricht ab, als sie die bestürzten Blicke bemerkt, die plötzlich auf sie gerichtet sind. "Was schaut ihr denn so? Hab' ich was Falsches gesagt?"

Auf Nachfragen berichtet die Jägerin, dass ein etwas flacherer Bergrücken, der westlich von hier in Nordwest-Südost-Richtung verläuft, die 'Jungfer' genannt wird, da seine Form einer auf der Seite liegenden Frau ähnelt. Seine beiden höchsten Kuppen heißen daher 'Jungfernschulter' und 'Jungfernteiß'. Auf der westlichen Flanke der Jungfer beginnen die Ländereien, die dem Kloster Arras de Mott gehören, und vom Tal aus gesehen liegt das Kloster genau hinter dem Jungfernteiß.

Nun fügt sich alles zu einem Bild zusammen: die Orks des Finsterkamms wurden aufgehetzt, gegen die Gemeinschaft Lechmins von Hartsteen in den Ruinen von Arras de Mott vorzugehen, und es steht zu befürchten, dass der Angriff schon in der nächsten Vollmondnacht erfolgen wird. Ritter Firumar und Alrike können helfen, das Bild zu vervollständigen, wenn Ihre Gruppe in dem einen oder anderen Detail (z.B. dem wahrscheinlichen Angriffszeitpunkt) noch unsicher ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die fröhliche Stimmung ist verschwunden. Ernst blickt Firumar euch an. "Wenn sich bewahrheitet, was Ihr herausgefunden habt, ist Arras de Mott in furchtbarer Gefahr, und es bleibt Euch nicht mehr viel Zeit, um das Kloster zu warnen – wenn Ihr es denn versuchen wollt!" Noch ehe ihr antworten könnt, meldet sich Alrike mit zweifelndem Blick zu Wort. "zeihung, Wohlgeborn. Aber von der Warnung allein können die sich nichts kaufen. Und bis zum Vollmond sind's nur mehr zwei Tage – in der Zeit schaff ich's allein nicht bis über die Jungfer, geschweige denn eine Truppe, die dort helfen kann!"

Alrike hat natürlich recht: Nach Arras de Mott, also quer durch den Finsterkamm, braucht man im besten Fall drei bis vier Tage (wenn man die Waffenknechte mitnimmt, länger). Selbst wenn einer Ihrer Helden fliegen kann (Hexenbesen, ADLER-SCHWINGE ...): Eine reine Warnung hilft den Bewohnern des Klosters wenig (außer, dass sie sich dann durch Gebete auf das Gemetzel vorbereiten können, das die Orks anrichten werden), da Lechmin kaum bereit sein dürfte, mit ihren An-

hängern Hals über Kopf aus dem ehemaligen Hüterkloster zu fliehen – abgesehen davon, dass man dann eine Gruppe von Praios-Dienern und Bauern durch die von Orks wimmelnden Berge lotsen müsste. Lassen sie Ihre Spieler die Lage diskutieren und beteiligen Sie sich in Gestalt von Firumar und Alrike an der Debatte. Letztlich bleibt nur eines: man muss die Orks von ihrem Vorhaben abbringen. Gerade die Jägerin vertritt deutlich die Meinung, "dass es den Schwarzpelzen doch nicht schmecken kann, wenn sie die Drecksarbeit für das Räuberpack machen sollen".

Doch wie mit den Gharrachai Kontakt aufnehmen? Firumar sieht nur eine einzige Möglichkeit: Ein Stück weiter in die Berge hinein haust ein Einsiedler, den die Orks zumindest ein wenig zu respektieren scheinen – zumindest haben sie ihn bisher nicht gefressen oder erschlagen, und es heißt von ihm, dass er über einige Erfahrung mit ihnen und ihren Bräuchen verfügt. Der Ritter schlägt daher vor, dass die Helden sich an diesen Mann wenden sollen; hoffentlich kann er helfen. An Informationen über den Eremiten lässt sich folgendes zusammentragen:

☞ Sein Name ist *Zajran*, und er folgt den Geboten der Herrin Rondra. Die meiste Zeit über übt er sich im Kampf oder meditiert (*wahr*).

☞ Zajran stammt wohl von einem Barbarenvolk ab; vielleicht ist er ein Trollzacker (*falsch*). Er lebt schon seit ein paar Jahren hier im Finsterkamm (*wahr*).

☞ Firumar hält den Einsiedler für einen sehr gläubigen Mann, denkt aber nicht, dass es sich um einen Geweihten handelt (*wahr*).

☞ Das Lager des Eremiten befindet sich einen guten halben Tag von hier.

Zur Reiseplanung schlägt Alrike vor: "Packt ihr rasch euer Zeug, und ich schnapp mir solange einen Happen zu essen und einen Krug Bier. Dann können wir gleich los, das erste Stück find' ich auch im Dunkeln. Und im ersten Dämmerlicht geht's weiter, dann können wir morgen schon bei Zajran frühstücken!". Im Sinne der knappen Zeit steht zu hoffen, dass die Gruppe sich diesem Plan anschließt.

DIE HÖHLE DES BERGLÖWEN

ÜBER STOCK UND STEIN

Beim Aufbruch der Gruppe ist die Sonne bereits untergegangen, und es gilt, das letzte Abendlicht auszunutzen. Alrike legt ein entsprechendes Tempo vor; zum Glück für weniger geländegängige Helden ist der Weg auf dem ersten Stück noch halbwegs gangbar. Nach Einbruch der Dunkelheit sollten Sie Ihrer Gruppe die eine oder andere *Athletik*- oder *Klettern*-Probe abverlangen (mit einigen TP(A) wegen leichter Abschürfungen bei Scheitern), während Alrike mit schlafwandlerischer Sicherheit tiefer in die Berge vordringt – wenigstens leuchtet der fast volle Mond den Wanderern. Schließlich erreicht man einen brauchbaren Lagerplatz, an dem zumindest vier, fünf Stunden Rast gemacht wird. Falls die Helden sich allzu sicher fühlen, können Sie ein paar Wölfe (ZBA 187) oder Gharrachai-Kundschafter auftreten lassen.

Sobald der Himmel im Osten beginnt, von tiefer Schwärze in dunkles Blau zu wechseln, mahnt die Jägerin zum Aufbruch. Während der Morgen heraufdämmt, bewegt sich die Gruppe noch in grob nördlicher Richtung im Tal. Bei Sonnenaufgang beginnt dann ein steiler Aufstieg über einen Pfad, den höchstens ein Steinbock als Weg bezeichnen würde. Knapp zwei schweißtreibende Stunden später kommt die Höhle des Einsiedlers in Sicht:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die felsigen Hänge, die im ersten Sonnenlicht blutrot schimmerten, strahlen nun hell, während ihr euch das letzte Stück hinaufkämpft. Alrike springt ein paar Schritt vor euch auf einen kniehohen Findling, späht über eine schmale Klamm und deutet dann zufrieden grinsend auf ein

kleines Felsplateau gegenüber. Dort ist ein Mann im hellen Waffenrock dabei, eine rituelle Abfolge von Schlägen und Paraden auszuführen. Das Morgenlicht glänzt auf der Klinge seines Schwertes und auf dem altmodischen Helm, den er trägt.

Zajran (**Anhang I**) ist eben dabei, seine morgendlichen Übungen abzuschließen. Während die Gruppe die Klamm linker Hand umgeht, blickt ihnen der Einsiedler bereits erwartungsvoll entgegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

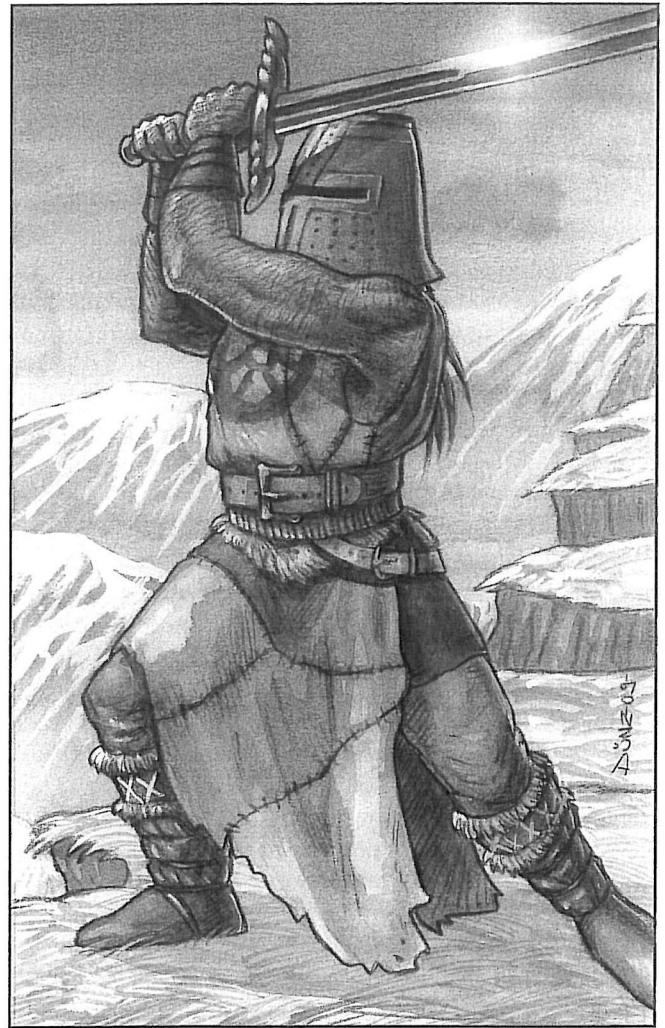
Als ihr näher kommt, fällt euch auf, dass der Waffenrock aus hellen, roh zusammengenähten Tierhäuten besteht. Das Rondra-Symbol auf der Brust ist bräunlich-rot und wirkt ungelenk, urtümlich. Nur das Schwert des Eremiten ist blank poliert und sichtlich gut gepflegt.

Mit verschränkten Armen sieht Zajran euch beim Näherkommen aus den schmalen Sehschlitzen seines Topfhelmes entgegen. Seine Stimme, blechern unter dem Stahl, klingt rau. "Hrrondra zum Grrußel!"

Der Eremit ist Besuch nicht gewöhnt und überlässt das Reden vorerst weitgehend den Helden. Sprechen Sie, wenn Sie Zajran darstellen, mit rauer Stimme und in möglichst kurzen, knappen Sätzen, betonen Sie die "r" stark, als würden Sie knurren ("hrr"). Lassen Sie Ihre Helden möglichst lange im Unklaren, ob der rätselhafte Einsiedler überhaupt ein Mensch ist und ob es sich am Ende gar um einen der Schnitter handelt, von denen sie unterwegs gehört haben. Zajran legt seinen Helm nur auf ausdrückliche Bitten (und nach längerem Hin und Her) ab. Bei aller Menschenscheue ist der Eremit aber doch recht leicht zu überzeugen, in der konkreten Angelegenheit zu helfen. Zajran stimmt der Gruppe dahingehend zu, dass man schnellstens mit den Orks verhandeln muss – das heißt aber, dass man möglichst rasch einen Anführer der Gharrachai erreichen sollte. Der Einsiedler sieht nur einen Weg, das zeitgerecht zu schaffen, und dieser hängt mit dem Platz zusammen, an dem er und die Helden sich gerade befinden.

EIN HEILIGER ORT

Zajrans Heimstatt wurde nicht zufällig genau hier begründet: Das Felsplateau und die dahinter liegende Höhle waren in alter Zeit ein Kultplatz des orkischen Kriegsgottes Brazoragh, was ein aufmerksamer Beobachter (mit entsprechenden Kenntnissen orkischer Kultur) an uralten Zeichen auf den seitlich aufgestellten Findlingen und an Wandmalereien in der Höhle erkennen könnte. Der Einsiedler verhindert durch seine Gegenwart, dass die Orks den Platz wieder in Besitz nehmen: Durch seine Kenntnis orkischer Bräuche und Gesetze konnte er den Ort für sich beanspruchen und bisher erfolgreich verteidigen. Der Ehrbegriff der Gharrachai verbietet es ihnen, einen Krieger, der seinen Anspruch nach orkischer Art kundtut und schützt, mit einer Übermacht zu vertreiben oder hinterrücks aus dem Weg zu räumen. Um Zajran von hier zu verjagen, muss ihn ein Ork zum Zweikampf fordern und besiegen. Viel-



leicht erinnern sich Ihre Helden ja an den Wahrspruch der Bannstrahler: *"Die Leuin deckt, was dem Stiere gehört ..."*

Da das Plateau kein besonders wichtiger Kultplatz war, haben die Gharrachai bisher noch keinen wirklich ernsthaften Versuch einer Rückeroberung unternommen. Solange Zajran sich ruhig verhielt, forderten ihn bisweilen junge Krieger, die sich einen Namen machen wollten, aber diese Kämpfe konnte er stets für sich entscheiden. Anders sähe es aus, wenn der Einsiedler seinerseits eine Herausforderung ausspräche, denn damit würde er in Rondras Namen Brazoragh fordern – und das würde die Gharrachai mit Sicherheit auf den Plan rufen. Zajran schlägt vor, genau das zu tun. Als Antwort auf seine Herausforderung würden die Orks mit Sicherheit einen ihrer stärksten Krieger entsenden, aber die Chancen stehen gut, dass auch ein Anführer der Gharrachai mitkommt, um dem Zweikampf beizuwohnen. Damit hätte die Gruppe einen geeigneten Ansprechpartner für ihre Mission.

VORBEREITUNGEN

Während des Gesprächs mit dem Einsiedler sollte aufmerksamen Helden (*Sinnenschärfe*-Probe +2) auffallen, dass Zajran verletzt ist. Sein letzter Kampf mit einem Ork vor knapp zwei Wochen hat ihm zwei gebrochene Rippen und eine nur schlecht verheilte Wunde an der Seite eingebracht. Spieltech-

nisch fehlen dem Eremiten 15 LeP, er hat noch eine Wunde am Körper. Angebote heilkundiger Helden, sich um die Verletzung zu kümmern, nimmt Zajran angesichts des bevorstehenden Kampfes gern an. Zu magischer Heilung muss er überredet werden, er lehnt sie aber nicht prinzipiell ab. Alle anderen Versuche, ihn bei dem bevorstehenden Kampf magisch zu unterstützen (durch auf ihn gesprochene Zauber oder auch Verhexung seines Gegners) weist der Rondra-Anhänger entschieden zurück (und ein heimlich zaubernder Held sollte sich nicht erwischen lassen).

Sind sich die Gruppe und der Eremit einig über das weitere Vorgehen, schreitet Zajran zur Tat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Entschlossen stapft der Einsiedler über das Felsplateau, steigt den Hang ein Stück hinauf und erreicht schließlich eine Kuppe, von der aus man weit ins Land schauen kann. Zajran zieht sein Schwert, reckt es stolz in die Luft und ruft mit donnernder Stimme: "Sharr, Brazoragh! Agh Khurkachai ergokh! Agh Riach'kha ai ga shorratash! Khorrach ga thorrok!" Drei Mal wiederholt er den Ruf; drei Mal hallen die kehligen Worte von den Felsen wider.

Dann kehrt er zu euch zurück, schaut kurz zur Sonne hoch. Seine raue Stimme klingt zufrieden. "Ein paarr Stunden. Höchstens."

(Für sprachkundige Helden: Zajran ruft "Höre, Brazoragh! Deine Krieger sind schwach! Dein [Besitz, Anrecht] wird dir niemals gehören! Der Berglöwe trotzt dir!")

Die Gruppe hat nun ein wenig Zeit, Vorbereitungen zu treffen oder dem Kommen der Orks unruhig entgegenzufiebern. Zajran verbringt den Großteil der Zeit mit rituellen Schwertübungen.

AUFMARSCH DER GHARRACHAI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne versinkt langsam hinter dem gezackten Bergkamm, und der Wind wird merklich kühler. Ob die Schwarzpelze überhaupt kommen? Da – der Wind trägt ein Geräusch heran, ein langsames, tiefes Dröhnen. Trommeln! Jetzt seht ihr auch flackernde Lichter über den Hang näher kriechen – ein gutes Dutzend. Kurze Zeit später könnt ihr die Orks erkennen, voran eine Gruppe mit Fackeln, dann einer mit einer Art Standarte, die mit Steinbockshörnern geschmückt ist. Dahinter geht ein orkischer Hüne, an seiner Seite eine kleinere Gestalt in weiten, roten Gewändern. Den Abschluss bildet ein größerer Haufen von fackeltragenden Schwarzpelzen; alles in allem sind es sicher 15 Orks. Zajran blickt ihnen entgegen, dann meint er zu euch, während er auf den rot gewandeten Ork in der Mitte zeigt. "Wir haben ihre Aufmerksamkeit erregt. Das ist Rrhushuk Geisterklaue."

Wie geplant hat die Herausforderung des Eremiten die Gharrachai ausreichend aufgescheucht, um eine hochrangige

VARIANTE: HELD GEGEN ORK

Wenn Sie das Duell gegen den Herausforderer der Gharrachai lieber einem Ihrer Helden gönnen möchten, machen Sie einfach Zajrans Verletzung so schwer, dass er kaum hoffen kann, den Kampf zu bestehen. So kann die Gruppe ihn überreden, jemand anders an seiner Statt kämpfen zu lassen. Der betreffende Held könnte den Orks sogar vorgaukeln, Zajran zu sein, indem er den Helm und den Waffenrock des Einsiedlers trägt; so wäre sichergestellt, dass der Anspruch des Eremiten in den Augen der Orks gültig bleibt.

VARIANTE: WIR MÜSSEN OPERIEREN!

Haben Sie einen Medicus in der Gruppe, wäre dies eine gute Möglichkeit, diesem Helden einmal einen besonderen Auftritt zu gönnen: Zajran ist so schwer angeschlagen, dass es besonderer Anstrengungen bedarf, ihn kampffähig zu machen (Ansammeln einer größeren Zahl von *Heilkunde Wunden*-TaP* durch eine 'Notoperation', fieberhafte Suche nach Heilkräutern etc.).

Abordnung zu entsenden: Der Tairach-Priester *Rhushuk Geisterklaue* (Anhang I) hat großen Einfluss auf die Finsterkamm-Gharrachai. Wenn die Gruppe ihn überzeugen kann, sollte das ausreichen, um den Angriff auf Arras de Mott zu verhindern. Zunächst jedoch gilt es, einen Zweikampf zu fechten. Die Herausforderung ist ausgesprochen und akzeptiert, so dass es keiner langen Floskeln bedarf. Die Orks mit den Fackeln positionieren sich im Kreis um das Felsplateau, auf dem Zajran (oder der ausgewählte Held) seinen Gegner erwartet. Unter anfeuernden Schreien seiner Leute tritt der hünenhafte Ork vor und schwingt siegessicher seine Waffe – ein Langschwert, das der Machart nach einmal einem Offizier der Reichsarmee gehört haben dürfte – über dem Kopf.

Khurrshuk, Gharrachai-Krieger

Schwert: INI 15+1W6 AT 17 PA 14 TP 1W6+5 DK N
LeP 40 AuP 45 WS 8 RS 2 MR 3 GS 7

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Aufmerksamkeit, Kampfflexe

Wenn sich ein Held Khurrshuk entgegenstellt, bieten Sie ihm ein heißes Gefecht. Der Gharrachai kämpft geschickt und umsichtig und zieht alle Register. Der Kampf wird bis zum Tod oder der Kampfunfähigkeit eines Kontrahenten geführt. Ein Sieg ist für die Mission der Gruppe übrigens nicht unbedingt erforderlich (das Duell entscheidet nur über die Zukunft des Ritualplatzes), verbessert aber die Ausgangsposition bei den folgenden Verhandlungen.

Wenn Zajran selbst kämpft, beschreiben Sie einen Kampf zwischen zwei beeindruckenden und einander praktisch ebenbürtigen Gegnern. Die Kontrahenten schenken sich nichts, und nach einiger Zeit bluten beide aus mehreren Wunden, bis dem Einsiedler der entscheidende Treffer gelingt:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Schrei, der nur entfernt an den eines Menschen erinnert, stürzt Zajran vor. Die hoch erhobene Klinge des Orks zuckt herab, aber einen Moment zu spät – das Schwert des Einsiedlers bohrt sich tief in die Brust des Schwarzpelzes, während dessen Hieb zwar eine klaffende Wunde in Zajrans Schulter schlägt, aber den Kopf des Eremiten verfehlt. Khurshuk starrt ungläubig auf die Waffe, die aus seiner Brust ragt, dann bricht er in die Knie. Zajran reißt seine Klinge aus der Wunde und springt zurück, während ein Blutstrom hervorschießt und der Ork zusammenbricht. In das wütende Aufheulen der Orks mischt sich der triumphierende Schrei des Einsiedlers: "Khorrash okkhach!" – Die Leuin obsiegt!

VERHANDLUNGEN

Nach dem Zweikampf ist der Moment gekommen, das Wort an die Orks – genau genommen an den Schamanen als Anführer des Trupps – zu richten. Achten Sie darauf, wie Ihre Helden den Orks gegenüber auftreten, und richten sie Rhushuks Reaktion darauf aus. Optimal wäre es, dem Schamanen gegenüber respektvoll aufzutreten, aber zugleich Stärke und Selbstbewusstsein zu zeigen. Unterwürfigkeit (und gezielte Manieren könnten als solche gedeutet werden) lässt die Gruppe für die Orks als minderwertige Geschöpfe erscheinen, während Unhöflichkeit nicht nur Rhushuk leicht gegen die Helden aufbringen kann, sondern auch von den anderen Orks äußerst ungern gesehen wird. Einige Hinweise zu Modifikationen geforderter Proben – ein Ansammeln von TaP* bietet sich als Methode für länger dauernde Verhandlungen an – auf gesellschaftliche Talente finden Sie in **WdS 22f.**

Der Schamane spricht ein recht brauchbares Garethi; ihn wie einen primitiven Wilden (oder ein zufällig aufrecht gehendes Tier) anzusprechen, ist eine weitere Möglichkeit, ihn nachhaltig zu verärgern. Heldinnen haben es besonders schwer, von den Orks als Ansprechpersonen wahrgenommen zu werden (Orkfrauen sind völlig rechtlos, und auch wenn die Gharrachai wissen, dass es bei Menschen nicht so ist, bleibt ihr Weltbild doch vollkommen männlich dominiert). Zajran kann bereits im Vorfeld Ratschläge für die Gesprächsführung geben.

Rhushuk bestätigt auf entsprechende Fragen völlig ungerührt, dass sich die Krieger der Gharrachai bereits sammeln und in der morgigen Nacht "das Haus der Greifendiener, das schon einmal in unserer Hand war" endgültig vernichten werden. Keiner der Menschen dort soll am Leben bleiben. "Sie haben uns den Krieg erklärt. Sie töten meine Leute und zeichnen sie mit der Sonne ihres Gottes. Nun wird die Rache unserer Götter über sie kommen."

Der Schamane nimmt ein schwarzes Fellstück von der 'Standarte' (einem Kriegszeichen) der Orks und zeigt es den Helden. Es handelt sich um die abgezogene Brusthaut eines Gharrachai, in die in der Tat eine Art Praiossymbol (eine Sonne mit einem Auge darin) eingebrannt wurde. Jedem zwölfgöttergläubigen Helden fällt allerdings spätestens auf den zweiten Blick auf, dass das Symbol eine plumpe Fälschung sein muss: Der Sonnenkreis ist nicht ganz rund, sondern eher

oval, noch dazu hat die Sonne elf (!) Strahlen – Details, die zwar die Orks nicht wirklich kümmern, aber die kein Anhänger des Sonnengottes dulden würde (in der Tat haben die 'Wölfe' das verwendete Brandeisen aus einem Schürhaken und Nägeln gebastelt).

Rhushuk hört sich die Ausführungen der Helden erstaunlich ruhig und gelassen an. Ingeheim kommt ihm die Behauptung der Glatthäute nicht ungelegen, denn er ist über Lechmins Tun auf Arras de Mott einigermaßen im Bilde, und an sich ist es ihm ganz Recht, wenn seine Feinde, die Greifendiener, sich untereinander uneins sind. Wenn also nachgewiesen werden kann, dass nicht die Klosterbewohner für die Morde an seinen Leuten verantwortlich sind, ist er tatsächlich bereit, den Angriff zu stoppen, und er gesteht den Helden auf Verlangen auch eine Frist von ein paar Tagen zu, um Beweise zu beschaffen (dass der Angriff bei Vollmond erfolgen soll, ist nur eine Vorliebe des Häuptlings Khargash; Rhushuk kommt es auf zwei oder drei Tage nicht an). Die reinen Behauptungen der Gruppe über die Pläne der 'Wölfe' und das gefälschte Brandzeichen reichen ihm jedenfalls nicht aus.

Der Schamane lässt sich jedes Entgegenkommen (Verzögerung des Angriffs, eventuelle Unterstützung der Helden bei ihrem weiteren Vorgehen), zäh abringen (es kommt nicht oft vor, dass Glatthäute etwas von ihm erbitten). Möglichkeiten, ihn gewogen zu stimmen, umfassen:

👁 **Geschenke.** Rhushuk ist nicht übertrieben gierig, aber es gibt Dinge, die er durchaus schätzt. Er kennt den Wert, den Gold oder Silber für Glatthäute haben; Waffen werden ebenfalls gern akzeptiert. Eine recht billige Möglichkeit, den Schamanen zu bestechen, bietet übrigens die Ladung von Linnert (der leider nicht mitgegangen sein dürfte, aber vielleicht hat ja jemand im Vorfeld daran gedacht – schlimmstenfalls könnte man Rhushuk auch versprechen, ein passendes Geschenk zu holen): schon die Messer, die er im Sortiment hat, wären bei Orks durchaus beliebt, aber das Kupfergeschirr stellt einen immensen Wert für sie dar (Kupfer gilt den Orks als heiliges Metall). Ein mittelgroßer Suppenkessel aus Linnerts Ladung ist eine beachtliche Gabe.

👁 **Schmeicheleien.** Geschickt formuliert kann ein wenig Honig um den Bart des Schamanen durchaus etwas bewirken – Rhushuk ist auch nur ein Ork.

👁 **Zugeständnisse.** Helden in entsprechenden Positionen könnten sich bereit erklären, sich bei offiziellen Stellen (lokale Adelige, Finsterzwerge) für die Finsterkamm-Orks zu verwenden (was nicht viel Erfolg haben wird, aber die Helden in interessante Schwierigkeiten bringen kann).

👁 **Mutprobe.** Gerade, wenn die Gruppe im ersten Anlauf einen eher schlechten Eindruck hinterlassen hat, könnte Rhushuk fordern, dass sie beweisen, seiner Aufmerksamkeit überhaupt würdig zu sein. Der Schamane hat ein gespenstisches Gespür für die Schwachstellen seines Gegenübers; hier können Sie also gezielt entsprechende Schlechte Eigenschaften aufgreifen (z.B. Konfrontation mit *Ängsten*). Alternativ mag es spannend sein, die Helden selbst eine geeignete Mutdemonstration vorschlagen zu lassen.

Lassen Sie die Helden ihr weiteres Vorgehen ausführlich besprechen und auch mit dem Schamanen abstimmen. Rhushuk kann bei Bedarf auch Hinweise darauf geben, was für ihn ei-

nen akzeptablen Beweis darstellen würde (siehe dazu unten **Aufgedeckt!**). Wenn die Gruppe aber eigene Ideen zu diesem Thema hat, von selber auf eine dieser Varianten kommt, oder erst einmal losziehen will, um die Lage bei der Räuberbande zu erkunden, lassen Sie Ihren Spielern freie Hand. Zum Abschluss des Gesprächs sollte klar sein, wie lange die Gruppe Zeit hat, die Beweise zu beschaffen. Wenn eine vorläufige Verzögerung des Angriffs ausgehandelt wurde, übermitteln Trommelzeichen die Anweisung des Schamanen an die sich sammelnden Krieger. Nach Ablauf der Frist wird Rhushuk

wieder zur 'Höhle des Berglöwen' (also hierher) kommen, um sich anzusehen, was die Helden erreicht haben. Wenn die Gruppe es wünscht (oder zulässt), kann ein Krieger der Gharrachai sie begleiten, um als Zeuge zu fungieren, etwa, um zu bestätigen, dass sie die Beweise tatsächlich im Lager der 'Wölfe' gefunden (und nicht etwa selbst gebastelt) haben. Dieser Ork kann auch als Führer zum Versteck der Bande dienen. Wenn die Helden alleine losziehen, werden sie zumindest aus größerer Entfernung unter Beobachtung gehalten, da Rhushuk wissen will, wie die Glatthäute vorgehen.

DAS WOLFSVERSTECK

Egal, was die Gruppe plant: Die von Rhushuk geforderten Beweise sind im Endeffekt nur bei den 'Wölfen' zu erlangen. Das Lager der Bande befindet sich an einem Bachlauf in einem abgelegenen Waldstück am Rand der Ländereien von Erlenhorst; falls die Helden diese Information nicht vom gefangenen Perainian erlangt haben, können die Orks, die die Wälder des Lichthag beunruhigend gut kennen, der Gruppe den Ort beschreiben (oder sie sogar hinführen).

Von Zajrans Höhle braucht man einen knappen Tag zum Wolfsversteck. Im Folgenden finden Sie einen Plan des Lagers sowie eine Handoutskizze für Ihre Spieler. In letzterer sind die Wachposten, die Stolperschnüre, das versteckte Lager und das Kletterseil des Ausgucks nicht eingezeichnet. Die Mitglieder der Bande sind in **Anhang I** beschrieben.

FREIE FLÄCHE (1)

Ein breiter, zum Lager hin leicht ansteigender Geländestreifen bildet die bequemste Annäherungsmöglichkeit. Aus diesem

Grund wird er weitgehend von Bewuchs freigehalten; er ist von oben gut einsehbar. Am oberen Rand ist normalerweise ein Wachposten stationiert; da dieser Posten recht bequem ist, hat der Wächter oft auch Gesellschaft.

UNTERSTAND (2)

Zum Schutz vor Regen und Wind haben die 'Wölfe' einen großen Unterstand aus Zweigen, Brettern und Decken errichtet, der hinten von zwei großen Bäumen, vorne von Holzpfosten gestützt wird. Tagsüber ein beliebter Aufenthaltsbereich; nachts schlafen hier die niederrangigen Bandenmitglieder, die keinen Zeltplatz ergattern konnten.

FEUERSTELLE (3)

Ein großer Feuerplatz aus Steinen, um den herum Baumstämme als Sitzgelegenheit dienen. Hier versammeln sich die 'Wölfe' abends gern. Eine grob gezimmerte Bank am Nordostende ist den Anführern vorbehalten.

UNTERSCHLUPF DER ORKS (4)

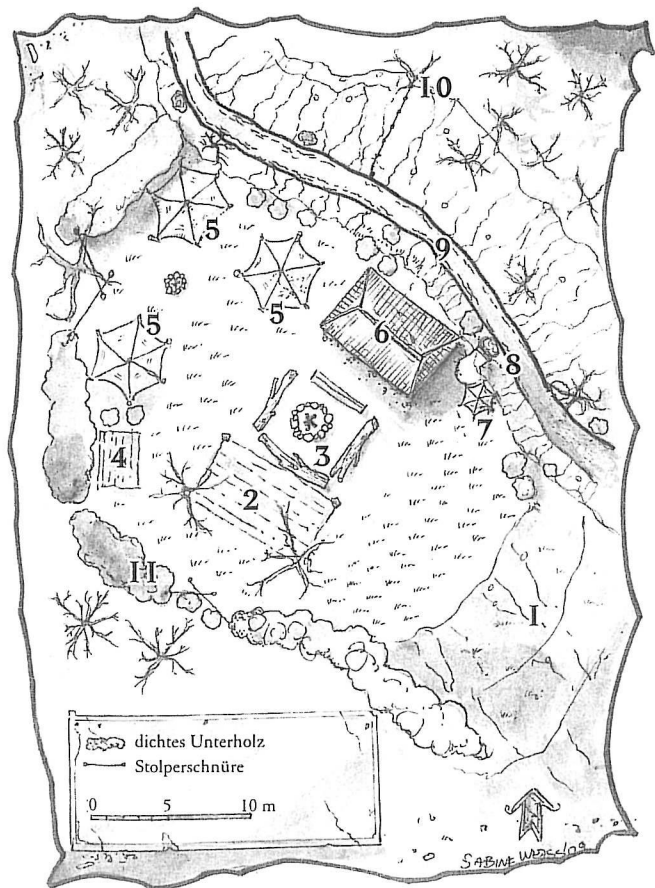
Die ausgestoßenen Gharrachai *Kharr*, *Brashek* und *Harkhuch* haben sich hier eine flache Mulde mit Fellen ausgekleidet und mit verflochtenen Zweigen abgedeckt, um nicht in den Zelten der Glatthäute wohnen zu müssen.

ZELTE (5)

Die meisten Räuber schlafen in diesen großen Rundzelten, die jeweils sechs bis sieben Personen Platz bieten. Die Zelte ähneln von der Machart her denen, die in der mittelreichischen Armee verwendet werden, und sind in eher schlechtem Zustand.

HÜTTE DES ANFÜHRERS (6)

Als die 'Wölfe' begannen, sich häuslich einzurichten, bauten sie diese Blockhütte. Der Großteil des flachen Gebäudes wird von einem Gemeinschaftsraum eingenommen, der an die schmutzige Gaststube einer völlig heruntergekommenen Schänke erinnert. Zwei Zimmer sind durch Flechtwände vom Hauptraum abgeteilt; eines bewohnt Alena, das andere teilen sich Wolfhard und der Rote Storko. Eine Holzklappe im Boden von Alenas Zimmer verdeckt eine kleine Vorratsgrube, in der ein paar besonders schmackhafte Lebensmittel, drei Flaschen teurer Schnaps und, unter alten Lumpen versteckt, die 'Kriegskasse' der Bande (25 D in kleinen Münzen) aufbewahrt werden. In einer Kiste neben Wolfhards Bett findet sich neben Schreibzeug und Ersatzkleidung auch das **Brandeisen**, das verwendet wur-



de, um das krude Praioszeichen in die Leichen der Orks zu brennen: eine windschiefe, aus einem verbogenen Schürhaken und großen Nägeln zusammengeschmiedete Konstruktion.

BRANWENS ZELT (7)

Die eigenbrötlerische *Branwen* wohnt nicht in der Hütte, sondern in diesem kleinen Zelt. Hier bewahrt sie eine beängstigende Messersammlung auf, außerdem einen Arbach (ein orkischer Krummsäbel mit geflammter Klinge), den sie einem von den 'Wölfen' getöteten und gebrandmarkten Ork abgenommen hat (ein mögliches Beweisstück!).

VERSTECKTES LAGER (8)

An dieser Stelle wurde eine natürliche, kleine Höhlung in der steilen Uferböschung des Baches erweitert und vertieft, um einen Lagerraum zu schaffen, in dem die Wölfe ihre Vorräte aufbewahren. Der Eingang ist mit Zweigen und Buschwerk getarnt und auf den ersten Blick nicht leicht zu erkennen (*Sinnenschärfe*-Probe +6; von der gegenüberliegenden Böschung nur +2). Interessante Gegenstände hier sind zwei große Bierfässer und ein Ölfass (alle voll), 30 Schritt Seil sowie Werkzeuge (Schaufeln, eine Zugsäge, zwei Beile). Wertvolle Beute haben die 'Wölfe' gerade nicht gelagert.

BACH (9)

Der etwa zwei Schritt breite Bach fließt zwei bis drei Schritt unter dem Lager entlang. Die nordöstliche Böschung steigt steil an und ist gut zehn Schritt hoch. Die Ufer des Baches sind sumpfig und stark bewachsen.

AUSGUCK (10)

Am oberen Ende der Böschung wird der Boden wieder flacher. Von hier hat man einen guten Überblick über das Lager und die Umgebung, weshalb die Räuber hier einen Ausguck postiert haben. Dieser einsame und langweilige Dienst ist unbeliebt und wird gern als Strafe verteilt. An dem Baum, auf dem der Posten sitzt, ist ein geknotetes Seil befestigt, mit dem man die steile Böschung schnell hinauf- und hinunterklettern kann. Bei klarem Wetter kann man von hier bis zum Jungfernteiß sehen.

AUFGEDECKT!

DAS ZWEITE GESPRÄCH MIT RHUSHUK

Wenn sich die Gruppe wieder zu Zajrans Höhle begibt, sollte sie etwas mitbringen, mit dem der Schamane überzeugt werden kann. Mögliche Beweise wären etwa:

☞ Das Geständnis eines 'Kriegers' der Räuberbande (ob Ihre Gruppe sich wohl damit fühlt, einen Menschen in Rhushuks Hände zu geben, damit dieser ein solches Geständnis aus ihm herausholt, ist eine andere Sache ...). Ein gefangener Unteranführer würde dieses Kriterium gut erfüllen (und auch tatsächlich die Details des Plans kennen, was nicht auf alle 'Wölfe' zutrifft). Der Jungräuber Perainian zählt ausdrücklich *nicht* als 'Krieger'; wenn man ihn mit dem Schamanen konfrontiert, bietet er ein derart jämmerliches Bild, dass Rhushuk nicht einmal bereit ist, seine Zeit mit ihm zu verschwenden.

DICHTES UNTERHOLZ (II)

An diesen Stellen haben die Räuber das ohnehin dichte Unterholz mit totem Holz, verflochtenen Ästen und stellenweise sogar Seilen praktisch unpassierbar gemacht. Hier unbemerkt durchzukommen, ist ohne Einsatz von Magie fast unmöglich. In den absichtlich gelassenen Lücken sind hier und da Stolperschnüre gespannt, die einen Fremden, der sich anschleicht, zu Fall bringen sollen (die aber auch ab und zu einem unachtsamen Räuber einen herzhaften Fluch entlocken).

Das weitere Vorgehen hängt stark von den Plänen und Fähigkeiten Ihrer Gruppe ab. Mit der Beschreibung und der Skizze des Lagers sowie den Informationen über die 'Wölfe' im Anhang sollten Sie auf die Ideen Ihrer Spieler gut reagieren können. Mögliche Vorgehensweisen sind:

☞ **Heimlichkeit:** die zahlenmäßige Übermacht der Räuber spricht für ein diskretes Vorgehen. Schleichen sich die Helden ins Lager (eventuell mit einem Ablenkungsmanöver), können sie nach Beweisen (z.B. dem Brandeisen) suchen.

☞ **Entführung:** die Räuber kleben nicht ständig aneinander. Beobachtet man das Lager, könnte sich eine Gelegenheit ergeben, ein Bandenmitglied gefangen zu nehmen und so Informationen (oder mit Glück gleich einen Beweis) zu erlangen.

☞ **Einschleichen:** Helden mit schauspielerischer Begabung könnten sich als geflüchtete Leibeigene oder Gesetzlose ausgeben, die sich den 'Wölfen' anschließen wollen. Solche Neuankömmlinge werden zwar mit einigem Misstrauen behandelt (vor allem Wolfhard mit seiner hohen Menschenkenntnis ist hier gefährlich) und sollten sich im Gespräch mit Alena nicht in Widersprüche verwickeln, könnten aber auf diese Art von innen heraus operieren.

☞ **Brutale Gewalt:** Falls Ihre Gruppe über Schlagkraft, taktisches Geschick und eventuell magische Unterstützung verfügt, könnte sie den 'Wölfen' den mehr oder weniger offenen Kampf ansagen. Das ist nicht ungefährlich, ermöglicht es aber, die ausgesetzte Belohnung (Seite 6) zu kassieren. Bedenken Sie in diesem Fall, dass die Anführer über militärische Kenntnisse verfügen; die Räuber agieren also hinreichend geplant.

☞ Moralisch leichter zu verkraften mag es sein, Rhushuk eines der orkischen Bandenmitglieder (**Anhang I**) zu liefern. Die drei sind in Alenas Plan eingeweiht, da ihre Fähigkeiten benötigt wurden, um falsche Spuren zu legen, außerdem haben sie die Anführer der Bande beraten, wie man die Finsterkamm-Orks besonders wütend machen könnte. Wenn der Schamane einen der 'Gharrachai-Verräter' in seine Klauen bekommt, ist das kein schöner Anblick, aber er ist in der Lage, die ganze Wahrheit aus ihm herauszuholen.

☞ Brauchbare 'Indizien' bilden das Brandeisen aus der Anführerhütte sowie der Arbach im Zelt von Branwen Morgenstern.

Denken Sie daran, dass Rhushuk durchaus Interesse daran hat, dass die Mission der Gruppe gelingt. Wenn Ihre Helden also im ersten Anlauf mit zu schwachen Beweisen vor den Schamanen treten, kann dieser sich durchaus eine Fristverlängerung

abhandeln lassen (wofür er natürlich wieder versucht, eine Gegenleistung zu erhalten).

Gelingt es schließlich, den Schamanen zu überzeugen, ist diesem der Zorn über das falsche Spiel der 'Wölfe' deutlich anzusehen. Auf Rhushuks Befehl ertönen wieder die Trommeln der Gharrachai und tragen die Anweisung zu den Kriegerern des Stammes, ihren Kriegszug sofort abubrechen – Arras de Mott und die Bekenner sind gerettet!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die dumpfen Trommelschläge hallen von den Felswänden wider, werden in der Entfernung aufgenommen und weiter getragen, bis es scheint, dass der ganze Finsterkamm von ihrem tiefen Grollen erfüllt ist. Aber dieses eine Mal verkünden die Trommeln nicht den nahenden Tod, sondern rufen die Krieger zurück zu ihren Versammlungsplätzen.

Rhushuk Geisterklaue lauscht in die Ferne, aus der antwortende Signale herangetragen werden. Dann wendet er sich wieder euch zu, und seine tiefe Stimme erinnert an das Knurren eines gereizten Wolfes. "Ihr habt uns vor dem Trug eurer eigenen Leute gerettet, Glatthäute. Die Gharrachai werden nicht vergessen, was geschehen ist – und die, die uns zum Narren gehalten haben, werden mit ihrem Blut

auf den Altären Tairachs dafür bezahlen. Und ich werde euch nicht vergessen ..." Einen Moment lang ruhen die funkelnden, gelben Augen des Schamanen auf euch, dann wendet er sich ruckartig ab und gibt seinen Leuten das Zeichen zum Aufbruch.

Tatsächlich werden die Gharrachai danach trachten, sich an den 'Wölfen' zu rächen (wenn diese überhaupt noch existieren). Da die Beratungen der Orks und die Planung des Angriffs einige Tage in Anspruch nehmen werden, bliebe Ihrer Gruppe genug Zeit, den Gesetzlosen eine Warnung zukommen zu lassen – falls Ihre Helden derart gnädig sein wollen. Plant Ihre Gruppe, sich das auf die Räuber ausgesetzte Kopfgeld zu verdienen, sollte sie sich beeilen, um den Orks zuvorkommen. Skrupellose Helden könnten sich natürlich auch mit den Gharrachai verbünden, um gemeinsam mit den Schwarzelzen gegen die Bande vorzugehen...

So oder so; das vordringliche Ziel ist mit der Abwendung des Angriffs erreicht, und einer Rückkehr nach Dohlenrutz steht nichts im Wege. Wenn Ihre Gruppe sich mit dem bisherigen Erfolg zufrieden gibt, können Sie das Abenteuer dort ausklingen lassen.

OPTIONAL: DIE FRATZE HINTER DEM PELZ

Wenn Ihren Helden daran gelegen ist, auch den Drahtzieher der Aktion zur Strecke zu bringen, muss dieser zunächst einmal identifiziert werden. Vielleicht hat die Gruppe die entsprechenden Informationen schon bei der Suche nach Beweisen im Lager der 'Wölfe' erlangt. Wenn nicht, können die Helden in der Zeit bis zum Angriff der Gharrachai noch einen Versuch starten (gehen Sie davon aus, dass mindestens eine Woche vergeht, bis die Orks gegen die Räuber ziehen). Um die Spur des schurkischen Vogts Ungolf Fichtenschlag (**Anhang I**) aufzunehmen, gibt es mehrere Möglichkeiten:

☞ Alena Kohlenbrandt und ihre Unteranführer wissen natürlich, für wen sie arbeiten. Wird einer der vier gefangen genommen, kann er den Vogt bei entsprechender Überredung (oder der Zusicherung, straffrei auszugehen) verraten – selbst Wolfhard wird im Zweifel nicht zögern, seinen Halbbruder ans Messer zu liefern.

☞ Während die meisten einfachen Bandenmitglieder die Details des Plans nicht kennen, wissen doch viele von ihnen, dass Wolfhard einen besonderen Kontakt zum Vogt des nahe gelegenen Gutes Erlental hat, weil dies der Grund dafür ist, dass die 'Wölfe' sich auf den Ländereien des Gutes zwar recht sicher fühlen können, dort dafür aber auch nicht auf Beutesuche gehen dürfen. Die ausgestoßenen Gharrachai können preisgeben, dass "der kleine Anführer" (Wolfhard) "von der Sippe stammt, der der Wald gehört".

☞ Eine Gruppe, die ein diplomatisches Vorgehen bevorzugt, könnte versuchen, mit den 'Wölfen' zu verhandeln. Wenn die Helden die Bande vor der drohenden Gefahr durch die Gharrachai warnen und ihr helfen, den Orks zu entkommen (und den Räubern nicht unbedingt auf die Nase bindet, wer

die Gharrachai auf sie gehetzt hat), könnte Alena, der ihre eigene Haut deutlich wichtiger ist als die des Vogtes, als Gegenleistung Ungolfs Namen preisgeben.

☞ Auf Dohlenrutz lassen sich einzelne Informationsteile ergänzen. Von Ritter Firumar können die Helden erfahren, zu welchem Gut die Wälder gehören, in denen sich die Bande verkriecht. Seine Frau Rovena kennt auch den Namen des Vogts; wenn die Gruppe Wolfhards vollen Namen erfahren hat (von jedem Räuber inklusive Perainian möglich), könnte die Gleichheit des Familiennamens auffallen.

☞ Aus dem anfangs belauschten Gespräch (siehe **Tag 4: Unter Wölfen**) wissen die Helden, dass die Räuber ihre Bezahlung von einem 'Hof' abholen wollten – und allzu viele Gutshöfe gibt es im tiefen Lichthag nicht. Daher könnte auch ein Abklappern der möglichen Orte ausreichen, um an Informationen zu kommen.

In diesem Stadium des Abenteuers könnten die Helden übrigens auf die Idee kommen, die örtlichen Autoritäten einzuschalten. Eine besonders gute Möglichkeit dazu wären Gisbert von Schwarzensteins Bannstrahler, von denen die Gruppe aus dem Gespräch bei der Anreise weiß, dass sie sich derzeit in Waldrast (und damit halbwegs in Reichweite) befinden. Wenn Gisbert ausreichende Beweise vorgelegt werden können (dazu wäre ein geständiger Räuber am besten), reagiert er rasch und effizient: Die Helden werden eingeladen, mit nach Erlental zu reiten, wo der verdatterte Ungolf festgenommen und nach Greifenfurt gebracht wird.

Haben die Helden Ungolf zwar als Schuldigen identifiziert, aber keine ausreichenden Beweise erlangt, besteht die Möglichkeit, den Vogt in eine Falle zu locken (auf diese Idee kann auch

Gisbert kommen, wenn er ohne stichhaltige Beweise kontaktiert wird): Noch meint der Vogt, dass sein Plan bald aufgehen wird, und erwartet täglich die entsprechende Meldung von den 'Wölfen'. Spielt ihm die Gruppe eine kleine Komödie vor, indem ein oder zwei entsprechend verkleidete Helden so tun, als wären sie Bandenmitglieder, die das vereinbarte Gold abholen wollen, wird sich der erfreute Ungolf verplappern (zumindest wird er nach Wolfhard fragen und damit indirekt zugeben, dass er in Kontakt mit der Räuberbande steht). Falls die Idee von Gisbert kommt oder in seiner Gegenwart besprochen wird, achten Sie darauf, dass der Bannstrahler den Helden nicht zur Lüge rät – mit einer geschickten Formulierung reicht die reine Wahrheit aus, um dem Vogt das Genick zu brechen (z.B.: "Wir sollen ausrichten, dass mit Arras de Mott alles bestens gelaufen ist!"). Gisbert stellt sich bei einem solchen Manöver als Zeuge

zur Verfügung (er wird sich weder verstecken noch verkleiden; dennoch sollte es sich machen lassen, ihn in Hörweite zu postieren) und kommt, sobald er genug gehört hat, wie ein rächender Alveranier über den Vogt.

Gelingt es, Ungolf offiziell zu überführen, ereilt ihn die gerechte Strafe, und schon wenige Tage nach dem Eintreffen des gefangenen Vogtes in Greifenfurt wird ihm der Prozess gemacht. Sein Herr Gilborn, den das abscheuliche Tun seines Verwalters tief trifft, tritt persönlich als Ankläger auf (und dankt den Helden auch ausdrücklich dafür, dass sie diesen "Frevler gegen das göttliche Recht und die Wahrheit" zur Strecke gebracht haben). Unter dem lodernden Blick des Geweihten bricht Ungolf rasch zusammen und gesteht; er wird wenig später vor den Toren der Stadt gehängt.

DER MÜHEN LOHN

Für die Verhinderung des Angriffs auf Arras de Mott haben sich die Helden je 200 AP verdient, dazu weitere 50 AP, wenn Linnerts Ladung (zumindest Großteils) unversehrt auf Dohleltrutz ankam. Für das Überführen des schurkischen Vogtes Ungolf gibt es nochmals je 75 AP. Darüber hinaus sollten Sie zwei bis drei spezielle Erfahrungen in für die Lösung besonders nützlichen Talenten vergeben.

Hat sich ein Held dem Orkkrieger Kurrshuk zum Zweikampf gestellt, können Sie ihm eine spezielle Erfahrung auf das verwendete Waffentalent zubilligen. Sollte jemand gerade auf der

Suche nach einer selteneren Kampfsonderfertigkeit sein, bietet sich der Einsiedler Zajran (oder vielleicht die Köchin Trudwig?) als Lehrmeister an.

Aber es gab noch mehr zu gewinnen: wenn sich Ihre Gruppe klug angestellt hat, genießt sie jetzt zumindest widerwilligen Respekt bei den Gharrachai und möglicherweise auch bei den Greifenfurter Bannstrahlern. An Leute mit derartigem Ruf mag auch in Zukunft die eine oder andere Aufgabe herangetragen werden.

АПНАП I – DRAMATIS PERSONAE

LIPPERT KUPPERPAPP

Der freundliche Eslamsrodener Händler ist mit seinen blitzenden Augen recht ansehnlich und meist gut gelaunt. Seine fröhlich-sorglose Art verbirgt aber einen klugen und geschäftstüchtigen Verstand. Linnert verbringt viel Zeit auf der Straße; er hat Bekannte in weitem Umkreis und ist in der Wildnis nicht gänzlich fehl am Platz.

Geboren: 998 BF **Größe:** 1,79 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** schwarz

Wichtige Eigenschaften: KL 15, CH 13

Wichtige Talente: *Überreden (Feilschen)* 12(14), *Rechnen* 10, *Wildnisleben* 9

Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Gutausschend

Waffenrock bilden, die Ihre Helden vielleicht von anderen Begegnungen mit dem Bannstrahl in Erinnerung haben.

Geboren: 985 BF **Größe:** 1,87 Schritt
Haarfarbe: schwarz/graumeliert **Augenfarbe:** grün
Wichtige Eigenschaften: MU 15, KL 14
Wichtige Talente: *Schwerter* 17, *Menschenkenntnis* 12, *Kriegskunst* 10, *Götter/Kulte* 8, *Rechtskunde* 10

FIRUMAR UND ROVENA VON KALDENMOOR

Ritter Firumar erhielt Dohleltrutz als Belohnung für besondere Verdienste im Kampf gegen die Orks, auch wenn er sich manchmal fragt, ob ein bisschen weniger der Ehre nicht besser – vor allem für seine junge Frau – gewesen wäre. Er bemüht sich, seine Pflicht in der Finsterwacht zu tun und gleichzeitig gut für seine Schutzbefohlenen zu sorgen.

Rovena leidet unter der Einsamkeit der Finsterwacht weit weniger, als man denken möchte. Die junge Frau hat ihrem Gatten den Großteil der Verwaltungsarbeit abgenommen und ist in ihrer Rolle keineswegs unglücklich. Sie ist allerdings auch immer froh, wenn sich Besuch nach Dohleltrutz verirrt.

GISBERT VON SCHWARZENSTEIN

Gisbert ist ein Veteran aus dem Orkensturm von 1010/11 BF und dient dem Orden des Bannstrahls lange genug, dass das lodernde Feuer des Glaubens zu einer stetigen und beherrschteren Glut abgekühlt ist. Der in Ehren ergraute Ordensritter verfügt über große Lebenserfahrung und sollte einen wohlthuenden Kontrast zu den blindwütigen Eiferern im weißen

FIRUMAR VON KALDENMOOR

Geboren: 992 BF Größe: 1,85 Schritt
Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: braun
Wichtige Eigenschaften: KK 14, MU 13, CH 13
Wichtige Talente: *Kriegskunst* 11, *Schwerter* 11, *Reiten* 10

ROVENA VON KALDENMOOR

Geboren: 1001 BF Größe: 1,76 Schritt
Haarfarbe: rotbraun Augenfarbe: grün
Wichtige Eigenschaften: KL 14, MU 14
Wichtige Talente: *Hauswirtschaft* 10, *Rechtskunde* 9, *Staatskunst* 6

ZAJRAN KHORRACH

Zajran ist der Sohn der Kriegerin *Tjara von Retohöh*, die bei einem Versuch, das Orkland zu erkunden, von einem Zholo-chai-Ork bezwungen und versklavt wurde. Tjara gelang nach Wochen die Flucht, aber zu diesem Zeitpunkt wuchs in ihrem Leib bereits ein Kind heran – der halborkische Bastard ihres verhassten Peinigers. Die streng rondragläubige Frau sah die Geburt des Kindes als Prüfung der Zwölfe an und schwor sich, ihren Sohn göttergefällig zu erziehen. So lernte Tsaiän, wie sie ihn nannte, die Gebote der Donnernden Leuin von klein auf – und er lernte die Verachtung und den Hass der Menschen kennen. Nach Tjaras Tod wandte sich der junge Mann von den Menschen ab und begann, sein orkisches Erbe zu erforschen. Während der Orkriege lernte er die Sprache und die Sitten der Schwarzpelze, aber auch unter ihnen war er immer ein Ausgestoßener. Schließlich zog er sich ganz von der Welt zurück und versucht nun, der Himmelslöwin auf seine eigene Art nahe zu kommen.

Die Orks verballhornten seinen Namen zu Zajran, aber er erkämpfte sich bei ihnen auch den Ehrennamen *Khorrach* – Berglöwe. Sein Glaube an Rondra ist fest, allerdings teilweise von seiner persönlichen Sichtweise geprägt (und auch wenn die Befürchtung nahe liegt, so hat er doch überhaupt nichts mit den Schnittern zu tun). Am ehesten erinnert seine Einstellung an die alten tulamidischen Verehrungsformen der Kriegsgöttin.

Auf den ersten Blick ist der Einsiedler nicht als Halbork zu erkennen: Zajran trägt fast ständig einen alten, aber gut polierten Weidener Topfhelm, der sein Gesicht völlig verbirgt. Der Helm schützte ihn früher oft vor den hasserfüllten Blicken von Ork und Mensch; inzwischen trägt er ihn, um die Ablenkungen der Außenwelt auszuschließen und sich besser auf sein Inneres konzentrieren zu können. Die gedrungene Gestalt, die stark behaarten Arme und die kehlige Stimme geben Hinweise auf seine wahre Natur. Seinen 'Wappenrock' hat er aus hellen Tierhäuten selbst gefertigt, das Rondrazeichen darauf wurde mit seinem eigenen Blut gemalt.

Geboren: 1005 BF Größe: 1,78 Schritt
Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: gelb
Wichtige Eigenschaften: KK 15, MU 15

Wichtige Talente: *Götter/Kulte* 7, *Schwerter* 14, *Selbstbeherrschung* 12

Sonderfertigkeiten: *Kulturkunde* (Orks), *Gebirgskundig*; *Kampf-SF* nach Ihrem Ermessen (auch seltene)

RHUSHUK GEISTERKLAUE

Rhushuk, der vor kurzem seinem Vater Rhurach nachfolgte, ist der Tairach-Priester im Harordak (Führungs-Zweiergespann, bestehend aus dem Tairach-Schamanen und dem Häuptling, der das Amt des Brazoragh-Priesters innehat) der Gharrachai-Orks. Der Schamane kleidet sich stets in rote Stoffe und spricht mit ungewöhnlich tiefer Stimme. Auch wenn die Gruppe dieses Mal eine Abmachung mit dem Schamanen schließen muss, steht Rhushuk doch eindeutig nicht auf ihrer Seite: Er verfolgt die Interessen der Gharrachai und wird das auch in Zukunft tun (vielleicht gelingt es ihm ja sogar, der Gruppe die Zusage abzurufen, ihm später einmal einen Gefallen zu erweisen ...). Rhushuks Partner im Harordak ist Khardash, seit 1028 BF Häuptling der Gharrachai. Khardash und seine Krieger sind entschlossen, blutige Rache an den Greifendienern auf Arras de Mott zu nehmen. Zum Zeitpunkt des Abenteuers ist der Häuptling gerade dabei, den Angriff vorzubereiten und die jungen und heißblütigen Gharrachai zu sammeln; er tritt im Szenario nicht direkt in Erscheinung. Khardash bevorzugt Vollmondnächte für seine Kriegszüge, er wird allerdings Rhushuks Aufforderung akzeptieren, den Angriff zu verzögern (bzw. schließlich ganz einzustellen, wenn der Schamane ihm erklärt, dass die Gharrachai von den 'Glatthäuten im Wald' getäuscht wurden).

Weitere Informationen über Rhushuk und Khardash finden Sie in *Schild 143*.

DIE WÖLFE VOM LICHTHAG

Schon seit gut drei Jahren machen die 'Wölfe' den Lichthag unsicher. Die Bande ging aus einem kleinen Trupp fahnenflüchtiger Soldaten um die Korporalin Alena Kohlenbrandt hervor und zog immer mehr licht- und arbeitscheues Gesindel an, bis sie auf etwa dreißig Mitglieder anwuchs. Alena schwingt zwar bisweilen große Reden, dass sie gegen das "Joch der Adelsschmarotzer und Praiospfaffen" kämpfe, aber in Wahrheit handelt es sich um ganz gewöhnliche Räuber. Die 'Wölfe' nutzen die weiten, dünn besiedelten Wälder des Lichthags als Versteck und Jagdrevier, wobei sie zwischen Wilderei und Straßenraub nicht viel Unterschied machen. Bisweilen pressen sie auch den ansässigen Bauern und Holzfällern Vorräte ab. Die Gesetzlosen sind ein wilder und brutaler Haufen, aber meist eher darauf aus, Lösegelder zu erpressen als ein Gemetzel an ihren Opfern anzurichten.

Die Anführerin ist eine zähe, verschlossene Frau, die keinen Widerspruch duldet. Alena lässt sich von niemandem etwas sagen und betrachtet ihre Bande als ihr eigenes, kleines Reich; da sie bisher aber für gute Beute gesorgt hat, ist ihre Position recht gefestigt.

ALENA KOHLENBRANDT, DIE 'WÖLFIN VOM LICHTHAG'

Geboren: 997 BF **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** braun
MU 14 KL 13 IN 11 CH 13 FF 10 GE 13 KO 14 KK 13
Wichtige Talente: Sich Verstecken 9, Wildnisleben 14, Kriegskunst 8, Athletik 9, Gabe Gefahreninstinkt 5
Schwert: INI 14+W6 **AT 15 PA 14 TP 1W6+4 DK N**
LeP 37 AuP 40 WS 7 RS 3 MR 5 GS 7
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Aufmerksamkeit, Kampfreflexe

Zwei der heutigen Unteranführer – der Rote Storko und Wolfhard Fichtenschlag – sind gemeinsam mit Alena desertiert. Wolfhard hatte damals die Idee, sich im Lichtthag zu verstecken, da sein Halbbruder Ungolf (siehe unten) der Vogt des dort gelegenen Guts Erlental ist. Während Storko ein draufgängerischer und hitzköpfiger Geselle ist, der oft mit einem Trupp auf Beutezug ausgeht, ist Wolfhard eher berechnend und verschlagen.

DER ROTE STORKO

Geboren: 998 BF **Größe:** 1,98 Schritt
Haarfarbe: feuerrot **Augenfarbe:** blau
MU 12 KL 10 IN 12 CH 11 FF 12 GE 13 KO 13 KK 15
Wichtige Talente: Sich Verstecken 7, Wildnisleben 9, Kriegskunst 7, Überreden (Einschüchtern) 8(10)
Streitaxt: INI 10+W6 **AT 14 PA 12 TP 1W+5 DK N**
Leichte Armbrust: **FK 14 TP 1W+6**
LeP 32 AuP 38 WS 7 RS 2 MR 2 GS 7
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Niederwerfen

WOLFHARD FICHTENSCHLAG

Geboren: 996 BF **Größe:** 1,78 Schritt
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun
MU 10 KL 14 IN 12 CH 9 FF 14 GE 12 KO 11 KK 11
Wichtige Talente: Wildnisleben 9, Sinnenschärfe 9, Rechnen 6, Menschenkenntnis 8
Langdolch: INI 11+W6 **AT 15 PA 11 TP 1W+2 DK H**
Wurfdolch: **FK 15 TP 1W+1**
LeP 31 AuP 32 WS 6 RS 1 MR 5 GS 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

Die dritte Unteranführerin, Branwen Morgenstern, ist eine albernsche Söldnerin, die sich den 'Wölfen' anschloss, nachdem sie im Streit einen Händler erschlagen hatte. Branwen hat einen unangenehmen Zug zur Grausamkeit und muss öfters von den anderen zurückgepiffen werden.

BRANWEN MORGENSTERN

Geboren: 1002 BF **Größe:** 1,82 Schritt
Haarfarbe: flachsblond **Augenfarbe:** grün

MU 14 KL 9 IN 11 CH 10 FF 12 GE 13 KO 13 KK 13
Wichtige Talente: Wildnisleben 7, Athletik 10, Singen 7, Reiten 10, Sinnenschärfe 8
Schwert: INI 10+W6 **AT 13 PA 10 TP 1W+4 DK N**
Leichte Armbrust: **FK 17 TP 1W+6**
LeP 39 AuP 45 WS 7 RS 4 MR 4 GS 7
Sonderfertigkeiten: Scharfschütze

Der Rest der Bande besteht aus mehr oder weniger zerlumpten Gesetzlosen, von denen etwa die Hälfte halbwegs kampffähig ist:

Typischer Räuber

Säbel: INI 8+W6 **AT 12 PA 10 TP 1W+3 DK N**
Kurzbogen: **FK 13 TP 1W+4**
LeP 25 AuP 28 WS 6 RS 1 MR 2 GS 8
Sonderfertigkeiten: –

Außerdem haben sich drei ausgestoßene Orks den 'Wölfen' angeschlossen, die als vollwertige Bandenmitglieder akzeptiert werden und vor allem als Kundschafter dienen.

Kharr, Brashek, Harkhuch: Ausgestoßene Gharrachai-Orks

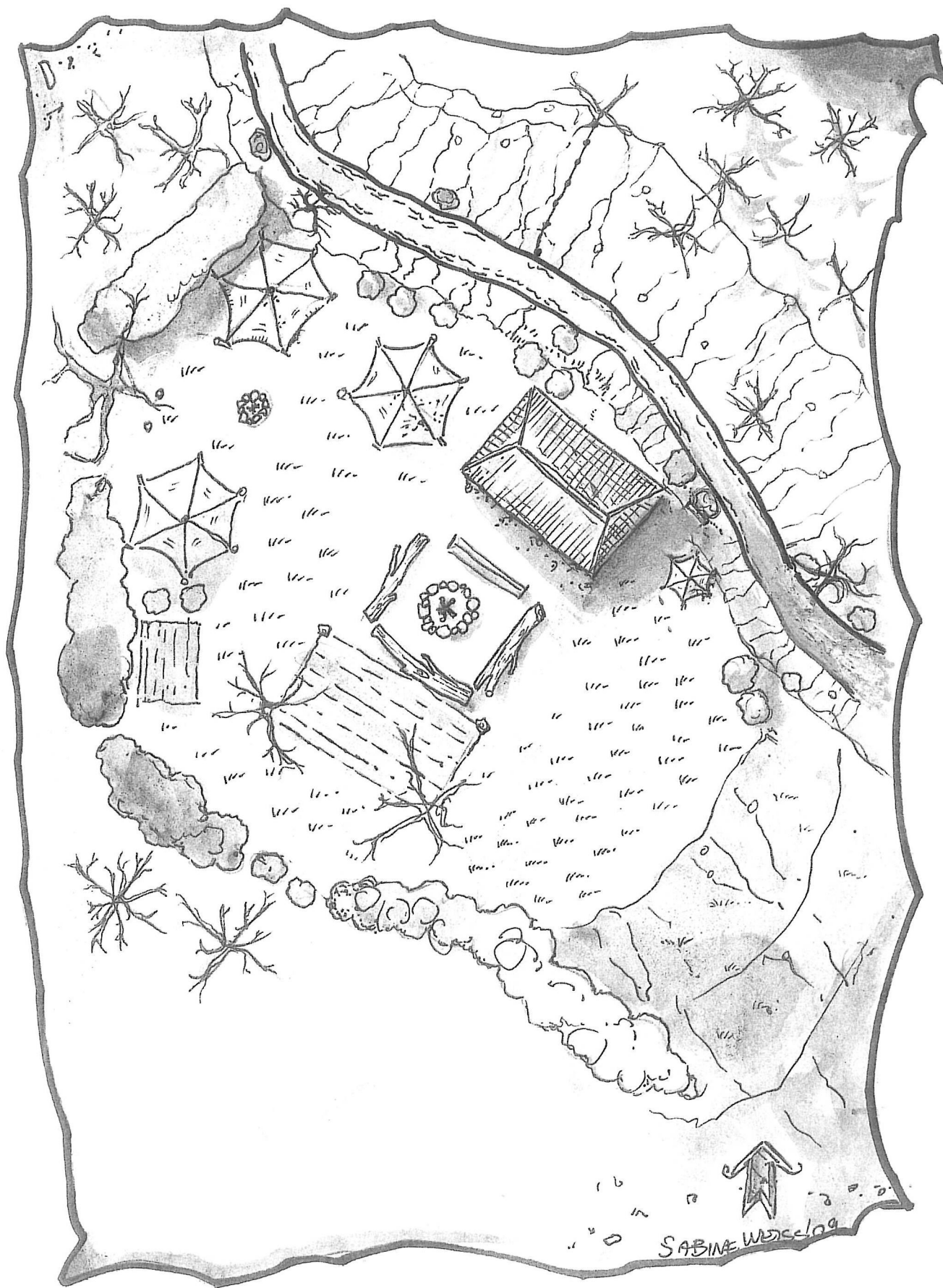
MU 10 KL 9 IN 11 CH 9 FF 12 GE 13 KO 12 KK 14
Wichtige Talente: Schleichen 9, Sich Verstecken 9, Fährtensuche 8, Sinnenschärfe 9
Säbel: INI 11+W6 **AT 12 PA 10 TP 1W6+3 DK N**
LeP 29 AuP 35 WS 6 RS 2 MR 0 GS 8
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

UNGOLF FICHTENSCHLAG

Der ehrgeizige und skrupellose Verwalter von Gut Erlental ist auf den ersten Blick eine durchaus sympathische Erscheinung. Erst, wenn man länger mit Ungolf zu tun hat – vor allem, wenn man im Rang unter ihm steht – schimmern seine arrogante Art und seine kaltschnäuzige Härte durch die Maske des dienstbeflissenen Vogtes. Auf Erlental herrscht Ungolf in Abwesenheit des praiosgeweihten Gutsherrn Gilborn von Erlental wie ein Tyrann. Seit sein Halbbruder Wolfhard aus der Armee desertierte und mit ein paar anderen Gesetzlosen in den Wäldern des Gutshofes Unterschlupf fand, verfügt Ungolf auch über die nötigen Mittel, aufmüpfige Bauern zur Raison zu bringen.

Geboren: 994 BF **Größe:** 1,77 Schritt
Haarfarbe: braun/Halbglatze **Augenfarbe:** braun
Wichtige Eigenschaften: KL 14, IN 13
Wichtige Talente: Menschenkenntnis 9, Hauswirtschaft 10, Überreden (Lügen) 10(12)

ANHANG II – KARTE FÜR DIE SPIELER



A vertical strip of ten decorative geometric patterns, including diamonds, crosses, and spirals.



ZAHLTAG

von Muna und Roman Bering

Wir danken Sonja, Christian und Smartie für Korrekturen und hilfreiche Ergänzungen. Dank gebührt außerdem der Testrunde, bestehend aus Jan (SL), Jonas, Jakob, Harry, Karsten und Sven.

Das Abenteuer im Überblick

Spieler: 1 Spielleiter und 3 bis 6 Spieler

Erfahrung (Helden): Erfahren bis Experte

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Zauberei

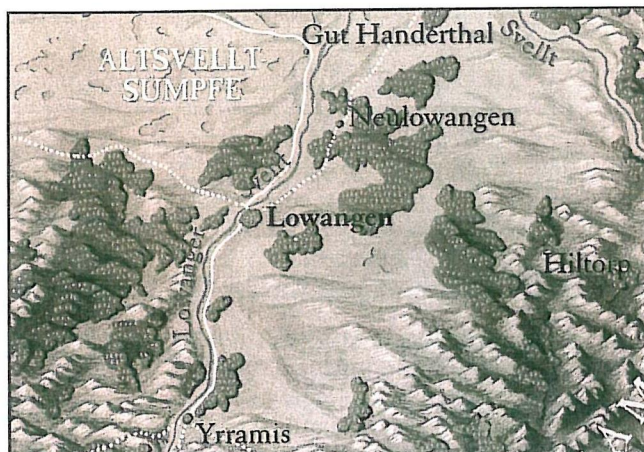
Ort und Zeit: Lowangen / Svelltdland, Peraine 1031 BF

Zahltag spielt in der ehemaligen 'Blüte des Nordens' Lowangen, der Stadt, die halbjährlich Tributzahlungen an die Orks entrichten muss, um ihren Status als freie Stadt zu sichern. Über die Jahre dieses erzwungenen engen Miteinanders haben sich Spannungen zwischen Menschen und Orks aufgebaut, die sich nun, im Peraine 1031 BF – kurz nach der misslungenen Belagerung der Stadt durch Harkhash Drugh – zu entladen drohen. Einige Menschen, die auf Grund der Verluste, die sie durch die Schwarzpelze erleiden mussten, verbittert und hass erfüllt sind, haben einen perfiden Plan geschmiedet, um die Orks zu schwächen und einen neuen Krieg im Svelltdland zu entfachen. In diesen schwelenden Konflikt geraten die Helden; sie müssen einen gestohlenen Gegenstand rechtzeitig wiederbeschaffen, um zu gewährleisten, dass der zwischen Glatthäuten und Schwarzpelzen ausgehandelte Waffenstillstand auch zukünftig Bestand hat.

YMRAS SEITEN – WAS BISHER GESCHAH

Im Travia 1031 BF stießen die Minenarbeiter, die in den Lowanger Minen im Finsterkamm Eisenerz schürfen, bei ihren Grabungen auf eine natürliche Höhle tief im Gebirge, deren ursprünglicher Zugang bereits vor Hunderten von Jahren durch eine Lawine zugeschüttet worden war. Die Wände dieser Höhle waren mit fremdartigen Malereien verziert, die sie als alte orkische Grab- oder Ritualstätte auswies. Was sie einst gehütet haben mochte, hatten die Hörner Satinavs zum größten Teil schon längst zermahlen – lediglich ein sehr fein gearbeiteter, verzierter Ritualdolch konnte unversehrt geborgen und nach Lowangen gebracht werden.

Dem Gildenrat Lowangens war bekannt, dass die Orks schon seit längerer Zeit nach Relikten aus ihrer Vorzeit suchen, und er erhoffte sich durch die Übergabe des Dolchs an die Schwarzpelze eine Minderung der anstehenden halbjährlichen Tributzahlung. Die Hoffnung erfüllte sich: Nachdem mit Hilfe des in der Stadt ansässigen *Ordens der Grauen Stäbe (ODL)* sowie des Hesindetempels festgestellt worden war, dass dem Dolch keine magischen Kräfte innewohnten, konnte im Phex 1031 BF, nach der Niederschlagung der zweiten Belagerung Lowangens, tatsächlich mit den Orks ausgehandelt werden, dass diese den Dolch im Rahmen der Tributübergabe erhalten und



dafür auf einen Teil des üblichen Tributs verzichten würden. Doch der Fund dieses alten orkischen Artefakts erweckte auch in ganz anderen Kreisen Begehrlichkeiten: Aldare Mercator, eine Magierin, die sich mit einigen Gleichgesinnten gegen die verhassten Besatzer verschworen hat, sieht in dem Dolch ein willkommenes Mittel, um sowohl den in ihren Augen feigen Waffenstillstand Lowangens mit den Schwarzpelzen zu beenden als auch Letztere erheblich zu schwächen. Da sie davon ausgeht, dass der Ritualdolch einem hochrangigen Ork übergeben werden soll, beabsichtigt sie, ihn an sich zu bringen und mit Hilfe des ARCANOVI sowie des FLUCH DER PESTILENZ so zu präparieren, dass Orks, die den Dolch berühren, mit der für sie tödlichen Krankheit Karmesin infiziert werden. Zwei Nächte vor der Tributübergabe gelingt es schließlich einem von Aldares Handlangern, den Dolch unbemerkt zu stehlen.

FATAS SEITEN – WAS GESCHEHEN WIRD

Die Helden werden in Lowangen von der Stadtkommandantin Cella Honarald angeworben, die Tributübergabe an die Orks als zusätzliche Wachen zu begleiten. Die Übergabe findet – abgesehen von üblichen kleineren Zwischenfällen – anfangs ordnungsgemäß statt, doch dann bemerken die Orks das Fehlen des besagten Ritualdolchs. Auf der Stelle Betrug witternd, stellen die erbosten Schwarzpelze den Lowangern ein Ultimatum: Entweder das Artefakt wird ihnen innerhalb von drei Tagen ausgehändigt, oder alle Absprachen zwischen Menschen und Orks verlieren augenblicklich ihre Gültigkeit – was für Lowangen erneute Belagerung und Krieg bedeuten würde. Die Helden nehmen es auf sich, unter Zeitdruck herauszufinden, von wem der Dolch gestohlen wurde und wo er sich befindet. In der Unterwelt Lowangens stoßen sie schließlich auf einen der Gehilfen Aldares, von dem sie erfahren, dass der gesuchte Gegenstand in der Zwischenzeit aus der Stadt geschafft wurde, um als Waffe gegen die Orks eingesetzt zu werden. Cella Honarald bittet die Helden daraufhin, der Spur des Dolchs ins wilde Umland Lowangens zu folgen – doch die Helden brechen nicht alleine auf. Sie befinden sich in der Begleitung eines Orkkriegers, den die misstrauischen Orks, die

den verlogenen Glatthäuten keinen Glauben schenken und Verrat wittern, ihnen zur Seite stellen. Gemeinsam müssen sie nicht nur die Reise überstehen, sondern sich auch rechtzeitig der Magierin Aldare entgegenstellen.

AUSWAHL DER HELDEN

Zahlag ist prinzipiell für jeden Heldentypen geeignet; von Vorteil sind auf Grund der Handlung sowohl Helden, die sich in den Straßen einer Großstadt zurechtfinden, als auch Helden, die mit dem (Über-)Leben in der Wildnis vertraut sind.

Exotische Rassen wie Achaz, Goblins und Orks lassen sich schwer in das Abenteuer integrieren, zumal Letztere Lowangen nicht betreten dürfen. Auch eine Gruppe, die vollständig aus Heldinnen besteht, dürfte wegen des patriarchalischen Geschlechterverständnisses der Orks ausgesprochen problematisch sein. Wichtig für das Funktionieren des Plots ist grundsätzlich, dass die Helden keine absoluten Orkhasser sind, die jegliches orkische Leben immer und sofort zu vernichten trachten.

HILFREICHE LEKTÜRE

Ausführliche Hintergrundinformationen zum Orkland, der orkischen Kultur sowie zu Lowangen und dem ehemaligen Svelltischen Städtebund können der Spielhilfe Reich des Roten Mondes, dem Abenteuer Das Vergessene Volk sowie der Geographia Aventurica entnommen werden. Zahlag beinhaltet eine Kurzbeschreibung und einen Stadtplan Lowangens, außerdem finden Sie ein Glossar orkischer Begriffe im Anhang, Seite 41.

KURZBESCHREIBUNG: LOWANGEN

Das ehemalige Handelszentrum des Svelltischen Städtebundes hat sich seinen Status als einzige freie Stadt in den orkisch besetzten Gebieten teuer erkaufen müssen: Auf Grund eines im Jahr 1012 BF getroffenen Abkommens ist halbjährlich ein Tribut an die Orks zu entrichten; der Häuptling der *Burrkuzk*-Sippe des in der Nähe von Lowangen ansässigen *Orichai*-Stammes nimmt die Waren entgegen. Dafür dürfen die Orks wiederum die Stadt weder betreten noch innerhalb einer 10-Meilen-Zone um Lowangen herum siedeln. An dieser Regelung hat auch die kurze zweite Belagerung der Stadt durch die *Drughash*-Orks von Hesinde bis Tsa 1031 BF nichts geändert. Die Bürger Lowangens üben sich angesichts ihrer eher un-

vorteilhaften Situation in stoischer Geduld und sind trotz des wirtschaftlichen Niedergangs zuversichtlich, dass sie eines Tages mit Hilfe von außen die orkischen Besatzer vertreiben werden. Dann wird Lowangen wieder aufblühen und erneut unumstrittenes Handelszentrum des Svelltlandes sein! In diesem Zusammenhang hat erst kürzlich der Sternenregen, der 1029 BF über dem Svelltland niederging und seitdem Sternengoldsucher aus ganz Aventurien in den Norden lockt, für neue zuversichtliche Aufbruchsstimmung gesorgt.

Drei Stadtteile prägen das Stadtbild: Der ursprüngliche Stadtkern, *Alt-Lowangen*, auf einer Insel im Svellt gelegen, ist das Handelszentrum der Stadt und, vollständig von einer Wehrmauer umgeben, sehr gut befestigt (Tempel: Travia, Boron, Phex, Hesinde; Akademie der Verformungen). Westlich von Alt-Lowangen, am östlichen Svelltufer, lockt, umgeben von trutzigen Mauern und einem Wassergraben, das besondere, exotisch angehauchte Flair des Viertels *Bunte Flucht*. Seinem Namen entsprechend, bietet es eine bunte Vielfalt an Ablenkungen: wunderschöne Tempel (Tsa, Rahja), Künstler, Rahjagewerbe, einige Elfensippen, die Halle der Macht und einen Ordenssitz der nicht ganz unumstrittenen Grauen Stäbe zu Perricum (ODL), einem Orden, der verfolgten Magiern und in Bedrängnis geratenen Akademien Hilfe und Schutz gewährt. Der dritte Stadtteil schließlich, *Eydal*, liegt südlich der Buntten Flucht. Er ist ebenso gut befestigt wie der Rest Lowangens und beheimatet den Großteil des Handwerks der Stadt. Auch Zwerge haben sich hier als Handwerker niedergelassen, sodass es nicht verwundert, dass – neben dem Perainetempel – auch der Ingerimmtempel in diesem Viertel angesiedelt ist.

Einwohner: um 11.500

Herrschaft/Politik: gewählter Gildenrat (24 Personen), der den Magistrat einsetzt und das Stadtrecht bestimmt

Garnisonen: ca. 400 Lowanger Gardisten, ca. 100 Leichte Reiter, im Ernstfall ca. 1000 Bürgerwehr

Tempel: Phex, Travia, Tsa, Rahja, Hesinde, Peraine, Boron, Firun (außerhalb der Stadt), Ingerimm, Efferd, Praios (noch ungeweiht), Rondra-Schrein

Besonderheiten: *Akademie der Verformungen* (grau, Form, Eigenschaften), *Halle der Macht* (schwarz, Einfluss, Herrschaft), *Ordensburg der Grauen Stäbe*, *Svelltaler Kaltblüter Gestüt* (außerhalb der Stadt)

Wichtige Gasthöfe: Wirtshaus *Hammer und Amboss* (Q4/P5), Schänke *Salamanderstein* (Q7/P9), Schänke *Orkentod* (Q3/P4), Hotel *Bunte Flucht* (Q8/P8)

DAS ABENTEUER BEGINNT

Das von Orks beherrschte Svelltal ist eine karge, gefährliche Gegend, die Helden und Söldnernaturen auf ihrer Suche nach Ruhm, Nervenkitzel, Schätzen und Selbstbestätigung gleichermaßen anzieht, und Lowangen gilt – nicht nur auf Grund der legendären Schänke *Hammer und Amboss* im Zentrum der Stadt – als attraktive Anlaufstelle für abenteuerlustiges Volk. Diverse Tempel, die Magierakademien oder die Freuden der Buntten Flucht laden durchaus auch zum längeren Verweilen ein.

Möglich – und ein etwas konkreterer Grund – wäre auch, dass einer der Helden einen Bekannten in Lowangen besuchen möchte oder eingeladen wurde. Oder die Helden sind "dienstlich" unterwegs: Sie haben einem Wagenzug Begleitschutz auf dem nicht ganz ungefährlichen Weg nach Lowangen gegeben, beispielsweise auf dem Lialinsweg, der durch die südlichen Ausläufer der Thaschberge führt und von den aggressiven *Drughash*-Orks kontrolliert wird.

Passen Sie die Anreise und den Grund für den Aufenthalt in Lowangen an die Zusammensetzung und Beschaffenheit Ihrer Gruppe an.

Vorzugsweise sollten die Helden Lowangen zwei oder drei Tage vor der Tributübergabe erreichen. So haben sie etwas Zeit, sich mit der besonderen Situation der Stadt vertraut zu machen. Sorgen Sie dafür – vielleicht durch ein Kneipengespräch mit einem Einheimischen –, dass der Gruppe die angespannte Atmosphäre und die Verbitterung der Lowanger bewusst werden.

Am Nachmittag des 4. Peraine zitiert die Stadtkommandantin Cella Honarald die Helden zu sich und bietet ihnen einen lukrativen Auftrag an: Für eine Entlohnung von 1 Dukaten pro Person sollen sie als Zugbegleiter und Wachtposten für einen reibungs- und gewaltlosen Ablauf der bevorstehenden Tributübergabe sorgen.

Gründe, warum die Stadtkommandantin die Helden anwirbt, dürften nicht schwer zu finden sein. Grundsätzlich hat sie dabei im Hinterkopf, dass auch ihre Gardisten unter der langen orkischen Besatzung (und der erst kurze Zeit zurückliegenden zweiten Belagerung) gelitten haben, und ohnehin ist ein toter Fremder immer besser als ein toter Bürger ... und so setzt sie gerne ab und an käufliche Klingen für Aufgaben wie etwa die Tributübergabe (sowie den sich daran anschließenden Auftrag) ein.

Da dieses Abenteuer für erfahrene Helden gedacht ist, wäre es möglich, dass die Gruppe im Norden bereits einen gewissen Ruf genießt und wegen ihrer Popularität angeheuert wird. Sollte dem so sein, lassen Sie die Helden ruhig von Anfang an, sobald sie Lowangen erreicht haben, spüren, dass man sie hier zumindest vom Hörensagen kennt ("Entschuldigt bitte, verehrte Dame, edle Herren, aber ich konnte nicht umhin, ein paar Brocken Eurer Unterhaltung aufzuschnappen, und hörte dabei Eure Namen – Ihr seid doch nicht etwa der [Name des Helden], der vor nicht allzu langer Zeit zusammen mit seinen Gefährten [übertriebene Darstellung eines bereits erlebten Abenteuers] ...?!"). Auch nicht abwegig ist, dass die Charaktere bereits das Abenteuer Das Vergessene Volk erfolgreich bestanden haben und so der Stadtkommandantur persönlich bekannt (und hoffentlich positiv im Gedächtnis geblieben) sind.

Alternativ können die Helden kurz nach ihrer Ankunft in Lowangen eine umsichtige, bemerkenswerte Tat vollbringen und so das Interesse der Kommandantin auf sich ziehen. Zum Beispiel könnten sie durch die Rettung eines Orks vor einem angetrunkenen Lynchmob die Stadt vor unangenehmen Verwicklungen bewahren und den brüchigen "Frieden" mit den Schwarzpelzen bewahren.

EINSTIEG: LYNCHJUSTIZ (3. PERAINE)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nacht ist kühl. Durch die Gassen säuselt ein leichter Wind, der schon den Hauch des nahen Frühlings mit sich bringt. Ihr schlendert die Alte Gashoker Straße entlang, um über die Eydaler Brücke nach Alt-Lowangen zu gelangen. Über euch funkeln Sterne am klaren Himmelszelt, und

nördlich von euch erklingen aus fernen, verträumten Winkeln der Bunten Flucht leise, fremd tönende Gesänge.

Plötzlich wird der abendliche Frieden durch hastige Schritte schwerer Stiefel und laute, wütende Schreie gestört. Aus einer Gasse vor euch bricht eine johlende, unordentliche Gruppe hervor, in tanzenden Feuerschein getaucht: Fünf junge Männer und Frauen jagen grölend, fluchend und Steine werfend eine deutlich kleinere, stark humpelnde Gestalt. Im Licht der Fackeln, die einige Verfolger tragen, erkennt ihr einen gedrungenen Leib, struppigen schwarzen Pelz, feucht schimmernde Hauer – einen Ork! Ihr hört ihn grunzend aufstöhnen, als ein Stein ihn am Hinterkopf trifft und er unter dem Jubel der Menschen zu Boden geht. Bevor er sich wieder aufraffen kann, sind sie bei ihm, zerren ihn unsanft hoch, reißen an seinem Haar, drehen ihm seine Arme auf den Rücken, schubsen ihn hin und her. "Wir werden dich lehren, uns zu bestehlen, widerlicher, stinkender Schwarzpelz!" – "Ob sein Pelz wohl gut brennt? Gero, her mit der Fackel! Ich will das Vieh brennen sehen!"

Jetzt sollten die Helden in das Geschehen eingreifen. Tun sie es nicht, wird Arve, der Wortführer der Gruppe, seine Drohung wahr machen und seinen Gefangenen mit einer Fackel quälen.

Arve, ein in Eydal ansässiger Schmiedegeselle, und seine Freunde, allesamt ebenfalls Handwerksgehlen oder -gesellinnen, sind betrunken, berauscht von ihrer eigenen Überlegenheit und wütend. Sie haben den Ork auf dem Heimweg von ihrer Stammkneipe dabei ertappt, wie er ein fein gearbeitetes Langschwert aus einer Schmiede stehlen wollte, und es düstet sie danach, diese Dreistigkeit zu bestrafen.

Falls sich die Helden einmischen und die Freilassung des Orks fordern, werden sie sich schnell durchsetzen können, wenn man ihnen ihre Kampferprobtheit ansieht. Andernfalls könnten der muskulöse Arve versuchen, einen der Helden zu einem Faustkampf zu provozieren. Sollte es zu einer Prügelei kommen, verwenden Sie bitte die auf Seite 33 genannten Werte.

Die Gesellen lassen schließlich fluchend, schimpfend und sich rechtfertigend von ihrem Opfer ab. Wird dabei der versuchte Diebstahl der Waffe erwähnt, haben Helden, die eine *Geographie*-Probe +7 (nicht erschwert für Kenner der SF Kulturkunde Sveltal) schaffen, schon einmal von den Mannbarkeitsprüfungen junger Orks gehört.

Auf eine bewaffnete Auseinandersetzung lassen sich die Gesellen übrigens auf keinen Fall ein – eher treten sie einen lautstarcken und ungeordneten Rückzug an.

Der recht stark verletzte Ork zieht sich, sobald seine Verfolger von ihm abgelassen haben, in den ruhigen Schatten einer Hauswand zurück und sinkt dort zu Boden. Er wird es (widerwillig) zulassen, dass ein Charakter sich um seine Verletzungen kümmert. Sein Name ist Ghushraz, er spricht neben Ologhaijan nur sehr gebrochen Garethi.

Wenig später eilen auch zwei Stadtgardisten an den Ort des Geschehens, sorgen für Ruhe (so dies die Helden nicht schon getan haben) und lassen sich von den Helden schildern, was geschehen ist. Sie loben die Helden für ihr beherztes Eingreifen, das die Stadt vor unnötigen Schwierigkeiten und Verwick-

lungen mit den Orks bewahrt hat. Sollten die Charaktere noch nicht selbst davon gehört haben, erklären ihnen die Wachen auch, dass es leider häufiger vorkomme, dass junge Orks sich in die Stadt schleichen, um aus Schmieden, Waffenlagern oder Tempeln zu stehlen, um ihre Mannbarkeit zu beweisen – ein orkischer Brauch, eine Art Mutprobe, die ein Kind erst zum Mann werden lässt. Die Handwerksgesellen werden verwart und nach Hause geschickt, und Ghushraz wird mitgenommen, um ihn schleunigst aus Lowangen zu entfernen. Unbedingt lassen sich die Gardisten, bevor sie eine gute Nacht wünschen und sich empfehlen, noch Namen und Unterkunft der Helden nennen, auf Grund derer Cella Honarald sie einen Tag später kontaktiert.

DIE TRIBUTÜBERGABE (5. PERÄINE)

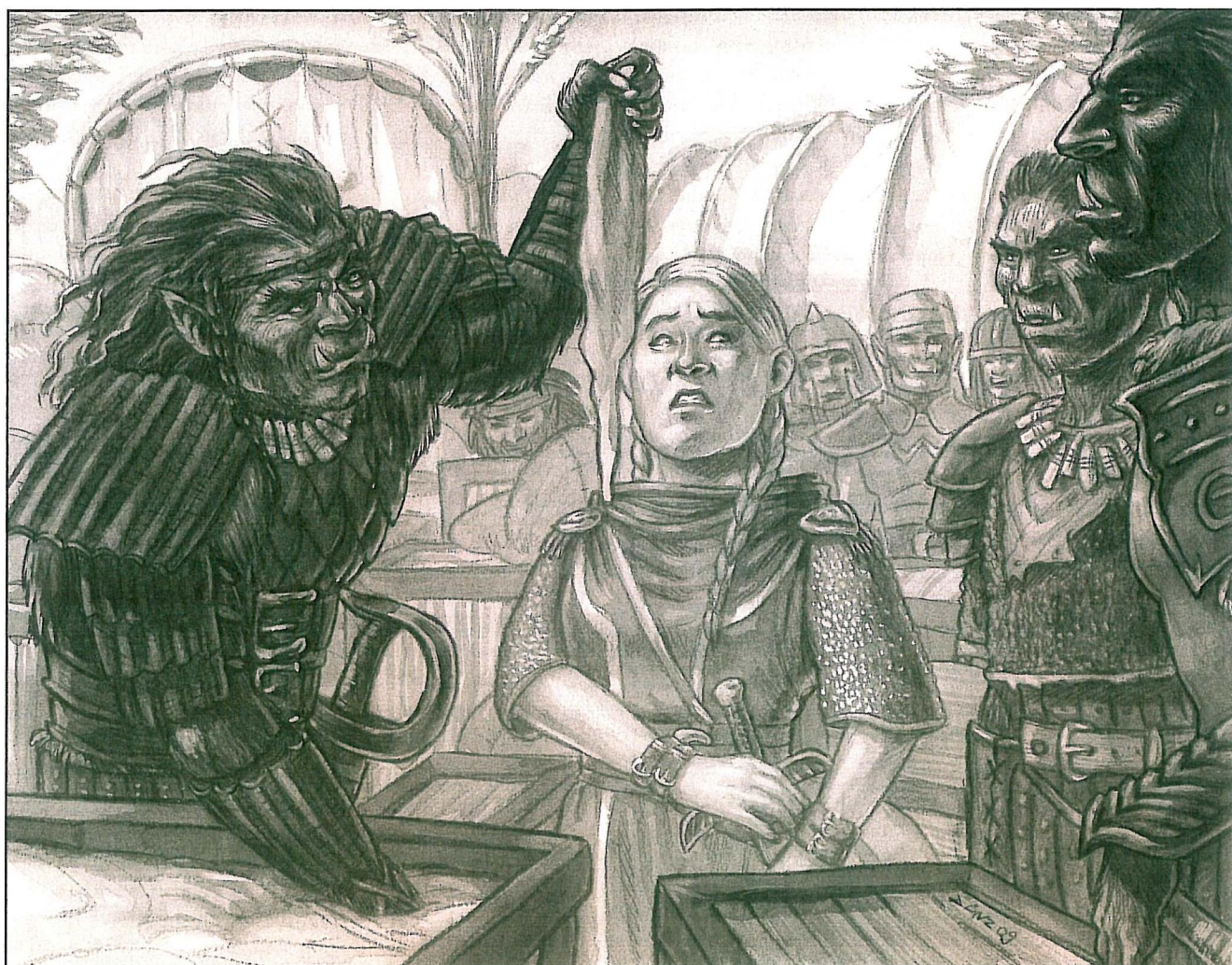
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Himmel ist wolkenverhangen, ein leichter Regen fällt. Zusammen mit gut vier Dutzend Gardisten und bewaffneten Lowanger Bürgern verlässt ihr die Stadt über die Fuchsbrücke, in eurer Mitte die Zahlung an die Schwarzpelze: zwei kräftige Pferde aus Lowanger Zucht, drei fette Ochsen, über zwanzig Schweine, schnatterndes, flügelschla-

gendes Geflügel in Käfigen und ein schwerer Leiterwagen, beladen mit Kisten unbekannten Inhalts.

Als ihr die Fuchsbrücke und ihren befestigten Brückenkopf überquert habt, seht ihr die Orks bereits auf ihren Tribut warten: Bestimmt 50 Schwarzpelze haben sich nördlich der Stadttore in einem Halbkreis aufgestellt, aufmerksam, die nicht menschlichen Mienen finster, ihre Waffen fest im Griff. Schwere Trommelschläge dröhnen durch die kalte, feuchte Luft. Auf den Stadtmauern hinter euch drängt sich neugieriges Lowanger Volk – auch hier ernste und wütende Gesichter; jemand murmelt einen Fluch auf die Schwarzpelze, ein anderer spuckt verächtlich in die Richtung der Besatzer.

Beim Näherkommen fällt euch in ihrer Mitte ein gut genährter, einohriger Schwarzpelz in einem Lederpanzer auf. Er ist es schließlich auch, der die Waren, als euer Zug sein Ziel erreicht hat und man sich so knapp wie irgend möglich – kurz genickt, undeutlich gegrünzt – 'begrüßt' hat, sorgfältig zu prüfen beginnt. Die bewaffneten Menschen und Orks warten derweil schweigend und angespannt. Etwas abseits bemerkt ihr sechs besonders kräftige, große Orkkrieger mit orangerot gefärbtem Haupthaar, ein jeder mit Arbach und Langbogen ausgerüstet, deren grimmiges Auftreten nichts Gutes vermuten lässt.



Bei der Tributübergabe im Frühjahr wird, anders als im Herbst, hauptsächlich Geflügel und Vieh statt Obst und Getreide abgegeben. In den geheimnisvollen Kisten auf dem Kastenwagen befinden sich neben dem begehrten Lowanger Eisenerz aus dem Finsterkamm auch Waffen und Rüstungen teils zwerghischer Machart, Schmuck und Stoffe. Der gut genährte Ork, der die Waren sorgfältig auf Qualität und vereinbarte Menge prüft, ist *Urgruuzak*, der Häuptling der Burrkuzk-Sippe des in der Nähe von Lowangen ansässigen Orichai-Stammes, der für die Verteilung der Tributgüter zuständig ist. Die sechs auffallend kräftigen, furchteinflößenden Orkkrieger sind *Augen von Khezzara*, die berühmten, gnadenlosen Kriegshunde des Aikar Brazoragh. Sollten die Helden danach fragen, erfahren sie, dass die Anwesenheit der Augen während der Tributübergabe nicht ungewöhnlich ist.

Während der Inspektion der Waren ist es Aufgabe der Helden, dafür zu sorgen, dass sich die spannungsgeladene Atmosphäre zwischen Orks und Menschen nicht in einem offenen Konflikt entlädt. Die folgenden Szenen ereignen sich während der Tributübergabe:

Der den Helden eventuell bereits bekannte Schmiedegeselle Arve hat sich mit seinen Freunden in der vorigen Nacht noch einmal richtig Mut angetrunken, um heute "der dreckigen Orkbrut ma' richtisch die Meinung zu sagen". Während der Übergabe kommt er in Begleitung seiner Kumpane zum Ort der Tributübergabe getorkelt, um dort – unter verhaltenem Beifall einiger auf den Stadtmauern stehenden Lowanger – einen handfesten Streit mit den Orks zu provozieren. Die Helden sollten versuchen, die Spannungen rasch zu schlichten und die Streithähne zu verjagen/zu beruhigen, ehe die Orkkrieger nach ihren Waffen greifen, um der Provokation auf ihre Art zu begegnen.

Ein Held, dem eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, bemerkt zwischen schlammverschmierten Schweinen, Geflügelkäfigen und dem Leiterwagen eine Bewegung: Ein etwa 12-jähriges, abgemagertes Mädchen mit struppigen Zöpfen und schmutziger Kleidung schleicht dort geduckt umher, hastige Blicke in die bereits geöffneten Kisten werfend. Noch ehe der Held auf diese Entdeckung reagieren kann, geschieht das Unglück: Auch einer der orkischen Wächter bemerkt die Kleine, ausgerechnet in der Sekunde, als sie vorsichtig in die Waren greift, um Räucherschinken zu stehlen. Augenblicklich stürzt sich der Ork mit zornigem Aufschrei auf das Mädchen und packt es, die Kleine schreit auf, auf den Lowanger Stadtmauern werden Rufe des Entsetzens laut, und ein Krieger der Augen von Khezzara stürmt mit erhobener Klinge nach vorn – er will, so der orkische Brauch, der Diebin die Hand abschlagen.

Lassen Sie die Helden, die hoffentlich dazwischen gehen, hier ruhig ein wenig ihr diplomatisches Geschick und ihre Überzeugungskraft üben. Das *Auge* wird allerdings kaum mit sich reden lassen – es möchte Blut fließen sehen. Der eher tumb Ork, der das Kind festhält, ist dagegen etwas unsicher und von der Situation überfordert. Die Kleine selbst, Lidia, weint bitterlich und wiederholt unentwegt: "Ich wollte doch nur etwas zu essen! Bittebitte, tötet mich nicht!" Es ist schließlich *Urgruuzak*, der ein Machtwort spricht, nachdem er sich die Situation und alle Argumente hat schildern lassen: Er lässt Gnade walten ("Lass sie gehen, sie ist noch ein Junges!"). Das

enttäuschte *Auge* wird weggeschickt und dem Wächter ein Zeichen gegeben, Lidia loszulassen. Erleichtert rennt sie zurück in die Stadt.

Sollten die Helden nichts unternehmen, um die Verstümmelung der kleinen Diebin zu verhindern, setzt sich die Stadtkommandantin für sie ein und erwirkt ihre Freilassung. Anschließend befiehlt sie einem der Helden, Lidia zurück in die Stadt zu bringen.

Das Bettlermädchen wird im Laufe des Abenteuers noch eine Rolle spielen. Eine Beschreibung Lidias finden Sie im Anhang, Seite 40.

Sollten die Spieler bzw. die Helden das Abenteuer Das Vergessene Volk nicht kennen, so ist es an dieser Stelle auch möglich, einige der dort auf den Seiten 14f. dargestellten Szenen bei der Tributübergabe hier ins Abenteuer zu integrieren.

DER FEHLENDE DOLCH

Schließlich kommt es, als *Urgruuzak* weitere Kisten auf dem Kastenwagen in Augenschein nimmt, zu folgendem Zwischenfall:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört einen wütenden Aufschrei. Erbost wirft der feiste Ork, der die Waren inspiziert, eine leere, zirka zwei Spann lange Kiste auf den Boden, die augenscheinlich leer ist. "Ihr Betrüger! Wo ist der Dolch?" brüllt er, mit langen Schritten auf die Stadtkommandantin zustürmend.

Schnell versammeln sich kampfbereite Gardisten hinter Cella, und die Augen von Khezzara sowie einige weitere Orkkrieger um *Urgruuzak* greifen sofort nach ihren Waffen. Ein Blutvergießen scheint kaum noch zu vermeiden zu sein.

Es kommt zu einem Wortgefecht zwischen *Urgruuzak* und Cella, in dem der Häuptling den Lowangern vorwirft, die Absprachen bezüglich des Dolchs gebrochen zu haben, während Cella versucht, ihn davon zu überzeugen, dass der Dolch anscheinend gestohlen wurde.

Geben Sie den Helden Gelegenheit, sich früh in das Streitgespräch einzumischen und sich von Cella über den Dolch, seinen Fund sowie die ihn betreffende Abmachung (Tributminderung gegen Aushändigung) informieren zu lassen. Falls *Urgruuzak* die Helden aus Das Vergessene Volk kennen sollte, lässt er sich diesen Umstand in seiner Wut nicht anmerken und weist darauf hin, dass Glatthäute für ihn ohnehin alle gleich aussehen. Sollten die Helden nicht von sich aus in das Gespräch einsteigen, wird die Stadtkommandantin sie einbeziehen und sie – natürlich unter Aufstockung ihrer Bezahlung – für die Suche nach dem Dolch anwerben.

Urgruuzak lässt sich schließlich von Cella beruhigen, die ihm versichert, sie werde den Dolch schnellstmöglich wiederfinden und den Orks übergeben. Der feiste Orkhäuptling knurrt: "Drei Tage! Drei Tage Zeit gebe ich euch, um den Dolch wie vereinbart auszuhändigen. Geschieht das nicht, betrachtet alle bisherigen Abkommen als hinfällig! Khezzara lässt sich nicht betrügen!"

Im Anschluss an diesen Vorfall setzt *Urgruuzak* übellaunig die Inspektion der Waren fort, während die Stadtkommandantin den Helden den Dolch beschreibt (siehe Anhang, Seite 41)

und sie vom Sekretär für das Wehrwesen, Kilian Grint, zum Aufbewahrungsort der Tributgüter bringen lässt. Dort können sie mit ihren Nachforschungen beginnen. Cella bittet die Helden noch, sie hinsichtlich ihrer Ermittlungsergebnisse auf dem Laufenden zu halten (gewöhnlich ist sie in der Feste zu finden).

Was die Aufstockung ihres Solds angeht, so verspricht sie ihnen 35 Dukaten pro Person, wenn sie den Dolch rechtzeitig wieder auftreiben. Den Gildenrat der Stadt wird sie über den Vorfall unterrichten.

IN DEN GASSEN LOWANGENS (5. BIS 7. PERAINE)

NACHFORSCHUNGEN

Im Folgenden wird skizziert, von wem die Helden welche Informationen zur Aufklärung des Diebstahls erhalten können. Die Lage der genannten Gebäude kann dem beiliegenden Stadtplan (Seite 42/43) entnommen werden. Die Recherchen der Helden sollten möglichst zwei Tage in Anspruch nehmen. Während der ganzen Zeit in Lowangen ist der Himmel wolkenverhangen und es regnet durchgängig – mal mehr, mal weniger.

DER SEKRETÄR FÜR DAS WEHRWESEN

Kilian führt die Helden zu dem Lagerraum, in dem die meisten Waren für die Tributübergabe gelagert wurden. Der Raum befindet sich in einem Kellergewölbe der Feste. Ihm vorgelagert ist ein kleiner Wachraum.

Folgendes kann Kilian den Helden auf Nachfrage mitteilen:

☞ Zutritt zum Lagerraum haben nur er, Cella Honarald sowie die Mitglieder des Gildenrats. Einen Schlüssel haben nur er und Cella.

☞ Er hält es für abwegig, dass ein Mitglied des Gildenrats in den Diebstahl verwickelt sein könnte; die Angelegenheit sei für die Sicherheit Lowangens viel zu brisant. Sollten die Helden anfangen, in diese Richtung zu ermitteln, werden sie relativ schnell von der Stadtkommandantin darum gebeten, ihre Ermittlungen "wieder zielführender und sinnvoller" anzustellen.

☞ Am ehesten würde er den Diebstahl dem örtlichen Hehlerring zutrauen. Bereits vor einem Jahr habe es einen (misslungenen) Einbruchversuch gegeben, der von einem jungen Mann namens Frumold Gesse begangen wurde. Dieser gab in den Verhören an, im Auftrag des Wirts Torik Jostran gehandelt zu haben, der eine Art Hehler- und Schmugglervereinigung leiten soll. Leider konnte diesem nichts nachgewiesen werden, sodass lediglich Frumold des Verrats an der Stadt Lowangen angeklagt und schließlich hingerichtet wurde, um ein Exempel zu statuieren. Torik ist der Wirt des weithin bekannten Wirtshauses *Hammer und Amboss*.

☞ Vielleicht verfügt die Vogtvikarin Lowangens, Karnilia Gilian, die auch Mitglied des Gildenrats ist, über weitere Informationen zur Lowanger Unterwelt.

☞ Der Dolch wurde von ihm und Cella vor zwei Wochen (am 21. Phex) in den Lagerraum gebracht, nachdem er sich über längere Zeit beim örtlichen Hesindetempel zur Untersuchung befunden hatte.

☞ Bis vor einigen Wochen habe kaum jemand von dem Dolch gewusst, lediglich er selbst, Cella, der Gildenrat sowie die Arbeiter der Erzminen. Mitte Tsa beteiligte man den ODL sowie den Hesindetempel, um den Dolch untersuchen zu lassen.

DER DIEBSTAHL (MEISTERINFORMATION)

Der Diebstahl des Dolchs erfolgte durch den Halbfelfen Gilion Dämmerlauf in der Nacht des 3. Peraine. Dieser schlich sich mit einem SPINNENLAUF in die Feste ein und gelangte ungesehen mit Hilfe des CHAMAELIONI (Variante Tarnung) zum Lagerraum, wo er die beiden Wächter mit einem SOMNIGRAVIS ausschaltete. Anschließend knackte er das Schloss des Lagerraums, suchte und entwendete den Dolch. Um den Einbruch zu vertuschen, verschloss er die Tür am Ende wieder.

Als Magiedilettant musste er zwischendurch einen Zauberberank trinken, um die Feste mit Hilfe des CHAMAELIONI und des SPINNENLAUF wieder verlassen zu können. Die Phiole, in der sich der Zauberberank befand, hat er im Lagerraum verloren; in der Kürze der Zeit konnte er sie nicht mehr wiederfinden.

Ungefähr Mitte Phex sind dann Informationen an die Lowanger Bevölkerung durchgesickert, weil offenbar ein Novize des Hesinde-Tempels namens Kedio Derp sich über den Dolch verplappert hatte.

☞ Nachdem der Dolch als nicht magisch eingestuft worden war, hat Cella zusammen mit einigen Gildenratsmitgliedern am 20. Phex Ugruuzak aufgesucht und die Tributminderung gegen die Aushändigung des Dolchs ausgehandelt. Von diesem Zeitpunkt an wussten also auch die Orks von dem Dolch.

☞ Der Lagerraum wird durchgängig von zwei Gardisten bewacht. In den letzten Wochen waren dies tagsüber Kilian selbst sowie Helmar Gerrich und nachts Pagol Musker zusammen mit Maren Peresen. Zumindest tagsüber gab es in dieser Zeit keine besonderen Vorkommnisse. Hinsichtlich etwaiger Vorfälle in den Nächten ist Kilian nichts bekannt. Dazu sollte man jedoch Pagol und Maren noch einmal befragen.

☞ Laut Berichtsbuch, das protokolliert, wer wann den Lagerraum aufgesucht hat, war das Einlagern des Dolchs am 21. Phex das letzte Mal, dass der Lagerraum geöffnet wurde.

DER TÄTORF

Der Lagerraum ist nach der Tributübergabe, abgesehen von einigen Regalen und Truhen, fast komplett leergeräumt; sollten die Helden sich in dem Raum trotzdem noch einmal genauer umsehen, können sie bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +5 eine schmucklose Glasphiole entdecken, die unter einem der Regale liegt. In der Phiole befinden sich noch einige Tropfen einer geruchlosen, klaren Flüssigkeit.

Sollten die Helden die Phiole nicht entdecken, können Sie sie später durch einen Gardisten finden lassen, der die Helden über den Fund informiert.

Untersuchen die Helden das Schloss des Lagerraums, können sie mit Hilfe einer *Schlösser knacken*-Probe +5 oder einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 feststellen, dass das Schloss vor Kurzem mit Hilfe von Dietrichen oder ähnlichem Werkzeug geöffnet und anschließend wieder geschlossen wurde. Spuren von Magie lassen sich an dem Schloss nicht finden.

PAGOL UND MAREN

Die beiden jungen Gardisten, der dicke Pagol und die blonde Maren, können von den Helden in der Feste gefunden werden. Unabhängig davon, ob sie getrennt oder einzeln befragt werden, geben sie zunächst beide an, dass es in den letzten zwei Wochen keine besonderen Vorkommnisse gegeben habe. Eine *Menschenkenntnis*-Probe (+3 bei Pagol und +5 bei Maren) enthüllt jedoch, dass sie etwas verschweigen. Werden sie darauf angesprochen, gestehen sie nach einiger Überzeugungsarbeit (ggf. *Überreden*- oder *Überzeugen*-Probe +2), dass sie in der Nacht auf den 4. Peraine während der Wache beide eingeschlafen seien. Pagol meint sich zu erinnern, dass er ein leises Flüstern in einer Art Singsang, der ein bisschen nach Elfish klang (der von Gilion auf Isdira gewirkte SOMNIGRAVIS), gehört habe, bevor ihm die Augen zufielen. Erst nach ein paar Stunden seien sie wieder aufgewacht. Da jedoch an der Tür keine Einbruchsspuren zu erkennen waren und daher alles in Ordnung schien, wurde dieser Vorfall nicht gemeldet, weil er ihnen unangenehm war.

Mit Hilfe eines ODEM +6 lässt sich feststellen, dass die Gardisten tatsächlich in der besagten Nacht verzaubert wurden; ein ANALYS +6 zeigt die sich verflüchtenden Muster von Einflussmagie (die bei gelungener Magiekunde-Probe als SOMNIGRAVIS identifiziert werden kann).

DAS WIRTSCHAUS HAMMER UND AMBOSS

Sollten sich die Helden in Lowangen noch nicht gut auskennen, so können Sie sie an dieser Stelle dadurch verwirren, dass es zwei Gasthäuser dieses Namens in Lowangen gibt: Zum einen das weithin bekannte Wirtshaus am Marktplatz, zum anderen eine kleinere Taverne in der Nähe des Ingerimmmtempels, die vom Ruhm des Namensvetters profitiert. Im Folgenden wird lediglich auf das *Hammer und Amboss* am Marktplatz eingegangen.

Wenn die Helden sich in Lowangen über den Wirt Torik Jostran erkundigen, können sie in Erfahrung bringen, dass sein Wirtshaus insbesondere wegen seines bunten Publikums einen derart bekannten Ruf hat: Reisendes Volk aus aller Herren Länder kehrt dort ein. Daher ist es im *Hammer und Amboss* angeblich auch möglich, 'exotischere' Geschäfte abzuschließen; Gerüchte über dunkle Machenschaften wie Hehlerei, Schmuggel oder sogar Menschenhandel werden immer wieder laut, konnten von der Garde jedoch nie verifiziert werden.

Torik verdient sich tatsächlich ein Zubrot durch Hehlerei sowie durch das gelegentliche Kassieren von Schweigegeld, wenn in seinem Hause dubiose Geschäfte vereinbart werden;

den Dieb Frumold hat er damals allerdings nicht angeworben, dieser hatte bloß – in Kenntnis der Gerüchtelage um den Wirt – versucht, sich auf diese Weise einem Teil seiner Schuld zu entziehen.

Wenn die Helden den alten Torik in seinem zweistöckigen Wirtshaus am Marktplatz aufsuchen, wird er sie freundlich empfangen. Sobald sie zu erkennen geben, weswegen sie da sind, führt er sie in ein sehr edel eingerichtetes, an den Schankraum angrenzendes Geschäftszimmer. Höflich, aber bestimmt bestreitet er jegliche Verbindung zu dem Diebstahl und verweist auf seinen "guten Lowanger Patriotismus" – niemals würde er der Stadt schaden wollen.

Sollten die Helden Torik fragen, wem er einen solchen Diebstahl aus der Feste zutraut, verweist er darauf, dass es Gerüchten zufolge einen ehemaligen Eleven der Halle der Macht in Lowangen gibt, der sich mit Hilfe seiner magischen Fertigkeiten auf das Diebeshandwerk spezialisiert hat. Da er angeblich ein "Spitzohr" ist, dürften die Helden ihn am ehesten im Stadtteil Bunte Flucht finden. Allerlei Gesindel zweifelhafter Gesinnung könne man aber auch in der Schänke *Orkentod* antreffen.

Lidia

Wenn die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, sich auf dem Marktplatz vor der Feste ein wenig umzuschauen, können Sie einem Helden, dem eine *Gassenwissen*-Probe +6 gelingt, den Hinweis geben, dass sich am Rande des Marktplatzes immer einige Bettler aufhalten, die vielleicht etwas Aufschlussreiches beobachtet haben könnten. Unter ihnen befindet sich auch die den Helden bereits bekannte Lidia, die gegen etwas Brot gerne hilft. Notfalls geht sie auch von sich aus auf die Helden zu, sollten diese keine Anstalten machen, die Bettler zu befragen. Grundsätzlich können Sie als Spielleiter das Mädchen jederzeit in der Funktion eines Jokers einsetzen, wenn die Helden bei ihren Recherchen nicht mehr weiterwissen oder zu langsam vorankommen. Lidia ist auf Grund ihrer ausgedehnten Streifzüge durch die Lowanger Unterschicht bzw. Unterwelt stets gut informiert.

Folgende Hinweise kann sie auf jeden Fall geben:

☞ In der Nacht auf den 4. Peraine hat sie einen sehr schlanken, vermummten Mann in dunkler Kleidung dabei beobachtet, wie er zur Mauer der Feste schlich und sie "wie eine Spinne" hochkletterte. Einige Zeit später kam der Mann auf demselben Wege wieder zurück und verschwand zügig in Richtung des Stadtteils Bunte Flucht. Der Stadtgarde hat sie den Vorfall nicht gemeldet, da die ihr das ja ohnehin nicht geglaubt hätte.

☞ Bei dem Spinnenmann könnte es sich von der Statur her um einen Halbelfen handeln, der Lidia bereits mehrere Tage vor dem Einbruch aufgefallen sei. Er habe sich auf dem Markt herumgedrückt, ihr nie etwas gespendet und sich scheinbar sehr für die Wachen, die auf den Mauern der Feste patrouillierten, interessiert.

☞ Elfen und Halbelfen findet man gewöhnlich im Stadtteil Bunte Flucht; sie verkehren dort insbesondere in der Schänke *Salamanderstein*.

☞ Sie ist sich nicht ganz sicher, meint aber, sie habe besagten Halbelfen auch mal aus der Schänke *Orkentod* kommen gesehen.

DIE PHIOLE

In der Phiole befand sich Zaubertrank der Qualität E. Die Helden können dies entweder durch eine eigene Analyse (*Alchemie*-Probe +4 bzw. +8 für die Feststellung der Qualität) herausfinden oder sich an den Hesindetempel, die Niederlassung des ODL oder eine der Magierakademien wenden. Eine gründliche Analyse nimmt etwa sechs Stunden in Anspruch. Informieren sich die Helden auf dem Marktplatz oder bei den ansässigen Alchimisten, wo es in Lowangen möglich ist, Zaubertränke zu erwerben, erfahren sie, dass es auf Grund der Warenknappheit momentan relativ schwierig ist, an derartige alchimistische Produkte zu kommen. Lediglich bei den Akademien oder beim ODL kann man solche Waren regelmäßig erwerben.

DER HESINDETEMPEL

Falls die Helden den Hesindetempel aufsuchen, um mit dem Novizen Kedio Derp zu sprechen, wird der Hohe Lehrmeister des Tempels, Melchior Arenbruch – ein trotz seiner gut 60 Jahre jung wirkender, großer Mann – sie in die Bibliothek des Tempels führen. Dort muss Kedio als Buße für seine Geschwätzigkeit ein aktuelles Register über die hier gelagerten Bücher anlegen.

Kedio wird den Helden kleinlaut berichten, dass er zusammen mit einigen Freunden Mitte Phex eine ausgedehnte Visitation der Lowanger Schänken unternommen hat. Dabei sei ihm, als er bei einigen Damen Eindruck schinden wollte, im *Orkentod* herausgerutscht, dass er vor Kurzem bei der Untersuchung eines "orkischen Ritualdolchs" geholfen habe, der im Rahmen der Tributübergabe an die Orks ausgehändigt werden soll. Dies habe bei vielen Besuchern der Schänke Wut und Aufregung hervorgerufen. An einzelne Personen kann Kedio sich aber nicht mehr erinnern.

Von Melchior und Kedio können die Helden auch eine Beschreibung des Dolchs erhalten (siehe Beschreibung auf Seite 41).

DER PHEXTEMPEL

Wenn die Helden den Phextempel, die *Halle des Handels*, aufsuchen, um sich dort über Diebe im Allgemeinen oder den Einbruch zu informieren, begegnen sie der Vogtvikarin Lowangens, Karnilia Gilian, einer klein gewachsenen Frau mit halbmondförmigen Brillengläsern und Kaufmannsgewändern. Diese wird sie darauf hinweisen, dass man in Lowangen seit jeher dem Handelsaspekt des Gottes mehr Bedeutung zugemessen hätte als dem Aspekt des Diebstahls. Gegen eine angemessene Gegenleistung (z. B. eine Spende, eine Information oder einen Botengang) wird Karnilia den Helden außerdem Folgendes mitteilen:

- ☞ Der Wirt des *Hammer und Amboss* ist mitunter in dunkle Geschäfte verwickelt. Sie hält es aber für unwahrscheinlich, dass er etwas mit dem Diebstahl aus der Feste zu tun hat.
- ☞ Schon seit einigen Jahren treibt sich ein sehr talentierter Dieb und Einbrecher in Lowangen herum, der sich anscheinend auf die arkanen Künste versteht. Ihm würde sie diesen Diebstahl durchaus zutrauen.
- ☞ Wo man diesen Dieb finden kann, ist Karnilia nicht bekannt. Da es ein Halbelf sein soll, würde sie ihn in der Bunten Flucht suchen.

DIE AKADEMIE DER VERFORMUNGEN

Je nachdem wie dringlich die Helden ihr Anliegen vorbringen, werden sie entweder in kurzer Zeit oder erst innerhalb eines Tages zum Akademieleiter, dem Erzmagus Elcarna von Hohenstein, vorgelassen. Der freundliche, über 80 Jahre alte Elcarna wird den Helden aufrichtig zu helfen versuchen, verfügt aber über keine weiteren Informationen.

Immerhin können die Helden hier die Phiole untersuchen lassen, siehe links.

DIE HALLE DER MACHT

Hier wird man die Helden, unabhängig von Sozialstatus und Dringlichkeit des Angelegens, erst einmal mehrere Stunden oder sogar einen Tag warten lassen, bis sie zu Emmeran Gerdenwald, einem alten Magister mit schütterem Haar und ohne erkennbare Gefühlsregungen, vorgelassen werden. (Sollten sich unter den Helden anerkannte schwarzmagische Autoritäten oder Absolventen dieser Akademie befinden, haben sie vielleicht schneller Erfolg.)

Emmeran wird den Inhalt der Phiole für eine angemessene Gegenleistung analysieren lassen, siehe links. Erwähnen die Helden, dass sie einen Halbelfen des Diebstahls verdächtigen, wird der alte Magister hellhörig. Er erinnert sich an einen ehemaligen Eleven, einen Halbelfen, den ein Bauer einst an die Akademie verkaufte. Sein Name war Gilion. Trotz seiner großen Begabung wurde er der Akademie schon nach kurzer Zeit wieder verwiesen, da er begann, andere Eleven, das Lehrpersonal und Bewohner Lowangens zu bestehlen, und damit den Ruf der Lehranstalt schädigte. Dies mag gut zehn Jahre her sein; was der Halbelf heute macht, weiß Emmeran nicht. Er hat sich allerdings schon immer gerne in eher zwielichtigeren Schänken wie dem *Orkentod* aufgehalten. Außerdem könne man Halbelfen und Elfen auch im *Salamanderstein* in der Bunten Flucht antreffen. Emmeran kann Gilion relativ genau beschreiben (eine Beschreibung Gilions finden Sie im Anhang, Seite 40).

DER ORDEEN DER GRAVEN STÄBE

Beim ODL werden die Helden schnell zu der Kammerherrin Gunelde Horgel, einer dunkelblonden, den Helden gegenüber ziemlich reservierten Maga mittleren Alters, vorgelassen. Gunelde, die eher von misstrauischer Natur ist, wird versuchen, möglichst viel von den Helden zu erfahren, ohne selbst Informationen preisgeben zu müssen. Verdeutlichen ihr die Helden die Gefährlichkeit der Situation für die Stadt Lowangen oder berufen sie sich darauf, im Auftrag der Stadtkommandantin zu handeln, wird sie jedoch einlenken und versuchen zu helfen. Die Helden können hier sowohl den Inhalt der Phiole analysieren lassen (siehe links) als auch eine Beschreibung des Dolchs erhalten (siehe Seite 41). Außerdem kann nach kurzer Recherche in den internen Papieren herausgefunden werden, dass eine Phiole dieser Form mit Zaubertrank dieser Art und Güte hier am 2. Peraine verkauft wurde. Der Alchimist Quanton Toberen, der diesen Verkauf tätigte, kann den Helden eine ziemlich präzise Beschreibung Gilions geben. Wo dieser sich aufhält, ist ihm aber nicht bekannt.

DIE SCHÄPKE SALAMANDERSTEIN

Die Schänke, die von außen kunstvoll bemalt und innen mit vielen Bildern und Wandteppichen dekoriert ist, ist eine falsche Fährte; weiterführende Informationen erhalten die Helden hier nicht. Auf den Diebstahl oder einen diebischen Halbelfen angesprochen, wird die Wirtin Galiel Finkenfarn lediglich entgegnet, sie könne sich nicht vorstellen, dass ihre Kundschaft derartige Untaten beginge. Es gebe doch viel schönere Dinge im Leben. Anschließend wird sie den Helden eine große Auswahl erlesener Weine anbieten. Außerdem ist derzeit gerade ein gut aussehender Barde namens Karon Horigan in der Schänke, der einem Plausch mit einer attraktiven Heldin alles andere als abgeneigt ist.

DIE SCHÄPKE ORKENTOD

Diese im südlichen Teil Alt-Lowangens gelegene Schänke hieß ursprünglich *Tjolmarer Stuben*, wurde jedoch vom verbitterten, humpelnden Wirt Eslam Eiderstein in *Orkentod* umbenannt, nachdem dieser seine Frau und seine zwei Kinder durch die Orks verloren hatte. Seitdem gibt es immer dann Freibier, wenn jemand Trophäen mitbringt, die er von den Orks erbeutet hat. So ist die Schänke inzwischen mit allerlei orkischen Skalps, Schmuckstücken und Waffen 'dekoriert'. Dementsprechend besteht das Klientel der Schänke fast ausschließlich aus überzeugten Orkhassern.

Eslam unterstützt Aldare und ihre Handlanger von Lowangen aus mit Geld und Gütern. In die aktuellen Pläne Aldares ist er allerdings nicht eingeweiht, da sie seinem losen Mundwerk nicht traut.

Weisen Sie die Helden regelmäßig durch Meisterpersonen bei passenden Gelegenheiten darauf hin, dass der *Orkentod* ein gefährlicher Ort ist, wo es regelmäßig zu Schlägereien kommt. Die Helden sollten die Schänke mit nervöser Vorsicht aufsuchen, nachdem sich der Verdacht verdichtet hat, dass sie den Dieb möglicherweise dort finden können.

Am Abend des 5. und 6. Peraine wird Gilion sich nicht in der Schänke aufhalten. Dafür könnten die Helden dort auf den Schmiedegesellen Arve und seine Freunde treffen. Diese werden die Helden schnell als "Orkfreunde" denunzieren, sodass es zu einer größeren Auseinandersetzung mit einigen Besuchern der Schänke kommen kann. Passen Sie die Zahl der Schläger an die Zahl und Kampfkraft der Helden an.

Schläger

Raufen: INI 10+W6	AT 14	PA 11	TP 1W (A)	DK H
Schlagring: INI 10+W6	AT 13	PA 9	TP 1W+2 (A)	DK H
Schwerer Dolch: INI 10+W6	AT 12	PA 10	TP 1W+2	DK H
Keule: INI 10+W6	AT 13	PA 10	TP 1W+2	DK N
Vorschlaghammer: INI 7+W6	AT 12	PA 9	TP 1W+5	DK N
LeP 31 AuP 33 RS 1 WS 6 MR 3 GS 8 Ausweichen 7				
Relevante Sonderfertigkeiten: Einigen Schlägern können Sie die SF Wuchtschlag und/oder Finte zugestehen.				

Notfalls können Sie die Helden durch eine rechtzeitig erscheinende Patrouille der Stadtgarde vor dem Ärgsten bewahren. Verhalten sich die Helden unauffällig und geraten in keine

Schlägerei, so können sie sich beim Wirt oder bei den Gästen nach Gilion erkundigen. Folgendes lässt sich in Erfahrung bringen:

Ein Halbelf namens Gilion ist regelmäßig Gast im *Orkentod*. Er kommt fast jeden zweiten Tag in die Schänke.

Gilion verdient sein Geld dadurch, dass er "den stinkenden Schwarzpelzen" das nimmt, was diese den Lowangern gestohlen haben. Ihm sind schon einige Freibiere zu verdanken; häufig hat er den Orks besonders schöne Trophäen gestohlen.

Gilion wird die Schänke erst wieder am Nachmittag des 7. Peraine aufsuchen. Ihn direkt im *Orkentod* zu konfrontieren, ist der riskanteste Weg, ihn zu stellen, da ihm einige Besucher der Schänke zu Hilfe kommen werden. Eine weniger gefährvolle Möglichkeit ist, ihm vor oder nach dem Besuch der Schänke aufzulauern und ihm bis zu seiner Wohnung in einem Haus in der Bunten Flucht (in der Nähe des Rahjatempels) zu folgen. Er wird sich den Helden nicht kampfflos ergeben und, wenn möglich, vor ihnen flüchten.

Gilion Dämmerlauf

MU 15 KL 13 IN 16 CH 12 FF 16 GE 16 KO 13 KK 12
Wolfsmesser: INI 13+W6 AT 16 PA 20 TP 1W+3 DK N
LeP 32 AuP 35 AsP 25 RS 1 WS 7 MR 7 GS 10

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Flink, Goldgier 10

Relevante Sonderfertigkeiten: Ausweichen III (Wert 19), Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Gezielter Stich

Herausragende Talente: Schlösser knacken 11, Sich verstecken 13, Schleichen 14, Körperbeherrschung 10, Klettern 12, Taschendiebstahl 12

Übernatürliche Begabungen: CHAMAEIONI 11, SPINNENLAUF 10, SOMNIGRAVIS 11, BLITZ 11, HARMLOSE GESTALT 9

Gilion wird sich ergeben, sobald er mehr als zwei Drittel seiner LeP verloren hat. Im Rahmen eines Verhörs können ihm folgende Informationen entlockt werden:

Er hat den Dolch im Auftrag eines einäugigen, kriegsversehrten Mannes gestohlen, der ihn Ende Tsa im *Orkentod* angeheuert hat. Dieser hat ihm die fürstliche Entlohnung von 150 Dukaten für den Diebstahl gegeben.

Den Mann, Berman Arberdan, kennt Gilion schon seit längerer Zeit, da dieser ebenfalls oft im *Orkentod* einkehrt. Er ist ein guter Freund des Wirts Eslam. Sie teilen das gleiche Schicksal: Auch Berman hat seine Kinder durch die Orks verloren.

Berman hat Gilion geraten, die Stadt nach dem Diebstahl möglichst schnell zu verlassen – schon sehr bald würde es hier nicht mehr so friedlich sein. Gemeinsam mit einer "mächtigen Freundin" werde er "mit Hilfe des Dolchs den Orks heimzahlen, was diese ihm, der Stadt Lowangen und dem ganzen Svelkland angetan hätten". Und es gäbe wieder "ehrliehen Krieg". Gilion denkt allerdings noch nicht an Flucht; er kann ja immer noch fliehen, wenn sich diese Gefahr tatsächlich abzeichnet.

Gilion hat den Dolch bereits am Morgen des 4. Peraine an Berman ausgehändigt, der daraufhin sofort mit einem Pferd die Stadt verlassen hat. Er meinte, nun müssten schnell die "nötigen Vorbereitungen" getroffen werden.

Gilion weiß, dass Berman zusammen mit seiner Frau Jette einen kleinen Hof östlich von Lowangen am Ufer eines Sees bewohnt. Da Berman angedeutet hat, dass sich dort auch seine "mächtige Freundin" aufhalte – die insbesondere auch dafür Sorge, dass die Orks den Hof meiden –, geht Gilion davon aus, dass der Bauer dorthin aufgebrochen ist.

Die Helden können Gilion der Stadtgarde übergeben, die ihn erst einmal für längere Zeit wegsperren wird. Anschließend sollten die Helden der Stadtkommandantin Bericht erstatten.

BERICHT BEI DER STADTKOMMANDANTIN (7. PERAINE)

Die Helden können Cella in ihrem militärisch karg eingerichteten Arbeitszimmer in der Feste finden. Lassen Sie die Spieler ihre bisherigen Erkenntnisse darstellen. Versuchen Sie, durch gelegentliche Zwischenfragen und Anmerkungen Cellas die wesentlichen Informationen zusammenzufassen.

Schließlich kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euren Bericht beendet habt, wendet sich Cella mit sorgenvoller Miene zum Fenster ihres Arbeitszimmers und

lässt ihren Blick nachdenklich über die Dächer der Stadt Lowangen schweifen. Schließlich sagt sie: "Wenn sich bewahrheitet, was Ihr herausgefunden habt, ist Lowangen in großer Gefahr und es bleibt Euch nicht mehr viel Zeit, um die Bedrohung abzuwenden! Eine erneute, dritte Belagerung, nachdem wir die zweite gerade erst überstanden haben, wäre eine Katastrophe. Wir müssen schnell die Schwarzpelze in Kenntnis setzen, sie warnen und um eine Verlängerung der Frist bitten! Hoffentlich ist Urgruuzak einsichtig."

Den von Gilion genannten See östlich von Lowangen kennt Cella; sie kann den Helden eine Karte des Lowanger Umlands zur Verfügung stellen, auf der sie die Lage des Sees markiert. Cella wird am Morgen des 8. Peraine zum nördlich von Lowangen gelegenen Lager der Burrkuzk-Sippe der Orichai aufbrechen, um dort Urgruuzak über die gewonnenen Erkenntnisse zu informieren und um mehr Zeit für die Wiederbeschaffung des Dolchs auszuhandeln. Sie bittet die Helden, sie zu begleiten, damit der Orkhäuptling aus erster Hand unterrichtet werden kann.

DURCH DIE LOWANGER WILDNIS

IM ORKLAGER (8. PERAINE)

Ein Fußmarsch zum Lager der Burrkuzk dauert zwischen zwei und drei Stunden. Falls die Helden nicht über Pferde verfügen, ist dies nicht weiter schlimm: Auf Grund der Frühjahrsregenfälle sind die Wege derart aufgeweicht, dass an einen schnellen Ritt sowieso nicht zu denken wäre. Cella selbst wird notfalls neben den Helden her reiten.

Kurz bevor die Stadtkommandantin und die Helden das Lager erreichen, werden sie von einer Handvoll Orkjäger abgefangen und nach ihrem Begehr gefragt. Nachdem sie dieses genannt haben, führt man sie zum Häuptling.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein hölzerner Palisadenwall umschließt das Orklager, in dem ein buntes Durcheinander aus schreienden Orkkindern, struppigen Hunden, meckernden Ziegen und grunzenden Schweinen herrscht. Ihr seht diverse einfache Zelte aus Fellen und Tierhäuten, eine große Feuerstelle und weiter hinten einen abgetrennten Pferch, in dem einige schmutzige Ponys stehen.

Der feiste Urgruuzak erwartet euch bereits, die Arme vor dem schwarzen Lederpanzer verschränkt, umgeben von einem halben Dutzend seiner Krieger. "Stadtkommandantin! Ich hoffe, Ihr seid nicht mit leeren Händen gekommen", begrüßt er euch mit grimmiger Miene.

eindrucksvoller Orkkrieger ein. Offensichtlich wütend ruft er dem Häuptling etwas auf Ologhaijan zu – mit den entsprechenden Sprachkenntnissen versteht ein Held den Vorwurf: "Alles Lüge! Die Glatthäute halten uns zum Narren! Töten wir diese Schwächlinge hier und dann all jene, die in der Stadt über uns lachen!"

Dieser Okwach namens Gharrai hat den Ehrgeiz, eines Tages selbst die Funktion des Häuptlings einzunehmen. An die Existenz des Ritualdolchs hat er von Anfang an nicht geglaubt, zumal die Stadtkommandantin den Gegenstand zu den Verhandlungen nicht mitgebracht hatte. Indem er sich – anders als Urgruuzak, der zwar verschlagen ist, gewöhnlich aber eher besonnen auftritt – unerbittlich und kampfbereit gibt, will er sich vor dem Rest der Sippe profilieren.

Urgruuzak ist weniger impulsiv als Gharrai. Er ist sich bewusst, dass eine erneute Belagerung Lowangens auch Nachteile mit sich bringen würde. Aber er kann sich derzeit auch nicht sicher sein, ob die Glatthäute ihn nicht tatsächlich für dumm verkaufen. Er ist misstrauisch, ungeduldig und unzufrieden mit der Situation, und er muss Härte demonstrieren, um in seinem Amt nicht angezweifelt zu werden.

Urgruuzak weist Gharrai kurz auf Ologhaijan zurecht, ehe er sich wieder Cella und den Helden zuwendet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Eure Zeit läuft ab, Glatthäute. Ich weiß nicht, ob ihr lügt oder listig sein wollt, und es ist mir auch gleichgültig. Drei weitere Tage sollt ihr haben, mehr nicht! Halte ich den Dolch dann noch immer nicht in meinen Händen, sind alle

Cella lässt die Helden, nachdem sie sie (erneut) vorgestellt hat, erzählen, was sie herausgefunden haben. Nach diesem Bericht mischt sich augenblicklich ein besonders kräftiger,

Abmachungen zwischen den Lowangern und uns hinfällig. Geht jetzt und findet den Dolch wieder – falls es ihn überhaupt gibt! Doch ihr werdet nicht alleine gehen! Einer meiner Khurkach wird euch begleiten und sicherstellen, dass ihr euch wirklich Mühe gebt. *Shardur!*”

Ein Ork mit einer auffällig blauschwarzen Fellfärbung und einer Kette aus Bärenzähnen und Elfenohren am Hals tritt daraufhin vor. Er trägt eine geschwärzte Plattenrüstung, auf seinem Rücken einen Reiterbogen und an seiner Seite eine mächtige Doppelaxt. Seine steinerne Miene lässt nicht erkennen, was er über die Aufgabe, euch zu begleiten, denkt. Er nickt nur kurz und ist mit wenigen langen Schritten bei euch.

Ugruuzak wird sich diesbezüglich nicht umstimmen lassen, sodass Cella die Helden schließlich in Begleitung Shardurs in östliche Richtung zu dem von Gilion beschriebenen Hof schicken muss. Vorher wird sie sie noch darauf hinweisen, dass Shardur möglichst nichts zustoßen sollte, weil sonst die – ohnehin schon angespannte – Beziehung zwischen den Orks und den Lowangern endgültig ruiniert wäre.

ZUM UNTERSCHLUFP DER MAGIERIN

Das Wegstück vom Orklager bis nach Lowangen werden die Helden und Shardur noch von der Stadtkommandantin begleitet. Cella wird Shardur gestatten, ausnahmsweise die Stadt zu betreten, da sonst ein zu großer Umweg in Kauf genommen werden müsste, um über den Svellt zu kommen.

Die Reise zum See dauert auf Grund des aufgeweichten Bodens sowie der sehr schlechten Wege zirka 1,5 Tage. Verfügen die Helden nicht über ausreichend Proviant und Decken, wird die Stadtkommandantin sie entsprechend ausrüsten. Shardur hat einen eigenen Proviantbeutel bei sich sowie das Fell eines – eigenhändig getöteten – Höhlenbären als Umhang und Decke.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemeinsam mit Shardur durchquert ihr Lowangen. Viele böse, aber auch manch ängstliche Blicke werden eurem Begleiter zugeworfen. Für offene Anfeindungen fehlt den Bürgern Lowangens aber anscheinend der Mut. Schließlich habt ihr das südliche Stadttor erreicht; ihr verlasst die Stadt und wendet Euch Richtung Osten. Es ist ein kühler, aber freundlicher Tag: Die grauen Regenwolken haben sich endlich verzogen und geben einen blassblauen Himmel preis, in dem eine fahle Praiosscheibe hängt, die Licht, aber wenig Wärme spendet. Der Weg ist vom Regen der letzten Tage aufgeweicht und voller Pfützen, schon bald pappt euch klebriger Schlamm unter den Stiefelsohlen. Das umliegende Land ist leicht hügelig und wird immer waldiger, je weiter ihr euch von Lowangen entfernt.

Der Fußmarsch zum See führt durch hügeliges, teilweise bewaldetes Gebiet und ist auf Grund der aufgeweichten, kaum sichtbaren Wege mühsam. Das Wetter ist insofern besser geworden, als dass es nicht mehr regnet, aber noch immer bläst ein kalter Wind, der mit scharfen Zähnen selbst durch beste Win-

terkleidung beißt. Wer sich abends ein Plätzchen zum Schlafen sucht, wird keine trockene Stelle finden: Der Boden ist morastig und schlammig. Weisen Sie die Helden ruhig immer wieder mal auf die Unbequemlichkeiten ihrer kurzen Reise hin.

Während der Reise können Sie von den Helden diverse Proben auf *Orientierung* und *Fährtsuchen* verlangen, damit diese sich auch wirklich Richtung Osten halten bzw. um festzustellen, ob sie Spuren von Berman finden. Sollte die *Fährtsuchen*-Probe um mehr als +5 gelingen, lässt sich anhand der gelegentlich auffindbaren Spuren feststellen, dass Berman teilweise geritten ist, sein Pferd auf morastigerem Boden aber geführt hat. Für das Aufschlagen eines Lagers am Abend an einer geeigneten Stelle können Sie entsprechende *Wildnisleben*-Proben verlangen, die bei Misslingen zu Abzügen bei der nächtlichen Regeneration führen. Derartige Proben können Sie natürlich auch separat für Shardur würfeln, der die Helden dann ggf. korrigiert.

Schwerpunkt dieses Abenteuerabschnitts sind nicht in erster Linie die verschiedenen Begegnungen, sondern die Interaktion zwischen Shardur und den Helden. Auf der nächsten Seite finden Sie einige Hinweise zur Darstellung Shardurs.

Zu den folgenden Begegnungen sollte es auf der Reise kommen:

ORKRÄUBER! (I. REISETAG)

Der Rauch über Lowangens Dächern lässt sich in der Ferne noch immer erahnen, als Helden, denen eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt (alternativ auch *Gefahreninstinkt*-Probe), ein Geräusch hören, das sie aufhorchen lässt: Hinter einer von zerrupften Büschen gekrönten Hügelkuppe knackt ein Zweig, dann hört man kurz ein Flüstern. Selbst wenn die Helden nichts Außergewöhnliches bemerken, wird Shardur auf jeden Fall stutzig, bleibt stehen und lauscht.

Hinter dem Hügel haben fünf (Anzahl ggf. an die Kampfstärke der Helden anpassen) Orkräuber, *Yurach* (ehemals vom Stamm der Drughash-Orks), ein provisorisches Lager aufgeschlagen. Verbotenerweise halten sie sich schon seit einigen Tagen in der 10-Meilen-Zone um Lowangen auf, um menschliche Bauern auf dem Weg zum Markt zu überfallen und deren Wagen zu plündern. Einen Kampf mit den Helden werden sie zu vermeiden versuchen, weil sie es nicht auf eine gefährliche Auseinandersetzung mit bewaffneten Gegnern abgesehen haben. Sie werden sich (und ihre Beute, einen Geldsack mit Münzen im Gesamtwert von 12 Dukaten) aber verteidigen, wenn man sie angreift.

Shardur wird die “ehrlösen Yurach” auf jeden Fall bekämpfen wollen, weil sie in seinen Augen Abschaum sind und zudem das von ihm respektierte Abkommen mit den Glatthäuten missachten.

Yurach-Orks

Arbach: INI 12+W6 AT 17 PA 15 TP 1W+5 DK N

Gruufhai: INI 10+W6 AT 16 PA 13 TP 1W+6 DK N

Wurfspeer: INI 12+W6 FK 17 TP 1W+4

LeP 39 AuP 44 RS 4 WS 8 MR 2 GS 8 Ausweichen 7

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Vorteile: Zäher Hund, Dämmerungssicht

DIE FRATZE DES KRIEGES (2. REISETAG)

Nachdem die Gruppe die 10-Meilen-Zone um Lowangen schon länger verlassen hat, bemerkt ein Held, dem eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, graue Rauchfahnen am Horizont. Folgen die Helden den aufsteigenden Schwaden, finden sie Folgendes:

DAS SPIEL MIT SHARDUR

☞ Shardur spricht neben Ologhaijan auch fast fließend Garethi. Insoweit dürfte es grundsätzlich keine Verständigungsprobleme geben. Es wäre aber stimmungsvoll, wenn Sie Shardur in passenden Momenten einige der auf Seite 41 genannten orkischen Begriffe (also z.B. "zra" und "ai" für "ja" und "nein") benutzen lassen. Dafür empfiehlt es sich, einen kleinen "Spickzettel" mit einer passenden Auswahl an Begriffen vorliegen zu haben.

☞ Als Khurkach verhält er sich stets stolz und beherrscht. Zögerlichkeit wird von ihm als Schwäche interpretiert.

☞ Die Vereinbarung der Orks mit den Lowangern sieht er als sinnvoll an. Für ihn ist es nur natürlich, dass die schwachen Glatthäute den stärkeren Orks etwas dafür geben müssen, dass Letztere sie nicht vernichten. Für ihn als jungen Ork, der nur diesen Zustand kennt (er wurde erst 1012 BF, also kurz nach dem Abschluss des Abkommens, geboren), ist die Situation völlig normal.

☞ Er ist sich der Wichtigkeit seiner Mission bewusst und wird vermeiden, die Menschen unnötig zu provozieren. Auch wird er weitestgehend mit ihnen zusammenarbeiten – Letzteres insbesondere dann, wenn die Menschen es geschafft haben, seinen Respekt zu verdienen.

☞ Seinen Respekt können sich nur Männer verdienen, die Mut, Stärke, erstaunliche Kampffertigkeiten oder herausragende Fähigkeiten im Überleben in der Wildnis demonstrieren.

☞ Frauen wird er auf Grund der patriarchalischen orkischen Kultur generell nicht beachten und vermeiden, mit ihnen zu sprechen. Ihre Vorschläge ignoriert er konsequent.

☞ Elfen wird er misstrauisch beäugen und möglichst nicht mit ihnen reden. Sollte sich ein Elf ihm gegenüber verdächtig verhalten (das kann auch schon ein in Shardurs Nähe auf Isdira gewirkter Zauber sein), ist es schnell möglich, dass er sich provoziert fühlt und mit gezogener Waffe auf das 'Spitzohr' losgeht. Von einem 'respektablen' Menschen wird er sich jedoch von einem Angriff abhalten lassen.

☞ Kriegerinnen belustigen ihn – er wird bei passender Gelegenheit anmerken, dass es dumm von den Glatthäuten sei, die Tiere, die ihre Nachkommen gebären, Waffen tragen zu lassen.

☞ Sollte sich eine gut aussehende Heldin in der Gruppe befinden, wird Shardur versuchen herauszufinden, welchem männlichen Helden sie gehört (im Zweifel natürlich dem Krieger der Gruppe). Er wird diesem Helden dann ein Duell bis zum ersten Blut um die Sklavin vorschlagen.

☞ Magiern wird er nicht mit Respekt, aber mit einer gewissen Vorsicht begegnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In einer Senke zwischen sattgrünen Hügeln bietet sich euch ein Bild des Grauens. Die verkohlten Reste eines kleinen Orklagers glühen noch, schwer liegt der beißende Geruch nach Rauch und verbranntem Fleisch in der Luft. Als ihr



☞ Mit Menschen, die seinen Respekt verdient haben, ist er durchaus bereit, längere Gespräche über den Kampf, den Tod oder die Jagd zu führen.

☞ Sollte Shardur im Laufe des Abenteuers verletzt werden, wird er sich seine Wunden möglichst selbst versorgen; nur im absoluten Notfall lässt er sich von einem der Glatthäute helfen. Er verfügt über vier Anwendungen Wirselskraut-Salbe, die er einem *wirklich* respektablen Kämpfer nach einem Kampf evtl. auch anbieten würde.

Zitate:

"Eure Götter sind hier schwach. Wieso sonst beherrschen wir Orks dieses Land, wenn nicht Brazoragh und Tairach die mächtigeren Götter sind?"

"Im Totenreich wird Tairach mich mit den Zähnen meiner erschlagenen Feinde belohnen. Aus diesen werden dann mir ergebene Sklaven und Frauen wachsen."

näherkommt, steigt heiser krächzend ein Schwarm schwarzer Schwingen in den Himmel und gibt den Blick frei auf zahlreiche tote Körper – nicht nur Hunde, Gänse und Ziegen, auch etwa zwei Dutzend Orkleichen liegen erschlagen in ihrem eigenen Blut.

Eine Gruppe Thorwaler hat hier vor wenigen Stunden gewütet und mitleidlos die gesamte kleine Orksippe getötet, erst die Krieger und anschließend die Frauen und Kinder. Wenn sich die Helden näher umsehen (hierfür sind *Totenangst*- und/oder *Mut*-Proben erforderlich), finden sie überall blutige Beweise für die grausame Härte, mit der hier gemordet wurde: Mindestens zwei Orkkrieger wurden skalpiert und mehreren anderen Sippenmitgliedern Gliedmaßen – Finger, Ohren, Brüste – abgeschnitten. Ein Säugling wurde mit einem Axthieb in der Mitte durchtrennt (ggf. *Selbstbeherrschungs*-Probe, damit sich der Held, der die Leiche findet, nicht übergibt). Ein kräftiger Ork mit gefärbtem Haupthaar und Tätowierungen im Gesicht wurde entkleidet an einen Pfahl gebunden und offensichtlich gefoltert, ehe Tairach ihn in sein Reich aufnahm. Sein Körper weist zahlreiche Verletzungen und Brandwunden auf. Einem Ork, der eine Kupferscheibe um seinen Hals trägt und dessen Kleidung mit blutroten Symbolen bemalt ist, wurden die Augen ausgestochen, bevor man ihn in einer Pfütze ertränkte. Untersucht ein Held die Wunden der toten Orks, stellt er mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe fest, dass die Angreifer hauptsächlich mit Äxten und ähnlichen Hieb Waffen gekämpft haben. Etwas abseits vom Lager lassen sich zudem zwei frische Gräber finden, auf die verschiedene Runen gemalt wurden – mit den entsprechenden Sprachkenntnissen lassen sie sich als thorwalsche Runen identifizieren, mit denen man Grabstätten schmückt. Bei einer weiteren gelungenen *Geographie*-Probe +7 ist einem Helden bekannt, dass sich im Svellttal und im Lowanger Umland manchmal Thorwaler aufhalten, die auf der Suche nach einem Kampf gegen die Orks sowie auf der Jagd nach guter Beute sind.

Shardur reagiert auf den Fund dieses Massakers zwar nach außen beherrscht, mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +7 erkennt ein sensibler Held allerdings eine tiefe Erschütterung hinter seiner steinernen Miene. Still und aufrecht schreitet er das zerstörte Lager ab, studiert lange das Ausmaß der Zerstörung und sieht sich intensiv die Leichen an, ehe er die Helden wissen lässt, dass er die Toten den Bräuchen seines Stammes entsprechend verbrennen möchte, damit sie zu Tairach ins Totenreich gelangen. Hilfe von den Helden nimmt er dabei an. Sollte ihn ein Held auf den grauenhaften Fund ansprechen, wird er antworten, dass es sich bei diesen Orks um eine sehr kleine, nomadisch lebende Sippe seines Stammes gehandelt habe, die überwiegend aus Drasdech und Grishik bestand und die er nicht näher kannte. Dass Glatthäute Orksippen überfallen und dabei auch wehrlose Grishik, Tiere, die Orks gebären, und Azzecks töten, passiere von Zeit zu Zeit – allerdings sei es das erste Mal, dass er das Ergebnis eines solchen Überfalls zu Gesicht bekommt. Wütend macht Shardur vor allem, dass der Häuptling (der Ork am Pfahl) und der Schamane (der ertränkte Ork) scheinbar Brazoragh-ungefällig nicht in einem heldenhaften Kampf gestorben sind, sondern offenbar zu Tode gequält wur-

den. Er flucht: "Die Toten werden in Tairachs Reich über die Knochenbrücke gehen und dort auf diese Feiglinge warten, um sich an ihnen zu rächen!"

Die Beisetzung der Orks dauert einige Zeit, da erst noch mühsam halbwegs trockenes Holz gefunden und angezündet werden muss (*Wildnisleben*-Probe +4).

Wenn die Helden wollen, können sie mit Hilfe von *Fährtsensuchen*-Proben die Verfolgung der Thorwaler aufnehmen, um diese zur Rechenschaft zu ziehen. Je nachdem, wie gut diese Proben gelingen, lässt sich herausfinden, dass es sich um sieben oder acht Personen handeln muss, die aus dem Lager der Orks auch etwas Vieh (Schafe und Ziegen) mitgenommen haben. Die Thorwaler scheinen in nordöstliche Richtung weitergezogen zu sein. Shardur würde die Verfolgung natürlich begrüßen (und der Held, der diese vorschlägt, könnte dadurch deutlich in Shardurs Ansehen aufsteigen), wird dies aber auf Grund der gemeinsamen Mission nicht von sich aus vorschlagen. Wird die Jagd aufgenommen, kommt es nach gut zwei Stunden Marsch zu der nachfolgenden Begegnung:

THORWALER (FOLGEBEGEGNUNG)

Fünf (Anzahl ggf. anpassen) Thorwaler der Gruppe, die das Orklager zerstört und geplündert hat, werden ganz in der Nähe auf einem Hügel sichtbar. Als sie die Heldengruppe bemerken, kommen sie rasch auf sie zu. Dass es sich um die gesuchten Thorwaler handelt, ist nicht schwer zu erraten: Zwei von ihnen weisen noch recht frische Wunden auf, ein anderer hat einen Orkskalp am Gürtel, und der Wortführerin baumelt eine abgetrennte Orkkinderhand vom Hals. Auf das Massaker angesprochen, geben sie sich augenblicklich gern als die Angreifer zu erkennen und prahlen sogar mit ihren Taten. Im Grunde werden sie allerdings nicht lange mit den Helden sprechen – Shardur ist ihnen ein Dorn im Auge, und sie werden ihn auf jeden Fall töten wollen. Sollten die Helden nicht bereit sein, ihn auszuliefern, sondern ihn schützen, müssen auch sie wohl oder übel kämpfen.

Thorwaler

Orknase: INI 14+W6 AT 18 PA 12 TP 1W+6 DK N

Kriegsbeil und Thorwaler Rundschild:

INI 13+W6 AT 16 PA 16 TP 1W+4 DK N

Schneidzahn: INI 14+W6 FK 18 TP 1W+4

LeP 36* AuP 40 RS 4 WS 8 MR 3 GS 8

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Ausweichen II (Wert 14), Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Linkhand, Schildkampf I, Meisterparade
Vorteile und Nachteile: Zäher Hund; zwei der Thorwaler sind zudem walwütig (siehe Bluttausch, Wege der Helden, Seite 261)

*Zwei haben auf Grund von Verwundungen nur noch jeweils 24 LeP.

Die Thorwaler werden zu fliehen versuchen, wenn der Großteil von ihnen nur noch über ein Drittel ihrer LeP verfügt. Selbst wenn die Helden und Shardur die Verfolgung der Thorwaler nicht aufnehmen, steht es Ihnen natürlich frei, die folgende Begegnung dennoch stattfinden zu lassen, indem Sie sie als zufälliges Treffen inszenieren.

WEITERE BEGEGNUNGEN

Weitere denkbare Begegnungen, die Sie einfügen können, wären beispielsweise Wildschweine, Waldspinnen, Waldwölfe, ein Waldschrat, ein Borkenbär, ein Großer Schröter oder – wenn es weniger gefährvoll sein soll – Füchse, Rebhühner oder Karnickel (zu den einzelnen Tieren siehe jeweils Zoo-Botanica). Sorgen Sie ruhig dafür, dass den Helden bewusst bleibt, dass die Gegend um Lowangen ein raues, gefährliches Gebiet ist. Hierzu bieten sich insbesondere "klassische" Stilmittel wie z. B. Wolfsheulen, vages Sich-beobachtet-Fühlen, plötzliches Knacken im Wald und Ähnliches an. Eine schöne, weil ungefährliche und möglicherweise erheiternde Zusatzbegegnung, die Sie einbauen können, wäre auch ein Zusammentreffen mit einigen frechen und neugierigen Goblkindern, die wissen wollen, warum hässliche Glatthäute mit einem stinkenden Ork durch die Wildnis ziehen. Diese Goblkinder könnten sich sogar als nützlich erweisen, indem sie der Gruppe Hinweise zu Bermans Hof am See liefern.

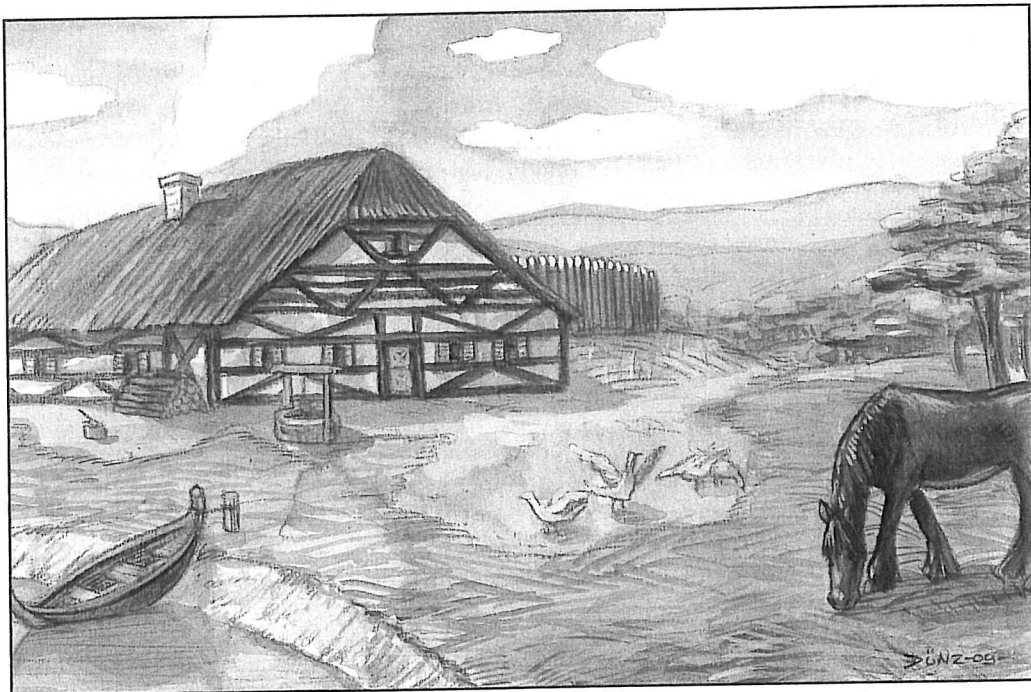
DER HOF AM SEE (2. REISETAG)

Je nachdem, wie sich die Helden hinsichtlich der Thorwaler verhalten haben, erreichen sie am frühen oder späten Nachmittag Bermans Hof am See.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einer flachen Anhöhe am Rande eines großen Sees duckt sich ein Bauernhof wie ein sprungbereites Tier. Das einfache, niedrige Langhaus misst etwa 20 Schritt in der Länge und zehn Schritt in der Breite. Hellgraue Rauchschwaden steigen aus einem bröckelnden Schornstein in den Himmel. Dicht am Haupthaus könnt ihr weiterhin einen Brunnen ausmachen, eine Stelle zum Holzschlagen sowie einige kleine, karge Beete, die schüchtern ihr erstes Grün hervorbringen. Nicht weit entfernt grast ein fuchsrotes Sveltltaler Kaltblut. Schmutzig weiße Gänse und eine Schar Hühner tummeln sich auf einem festgetretenen Lehmplatz hinter dem Haupthaus. Unten am Ufer des Sees liegt ein fahrtüchtig aussehendes Ruderboot.

Nichts ist an dieser Bauernhausidylle merkwürdig – bis auf den fast drei Schritt hohen Palisadenzaun, der schräg hinter dem Haupthaus ein rundes Gebiet mit einem Durchmesser von vielleicht fünfzehn Schritt umfasst. Was hinter diesem Zaun versteckt wird, könnt ihr allerdings nicht ausmachen.



Auf dem Hof halten sich zurzeit auf: Bauer Berman (ein kleiner, einäugiger, kräftig gebauter und schwarzhaariger Mann), seine Frau Jette (groß, dicklich, blond), der tumbe Knecht Olk (sehr groß, breite Oberarme, glatzköpfig) und natürlich die Magierin Aldare. Die Gänse, die sich anders als die Hühner nicht in einem Gehege befinden, fungieren als "Wachhunde"; sobald sich Unbekannte dem Hof nähern, fangen sie an, wütend zu schnattern und zu zischen und machen damit die Bewohner des Hofes auf die Ankömmlinge aufmerksam. Um von den Gänsen nicht gehört zu werden, sind *Schleichen*-Proben +4 erforderlich. Hinter dem Palisadenzaun hält die kleine Gemeinschaft zudem einen überaus aggressiven, schwarzen Steppenrindbullen mit großen Hörnern als Schutz vor den Orks. Wann immer sich Schwarzipelze dem Hof nähern, wird das Steppenrind von Aldare mit Hilfe des HERR ÜBER DAS TIERREICH auf die Angreifer gehetzt. Da der Steppenrindbulle bei den Orks als heiliges Tier des Brazoragh gilt, das nur von Häuptlingen gejagt und getötet werden darf, hat dies bislang immer gereicht, um sie in die Flucht zu schlagen. Seitdem wagen sich nur noch sehr selten Schwarzipelze in die Nähe des Sees und des Bauernhofes.

Da es hier verschiedene Möglichkeiten gibt, wie die Helden vorgehen können, wird im Folgenden nur grob skizziert, wie es zum Endkampf kommen kann und wie er verläuft:

Sollten die Helden den Hof (für den Sie, falls sie einen Grundriss benötigen, den Plan von *Brodans Hof* aus Ritterburgen & Spelunken verwenden können) einige Stunden beobachten, werden sie – bis auf die Magierin, die in ihrer Kammer mit der Planung der Dolchverzauberung beschäftigt ist – alle Mitglieder des Haushalts zu Gesicht bekommen. Berman treibt einige Schweine aus dem Haus in ihren Pferch, seine Frau füttert das Geflügel und sieht nach den Beeten, und Olk hackt Holz. Gegen Abend lässt sich der Knecht weiterhin dabei beobachten, wie er einen großen Ballen Heu in das Gehege hinter dem Palisadenwall schleppt. Bevor die Nacht hereinbricht, werden die Schweine, das Pferd und das Geflügel noch zurück ins

Haupthaus gescheucht, bevor das Eingangstor fest von innen verriegelt wird.

Es ist nicht möglich, das Gehege des Bullen von weitem einzusehen. Sollten sich die Helden dem Palisadenzaun aber nähern, hören sie dahinter gemächliches Kauen, Schnauben und das Stampfen großer Hufe. Ein Blick durch einen Spalt im Zaun zeigt ihnen schließlich den stattlichen Bullen.

Wenn die Helden sich als reisemüde Abenteurergruppe bei den Bauern einschleichen wollen (was grundsätzlich nur geht, wenn Shardur sich in der Zwischenzeit versteckt hält), werden sie von Berman brüsk abgewiesen.

Während der Nacht halten Jette, Berman und Olk jeweils abwechselnd vor dem Hof Wache.

Beim Anschleichen sollten die Helden Vorsicht walten lassen: Auch nachts veranstalten die Gänse beim kleinsten Geräusch ein Heidenspektakel.

Wenn die bäuerliche Gemeinschaft die Helden dabei ertappt, wie sie auf ihrem Grund und Boden herumschleichen (und sowieso, sobald sie sie in Begleitung von Shardur sieht), oder wenn die Helden einen direkten Angriff wagen, greifen die Hofbewohner ohne zu zögern an. Die Magierin wird versuchen, durch die Hintertür zum Gehege des Bullen zu laufen, um diesen zu beherrschen und auf die Helden zu hetzen. Weil der Bauer und seine Frau das wissen, werden sie versuchen, die Helden, sollten die sich bereits im Haus befinden, zurück ins Freie zu locken/zu treiben. Anschließend wird Aldare die Bauern mit einem KARNIFILO bezaubern; im absoluten Notfall schützt sie sich mit einem ARMATRUTZ und geht in den Nahkampf. Alle Bewohner des Bauernhofes kämpfen bis zum Tod.

Shardur wird, wenn er den Steppenrindbullen sieht, kurz zögern, sich dann aber in Anbetracht der Gesamtsituation trotz der Präsenz dieses Tiers am Kampf stürzen.

Aldare Mercator

MU 15 KL 16 IN 16 CH 15 FF 13 GE 12 KO 12 KK 10

Stab: INI 10+W6 AT 13 PA 16 TP 1W+1 DK N

LeP 31 AuP 35 AsP 51 RS 1 WS 6 MR 9 GS 8

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Rachsucht 12

Relevante Sonderfertigkeiten: Ausweichen III (Wert 16), Aufmerksamkeit, Kraftkontrolle, Matrixverständnis, Matrixkontrolle, Meisterliche Zauberkontrolle, Vielfache Ladungen

Relevante Stabzauber: Kraftfokus, Zauberspeicher (in dem zwei FULMINICTUS mit jeweils 2W+7 SP gespeichert sind)

Herausragende Talente: Magiekunde 17, Selbstbeherrschung 11
Zauber: ARCANOVI 19, FLUCH DER PESTILENZ (Dru) 12, IMPERSONA 13, HERR ÜBER DAS TIERREICH 13, FULMINICTUS 11, BANNBALADIN 11, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT 16, PARALYSIS 8, ARMATRUTZ 11, KARNIFILO 14

Berman und Jette

Streitkolben: INI 10+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+5 DK N

LeP 33 AuP 35 RS 2 WS 7 MR 4 GS 8

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag

Olk

Ochsenherde: INI 7+W6 AT 17 PA 13 TP 3W+3 DK N

LeP 37 AuP 40 RS 2 WS 8 MR 3 GS 8

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Steppenrindbulle (siehe auch ZBA 159)

INI 6+W6 PA 4 RS 2 WS 18 GS 14 LeP 80 AuP 65 MR 0/10

Stoß: DK H AT 9 TP 1W+2

Trampeln: DK H AT 12 TP 3W+5

Besondere Kampfgelänge: großer Gegner, Überrennen (10, 3W6), Niederwerfen (6, Stoß), Trampeln

Nach dem Kampf können die Helden in Ruhe den bäuerlich eingerichteten Hof untersuchen. In der Kammer Aldares werden sie eine Uniform der Stadtgarde, eine Phiole mit einer klaren Flüssigkeit (1 Anwendung, Zauberspeicher der Qualität E), den Dolch (den Aldare noch nicht verzaubert hat, da sie noch eine günstige Sternkonstellation am 12. Peraine abwarten wollte) und diverse Bücher mit Aldares Aufzeichnungen finden, aus denen ihre Pläne hervorgehen. Ein Auszug dieser Notizen findet sich als Handout auf Seite 44.

AUSKLANG (II. PERAINE)

Nachdem die Helden den Dolch und die Notizen sichergestellt haben, können sie zusammen mit Shardur innerhalb eines Tages (der Boden ist inzwischen wieder trockener) nach Lowangen zurückkehren und dort der Stadtkommandantin Bericht erstatten. Die wird den Dolch vorsichtshalber noch einmal vom Hesindetempel sowie dem ODL darauf überprüfen lassen, ob Aldare ihn bereits verzaubert hat. Shardur wird währenddessen in der Feste untergebracht, um Konflikte mit den Bürgern zu vermeiden. Der Wirt der Schänke Orkentod wird auf Grund von Aldares Unterlagen als Verbündeter der Feinde erkannt und festgenommen; auf derartigen Verrat steht in Lowangen die Todesstrafe. Von Cella sowie in der Halle der Macht können die Helden auch Informationen über Aldare erhalten (siehe Seite 40).

Anschließend reitet Cella zusammen mit den Helden und Shardur zum Orklager, wo Urgruuzak den Dolch mit den Worten "Bei Brazoragh, da habt ihr Glatthäute euch ja noch im letzten Moment retten können! Ihr erstaunt mich immer wieder!" in Empfang nehmen wird. Shardur wird seinem Häuptling den Bericht der Helden bestätigen. Falls einer der Helden sich gut mit Shardur verstanden haben sollte, können Sie noch eine versöhnliche Abschiedsszene gestalten. Shardur teilt dem Menschen anerkennend mit, dass es für ihn eine Ehre gewesen sei, an der Seite des Helden zu streiten und dass der Held als Ork sicher ein "guter Khurkach" geworden wäre. Shardur wird ihm als Zeichen des Respekts eine Kette mit Höhlenbärenzähnen schenken.

DER LOHN DER MÜHEN

In der Stadt zahlt Cella jedem Helden 50 Dukaten. Falls ein Held kein Interesse an dem Gold haben sollte, kann Cella ihm alternativ ein erfahrendes Svellttaler Kaltblut (siehe Zoo-Botanica, Seite 152) anbieten.

Zusätzlich zu der Gewissheit, eine erneute Belagerung Lowangens verhindert zu haben, erhalten die Helden für das Bestehen der Ereignisse in Zahltag 300 Abenteuerpunkte und einige spezielle Erfahrungen auf passende Talente oder Zauber nach Maßgabe des Spielleiters.

АПНАНГ

DRAMATIS PERSONAE

ALDARE MERCATOR

Die Schurkin dieses Abenteuers, eine dunkelhaarige Schönheit, die zumeist einfache Magierroben trägt, kommt ursprünglich aus Kuslik, wo sie im Jahre 980 BF geboren wurde und ihre Kindheit als Tochter eines reichen Händlerpaares verbrachte. Sie erlernte die arkanen Künste in ihrer Jugend von einem privaten Lehrmeister, einem gildenlosen Beherrschungsmagier, der sie wie eine Tochter bei sich aufnahm. Nachdem sie einige Jahre als Abenteurerin durch das Mittelreich gezogen war, absolvierte sie ein Zweitstudium am Institut zu Punin (Schwerpunkt Metamagie). In dieser Zeit forschte sie bereits viel auf dem Gebiet der Meta- sowie der Artefaktmagie. Einige Zeit nach dem Zweitstudium nahm sie schließlich eine Stelle als Dozentin für Magietheorie an der Halle der Macht zu Lowangen an.

In Lowangen lernte sie dann Erlan Engstrand, einen dort ansässigen Schmied, kennen und lieben. Sie gingen im Jahre 1008 BF den Traviabund ein; ihr Glück schien perfekt. Doch als die Orks in den kommenden Jahren das Svellttland mit Krieg überzogen, kämpfte auch Erlan als Angehöriger der Bürgerwehr gegen die Schwarzpelze und starb, von Pfeilen durchbohrt und von Axtstichen getroffen, im Jahre 1011 bei der Verteidigung Lowangens. Aldare schwor den Schwarzpelzen daraufhin bittere Rache. Als 1012 BF schließlich die Belagerung gegen die Zahlung von Tributen aufgehoben wurde, verließ sie Lowangen zornig und entsetzt. Für so etwas war ihr Erlan nicht gestorben!

Die folgenden Jahre verbrachte sie im Mittelreich und im Bornland, wo sie forschte und ihre Rachepläne schmiedete. Nicht nur die Orks, nein, auch Lowangen, die Stadt, die diesen Abschaum nunmehr zwei Mal im Jahr mit Waren und Gütern versorgte, sollten für Erlans Tod büßen! Im Jahre 1020 kehrte sie schließlich in das Lowanger Umland zurück, wo sie auf Bermans Hof unterkam und gemeinsam mit einigen Verbündeten ihren Kleinkrieg gegen die Orks begann, immer noch auf einen besonderen Moment wartend, um die Orks und Lowangen ins Chaos zu stürzen. Als sie durch Berman von dem Fund des Dolchs erfuhr, sah sie diesen Moment gekommen. Mehr zu ihrem perfiden Plan finden Sie im Handout auf Seite 44.

BERMAN UND JETTE ARBERDAN UND IHR KNECHT OLK

Berman (*979 BF) und Jette Arberdan (*983 BF) betreiben seit vielen Jahren den Hof am großen See. Im Jahre 1020 BF wurde ihr Hof von Drughash-Orks überfallen, die den Hof plünderten, die Kinder von Berman und Jette töteten und die schwer

verletzten Eltern zum Sterben zurückließen. Die beiden wurden jedoch von Aldare gefunden und gerettet, der sie sich seitdem verpflichtet fühlen und mit der sie gemeinsam Rache an den Orks üben wollen. Den Knecht Olk (*1010 BF), einen sehr einfach gestrickten, aber bärenstarken Gesellen, haben sie erst vor kurzer Zeit bei sich aufgenommen. Ihm ist der Konflikt mit den Orks nur in Grundzügen bekannt. Eigentlich tut er immer nur das, was ihm Aldare oder Berman sagen, denen er bis in den Tod treu ergeben ist.

CELLA HOPARALD

Die stämmige Stadtkommandantin Lowangens (*973 BF) ist in diesem Abenteuer die Auftraggeberin der Helden. Sie trägt zumeist den grünen Wappenrock der Lowanger Stadtgarde, spricht militärisch knapp und zeigt auch in Krisensituationen gute Nerven. Als Frau hatte sie es anfangs schwer, von den Burrkuzk als Ansprechpartnerin für die Tributzahlungen akzeptiert zu werden, konnte sich aber in der Zwischenzeit durchsetzen, und die Schwarzpelze erkennen ihren Rang an (was nicht zuletzt dem bedächtigen Menschenkenner Urgruzak zu verdanken ist).

LIDIA

Das Bettlermädchen Lidia (*1017 BF) verlor ihre Eltern, zwei reisende Händler, im Jahre 1027 in der Nähe Lowangens durch einen Überfall von einigen Drughash-Orks. Sie konnte sich rechtzeitig in den Büschen verstecken und blieb daher verschont. Seitdem schlägt sie sich in Lowangen mit Hilfe des Traviatempels sowie mit Betteln und kleineren Gaunereien durch; da sie auf dem Marktplatz bereits vielen Händlern bekannt ist und oft von ihnen verjagt wird, versucht sie in diesem Abenteuer (erfolglos), etwas bei der Tributübergabe zu stehlen.

GILION DÄMMERLAUF

Der schlanke, feingliedrige und schwarzhaarige Halbelf (*1005 BF), der eine auffällige Narbe auf seiner linken Wange hat, ist der Sohn einer Auelfe und eines Bauern. Aus Geldnot verkaufte sein Vater ihn an die Halle der Macht, der er kurze Zeit später aber wegen diverser Diebstähle verwiesen wurde. Seit dieser Zeit schlägt er sich mit Hilfe seiner magischen Fähigkeiten als Dieb, Einbrecher und Kundschafter durch und scheut auch nicht davor zurück, die reichen orkischen Besitzer zu bestehlen.

SHARDUR

Der stolze Khurkach (*1012 BF) ist Urgruzak schon früh wegen seines Muts und seiner Kraft aufgefallen und wird von

diesem seither protegiert. Die Begleitung der Helden ist eine weitere Prüfung für Shardur, der gute Aussichten hat, bald in den Rang eines Okwach aufzusteigen.
Hinweise zur Darstellung Shardurs finden Sie auf Seite 36.

MU 17 KL 11 IN 13 CH 9 FF 12 GE 15 KO 17 KK 18

Persönliche Byakka und Holzschild:

INI 14+1W6 AT 20 PA 18 TP 1W+7 DK N

Reiterbogen: INI 1W+8 FK 22 TP 1W+5*

LeP 46 AuP 51 RS 7 WS 11 MR 4 GS 8

Bemerkenswerte Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht,

Eisern, Richtungssinn, Zäher Hund, Kälteresistenz, Jähzorn 6, Raubtiergeruch

Relevante Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Finte, Meisterparade, Linkhand, Schildkampf II, Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag, Schildspalter, Scharfschütze, Schnellladen, Rüstungsgewöhnung II

Herausragende Talente: Sich verstecken 12, Schleichen 13, Körperbeherrschung 12, Athletik 14, Wildnisleben 13, Orientierung 10, Sinnenschärfe 10, Selbstbeherrschung 13, Fährtensuchen 10, Heilkunde Wunden 10

DER DOLCH

Hintergrund: Der Dolch, um den sich die Handlung in Zahltag dreht, gehörte vor gut fünfhundert Jahren einem orkischen Schamanen, der ihn als Bannschwert (siehe WdZ 106) und Opferdolch genutzt hat. Mit dem Tod des Schamanen verlor der Dolch seine Zauberkraft, und er wurde zusammen mit seinem Besitzer in einer tiefen Höhle im Finsterkamm begraben. Gefertigt wurde der Dolch von einem versklavten Ambosszwerger. Aussehen: Der Dolch hat eine stark gewellte, etwa 25 Finger lange und gut zwei Finger breite Klinge. Er hat entfernte Ähnlich-

keit mit einer langen Basiliskenzunge (siehe Arsenal 67). Die Form des Griiffs ist einem menschlichen Knochen nachempfunden. Die Waffe besteht aus Stahl; in ihrem Griff befinden sich aber raffinierte Einlegearbeiten aus Arkanium, deren feine Bearbeitung auf einen zwergischen Schmied schließen lassen.

VON DEN SCHWARZPELZEN

ORKS BEI LOWANGEN:

Die Orichai, die mit den Glatthäuten relativ friedlich zusammenleben, solange diese sich an die Vereinbarungen wie z. B. die halbjährlichen Tributzahlungen halten. Die Sippe der Burrkuzk ist für die Annahme und Weiterleitung dieser Tributzahlungen zuständig.

Die Drughash-Orks, ein relativ neuer Stamm, der erst nach der Eroberung des Svelltlandes entstanden ist. Der Stamm kontrollierte das Gebiet südlich von Lowangen und terrorisierte die Menschen häufig durch brutale Überfälle, bis er nach der erfolglosen Belagerung Lowangens im Tsa 1013 BF stark dezimiert wurde und sich in den Finsterkamm zurückziehen musste.

DAS ORKISCHE KASTENWESEN:

- Grishik: niedrigste Kaste (Bauern)
- Drasdech: nächsthöhere Kaste (Handwerker)
- Khurkach: höchste "normale" Kaste (Jäger und Krieger)
- Okwach: noch höhere Kaste (Priester, Elitekrieger und -jäger)
- Harordak: Sippenvorstand, bestehend aus dem Schamanen und dem Häuptling

AUßERHALB DES KASTENSYSTEMS:

- Ergoch: Sklaven, Kriegsgefangene, Rechtlose
- Yurach: von ihrem Stamm ausgestoßene Orks
- Orkische Frauen: sog. "Tiere, die Orks gebären"

ORKISCHE BEGRIFFE:

(Die folgenden Begriffe entstammen dem Ologhaijan, dem Hochorkischen; Yurach benutzen zumeist das vereinfachte Oloarkh. Hochrangige Orks könnten es als Beleidigung auffassen, wenn man sie auf Oloarkh anspricht.)
ai: nein, Ablehnung, Verneinung, Stehenbleiben!
aiharre: geben
Ai Kattach: Schlachtruf ("Keine Gefangenen!")
Aike: Anrede, die Anderen, sie
Arbach: Säbel
Azzek: Kind
Brazor!: Kämpfe!
Brazoragh: Gott der Naturgewalten
Byakka: Doppelaxt
er: böse/Feind

Gharyak: Barbar, Oger
Ghorkai: Hieb
Gravesh: Gott der Schmiedekunst
Gruufhai: Kriegshammer
Gorromp: Karren
gurreck: finden
gurroch: suchen
harrai: essen, trinken
harre: nehmen
Harrku: Tod
holroch: holen/bringen
inroch: sein
ket: haben
Karrka: Schädel
Kattach: Gefangene
Ke: ich, wir, die Sippe
Keharrai: Hunger
Kharrasch: Hammer
Khezzara: orkische Hauptstadt

Khur: gut/Verbündeter
Kramrum: Holz, Ast
Krrorgh'kroh: orkische Kriegshunde
Mar: Auge
Maruk: Anführer
morr: gehen
Morkha: Blitz
Morrzra!: Schneller! (Impliziert: Oder ich töte dich.)
orkai: fremd
Riyachart: orkische Rundzelte
Tairach: Gott des Todes
Takai: rot, (frisches) Blut
u: in, im
Yaqrik: Wurfspeer
Zra: ja, Zustimmung, Aufbruch
Zrak: Ehre



- | | | | | | |
|--|---|------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|-----------------------------|
| 1 Firun-Tempel | 10 Ronda-Schrein | 21 Phex-Tempel | 31 Gesellschaft des Mittelreichs | 42 Taverne Wasser und Wein | 52 Gasthaus Zum Tatselunurm |
| 2 Boronanger | 11 Schauhaus der hand-
werklichen Künste | 22 Nordlandbank | 32 Wirtshaus Hammer & Amboss | 43 Swellland-Begleitdienste | 53 Herberge Zum Grabenbruch |
| 3 Brückenkopf | 12 Tsa-Tempel | 23 Hesinde-Tempel | 33 Hotel Kreuzer und Dukut | 44 Efferd-Tempel | 54 Taverne Am Wassergaben |
| 4 Garnison | 13 Praios-Tempel | 24 Akademie der Verformungen | 34 Schänke Salamanderstein | 45 Schänke Orkento | 55 Herberge Wegrast |
| 5 Boron-Tempel | 15 Hotel Bunte Flucht | 25 Wirtshaus Fuchsstüben | 35 Bordell Tausend Wünsche | 46 Gesandtschaft Kaiser Renos I. | 56 Gestüt Eydal |
| 6 Gildehaus der Händler
und Kaufleute | 16 Herberge Swelljpalast | 26 Travia-Tempel | 36 Gesandtenhaus | 47 Pension Haus Eydal | 57 Vanderen-Olgosh-Brücke |
| 7 Taverne Klonballas | 17 Regenbogenbrücke | 27 Zunft und Gildehaus | 38 Rahja-Tempel | 48 Taverne Hammer und Amboss | |
| 8 Halle der Macht | 19 Magistratsgebäude | 28 Bordell Winderland | 39 Hotel Das weiße Haus | 49 Ingerimm-Tempel | |
| 9 Ordensburg der Grauen Stäbe | 20 Markthalle | 29 Herberge Die Herberge | 40 Herberge Große Freiheit | 50 Ingerimm-Schmiede | |
| | | 30 Kontor Stoerrebrandt | 41 Bordell Stute und Rute | 51 Peraine-Tempel | |

14. Phex: Endlich ist es so weit! Berman war in der Stadt, um bei unserem Freund Erlam ein paar Lebensmittel abzuholen. Dort hat er im Orkentod aufgeschnappt, dass die stinkenden Schwarzpelze dieses Mal einen ganz besonderen Gegenstand bei der Tributübergabe erhalten sollen. Ein junger Herindgerüster meinte, es handle sich um einen alten orkischen Opferdolch - danach wird sich dieser Abschraum sicherlich die hässlichen Klauen lecken! Dieser Dolch wird bestimmt für einen besonders hochrangigen Dreckork gedacht sein. Genau darauf habe ich gewartet! Nun werden sich die Jahre der Planung bezahlt machen. Oh Erlam, schon sehr bald sollen die widerlichen Schwarzpelze für Deinen Tod bei Ben! Und dieses verätersche Nest Kowangen, das den Orks halbjährlich den Wanst füllt, wird mitbezahlen und hoffentlich untergehen!

16. Phex: Ich habe Berman damit beauftragt, mir diesen Dolch zu besorgen. Er soll einen fähigen Dieb aufstellen, der den Raub beiderkstelligen kann. Am 12. Peraine stehen die Sterne besonders günstig, um die Waffe zu präparieren.

Ich werde jetzt mit den Vorbereitungen für die Verzauberung beginnen; insbesondere die Artefakttheorie muss bis zum 12. Peraine fertig sein.

23. Phex: Ich komme - anders als Berman, der immer noch keinen geeigneten Dieb gefunden hat - gut voran. Ich werde den Arcanori so auf den Dolch applizieren, dass er mehrere Ladungen des Fluchs der Pestilenz beinhaltet. Karmesin ist so eine kleine, eigentlich ungefährliche Krankheit, aber die verfluchten Orks verrecken an ihr wie Fliegen. Das wird ein Fest! Und die dummen Schwarzpelze werden denken, die Kowanger stecken dahinter.

25. Phex: Die Auflöser für die Ladungen des Arcanori machen mir noch Schwierigkeiten - sie sind hochkomplex, da einige Ladungen sich allgemein bei der Berührung durch Schwarzpelze entladen sollen, während zwei spezielle Ladungen lediglich bei der Berührung durch einen orkan begötten Schwarzpelz in Effekt treten dürfen. Aber das werde ich schon noch beiderkstelligen!

7. Peraine: Es ist so weit! Berman hat mir heute den Dolch gebracht, und ich habe die Theorie fertig, sodass ich das verdammte Ding am 12. verzaubern kann. Anschließend werden wir es zu den Orks bringen: Jetzt wird durch den Impersona in der Uniform, die Erlam uns organisiert hat, wie die Schwachköpfe Bella aussehen. Die stinkenden Orks werden das nie durchschauen - zumal ich die Verzauberung des Dolchs mit Hilfe des Aurarcania verhehlen werde, damit kein dreckiger Tairach-Speichellecker die wahre Natur des Dolchs vorzeitig erkennt. Mit den entsprechenden spontanen Modifikationen wird dieser Zauber, wenn er mir gut gelingt, mehrere Tage andauern. Das dürfte ausreichen, um diese widerliche Brut vernichtend mit Karmesin zu infizieren ... und die Überlebenden werden dutchnaubend Kowangen angreifen!

Oh mein geliebter Erlam! Ich weiß, Du bist bei mir und wirst Dich mit mir an den Qualen der dreckigen Schwarzpelze erfreuen! Jahrelang haben die dummen Kowanger Tribut an die feisten Schweine gezahlt, aber das hat jetzt ein Ende. Orks und Kowanger, sie werden gemeinsam für das bezahlen, was Dir geschehen ist, Erlam! Das wird ein ganz besonderer Jahrtag!

DER PFAD DES HÄUPTLINGS

von Bernhard Pesch

Das Abenteuer im Überblick

Spieler: 1 Spielleiter und 3 bis 6 Spieler

Erfahrung (Helden): Erfahren

Anforderungen (Helden): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Zauberei

Ort und Zeit: südlicher Rorwhed, 1030 BF

"Yash'Oreel, du Zermalmer, du Eiskalte Seele, du Kristallene Mordlust, ich rufe dich aus den Tiefen der Niederhöhlen, ich rufe dich in unsere Sphäre: Nimm diesen Geweihten zum Opfer und fahre in den Schnee oberhalb des Dorfes Grimmsvell. Zermalme jeden einzelnen der Dörfler als meine Rache, zermalme sie ohne Gnade!"

"Dein Wunsch sei mir Befehl, Herrin" flüsterte der Dämon.

Es war nur noch ein winziger Funke Lebenskraft, der in dem Priester glomm, und während das Gift in seinem Körper wütete, wurde er gewahr, dass er schon bald in das Paradies seines Herrn eingehen und mit ihm sein Dorf ein Ende finden würde. "Herr Firun, im Namen deiner mildtätigen Tochter Ifirn rufe ich dich: Erbarme dich. Schenke mir die Gnade deines Winterschlafs ..."

Zuletzt spürte er die segnende Kraft seines Gottes, und als ihn das Bewusstsein verließ, verstummte mit ihm auch das Wüten des Giftes und in der Kälte der Gletscherhöhle überdauerte sein gefesselter Körper in tiefem, traumlosen Schlaf.

"Dein Wunsch sei mir Befehl, Herrin ..." wisperte der Dämon abermals und wartete, dass sein Opfer vom Leben zum Tode ging. Er wartete...

HANDLUNGSÜBERBLICK

In Tiefhusen begegnen die Helden dem Krieger Wolmir aus Grimmsvell im südlichen Rorwhed-Gebirge. Wolmir ist als Mensch unter Orks aufgewachsen und bereitet sich jetzt auf einen Kampf um die Würde des Håuptlings vor. Von den Helden erhofft er sich Unterweisung in menschlicher Kampfkunst und lädt sie deshalb in sein Dorf ein. Dort werden sie in folgende Handlungs- und Nebenhandlungsstränge verwickelt:

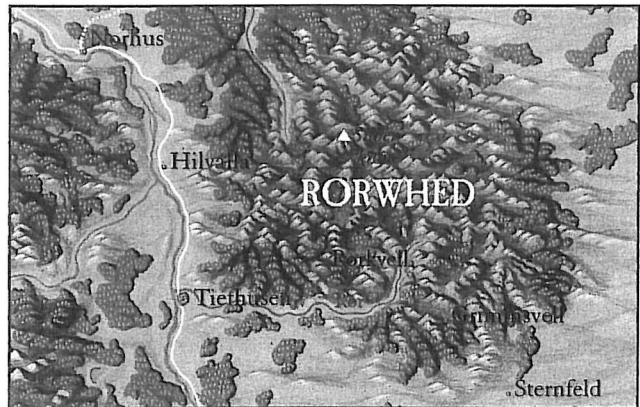
☛ Der junge Wolmir muss auf seinem Pfad zum Håuptling begleitet und im Kampf unterrichtet werden.

☛ Vergangene Ereignisse aus dem Jahre 994 BF werfen ihre Schatten: Die Hexe Glorana schwor Grimmsvell einst Rache, nachdem ihre Hütte von Dörflern abgebrannt worden war. Sie entführte einen Geweihten und beschwor einen Dämon. Auf Grund einer Firun-Liturgie ist die Rache aber bis zum heutigen Tag nicht eingetroffen.

☛ Freischärler von 'Kaiser Renos Befreiungsarmee' greifen das Dorf an und müssen abgewehrt werden.

☛ Der orkische Rikaipriester Charazz und die Menschenfrau Jaba-la brauchen Unterstützung bei ihrer heimlichen Liebesgeschichte.

☛ Schließlich wird der Angriff der Freischärler abgewehrt, die Rache der Hexe verhindert und Wolmir bestreitet seinen Kampf um die Håuptlingswürde.



ÜBER DAS ABENTEUER

Ein Konflikt wie die Besetzung des Svellttales durch Orks hat immer zwei ganz unterschiedliche Tendenzen zur Folge: Während sich einerseits Ork und Mensch in unversöhnlichem Hass gegenüberstehen und das Rauben und Morden kein Ende findet, gibt es andere, die bereit sind, sich auf die fremde Kultur einzulassen. Menschen werden in das orkische Stammesgefüge integriert und verändern es von Innen heraus. In dieser Grauzone zwischen menschlicher und orkischer Kultur ist das vorliegende Abenteuer angesiedelt. Dies beinhaltet, dass Heldengruppen, die Wert auf eine klare Unterscheidung von Gut und Böse legen, hier fehl am Platze sind. Mehr als ein Mal werden die Spieler vor der Frage stehen, ob sie sich schon viel zu weit auf die Zusammenarbeit mit den Orks eingelassen haben und ob sie nicht besser auf der Seite ihrer Gegner kämpfen sollten. Das Abenteuer liefert die notwendigen Motivationen, um auf orkischer Seite zu bleiben, doch eine Garantie dafür bietet es nicht. Letztlich hängt es stark von Ihren Helden ab, wie weit sie sich auf orkische Kultur und Denkweise einlassen können. Deshalb wendet sich das Abenteuer eher an erfahrene Helden, die Spaß an moralisch kniffligen Fragestellungen haben und mit der Grauzone zwischen Gut und Böse umgehen können.

Als besonderer Leckerbissen sind Hintergründe zur Hexe Glorana eingeflochten, in den letzten Jahren als gefürchtete Eishexe des Nordens Angst und Schrecken verbreitet.

Zur Auswahl der Helden: Diese sollten nicht an allzu strikte moralische Vorgaben gebunden sein. Insbesondere Prais-Geweihte sind vom Abenteuer ausgeschlossen. Dagegen ist es notwendig, mindestens einen Krieger oder anderen im Umgang mit Waffen geübten Helden in der Gruppe zu haben.

Der Text geht davon aus, dass das Abenteuer um das Jahr 1030 BF spielt. Sollte in Ihrem Aventurien das Eisreich der Glorana bereits Vergangenheit sein, so müssen Sie die Hinweise auf die Eishexe entsprechend abändern. Auch ist es problemlos möglich, das Abenteuer bis ungefähr zum Jahr 1020 vorzuverlegen. In diesem Fall müssen Sie die Geburtsdaten der Meisterpersonen

entsprechend anpassen. Es eignet sich hervorragend als Einstieg zu Abenteuern um die Eishexe Glorana, wie etwa die *Levthansband-/ Sumus Blut-Kampagne* oder *Die dunkle Halle*.

ZUR DARSTELLUNG VON ORKS

Für den gewöhnlichen Helden sind Orks niederträchtig, böse und gemein. Das wollen wir hier nicht bestreiten. Dennoch lohnt sich eine genauere Auseinandersetzung, besonders wenn man wie im Svellttal für längere Zeit mit ihnen zusammen leben muss. Im vorliegenden Abenteuer müssen die Helden oft mit Orks kommunizieren, und dass das etwas anderes ist als ein Gespräch mit Menschen, sollten Sie als Spielleiter auch schauspielerisch verdeutlichen:

Sprechen Sie mit kehligen Lauten. Beugen Sie sich nach vorne und schieben Sie den Unterkiefer vor, um die gedrungene Haltung und die Hauer im Mund zu verdeutlichen. Nehmen Sie einen lauernnden, hinterhältigen, fast schmierigen Tonfall an. Und mosern Sie nach Herzenslust mit kläffenden Lauten an Ihren Helden herum.

VORGESCHICHTE

Der Grimmen ist ein imposanter Berg im südlichen Rorwhed. Majestätisch überragt der Granitklotz die meisten der umstehenden Gipfel. Seine Hänge sind steil abfallend und kurz unterhalb des Gipfels windet sich ein mächtiger Gletscher ins Tal. An der Südseite des Grimmen hatte eine mächtige Hexe mit Namen Babtilda ihre Hütte. Viele Jahre führte sie einen Hexenzirkel, der auf der Silberkrone, einem Berg im zentralen Rorwhed, seinen Tanzplatz hatte (siehe *Levthansband*). Babtildas Tochter, Glorana, fühlte sich zur dunklen Seite der Hexerei und zur Dämonologie hingezogen. In ihrem Hexenzirkel sammelte sie Gleichgesinnte um sich, was schnell zu Konflikten mit den "rechtschaffenden" Hexen, darunter Babtilda, führte. Im Streit stürzte Glorana ihre Mutter einen Abgrund am Grimmen hinunter, was die alte Hexe tötete und den offenen Bruch des Zirkels zur Folge hatte. Um den Tanzplatz für ihre Gruppe behalten zu können, wollten die dunklen Hexen in den Namenlosen Tagen 993 BF einen Tuur-Amash, einen krötengestaltigen Dämon aus dem Gefolge Agrimoths, beschwören. Der Dienst des Dämons sollte die Abwehr der verfeindeten Hexen durch dämonisch pervertierte Pflanzen sein. Ein dazu benötigtes Menschenopfer wollte Glorana aus dem Dörfchen Grimmsvell am Fuß des Grimmen entführen. Dies misslang ihr, und um nicht noch mehr Aufregung unter die Dörfler zu bringen, beauftragte sie die Hexe Alvinia, ein Opfer aus Lowangen herbeizuführen.

Als das Opfer bereits auf dem Altarstein des Tanzplatzes lag und der Dämon erschienen war, gelang es den Gefährten des Opfers, einer Gruppe tapferer Recken, es zu befreien. Durch das so verursachte Chaos konnten die Hexen den Tuur-Amash nicht beherrschen. Der Dämon wütete schrecklich unter den Hexen des Zirkels, während das Opfer und seine Gefährten flohen. Glorana nahm mit einigen Hexen die Verfolgung der Flüchtenden auf und kam dabei (fast) selbst zu Tode (Eine

ausführliche Beschreibung dieser Ereignisse finden Sie im Abenteuerband *Im Zeichen der Kröte*). Todwund darniederliegend wurde sie von der Eisdämonin Kyrjaka gerettet. Mit ihrer Hilfe konnte sie genesen, allerdings waren ihr Werk und ihr Zirkel zerstört.

Eine Folge der Tuur-Amash-Beschwörung waren Missernten im gesamten Rorwhed, insbesondere auch im Grimmtal, was die Dörfler von Grimmsvell schlüssig mit Glorana in Verbindung brachten. Sie zogen zu Gloranas Hütte, brandschatzten sie und vertrieben die Hexe.

Nach der Vernichtung ihres Zirkels und der Zerstörung ihrer Hütte war für Glorana das Leben im Rorwhed nicht mehr sicher. Sie beschloss also, fortzuziehen, wollte sich davor jedoch an den Dörflern rächen. Sie entführte den Firun-Geweihten Firunbold aus der kleinen Kapelle nahe dem Ort und brachte ihn in einer Gletscherhöhle auf dem Grimmen als Opfer zur Beschwörung eines Dämons dar. Allerdings wartete sie nicht mehr den Erfolg ihrer Rache ab, sondern verließ die Gegend überstürzt. So entging ihr, dass es dem Geweihten gelang, sich durch eine Liturgie seines Gottes zu schützen und in dauerhaften Schlaf zu versetzen. Aus diesem Grund wartet der Dämon noch heute auf den Tod des Priesters.

Im Jahre 1010 überfielen aus dem Orkland ausgewanderte Korogai-Orks das Dorf. Während einem Teil der Einwohner die Flucht gelang, wurden die Übrigen versklavt. Mehrere Häuser und der Peraine-Tempel gingen in Flammen auf. Nach der Eroberung beschloss der Orkhäuptling Garch Manak, in dem Dorf, das die Orks nun "Chrim-Säll" nennen, ihre Zelte aufzuschlagen und sich niederzulassen.

EINSTIEG

Das vorliegende Szenario beginnt in Tiefhusen und spielt vorwiegend in dem kleinen Dorf Grimmsvell im südlichen Rorwhed-Gebirge, in dem sich die Helden als Teil des Abenteuers für längere Zeit niederlassen, was auf den ersten Blick ein eher unwahrscheinliches Vorgehen für eine Heldengruppe ist. Wenn die unten beschriebene Begegnung mit *Wolmir aus Grimmsvell* nicht ausreicht, um Ihre Gruppe für das Abenteuer zu motivieren, müssen Sie sich als Spielleiter etwas einfallen lassen. Möglicherweise können Sie Verwandtschaftsverhältnisse zwischen einem Ihrer Helden und Bewohnern aus Grimmsvell konstruieren. Vielleicht fällt einem Ihrer Helden ein, dass es einmal eine Großtante gab, die dorthin geheiratet hat und nach deren Verbleib man sich bei dieser Gelegenheit erkundigen kann. Eine andere Möglichkeit ist, dass Ihre Helden in einem vergangenen Abenteuer mit den Machenschaften der Eishexe Glorana konfrontiert wurden. Nun haben sie einen Hinweis auf Gloranas Herkunft aus der Nähe von Grimmsvell erhalten und hoffen, hier Erkenntnisse zu finden, die sich gegen die Hexe einsetzen lassen. Sollten die Helden auf Bezahlung für ihren Kampfunterricht bestehen, so kann Wolmir Schätze und Schmuckgegenstände aus dem Beutegut seines Stammes versprechen, das die Helden erhalten werden, sobald er Häuptling geworden ist.

INS ABENTEUER

TIEFHUSEN

Nach wie vor ist die Stadt Tiefhusen eines der kleinsten Königreiche Aventuriens, auch wenn König Arion III. längst seine eigentliche Macht verloren hat. Er residiert auf seiner Burg auf einem Felsen hoch über dem Svellt, umgeben von einer kleinen Leibgarde. Das Eintreiben von Zöllen und Tributen haben die Orks übernommen, die unten in der Stadt patrouillieren. Doch auch die Schwarzpelze halten ein Mindestmaß an staatlicher Ordnung aufrecht, und dieser verdankt die Stadt, dass sie wieder einer der zentralen Märkte im Svelltal geworden ist. Neben dem althrwürdigen Hesinde-Tempel ist besonders der Pelzmarkt in einer großen Markthalle von Bedeutung. Hier tummeln sich Jäger und Fallensteller, um in großen Auktionen ihre Waren an den Mann zu bringen.

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt Tiefhusen finden Sie in der Spielhilfe **Das Reich des roten Mondes** auf Seite 73.

WOLMIR AUS GRIMMSVELL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bemerkt eine sonderbare Gestalt: Ein stattlicher, muskulöser und recht attraktiver Blondschof im Alter von vielleicht achtzehn Jahren, der neben seinem ansehnlichen Äußeren jedoch in eine abstoßende orkische Lederrüstung gewandet ist. Auch trägt er den klassischen Kilt, den ihr schon bei vielen Orks beobachtet habt. Im Gürtel steckt ein scharfger Arbach, wie die Krummschwerter der Schwarzpelze genannt werden. Noch abstoßender ist das teilweise verwesende Schädfell eines Silberwolfes, das an seiner Seite hängt. Mit einem gewinnenden Lächeln auf den Lippen kommt er auf euch zu und spricht euch in dem lauernden, kehligen Tonfall der Orks an, auch wenn sein Garethi sonst keine Mängel zeigt. Höflich stellt er sich als Wolmir aus Chrim-Säll vor. Dann erzählt er, dass ihm beim nächsten Neumond ein Duell um die Häuptlingswürde seines Stammes bevorsteht.

Wolmirs Interesse gilt besonders den Kriegern unter den Helden. Er fragt sie, ob sie ihn im Umgang mit menschlichen Waffen unterweisen können. Folgende ist Wolmirs Geschichte: Sein Dorf war bereits von Orks besetzt, als er zur Welt kam. Ein Großteil der Dörfler war geflohen und nur wenige waren geblieben, um ihren Besitz zu verteidigen, darunter Wolmirs Eltern. Während seinem Onkel Balderin die Flucht gelang, fielen seine Schwester Jabala und seine Eltern in die Sklaverei. Allerdings war das *Harordak*, das Zweigespann von Häuptling und Schamane, das die orkischen Eroberer anführte, von einer für orkische Verhältnisse ungewöhnlichen Nachsicht geprägt: Zwar wurden die Sklaven, nunmehr im Besitz des Häuptlings Garch Manak, zu harter Arbeit herangezogen, doch verzichtete dieser darauf, die Menschen zu sehr zu schinden. Im Gegenteil: Im Laufe der Jahre begann der Häuptling, Wolmirs Vater wegen seiner landwirtschaftlichen Erfahrung als Berater zu schätzen, und eines Tages gelang es dem Vater sogar, beim

Häuptling seine Freilassung zu erwirken und damit einen formellen Aufstieg vom *Ergoch*, einem Sklaven, in die orkische Bauernkaste, die *Drasdech*, durchzusetzen. Leider erlebte die Mutter diesen Aufstieg nicht mehr, da sie den Strapazen der Sklaverei erlag. Für den damals noch minderjährigen Wolmir hatte der Standeswechsel bedeutende Folgen: Formell gehören alle jungen Stammesmitglieder dem Häuptling, der bei ihrer Mannbarkeit ihre Kaste bestimmt. Als Sohn eines Drasdech, und damit eines vollwertigen Stammesmitgliedes, konnte auch Wolmir am Mannbarkeitsritus teilnehmen. Dieser beinhaltet vor dem eigentlichen Ritual eine große Jagd. Je nachdem, mit welcher Trophäe die Jünglinge von dieser Jagd heimkehrten, wurden sie vom Häuptling den Kasten zugeteilt. Wolmir gelang es, eine große Silberwölfin zu erlegen. Die intelligenten Wölfe, die im Rorwhed in einem organisierten Staatswesen leben, kämpfen stetig mit den Orks um die Vorherrschaft in diesem Gebiet. So war Wolmirs Trophäe das Eindrucksvollste, was bei der Jagd in diesem Jahr erlegt worden war, und niemand hatte seiner Erhebung zum *Khurkach*, in die orkische Kriegerkaste, etwas entgegenzusetzen. Tatsächlich überstiegen seine Kampffertigkeiten die der meisten Orks in Chrim-Säll und auch seine Loyalität zum Häuptling wurde nie in Frage gestellt. Nur Orchan, ein brutaler, dummer und streitsüchtiger Khurkach im Stamm, kann es mit ihm an Körperkraft und Geschicklichkeit aufnehmen. Mittlerweile ist der Häuptling Garch Manak alt geworden, und nach orkischer Sitte hat ihn Orchan für den nächsten Neumond zum Duell gefordert, um ihn als Häuptling abzulösen. Orchan als Häuptling wäre für Wolmirs Familie eine Katastrophe, denn dieser hat niemals einen Hehl daraus gemacht, dass er Menschen nicht als Stammesmitglieder akzeptieren wird. Die einzige Lösung für das Problem ist, dass Wolmir am kommenden Neumond sowohl Orchan als auch den Häuptling im Zweikampf besiegt und damit selbst zum Häuptling wird. Garch Manak hat signalisiert, dass ihm diese Regelung seiner Nachfolge lieber wäre als ein Häuptling namens Orchan. Allerdings ist Wolmirs Sieg über Orchan keineswegs sicher, denn im Umgang mit orkischen Waffen ist ihm sein Gegenspieler überlegen. Deshalb bittet er die Helden, ihn in menschlicher Kampfkunst zu unterweisen, um sich so einen Vorteil für den Kampf zu verschaffen. Wolmir möchte sich als Häuptling für den Frieden zwischen Menschen und Orks einsetzen. Dies könnte Ihre Helden motivieren, ihn in sein Heimatdorf zu begleiten. Wolmir lädt sie herzlich ein, bis zum nächsten Neumond Gäste seiner Familie zu sein. Momentan befindet sich Wolmir in Tiefhusen, weil er dort im Auftrag eines Norbarden Felle für seinen Stamm verkauft hat. In seiner Begleitung reisen drei junge Orkkrieger, die in ihm einen Freund sehen und seinen Anspruch auf die Häuptlingswürde unterstützen. Außerdem führen sie fünf Lastenponys mit sich, auf denen sie Saatgut, Nägel und andere Zivilisationsgüter zu ihrem Dorf transportieren wollen. Eine ausführliche Beschreibung von Wolmir finden Sie bei der Personenbeschreibung im Anhang, Seite 61. Seine drei Begleiter heißen Norukk, Mirks und Argurzz.

3 Orks

Arbach: INI 12+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+3 DK N
Speer: INI 11+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+4 DK S
FK 14 LeP 35 AuP 40 KO 15 MR 0 GS 8 RS 3 (Lederrüstung)

Im Weiteren wird davon ausgegangen, dass die Helden Wolmirs Einladung annehmen und sich mit ihm auf die Reise in den südlichen Rorwhed machen. Bis auf die Stadt Rorkvell und einige Dörfer in deren näheren Umgebung ist der Rorwhed fast völlig menschenleer. Der Weg führt von Tiefhusen aus eineinhalb Tagesreisen den Ror aufwärts in Richtung Rorkvell. Dann zweigt ein schmaler Pfad nach Süden in die Berge ab. Kurz nach der Abzweigung wird ein kleines Dorf mit Namen Dorken erreicht. Eine Übernachtung bei den befreundeten Orks von Dorken zeigt ähnliche Zustände, wie sie die Helden später in Grimmsvell erwarten: Ein Häuptling residiert in der heruntergekommenen ehemaligen Herberge, umgeben von seinen Khurkach. Einige Drasdech bewohnen Zelte und verfallene Häuser rundum. Unter den Sklaven befinden sich auch menschliche Familien.

NELLA UND DER HÄUPTLING

Um als Schlafplatz einen Raum im Hauptquartier des Häuptlings von Dorken, Kuarch, angeboten zu bekommen, ist es notwendig, diesem eine Aufwartung zu machen. Wolmir führt deshalb seinen Trupp mit den Helden in das heruntergekommene Gasthaus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist das einstmals beste Zimmer des Gasthauses, in dem der Häuptling, er nennt sich Kuarch, in einem abgewetzten Ohrensessel residiert. Ihm zu Füßen kauert eine ausgesprochen schöne blonde Menschenfrau, zusammen mit zwei offensichtlich halborkischen Kindern im Alter von drei und fünf Jahren. Ein zweiter Blick enthüllt, dass die Schöne schwanger ist. Der Häuptling von Dorken ist ein gesetzter, älterer und ziemlich fetter Ork. Um den Hals trägt er eine wertvolle Kette. Unwillig erkundigt er sich nach eurem Woher und Wohin. Dann, mit einem Leuchten in den Augen, prahlt er, mit einer Geste auf die schöne Blondine

HELDENMORAL

Die Szene um Nella und den Häuptling dient nicht nur dazu, die Zustände im Svellttal unverblümt zu präsentieren, sondern auch den Gleichmut der Helden auszuloten. Wenn es ihnen gelingt, in dieser Szene die Zähne zusammenzubeißen und besonnen zu bleiben, dann ist die Chance groß, dass sie auch in Grimmsvell auf Seiten der Orks kämpfen werden. Sollte es dagegen bereits hier zu Reibereien oder gar Handgreiflichkeiten kommen, so wird das Abenteuer wahrscheinlich einen gänzlich anderen Weg nehmen als im Folgenden skizziert.

Dennoch empfehlen wir, dass Sie Ihre Spieler in dieser ebenso wie in allen folgenden Szenen stets frei entscheiden lassen, wie sich ihre Helden verhalten wollen, denn auf der einen Seite ist nichts schlimmer als zu einem Verhalten gezwungen zu werden, dass die Spieler als atypisch für ihre Helden empfinden, während auf der anderen Seite eine große Entscheidungsfreiheit der Helden mit spürbaren Auswirkungen auf den Abenteuerverlauf kennzeichnend für ein tolles Rollenspielerlebnis sind.

zu seinen Füßen, von seiner Lieblingsfrau Nella, die ihm abermals bald ein Kind schenken wird.

Nachdem die Helden tunlichst die Sklavin und die strammen Söhne des Häuptlings gelobt haben, werden sie in eines der Zimmer der Herberge entlassen. Die Sklavin Nella wird den Helden im späteren Verlauf des Abenteuers nochmals begegnen.

Am nächsten Morgen führt der Weg weiter nach Süden, einen Bach, den Grimm, entlang das Tal hinauf. Wenn Ihre Spielrunde Wert auf Kämpfe legt, eignet sich die knappe Tagesreise, die sie noch von Grimmsvell trennt, für einen Angriff von Silberwölfen. Diese intelligenten Wölfe haben den Mord, den Wolmir an einer der ihren beging, nicht vergessen. Passen Sie die Anzahl der Silberwölfe so an, dass es gefährlich aber nicht tödlich für Ihre Helden wird.

Silberwölfe

Biss: INI 9+W6 AT 10 PA 7 TP 1W+4 DK H
LeP 23 AuP 100 KO 11 MR 1 GS 12 RS 2 GW 5

GRIMMSVELL

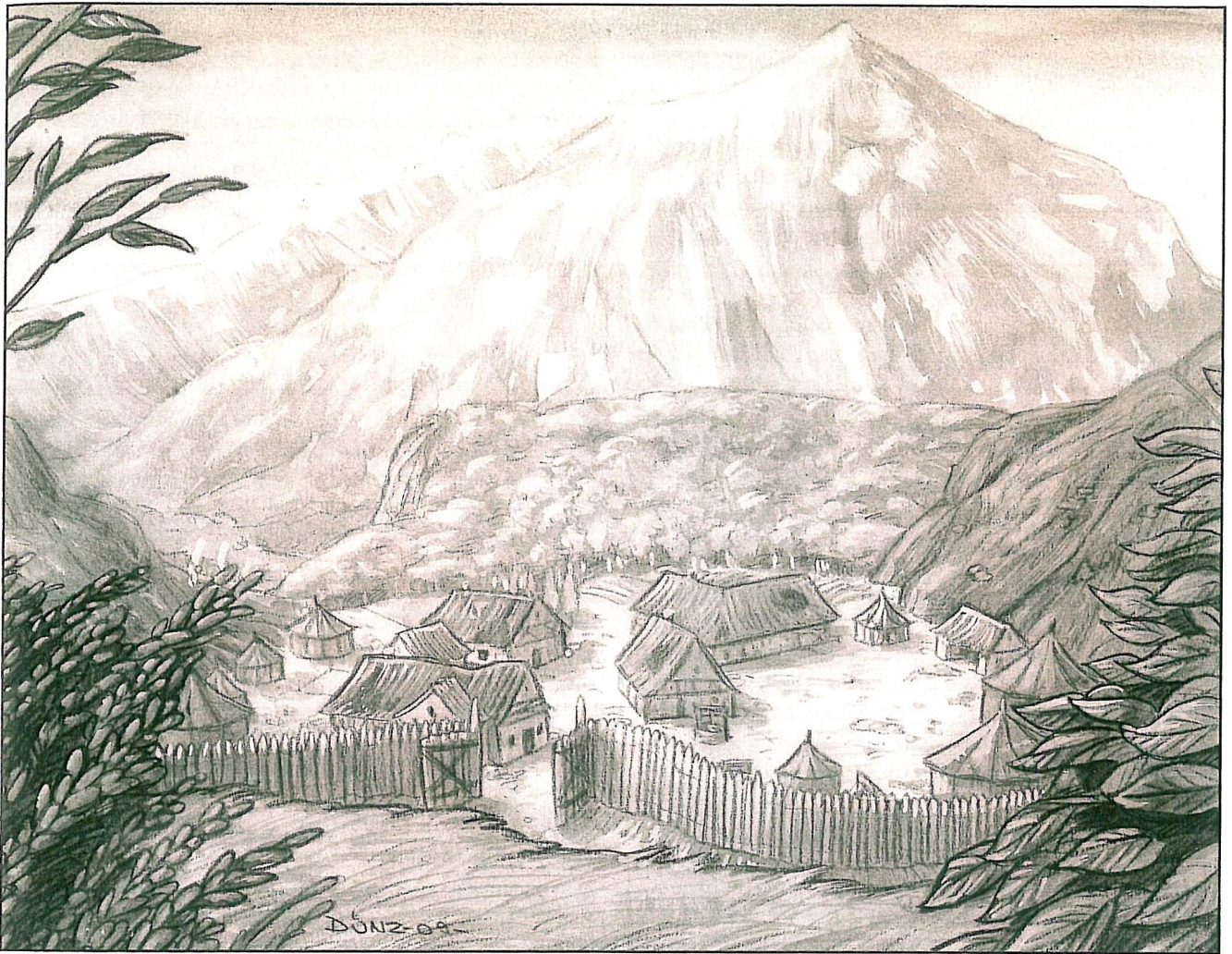
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Dorf Grimmsvell liegt am Ende eines lang gezogenen Tales zu Füßen seines Hausberges, des Grimmen. Der Hauptzugang in Richtung des Grimmtals wird durch einen Palisadenzaun mit einfachem Tor geschützt. Daneben gibt es einen steilen Bergpfad, der an einer kleinen Firunkapelle vorbei in die Südwand des Grimmen und weiter ins Nachbartal führt, und einen Trampelpfad in den Gebirgswald, der das Dorf im Süden begrenzt. Zu besseren Zeiten muss

Grimmsvell ein schmuckes Bergdörfchen gewesen sein, das sich zwischen imposanten Felswänden schmiegte. Die Häuser ruinen und die aus stinkenden, schlecht gegerbten Fellen gefertigten Großzelte der Orks tun dagegen ihr Bestes, um keinen allzu wohligen Eindruck aufkommen zu lassen.

I) ZELT DES HÄUPTLINGS

Häuptling Garch Manak genießt es, nach Art seiner Vorfahren im Zelt zu leben. Das große Rundzelt ist mit Beutegut des Zu-



ges vom Orkland in den Rorwhed geschmückt: Felle und Teppiche, Tafelsilber aus Tiefhusen, ein fein gedrehter Tisch aus dem Nachbardorf und goldener Tempelschmuck aus dem grimmsveller Peraine-Tempel. Ein bequemer, fellbedeckter Sessel dient ihm als Thron, wenn er seine Gäste empfängt. Ein besonderer Platz gebührt seiner alten Lederrüstung und seinem Arbach, einem Meisterstück korogaischer Schmiedekunst. Hinter dem Zelt ist ein großer Zwinger, in dem Garch Manak vier Kampfhunde hält.

2) ZELT DES SCHAMANEN

Der Schamane Markuk Tairachi ist ein alter Weggefährte von Garch Manak. Die besonnene Art des Häuptlings ist zu weiten Teilen der Verdienst des alten Schamanen. Neben der Durchführung der Rituale und der Beratung des Häuptlings mischt er sich kaum noch in die Angelegenheiten des Stammes ein. Er lebt zusammen mit einem Schüler in dem stets von dichtem Qualm erfüllten Zelt, dessen Wände über und über mit magischen Amuletten bedeckt sind. Über dem Eingang hat er den Schädel eines kapitalen Büffels angebracht. Neben seinem Zelt befindet sich ein kleiner Unterstand, in dem ein mächtiger Streitoger an einem Pflock angekettet ist. Der Oger hört auf den Namen Gruuz und ist eine der gefährlichsten Waffen des Stammes.

3) EHEMALIGES GASTHAUS

Im ehemaligen Gasthaus *Bären* haben sich die Khurkach des Stammes niedergelassen. Während sich die meisten Krieger mit einem Schlafplatz in der Schankstube zufrieden geben müssen, haben die angesehensten und stärksten Kämpfer Anrecht auf eines der Gästezimmer. Im größten Zimmer residiert Orchan, der Herausforderer des Häuptlings am nächsten Neumond. Den Kopf eines jungen Menschenkriegers, den er von seiner Mannbarkeitsjagd mitbrachte, lässt er dekorativ von einem Kronleuchter baumeln.

4) ZELT DER FRAUEN UND KINDER

In diesem Zelt sind die orkischen Frauen untergebracht. Sie gehören formell dem Häuptling, der sie seinen Kriegern als Anerkennung von Verdiensten ausleihen kann. Im späteren Verlauf des Abenteuers können Sie einem Ihrer Helden das Vergnügen gewähren, für seinen Einsatz bei der Verteidigung des Dorfes von Garch Manak mit einer Orkfrau belohnt zu werden. Auch menschliche Sklavinnen, die aus irgendeinem Grund als zu schade für das Sklavenzelt erachtet werden, wohnen im Frauenzelt. Außerdem gibt es hier jede Menge Jungorks, genauso wie kleine Halborks und Menschenkinder. Während die Mädchen ihre Zeit bei den Frauen verbringen, sind die männlichen Kinder eine wahre Landplage. Es ist üblich, den

Jungen keinerlei Erziehung angedeihen zu lassen und im Gegenteil ihre Streiche und Aufdringlichkeiten geduldig zu ertragen. So ist der Anblick eines stolzen Orkkriegers, der sich von einigen Kindern geduldig auf dem Kopf herumtanzen lässt, bemerkenswert. Lassen Sie auch einen Ihrer Helden Opfer der Kinderstreiche werden: Möglicherweise wird ihm ein Helm oder ein anderer persönlicher Gegenstand geklaut, der durch ein Lösegeld aus Süßigkeiten oder eines geringen Hellerbetrages eingelöst werden muss.

Das die Kinder keinerlei Unterschied zwischen einem Ork, einem Halbork oder einem Menschen machen, ist eine der Folgen der orkischen Gesellschaftsordnung. Während bei den Menschen die Kinder den Stand der Eltern erben, befinden sich bei den Orks alle Jungen, ob von Sklaven oder von Kriegen, im Besitz des Häuptlings, der bei ihrer Mannbarkeit über ihren zukünftigen Stand entscheidet.

5) MORWINS HAUS

Weil die Stallungen für das Vieh im alten Bauernhaus von Wolmirs Vater Morwin untergebracht sind und Orks lausige Rinderzüchter sind, konnte Morwin den Häuptling überzeugen, ihn und seine Familie zurück in ihr altes Bauernhaus ziehen zu lassen. Außerdem wurden ihm drei orkische Sklaven zur Seite gestellt, um bei der Arbeit mit dem Vieh und auf den Feldern zu helfen. Diese drei Orks, mit Namen Grushnik, Merkshan und Karkch, leben wie Knechte mit im Haus.

Natürlich sind die Plünderungen der Vergangenheit nicht spurlos an dem Bauernhaus vorbei gegangen. Rußgeschwärzte Ziegel zeugen von einem glücklicherweise noch rechtzeitig gelöschten Brand und das Inventar ist mehr als spärlich. Neben den Orks und Vater Morwin leben hier Wolmir und seine Schwester Jabala. Außerdem fristet der alte Tartwin, Wolmirs Großvater, sein Dasein in dem Gebäude. Tartwin vermeidet es nach Möglichkeit, die Räume zu verlassen, weil er weiß, dass Orks keinerlei Rücksicht auf alte, gebrechliche Greise nehmen.

6) RIKAI- UND PERAINE-TEMPEL

Auch im Inneren des Tempels in der Dorfmitte haben die Orks deutliche Spuren hinterlassen. Bei der Eroberung wurde die Peraine-Geweihte erschlagen, die Statue der Göttin in Stücke gebrochen und der Tempelraum zum Pferdestall umfunktionierte. Erst nach und nach und mit zunehmender Vertrautheit mit der orkischen Glaubenswelt konnte hier, auch unter dem besonderen Einsatz von Morwin, wieder ein religiöser Raum geschaffen werden. Die Drasdech der Orks verehren hier ihren Fruchtbarkeitsgott Rikai, für den sie rundum wilde Wandmalereien angebracht haben, und in der Mitte steht eine grob zurechtgeschnittene neue Statue der Peraine. Lassen Sie den jungen Rikaipriester Charazz, der im Tempel wohnt, die Glaubensvorstellung folgendermaßen kommentieren: "Rikai machen viele Kinder, Peraine machen viele Kinder. Beide machen fickificki. Haben noch viele mehr Kinder!"

7) DER NORBARDE

Es ist der Verdienst der umherziehenden Norbardensippen, dass auch in den rauesten und abgelegensten Gebieten Aventuriens noch Handel getrieben wird. Mit den Orkhäuptlingen

haben sie oft Abkommen geschlossen, die ihnen den freien Warenverkehr erlauben. So kann auch der Norbarde Tuljew Bolschewinnen einen kleinen Laden in Grimmsvell betreiben. In unregelmäßigen Abständen wird er von einem Zug seiner Sippe oder auch von Dorfbewohnern, die er nach Tiefhusen schickt, mit neuen Waren versorgt. Im Tausch gegen Felle, Münzen oder andere Wertgegenstände können die Bewohner diese dann erstehen. Hauptsächlich gibt es hier Zivilisationsgüter, die im Dorf nicht selbst hergestellt werden können: Salz, Saatgut, Waffen und so weiter.

8) SCHMIEDE

Der alte Schmied von Grimmsvell floh kurz vor der Eroberung des Dorfes mit seiner Familie in das Mittelreich. Jetzt hat sich hier ein junger Graveshpriester niedergelassen. Hauptsächlich ist er mit Ausbesserungsarbeiten an Waffen, landwirtschaftlichem Gerät und Hufeisen beschäftigt. Weil in Grimmsvell kein Bergbau betrieben wird, ist er auf Eisenlieferungen des Norbarden angewiesen. Wenn er das entsprechende Material bekommt, kann er damit ganz ansehnliche Waffen, hauptsächlich Arbachs und Byakkas (eine Art Streitaxt) fertigen.

9) DORFBRUNNEN

Von dem alten Ziehbrunnen in der Dorfmitte gibt es kaum nennenswertes zu berichten. Er versorgt Orks und Menschen gleichermaßen mit Trinkwasser.

10) ZELT DER SKLAVEN

Dieses Großzelt wird von den Sklaven bewohnt. Hier wohnen sowohl Orks als auch Menschen, größtenteils ehemalige Bewohner von Grimmsvell. Es gehört zu den Eigenarten des orkischen Gesellschaftssystems, dass Sklaven hier in einer verhältnismäßigen Rechtssicherheit leben können, denn alle Sklaven gehören formal dem Häuptling, und kein Ork würde es sich erlauben, das Eigentum des Häuptlings zu beschädigen. Unter diesen Umständen hat sich unter den menschlichen Sklaven ein grimmiger Widerstand entwickelt: Sie pflegen heimliche Kontakte zu den Befreiungskämpfern in den Bergen und verfolgen Kollaborateure wie Morwin und Wolmir, wenn es ihnen möglich ist. Tagsüber werden die Sklaven von den Khurkach zur Arbeit auf den Feldern und in den Wäldern getrieben. Ein Bewohner, auf den die Helden treffen werden, ist der Sklave Ebelmir (Seite 53).

11) BORONANGER

Ein kleiner Boronschrein, vor dem gelegentlich Blumen niedergelegt werden, behütet den Friedanger. Während ältere Gräber noch fein säuberlich in Reih und Glied angeordnet sind, wurden die jüngeren wild durcheinander gegraben. Oftmals sind es nur noch einfache Erdhügel, selten mit hölzernem Boronrad und den Geburts- und Sterbedaten der Begrabenen beschriftet. Auch die Orks nutzen den Boronanger für ihre Verstorbenen. Gepflegte Gräber gibt es kaum mehr, da die meisten der Angehörigen verstorben oder geflohen sind. Unter den älteren Gräbern findet sich eines, auf dessen Boronrad die verwitterten Worte "Babtilda, gestorben 1004 BF" zu entziffern sind.

12) ALTER FIRUN-TEMPEL

Weit oberhalb des Dorfes, am Hang des Grimmen, befindet sich ein verfallener Firun-Tempel. Lange vor der Invasion der Orks, im Jahre 1005 BF, verschwand der Geweihte Firunbold spurlos. Seitdem kümmert sich niemand mehr um das Gebäude, sodass das Schindeldach an mehreren Stellen eingebrochen ist. Weitere Informationen zum Firun-Tempel finden Sie auf Seite 53.

Unweit des Tempels hat der Häuptling einen Ausguck positioniert. Einerseits hat man von hier oben einen hervorragenden Blick über das Tal und sieht mögliche Angreifer bereits von weitem. Andererseits kann auch der schmale Gebirgspfad, der ins Nachbartal führt, überwacht werden, für den Fall, dass ein Feind seine Krieger über den Berg führen will. Die beiden Wachen verfügen über ein großes Signalhorn, mit dem sie die Dorfbewohner im Falle eines Angriffs warnen können.

WEITERE ZELTE

Die weiteren Großzelte im Dorf werden von den Drasdech und von weiteren Sklaven der Orks bewohnt.

EREIGNISSE IM DORF

Nach der Ankunft im Dorf wird Wolmir seine Gäste zunächst ins Zelt des Häuptlings führen, um sie diesem vorzustellen. Dann bringt er die mitgebrachten Waren zum Laden des Norbarden, in dessen Auftrag er in Tiefhusen war. Schließlich führt er die Helden in das Haus seines Vaters, wo sie herzlich begrüßt werden. Nachdem sie von Jabala eine schmackhafte Getreidesuppe serviert bekommen haben, werden sie auf ein Zimmer geführt, das für die nächsten Tage ihre Heimstatt sein wird. Natürlich sind die Verhältnisse beengt, so dass sich Ihre Gruppe ein Zimmer teilen muss. Betten gibt es keine, die Helden müssen auf mitgebrachten Decken und Fellen auf dem Boden schlafen.

Wie genau Ihre Helden den Zeitraum bis zum nächsten Neumond verbringen werden, dürfen sie selbst entscheiden. Bewusst wurde kein genauer Zeitplan festgelegt, um Ihnen als Spielleiter möglichst großen Gestaltungsfreiraum zu lassen. Lassen Sie die Ereignisse so ablaufen, dass Ihre Helden immer etwas zu tun haben. Wenn sie alle wichtigen Informationen bekommen haben, ist es Zeit für das Finale.

Regelmäßig wiederkehrende Ereignisse sind die Essenszeiten in Morwins Haus und die Waffenübungen mit Wolmir. Neben diesen Ereignissen gibt es Begegnungen und Ereignisse sowohl innerhalb als auch außerhalb des Dorfes. Wie Sie diese anordnen, bleibt Ihnen und den Handlungen Ihrer Gruppe überlassen. Achten Sie darauf, dass Ihren Helden zum Schluss alle Informationen zur Verfügung stehen.

ESSENSZEITEN

Jabala entpuppt sich als hervorragende Hausfrau, die ihre Familie und die Helden mit drei Mahlzeiten täglich versorgt. Natürlich sind die Mahlzeiten nicht üppig, aber in Anbetracht der Versorgungslage hervorragend zubereitet. Zum Frühstück gibt es Getreidebrei mit Milch und heißen Kräutertee aus frisch gepflückten Wildkräutern. Mittags zaubert sie Gemüseintöpfe, oft mit nahrhaften Fleischstücken, selbst zubereiteten Nudeln

und pikanten Soßen, und abends serviert sie eine gute Gemüsesuppe. An dem einfach gezimmerten Tisch sitzen auf Holzbänken Morwin, Wolmir, Jabala und die Helden. Auf einem gepolsterten Lehnstuhl nimmt der alte Tartwin Platz. Die drei Orks Grushnik, Merkshan und Karkch bekommen ihr Essen am Boden neben dem Tisch serviert, wo sie es laut schmatzend aus Schüsseln schlürfen. Während der Essenszeiten können die Helden die Familienmitglieder kennen lernen und insbesondere die Gespräche mit Großvater Tartwin (unten) führen.

WAFFENTRAINING

Der eigentliche Zweck des Aufenthaltes der Helden in Grimmsvell ist das Waffentraining mit Wolmir. Es findet auf dem Hof hinter dem Haus statt und sollte einen Großteil der Zeit der Krieger in Ihrer Gruppe einnehmen. Oft kommen ganze Gruppen von Orkkriegern vorbei, um am Rande sitzend dem Schauspiel laut johlend beizuwohnen. Lassen Sie Ihre Krieger ihre ganze Kunst vorführen – vielleicht wird gar ein Trainingsplan für Wolmir entworfen.

Bei einer dieser Übungszeiten wird sich auch der Herausforderer Orchan zusammen mit einer Meute Gefolgsorke blicken lassen. Nachdem er seinen Gegner eine Weile beim Training beobachtet hat, sagt er in drohendem Tonfall: "Glatt-hautschnickschnack dir nichts bringen. Du schmecken mein Arbach und gehen zu Tairach schnell." Wolmir baut sich daraufhin vor seinem Kontrahenten auf und zischt: "Ich werde dir den Schädel abreißen und dir in den Hals pissen!" Die beiden Krieger blicken sich kurz in die Augen. Dann zieht Orchan wutentbrannt ab, gefolgt von lautem Johlen der Gefolgsleute Wolmirs.

GROßVÄTERCHEN TARTWIN

Dem alten Tartwin geht es wie vielen Greisen, deren Geistesgaben langsam nachlassen: Er erzählt gerne von der Vergangenheit. Dabei ist ihm das Interesse seiner Zuhörer relativ gleichgültig und es kommt vor, dass er am folgenden Tag dieselbe Geschichte noch einmal vorträgt, in der Überzeugung, etwas völlig Neues von sich zu geben. Allerdings sind die Berichte des Alten eine wahre Fundgrube über die Vergangenheit des Ortes, die Sie Ihren Helden nicht vorenthalten sollten. Bringen Sie gelegentlich bei den Essenszeiten seine Geschichten an:

☞ "Der junge Balderin, das ist mein Sohn, Morwins Bruder. Als die Orks hier eingefallen sind, ist er geflohen, runter an den Svellt. Der kämpft jetzt mit dem Kaiser Reno für die Freiheit." – woraufhin Wolmir erbost entgegnet: "Großvater, es wird Zeit, dass du dich mit den Orks abfindest. Die werden hier nie mehr gehen und so schlecht geht es uns nicht!"

☞ "Ja, ja, der Grimmen – das ist ein gewaltiger Berg. Man sollte den Gipfel nicht ersteigen. Es heißt, er ist verflucht. Oben gibt es einen Gletscher, wo selbst im Hochsommer der Schnee nicht weicht. Mein Kamerad Melwin ist da hochgestiegen und nie wieder gekommen. Wann das war? Es ist bestimmt schon 60 Götterläufe her."

☞ "Ich hab mal eine Hexe gekannt. Sie hieß Babtilda. Die hatte eine Hütte an der Südwand des Grimmen. Eine schöne Frau. Hat mich eines Tages auf der Jagd mit in ihre Hütte genommen. Hehe (er lächelt verschmitzt). Wir haben uns noch

öfter getroffen, bis sie schwanger wurde. Dann wollte sie mich nicht mehr sehen. Ich glaube, das Kind ist in den Namenlosen Tagen zur Welt gekommen. Das war anno 970."

"Ich habe Babtilda nur noch ein Mal in meinem Leben gesehen. Ein Jäger aus dem Dorf hat ihren zerschmetterten Körper gefunden, an einer Felswand am Grimmen. Sie muss von ganz oben runter gefallen sein. Wir haben ihren Leichnam auf dem Boronanger begraben. Wann das war? Das weiß ich nicht mehr."

"Dann hat eine böse Hexe am Grimmen gewohnt. Sie hieß Glorana. Sie wollte unseren Dorfschmied entführen, wohl um ihn einem Dämon zu opfern. Aber wir haben ihn beschützt. Da hat sie unsere Ernten verfaulen lassen. Wir haben unsere Sensen und Mistgabeln genommen und sind zu ihrer Hütte rüber. Leider war sie nicht da. Aber die Hütte haben wir abgefackelt. Und dann ist der Geweihte vom Firun-Tempel verschwunden. Das war bestimmt auch die böse Hexe. Aber seit dem Winter 994 haben wir nie mehr was von ihr gehört."

Dass sich aus den Geschichten schließen lässt, dass Tartwin Gloranas Vater ist, ignoriert der Alte tunlichst. Vom weiteren Werdegang der Hexe und vom Eisreich Glorania hat man hier bisher noch nichts gehört. Möglicherweise können Ihre Helden Aufklärung verschaffen.

Kaiser Reno ist ein möglicherweise geistesgestörter Händler aus dem Svellttal, unter dessen Namen sich der Widerstand gegen die Orks zusammengefunden hat.

Babtildas Grab können die Helden auf dem Boronanger besuchen und hier auch das genaue Sterbejahr, 1004 BF, herausfinden.

DIE EISHEXE GLORANA

Glorana, genannt die Schöne, wurde am 3. NL 969 BF als Tochter der Hexe Babtilda aus dem Rorwhed geboren. Bereits früh offenbarte sich ihr Interesse an der dunklen Seite der Magie, wie bei ihrem Geburtsdatum nicht anders zu erwarten war. Sie sammelte gleichgesinnte Hexen um sich, was schließlich zum Bruch des Hexenzirkels



führte. Glorana tötete ihre Mutter. Nach den Ereignissen des Abenteuers **Im Zeichen der Kröte**, 993/994 BF (siehe Vorgeschichte Seite 3), wurde sie aus dem Rorwhed vertrieben. Glorana zog nach Tobrien, wo sie wiederum einen dunklen Zirkel gründete.

Als der Dämonenmeister Borbarad zurückkehrte, fand er in Glorana eine willfährige Dienerin, die er mit dem Nagrachschwert Hyrr-Kanhay beschenkte und zur Königin über sein Eisreich im Norden machte. Nach Borbarads Ende brachte die Eishexe den Nagrachsplitter der Dämonenkrone in ihre Gewalt. Von ihrem Eispalast beherrscht sie unbarmherzig ihr Reich und spinnt ihre Ränke über den ganzen Norden.

DER RIKAIPIESTER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist Nacht und ihr habt euch bereits, leicht beenzt, auf euren Decken niedergelegt, als ein Geräusch eure Aufmerksamkeit erregt. Ein Blick aus dem Fenster enthüllt, dass dort offensichtlich Jabala, die Tochter des Hausherrn, angetan nur mit weißem Nachthemd, aus einem Fenster ins Freie gestiegen ist. Zielstrebig läuft sie zu jenem Baum in der Mitte des Hofes. Doch was ist dort: Es scheint ein Ork zu sein, der sie erwartet. Die beiden begrüßen sich mit einer flüchtigen Umarmung und verschwinden in den Feldern hinter dem Haus.

Möglicherweise werden die Helden die beiden verfolgen wollen. Jabala und Charazz, der junge Rikaipriester, haben es sich im Gerstenfeld hinter dem Dorf gemütlich gemacht. Auf einem Schaffell, das sie am Boden ausgebreitet haben, kuscheln sie sich gemütlich aneinander und unterhalten sich flüsternd. Wahrscheinlich werden sich die Helden diskret zurückziehen, um das Liebespaar nicht zu stören. Sollten Jabala und Charazz angesprochen werden, so gestehen sie ihre heimliche Beziehung und bitten inständig darum, dass diese geheim gehalten wird. Eine sexuelle Beziehung zwischen einem Ork und einer freien Menschenfrau, die also nicht auf Zwang und Sklaverei beruht, ist sowohl für die Orks als auch für die Menschen Grimmsvells (und auch sonst überall) völlig undenkbar. Aber Jabala hat sich in den kultivierten Priester verliebt und der intelligente Charazz ist mittlerweile so sehr mit den Gebräuchen der Menschen vertraut, dass er auch einer Frau gegenüber Achtung erbringen kann.

Spät in der Nacht kehrt Jabala nach Hause zurück.

FLÜCHTLINGE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von weitem schon seht ihr eine Frau, die sich müde das Tal hinauf auf Grimmsvell zuschleppt. Auf dem Arm trägt sie ein kleines Kind. Beim Näherkommen erkennt ihr sie: Es ist Nella, die schwangere Lieblingsfrau des Häuptlings aus dem Nachbardorf Dorken, zusammen mit einem ihrer beiden halborkischen Kinder. Sie ist schmutzig und ausgezehrt und das Kind auf ihrem Arm jammert beständig. Es hat eine schwere Wunde und fiebert.

Hoffentlich werden die Helden der Frau helfen und das verletzte Kind zu heilen versuchen. Nella kann Folgendes erzählen: Gestern wurde ihr Dorf überfallen. Es war eine Horde von fast fünfzig Räubern, die sich "Kaiser Renos Befreiungsarmee" nannten. Erbarmungslos erschlugen sie jeden Ork und auch jeden Menschen, den sie verdächtigten, mit den Orks zusammengearbeitet zu haben. Sie legten Feuer an alle Zelte und auch an die Häuser, die von Orks bewohnt waren. Dann plünderten sie das Dorf und verlangten von den überlebenden Menschen Nahrung und Wertsachen, um den Widerstandskampf zu unterstützen. Ihr älteres Kind wurde vor ihren Augen erschlagen und ebenfalls ihr Herr, Kuarch. Glücklicherweise gelang ihr die Flucht zusammen mit dem verletzten Kind.

Je brutaler Sie den Überfall schildern, desto wahrscheinlicher werden sich die Helden am bevorstehenden Kampf auf der Seite der Orks von Grimmsvell beteiligen, und das ist durchaus im Sinne des Abenteuers.

SKLAVEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch gerade hinter Morwins Haus befindet, hört ihr ein leises Geräusch. Es scheint so etwas wie ein Hilferuf gewesen zu sein, der aus den Feldern kam. Ihr eilt hinzu und seht Jabala, die Tochter eures Gastgebers, inmitten eines Kreises von fünf Menschen, von denen sie grob umhergeschubst wird. Der Kleidung nach scheinen die Fünf Sklaven und Sklavinnen zu sein. Gerade hört ihr einen rufen: "He, Schwarzpelzschlampe, macht es Spaß mit so einem?" Ein anderer hat ein verstecktes Messer gezogen, mit dem er jetzt Jabala angreift: "Dreckige Orkhure, dich machen wir fertig!"

Der Sklave Ebelmir wurde unlängst von einem Späher von Niniax' Haufen (siehe Seite 56) kontaktiert. Weil er mit einer baldigen Befreiung durch die Freischärler rechnet, konnte er vier Leidensgenossen dazu überreden, in einem unbeobachteten Moment auf Jabala loszugehen. Sie haben die heimliche Beziehung zwischen Jabala und Charazz beobachtet und wollen nun ein Exempel an ihrer Vorarbeiterin statuieren. Um

eine Entdeckung zu vermeiden, wollen sie sie töten, was die Helden möglichst vermeiden sollten.

Ebelmir

Messer: INI 10+W6 AT 13 PA 11 TP 1W DK H
LeP 28 AuP 30 KO 11 MR 2 GS 8 RS 1

Vier andere Sklaven

Knüppel: INI 9+W6 AT 11 PA 10 TP 1W+1 DK N
LeP 25 AuP 25 KO 10 MR 2 GS 8 RS 1

Da die Sklaven wissen, dass sie für ihren Ungehorsam mit einer harten Bestrafung durch die Orks rechnen müssen, ergreifen sie, sobald sie zu unterliegen drohen, die Flucht. Allerdings werden sie nicht weit kommen, weil am Zaun, der das Dorf vom Wald trennt, mehrere schwer bewaffnete Khurkach postiert sind. Diesen sollte es gelingen, die Flucht der Sklaven, die zur Feldarbeit unter Jabalas Anleitung eingesetzt waren, zu verhindern.

Hier hängt der Ablauf stark vom Verhalten der Helden ab, richten Sie es aber wenn möglich so ein, dass Ebelmir die Bestrafung durch die Orks (Auspeitschen) überlebt. Jabala bittet die Helden, von einer weiteren Verfolgung der Sklaven abzusehen, um nicht noch mehr Aufmerksamkeit auf ihre Beziehung zu Charazz zu lenken.

IN DER UMGEBUNG

Ob sich die Helden auf eigene Faust, vielleicht auf Grund von Tartwins Hinweisen, auf die Suche nach Gloranas Hütte machen oder ob sie auf der Jagd, möglicherweise nach einer Einladung des Orkhäuptlings, auf die Hütte stoßen, sei Ihnen überlassen. Der Weg führt auf jeden Fall über den alten Firun-Tempel.

DER FIRUN-TEMPEL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hoch über Grimmsvell liegt an einem schmalen Bergpfad der verlassene Firun-Tempel. Es ist ein kleiner, schindelgedeckter Holzbau, geschmückt mit zwei hölzernen Zwiebeltürmen. Eine Doppelflügeltür führt ins Innere, wo ein Andachtsraum, zwei Holzbänke und ein Altar mit Statue zum Verweilen einladen. Allerdings ist der Raum in einem verwahrlosten Zustand: Durch das undichte Dach ist vielerorts Regen eingeflossen, der das Inventar modrig gemacht hat. Anderswo bedecken fingerdicke Staubschichten und Spinnweben die Möbel. In der Rückwand führt eine Tür nach hinten. Neben dem Altar liegt ein zerbrochener Pfeil. Die Spitze scheint violett gefärbt.

Die Pfeilspitze war mit einem Waffengift bestrichen, mit dem Glorana den Geweihten Firunbold überwältigte. Ein alchemis-

tisch versierter Held kann die violette Substanz als *Arachnae* (GA 212, WdS 148) identifizieren. Die Tür in der Rückwand führt in das private Zimmer des Priesters. Auch hier ist alles, eine Kiste, ein Tisch und eine einfache Pritsche, im selben, verwahrlosten Zustand wie im Andachtsraum. Längst wurden Wertgegenstände und Waffen von plündernden Orks entwendet. Wer sich trotzdem die Mühe macht, den Raum zu untersuchen, findet in der Kiste neben Kleidern des Geweihten ein Büchlein mit Liturgien der Firun-Kirche. Hier können die Helden einen Hinweis auf die Liturgie WINTERSCHLAF finden, mit der ein Geweihter durch die Gnade seines Gottes einen heilsamen, dauerhaften Schlaf herabbitten kann, der auch gegen Kälte unempfindlich macht. Mehr dazu in WdG 271.

GLORANAS HÜTTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas abseits des schmalen Pfades, der südlich des Grimmen auf einem Pass ins Nachbartal führt, befindet sich ein kleines Wäldchen. Hier, mitten im Dickicht, stoßt ihr auf die rußgeschwärzten Überreste eines einstmals schmucken Holzhäuschens. In der verkohlten Ruine liegen zerbrochener Hausrat und die verbrannten Überreste von Möbeln. Längst wuchern Büsche und kleine Bäume in dem Chaos. Einzig der gemauerte Kamin ragt noch in die Höhe.

Es ist fraglich, wie genau sich Ihre Helden in den Trümmern umsehen wollen. Allerdings lohnt es sich: In einem Geheimfach im Kamin befindet sich eine handschriftliche Sammlung dämonologischer Schriften, die Glorana vergessen hat. Interessanterweise liegt eine Beschreibung des Dämonen Tuur-Amash ganz oben:

Rute Juur-Amash, die schwarze Kröte, wenn du den Geist der Niederhöhlen in die Pflanzen der Welt setzen willst. Willst du giftige Dornenhecken, um ein Unheiligtum zu schützen? Willst du taulende Felder, um Siechtum über das Land zu bringen? Willst du Fiere schatten von niederhöllischer Boshaftigkeit? Rute Juur-Amash, den Siebengehörnten, den Diener des Agrimoth!

Der Unterschlupf, in dem Glorana ihre letzten Tage im Rorwhed verbracht hat, birgt deutliche Spuren von ihr. In Erman-gelung von Pergament und Feder musste sie ihre Gedanken mit Kohle an der Wand niederschreiben. Sicher werden die Helden in ihrer Schriftensammlung den Namen des Dämons nachschlagen:

Yash Oreel, der Zermalmer, die eiskalte Seele, die kristallene Mordlust! Er ist ohne Körper, aber denke nicht, dadurch sei er ohne Macht! Denn er täht in den Eisberg, der dein Schiff zermalmt, in den Hagelsturm, der dein Zelt zerstört, und in den Gletscher, in dessen Spalte du gerquetscht wirst.

Für weitere Inhalte der Schriftensammlung blättern Sie willkürlich in der Spielhilfe **Wege der Zauberei** im Kapitel **Pandämonium** ab Seite 205 und lesen Sie Stichworte daraus vor. Im Unterschlupf (siehe unten) werden die Helden auf den Namen eines Dämons stoßen, über den sie anschließend gezielt in der Schriftensammlung recherchieren können.

DER UNTERSCHLUPF

Nachdem ihre Hütte von den Dörflern verbrannt wurde, lebte Glorana noch einige Wochen in einer Höhle nahe der Ruine, um ihre Rache zu vollenden. Wenn Ihre Helden die Umgebung der Hütte nicht gezielt absuchen, lassen Sie sie zufällig auf die Höhle stoßen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter einigen Büschen am Fels seht ihr etwas Dunkles. Ihr biegt die Zweige auf die Seite und steht vor einer niedrigen Höhle. Sie sieht nach einer verlassenen Wohnstätte aus: In der Mitte befinden sich die Überreste einer Feuerstelle und am Rand ist etwas Holz aufgestapelt. Ein flacher, großer Stein scheint als Tisch verwendet worden zu sein. Darauf steht ein alter Mörser und ein Tiegelchen, in dem sich dieselben vertrockneten Überreste einer violetten Flüssigkeit befinden, die ihr bereits im Firun-Tempel bemerkt habt. Ein zerbrochener hölzerner Käfig steht herum, und von der Decke hängen Spinnweben. An eine Wand sind mit Holzkohle Notizen gekritzelt: "Yash'Oreel, der Zermalmer, die eiskalte Seele, die kristallene Mordlust – Eine Lawine über Grimmsvell?"

Die violette Substanz im Tiegel ist *Arachnae*, ein Gift, das Glorana aus den Sekreten von Höhlenspinnen gewonnen hat (GA 212, WdS 148). Es lähmt, führt aber nicht zum Tode, was mit einer *Alchimie*- oder *Pflanzenkunde*-Probe +4 herausgefunden werden kann. Die Höhlenspinnen, die sie zu diesem Zweck in ihren Unterschlupf gebracht hat, haben sich mittlerweile befreit und deutlich vermehrt. Jetzt greifen sie die Helden an. Orientieren Sie sich bei der Anzahl an der Kampfkraft Ihrer Helden.

Höhlenspinne

Zangen: INI 7+W6 AT 8 PA 5 TP 1W+2 (+Gift*) DK H
LeP 25 AuP 20 KO 13 MR 2 GS 5 RS 2 GW 5

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (4)

*) Verursacht der Biss SP, so kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

AUFSTIEG ZUM GIPFEL

Möglicherweise wollen Ihre Helden den Aufstieg zum Gipfel des Grimmen wagen. In diesem Fall gönnen Sie ihnen dieses Abenteuer mit saftig erschwerten *Klettern*- und *Orientierung*-Proben, um letztlich den nebelumwogten Gipfel in luftiger Höhe zu erreichen. Zwar können sie den Gletscher erreichen und untersuchen, auf die Höhle mit dem Firun-Geweihten sollten sie zum jetzigen Zeitpunkt des Abenteuers aber noch nicht stoßen.

DIE SCHLACHT

VORGEPLÄNKEL

SPÄHER

Verlangen Sie von Ihren Helden auf dem Rückweg von der Jagd oder zu einem anderen Zeitpunkt außerhalb des Dorfes *Sinnenschärfe*- oder *Fährtensuchen*-Proben und machen Sie sie bei deren Gelingen auf zwei im Gebüsch versteckte Gestalten aufmerksam. Diese werden bei ihrer Entdeckung sofort die Flucht ergreifen, sollten aber mit etwas Mühe von Ihren Helden gestellt werden können. Es handelt sich um Späher jener Unterabteilung von "Kaiser Renos Befreiungsarmee", die unlängst Dorken überfallen hat. Mit dreckigen, vielfach geflickten Kleidern, verlaust und heruntergekommen bieten sie keinen ansehnlichen Anblick. Sie sind mit rostigen Schwertern bewaffnet, einer von ihnen trägt einem Kurzbogen. Ihre Namen sind Firnot und Balderin. Balderin hat sich mit einer wertvollen Kette geschmückt, die die Helden zuletzt am Hals von Häuptling Kuarch von Donken gesehen haben.

Firnot und Balderin geben sich zunächst verstockt, sind aber leicht einzuschüchtern, so dass sie bald auf alle Fragen der Helden antworten werden:

- Balderin stammt aus Grimmsvell und wurde wegen seiner Ortskundigkeit als Späher ausgewählt. Er ist der Bruder von Morwin und damit Wolmirs Onkel.

- Firnot hat kürzlich den Sklaven Ebeldmir aus Grimmsvell kontaktiert, um ihn über das Dorf auszufragen.

- Ihre Gruppe nennt sich Niniax' Haufen. Sie zählen sich zu Kaiser Renos Befreiungsarmee und bestehen aus etwa fünfzig Kämpfern.

- Ihre Anführerin heißt Niniax. Sie ist eine verhältnismäßig mächtige Hexe. Ihr Vertrautentier ist eine Kröte.

- Sie haben vor wenigen Tagen das Dorf Dorken überfallen und gebrandschatzt.

- Allen ist der fanatische Hass auf Orks gemeinsam, so dass sie auch für Kollaborateure wie die Helden vor allem Verachtung (neben einer gehörigen Portion Angst) empfinden.

- Niniax' Haufen plant einen Angriff auf Grimmsvell am folgenden Tag im Morgengrauen.

Werte von Firnot und Balderin

Schwert/Arbach: INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+4 DK N

Kurzbogen: INI 11+W6 FK 14 TP 1W+3

LeP 32 AuP 33 KO 12 MR 4 GS 8 RS 3

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Gegenhalten, Kampfreflexe

KRIEGSRAT

Was durch die Flüchtlinge aus dem Nachbardorf absehbar war, hat sich durch die Gefangennahme von Firnot und Balderin nun bestätigt: Es steht ein Angriff bevor. Wie die Helden mit dieser Information umgehen, hat natürlich maßgeblichen Einfluss auf den weiteren Verlauf des Abenteuers. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass sie weiterhin auf der Seite von Wolmir und 'seinen' Orks stehen und sie entsprechend in Kenntnis

KAISER RENOS BEFREIUNGSARMEE

Unter dem Namen "Kaiser Renos Befreiungsarmee" sammeln sich vor allem Flüchtlinge, die ihr Hab und Gut in den Orkkriegen verloren haben, sowie entlaufene Sklaven. Diese ist nicht mit "Kaiser Renos wildem Haufen" zu verwechseln, lebt aber von der Legende des "Kaisers". Anfangs vom hehren Ziel der Befreiung des Svelttales getrieben, haben die meisten mittlerweile die Hoffnung auf Erfolg aufgegeben. Die rohen Sitten in der Wildnis und erbarmungslose Kämpfe haben sie zu verbitterten Räubern und Wegelagerern werden lassen. Da sie einer größeren Anzahl Orks nichts entgegenzusetzen haben, zogen sie sich in die Bergwildnis des Rorwhed zurück, wo sie sich mit kleineren Überfällen begnügen. Der Hexe Niniax ist es in jüngerer Zeit gelungen, die verhältnismäßig große Anzahl von fast fünfzig Kämpfern zu vereinen, so dass sie sich Überfälle auf ganze Dörfer erlauben kann. Weil in den Dörfern aber heutzutage kaum ein Mensch lebt, der nicht auf die eine oder andere Weise mit den Orks zusammenarbeitet, gleichen ihre Angriffe eher wilden Plünderungen und Rachezügen als Befreiungen. Weitere Angaben zu Niniax' Bande finden Sie ab Seite 56.

setzen, es kann an dieser Stelle aber auch anders kommen. Am besten legen Sie sich deshalb schon Mal einen Alternativablauf zurecht für den Fall, dass die Helden an dieser oder anderer Stelle auf die Seite der Orkhasser wechseln.

Entscheiden sich die Helden, das Dorf zu warnen, so werden sie zusammen mit Wolmir, Morwin und Orchan zum Kriegsrat ins Zelt des Häuptlings gebeten. Ebenfalls mit von der Partie sind der alte Schamane Markuk Tairachi und der Rikaipriester Charazz.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Qualmend steigt der Rauch aus dem Lagerfeuer in der Mitte der Jurte empor und trânt in euren Augen. Die Gestalten, die sich zum Kriegsrat versammelt haben, blicken finster. Gerade eben habt ihr von den Ergebnissen des Verhörs der beiden Späher berichtet. Dann richtet sich Garch Manak in seinem zerschissenen Sessel auf und spricht mit grimmiger Miene: "Oi khur gurrek – ke ket Chrimm Säll ai chirai brazor ret. Morrzra!" Die Würfel sind gefallen.

Geben Sie Ihren Helden Gelegenheit, sich in die strategischen Vorbereitungen einzubringen. Die unten aufgelisteten Einheiten müssen sinnvoll verteilt werden. Während Orchan die erfahrenen Orks führt, wird Wolmir als Hauptmann der jungen Orks eingesetzt. Wenn ihm einer der kampfstarken Helden vertrauenswürdig erscheint, bietet Garch Manak ihm das Kommando über die Einheit menschlicher Kämpfer an. Sollten sich weitere geeignete Helden in Ihrer Gruppe befinden, so kann zusätzlich einer das Kommando über die Drasdech übernehmen. Welche Einheiten zu verteilen sind, steht unten. Wo diese Einheiten eingesetzt werden, müssen die Helden entscheiden:

Wird der Wachposten am Firun-Tempel verstärkt? Wer steht am Tor, wer am Palisadenzaun? Operieren Truppenteile vor der Palisade? Wird auch der Eingang vom Wald her gedeckt? Wie werden die Sklaven gesichert, um zu verhindern, dass sie ausbrechen oder gar den Feinden zu Hilfe eilen? Ist es möglich, schon zu Beginn der Schlacht die Befehlshaberin Niniax auszuschalten, um die Schar der Angreifer so des planenden Oberhauptes zu berauben?

VERTEIDIGER VON GRIMMSVELL

7 Erfahrene Khurkach

Arbach/ Byakka: INI 12+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+4/ 1W+5 DK N
LeP 39 AuP 44 KO 15 MR 1 GS 8 RS 4

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Gegenhalten, Kampfreflexe

Befehlshaber: Orchan

12 Junge Khurkach

Arbach/ Byakka: INI 10+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+4/ 1W+5 DK N
LeP 30 AuP 35 KO 11 MR 0 GS 8 RS 2

Befehlshaber: Wolmir

8 Menschen

Neben Morwin, Jabala und dem Norbarden mit zwei Sippenangehörigen gibt es vier weitere Menschen im Dorf, die genug Vertrauen genießen, um im Kampf eingesetzt zu werden. Der Einfachheit halber werden diese Menschen zu einer Einheit zusammengefasst. Außerdem werden die Helden, so sie keine andere Mission zu erfüllen haben, dieser Truppe zugeordnet.

Kurzsword: INI 11+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+2 DK HN

Sturmsense: INI 9+W6 AT 12 PA 11 TP 1W+4 DK S

LeP 34 AuP 36 KO 12 MR 4 GS 8 RS 1

Befehlshaber: voraussichtlich einer der Helden

13 Drasdech

Speer: INI 10+W6 AT 13 PA 11 TP 1W+5 DK S

LeP 30 AuP 35 KO 11 MR 0 GS 8 RS 1

Befehlshaber: ebenfalls einer der Helden

4 Kampfhunde

Biss: INI 10+W6 AT 13 PA 6 TP 1W+3 DK H

LeP 24 AuP 60 KO 12 MR 2 GS 11 RS 2

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff/ Verbeißen/ Niederwerfen (2), Raserei (3, bei Verletzung)

Befehlshaber: Die Kampfhunde werden von Garch Manak selbst in die Schlacht geführt.

1 Kriogsoger

Streitkolben: INI 10+W6 AT 16 PA 14 TP 3W+6

LeP 45 AuP 40 KO 21 MR 8 GS 10 RS 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Hammerschlag, Kampfreflexe

Befehlshaber: Der Oger hört nur auf die Befehle von Markuk Tairachi

NINIAX' BANDE

Es ist in diesen Zeiten ungewöhnlich, dass mitten im von Orks besetzten Land ein Trupp von 48 Kämpfern versammelt werden kann wie der, der sich um Niniax gebildet hat. Für gewöhnlich operieren Widerstandsgruppen aus fünf bis fünfzehn Kämpfern, die sich auf Sabotageakte und kleinere Überfälle beschränken. Es war Zufall, dass sich der Hexe in diesen Tagen mehrere Krieger anschlossen: Die Überlebenden eines Thorwaler Drachenschiffes, das auf dem Svellet bei Tjolmar von Orks aufgebracht worden war, eine kleine, recht unerfahrene Heldengruppe aus dem Mittelreich, die versucht, etwas gegen die Orks zu unternehmen und eine Gruppe Goblins, die bei einem Überfall aus einer Mine befreit wurden und Niniax als neuen Häuptling anerkannten. Niniax weiß, dass sie sehr schnell die Aufmerksamkeit eines Orkheeres auf sich ziehen und außerdem bald Schwierigkeiten mit der Verpflegung bekommen wird. Deswegen hat sie die Absicht, ihre Gruppe gleich nach den Überfällen auf Dorken und Grimmsvell aufzulösen.

NINIAX' SCHLACHTPLAN

Ein Trupp von zehn erfahrenen Kämpfern wird sich in der Nacht durch das Nachbartal und um den Grimmen herum bis zum Firun-Tempel begeben, um dort möglichst unbemerkt die Wachposten auszuschalten. Dann soll diese Gruppe im Morgengrauen ins Dorf schleichen und das Tor öffnen. Derweil haben sich die übrigen Kämpfer in der Dunkelheit möglichst nahe an den Palisadenzaun geschlichen. Zuerst wird ein Schwarm Krähen, den Niniax mit dem Zauber KRÄHENRUF rufen will, die Wachen attackieren und so vom eigentlichen Angriff ablenken. Auf ein Signal hin stürmen die Goblins zum (bis dahin hoffentlich geöffneten) Tor, während die anderen in zwei Gruppen geteilt und mit mehreren Leitern ausgerüstet den Palisadenzaun, einerseits am Friedhof, andererseits hinter dem Schamanenzelt, erklettern. Hier teilen sich die Gruppen abermals. Während die eine Hälfte mit Fackeln ausgerüstet die Häuser und Zelte in Brand setzt und noch schlafende Orks tötet, nimmt die andere Hälfte von zwei Seiten jene Orks in die Zange, die zum Tor rennen, um dieses zu verteidigen.

KAMPF UM GRIMMSVELL

Der genaue Ablauf der Schlacht liegt in den Händen Ihrer Helden. Wahrscheinlich werden sie Niniax' ursprünglichen Plan schon relativ früh vereiteln, doch welche genauen Vorkehrungen getroffen wurden, um die Angreifer zu empfangen und wie damit die Schlacht abläuft, können Sie zusammen mit Ihrer Spielrunde frei gestalten. Die Regeln für Massengefechte und Scharmützel, **Arsenal 134ff.**, können dabei hilfreich sein, oder Sie entscheiden, den Kampf mithilfe der Regeln des DSA-Miniaturenspiels **Armalion** auszutragen. Überlegen Sie, wo sich die Helden befinden und mit welchen Truppenteilen von Niniax sie dort zusammen stoßen werden. Gelingt es den Widerstandskämpfern, das Tor zu öffnen? Wie viele schaffen es, mit Leitern über den Palisadenzaun zu gelangen? Sehr

ΠΙΝΙΑΧ' BANDE

7 Veteranen der Orkkriege

Diese Krieger befinden sich schon lange in der Bande von Niniax. Meist sind sie ehemalige Soldaten des svelltschen Städtebundes. Der jahrelange Krieg gegen die Orks hat sie stark und sehr erfahren gemacht.

Langschwert: INI 14+W6 AT 16 PA 14 TP 1W+4 DK N
LeP 40 AuP 42 KO 16 MR 6 GS 8 RS 4

Sonderfertigkeiten: Finte oder Wuchtschlag, Ausfall, Hammer-schlag, Niederwerfen

6 Thorwaler

Die Thorwaler entstammen dem Ottaskin der Rasnildsons aus Eg-höje. Eine Handelsfahrt nach Tjolmar endete katastrophal, als es zum Streit zwischen dem Hetmann und einem Orkhäuptling kam. Ihr Drachenschiff, die Wogenfreund, wurde versenkt und die meisten ihrer Sippen-genossen getötet oder in alle Winde versprengt. Die 6 Thorwaler aus Niniax' Gefolgschaft schlossen sich ihr an, um ihre erschlagenen Verwandten zu rächen.

Skraja: INI 10+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+3 DK N
Barbarenstreitax: INI 8+W6 AT 14 PA 7 TP 2W+4 DK N
LeP 36 AuP 37 KO 14 MR 4 GS 8 RS 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Hammerfaust, Wuchtschlag, Niederwerfen

7 Sklaven aus Dorken

In Dorken gelang es, einige Sklaven aus der Gewalt der Orks zu befreien. Es sind Leidensgenossen von Nella, die meisten von dem Wunsch erfüllt, ins Mittelreich zu fliehen. Bis dies aber möglich sein wird, haben sie sich Niniax angeschlossen.

Knüppel: INI 9+W6 AT 11 PA 9 TP 1W+1 DK N
Messer: INI 7+W6 AT 8 PA 8 TP 1W DK H
LeP 25 AuP 25 KO 10 MR 2 GS 8 RS 1

11 Goblins

Einige Tage vor Dorken überfiel Niniax eine kleine Kupfermine im Rorwhed. Sie ließ alle Orks töten. Die Goblinsklaven, die in den Mi-

nen schufteten, ließ sie frei. Weil diese aber keine Ahnung hatten, wie sie ihr Leben weiterhin gestalten sollen, erkoren sie kurzerhand Niniax als Häuptling. Die neuen, stinkenden Mitstreiter sind alles andere als beliebt, weswegen bei ihren Einsätzen im Kampf kaum Rücksicht auf ihr Leben genommen wird.

Knüppel: INI 8+W6 AT 10 PA 8 TP 1W+1 DK N
LeP 22 AuP 30 KO 10 MR 1 GS 8 RS 1

4 Abenteurer aus dem Mittelreich

Diese typische Abenteurergruppe aus dem Mittelreich hat sich unlängst ins Svellttal begeben, um endlich nach Herzenslust Orks verknoppen und dabei möglichst viel Beute machen zu können. Weil sie noch relativ unerfahren waren, merkten sie schnell, dass sie auf einen starken Verbündeten angewiesen waren, den sie in Niniax fanden.

Langschwert: INI 9+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+4 DK N
LeP 25 AuP 25 KO 11 MR 2 GS 8 RS 3

10 Erfahrene Widerstandskämpfer

Die erfahrenen Widerstandskämpfer waren jahrelang Sklaven der Orks, befinden sich aber bereits seit so langer Zeit im Kampf und in der Wildnis, dass sie nunmehr im Umgang mit Waffen geschult und im Streit mit den Orks erfahren sind. In Ermangelung von neuen menschlichen Waffen kämpfen viele von ihnen mit orkischem Kriegsgerät, das sie bei ihren Überfällen erbeutet haben.

Schwert/ Arbach: INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP 1W+4
LeP 34 AuP 35 KO 14 MR 4 GS 8 RS 3

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag, Gegenhalten, Kampfreflexe

2 Junghexen

Zwei junge Hexen aus der Gegend haben sich der erfahrenen Niniax angeschlossen und hoffen, von ihr als Meisterin lernen zu können. Ihre Namen sind Wiltruda und Matilda.

MU 12 KL 14 CH 14 IN 11 GE 12 FF 12 KK 10 KO 10
Kampfstab/Besen: INI 11 AT 11 PA 10 TP 1W+1 DK NS
LeP 26 AuP 28 AsP 21 KO 12 MR 3 GS 8 RS 1

Zauberfertigkeiten: KRÄHENRUF 8, KRÖTENSPRUNG 7, RADAU 9

wahrscheinlich wird Niniax Bande unterliegen, denn der Schlachtplan war auf einen Überraschungsangriff ausgelegt, aber wenn sie wider Erwarten siegreich sein sollte, müssen die Helden einen raschen Rückzugsplan organisieren und sollten dabei versuchen, möglichst viele Dorfbewohner in Sicherheit zu bringen.

Folgende Szenen sollten auf jeden Fall in der einen oder anderen Form stattfinden:

GEPLÄNKEL AM FIRUN-TEMPEL

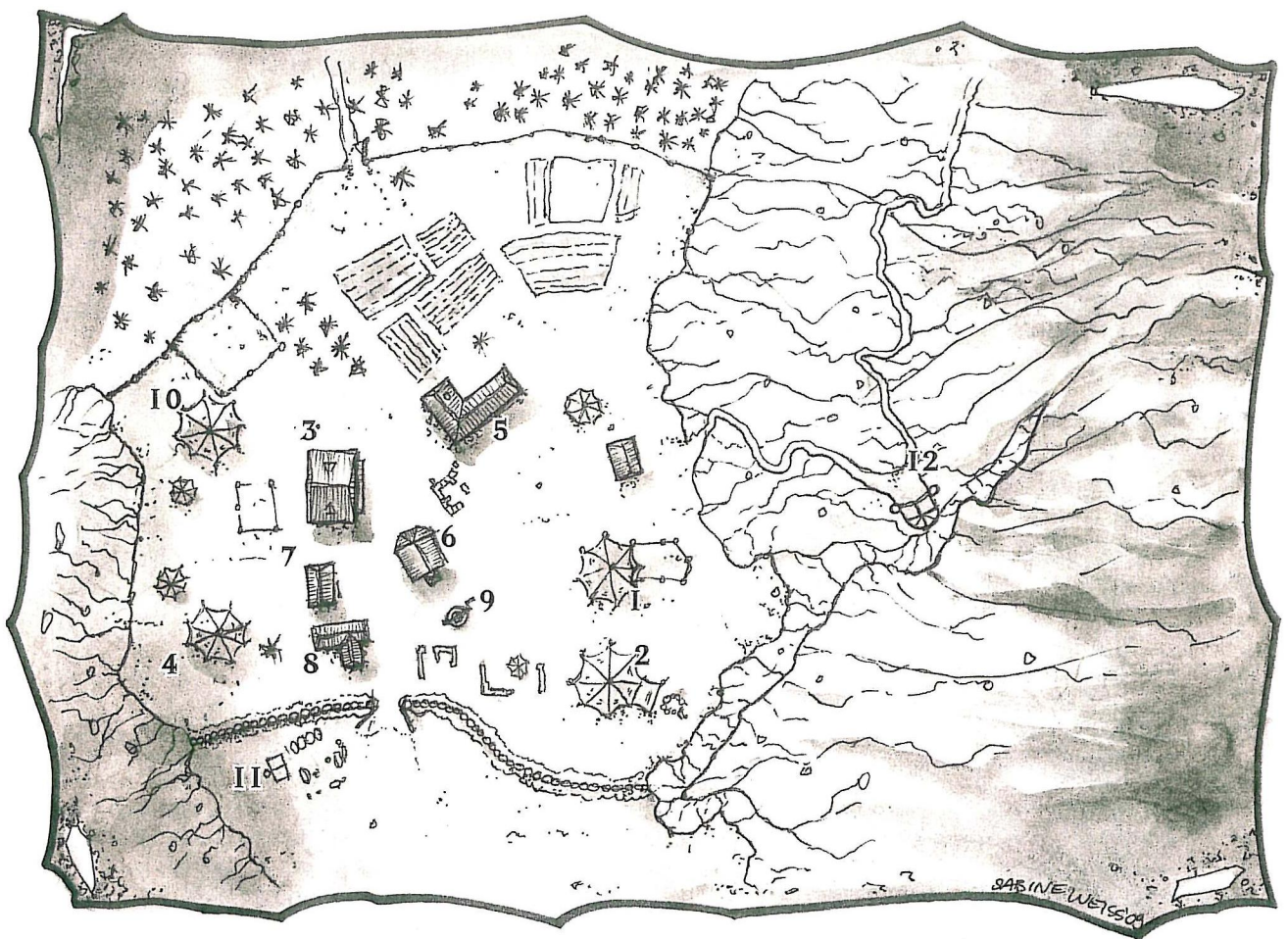
Vielleicht ist einer der Helden zugegen, wenn der Wachposten am Firun-Tempel angegriffen wird, und kann verhindern, dass es den Angreifern gelingt, die Wachen geräuschlos niederzumachen. Andererseits kann es hier schnell von Bedeutung werden, ob es den Helden gelingt, den Angriff möglichst

schnell abzuwehren, denn ein zu langer und vor allem zu lauter Kampf würde auch Niniax vor dem Tor warnen, dass etwas schief gelaufen ist, die in diesem Fall einen schnellen Angriff befiehlt.

HAUPTANGRIFF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Noch ist die Sonne nicht aufgegangen, und im Dämmerlicht liegen friedlich die Morgennebel jenseits der Palisade. Ein Krähenschwarm pickt krächzend auf dem Boronanger. Das sollte euch nicht weiter beunruhigen, doch plötzlich stieben diese Vögel auf und stürzen mit ihren spitzen Schnäbeln auf euch zu.



15 Krähen

Schnabel: INI 12+W6 AT 8 PA 0 TP 1 SP DK H
LeP 5 **AuP** 40 **MR** 3 **GS** 15 **RS** 0

Fordern Sie während des Kampfes erschwerte *Sinneschärfe*-Proben und lesen Sie bei Erfolg vor:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid so mit der Abwehr beschäftigt, dass ihr kaum bemerkt, dass sich mehrere Gestalten aus dem Dunst geschält haben. In der Mitte erkennt ihr Goblins, klein, gedrunen, in Lumpen gewandet, die auf euch zustürmen. Die eigentliche Gefahr erkennt ihr erst später: Krieger, mit Leitern ausgerüstet, die den Palisadenzaun an den Seiten überwinden wollen. Die genaue Anzahl könnt ihr nicht erkennen, denn es ist viel zu neblig.

SKLAVENAUSBRUCH

Während des Angriffs versuchen die Sklaven, aus ihrem Zelt auszubrechen, um den Angreifern zu Hilfe zu eilen. Sollte während des Kriegrates niemand auf die Idee gekommen sein, dagegen Vorkehrungen zu treffen, wird dies auch gelingen. Falls noch notwendig, werden die Sklaven versuchen, das Tor zu öffnen. Andernfalls werden sie sich die Waffen von Gefallenen nehmen und gegen ihre ehemaligen Herren kämpfen.

1 Zelt des Håuptlings

2 Zelt des Schamanen

3 Ehemaliges Gasthaus

4 Zelt der Frauen und Kinder

5 Morwins Haus

6 Rikai- und Perainetempel

7 Der Norbarde

8 Schmiede

9 Dorfbrunnen

10 Großes Zelt der Sklaven

11 Boronanger mit Boronschrein

12 Alter Firuntempel

Insbesondere Ebeldmir (wenn er noch unter den Sklaven weilt) tut sich dabei durch einen besonderen Hass auf die Helden hervor.

8 Sklaven

Knüppel: INI 9+W6 AT 11 PA 10 TP 1W+1 DK H
LeP 25 **AuP** 25 **KO** 10 **MR** 2 **GS** 8 **RS** 1

Niniax

Zunächst wird sich die Hexe im Hintergrund halten, bis sie sieht, dass alle ihre Angriffsbefehle befolgt werden. Sobald das Tor geöffnet ist, wird sie sich selbst in den Kampf begeben und, wenn es sein muss, im wildesten Getümmel zugegen sein. Dabei bedient sie sich meist des Zaubers RADAU, den sie meisterlich beherrscht. Zu welchem Zeitpunkt die Helden Niniax begegnen, können Sie je nach Situation entscheiden. Um Ihre Helden mit weiteren Informationen über Glorana zu versorgen, ist es wichtig, dass Niniax überlebt. Im Kampf wird sie

sich zu folgenden Worten hinreißen lassen: "Ihr seid sowieso alle des Todes. So hat es Glorana beschlossen!" Sie wird nicht bis zum Tode kämpfen und sich, wenn sie schwer verletzt ist und keinen Ausweg mehr sieht, ergeben. Sorgen Sie dafür, dass sie gefangen genommen wird. Eine genaue Beschreibung von Niniax mit ihren Werten finden Sie im Anhang.

DAS ENDE DER SCHLACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Überall liegen verstümmelte Leichen, und das Jammern der Verwundeten hallt über das Schlachtfeld. Die Morgennebel haben sich noch nicht verzogen und gerade erscheint die Sonne über dem Rand des Tales. Ihr selbst versorgt eure Wunden oder verbindet die zahlreichen Verletzten. Die letzten Feinde haben sich, als sie ihre Niederlage einsahen, in wilder Flucht das Tal hinunter begeben.

VERHÖR

Niniax begreift sehr schnell, dass ihr ein grausamer Tod bevorsteht, wenn sie den Orks in die Hände fällt. Als ehemaliges Mitglied von Gloranas Hexenzirkel versucht sie deshalb, Sicherheiten für ihr Leben gegen Informationen über Glorana einzutauschen. Sie wird die bevorstehende Vernichtung von Grimmsvell in den buntesten Farben ausmalen und sich als diejenige präsentieren, die das verhindern kann. Ihr Ziel ist freier Abzug für sich und die Überlebenden ihrer Bande. Ob sie das erreichen kann, hängt von Ihren Helden ab und ob sie

bereit sind, sich auf diesen Handel einzulassen. Der Sinn des Verhörs von Niniax ist es, Ihren Helden den gesamten Hintergrund des Abenteuers zu eröffnen. Nach und nach wird die Hexe mit folgenden Informationen herausrücken:

☞ Im Jahre 993 BF war der Rorwheder Hexenzirkel tief zerstritten darüber, ob man schwarze und dämonische Magie anwenden dürfe oder nicht. Wortführerin der einen Partei war Gloranas Mutter Bابتilda, Wortführerin der anderen Glorana selbst. Der Streit gipfelte darin, dass Glorana ihre Mutter ermordete.

☞ Niniax war als junge Hexe Anhängerin von Gloranas Partei. Sie war dabei, als in der Sonnwendnacht 993/994 auf ihrem Tanzplatz die schwarze Kröte Tuur-Amash beschworen wurde. Der Dämon sollte die versammelten Hexen vor ihren Gegnern schützen.

☞ Weil das Ritual durch eine Heldengruppe gestört wurde, misslang die Beherrschung des Dämons. Im darauf folgenden Inferno fanden viele Hexen aus Gloranas Zirkel den Tod.

☞ Niniax hat Glorana noch einmal im Winter 994 aufgesucht. Damals hatten sich alle Hexen ihrer Gefolgschaft von ihr abgewandt und einige Dörfler hatten ihre Hütte angezündet. Sie lebte versteckt in einer Höhle am Grimmen und erzählte davon, dass sie mit dem Firun-Geweihten als Opfer einen Yash'Oreel beschwören wollte, der als Lawine über Grimmsvell niedergehen sollte, um sich an den Dörflern zu rächen.

☞ Der Ort für die Beschwörung war eine Gletscherhöhle auf dem Grimmen. Sie befand sich etwa 200 Schritt unterhalb des Gipfels auf der Nordseite.

☞ Warum Grimmsvell bis heute nicht durch eine Lawine zerstört wurde, kann sie sich nicht erklären.

FINALE

DIE GLETSCHERHÖHLE

Was immer von Gloranas Machenschaften mit dem Dämon und dem Firun-Geweihten übrig geblieben ist, es befindet sich in der Höhle am Grimmengipfel. Nachdem die Helden jetzt die entscheidende Information über den Zugang haben, werden sie sich voraussichtlich auf den Weg machen. Der Aufstieg ist, wie oben schon geschildert, kein Zuckerschlecken. Verlangen Sie *Kletter*-Proben mit saftigen Zuschlägen von bis zu 8 Punkten. Der Aufstieg sollte über die Nordseite geschehen, wo es in höheren Lagen starke Winde und Vereisungen in der Felswand gibt. Auf jeden Fall sollten sich die Helden anseilen. Ist der Gletscher erreicht, sollten Sie einen Helden in einer Gletscherspalte versinken lassen. Die Rettung gelingt seinen Kameraden nur mit Mühe und etlichen Gewandtheits- und Körperkraftproben.

200 Schritt unterhalb des Gipfels ist natürlich schon lange keine Höhle mehr zu finden. Möglicherweise verfügt einer Ihrer Helden über entsprechende Zauberfertigkeiten, um einen verborgenen Körper unter dem Schnee zu finden, ansonsten werden Ihre Helden graben oder mit langen Stäben im Schnee stochern müssen. Irgendwann gibt der Widerstand nach und es tut sich ein Hohlraum im Gletscher auf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein ganzes Höhlenlabyrinth, das unter der Gletscheroberfläche verborgen liegt. Vorsichtig klettert ihr in die Höhle hinunter. Nachdem sich eure Augen an die dämmerige Dunkelheit gewöhnt haben, erkennt ihr, bereits vollständig von Schnee und Eis eingeschlossen, einen menschlichen Körper. Merkwürdig lebendig scheint dieser eingefrorene Leib in der jägertypischen Ledermontur zu sein. Selbst seine Biberschwanzmütze sitzt ihm noch auf dem Kopf. Bart und Haupthaar scheinen ungewöhnlich lang und ungepflegt zu sein, fast so, als würden sie immer noch wachsen. Hände und Füße sind gefesselt. Fast scheint es, als könntet ihr in seiner Brust zaghafte Atemzüge erkennen.

Die Helden haben den Firun-Geweihten Firunbold aus Grimmsvell gefunden. Durch die Liturgie WINTERSCHLAF hat er sich in dauerhaften Schlaf versetzt, um so seinen Tod durch die Kälte zu verhindern und um damit dem Dämon sein Opfer zu entziehen. Wenn die Helden den Geweihten einfach so wecken, dann erkennt der Dämon, dass er sein Opfer nicht mehr bekommen wird und zieht von da an als unbeherrschter

Dämon umher, um Unheil anzurichten. Wie groß dieses Unheil ist, hängt davon ab, was Ihre Gruppe noch verträgt. Auf jeden Fall wird der Yash'Oreel versuchen, die Helden in der Gletscherspalte zu zerdrücken. Gestalten Sie eine dramatische Flucht aus der Höhle, immer knapp gefolgt von zusammenbrechenden und sich verschiebenden Schneewänden, Windhosen aus Schnee und schneidenden Winden. Nur mit Mühe sollten die Helden den rettenden festen Boden unterhalb oder neben dem Gletscher erreichen können. Würfeln Sie dabei nach Lust und Laune durch umher fliegende Eissplitter, Lawinen und Schneeeinbrüche entstehenden Schaden.

Falls die Helden Niniax aufmerksam zugehört haben, sollten sie dagegen mit dem Dämon rechnen und dafür sorgen, dass vor der Befreiung des Geweihten ein Exorzismus gewirkt wird. Dies wäre auf jeden Fall die beste Lösung.

Yash'Oreel

Beschwörung: +12

Beherrschung: +10

Wahrer Name 1/1

Basiskosten: 15

Weitere Angaben zu Yash'Oreel finden Sie in WdZ 224.

DER GEWEIHTE

Wenn Firunbold geweckt wird, was durch einfaches Schütteln, Ansprechen oder auch etwas Wasser in seinem Gesicht zu bewerkstelligen ist, blickt er die Helden völlig desorientiert an. Zunächst braucht er eine fürsorgliche Erklärung dessen, was passiert ist. Langsam kann er seine Erinnerungen dann wieder ordnen. Er erinnert sich daran, in seinem Tempel zusammengebrochen zu sein, nachdem er von einem Pfeil getroffen wurde. Dann fällt ihm auch wieder ein, seinen Gott angerufen zu haben, um vor dem grausamen Opfertod bewahrt zu bleiben und Grimmsvell vor dem Dämonen zu schützen. Wäre er nicht durch den WINTERSCHLAF geschützt gewesen, so wäre er längst erfroren. Wenn der Firun-Geweihte die Möglichkeit hat, sein Spiegelbild zu betrachten, so wird er sich erschreckt darüber zeigen, wie alt er mittlerweile geworden ist. Haben die Helden die Befreiung des Geweihten und die Angriffe des Dämons überlebt, bleibt ihnen nur der Abstieg nach Grimmsvell. Die Rückkehr des alten Firun-Geweihten in das inzwischen von Orks eroberte und zur neuen Heimat auserkorene Dorf können Sie entweder herunterspielen oder als neuerlichen moralischen Sprengstoff für das Abenteuer benutzen.

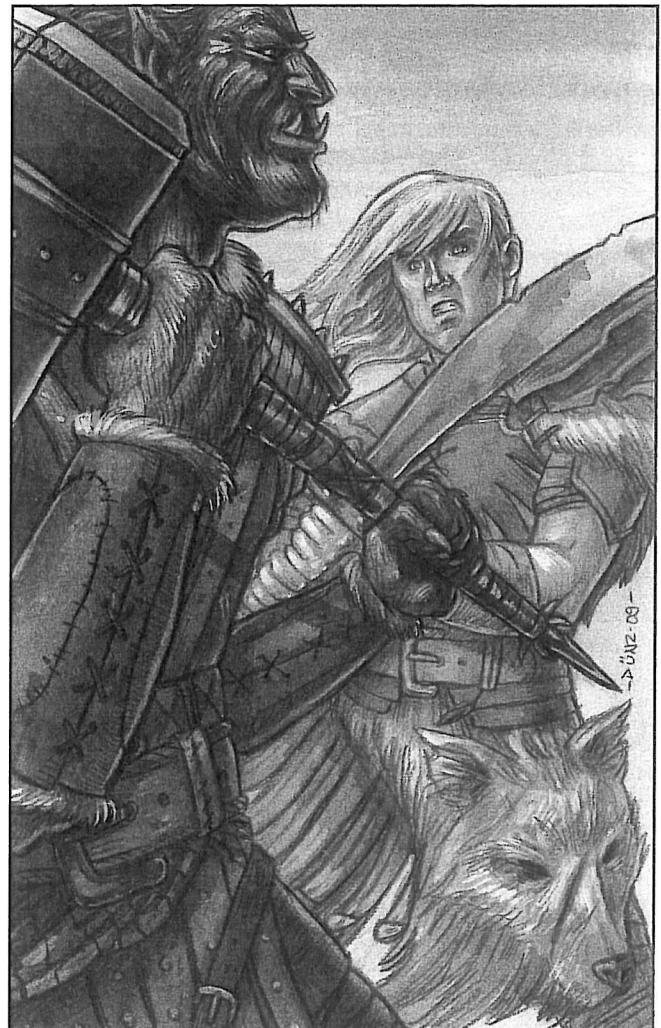
ZWEIKAMPF

Im Dorf angekommen, nähert sich schon bald der nächste Neumond.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon den ganzen Tag liegt eine merkwürdige Unruhe über Grimmsvell. Während der Schamane sein Zelt nicht verlässt, aus dem dunkle Gesänge und träger Trommelschlag klingen, verhalten sich die Orks auf dem Dorfplatz um so eifriger: Durch Steine wird ein Kampfplatz markiert und daneben ein großes Feuer aufgeschichtet. Mächtige Trom-

meln aus hohlen Baumstämmen werden postiert und der ganze Platz mit roten Fahnen und Tierschädeln geschmückt. Dann bricht nach kurzer Dämmerung die Dunkelheit herein. Als erste finden sich die jungen Orks und Halborks ein und spielen mit Holz Waffen wilde Zweikämpfe. Nach und nach sammeln sich Zuschauer um den Kampfplatz: Frauen, Ergoch, Drasdech, aber auch Krieger, aufgeputzt in voller Montur, stolz die Waffen zur Schau tragend. Während flackernd das Feuer auflodert und gespenstische Schatten wirft, setzen dumpf dröhnend die Trommeln ein, begleitet vom Gesang und dem rhythmischen Klopfen der Menge. Der Lärm steigert sich zu einem Crescendo aus Lauten und Schreien, bis er plötzlich abbricht: Aus dem Schamanenzelt ist Markuk Tairachi getreten, dicht gefolgt vom Häuptling und den beiden Kontrahenten Orchan und Wolmir, die Gesichter mit schwarzer Kriegsbemalung geziert. Der kleine Zug tritt in den Kreis, und im besten Ologhaijan erhebt der Schamane die Stimme: "Wir sind zusammengekommen, um unseren neuen Häuptling zu finden. Diese da," er deutet auf Orchan und Wolmir, "behaupten von sich, die Kraft zu besitzen, unseren Stamm zu führen. Und dieser hier," er zeigt mit einer Geste auf Garch Manak, "ist alt geworden. Brazoragh wird den seinen finden und Tairach wird



die Unterlegenen aufnehmen." Dann treten der Schamane und der Häuptling aus dem Kreis zurück und Wolmir und Orchan verbleiben mit gezückten Waffen. Während langsam und dumpf die Trommeln einsetzen, umkreisen sich die Kontrahenten lauernd. Plötzlich bricht Wolmir mit einem Ausfallschritt nach bester menschlicher Kämpferschule hervor und verletzt Orchan am Arm. Dieser holt zu einem Wuchtschlag aus, doch Wolmir windet den Angriff gekonnt um seine Waffe und steht wieder in Grundposition. Ihr könnt stolz darauf sein, was ihr eurem Schüler beigebracht habt. Während Orchan ein ums andere Mal mit brachialer Kraft auf seinen Gegner los stürmt, weicht dieser aus, fintet und durchbricht wieder und wieder die Abwehr des Orks. Der Trommelrhythmus steigert sich und das Gekreische der Zuschauer wird ohrenbetäubend. Mittlerweile blutet Orchan aus mehreren Wunden. Noch einmal holt er zu einem Wuchtschlag aus, doch Wolmir weicht aus. Von der Kraft des eigenen Angriffs mitgerissen taumelt der Ork und wendet dem Menschen für einen Augenblick die ungedeckte Seite zu. Mit einem gezielten Stich durchbricht Wolmir die Rüstung und fährt mit seiner Waffe tief in die Eingeweide des Orks. Dieser wankt mit ungläubigem Blick. Dann fließt ein Schwall Blut aus seinem Maul. Noch einmal versucht er, den Blick auf seinen Gegner zu richten, da bricht er vorn über und fällt der Länge nach in den Staub. Der Jubel der Zuschauer und das wilde Trommeln haben ein Ausmaß erreicht, das für euere Ohren kaum noch erträglich ist. Während Orchans Leichnam zur Seite geschleppt wird, bewegt sich der Häuptling lauernd in den Kampfplatz. Weit vorsichtiger als Orchan setzt er seine Hiebe und scheint oft auf die Angriffe und Finten Wolmirs vorbereitet. Dennoch hat er keine Chance gegen den Herausforderer. Er kämpft seltsam kraftlos: Garch Manak weiß, dass es Brazoraghs Wille ist, dass Wolmir Häuptling wird. Es ist das Beste für den Stamm. Wild wirbeln die Waffen und mittlerweile blutet auch Wolmir aus vielen Wunden, doch dann landet er den entscheidenden Schlag. Ein plötzlich gezogener Hieb verletzt den Häuptling am Hals und zurück bleibt eine klaffende Wunde. Fast scheint es, als stürbe Garch Manak mit einem Lächeln auf den Lippen, während er auf die Knie und auf den Boden sinkt. Kurz flaut der Jubel der Zuschauer ab, denn viele sind ergriffen vom Dahinscheiden ihres

großen Anführers. Dann betritt der Schamane den Kreis, hebt mit gebieterischer Geste die Arme und ruft: "Brazoragh hat entschieden: Lang lebe Häuptling Uoll-Mirr!"

Im anschließenden Fest sollen sich die Helden noch mal so richtig als Teil des Stammes fühlen. Rohes und halbgebratenes Wildfleisch wird gereicht, Blut wird aus Kelchen und Schädeln getrunken und als besondere Delikatesse geht eine Schale mit abgetrennten Eichhörnchenköpfen herum. Doch auch dem Bier und dem Branntwein wird nach Sitte der Menschen hemmungslos zugesprochen, so dass sich die Helden alsbald in einem Trubel aus besoffenen, singenden und tanzenden Orks wiederfinden. Die rasenden Rhythmen der Trommler fahren in die Glieder und machen es schwer, still zu sitzen. Im wilden Treiben treten Jabala und der Rikaipriester Charrazz auf die Helden zu. Charrazz erzählt, dass er Jabala zur Frau nehmen und nach Sitte der Menschen eine Familie mit ihr gründen will. Wolmir habe bereits sein Einverständnis dazu gegeben. Dann blickt er mit bedeutungsvollem Blick auf Jabalas Bauch und diese erzählt, dass sie schwanger sei. Sie möchten das Kind nach einem der Helden benennen. Wählen Sie dazu denjenigen Helden aus, der sich beim Schutz Jabalas vor den Sklaven am meisten hervorgetan hat. Dieser Held wird gebeten, eine Art Patenschaft für das Kind anzunehmen. Vielleicht mag er in seinem weiteren Abenteuerleben ja ab und zu in Grimmsvell vorbeikommen, um nach dem kleinen Halbork zu sehen.

WAS BLEIBT VOM ABENTEUER

Es werden 350 Abenteuerpunkte für angemessen gehalten. Außerdem bekommt jeder Held drei zusätzliche Steigerungsversuche auf das Talent Sprachen kennen, um seine Ologhaijan-Kenntnisse zu erhöhen. In Häuptling Uoll-Mirr von Chrim-Säll haben die Helden einen guten Freund gefunden und auch in Zukunft werden sie immer gerne geschene Gäste im Dorf sein. Sicherlich unterhaltsam wäre es, wenn im Leben eines Ihrer Helden bald ein kleiner Halbork mit selbem Namen eine Rolle spielen würde, um den er sich als Pate kümmert. Der Abschied der Helden aus Grimmsvell wird ein ergreifendes Ereignis. Die menschlichen Bewohner zeigen ihre Zuneigung und ihre Dankbarkeit mit kleinen Geschenken, und auch die Orks zollen ihnen gehörigen Respekt und Anerkennung.

PERSONEN

WOLMIR

Wolmir ist nach dem Orkensturm zur Welt gekommen. Er gehört zu einer Generation von Sveltländern, die – sehr zum Leidwesen ihrer Eltern – die Werte und Kultur der Orks von klein auf verinnerlicht haben. Obwohl sein Vater Morwin ihm stets auch die Denkweisen der Menschen nahe zu bringen versucht hat, teilt er die Welt in Khurkach, Drasdech und Ergoch ein. Die Chance, aus dem Sklavenstand aufzusteigen, die ihm sein Vater bot, war für Wolmir Anreiz, seinen ganzen Ehrgeiz daran zu setzen, von den Orks, unter denen er aufwuchs, anerkannt zu werden. So wurde er zu einem Khurkach, der im

Kampf keine Gnade kennt. Trotzdem hat er sein menschliches Erbe nicht vergessen und kann, wenn es notwendig ist, auch menschliche Umgangsformen pflegen. Man könnte sagen, er vereint das Beste der beiden Kulturen in einer Person.

Geboren: 1012 **Haarfarbe:** blond **Augenfarbe:** blau
Kurzcharakteristik: Wolmir ist der Auftraggeber, Begleiter und letztlich wahrscheinlich auch ein Freund der Helden. Er ist die Hauptperson des Abenteuers.

Arbach: INI 14+W6 AT 17 PA 14 TP 1W+4 DK N

LeP 34 AuP 35 MR 3 GS 8 RS 3

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 12, CH 14, KO 13, KK 14,

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 9, Hiebaffen 11, Körperbeherrschung 10, Raufen 11

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Kampfrelexe, Rüstungsgewöhnung I

MORWIN

Wolmirs Vater ist ein besonnener Mann. Vor dem Orkensturm wurde er von den Grimmsvellern als Schultheiß anerkannt. Er führt seinen großen Bauernhof unbeirrt durch die Wirren der orkischen Besatzung. Weil es in der Umgebung von Grimmsvell weder nennenswerten Bergbau noch lohnende Ziele für einen Raubzug gibt, sind die Orks auf die Jagd und die Landwirtschaft angewiesen. Von letzterer waren die Korogai-Drasdech die Verhältnisse der Firunszinnen gewohnt, die sich allerdings nicht ohne weiteres auf den Rorwhed übertragen ließen. Die Anleitung der Drasdech durch einen erfahrenen und landeskundigen Bauern wurde so zu einer Frage des Überlebens. Dieses Kapital wusste Morwin gegenüber dem Häuptling Garch Manak gezielt einzusetzen, was ihm die Anerkennung als leitender Drasdech im Stamm verschaffte. Morwin ist sehr verständig und ein vollendeter Diplomat, was im orkischen Kulturkreis eine gehörige Portion Durchsetzungswillen beinhaltet.

Geboren: 976 **Augenfarbe:** blau

Haarfarbe: hellbraun mit grauen Strähnen

Kurzcharakteristik: Morwin spielt im Abenteuer keine große Rolle, kann aber den Helden als moralischer Anker dienen, wenn sie in Zweifel darüber geraten, wem sie ihre Loyalität schuldig sind. Er ist ein vollendeter Diplomat

Sturmsense: INI 9+W6 AT 13 PA 12 TP 1W+4 DK S

LeP 36 AuP 35 MR 4 GS 8 RS 1

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11, Überzeugen 15, Staatskunst 14

GARCH MANAK

Silberrücken ist das Wort für einen alten Ork, dessen Pelz an vielen Stellen Graufärbungen aufweist und der dennoch ungeschlagen von seinen Rivalen ist. Unter den Orks sind die Korogai verhältnismäßig "zivilisiert", und ein alter und weiser Häuptling wie Garch Manak wirkt zudem mäßigend auf seinen Stamm. Damit folgt er der Politik des Oberhäuptlings Mardugh Orkhan aus Rorkvell, der über alle Orks im Rorwhed gebietet. Sein Horizont reicht weit über das übliche Weltbild der Orks hinaus, und die Integration menschlicher Kultur und Technik ist für ihn die Zukunft der orkischen Rasse. Aber er weiß auch, dass er nicht ewig leben wird, und in Orchan als seinem Nachfolger sieht er sein Lebenswerk bedroht. Deshalb ist er bereit, alte Gewohnheiten zu verlassen und den Menschen Wolmir als Nachfolger zu favorisieren. Von diesem lässt er sich letztlich bereitwillig zu Tairach schicken.

Geboren: 979

Augenfarbe: schwarz

Haarfarbe: schwarzgrau

Kurzcharakteristik: Garch Manak ist alt, mächtig und undurchsichtig. Für die Helden ist er die Verkörperung eines wahren Orkhäuptlings schlechthin, dem sie tunlichst Respekt zollen sollten.

Grufhai: INI 10+W6 AT 18 PA 15 TP 1W+6 DK N

LeP 45 AuP 44 MR 6 GS 8 RS 4

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 8, Hiebaffen 14, Körperbeherrschung 9, Raufen 12

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I

MARKUK TAIRACHI

Auch Markuk Tairachi spürt die Last des Alters. Es ist bereits lange her, dass er zusammen mit Garch Manak seinen Stamm aus den Firunszinnen in den Rorwhed geführt hat. Auch er weiß, dass er bald von Tairach gerufen werden wird. Seinen noch jungen Schüler bereitet er auf die Aufgaben der Zukunft vor, und die beinhalten die gute Zusammenarbeit mit den Menschen.

Geboren: 979

Haarfarbe: dunkelgrau

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: Markuk Tairachi leitet die Rituale im Stamm und bleibt ansonsten für die Helden unnahbar.

Knochenkeule: INI 9+W6 AT 13 PA 13 TP 1W+6 DK N

LeP 42 AuP 43 MR 9 GS 8 RS 1

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 15, Körperbeherrschung 14, Heilkunde Seele12

Rituale: Markuk Tairachi beherrscht alle gängigen Rituale der Tairachschanen

CHARAZZ

Der Priester des Rikai gehört zu einer neuen Generation Orks. Weil seine Mutter bei der Geburt verstarb, wurde er von einer menschlichen Sklavin gesäugt und großgezogen. Wohl achtet er die Traditionen und ist im Wissen der Alten geschult, aber er ist auch den Umgang mit Menschen gewohnt und hat deren Differenzierungsfähigkeit gelernt. Für ihn ist es selbstverständlich, keine Unterschiede zwischen Menschen und Orks zu machen, und auch wenn die wenigsten Orks diese Auffassung teilen, so ist er doch überzeugt, dass ihr die Zukunft gehört. Als Rikaipriester genießt er einen gewissen Einfluss unter den Orks.

Geboren: 1015 **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** schwarz

Kurzcharakteristik: Charraz ist ein "moderner" Ork und zuverlässiger Partner für die Helden.

Stab: INI 10+W6 AT 12 PA 12 TP 1W+1 DK NS

LeP 35 AuP 33 MR 4 GS 8 RS 1

ORCHAN

Orks sind böse, hässlich und gemein. Ihr Sinn steht nach Raub, Mord und Brandschatzung. Wenn ein Häuptling nachhaltig gegen diese traditionellen Prinzipien verstößt, bleibt das nicht unwidersprochen. Orchan ist jähzornig und hinterhältig, und er hält sich eisern an die guten Traditionen der Vorväter. Um sich hat er jene Orks gesammelt, die sich wie er für die Krone der Schöpfung halten und derer Meinung nach Tiere und Glatthäute nach Herzenslust ausgebeutet und geplagt werden können. Weil Orchan nicht nur sehr hinterhältig, sondern auch sehr stark ist, hält er sich für den brazoraghberufenen nächsten Häuptling des Stammes. Sein höchstes Anliegen ist es, den Blutsverräter Garch Manak zu Tairach zu befördern und dann die Glatthäute wieder dorthin zu schicken, wo sie hingehören: in die Zelte der Ergoch.

Geboren: 1012 **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** schwarz
Kurzcharakteristik: Orchan ist der Gegenspieler der Helden, und das mit Genuss!

Arbach: INI 10+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W+4 **DK** N
LeP 38 **AuP** 37 **MR** 2 **GS** 8 **RS** 4

Herausragende Eigenschaften: MU 14, KO 13, KK 14

Herausragende Talente: Hieb Waffen 11, Körperbeherrschung 10, Raufen 11

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Hammerschlag, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I

NINIAX

Niniax ist keine besonders entschlossfreudige oder intelligente Hexe. Sie war immer leicht beeinflussbar, aber auch jähzornig und geltungssüchtig. So ist es kein Wunder, dass sie sich in jungen Jahren von Glorana auf die dunkle Seite ihres Zirkels ziehen ließ. Im Kampf gegen den unkontrollierten Tuur-Amash hätte sie beinahe ihr Leben gelassen und kam nur mit Glück davon. Als sie Glorana kurz danach machtlos und gebrochen erlebte, wandte sie sich von ihr ab. Die Plünderung ihrer Hütte durch Orks während des Orkensturms brachte sie auf die Seite der Widerstandskämpfer. Wegen ihrer Zauberfähigkeiten und ihrer Skrupellosigkeit wurde sie von diesen bald als Anführerin anerkannt. Längst hat sie das Ziel, die Befreiung des Svelltales, aus den Augen verloren. Ihr blutiger Rachezug ist zum Selbstzweck geworden.

Geboren: 976 **Haarfarbe:** dunkelrot **Augenfarbe:** grün
Kurzcharakteristik: Eine Gegenspielerin, aber auch wichtige Informantin für die Helden. Ein verdorbener Mensch ohne Moral.

Besen: INI 11+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+2 **DK** NS

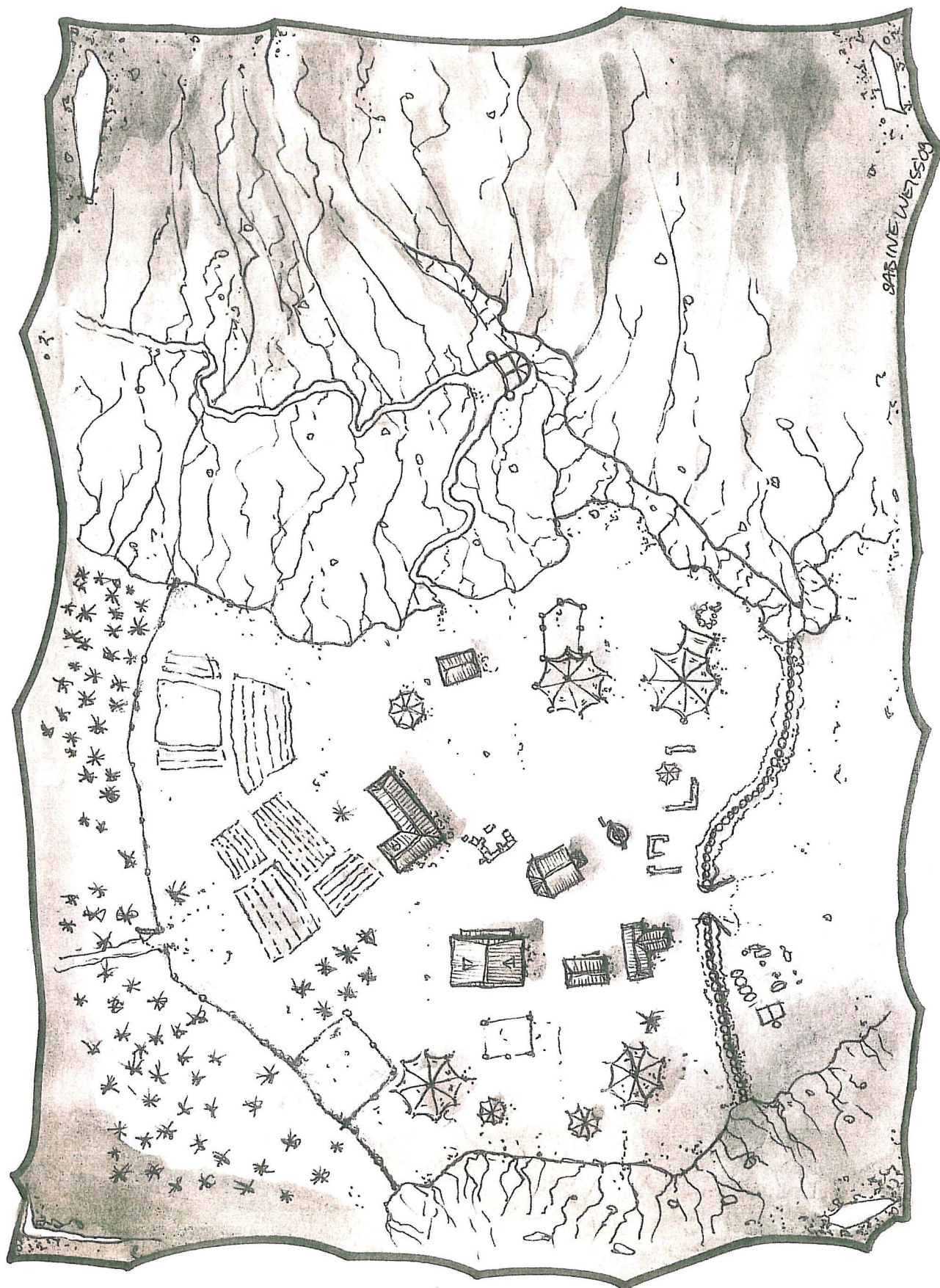
LeP 32 **AuP** 31 **AsP** 29 **MR** 7 **GS** 8 **RS** 1

Eigenschaften: MU 13, KL 10, CH 14, IN 11, FF 13, GE 13, KK 11, KO 12

Zauberfertigkeiten: HEXENHOLZ 11, KRÄHENRUF 13, KRÖTEN-SPRUNG 12, RADAU 14

Besonderheiten: Niniax ist eine Tochter der Erde. Ihr Vertrautentier ist eine große, warzige Kröte, die auf dem Rücken giftiges Sekret absondert, was bei Berührung zu Verätzungen mit 1W6 SP führt.

GRIMMSVELL



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

VON ORKS UND MENSCHEN

VON MUNA BERING, ROMAN BERING, BERNHARD PESCH UND STEFAN UNTEREGGER

In den drei Siegerabenteuern des Wettbewerbs um den *Goldenen Becher 2008* zeigen die Autoren, dass der Umgang mit den Schwarzpelzen weit mehr sein kann als die kämpferische Auseinandersetzung in Verlies und Wildnis:

Blut auf uraltem Stein: Die Orks in den Bergen um das Kloster Arras de Mott und in den Wäldern des Lichthag am Finsterkamm sind nicht das einzige Problem, dem sich Dörfler und Händler – und damit auch bald die Helden – gegenübersehen. Vielleicht sind sie nicht einmal das größte Problem, denn die unsichere Grenze zieht allerhand Gelichter an, das erstaunlich gut organisiert scheint ...

Der Pfad des Häuptlings: Im Rorwhed hat sich eine einzigartige Mischkultur aus orkischen Herrschern und unterworfenen Menschen etabliert. Und nun muss ein junger menschlicher Kämpfer zeigen, dass auch eine Glatthaut die höchsten Würden in einem Orkstamm erringen kann. Aber das ist nicht das einzige Abenteuer, das in turbulenten Tagen in Grimmsvell auf die Helden wartet.

Zahltag spielt in der Stadt Lowangen, die halbjährlich Tributzahlungen an die Orks entrichten muss, um ihren Status als freie Stadt zu behalten. Über die Jahre dieses erzwungenen Miteinanders haben sich Spannungen zwischen Menschen und Orks aufgebaut, die sich nun zu entladen drohen. Im schwelenden Konflikt müssen die Helden sicherstellen, dass der ausgehandelte Waffenstillstand auch zukünftig Bestand hat.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die Basisregeln des Schwarzen Auges; Kenntnis der Regionalspielhilfe *Reich des Roten Mondes* wird empfohlen, ist aber nicht dringend erforderlich. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen.

€ 12,00 [D] • CHF 22,30



9 783940 424167

**ULISSES
SPIELE**

I3073

ISBN 978-3-940424-16-7

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 171

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN

ORT UND ZEIT
FINSTERKAMM,
SVELLTLANDE;
IN NEVERER ZEIT

