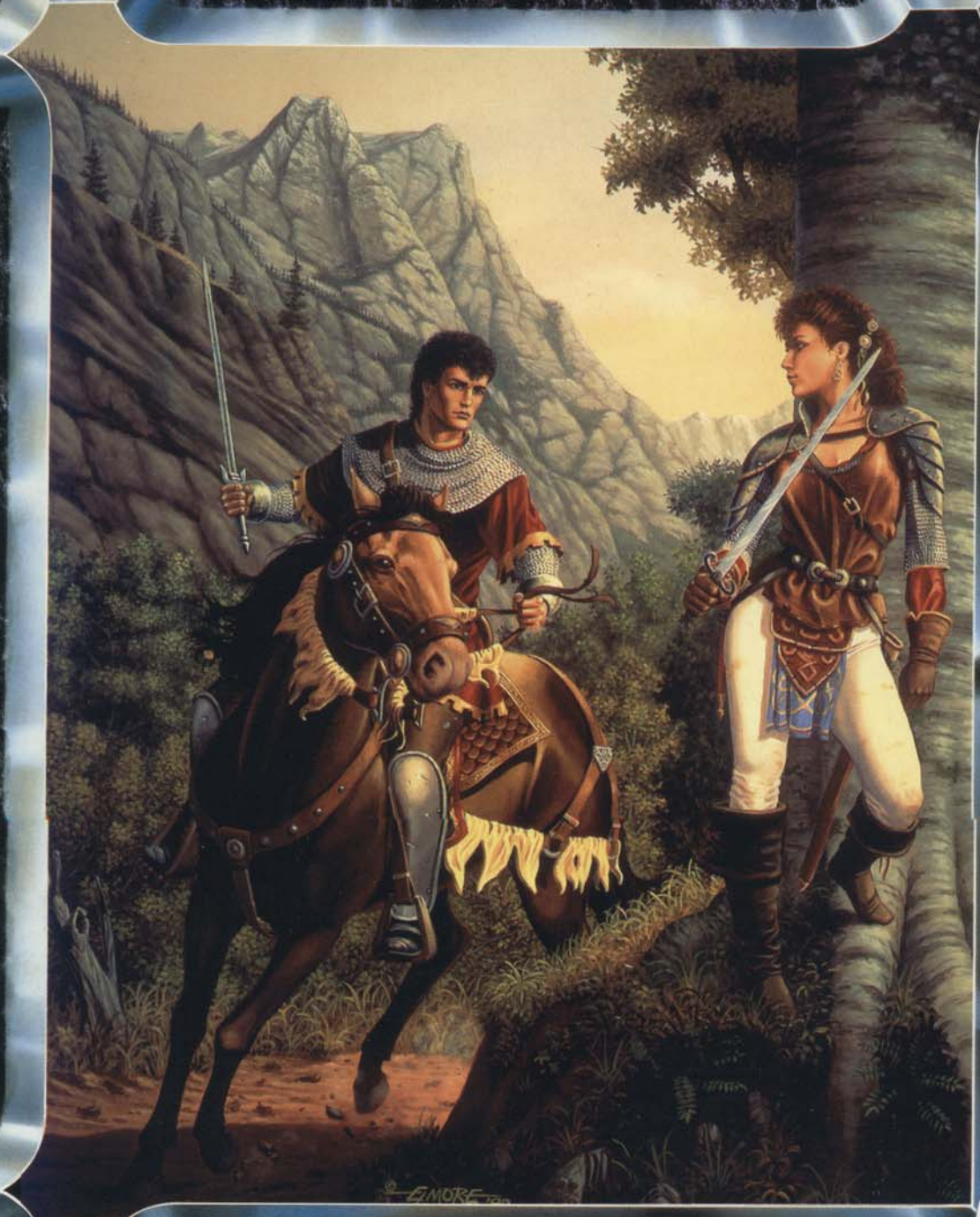
ERFAHRUNGSSTUFEN
12-17
ABENTEUER
56

Das Schwarze Auge

Das Jahr des Greifen II



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden

Schmidt Spiele

BY K |DSAclassics-Team|

Das Jahr des Greifen II

Die Entscheidung

Ein DSA-Gruppenabenteuer von

FANPRO

FANTASY PRODUCTIONS

Umschlagillustration: Larry Elmore
Die Illustrationen im Test wurden gezeichnet
von Michael Sommer und Rudolf van Giffen
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1994 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder
Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf
photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher
Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1994

Das Schwarze Auge

Das Jahr des Greifen II
Die Entscheidung

von
Bernhard Hennen

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 12-17
für den Meister und 3-5 Helden
ab 14 Jahren

FANPRO

Inhalt

Ein Wort vorweg 5
Das Abenteuer, Teil 2 6
- Belagerungsalltag 6
- Der Dämon im Apfelhain 7
- Die Flucht 8
- Andra 10
- Im Feenreich 12
- Die Anderswelt 12
- Leriella 14
- Der Kampf um die Eisbrücke 19
- Eine alte Geschichte 23
- Die Heilige Halle 26
- Die Schlacht auf dem Fluss 29
- Ist Greifenfurt verloren? 31
- Sturmfahrt 36
- Der Prinz 38
- Auf der Suche nach Xarvlesh 38
- Auf der Suche nach Xarvlesh 39
- Das Heiligtum der Orks 43
- Der Greif 45
- Xarvlesh 45
- Das Inferno 46
- Die Befreiung 48

Anhang 50

Karten und Pläne

Ein Wort vorweg

Da in der Kampagne *"Das Jahr des Greifen"* die komplexen Zusammenhänge um die Belagerung der Stadt Greifenfurt in ihrer ganzen Bandbreite geschildert werden, ergibt sich das für Rollenspielabenteuer untypische. Phänomen, dass es sowohl verschiedene Möglichkeiten zum Einstieg in das Geschehen gibt als auch mehrere sehr unterschiedliche Varianten zur Gestaltung des Abenteuerendes. Natürlich ist es mit ein wenig Phantasie möglich, die Handlungsstränge so zu manipulieren. dass die Helden einer Spielgruppe hei allen wichtigen Entscheidungen beteiligt sind, doch sollte der Meister gut überdenken, oh dies sinnvoll ist. Schließlich sind die Helden Ihrer Spielgruppe - so ruhmreich und tapfer sie auch sein mögen - nur ein Teil einer äußerst komplexen Fantasywelt, und sie sollen ruhig die Erfahrung machen. dass sie nicht alle Dinge in der Welt Aventurien beeinflussen können.

Als alternative Handlungsstränge bieten sich an, dass die Abenteurer. nachdem sie im ersten Teil der Kampagne Zerwas bekämpft haben, nun das Geheimnis um die Kultanlage tief unter der Stadt ergründen und zu guter Letzt die verfluchte Waffe Xarvlesh in einen der Tempel der Zwölfgötter bringen. Besonders für jene, die den ersten Teil der Kampagne nicht gespielt haben, empfiehlt es sich, mit eiern Kapitel "Die Schlacht auf dem Fluss" in die Handlung einzusteigen. Sie werden dann an dem Durchbruchsversuch der Entsatztruppen nach Greifenfurt teilnehmen und bis zur endgültigen Befreiung in den Ruinen der belagerten Stadt ausharren. Darüber hinaus gibt es noch eine ganze Reihe weiterer denkbarer Spielvarianten, die sich Ihnen bei der Lektüre des Abenteuers erschließen werden. (Allein dem Meister sind zunächst die drei Romane vorbehalten, die parallel zum Abenteuer im Bastei Verlag erschienen sind. Die Spieler aber seien ausdrücklich gewarnt, denn so unterhaltend es sein mag, im Nachhinein die eigenen Abenteuer aus anderer Perspektive noch einmal zu durchleben, so sicher verdirbt man sich den Spaß am eigenen Spiel, wenn man zu früh nach den Büchern der Trilogie greift.)

Seien Sie übrigens bitte nicht überrascht. wenn der Abenteuertext auf der nächsten Seite etwas abrupt und ohne weitere Vorrede beginnt - schließlich handelt es sich hier um den zweiten Teil eines Gesamtabenteuers. Doch genug davon! So bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß beim Spiel zu wünschen und mich mit dem Wahlspruch des jungen Prinzen zu verabschieden: "MIT UNS DIE GÖTTER!"

Das Abenteuer, Teil 2

Belagerungsalltag

Stellungskrieg

Allgemeine Informationen:
Nachdem die Orks hei ihrem großen Sturmangriff eine schwere Niederlage erlitten haben, ziehen sie sich auf ihre Stellungen vor der Stadt zurück, und ihr könnt beobachten. wie sie die Belagerungswerke rund um Greifenfurt immer weiter ausbauen. Die Stadt liegt unter unregelmäßigem Beschuss. Nie könnt ihr sicher sein, dass nicht plötzlich neben euch Felsbrocken einschlagen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden in Geschützfeuer geraten. würfeln Sie verdeckt aus, oh ihnen etwas passiert. Ein Ergebnis von 20 auf W20 bedeutet, dass einer der Abenteurer getroffen wurde. Die Konsequenzen eine Treffers durch ein Belagerungsgeschütz finden Sie in *"Das Jahr des Greifen - Der Sturm"* im Kapitel *"Unter Geschützfeuer"* beschrieben.
Der ständige Beschuss durch die Orks zermürbt langsam die Verteidigungsanlagen. In Türmen und Mauern zeigen sich Risse. Schützende Zinnen werden zerschmettert, so dass man sich ohne Deckung über die Wehrgänge bewegen muss. Bald gibt es in der Stadt kaum noch ein Haus mit einem unversehrten Dach. Mit dem Herbst verschlechtert sich das Wetter, und Krankheiten breiten sich unter den Belagerten aus.

Hunger

Allgemeine Informationen:
Schon vor Wochen hat Marcian alle Lebensmittel der Stadt unter eine zentrale Verwaltung stellen lassen, damit jeder, oh arm oder reich, gleich viel zu Essen bekommt. Doch langsam scheinen die Vorräte zur Neige zu gehen. Die Suppen. die im Hof der Garnison verteilt werden, werden immer dünner, und Fleisch gibt es bald nicht einmal mehr an Festtagen.

Meisterinformationen:

Als Marcian am Ende des Efferd die Rationen kürzen lässt, weiß er. dass die Vorräte der Stadt, zu denen auch die Früchte des Apfelhains gehören, noch für ungefähr drei Monate reichen werden. Ihm und seinen engsten Vertrauten ist aber auch bewusst. dass mit einem großen Angriff der kaiserlichen Armee nicht mehr vordem nächsten Frühjahr zu rechnen ist. Das heißt. Entsatztruppen werden frühestens in sechs Monaten eintreffen.
Deshalb muss ein Weg gefunden werden, wie noch vor Firun Vorräte nach Greifenfurt gebracht werden können, oder die Stadt ist verloren.
Schon in den Monaten Travia und Boron haben die kleinen Rationen zur Folge, dass jeder Held, wie alle anderen Bürger der Stadt, nachts nur noch W6-1 LP regeneriert. Im Monat Hesinde müssen die Rationen noch einmal verkleinert werden. Die Regeneration sinkt auf W6-2 je Nacht. Es ist möglich, Lebensenergie zu verlieren, statt gestärkt aus dem Schlaf zu erwachen. Die Helden fühlen sich körperlich schwach. (Folgende Werte werden um einen Punkt reduziert: KK. GE, FF, AT, PA)

Seuchen

Allgemeine Informationen::
Mit den Regenschauern. die ab Efferd immer häufiger werden, haben auch Krankheiten in Greifenfurt Einzug gehalten. Das Siechenhaus und die anderen Spitäler sind schon bald überfüllt, und die Angst kriecht in die Herzen der Menschen. denn schon leichte Krankheiten können wegen der Unterernährung zum Tode führen.

Meisterinformationen:

Zuerst treten Varianten des "Blutigen Rotz" Lind von "Dumpfschädel" auf. Beide Krankheiten können mit leichten grippalen Infekten gleichgesetzt werden. Behandelt man sie nicht, können sie zu 'Blauer Keuche" führen. Auch das Schlachtfeldfieber breitet sich in Greifenfurt aus. Es kann durch den Kot von Raben hervorgerufen werden, die sich an den unbestatteten Toten vor den Mauern gütlich tun. Ausführliche Informationen zu all diesen Krankheiten finden Sie in "Das Handbuch für den Reisenden", enthalten in der Box "Die Kreaturen des Schwarzen Auges". Bedenken Sie gut, ob Sie Ihre Helden mit schwereren Krankheiten konfrontieren, denn verwundet und unterernährt, kann auch ein hochstufiger Charakter leicht an den Auswirkungen des "Schlachtfeldfiebers" oder der 'Blauen Keuche" sterben. Nur wenn die Helden glauben. dass sie es sich leisten können, leichtere Erkrankungen wie "Blutigen Rotz" und "Dumpfschädel" zu ignorieren, sollten sie nicht von den Konsequenzen verschont bleiben. Eine solche leichte Erkrankung kann man sich schon beim Wachrundgang während strömendem Regen holen. Vergessen Sie nicht, dass die Helden während einer Erkrankung weder LE noch ASP regenerieren! Schon ab Efferd gibt es in Greifenfurt keine Kräuter für eine ausreichende Krankenpflege mehr. Durch gelungene Proben auf das Talent "Heilkunde Krankheiten" können jedoch die Auswirkungen und die Länge der Krankheit

Krankheit reduziert werden. Bei magischen Heilungsversuchen ist zu beachten, dass die meisten Zauber zwar LP zurückgehen, aber keine Krankheit besiegen können.
Wer eine Krankheit überzeugend in sein Rollenspiel einfließen ließ, sollte mit Krankheitsstufe x 10 AP belohnt werden. Für die aufopfernde Pflege eines Kranken gibt es Krankheitsstufe x 5 AP.

Der Dämon im Apfelhain

Allgemeine Informationen::
Um einer Plünderung des Apfelhains im Süden der Stadt vorzubeugen, lässt Marcian den Baumgarten bewachen.

Meisterinformationen:
Ob Sie die Helden mit einer scheinbar so harmlosen Aufgabe betreuen wollen. liegt in Ihrem Ermessen: Bürger. die versuchen. Äpfel zu stehlen, müssten, wenn sie gefasst werden, ohne Ansehen von Stand und Alter mit zehn Peitschenhieben bestraft werden, was manchen Helden in moralische Bedrängnis bringen mag.
Lebensgefährlich wird die Wache, wenn in einer stürmischen Nacht zur Mitte des Monats Efferd der Dämon Eugalp im Apfelhain erscheint. Er wurde durch den Drainen Gamba beschworen und damit beauftragt, die Früchte des Gartens zu vergiften.
Eugalp schreitet in jener Nacht durch den Hain und streift mit seinen Knochenhänden über die reifen Äpfel an den Bäumen. Auf Dere erscheint der Dämon als fast zwei Schritt große, sehr dürre Gestalt. Er ist in eine lange, zerrissene Kutte gehüllt und sieht aus wie ein Leichnam in fortgeschrittener Verwesung.
Wer den Dämon erblickt, muss eine um 5 Punkte erschwerte Mut-Probe bestehen, oder er reagiert, als hätte ihn der Zauber HORRIPHOBUS getroffen.

Eugalps Werte:
MU 20, **AT** 12. **PA** 10, **LE** 80, **RS** 1. **TP** W6 **MR** 20, **MK** 80
*Wer von Eugalp auch nur berührt wird hat sich mit der Duglumspest infiziert. Wunden, die der Dämon schlägt, verheilen nicht auf natürliche Weise, sondern werden zu schwärenden Eiterherden, die täglich weitere W6 SP verursachen. (Diese Wunden können nur durch Magie geschlossen werden. Der Zaubernde muss *so* viele ASP in die Heilung investieren, wie der Betroffene bereits an LP durch die Wunde verloren hat. Das heißt, selbst eine magische Heilung wird von Tag zu Tag schwieriger.)

Eugalp ist kein Kämpfer. Sobald er erkennt, dass er ein Gefecht nicht gewinnen kann. flieht er in die Sphäre der Dämonen zurück. Wenn die Helden Eugalp eine Weile beobachten konnten und durchschauen, warum er durch den Apfelhain streift und Dutzende reifer Früchte berührt, sollten sie darauf bestehen, dass sämtliche Äpfel aus dem Hain vernichtet werden, was zu einigen Unruhen unter den Bürgern führen wird. Nur auf diese Weise lässt sieh verhindern. dass ein Teil der Greifenfurter an der unheilbaren Duglumspest erkrankt. Hat sich die Krankheit erst einmal ausgebreitet. ist es fast unmöglich, noch etwas für die Betroffenen zu tun.
Abenteurer, die an der Duglumspest erkranken. können geheilt werden, wenn eine Dämonenbeschwörung gelingt. und ein Dämon dazu gezwungen wird, die schreckliche Krankheit zurückzunehmen. Fehlt den Gefährten das Wissen zu einer solchen Beschwörung. besteht die Möglichkeit. in der Anderswelt von Leriella geheilt zu werden.

Die Duglumspest

Meisterinformationen:
Die Duglumspest ist die schrecklichste bekannte Krankheit Aventuriens. Sie wird ausschließlich durch Dämonen übertragen und kann durch menschliche Kunst nicht geheilt werden.
Die Krankheit ist in sieben einwöchige Stadien unterteilt.
1. Woche: Dem Kranken wird häufig übel, und er bekommt eine ungewöhnlich blasse Gesichtsfarbe.
2. Woche: Am ganzen Körper bilden sich graugrüne Beulen, die so grässlich aussehen, dass man es nicht in Worte fassen kann. Die Berührung der Beulen verursacht dem Kranken starke Schmerzen. Das Opfer leidet an Selbstekel und Schüttelfrost.
3. Woche: Der Kranke leidet an Krämpfen und Erstickungsangst. Die Beulen brechen auf und sondern einen Eiter ab, der dergestalt stinkt. dass es fast unmöglich ist, sich in der Nähe des Erkrankten aufzu-

halten.
4. Woche: Der Kranke fällt in Tiefschlaf. Die Wundmale an seinem Körper verheilen.
5. Woche: Das Opfer der Duglumspest fühlt sich völlig genesen und ist ungewöhnlich fröhlich und lebenslustig.
6. Woche: Zu Beginn der sechsten Woche fällt der Kranke plötzlich in Ohnmacht. Während der Tiefschlafphase löst sich die Haut vom Körper. als sei sie nicht mehr als der Kokon eines Schmetterlings. Darunter zeigt sich eine graugrüne Schuppenhaut, die so scheußlich ist, dass Gesunde ihren Anblick kaum ertragen können. Während der Ohnmacht erhält der Kranke Einblicke in die Sphäre der Dämonen, die ihm buchstäblich den Verstand rauben. (Die Klugheit wird halbiert.)
7. Woche: Wenn der Kranke zu Beginn der siebenten Woche wieder erwacht, packt ihn bei seinem Anblick ein solcher Selbstekel. dass er versucht, sich zu entleiben. Wenn dies verhindert wird, zerfällt der Körper des Erkrankten am Ende der siebenten Woche zu einem Häufchen stinkender. schwarzer Asche.
Die Duglumspest, auch Dämonenfäule genannt, ist eine Krankheit der 25. Stufe. (Weitere Informationen zur Duglumspest finden Sie in: "Das Handbuch für den Reisenden" (S. 29 f.) in der Box "DIE KREATUREN DES SCHWARZEN AUGES".)

Die Flucht

Ein gefährlicher Auftrag

Allgemeine Informationen:
Euch ist ebenso klar wie Marcian. dass die Stadt den Winter nicht überstehen wird, wenn Greifenfurt keine Hilfe von außen erhält. Doch davon müsste auch der Prinz überzeugt werden, aber das ist nur möglich, wenn es einem Boten gelingt. ungesehen durch die Linien der Orks zu gelangen. Nachdem ein erster Versuch fehlgeschlagen ist, und ihr die Köpfe eurer Vorgänger auf Speeren aufgespießt vor der Stadtmauer sehen konntet, will Marcian seine besten Kämpfer mit der gefährlichen Aufgabe betrauen und sieht euch erwartungsvoll an.

Spezielle Informationen:
Noch ein zweiter Grund spricht dafür. Boten aus der Stadt zu schicken. Doch dies bleibt ein Geheimnis zwischen Marcian und den Helden: Aus den Dokumenten, die den Gefährten während ihrer Recherchen über die Geschichte des Henkers der Stadt in die Hände fielen, geht hervor, dass Greifenfurt vermutlich mit dem Saljeth aus der Frühzeit der nordischen Besiedlung identisch ist. Es ist bekannt, dass es bei Saljeth einmal eine große Schlacht gegen die Orks gegeben hat, doch das Wissen um die Hintergründe ist verloren gegangen.

Meisterinformationen:
Ein Held, der eine Geschichtswissen-Probe+7 besteht, weiß, dass Saljeth einmal für mehr als 100 Jahre von den Schwarzpelzen besetzt war, bis es einer Koalition aus Zwergen und Elfen gelang, die Stadt zu befreien. Mehr ist darüber in aventurischer Geschichtsschreibung nicht bekannt. Aus den Quellen, die die Helden bereits kennen, geht allerdings eindeutig hervor, dass seit diesem Zeitpunkt Greifenfurt immer wieder das Ziel von Angriffen der Orks war. (Siehe: "Das Jahr des Greifen" - Der Sturm. Quelle 2 und Quelle 3) Um aufzuklären. was der Grund für das Interesse der Orks ist, schlägt Marcian vor, dass die Helden. nachdem sie im Heerlager des Prinzen waren, versuchen. nach Xorlosch, der Stadt der Erzzwerge, zu gelangen. Angeblich hüten die Zwerge dort ein Wissen, das andernorts schon lange verloren gegangen ist. Es wäre förderlich. wenn es einen Zwerg in der Heldengruppe geben würde. Ihm wird es erheblich leichter fallen, an das geheime Wissen uni die für das Zwergenvolk nicht unbedingt rühmliche Geschichte von der Schlacht hei Saljeth zu gelangen.

Bei Nacht und Nebel

Meisterinformationen:
Welchen Weg Ihre Helden wählen, um durch die Linien der Orks zu kommen, ist natürlich nicht vorherzusehen. Deshalb kann dieses Kapitel nur einige allgemeine Informationen zum Umgang mit verschiedenen Fluchtwegen geben. 1. Ein Ausfall als Ablenkungsmanöver. damit die Helden an einem unbewachten Mauerabschnitt hinabsteigen können. während die Orks andernorts ihre Truppen konzentrieren. ist nicht möglich. Die Garnison in Greifenfurt ist dafür zu sehr geschwächt. und Marcian wird sich auf ein solches Unternehmen nicht einlassen. 2. Uni sich. ohne Aufsehen zu erregen. an der Stadtmauer abzuseilen, ist keine Klettern- sondern eine Schleichen-Probe notwendig. Es versteht sich dabei hoffentlich von selbst, dass Ihre Abenteurer einen solchen Versuch nicht bei hellem Tageslicht unternehmen. Um die Linie der Wachposten ungesehen und ungehört zu durchqueren, ist eine Sich Verstecken- und eine Schleichen-Probe +2 zu bestehen. Die Wachen der Orks stehen bei Nacht in relativ großem Abstand. Weil sich auch die Schwarzpelze gegen überraschende Angriffe abgesichert haben. patrouillieren weit hinter ihren Lagern Streifen, die Alarm geben sollen, falls Freischärler oder versprengte Kaiserliche einen Angriff auf die Belagerungswerke vorbereiten. Um nicht aus Versehen einer solchen Streife in die Arme zu laufen, muss dem Helden mit dem höchsten

Bonus im Talent Gefahreninstinkt eine Probe +5 gelingen. Wenn das geschafft ist, befindet sich die Gruppe vorläufig in Sicherheit. Die Spannung bei einem solchen Szenarium kann erheblich gesteigert werden, wenn Sie als Spielleiter darauf bestehen. einen Teil der Proben anstelle Ihrer Spieler auszuwürfeln und sich über Erfolg oder Misserfolg ausschweigen. Die Gefährten werden dann den Schatten des Orks, der sich nur wenige Schritt von ihnen entfernt gegen den Nachthimmel abhebt. mit ganz anderen Augen betrachten. 3. Eine weitere Möglichkeit, unbemerkt zu entkommen, bietet sich. indem sich die Helden an Baumstämme geklammert den Fluss hinabtreiben lassen. Ein solches Unternehmen sollte mit einigen Proben auf das Talent Schwimmen verbunden sein, wenn die Abenteurer versuchen unterzutauchen, sobald sie die Wachfeuer der Orks passieren. Eine unangenehme Überraschung erwartet die Helden ein Stück flussabwärts außerhalb der Sichtweite der Stadt. Dort haben die Schwarzröcke einige Wachen auf schwimmenden Plattformen platziert. Auf den Plattformen stehen große Feuerbecken. die gute Sicht garantieren. Um hier ungesehen vorbeizukommen, müssen die Abenteurer längere Zeit untertauchen. Wenn sie Pech haben, kann es passieren, dass die Orks mit langen Speeren versuchen, einen der treibenden Baumstämme umzudrehen, die den Gefährten zur Flucht dienen.
Kurz hinter diesem Posten der Orks hat der Fluss Steilufer. und es dauert mehr als zwei Stunden, bis die Helden eine geeignete Stelle finden, um mit ihren Baumstämmen anzulanden. Bei den Abenteuern im Fluss sollten Sie auch bedenken, dass die Breite um diese Jahreszeit schon recht kühl ist, und die Gefährten mit jeder Stunde. die sie im Wasser sind, automatisch 6 LP durch Unterkühlung verlieren.

Auf dem Weg zum Prinzen

Allgemeine Informationen:
Da Greifenfurt schon seit Monaten von der Außenwelt abgeschlossen ist, könnt ihr nicht mit Sicherheit sagen. wo sich Prinz Brin aufhält, als ihr eure Suche beginnt. Im Grunde kommen nur zwei Städte in Frage: Wehrheim und Gareth. Der Weg führt in beiden Fällen durch von Orks besetztes Gebiet.

Meisterinformationen:
Sich durch das offene Grasland nach Osten zu bewegen und den kürzesten Weg nach Wehrheim zu wählen. sollte den Helden allein der gesunde Menschenverstand verbieten, denn irgendwo zwischen Greifenfurt und Reichsweg liegt zu dieser Zeit das Hauptlager des Schwarzen Marschalls.
Sicherer erscheint es, einen Bogen nach Süden zu schlagen, den Reichsforst zu durchqueren und dann irgendwo hinter Reichsweg auf die Strasse nach Wehrhein zurückzukehren. Südlich von Greifenfurt. entlang den Ufern der Breite, sind viele Orkspäher unterwegs, weil der Schwarze Marschall auch über kleinste Truppenbewegungen in dieser Region ständig auf dein Laufenden sein möchte. Sadrak Whassoi befürchtet, dass Prinz Brin versuchen könnte, auf diesem Weg Entsatztruppen zur belagerten Stadt zu bringen.
Für die Helden bedeutet das, dass sie immer wieder auf starke Spähtrupps der Orks stoßen und es in dem offenen Grasland zunehmend schwieriger wird, den zum Teil berittenen Kundschaftern der Schwarzpelze aus dem Weg zu gehen. Sorgen Sie, indem Sie den Druck auf die Helden immer weiter erhöhen. dafür. dass die Gefährten "freiwillig" in den Reichsforst fliehen, denn der Wald verspricht wenigstens etwas mehr Schutz vor den Augen der Späher.

Im Reichsforst

Allgemeine Informationen:
Je weiter ihr in den Reichsforst vorstoßt. desto dichter und undurchdringlicher wird das Unterholz. Manchmal müsst ihr euch euren Weg mit Gewalt bahnen, um überhaupt noch vorwärts zu kommen. Schon bald habt ihr den Eindruck, euch durch Regionen des Waldes zu bewegen. die noch nie eines Menschen Fuß betreten hat.

Meisterinformationen:
Natürlich ist der Reichsforst nicht so verlassen, wie es scheint. Schon vor Monaten hat Sadrak Whassoi hier zwei Sippen der Olochtai angesiedelt, wobei erden Hintergedanken hatte, dass diese wilden Jäger alle Kundschafter der Kaiserlichen abfangen werden, die sich in die nördlichen Regionen des Reichsforstes wagen. Die Olochtai gelten selbst unter den Orks als Barbaren. Sie jagen mit bloßen Händen oder primitiven Steinwaffen und verschlingen das Fleisch ihrer Beute roh und ungewürzt. Die Krieger der Olochtai sind etwas kleiner als ihre Verwandten aus den anderen Stämmen. Sie haben ein dichteres Fell und sind mit Eckzähnen ausgestattet, die einen Keiler schmücken würden.
Selbst wenn die Abenteurer sich mit größter Vorsicht durch den Reichsforst bewegen. werden die Olochtai nach spätestens drei Tagen auf sie aufmerksam werden. Die Jagdgruppen dieser wilden Orks werden stets von einem Rudel blutgieriger Wildhunde begleitet.

Die Werte eines Wildhundes:
MU 18, **LE** 20, **AT** 13, **PA** 4, **TP** W6+4, **RS** 2, **MR** 2, **MK** 13
Wenn Sie bei einem Angriff eines Wildhundes eine 1 würfeln und diese Attacke nicht pariert wird, so hat der Hund einen Kehlenbiss gelandet und verursacht W20+5 Schadenspunkte

Werte eines Olochtai:
MU 15, LE 40, **AT** 14, **PA** 7, **TP** W6+5 (Steinbeil) oder W6+3 (Jagdspeer), **RS** 1, **MR** -3**, MK** 25
Wurfwaffen 15

Zufallsbegegnungen

Meisterinformationen:

Zufallsbegegnungen bestimmen Sie mit Hilfe der Tabelle *"Mittelländische Wälder"* im " *Handbuch für den Reisenden" (S. 17)*, enthalten in der Box *"Die Kreaturen des Schwarzen Auges"*. Die Ergebnisse 1 - 30 sollten Sie dabei ignorieren, da sie im Gesamtzusammenhang dieses Abenteuers unpassend sind oder durch Begegnungen ersetzt werden, die nicht zufällig stattfinden sollten. Folgende besondere Ereignisse finden in der vorgegebenen Reihenfolge statt:

1. In der ersten Nacht ist von ferne ein beunruhigendes Heulen zu hören. Wer eine Tierkunde-Probe+4 besteht, weiß, dass dies weder Wölfe noch Wildhunde sind. Nur wenn die Helden bereits mehrfach Kontakt mit den Kampfhunden der Orks hatten. können sie ahnen, aus wessen Kehle das bedrohliche Heulen stammt.

2. Am Nachmittag des zweiten Tages können die Gefährten auf einer Lichtung einen zerfleischten Rehbock finden. Wenn sie das Tier näher untersuchen, fällt auf, dass, obwohl ihm die Kehle zerfetzt wurde, nur das beste Fleisch aus dem Beutetier geschnitten (!) wurde. Die Kombination von zerfetzter Kehle, die auf ein Raubtier schließen lässt, und relativ sauberen Schnitten zum Loslösen der Fleischbrocken sollte den Helden zu Denken geben.

3. Zur Zeit der Abenddämmerung des zweiten Tages dringt tief aus dem Wald das Geräusch wilder Trommelrhythmen. Die Rhythmen sind einfacher und doch auf unbestimmte Art wilder als jene, die die Helden aus den Nächten kennen, in denen vor Greifenfurt die Kriegstrommeln erklangen. Bevor es möglich ist, ihrem Klang zu folgen. verstummen die Trommeln wieder.

4. Am Nachmittag des dritten Tages stoßen die Helden auf eine Lichtung, an deren Rand ein seltsam verwachsener Baum mit schwarzer Rinde steht. Alle Versuche. ihn über Pflanzenkunde-Proben zu bestimmen, bleiben ohne Ergebnis. Der Baum ist mit bunten Bändern aus Leder und verschiedenen Stoffen geschmückt. An Seilen aus geflochtenem Gras sind Knochen aufgehängt. die in der leichten Brise, die über die Lichtung zieht. klackernd gegeneinander schlagen. Zwischen den Wurzeln liegen bemalte Tierschädel und wahre Berge von Knochen. Bei genauerer Untersuchung finden sich auch Menschenknochen!

5. Noch vor der Morgendämmerung des vierten Tages wird das Nachtlager der Gefährten von einer Gruppe Olochtai mit Jagdhunden überfallen. Schicken Sie genügend Orks ins Gefecht. um den Helden klar zu machen, dass sie es mit einer ernsthaften Bedrohung zu tun haben. Sobald den jungen Kriegern der Olochtai klar wird, dass sie ihren Kampf nicht gewinnen können, fliehen sie ins dichte Unterholz. Bei dieser Gelegenheit zeigt sich, wie sehr diese Orks den Helden darin überlegen sind, sich schnell und ohne Spuren zu hinterlassen durch den Wald zu bewegen. Spätestens nach dieser Begegnung sollte den Gefährten klar werden, dass sie in der Falle sitzen. Wenn die geflohenen Orks Verstärkung heranholen. hat den Helden die letzte Stunde geschlagen! Als Spielleiter sollten Sie aufkommende Panik unter den Abenteurern von nun an eher fördern als dämpfen.

Andra

Allgemeine Informationen:

In Gewaltmärschen flieht ihr in Richtung auf den nächsten Waldrand, oder zumindest in die Richtung. wo ihr den nächstgelegenen Waldrand vermutet, als plötzlich eine junge Frau hinter einem Baum hervortritt. Sie trägt hohe Stiefel, eine Hose aus fein gegerbtem Wildleder und auch ein ledernes Wams. Über ihren Rücken hängen Köcher und Bogen. Sie scheint weder eine versprengte Kriegerin noch eine Elfe zu sein.

Spezielle Informationen:

Unter den hochgesteckten roten Haaren der Frau kann man deutlich ihre Ohren sehen. Auch wenn ihr schlanker Körperbau von weitem an eine Elfe erinnern mag, so sind ihre runden Ohren doch eindeutig menschli-

chen Ursprungs. Und auch wenn das Schwert an ihrer Seite an eine Kriegerin erinnert. scheint sie dafür nicht muskulös genug zu sein. Die Frau stellt sich als Andra die Jägerin vor.

Meisterinformationen:

In Wahrheit ist Andra eine Halbelfe. doch bittere Erfahrung hat sie gelehrt, über ihre Abstammung zu schweigen. Ihr Vater war ein Elf, der zu Zeiten von Kaiser Reto am Hof zu Gareth verkehrte. Andra ging aus einem innigen Flirt ihres Vaters mit einer Zofe hervor. Ihre Mutter starb im Kindbett. und Andras Vater nahm seine junge Tochter mit in die Wälder. Dort lernte Andra ihre Halbschwester Sartassa kennen, die später für viele Jahre als Jägerin durch den Norden zog und schließlich in Gareth in die Dienste des KGIA trat, um ihren Beitrag im Kampf gegen die Orks zu leiten.

Das letzte, was Andra über ihre Schwester gehört hat. ist, dass sie in der Kaiserstadt der Menschen in ehrenvollen Dienst getreten ist. Von sich aus wird sie nicht auf ihre Halbschwester zu sprechen kommen. Erfährt sie aber, welches Schicksal Sartassa erlitten hat, wird sie sich für Tage zurückziehen, uni ihren Tod zu betrauern. und danach all ihre Kraft und ihr Wissen dafür einsetzen. Zerwas zu vernichten. Andra wird zu einer zurückhaltenden, aber zuverlässigen Gefährtin der Helden. Beleidigt man sie jedoch, geht sie fortan ihre eigenen Wege. denn ihre ausgeprägtesten Charakterzüge sind ihre Freiheitsliebe und ihr Stolz.

Andra hat den Reichsforst noch nicht oft in ihrem Leben verlassen, doch dafür kennt sie Geheimnisse des Waldes. die den meisten Menschen auf immer verborgen bleiben. Ihr Vater nahm das junge Mädchen oft mit auf Reisen und aus diesen Zeiten stammt Andras Kenntnis um einige der Tore, die in die Anderswelt führen.

Andras magisches Talent ist nur schwach ausgeprägt. und die wenigen Zauber, die sie beherrscht, setzt sie nur selten ein.

MU:	13	**AG**:	2	**ST**:	7	**Alter**:28	
KL:	12	**HA**:	2	**MR:**	4	**Größe:** 1,76	
IN:	13	**RA:**	4	**LE:**	51	**Haarfarbe:** rot	
CH:	13	**TA**:	3	**AU:**	**60**		
FF:	**13**	**NG**:	6	**AE/KE:** 27			
GE:	13	**GG**:	2	**AT/PA**: 12/10 (Schwert)			
KK:	9	**JZ:**	4				

Nahkämpfen geht die junge Halbelfe, wo immer dies möglich ist, aus dem Weg. Sie vertraut lieber der Kraft ihres Bogens. Bei schwierigen Schüssen steigert sie ihren Fernkampfwert durch den Zauber SCHARFES AUGE um drei Punkte. Seit die Olochtai in den Reichsforst eingedrungen sind, bekämpft Andra sie erbittert. Die Schwarzpelze zeigen ihr gegenüber eine fast abergläubige Furcht und nennen sie "den bösen Geist aus den Bäumen." Als Andra sah. wie die Helden gegen die Orks kämpften, hat sie beschlossen, die Gruppe zu retten. Zur Flucht setzt sie den Zauber ÜBER WIPFEL. ÜBER KLEE ein, der es ihr erlaubt, so sicher durch das dünne Geäst der Baumwipfel zu klettern, als bewege sie sich über festen Grund. Kombiniert mit einem AXXELERATUS ermöglichen ihr die beiden Zauber, in einem Wald fast jedem Gegner zu entkommen.

Normalerweise greift sie zur Flucht aber auf ihren großen, braunen Hengst zurück. Das Tier ist ungewöhnlich stark und ausdauernd. Andra behauptet, der Hengst stamme in direkter Linie von Pferdemenschen ab. die in einem kleinen Feenreich auf Hylailos lebten.

Hetzjagd

Allgemeine Informationen:

Mit Anbruch der Nacht könnt ihr Trommeln. Hörner und Hundegebell hören. Die Geräusche scheinen von allen Seiten gleichzeitig zu kommen. Zweifellos haben die Olochtai beschlossen, euch zu Tairach zu schicken.

Meisterinformationen:

Sparen Sie nicht an allen nur erdenklichen dramaturgischen Mitteln, um eine bedrohliche Atmosphäre aufzubauen. Mal schleudert ein Olochtai. der irgendwo in den Bäumen versteckt ist. einen Speer. der sein Ziel nur knapp verfehlt. dann wieder bricht eine Meute Hunde aus dem Unterholz hervor und schnappt nach den Beinen der Gefährten. Ständig schießt Andra auf Ziele. die im Zwielicht der hereinbrechenden Dämmerung kaum zu sehen sind. Doch die Schreie der Orks lassen keinen Zweifel daran, dass die neue Gefährtin der Helden nicht nur nach huschenden Schatten zielt. Als die Lage aussichtslos zu werden beginnt, dreht sich Andra zu den Abenteurern um und ruft ihnen zu. sie sollten noch ein kleines Stück geradeaus laufen. Dann würden sie eine Lichtung erreichen, auf deren Mitte ein Menhir steht, der von einem weiten Pilzkreis umgehen ist. Dreimal sollten sie sich in diesem Pilzkreis um ihre eigene Achse drehen. dabei laut den Namen NURTI rufen und dann wieder aus dem Zirkel der Pilze hinausspringen. Nach Andras Worten seien sie dann in Sicherheit.

Lassen Sie den Gefährten keine Zeit, über den Sinn dieser Anweisungen zu debattieren. Zur Not greifen ein paar Orks die Gruppe an und bringen sie auf andere Gedanken. Als die Helden auf die Lichtung zulaufen, ruft ihnen Andra noch nach, sie sollten in der anderen Welt nach dem Sohn Serleens fragen. An der Brücke in sein Reich würden sie sich wieder sehen.

Mit diesen Worten verschwindet die Halbelfe zunächst für eine Weile aus denn Abenteuer- nicht so die Orks. Kaum hat der letzte Held die Lichtung erreicht, brechen aus allen Richtungen Schwarzpelze aus dem Gebüsch hervor. Ein wahrer Hagel von Speeren geht auf die Helden nieder. und wehe dem, der nicht das Öffnungsritual für das Tor in die andere Welt vollzieht.

Wenn die Helden zum letzten Mal den Namen Nurtis aussprechen, beginnt um sie herum der Wald zu verschwimmen. Sie scheinen durch einen Tunnel aus Licht zu stürzen, das so hell wird, dass man die Augen davor verschließen muss. Wenn die Abenteurer ihre Augen wieder öffnen. sind sowohl die Olochtai als auch der Wald verschwunden.

Von Toren, die Menschen verborgen bleiben

Meisterinformationen:

Hätte Andra befürchtet, dass es den Helden jemals wieder gelingen könnte, aus eigener Kraft zu einem späteren Zeitpunkt die gut verborgene Waldlichtung mit dem Menhir zu finden, hätte sie ihnen den Zauber, um dieses Tor zu öffnen, wohl nicht verraten. Sollten die Gefährten zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal versuchen, diesen Eingang in die Anderswelt zu benutzen, so werden sie ihn nicht mehr wieder finden.

Abenteuerpunkte

Zusätzlich zu den Abenteuerpunkten, die die Helden im Kampf oder durch das Überleben von Seuchen errungen haben, können weitere AP nach folgenden Kriterien vergehen werden:

75 AP: Die Helden haben erkannt, dass die Stadt durch tapferen Widerstand allein nicht zu retten ist und sind von sich aus zu Oberst Marcian gegangen, um nach neuen Möglichkeiten zu suchen.

150 AP: Es gelingt den Helden, das Lager der Orks zu durchqueren, ohne eine Wache zu töten oder irgendeine andere Spur zu hinterlassen. Allein das widrige Schicksal bringt sie vom geraden Weg ab und lässt sie in Reichsforst Zuflucht suchen. Ansonsten verhalten sich die Abenteurer wie Heroen aus alten Heldenliedern: Sie kämpfen tapfer. machen den Soldaten und Bürgern Mut und wissen doch, dass die Stadt verloren ist, wenn es nicht zu erreichen gelingt, was wie ein Wunder erscheint: einen Nachschubskonvoi mitten durch das von Orks besetzte Gebiet zu bringen!

Im Feenreich

Gerettet!

Allgemeine Informationen:

Nachdem euch die Flucht von der Lichtung gelungen ist. finden ihr euch auf einer weiten Ebene wieder. Auch hier erhebt sich ein grauer Menhir. Ganz in der Nähe sind bunte Zelte aufgeschlagen, über denen prächtige Banner wehen. Kaum, dass ihr zu Atem gekommen seid, bricht ein Trupp Reiter aus dem Lager auf und kommt auf euch zu.

Spezielle Informationen:

Bei den Reitern handelt es sich um Elfen. die die Gruppe freundschaftlich einladen, in ihr Zeltlager zu kommen. Dort werden die Wunden der erschöpften Abenteurer versorgt, und man bewirtet sie mit köstlichen Weinen und erlesenen Früchten. Den Elfen "dienen" dabei eine ganze Anzahl von Wurzelbolden. kleine. erdbraune Gestalten, die Mooshauben auf dem Kopf tragen. oder denen Blumen und Gräser aus dem Rücken wachsen.

Auf Fragen der Helden. wo sie denn seien, antworten die Elfen nur ausweichend. Manche schützen auch vor, die Sprache der Menschen nicht richtig zu verstehen. Untereinander sprechen Elfen und Wurzelbolde einen seltsam altertümlich anmutenden Dialekt. der mit vielen Worten durchsetzt ist, die die Abenteurer selbst dann nicht verstehen werden, wenn sie Isdira beherrschen.

Meisterinformationen:

Allein den Elfen in der Gruppe sollte sofort klar sein, wo sie „ich hier befinden. Es ist eine jener geheimnisumwobenen "Anderswelten". in denen Feen "herrschen" und die Gesetze Deres scheinbar nicht mehr mehr gelten. Elfen wird diese Erkenntnis nicht erschrecken, denn sie wissen, dass sie hier willkommen sind und ihnen keinerlei Gefahr droht. Es ist allerdings unwahrscheinlich, dass einer der elfischen Helden diese spezielle Feenwelt kennt. und so verfügen auch sie nur über allgemeine Informationen. Als Quellen können hier folgende Boxen dienen: *"Das Fürstentum Albernia" (S. 20* ff) und *"Dunkle Städte, lichte Wälder"* (Geheimnisse der Elfen S. 64 f). Wenn diese Regelwerke nicht zur Verfügung stehen, genügt es auch. einige der Informationen, die nun über das Feenreich im Reichsforst folgen, schon vorab weiterzugehen. Dabei sollte allerdings behutsam vorgegangen werden. denn wenn allzu klar wird, was noch kommen mag, geht der Spielspaß verloren.

Doch zurück zu den elfischen Gastgebern. Werden sie auf die Gegend. in der die Gruppe gelandet ist, angesprochen. reagieren sie mit Achselzucken oder Kommentaren wie: "Ihr seid dort, wo das Licht der Holden noch nicht verblasst ist", oder "Habt keine Angst mehr, denn ihr steht nun unter der Obhut Leriellas."

Fragen die Abenteurer weiter nach Leriella, bieten die Elfen ihnen an, sie an "den Hof“ zu bringen. Sie warten mit dem Aufbruch aber so lange, bis sich alle Gäste in einem reisefähigen Zustand befinden.

Die Anderswelt

*Meisterinformationen***:**

Die Helden befinden sich in einer Welt, in der so ziemlich alles, was sie für selbstverständlich halten, nicht mehr gilt_ Trotzdem sind die meisten Abweichungen nicht so augenscheinlich, dass sie sofort

auffallen. Vieles entpuppt sich erst bei genauerem Hinsehen als fremdartig. und manches wird sich den Abenteurern auch erst dann enthüllen, wenn sie die Elfen oder andere Bewohner der Feenwelt befragen. Dabei ist allerdings zu berücksichtigen, dass etliche Fragen für die Geschöpfe in Leriel las Reich nur sehr schwer zu beantworten sein werden. Da die meisten Dere bestenfalls aus Erzählungen kennen, sind sie sich der Unterschiede nicht bewusst. Man stelle sich einmal vor, was ein aventurischer Bauer sagen würde. wenn man ihn fragte, warum tagsüber das Praiosgestirn leuchtet und nachts das Madamal am Himmel steht, oder warum ein Tag 24 Stunden hat und nicht mehr.
Die Elfen. die Dere gut kennen, schützen gerne Unwissenheit vor, uni nicht endlosen Fragen nach Dingen ausgeliefert zu sein, die in ihren Augen selbstverständlich und belanglos sind. Diesem Handeln liegt keine Boshaftigkeit zugrunde. sondern es ist eher mit der erschöpften Resignation zu vergleichen, mit der Eltern bisweilen auf die endlosen Fragen von Kindern reagieren.
Aus diesen Gründen sollte das Wissen über die Anderswelt nur in kleinen Portionen weitergegeben werden. Es schadet auch nicht, einiges ganz zu verschweigen, denn eine Welt, die voll und ganz erklärbar ist, ist eine entzauberte Welt. und seinen Zauber zu verlieren ist das Schlimmste. was einem Feenreich passieren kann.

Tag und Nacht
Am Himmel der Anderswelt gibt es weder das Praiosgestirn noch das Madamal oder Sterne. Trotzdem herrscht bei Nacht keine völlige Finsternis, sondern ein bläuliches Zwielicht. Die Sichtweite ist variabel. und man vergleicht die Bedingungen am besten mit einem mehr oder weniger lichten Winternebel.
Tagsüber ist der Himmel von einem klaren Blau. Dass das Praiosgestirn nicht zu sehen ist, wird auch den mutigsten Aventurier in Angst und Schrecken versetzen. Die Tatsache, dass es aus diesem Grund auch keine Schatten geben kann, wird die Helden noch mehr ängstigen. denn über Wesen ohne Schatten kursieren die beunruhigendsten Geschichten.
Um die Auswirkungen dieser Ängste spielrelevant zu machen, sinkt der MUT jedes Helden um zwei Punkte. wohingegen der ABERGLAUBEN um vier Punkte steigt. (Dies gilt nicht für Elfen!) Mit Verlassen der Anderswelt gelten selbstverständlich wieder die ursprünglichen Werte. Morgen- wie Abenddämmerung dauern ungefähr eine Stunde, wobei das Licht langsam zunimmt. beziehungsweise verblasst.

Zeit
Nach dem Gefühl der Spieler entsprechen die Tag- und Nachtphasen der Anderswelt in ihrer Länge denen Deres. Tatsächlich gilt allerdings für die meisten Regionen, dass 1 Tag im Feenreich 14 Tagen auf Dere entspricht. Es gibt allerdings auch Landstriche. in denen die Zeit wesentlich schneller vergeht. so dass im Extremfall eine einzige Nacht einem ganzen Menschenleben entsprechen kann. Dies ist einer der Gründe, warum die Sterblichen die Anderswelt so sehr fürchten.

Entfernungen
Im Gegensatz zur Welt der Menschen kann man im Feenreich nie abschätzen, wie lange eine Reise dauern wird. So mag ein Ritt von dem Menhir, bei dem die Abenteurer in die Anderswelt gelangt sind, bis zu Leriellas Schloss eine Stunde. einen Tag oder eine Woche dauern. Als oberste Richtschnur für den Spielleiter gilt hier, dass Reisen prinzipiell nur so lange dauern, wie sie für die Gruppe unterhaltsam sind.
Die Gefährten haben keinerlei Möglichkeit, die Dauer eines Rittes zu beeinflussen. So kann es sein, dass jemand, der Tage nach der Heldengruppe aufbricht, mühelos vor ihnen das Ziel erreicht.

Magie
Die Anderswelt ist derartig von Magie durchdrungen. dass ein Zauberer. der einen ODEM ARCANUM SENSEREI wagt, durch das intensive Gleissen der komplexen magischen Muster, die sich ihm enthüllen, für die Dauer eines Tages geblendet wird.
Für alle Magiebegabten gilt, dass ihre Zauber oft eine wesentlich stärkere Wirkung entfalten, als sie es gewohnt sind. Wie groß der Unterschied ist, obliegt dem Spielleiter. Missglückte Zaubersprüche tendieren dazu, groteske Nebenwirkungen zu entfalten. (Dazu zwei Beispiele: Nach einem verunglückten IGNIFAXIUS verbrennt sich der Zauberer stundenlang an allem, was er berührt, auch wenn anderen diese Gegenstände als ganz normal temperiert erscheinen. Bei IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN.
Oft sind es allerdings Koboldzauber. die die Natur verändert haben. Sichere Zeichen für das Wirken dieses Volkes sind Wasserfälle, die den Berg hinauffliesen. oder Seen. die in den merkwürdigsten Farben schillern. Die Feenwelt hat auch Tiere hervorgebracht, die magische Fähigkeiten besitzen. Dies gilt ganz besonders für Albinos. Ein weißer Hirsch zum Beispiel wird sich durch einen AXELLERATUS auch dem geschicktesten Jäger entziehen können.
Die meisten Tiere setzen Magie nur defensiv ein. Ausnahmen sind hier die Raubtiere. So kann ein einsamer Silberwolf, der sich mit einer Variante des Spruchs SAFT-KRAFTMONSTERMACHT in einen Kampfrausch steigert. selbst für einen erfahrenen Helden zu einem gefährlichen Gegner werden.
Abgesehen von den Geschöpfen. die den Helden aus Aventurien vertraut sind, hat die Anderswelt auch so gefährliche magische Kreaturen wie die Koataly hervorgebracht, riesige weiße Schlangen, die ihre Opfer mit einem Zauber. der dem HORRIPHOBUS ähnelt, bannen und dann bei lebendigem Leib verspeisen. Doch das sind Ausnahmen! Für die meisten Geschöpfe im Feenland gilt. dass sie zwar scheu. aber friedlich sind.

Elfen in der Anderswelt
Die meisten Elfen an Leriellas Hof sind in der Anderswelt geboren. Es gibt allerdings auch eine grosse Zahl aventurischer Elfen, die die Feenreiche durchstreifen. Meist sind sie unstete Wanderer. manchmal entwickeln sie aber auch eine besondere Bindung zu einem der Geschöpfe dieses verzauberten Landes. Die Elfen in Leriellas Gefolge würden zum Beispiel niemals sagen. dass sie der Lichtelfe dienen. Alle haben sich freiwillig ihrem Hof angeschlossen.
Einige Elfen, die in der Anderswelt geboren wurden und sich durch besondere Fähigkeiten auszeichnen, gehören zu den geheimnisumwobenen Feenrittern. Auch sie sind an Leriellas Hof zu finden und werden sich an der Verfolgung der Helden beteiligen, doch sind sie viel zu edel gesinnt, um dabei unritterlich zu agieren.
Jeder Elf im Feenreich kennt mindestens ein Tor, das in die Welt der Sterblichen führt. Dieses Wissen wird er allerdings nur unter ganz besonderen Umständen an einen Menschen weitergeben.

Leriellas Hof

Allgemeine Informationen:
Vor euch erhebt sich ein gewaltiges Schloss aus der Ebene. Ein wahrer Wald schlanker Türme wächst in den Himmel. Bunte Banner flattern über den Zinnen. Eine lange Brücke führt über den breiten Wassergraben zu einem marmornen Tor, das sich steil wie ein Regenbogen in den Himmel erhebt. Während ihr noch staunend auf dem Hügelkamm verharrt, begrüßen euch der Hall Dutzender Luren und das fremdartige Wispern einer Windharfe.

Spezielle Informationen:
Der gesamte Hofstaat begegnet den Abenteurern mit freundlicher. Neugier. Man ist bemüht, jeden nur erdenkbaren Wunsch der Gäste zu erfüllen.
Obwohl die Abmessungen des Palastes gewaltig sind, ist es unmöglich. sich zu verlaufen, da allein der Gedanke an ein bestimmtes Ziel schon genügt, um den Helden auf kürzestem Weg dorthin zu geleiten. Die besondere Magie des Gemäuers nimmt Einfluss auf das Unterbewusstsein seiner Bewohner und vermag so, ohne dass sie es selbst bemerken würden, ihre Schritte zu lenken. Außerdem verändert sich der Palast ständig, um sich auf das Beste den Bedürfnissen all jener. die in ihm leben, anzupassen. Diese Veränderungen sind allerdings nie direkt zu beobachten. Dafür haben die Helden häufig das Gefühl. aus den Augenwinkeln vage Bewegungen zu erkennen.

Meisterinformationen:
Praktisch bedeutet der Zauber des Palastes, dass die Gefährten ständig auf neuen Wegen zu den ihnen vertrauten Gemächern gelangen. Dadurch wird es sehr schwer, seinen Weg zu finden, wenn man versucht, sich an bekannten Gängen und Sälen zu orientieren. (Orientierungsprobe+7) Nur sich treiben zu lassen. führt hier zum Ziel. Ein praktisches Beispiel für die Möglichkeiten des Palastes wäre, dass sich das Quartier. in dein ein Zwerg aus der Abenteurergruppe untergebracht ist, innerhalb weniger Tage immer mehr an jene Wohnhöhle angleicht. in der der Angroschim die ersten Jahrzehnte seiner Jugend verbracht hat.

Andere Geschöpfe an Leriellas Hof

Spezielle Informationen:
An Leriellas Hof sind Wurzelholde und Blütenjungfern die am häufigsten anzutreffenden Geschöpfe aus der Anderswelt. Wurzelbolde sind kleine, höchstens kniehohe, koboldähnliche Gestalten mit einer bräunlichen, runzeligen Haut. Auf ihren Rücken wachsen meist Blumen und Gräser. Sie arbeiten in der Küche von Leriellas Schloss, und wenn man sie danach fragt, warum die Holde kochen lässt, wo es ihr doch mit Sicherheit nicht schwerfallen würde, beliebige Speisen herbeizuzaubern, beginnen die Wurzelbolde mit einem langen Vortrag darüber, dass jeder Feinschmecker sofort den Unterschied zwischen magischer Speise und einem vernünftig gekochten Gericht schmecken würde. Ähnlich wie die Blütenjungfern betrachten sie es als eine Ehre, an Leriellas Hof zu "dienen". Blütenjungfern sind Frauen von bezaubernder Schönheit, doch sind sie nicht größer als der Finger eines Menschen. Aus ihrem Rücken wachsen Schmetterlings- oder Libellenflügel. Bei Leriellas Festen füllen sie die Pokale der Gäste. Zu mehreren schweben sie dann mit Amphoren voll köstlichem Wein über der Tafel und füllen jedem den Becher. der ihnen ein Zeichen gibt. Aber wehe dem, der für ihre Dienste nicht ein paar Worte der Anerkennung findet. Solch unhöflichen Gästen kann es leicht passieren, dass sich plötzlich der Inhalt einer ganzen Weinamphore über sie ergießt.
Blütenjungfern und Wurzelbolde kann man auch überall im Feenreich antreffen.

Leriella

Allgemeine Informationen:
Leriella erscheint noch zarter und zerbrechlicher als die Elfen ihres Hofstaates. Sie ist auffallend groß, hat hüftlanges, nachtschwarzes Haar und trägt Gewänder aus kostbaren Brokatstoffen. Den Helden begegnet sie mit ausgesuchter Höflichkeit.

Spezielle Informationen:
Leriella als eine Fürstin oder Königin im herkömmlichen Sinne zu bezeichnen, wäre falsch. Sie erwartet von den Elfen und den anderen Geschöpfen ihres Hofstaates nicht, dass sie ihr dienen. Vielmehr ist es so, dass sie von allen als mächtigstes und klügstes Wesen in dieser Region des Feenreiches betrachtet wird. Vermutlich gehört sie noch zu den Holden, denn im ganzen Feenreich gibt es niemanden, der sich an eine Zeit erinnern könnte, in der Leriella noch nicht auf ihrem

Schloss residiert hätte. Insbesondere die Elfen. die größtenteils ganz bewusst ihren Hof aufgesucht haben, suchen hier einen Abglanz jenes Zeitalters, in dem die Holden noch auf Dere anzutreffen waren.

Meisterinformationen:

Leriella beherrscht alle Elfensprüche. Darüber hinaus vermag sie ebenso mächtige wie geheimnisvolle Feenzauber zu wirken, die sich in ihrer Struktur vollständig menschlichem Verstehen entziehen. Leriellas Astralenergie regeneriert sich über Nacht vollständig! Auch wenn die Elfen an ihrem Hof Leriella für eine Lichtelfe halten und sie oft mit "Holde" titulieren, weiß niemand, was für Geschöpfe Feen wirklich sind. Manche aventurische Gelehrte sehen in ihnen gar ehemalige Götter. die für eine Missetat mit Verbannung bestraft wurden. Gewiss ist allein, dass Leriella nach menschlichen Maßstäben unsterblich ist. Doch ihre Unsterblichkeit erscheint ihr mittlerweile als eine schwere Last. Es gibt fast nichts, was für sie noch neu ist. So sind die Menschen, die es an ihren Hof verschlägt, eine willkommene Abwechslung. Zudem hat sie ein beinahe wissenschaftliches Interesse an den Rosenohren, mit ihrer derben Sprache und den seltsamen Bräuchen.

Sollte einen ihrer Gäste etwas fehlen - bei der Vorgeschichte der Helden wäre es schließlich möglich. dass der eine oder andere an der Duglumspest erkrankt ist - wird Leriella nichts unversucht lassen, um die Gesundheit des Betroffenen wiederherzustellen, denn wenn er stürbe, würde die Langeweile, das einzige, was Leriella wirklich fürchtet, wieder zurückkehren.

Doch wie hält man die Abenteurer gefangen, ohne dass sie sich durch den Spielleiter willkürlich gefesselt fühlen? Unter normalen Umständen würde Leriella ihre Gäste mit einem Bann belegen, oder auch den einen oder anderen verführen, so dass sie gar nicht mehr den Wunsch verspürten, das Schloss zu verlassen. Doch die Erfahrung zeigt. dass sich dies in einem Rollenspiel kaum befriedigend simulieren lässt. Also gilt es, einen anderen Weg einzuschlagen.

Ein Kapitel über die Gier

Meisterinformationen:

Mögen die Bande der Liebe auch versagen, so ist die Gier der Spieler ein Faktor, mit dem man immer rechnen kann. So sind Leriella und ihre herausragendsten Handwerker zum Beispiel in der Lage, beinahe beliebige magische Gegenstände zu fertigen. Sie lehnen es zwar ab, den Helden Artefakte zu verschaffen, die als Waffe eingesetzt werden können, doch es gibt noch genügend anderes, das für die Abenteurer nicht weniger interessant sein dürfte: ein Zauberstirnband aus Molchleder, das den Träger unsichtbar macht, ein Gewand. das seinen Besitzer so vertrauenswürdig erscheinen lässt, dass er sich auch von Fremden beinahe beliebige Summen ausleihen kann; kunstvoll geschmiedete Rüstungen. die so leicht sind und so gut am Körper liegen, dass nur die Hälfte der sonst üblichen Bewegungseinschränkung gilt; außerdem noch ein hölzernes Zauberpferd, das nie ermüdet und so schnell wie der Wind läuft und so weiter ...

Natürlich geht Leriella auch auf besondere Wünsche ihrer Gäste ein, und sie gaukelt den Abenteurern vor, dass fast jeder Wunsch zu erfüllen ist. Leider dauert es fange, bis so kostbare Artefakte fertig gestellt sind, und die Helden werden Wochen warten müssen.

Darüber hinaus werden die Helden mit Festen, Jagden und Turnieren unterhalten. Als Spielleiter sollten Sie schamlos alles ausspielen, wovon Sie wissen. dass Ihre Spieler daran Gefallen finden. Die Anderswelt sollte den Abenteurern wie ein Paradies erscheinen, wo sie vor Begeisterung oder vor Gier nach Neuem und dem stetigen Ausbau ihrer Möglichkeiten ihre eigentliche Aufgabe vergessen. Wenn es gelingt, dies zu realisieren, ist der Geist des Feenreiches im Spiel greifbar geworden, aber das zu erreichen, ist alles andere als leicht.

Es besteht auch kein Anlass zu befürchten, dass die Gruppe durch dieses Abenteuer aus der Spielbalance fällt, denn wie im Märchen vergehen die meisten Gaben des Feenreiches, wenn die Helden nach Dere zurückkehren. In Aventurien verwandeln sie sich in wertlosen Tand. Leder verschrumpelt, Gold wird zu welkem Laub. kostbare Gewänder zerreißen wie Spinnweben. usw..

Von der Flucht aus dem Paradies

Meisterinformationen:

Irgendwann ist der Punkt erreicht, an dem auch der gierigste Spieler feststellt, dass es im Grunde keinen langweiligeren Ort als ein Paradies gibt. Um es erst gar nicht so weit kommen zu lassen, wird Andra versuchen, mit den Abenteurern Kontakt aufzunehmen, um sie an ihre ursprüngliche Aufgabe zu erinnern. Ein günstiger Zeitpunkt dafür wäre kurz vor der Fertigstellung der versprochenen magischen Artefakte. was vermutlich zumindest bei einigen der Spie-Ier/Helden eine moralische Krise auslösen dürfte. Andra schickt ihnen, uni einen Pfeilschaft gewickelt, einen Brief. in dem sie die Abenteurer an die Verabredung hei der Brücke erinnert und an ihr Pflichtgefühl appelliert. Da die Halbelfe Leriellas Hof meidet, ergibt sich keine Möglichkeit zu einem direkten Gespräch.

Andra sollte den Gefährten ihre Botschaft entweder bei einem Jagdausflug zuspielen oder den Pfeil nachts durch ein Fenster in eines der Gemächer der Abenteurer schießen. Leriella wird den Helden die Abreise allerdings nicht gestatten, denn die "Fürstin" möchte auf keinen Fall ihr interessantestes "Spielzeug" verlieren. Versuchen die Gefährten, gegen Leriellas Willen das Schloss zu verfassen, werden sie das Tor nicht mehr finden. Die einzigen Fluchtmöglichkeiten sind im Schutz der Finsternis von einer der Mauern in den Burggraben zu springen oder mit Hilfe eines Zaubers das Schloss zu verlassen. Um von der Mauer zu springen, die auch an der niedrigsten Stelle noch mehr als 20 Schritt hoch ist, muss eine Mut-Probe gelingen. Zum Durchschwimmen des Burggrabens müssen zwei Schwimm-Proben abgelegt werden. Berücksichtigen Sie hierbei die Behinderungen durch Gepäck!

Andra beobachtet die Flucht und schließt sich der Gruppe an. Sie drängt die Helden, bis zur Morgendämmerung möglichst weit weg vom Schloss zu kommen. Die Halbelfe schlägt vor, zunächst einige wilde Pferde zu fangen und dann zu einem Freund von ihr zu reisen. der auf dem Gipfel des Wolkenhaupts lebt und die Abenteurer mit neuer Ausrüstung versorgen kann. (Hat die Gruppe den Burggraben durchschwommen, dürfte sie kaum mehr als das Nötigste besitzen.)

Wildpferde

Spezielle Informationen:

Die Pferde der Anderswelt sind wesentlich zahmer als die Reittiere, die die l leiden aus Aventurien kennen. Man fängt sie nicht mit dem Lasso, sondern nähert sich einer Pferdeherde mit einem Büschel Gras in der Hand und versucht, eines der Tiere dazu zu überreden, einem für die Dauer einer Reise zu "dienen".

Meisterinformationen:

Um ein Pferd als Reittier zu gewinnen. muss den Helden eine Betören-Probe gelingen. Wem zwei Proben missglücken. der wird in der ganzen Herde nicht mehr akzeptiert. Mehr als zwei Pferdeherden kann die Gruppe nicht aufspüren. Wer dann immer noch kein Pferd hat. muss bei einem seiner Kameraden aufsitzen.

Die Werte eines Elfenpferdes:

MU 22. **LE** 40. **RS** 1, **AT** 12, **PA** 11, **TP** l W+6, **GS** 11/15, **AU** 3/1, Tragkraft 4500.

Die beiden Geschwindigkeitswerte gelten für Trab und Galopp, so wie die beiden Ausdauerwerte angeben, wie fange (in Spielrunden) das Pferd die jeweilige Gangart durchhalten kann.

Auf Reisen

Meisterinformationen:

Absonderliche Begegnungen sind in der Anderswelt an der Tagesordnung. Die folgenden Begegnungen sollen nicht zufällig in Ihr Spiel eingebaut, sondern dann verwendet werden, wenn es sinnvoll erscheint. Außerdem sind sie eine Richtschnur für die Gestaltung weiterer kleiner Abenteuer am Rande.

1 Wurzelbolde

Wann immer die Gefährten eine Lichtung überqueren oder über Wiesen in der Nähe eines Waldes reiten, kann es dazu kommen, dass sie plötzlich durch schrille Schreie aufgeschreckt werden: Ein Pferd wäre beinahe auf einen Wurzelbold getreten. der durch seinen grasbewachsenen Rücken auf einer Wiese fast unsichtbar ist. Der kleine Kerl stößt üble Verwünschungen gegen die unflätigen Tölpel aus, die zu blöde sind, darauf zu achten. wo ihr Pferd hintritt.

Wenn die Helden sich nicht entschuldigen oder versuchen. den Kleinen mit einem Geschenk über seinen Schreck hinwegzutrösten, mag es sein, dass sich der eine oder andere Fluch des Wurzelboldes erfüllt.

2 Das verzauberte Schloss

Während die Helden nach einem Nachtlager suchen. stoßen sie mitten im Wald auf die Ruinen eines Schlosses. Zwischen Baumriesen ragen geborstene Säulen auf, verfallene Mauern sind von Efeu überwachsen. und unter faulendem Laub verbergen sich prächtige Bodenmosaiken. Wählt die Gruppe diesen Ort als Nachtlager. werden die Wachen kurz vor Mitternacht vom Schlaf übermannt. Musik weckt die Schläfer wenig später, und sie finden sich in einem großen Saal wieder. Um sie herum stehen Elfen und andere Geschöpfe des Feenreichs und beobachten sie verwundert. Das Schloss erstrahlt wieder in seiner alten Pracht. und die Helden werden zu einem rauschenden Fest eingeladen.

Blickt jedoch ein Abenteurer zufällig in einen Spiegel. so sieht er darin nur einen dunklen Wald und Ruinen. Das ganze Fest ist eine Illusion. Gegen Ende der Feierlichkeiten sinken die Helden vor Erschöpfung in Schlaf. und am nächsten Morgen ist das prächtige Schloss wieder verschwunden. Alle Ma-

giebegabten haben in dieser Nacht, statt Astralenergie zu regenerieren, 2W6 ASP verloren.

3 Wegzoll
Die Gruppe gerät in einem Hohlweg in einen Hinterhalt. Kreaturen. die halb Mensch und halb Tier sind. fordern knurrend einen Wegzoll. Die Gestalten haben Hunde-, Eber- und Wolfsköpfe und behaarte Körper. Sie gehen geblickt. Ihre Beine und Arme können menschliche oder tierische Gestalt haben. Diejenigen, die mehr an Menschen erinnern, halten Knüppel in den Händen. Geben die Helden den Biestingern einen Teil ihres Proviants, können sie passieren. Ansonsten kommt es zum Kampf.
Die Werte eines Biestingers:
MU 17, **AT** 10, **PA** 7, **LE** 40, **RS** 2, **TP** 1 W+5, **MR** -3, **MK** 18

4 Verborgene Gefahr
Zunächst hört man es nur in der Ferne, dann kommt es immer näher - ein Geräusch. als würden Baumriesen splitternd zu Boden gerissen. Vögel und Rotwild fliehen in Panik an der Gruppe vorbei. Andra gibt ihrem Braunen die Sporen und rät den Helden, es ihr gleichzutun. Eine wilde Flucht über Stock und Stein beginnt. Jeder Reiter sollte einige Talentproben ablegen.
Doch alles nutzt nichts. Der Verfolger kommt immer näher. Dann scheint er die Helden eingeholt zu haben. Ein ohrenbetäubender Schrei lässt den Wald erbeben. Die Pferde scheuen, und plötzlich ist alles wieder ruhig.
Die Wurzelholde nennen das Wesen, das die Helden verfolgte, "den Baumbrecher". Niemand weiß, wie diese Kreatur aussieht, denn keiner, der sie getroffen hat, ist mit dem Leben davongekommen.

5 Augen in der Nacht
Während einer Nachtwache hat einer der Wachtposten plötzlich das Gefühl, beobachtet zu werden. Als er sich umdreht, sieht er zwei glühende Augen in der Finsternis. Ein Koataly versucht ihn zu bezaubern.
Koataly sind zwischen 6 und 10 Schritt lange. schlangenähnliche Kreaturen. Ihr Leib ist nur wenig dicker als der einer ausgewachsenen Python. Bei genauem Hinsehen kann man noch die Reste zurückgebildeter Gliedmassen erkennen. Den Kopf mit seinen gelb glühenden Augen umgibt ein dicker Hornpanzer (RS 5), während der Leib von Schuppen geschützt ist (RS 3).
Die Koataly versuchen, ihre Opfer mit einem Zauber ähnlich dem HORRIPHOBUS zu bannen. Gelingt der Spruch. so würfeln Sie mit W20 aus. wie sich das Opfer verhält:
1-10 Es sucht laut schreiend das Weite.
11 - 20 Es kauert sich verängstigt zusammen und ist unfähig. sich weiter gegen den Koataly zu wehren. Wehrlose Opfer verschlingt der Koataly, wobei er sie mit seinen schlangenuntypischen Reißzähnen regelrecht zerfetzt. Es ist nicht nötig. Attacken gegen ein Opfer auszuwürfeln. das keinen Versuch mehr unternimmt, sich zu wehren. Allerdings werden die Schreie der Nachtwache den Rest der Gruppe alarmieren.
Gerät ein Koataly in eine aussichtslose Lage, versucht es sich durch eine VISIBILI weiteren Attacken zu entziehen.
Die Werte Ales Koataly:
MU 14, **KL** 13, **IN** 12, **CH** 8, **FF** 0, **GE** 12, **KK** 14, **LE** 40, **AE** 20, **RS** siehe oben, **AT** 14, **PA** (=Ausweichen) 10, **TP** 1 W+6, **AU** 54, **MR** 6, **MK** 35
HORRIPHOBUS (MU/IN/CH) 11
VISIBILI (KL/KL/CH) 9
Solange die Helden nicht mit gezielten Attacken (AT +5) den Kopf des Koataly angreifen. ist die Kreatur weiterhin in der Lage zu zaubern, wenn sie auf normale Angriffe verzichtet.

Das Wolkenhaupt

Allgemeine Informationen:
Das Wolkenhaupt ist der höchste Berg in einem kleinen Gebirgsmassiv. das sich unweit von Leriellas Schloss erhebt. Dunkle Wälder wachsen auf den Flanken der Berge. Der Gipfel des höchsten Berges. zu dem euch Andra bringen will. ist immer zwischen Wolken verborgen.

Meisterinformationen:
Auch wenn der Berg sehr nahe zu sein scheint. obliegt es dem Spielleiter. wie lange die Gruppe braucht, um ihn zu erreichen. Kürzer als einen Tag sollte die Reise jedoch nicht sein. Sobald die Gefährten im Gebirgsmassiv ankommen. sollte sie regelmäßig Reiten-Proben ablegen, es unmöglich, noch länger zu reiten. Im Schatten von Felskuppen liegt hier der erste Schnee. Je weiter die Gefährten den Berg hinaufsteigen, desto kälter wird es. Wenn sie die Wolkengrenze erreichen. müssen sie sich durch dichte Schneeverwehungen kämpfen. Da die Helden kaum eine Winterausrüstung hei sich haben dürften. verlieren sie mit Erreichen der Schneefelder stündlich W6 AU und einen LE.

Die Eiskrücke

Allgemeine Informationen:
Als die Dunstschwaden dünner werden, erreichen die Gefährten eine breite Schlucht, über die sich eine Brücke aus blankem Eis spannt. Andra erklärt, dass es nun nicht mehr weit bis zum Haus ihres Freundes ist.

Meisterinformationen:
Affe Helden. die die Eiskrücke überqueren wollen, müssen eine MU- und eine HA-Probe ablegen. Wer die MU-Probe nicht besteht, wagt es nicht, die Brücke zu betreten. bis ihn einer seiner Kameraden überzeugt, dass es völlig ungefährlich ist, die Brücke zu überqueren (Lügen-Probe +6). Ein Abenteurer. der an seiner Höhenangst scheitert, bleibt mitten auf

der Brücke stehen und traut sich weder vor noch zurück. In diesem Fall hilft nur eine aufwendige Rettungsaktion.
Für jedes Pferd, das auf die andere Seite der Schlucht gebracht werden soll, muss eine erfolgreiche Betören-Probe abgelegt werden. Die sehr lange und schmale Brücke zu überqueren. dauert einige Minuten. Wer das schneller hinter sich bringen will und sein Glück hoch zu Ross versucht, muss eine Reiten-Probe +5 abfegen.

Linoschs Heim

Allgemeine Informationen:
Nicht weit hinter der Eisbrücke erwartet euch ein Höhlenbär. der sich drohend auf seine Hinterbeine erhoben hat.

Spezielle Informationen:
Andra wird energisch unterbinden, dass einer der Helden den Bären angreift. Der Höhlenbär ist das Haustier von Linosch. Ohne Angst geht die Halbelfe auf das fast drei Schritt große Tier zu und krault ihm das Fell. Dann dreht sich der Bär um, und Andra winkt der Gruppe. ihr zu folgen.

Meisterinformationen:
Der Bär führt die Gefährten geradewegs in die versteckte Höhle seines Herren. des Zwergen Linosch. Dieser hat zwar Angst vor Leriellas Zorn, doch erlaubt er den Abenteurern, hei ihm die Nacht zu verbringen, und stattet sie am nächsten Morgen mit Kleidern aus, die sie auf dem Rückweg vor der Kälte schützen werden.
Wer den Zwerg mit einer guten Geschichte unterhält oder sich ihm gegenüber besonders freundlich zeigt, wird vor dem Aufbruch von Linosch ein Geschenk bekommen. Mögliche Geschenke sind ein Schwert oder eine Axt mit Bruchfaktor 1 oder ein besonders kunstvoll gearbeitetes langes Kettenhemd mit RS 4 und BE 2. Einen Helden. der Linosch wahrhaft weise erscheint (vorzugsweise ein Zwerg), beschenkt Linosch mit einem Buch über das Angram, die alte Schriftsprache des Zwergenvolkes. Er möchte nicht. dass es, wenn er eines Tages sterben wird, in die Hände von Feen gerät. (Den Helden wird das Buch womöglich noch gute Dienste leisten, denn nach sorgfältigem Studium ist man mit seiner Hilfe in der Lage. die Texte auf den 49 Stelen in der Heiligen Halle von Xorlosch zu lesen.) Seinem Liebling unter den Gästen schenkt Linosch einen Zauberschild. Der große, rote Rundschild trägt einen schwarzen Drachen als Wappen. Wenn man leise "Schütze mich!" murmelt. fängt der Schild für W20+5 Kampfrunden alle Attacken auf, die gegen den Kämpen gerichtet sind, der ihn trägt. Sitzt der Held auf einem Pferd, sind auch das Reittier und ein Kamerad. der hinter ihm im Sattel sitzt, geschützt. Selbst Pfeife können dem Abenteurer nichts anhaben, solange der Zauber des Schildes wirkt. Linosch warnt jedoch davor, die Kraft des Zauberschildes zu überschätzen. Soweit er weiß, ist der Drachenschild sehr alt, und es ist unmöglich abzuschätzen, wie oft sein Zauber noch wirken wird. Als Spielleiter sind Sie da natürlich besser informiert: Nach dem nächsten (allerspätestens nach dem übernächsten) Einsatz hat der Schild all seine Zauberkraft verloren. Danach zählt er nur noch wie ein verstärkter Holzschild.
Solange der Zauber jedoch anhält, gelten für den Drachenschild folgende Werte: WV 0/+2. BF 0, BE 0, Gewicht 160 Unzen.
Doch das sollte - ebenso wie das Wissen darum, wie der Schild seinen Träger beschützt - Ihr Geheimnis bleiben. In den Stollen, die sich hinter der Höhle befinden, die der Zwerg als Wohn- und Schlafgewölbe nutzt, liegen noch etliche andere Kammern. (Eine Schmiede. eine Waffenkammer. Vorratshöhlen mit Kohle, Holz, Erzen und Lebensmitteln und eine gut verborgene Schatzkammer.) Linosch gestattet es den Gästen nicht, tiefer in sein Heim einzudringen. Wer sich nicht daran hält, wird rausgeworfen oder bekommt es mit dem Bären zu tun. Sollten die Abenteurer das Gastrecht verletzen, wird Andra sie am nächsten Morgen verlassen.
Die Wette des Höhlenbären:
MU 12, **AT** 10*, **PA** 6, **LE** 50, **RS** 2, **TP** 2 x 2W, **MR** -2, **MK** 25
*Der Höhlenbär hat zwei Attacken pro Kampfrunde.

Der Rabe

Allgemeine Informationen:
Während des Frühstücks am nächsten Morgen wirkt Linosch sehr unruhig. Ein großer Rabe hüpft durch die Höhle und stiehlt einige der Speckstreifen, die neben dem Feuer liegen.

Meisterinformationen::
Der Rabe Kroah hat Linosch verraten, dass die ersten von Leriellas Spähern das Schneefeld erreicht haben. Der Zwerg drängt die Helden zum Aufbruch und warnt sie vor der nahenden Gefahr. Kroah soll die Gruppe begleiten, um sie davor zu bewahren, noch am Berg in einem Hinterhalt zu geraten.
Kurz bevor die Abenteurer erneut die Eisbrücke erreichen. erhalten sie von Kroah folgende Nachricht: "Es kommen mehr Krieger. als ich Krallen habe. Vom Eis, das den Himmel durchspannt, trennen sie noch zwei Flügelschläge. Sie tragen Äste mit Federn bei sich."
Das heißt im Klartext, dass Leriellas Späher wenig mehr als hundert Schritt von der anderen Seite der Eisbrücke entfernt sind und dass sie mit Pfeil und Bogen bewaffnet sind. Nachdem er die Helden gewarnt hat, sucht Kroah das Weite. denn der Rabe hat Angst, dass einer der "Äste mit Federn" für ihn bestimmt sein könnte.

Der Kampf um die Eisbrücke

Meisterinformationen:

Acht Späher sind auf dem Weg zur Brücke. Nur wenn die Helden sich spontan entschliessen, im vollen Galopp über das Eis zu preschen. können sie das andere Ende der Brücke erreichen. bevor Leriellas Bogenschützen dort in Stellung gegangen sind.
Den Elfen ist daran gelegen, die Abenteurer lebend zu fangen. doch schrecken sie auch nicht vor Gewaltanwendung zurück, wenn die Helden die Feindseligkeiten eröffnen. In einer Art und Weise die Gastfreundschaft zu verletzen. wie die "Rundohren" es getan haben, gilt den Elfen als unverzeihlich. Wenn die Gefährtenjetzt auch noch Leriellas Späher angreifen. wird die Holde sie gnadenlos jagen lassen. Nehmen sie hingegen das Angebot der Bogenschützen an, so bedeutet das für die Gefährten, das sie den Rest ihres Abenteurerdaseins in Leriells Schloss fristen werden.

Die Möglichkeiten zur Lösung dieses Problems sind vielfältig. Orientieren Sie sich dabei an folgenden Varianten:
1. Die Abenteurer ziehen sich zurück. lassen die Pferde laufen und versuchen. an einer anderen Stelle durch eine gewagte Kletterpartie zum Fuß des Berges zu gelangen. Dabei sollte jeder Held eine Reihe von Proben zwischen +1 und +7 ablegen. (Durch Gepäck und Rüstungen werden die Proben noch weiter erschwert.)
2. Die Gefährten wagen den Durchbruch. Hintereinander galoppieren sie über die Eisbrücke. Trägt der vorderste dabei den Zauberschild, sind alle sicher vor den Pfeilen der Elfen.
Ansonsten ist für jeden ein Wurf auf folgender Tabelle fällig:

1 - 14	Nicht getroffen.
15 - 18	Das Pferd wurde getroffen und stürzt in den Abgrund. Der Held kann sich mit letzter Kraft an die Brücke klammern.
19 - 20	Der Held wird von einem Elfenpfeil getroffen (W6+4 TP). Eine um die Zahl der SP erschwerte Reiten-Probe ist nötig, um im Sattel zu bleiben.

Bei einem Sturz vom Pferd rettet ihn nur eine gelungene Gewandheitsprobe davor, in den Abgrund zu stürzen. Um die Brücke im Galopp zu passieren, muss jeder Held eine Reiten-Probe +5 bestehen.
3. Die sicherste Methode. ungeschoren über die Brücke zu kommen, ist, sich zum Schein den Elfen zu ergeben und dann einen Fluchtversuch zu unternehmen. Mit Hilfe der Pferde werden die Gefährten den Verfolgern innerhalb kürzester Zeit entkommen sein.
Die Werte eines Elfenbogenschützen:
MU 12, **LE** 40, **AE** 30, **AT** 12**, PA** 11**, RS** 2**, TP** W+4 (Schwert, Bogen), AU 53, **MR** 8, **MK** 35, Fernkampf 15

Die Flucht vom Wolkenhaupt

Allgemeine Informationen:
Seit ihr die Brücke hinter euch gelassen habt, habt ihr das Gefühl, dass man euch beobachtet. Oft kreisen Vögel über euch am Himmel, und weiter unten am Berg könnt ihr blanke Waffen im Sonnenlicht blitzen sehen.

Spezielle Informationen:
Um es den Verfolgern schwerer zu machen, schlägt Andra den Helden vor, die Gruppe aufzuteilen. Ihrer Meinung nach führt der kürzeste und sicherste Weg zu Ornavals Reich über die Rückseite des Berges.

Meisterinformationen:

Damit die Abenteurer es nicht auch Ihnen wesentlich schwerer machen, sollten Sie darauf achten, dass nicht mehr als zwei ungefähr gleich große Gruppen entstehen. Mögliche Wege nach unten sind ein wilder Ritt übersteinige Berghänge oder eine gewagte Kletterpartie (siehe oben). Für den Ritt gilt, dass eine Reihe verschiedener Proben abzulegen ist. Knapp oberhalb der Waldgrenze können die Helden mit etwas Glück (Wildnisleben-Probe+2) nahe einer Turmruine einen wenig benutzten Weg finden. der das weitere Vorankommen erheblich erleichtert. Um die Spannung zu erhöhen, können Sie erneut Bogenschützen oder auch einige Reiter auftauchen lassen, die sich in der Turmruine verborgen gehalten haben. Je dramatischer die Verfolgungsjagd ausfällt, desto besser.
Ein Problem bereitet es allerdings. die Gruppen wieder zusammenzuführen. Wenn sich die Gefährten auf dem Wolkenhaupt in zwei Gruppen aufgeteilt haben, so kann es unter den Bedingungen der Anderswelt Tage dauern. bis sie in den Wäldern jenseits des Berges wieder zusammenfinden.

Der verwunschene Wald

Allgemeine Informationen:
Noch während des Abstiegs vom Wolkenhaupt könnt ihr einen Wald sehen, der sich scheinbar bis ans Ende der Welt erstreckt. Bis zum Horizont wird der Forst weder von Bergen noch von einem sichtbaren Fluss oder auch nur größeren Lichtungen unterbrochen.

Spezielle Informationen.
Der Wald stellt die Grenze von Leriellas Einflussbereich dar. Die Geschöpfe. die hier leben, werden sich nicht an der Jagd auf die Helden beteiligen.

Meisterinformationen:

Im verwunschenen Wald kann man alle nur erdenklichen Fabelwesen antreffen. Es gibt Dryaden, die in mächtigen Eichen leben, Wurzelbolde und Blütenjungfern, aber auch Einhörner. Waldschrate und Pegasi.
Die meisten Geschöpfe des Waldes begegnen den

Gefährten mit scheuer Zurückhaltung. Nur die wenigsten sind ihnen feindlich gesinnt oder betrachten sie als potentielle Beute. Es kann zu Zusammenstössen mit den Verfolgern kommen. Doch dies liegt, ebenso wie die Länge der Reise. allein im Ermessen des Spielleiters. Alle Begegnungen, die auf dem Weg zum Wolkenhaupt möglich waren. können auch im verwunschenen Wald stattfinden.

Die Grenzbrücke

Allgemeine Informationen:
Nach einem schier endlosen Ritt wird der Wald langsam lichter. Ganz nahe hört ihr das Rauschen eines Flusses. Als ihr endlich den Waldrand erreicht, seht ihr kaum zweihundert Schritt von euch entfernt eine Brücke, die einen breiten Fluss überspannt. Auf eurer Uferseite steht dicht bei der Brücke ein Baum. In seinen Ästen hängen glitzernde Gegenstände. Der Wind trägt ein leises, metallisches Klirren zu euch herüber. Weit hinter der Brücke erhebt sich auf einem steilen Felsen ein prächtiges Schloss.

Spezielle Informationen:
In den Ästen des Baumes hängen die zerschlagenen Schilde und verbeulten Rüstungen derjenigen, die vom Brückenwächter besiegt worden sind. An einem der unteren Äste hängt ein großes Horn.

Meisterinformationen:
Die Helden haben die Grenze zum Reich des Ornaval erreicht. Ornaval ist der älteste Sohn Serleens, der zu den tragischen Helden des alten Elfenvolkes gehört. Er gilt als listig und launisch. Dass viele Biestinger an seinem Hof leben, trägt nicht dazu bei, seinen Ruf in der Anderswelt zu beben.
Wer immer Ornavals Einflussbereich vom verwunschenen
Wald her betreten will, muss die Grenzbrücke überqueren. Doch ist es nur dann erlaubt, in Ornavals Reich einzudringen, wenn der Brückenwächter besiegt wird. Um den grimmen Wächter zu fordern, muss einer der Helden in das Horn stoßen.

Das Duell

Allgemeine Informationen:
Kaum. dass ihr ins Horn gestoßen habt, öffnet sich das Tor der Burg auf dem Felsen, und eine Reiterkavalkade zieht den Berg hinab. Zwei Reiter haben sich vom Haupttrupp gelöst und kommen in gestrecktem Galopp auf euch zu.

Spezielle Informationen:
Die beiden Boten, die Ornavals Hofstaat vorausreiten, fragen, ob die Helden etwas dagegen einzuwenden hätten, wenn ihr Fürst, statt selber zu kämpfen. einen auserwählten Recken *ins* Duell schicken würde. Ornaval, so erklären sie, habe sich eine Verletzung an seinem Schwertarm zugezogen und sei nicht in der Lage. die Herausforderung anzunehmen.

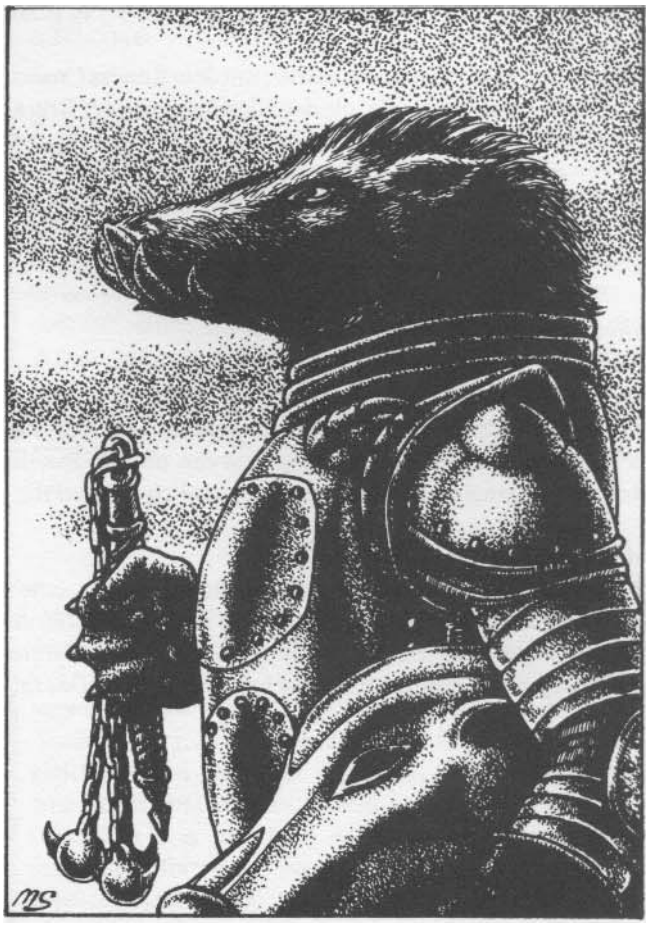
Meisterinformationen:
In Kreisen, in denen man ritterlichen Anstand pflegt, ist es üblich, solche Bedingungen anzunehmen. Die Forderung. den Recken zu sehen, gegen den man antreten soll, gilt als unhöflich. Weigern sich die Helden. unter diesen Bedingungen zu kämpfen, so verwehrt Ornaval ihnen das Recht, die Brücke zu passieren.
In die Fluten des Grenzflusses hat Ornaval böse Feenwesen verbannt. die versuchen, jeden in die Tiefe zu ziehen, der den Fluss durchqueren will. Deshalb muss jeder Held. der ans andere Ufer will, eine Aberglauben-Probe schaffen und eine Schwimmen-Probe ablegen, die zusätzlich zu der Behinderung durch Rüstungen und Gepäck um weitere 7 Punkte erschwert wird.
Lassen die Gefährten sich auf das Duell ein, kann ihr Kämpfer von den Elfen eine beliebige Rüstung, Turnierlanzen und ein ausgebildetes Schlachtross bekommen. Der Einsatz von unterstützender Magie für die Kämpfer ist verboten. Dem Helden wird erlaubt, maximal einen magischen Gegenstand einzusetzen. Cromag, zum Beispiel, trägt eine magische Rüstung. Das Duell wird als Turnier mit stumpfen Lanzen nach den Regelnder *Box "Mit Mantel. Schwert und Zauberstab" (S.* 75) ausgetragen. Wer als erster aus dem Sattel stürzt, hat verloren und gibt seine ganze Ausrüstung als Preis an den Gewinner. (Absichtlich das Pferd des Gegners zu verletzen und darauf zu spekulieren, dass es seinen Reiter abwirft. gilt zwar als unritterlich, ist aber nicht ausdrücklich verboten.) Verlieren die Helden, haben sie das Recht verwirkt, die Brücke zu passieren. Wer im Gestech unterliegt, kann darauf bestehen, dass der Kampf zu Fuß weiter fortgesetzt wird. Dann wird allerdings mit scharfen Waffen auf Leben und Tod gekämpft.
Durch den Drachenschild von Linosch haben die Helden den erheblichen Vorteil, dass jedem Treffer Cromags 10 TP vom Schild aufgefangen werden und die Reitenproben weniger schwer zu bestehen sind. Im Fusskampf gelingt automatisch jede Parade gegen die Attacken Cromags. Doch bedenken Sie, dass die Zauberkraft des Drachenschildes nicht ewig anhalten wird, und dass durch einen verpatzten Bruchfaktortest der Schild zerstört werden könnte. Eine tödliche Gefahr resultiert aus der Tatsache, dass die Kämpfer auf einer Brücke fechten, die nur drei Schritt breit ist. Stürzt einer der beiden vom Pferd, ist sofort ein Wurf auf W6 fällig. Wird dabei eine 6 gewürfelt, stürzt der Betroffene in den Fluss. Kommt es zu einem Attacke - oder Paradepatzer und werden auf der Patzertabelle die Ergebnisse Sturz (3-5 oder Stolpern (6-8) ausgewürfelt, besteht, wie bei einem Sturz vom Pferd, die Möglichkeit, über das Geländer in den Fluss zu fallen. Wenn dies Cromag passiert, verschwindet er auf immer in den dunklen Fluten.
Akzeptieren die Gefährten die Bedingungen für das Duell. lässt sich Ornavals Hofstaat am gegenüberliegenden Ufer nieder, um den Kämpfern zuzuschauen.

Cromag

Allgemeine Informationen:
Der Streiter, der für Ornaval kämpft, ist ungewöhnlich groß. Er trägt eine Rüstung mit einem Helm. der die Form eines Eberkopfes hat. Sein Pferd ist ein Kaltblüter und hat ein merkwürdig metallisch schimmerndes Fell. Mit fremdartig klingender Stimme stellt er sich als Cromag, Kämpfer des Ornaval vor.

Spezielle Informationen:
Unmittelbar vor dem Kampf nimmt Cromag seinen Helm ab und spekuliert darauf, dass seine Gestalt jedem Gegner Angst einflössen wird.

Meisterinformationen:
Sobald der Held den Eberkopf des Biestingers sieht, muss er eine Mut-Probe bestehen oder den Kampf mit einem Malus von -1 auf AT und PA austragen.
Sollte Cromag im Lanzenkampf aus dem Sattel gestoßen werden, besteht er darauf, den Kampf zu Fuß fortzusetzen. Der Biestinger hat Angst, Ornavals Gunst zu verlieren, wenn es ihm nicht gelingt, seinen Gegner zu besiegen.
Cromags Werte:
MU 20, **KL** 10, **IN** 13, **CH** 7, **FF** 8, **GE** 12, **KK** 19
LE 82, **AT** 14*, **PA** 9*, **RS** 9, **BE** 5, **TP** (siehe unten) **AU** 101, **MR** 2, **MK** 80
Reiten (CH/GE/KK) 7
Lanzenreiten 10+6 (Für einen Angriff im Lanzenreiten wird der Fernkampf-Basiswert zuzüglich des Talentwertes verwendet.)



Kettenwaffen 8
Ausweichen (MU+IIN+GE):4+2 = 13 Im Lanzengang wird die Parade durch Ausweichen ersetzt. Da Cromag einen Turnierschild führt, erhält er einen Bonus von +2. Die Bewegungseinschränkung durch Rüstungen kann beim Lanzengang außer Acht gelassen werden. Wegen der besonderen Situation sind die Proben beider Reiter allerdings pauschal um 5 Punkte erschwert. TP der Lanze: Aus der Anlaufstrecke von je 14 Schritt resultieren für beide Kontrahenten Schadenswürfe mit 2W6. Cromag darf wegen seiner hohen Körperkraft zu diesem Wert weitere 3 TP addieren.
Im Fußkampf führt Cromag eine Ochsenherde. (3W+3) Cromag trägt eine Ritterrüstung ohne Helm. Durch Magie wurde die BE der Rüstung auf 5 reduziert. So ist es Cromag möglich, auch bei einem Sturz aus eigener Kraft wieder aufzustehen.
* Die AT- und PA-Werte beziehen sich ausschließlich auf den Kampf mit der Ochsenherde.

Katastrophe ausgeschlossen

Meisterinformationen:
Sollte der magische Schild nicht ausreichen, den Gefährten den Sieg zu bringen, so ist in diesem besonderen Fall ein göttliches Wunder erlaubt. Sei es, dass der Kämpfer - den sicheren Tod vor Augen - ein Gebet zu seinem Gott schickt, oder dass ein Geweihter aus der Heldengruppe uni Beistand bittet.
Mögliche Varianten sind ein Blitz. mit dem Rondra Cromag erschlägt, eine Flutwelle, die den Biestinger von der Brücke reißt. oder einen Helden, der ins Wasser gestürzt ist, ans Ufer schleudert.

Der Preis des Siegers

Allgemeine Informationen:
Nachdem ihr das Duell gewonnen habt, scheint es so, als habe Ornaval grösstes Interesse daran. dass ihr sein Reich so schnell wie möglich wieder verlasst. Jedenfalls geleitet er euch persönlich zu einem Hügel nahe der Burg, und das. obwohl ihm das Reiten mit seinem verbundenen Arm sichtlich schwer fällt.

Meisterinformationen:
Auf dem Hügel, zu dem die Helden gebracht werden, erhebt sieh ein steinerner Torbogen, der dem Tor zum Garten des Greifenfurter Patrizierhauses ähnlich sieht. in dem Marcian die Magier aus Bethana unterbrachte. (Vergleiche: Das Jahr des Greifen - Der Sturm, Gebäude 30) Der Spitzbogen ist von erlesener Steinmetzarbeit und zeigt zwei Bäume, die sieh einander zuneigen. In den Kronen beider Bäume sind Dryaden zu sehen.
Sobald die Gefährten das Tor durchschreiten, finden sie sich auf einer Waldlichtung, mitten in einem Pilzkreis stehend. wieder. Da sieh nicht vorhersehen lässt, welches Reiseziel die Abenteurer haben, wenn

sie in den Reichsforst kommen. führt das Tor ausnahmsweise nicht nur zu einem bestimmten Ort. sondern zu dem, an den sich die Heiden wünschen.

Abenteuerpunkte

0 AP: Der Held stolpert wie ein Barbar durch die verwunschene Anderswelt.

+75 AP: Der Held sieht ein, dass man mit dem Schwert im Feenreich meist nicht weiter kommt und tötet keinen von Leriellas Gefolgsleuten.

+150 AP: Der Held verhält sieh ritterlich, lässt sieh vom Zauber der Anderswelt gefangen nehmen und zeigt stets eine Spur jener abergläubischen Furcht, die jeden göttergläubigen Aventurier in der Feenwelt niemals verlässt.

Eine alte Geschichte

Am Hof des Prinzen

Allgemeine Informationen:
In der Stadt herrscht ein unbeschreibliches Durcheinander. Allenthalben sieht man verwundete Soldaten. Schwere Wagen mit Verpflegung rattern durch das Gewühl. An allen Straßenecken stehen schreiende Weibel, die junge Männer dazu verlocken wollen, den Rock des Prinzen zu wählen und in eines der ruhmreichen Regimenter des Kaiserreichs einzutreten. Wenn ihr nach dein Quartier des Prinzen fragt, erklärt man euch, es sei unmöglich, den jungen Regenten zu sehen, da Seine Majestät und der Generalstab die Pläne für den Feldzug im nächsten Frühjahr ausarbeiten.

Spezielle *Informationen:*
Einfache Soldaten werden den Weg zu Prinz Brin tatsächlich versperrt finden. Der junge Feldherr verlässt fast nicht mehr das Hauptquartier der städtischen Garnison. Man munkelt, dass er selbst die wenigen Stunden, die er schläft, auf einem Feldbett im Kartenraum des Generalstabs verbringe.

Meisterinformationen:
Erst wenn die Helden ihre Siegel vorzeigen, die sie als Agenten der KGIA ausweisen, wird man sie zu Prinz Brin vorlassen. Der junge Herrscher hört sich geduldig an. was die Abenteurer zu berichten haben. Danach blickt er lange zu einem hohen Seeoffizier in einem neumodisch geschnittenen Uniformrock hinüber. (Bei einer gelungenen Kriegskunst-Probe wissen die Helden, dass es sich dabei um Grossadmiral Sanin. den Kommandanten der kaiserlichen Flotte im Meer der Sieben Winde. handelt.) Nach längerem Schweigen fragt der Prinz die Gefährten, oh sie einen Plan hätten, wie den Greifenfurtern zu helfen sei. Nachdem der Prinz ihnen noch einmal zugehört hat, lässt er den Helden ein bequemes Nachtquartier zuweisen und befiehlt, dass sie am nächsten Tag zur Mittagsstunde wieder im Kartensaal erscheinen sollen.
Um den weiteren Verlauf des Abenteuers nicht zu verkomplizieren, haben die .Abenteurer, ganz egal, ob sie nun in Wehrheim oder in Gareth den Prinzen suchen, auf jeden Fall die richtige Entscheidung getroffen. Ein Fehlschlag und eine weitere, daraus resultierende Reise würde nur unnötig den Fluss des Spiels hemmen. Es ist selbstverständlich möglich, die vorangegangenen Informationen um einige Anmerkungen zu ergänzen, die dem Charakter der Stadt entsprechen. in der sich die Gefährten tatsächlich aufhalten. Informationen über Wehrheim und Gareth finden Sie in der Box: "Das Land des Schwarzen Auges". Noch spät am Abend erhalten die Abenteurer von einem ungeheuer fettleibigen Mann Besuch, der sich als Inquisitor Roderick vorstellt und die Helden danach fragt, wie es ihnen und Oberst Marcian in den letzten Monaten in Greifenfurt ergangen sei. Rodericks hat die Absicht, Informationen zu sammeln, die es erlauben, Marcian und seine Agenten später vor ein Inquisitionsgericht zu stellen. Ohne es zu wissen, sind die Gefährten bereits tief in einen Machtkampf innerhalb der Inquisition verwickelt. Roderick wird sich davon jedoch nichts anmerken lassen. Er behandelt die Abenteurer streng, aber freundlich. Solange sie unter dem Schutz des Prinzen stehen, wird er nichts gegen sie unternehmen. Erzählen die Gefährten von Zerwas und davon, wie Marcian den Sieg mit Hilfe des Vampirs errungen hat. hat Roderick sein Ziel erreicht.

Prinz Brin

Meisterinformationen:
Auch wenn Prinz Brin im ersten Jahr des Krieges gegen die Orks einige schwere Niederlagen erleiden musste, so ist er inzwischen zu einem Heerführer geworden, der in die Analen des Kaiserreichs eingehen wird. Ihn zeichnen gleichermaßen Mut und ein durch bittere Erfahrungen errungenes strategisches Geschick aus. Bei Soldaten wie Offizieren ist er so beliebt, dass die Armee an seiner Seite selbst die Pforten der Niederhöllen erstürmen würde. In jeder Schlacht kämpft er in vorderster Linie, und er würde niemals von einem seiner Recken etwas verlangen, das er nicht selber zu tun bereit wäre. Neben seinem Mut ist er bei den einfachen Soldaten vor allen Dingen deshalb beliebt, weil ihm jene Arroganz fehlt, die bei vielen adligen Offizieren allzu verbreitet ist. So schläft er im Felde wie die einfachen Soldaten oft auf blankem Boden und teilt mit ihnen ihre kargen Mahlzeiten. Zahllose Anekdoten über den Prinzen machen im Heer die Runde. Kurz und gut, man kann sagen, dass es im Kaiserreich, trotz der permanenten Kriege, in die Brin verwickelt ist, schon lange keinen Monarchen mehr gab, der sich einer so allgemeinen Beliebtheit erfreute. Er ist die vollkommene Verkörperung aller Ideale des Rittertums.

Im Namen des Prinzen

Allgemeine Informationen:
Früh am nächsten Morgen werden die Helden von einem jungen Offizier geweckt, der sich dafür verantwortlich fühlt. dass die Abenteurer nicht wie Strauchdiebe aussehen, wenn sie das nächste Mal vor den Prinzen treten. Er sorgt dafür, dass sie ein Bad bekommen und dass man ihnen saubere Kleider bringt. Erst danach werden sie dem Prinzen vorgeführt.

Spezielle Informationen:
Im Kartensaal des Hauptquartiers hat sich der gesamte Generalstab der kaiserlichen Armee versammelt. Män-

ner und Frauen, deren Namen schon lange Legende geworden sind, stehen in kleinen Grüppchen im Saal und mustern die Gefährten, während sie von einem Gardeoffizier bis vor den Prinzen eskortiert werden.

Meisterinformationen:

Gute Rollenspieler sollten ihre Abenteurer mehr als nur ein wenig Ehrfurcht an den Tag legen lassen. Ein Aventurier, der nicht gerade aus dem Hochadel stammt, würde im Angesicht so erlauchter Gesellschaft mindestens weiche Knie bekommen, denn nur selten wird einem einfachen Mann die Ehre zuteil, sich in so prominenter Gesellschaft zu bewegen.

Ganz egal. wie gut den Gefährten ihr Auftritt glückt. Prinz Brin stellt sie höflich vor und gibt ihnen Gelegenheit. noch einmal zu berichten, was sie ihm schon am Vortag erzählt haben.

Danach stellt er gemeinsam mit Grossadmiral Sanin einen tollkühnen Plan vor, wie es einer Flotte von Flussschiffen gelingen könnte, nach Greifenfurt durchzubrechen. (Näheres siehe: "Die Schlacht auf dem Fluss" ff.) Haben die Abenteurer sinnvolle Vorschläge für einen Entsatz der Stadt gemacht. werden diese hei dem Plan berücksichtigt.

Als der Prinz mit seinem Bericht endet, kommt es zu einer heftigen Debatte. Vor allem die älteren Offiziere sind gegen die wagemutige Flottenexpedition.

Noch während eifrig über das Für und Wider der Flottenoperation diskutiert wird, bittet der Offizier. der die Helden schon vor den Prinzen geführt hat, die Abenteurer, dass sie ihm in ein ruhigeres Gemach folgen mögen. Dort überreicht er ihnen eine Dokumentenmappe aus festem. schwarzem Leder, auf der das Wappen des Kaiserreichs prangt. Nur Boten, die im Auftrag des Prinzen unterwegs sind, dürfen solche Mappen tragen. Sie erfahren überall im Kaiserreich höchstes Entgegenkommen. und man wird alles nur Erdenkliche tun. um ihnen ein schnelles Vorwärtskommen auf ihren Wegen zu garantieren. In der Mappe liegen ein Brief an Graf Growin zu Ferdok. mit dem Befehl, den Überbringern des Schreibens ein Flussschiff bereitzustellen, und eine diplomatische Note an Tschubax, den König der Erzzwerge, mit der Bitte, den Boten des Prinzen auf ihrer Suche nach der wahren Geschichte der Schlacht bei Saljeth Hilfe zu gewähren. Der Offizier erklärt den Helden, dass im Hof Pferde für sie bereitständen. Von nun an seien sie Sonderbotschafter im Dienste des Prinzen, und der junge Monarch wolle in Ferdok ihren Bericht entgegennehmen, sobald sie ihre Aufgabe in Xorlosch erfüllt hätten.

Bei dieser Gelegenheit können die Helden auch darum bitten, ihre Ausrüstung zu ergänzen. Sie werden alles erhalten, was nützlich und sinnvoll erscheint. Doch sollten sie in ihren Wünschen das rechte Maß behalten. Wenn sie sich bis hin zum goldenen Zahnstocher bereichern wollen. wird sie der kaiserliche Quartiermeister mit wilden Flüchen zum Namenlosen schicken, und sie werden mit leeren Händen gehen.

Auf Reisen

Allgemeine Informationen:

Ende Efferd, Anfang Travia eine weite Überlandreise zu machen. ist nicht gerade ein Zuckerschlecken. Es scheint, als habe Efferd beschlossen, das Land zu überfluten und die Spuren von Bürgerkrieg und Orkeinfall einfach hinwegzuspülen. Fast Tag und Nacht regnet es, und sobald ihr nicht mehr über die gut befestigten Kaiserstrassen reitet, findet ihr Wege. die mehr einem schlammigen Bach ähneln, als einer Strasse.

Spezielle Informationen:

Mit den Siegeln der KGIA und der Depeschentasche mit dem kaiserlichen Wappen werden die Helden ohne Probleme in jeder Garnison, den Quartieren von Stadtwachen, aber auch in Stationen der Beilunker Reiter kostenlos Essen und Unterkunft erhalten. In Gasthäusern wird man sie mit höchster Ehrerbietung behandeln. Sie bekommen nur das beste Essen und die schönsten Zimmer. Bei Militärposten können die Helden jederzeit ihre Pferde gegen neue Reittiere eintauschen.

Meisterinformationen:

In "Eilmärschen" zu Pferd schaffen die Helden die Strecke Wehrheim - Gareth (ca 150 Meilen) in zwei Tagen. Dazu muss jedem der Gefährten einmal täglich eine Reiten-Probe +5 gelingen. Schaffen nicht alle die Reiten-Proben. so sind einzelne Mitglieder der Gruppe dem hohen Tempo nicht gewachsen. Dann werden statt 75 Meilen pro Tag nur 50 zurückgelegt, weil die schlechteren Reiter häufig eine Pause benötigen.

Die Strecke Gareth - Ferdok beträgt ca. 240 Meilen. Auf diesem Stück des Weges werden die Helden von extrem starken Regenschauern geplagt. Sie sind die einzigen Reisenden auf der Reichsstrasse. Gewaltmärsche sind unmöglich, und sie können froh sein, mit Reit-Proben+2 noch 50 Meilen am Tag zu schaffen.

Durch die Strapazen verlieren die Helden pro Tag zwei LP und sind am Abend so erschöpft, dass ihre Ausdauer beinahe auf Null gesunken ist.

In Raststätten und anderen Quartieren werden die Helden stets von neugierigen Reisenden und Soldaten geplagt. die von den Boten des Kaisers wissen wollen, wie der Krieg im Norden steht. Bedenken Sie, dass für einen durchschnittlichen Aventurier das Treffen mit einen Boten des Kaisers ein außergewöhnliches Ereignis ist.

In Ferdok

Allgemeine Informationen:

Mitten in der Stadt. am Marktplatz. steht die schlichte Residenz des Grafen Growin. Er empfängt euch umgehend und behandelt euch mit der Freundlichkeit, die Boten des Prinzen zusteht.

Meisterinformationen:

Als Graf Growin das Schreiben in Gegenwart der Gefährten liest, erblasst er: Der Prinz fordert ihn nicht nur dazu auf, den Boten schnellstmöglich ein Flussschiff zu verschaffen, mit dem sie bis zu den lngrakuppen reisen können, sondern bittet den Grafen außerdem, seine Stadt darauf vorzubereiten, dass in Kürze der kaiserliche Generalstab eintreffen wird.
Zum einen ist das eine große Ehre für den Grafen. zum anderen aber auch ein harter Schlag für sein Budget, Bis ein Flussschiff für die Helden gefunden ist. vergehen anderthalb Tage, Vielleicht werden sie inzwischen ein wenig des in ganz Aventurien gerühmten "Ferdoker Gerstenbräus" probieren.

Auf dem Grossen Fluss

Allgemeine Informationen:
Die nächste Etappe eurer Reise nach Xorlosch legt ihr an Bord eines dickbauchigen Flusskahns zurück. der über einigermaßen bequeme Passagierkabinen verfügt, Das Schiff treibt mit der Strömung langsam den Grossen Fluss hinab, Die Seeleute begegnen euch mit etwas weniger Zurückhaltung als die Reisenden. die ihr bislang getroffen habt, Einige sind sogar neugierig zu erfahren. was euer Auftrag ist,

Meisterinformationen:

Die Fahrt auf der "Flussschwalbe" (ein recht unpassender Name für den großen, plumpen Kahn) wird ungefähr neun Tage dauern, Das große Schiff schafft täglich rund fünfzig Meilen flussabwärts, Einen halben Tag lang liegt die "Flussschwalbe" in Albenhus vor Anker. um einen Teil ihrer Ladung zu löschen, Auch wenn den Gefährten dies unsäglich langsam vorkommt. so wären sie auch zu Pferd nicht schneller. Es gibt zwar entlang des großen Flusses einen Treidelpfad, doch kann dieser in seiner Qualität keineswegs mit einer Strasse verglichen werden. Außerdem müssten immer wieder kleine Flüsse und Bäche überquert werden, so dass eine Reise querfeldein mit Sicherheit nicht kürzer ist, Häufig steigen in dem diesigen Herbstwetter Nebel aus dem Fluss, Der Kapitän steuert dann das nächste Ufer an und lässt für ein paar Stunden Anker werfen, Während dessen geben die Matrosen Geschichten über den Flussvater und sein Zauberreich zum Besten, das irgendwo in den Fluten des Grossen Flusses liegt. Über Xorlosch wissen die Seeleute nicht mehr, als dass es irgendwo am Oberlauf des Hardelbaches liegt, und dass Menschen dort normalerweise nicht eingelassen werden.

Die letzte Etappe

Allgemeine Informationen:
Eines Nachmittags lässt der Kapitän der Flussschwalbe aus unerfindlichen Gründen Anker werfen, Er zeigt auf einen kleinen Bach, der sich aus den Ingrakuppen in den Grossen Fluss ergießt. und erklärt euch, dass irgendwo am Ufer dieses Baches das Tor nach Xorlosch liegt, Dann lässt er euch in einem kleinen Ruderboot an Land bringen,

Spezielle Informationen:
Der Marsch den Hardelbach hinauf dauert anderthalb Tage. Das Gelände wird immer felsiger und zerklüfteter. Trotzdem sind unweit des Baches die Spuren schwerer Fuhrwerke zu entdecken. Es scheint, als sei Xorlosch doch nicht ganz so gemieden, wie bislang alle behaupteten.

Meisterinformationen:

Am Nachmittag des zweiten Tages können die Helden das Tor erreichen, das den Eingang zu dem weiten Felskrater verschließt, in dem die älteste Stadt des Zwergenvolkes liegt. Eine Mauer mit zwei Türmen verschließt die Felsspalte. die zur Zwergenstadt führt, Das zweiflügelige Tor ist aus massivem schwarzen Granit gefertigt, Es scheint, als könnten nur Riesen diese gewaltigen Torflügel öffnen, Selbst wenn sich Zwerge in der Gruppe der Helden befinden, wird man sie nicht einfach passieren lassen, Versteckt auf einem der beiden Türme befragt sie ein Torwärter. was sie in Xorlosch wollen, Weisen die Helden auf die Depesche des Prinzen an König Tschubax hin, wird ein kleines Körbchen vom Turm herabgelassen, in das sie das Schreiben legen sollen. Danach passiert erst einmal eine Stunde lang gar nichts mehr.
Schließlich wird ihnen dann doch noch erlaubt, die Stadt zu betreten, Ein grosser. geflochtener Korb wird über eine Seilwinde an der Mauer herabgelassen und mit den Helden beladen wieder hochgezogen, Danach bringt sie ein würdiger alter Zwerg durch die Klamm zum Tempel des Angrosch. Dort empfängt sie ein Zwerg mit gepflegtem. stahlgrauem Bart. der zu Zöpfen geflochten ist, Der Mann trägt das Ritualgewand eines Angroschpriesters und stellt sich als Tempelmeister Gramosch, Sohn des Gorro, vor.

Alte Geheimnisse und ihre Wächter

Spezielle Informationen:
Allein in Xorlosch eingelassen worden zu sein, ist eine Ehre. die nur selten Menschen widerfährt, Hier diplomatische Erfolge zu erzielen, ist ein Unterfangen, das sich leicht über Wochen hinziehen kann, Zunächst gilt es, den Tempelmeister Gramosch davon zu überzeugen, dass die Helden würdig sind, bei König Tschubax vorgelassen zu werden, Bis diese Entscheidung fällt, werden die Gefährten in einem Gästehaus untergebracht, In Xorlosch dürfen sich die Helden frei innerhalb des Kraters bewegen, Es ist ihnen nicht gestattet. den Königspalast, einen der Tunnel, die in den Berg führen, oder das Allerheiligste des oberirdischen Angroschtempels zu betreten, (Eine ausführliche Beschreibung und einen Stadtplan von Xorlosch finden sie in der Box *"Dunkle Städte. lichte Wälder"*. Die

Zwerge Aventuriens (S, 57 - 61).

Meisterinformationen:

Jeden Mittag. nachdem er seine Kulthandlungen zu Ehren von Angrosch abgeschlossen hat, bestellt der Tempelmeister Gramosch einen der Helden in seine Privatgemächer, um ihn in einem Gespräch zu prüfen, ob er würdig ist, vom König empfangen zu werden (Etikette-Probe+3), Nur wer diese Prüfung besteht, wird - noch am selben Abend - von König Tschubax empfangen.

Der Held wird in einen kostbar ausgestatteten Raum von ungefähr 10x 10 Schritt gebracht, und Tschubax lädt ihn ein, mit ihm zu plaudern, Der Zwergenkönig wird zunächst keine Fragen beantworten, Erst wenn er sich davon überzeugt hat, es mit jemandem zu tun zu haben, der über mehr Wissen als ein Bauerntölpel oder Holzfäller verfügt, wird er einen Teil der Geschichte über die Schlacht von Saljeth erzählen, Vorher muss der Held mindestens drei der folgenden Proben bestehen: Geschichtswissen+6, Götter und Kulte+4. Kriegskunst+5, Mechanik+5, Rechtskunde+6, Staatskunde+6, (Alternativ kann ein Held auch versuchen, eine um doppelt so viele Punkte erschwerte Lügen-Probe zu bestehen, um in einem Fachgebiet Wissen vorzugaukeln, was wahrlich nicht leicht ist,) Ist Tschubax nicht vom Wissen der Helden überzeugt, verrät er die Geschichte der Schlacht bei Saljeth nicht.

Ein Zwerg hat es viel leichter, beim König gut wegzukommen, Er muss nur eine einzige Probe auf die Wissengebiete bestehen. Dann erhält er die Erlaubnis, in der heiligen Halle. auf einer der 49 Basaltstelen, die die Geschichte des Zwergenvolkes erzählen, den Bericht über die Schlacht hei Saljeth zu lesen.

Scheitern alle Helden am engstirnigen König Tschubax, so können sie den Tempelmeister Gramosch unter Druck setzen und darauf aufmerksam machen, dass es zu Spannungen im Verhältnis zum Kaiserreich kommen wird, wenn man seinen Boten keine Auskunft erteilt, Vielleicht würde der Prinz beim Streit um die Hochkönigswürde unter den verschiedenen Zwergenvölkern dann in Zukunft Arombolosch vom Ambossgebirge unterstützen, Gramosch weiß, derart unter Druck gesetzt, genauso viel zu berichten wie König Tschubax.

Wie König Tschubax die Geschichte der Schlacht bei Saljeth erzählt

Spezielle Informationen:

Folgenden Text lesen Sie dem Helden vor, der von Tschubax als würdig erachtet wird, eine Lektion in zwergischer Geschichte zu erhalten:

Es war wohl noch 250 Jahre, bevor das lästerliche Bosparan in Trümmer versank, als Nargazz Blutfaust vom Stamm der Ghorinchai die Menschen im Norden unterjochte und das Nordreich ausrief,

Wohl 100 Jahre lang regierten die Orken im Norden, und hei einem Hügel in der Stadt Saljeth errichteten sie ihrem Blutgott ein Heiligtum, das tief in die Erde reichte. Dort opferten sie Tiere, Menschen und sogar so manchen tapferen Zwergenkrieger.

Um diesem Treiben ein Ende zu bereiten, sammelte König Ramoxosch 111, ein mächtiges Heer, und am Ende waren es gar 500 Äxte. die ihm folgten, um dem Treiben der Orken in Saljeth ein Ende zu bereiten.

Wie eine alles zermalmende Felslawine zogen sie in ihrem Zorn über die Stadt hinweg, überstiegen hölzerne Pallisaden und trieben die letzten der Schwarzröcke bis in die unterirdischen Kammern ihres Tempels.

Als der Sieg schon sicher war, mischten sich auch einige Krieger des Elfenkönigs Tasilla Abendglanz in das Gefecht ein, um an unserem Ruhm teilzuhaben.

Schließlich ließ Angrosch die Erde erbeben, und der Hohepriester des Tairach wurde unter den stürzenden Erdmassen in seinem Tempel begraben, Zu Ehren unserer Toten errichteten unsere Vorfahren einen mächtigen Turm an jener Stelle, wo sich der Eingang zum Kultplatz der Orks befunden hatte. Selbst unter den Menschen war dieser Turm noch viele Jahrhunderte lang als Torturm bekannt. Er verhütet, dass das Böse, das dort begraben liegt, jemals wieder ans Tageslicht kommen kann,

Meisterinformationen:

Den "Torthurm" kennen die Helden bereits aus ihren Recherchen in Greifenfurt (Siehe: "Das Jahr des Greifen" - Der Sturm, Quelle 4), Die "Fuchshöhle" ist auf seinen Ruinen errichtet, Jedem Abenteurer dürfte nun wohl klar sein, dass die Orks schon seit Jahrhunderten versuchen, das Böse, das in den verschütteten Tempelgewölben unter Greifenfurt liegt, wieder ans Tageslicht zu holen.

Die Heilige Halle

Spezielle Informationen:

Nur Zwergen ist es gestattet, die Heilige Halle von Xorlosch zu betreten, das älteste Heiligtum des Zwergenvolkes, das der Sage nach von Angrosch selbst geschaffen wurde,

Im Licht einer Blendlaterne kann man die Runen auf jener Stele lesen, auf der die Geschichte der Schlacht von Saljeth geschrieben steht,

Meisterinformationen:

Noch ein zweiter Zwerg untersucht die Stelen, Doch ist er ganz offensichtlich wahnsinnig, Aus ihm sind keine zusammenhängenden Informationen herauszuholen, Er redet krauses Zeug, wie zum Beispiel: "…hylailische Pyromanie... bosparanische Interfäkalarkaniden... paramilitanter Populismus… etc.“ Die Priester des Tempels erkären, dass ihm das Studium der Seelen den Verstand verwirrt habe. Kein Zwerg weiß, wie lange der Unglückselige schon vor den Säulen kauert und was ihn über die Jahrhunderte hinweg am Leben hält.

Bevor der zwergische Abenteurer beginnt, die Inschrift auf der Stele zu entziffern, wird er eindring-

lich davor gewarnt, dass bestimmte Runen Wahnsinn verursachen können.
In diesem speziellen Fall ist die Rune für Tairach ein gefährliches Symbol. Sie zeigt eine tanzende Dämonengestalt, die ihre Arme über den Kopf erhoben hat und in jeder Hand ein Herz hält. Jedes Mal. wenn der Zwerg die Rune sieht, nachdem er Xorlosch verlässt, besteht die Gefahr, dass er wahnsinnig wird. (Würfeln Sie mit dem W20 verdeckt auf seine MR. Wird die MR überwürfelt. verliert er sofort und permanent die Hälfte seiner Klugheit. Dieser Wahnsinn kann nur geheilt werden, wenn einem Seelenheilkundigen eine Probe gelingt, für die die Regeln zum Behandeln schlechter Eigenschaften mit Hilfe des Talents Heilkunde, Seele gelten. (Siehe: Vom Kampf und von den Helden. S. 22 in *"Mit Mantel. Schwert und Zauberstab".)*
Wer die Schriftstelen der Heiligen Halle studieren will, muss rudimentäre Kenntnisse im Angramm. einer alten Symbolund Bilderschrift. des Zwergenvolkes besitzen.
Das Besondere an dieser Sprache ist, daß Texte im Angramm immer komplex und mehrdeutig sind. So kann es sein, dass unterschiedliche Gelehrte, je nachdem mit welchen Erwartungen sie an das Schriftstück gehen, sehr unterschiedliche Informationen aus ein- und demselben Schriftstück ziehen.

Das Geheimnis der Stele

Meisterinformationen:

Jedem Leser ist die Tairach-Rune sofort unheimlich. Pro Tag. den ein Zwerg mit der Entzifferung der Schrift auf der Stele verbringt, kann er. über die Informationen von König Tschuhax hinaus, eines der folgenden Geheimnisse enthüllen:
1. Es scheint so, als habe Ramoxosch III. gar nicht beabsichtigt, die Orks in Saljeth anzugreifen. Vielmehr führte ihn sein Heerzug ins Herz des Orklandes, wo er vermutlich nach dem verlorenen Umrazim suchte.
2. Nach einer Niederlage gelang es den Orks. die Zwerge nach Saljeth zu locken. Als die Hauptmacht der Angroschim den Fluss überquerte, wurde sie angegriffen. Der große Tross ging verloren, und das Zwergenheer saß auf der kleinen Insel vor der Stadt fest, auf der heute die Garnison Greifenfurts steht.
3. Als den Zwergen die letzten Vorräte ausgegangen waren. unternahmen sie einen verzweifelten Angriff durch den Fluss auf die Schanzen der Orks. Allein der Tatsache, dass im gleichen Moment völlig überraschend der Elfenkönig Tassila Abendglanz mit einer Koalition aus Elfen und Menschen den Orks in den Rücken fiel, haben die Zwerge ihren Sieg zu verdanken.
4. Die Stadt wurde durch die Koalitionstruppen erobert. Es gelang aber nicht, die Gewölbe des Tairachtempels zu erstürmen. Immer wieder wurden Zwerge und Elfen zurückgeschlagen. Das Kommando über die Orks in den Gewölben führte der Hohe Priester des Tairach, der seinen Feinden Wunden zu schlagen vermochte, die nicht mehr verheilten. Die schreckliche Kriegskeule, mit der er kämpfte, und die den Namen "Fleischreißer" (Xarvlesh) trug, war laut einer Legende unter den Orks dem Hohen Priester von Tairach persönlich geschenkt worden.
5. Der Greif Scraan, Sendbote des Praios, stieg vom Himmel herab. Gemeinsam mit einem Elf, einem Menschen und einem Zwerg drang Scraan in die Höhlen ein. Doch auch sie unterlagen im Kampf gegen den Hohen Priester. Im Tod gelang es den Recken allerdings. das Allerheiligste des Orktempels mit einem elfischen Zauberstein zu verschließen. Ingerimm ließ die Erde erbeben, und weite Teile der unterirdischen Tempelanlage stürzten ein.
Diese Geschichte kommt der Wahrheit um die Schlacht von Saljeth näher als jede andere Niederschrift. die den Sterblichen bekannt ist.

Zurück nach Ferdok

Allgemeine Informationen:
Für den Rückweg nach Ferdok stehen euch zunächst keine Pferde zur Verfügung. In Xorlosch gibt es nur kleine Grubenponys, die für weite Ritte nicht geeignet sind. Ihr könnt nur darauf hoffen, dass ihr unterwegs von einem Flussschiff an Bord genommen werdet.

Spezielle Informationen:
Obwohl die Helden von den Zwergen freundlich verabschiedet werden, haben sie den Eindruck. dass die Angroschim froh sind, als die Abenteurer Xorlosch wieder verlassen. Auch die meisten der Gefährten. die tagelang tatenlos in der Zwergenstadt herumgesessen haben, dürften dankbar dafür sein, den engen Talkessel hinter sich zu lassen.

MeisterinFormationen:

Das Wetter ist immer noch schlecht. Wenn die Helden im Freien übernachten, regenerieren sie nur W6-1 LP je Nacht. Wie lange die Gefährten brauchen, um nach Ferdok zu kommen, liegt völlig in der Hand des Spielleiters. Zu Fuß dauert es mindestens 17 Tage bis zum Ziel. Sollten sie von einer der Flussgaleeren aus Havena an Bord genommen werden, die ungefähr zur selben Zeit unterwegs sind, brauchen die Helden nur 11 Tage. Zufallsbegegnungen werden nach der Tabelle "Mittelländische Wälder" in *"Das Handbuch. für den Reisenden"* (S. 17) bestimmt.

Wieder in Ferdok

Allgemeine Informationen:
Als ihr die Flussstadt endlich wiedererreicht, seid ihr verblüfft, wie sehr sich das friedliche Ferdok in den letzten Wochen verändert hat. Der Hafen liegt voller Schiffe. Am Stadtrand entstehen Dutzende von Holzbaracken, in denen Soldaten und Freiwillige aus dem ganzen Kaiserreich untergebracht werden.

In der ganzen Stadt ist der Lärm der Werften zu hören. Täglich treffen Wagenzüge und Maultierkarawanen ein, um Verpflegung und Ausrüstung für die neue Flussflotte heranzuschaffen.

Spezielle Informationen:
Der Prinz bricht eine Stabsbesprechung ab, um die Gefährten sofort empfangen zu können. Nur Großadmiral Sanin ist zugegen. wenn sie berichten, was sie in Xorlosch erfahren haben.

Meisterinformationen:

Nun steht die Heldengruppe an einem Scheideweg. Jedem dürfte klar sein, dass es für die Verteidiger von Greifenfurt von größter Wichtigkeit ist zu erfahren, was die Orks in oder besser gesagt unter der Stadt suchen. Es muss um jeden Preis verhindert werden, dass diese mythische Waffe in ihre Hände fällt.
Entscheiden sich die Melden dafür, noch einmal zu versuchen, durch die Linien der Schwarzpelze zu brechen, werden sie an der Schlacht auf dem Fluss, die im nächsten Kapitel beschrieben ist, keinen Anteil haben können, denn dass es ihnen in den nächsten Wochen noch einmal gelingt, von Greifenfurt nach Ferdok zu gelangen, ist unwahrscheinlich.
An ihrer Stelle können auch andere erfahrene Krieger damit beauftragt werden. die wichtige Botschaft nach Greifenfurt zu bringen. Doch entspricht das dem Charakter von wackeren Streitern, die monatelang alle Entbehrungen mit den Bürgern der belagerten Stadt `geteilt haben? Letzten Endes müssen Ihre Helden Nelber entscheiden. *was* sie tun. Bleiben sie in Ferdok, werden sie die nächsten Monate mit Spähunternehmen gegen die Orks entlang des Großen Flusses beschäftigt sein. Entscheiden sie sich für Marcian, wird man ihnen die besten Pferde der Stadt verschaffen und alles, was sie brauchen, uni den gefährlichen Ritt zu wagen. Für diese Helden geht das Abenteuer mit dem Kapitel "Auf der Suche nach Xarvlesh" weiter.

Ein alter Feind

Meisterinformationen:

Zu den vielen Stabsoffizieren. die Prinz Brin in Ferdok umgehen, gehört auch der junge Ritter Roger. Er ist ein etwas schlaksig wirkender junger Mann mit wachsblondem Haar. Er ist einer der Späher, die die Bewegungen der Orks nördlich von Angbar auskundschaften, und wird sich bis zum Aufbruch der Flotte den Ruf erwerben, ein tollkühner Reiter zu sein. Meistens ist er alleine unterwegs. Das hat einen guten Grund. Hinter dem harmlosen Roger verbirgt sich Zerwas, der den jungen Mann während eines Botenrittes überraschte, tötete und dessen Gestalt annahm. Zerwas suchte Zutritt zum Stab des Prinzen, um über alle militärischen Operationen zur Rettung Greifenfurts auf dem laufenden zu sein. Er ist noch immer besessen von der Idee. den Tod seiner Geliebten, Sartassa, zu rächen. Er will Greifenfurt und vor allem Marcian den größtmöglichen Schaden zufügen.
Sein Wissen über die Aufmarschpläne der Entsatzarmee verrät er an Sadrak Whassoi, dem er in seiner Dämonengestalt als ein Bote des Tairach erscheint. Das ist einer der Gründe, warum der Schwarze Marschall so hervorragend auf das Gefecht mit der Versorgungsflotte vorbereitet ist. Erst wenn die Entsatztruppen auf dem Marsch sind und sich fast keine Möglichkeit mehr bietet, alleine auf Patrouille zu reiten, kann Zerwas den Orks keine neuen Informationen mehr zuspielen.
Es gelingt dem Vampir so vollkommen. die Rolle des Ritters Rogers auszufüllen, dass niemand im Lagerauch nur die geringsten Zweifel in Bezug auf seine Integrität hätte. Nur der Inquisitor Anshelm, der erst nach dem Aufbruch der Flotte zur Armee des Prinzen stößt, beobachtete den Ritter misstrauisch, weil ihm auffällt, dass Roger nie hei den Feldgottesdiensten zu Ehren der "Zwölfgötter zugegen ist. Sein Schwert Seulaslintan trägt Zerwas, in eine Decke eingeschlagen, ständig bei sich. Wird er auf diese ungewöhnliche Angewohnheit angesprochen, so erklärt er feierlich. er habe bei Boron geschworen, dieses Schwert nur dann zu enthüllen. wenn Blut fließen wird.

Eine Spielvariante

Meisterinformationen:

Nachdem der Prinz sich dazu entschlossen hat, in Ferdok eine Flussflotte zusammenzuziehen, lässt er im ganzen Kaiserreich die Bürger dazu aufrufen. das Unternehmen zu unterstützen. So ist es möglich, die Greifenfurt-Kampagne erst an dieser Stelle zu beginnen. Ihre Heldengruppe könnte zu den vielen Freiwilligen gehören. die sich im Lauf des Herbstes melden und nach Ferdok aufbrechen. In diesem Fall werden sie in die Abenteuer verwickelt, die in den folgenden Kapiteln beschrieben sind.

Abenteuerpunkte:

0 AP: Der Held schlägt gegenüber den Fürsten Aventuriens denselben lockeren Plauderton an, in dem er sich auch mit seinen Gefährten unterhält. Ansonsten führt er sich nur auf wie ein Halbgott.
75 AP: Der Held zeigt größten Respekt gegenüber dem Prinzen und seinen Offizieren und gibt sein bestes. uni schnellstmöglich zum Ziel zu kommen.
150 AP: Der Held verrät Marcian nicht, als der Inquisitor Roderick ihn im Quartier des Prinzen nach dem Verhältnis des Obristen zu Zerwas befragt. Außerdem ist er sich dessen bewusst. dass es eine seltene Gnade ist. wenn ein gemeiner Aventurier die Aufmerksamkeit des Prinzen erringt und es schafft, bis nach Xorlosch zu kommen. Wer seinen Verstand dabei riskiert, in der Heiligen Halle die Geschichte der Schlacht bei Saljeth zu recherchieren, erhält weitere **100 AP.**

Die Schlacht auf dem Fluss

Aufbruch!

Allgemeine Infnrniationert:
Wochen und Monate hat es gedauert, bis die Flussflotte in Ferdok zusammengezogen und ausgerüstet war. Jetzt ist das große Werk endlich vollbracht. 3000 Männer und Frauen sind dem Aufruf des Prinzen gefolgt, um Greifenfurt zu befreien. 50 Schiffe liegen bereit, die Soldaten und Vorräte in die belagerte Stadt zu bringen.
Der berühmte Mechanikus Meister Leonardo hat drei große Flussschiffe mit Kupferplatten panzern lassen und doch zu verhindern gewusst, dass die Kähne unter dem zusätzlichen Gewicht in den Fluten des Grossen Flusses versinken. Maultierkarawanen brachten Schiffgeschütze aus dem Flottenstützpunkt 1larhcnquerdurch die Windhagberge nach Ferdok. Drei Flussgaleeren aus Havena eskortieren die Flotte, und selbst aus dem fernen Thorwal haben sich drei Ottas dem Schiffsverband angeschlossen.
Stolz erfüllt die Helden. denn dass dieser mächtige Flottenverband aufgestellt wurde, ist nicht zuletzt ihr Verdienst.

Meisterinformationen:
So gewaltig sich der Aufbruch der Flotte ausnimmt, so groß sind auch die Probleme, die vor ihr liegen. Um die schwer beladenen Lastschiffe gegen die Strömung und hei ungünstigem Wind den Fluss hinauf zu bringen, reicht die Kraft der Ruderer nicht aus. Aus dem halben Kaiserreich wurden Lastpferde nach Ferdok gebracht. die in Gespannen von vier bis zehn Pferden die Kähne schleppen. Sie folgen dem Treidelpfad im Osten den Flusses. Um die mehr als 400 Pferde und die weit über 100 Fuhrknechte gegen Überraschungsangriffe der Orks zu schützen, ist eine Reiterabteilung von 500 Mann unter dem Oberbefehl des Prinzen aufgestellt worden. Sie folgen dem Treidelpfad und stellen die Späher, die nach Kundschaftern der Orks suchen. Unter diesen Reitern sind die Helden am besten aufgehoben. denn so bietet sich immer wieder Gelegenheit zu kleinen Scharmützeln mit Orks. Außerdem stehen sie vor der schwierigen Aufgabe, herauszufinden. wo sich das Hauptlager des Sadrak Whassoi befindet. Für Zufallsbegegnungen gilt die Tabelle "Mittelländische Wälder" im *"Handbuch für den Reisenden" (S. 17)* Ergebnisse von 1 - 33 bedeuten in diesem Fall immer eine Begegnung mit Orks.
Die Flotte bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 10 - 15 Meilen pro Tag. Alle Pferde mit Fähren über die Raller überzusetzen, die sich 30 Meilen nördlich von Ferdok mit dem Grossen Fluss vereinigt, dauert allein schon zwei Tage. Immer wieder beginnt es zu schneien. Da Winterausrüstung und Zelte den Tross noch weiter aufgebläht hätten und in ausreichender Menge ohnehin nicht beschaffbar waren, verzichtete Prinz Brin ganz darauf. Das bedeutet, dass die Reiter nur in Decken gehüllt nachts im Schnee schlafen müssen. Die Regeneration der Lebensenergie sinkt dadurch auf W6-2. Ein Negativergebnis bedeutet, dass die Helden einen Lebenspunkt verlieren statt zu regenerieren. Nur für Abenteurer, die an Bord eines Schiffes. unter Deck. übernachten. gelten die normalen Bedingungen.

Pferdediebe

Allgemeine Informationen:
Wenige Tage, nachdem ihr die Raller überquert habt, werdet ihr morgens von lautem Geschrei und dem Donnern von Pferdehufen geweckt. Eine Schar berittener Bogenschützen sprengt in das Lager. Männer und Frauen, die sich schlaftrunken aus ihren Decken rollen, fallen unter blitzenden S ihren.

Spezielle Informationen:
Das Lager der Kaiserlichen liegt hinter einer Uferböschung auf einer von Waldstreifen eingegrenzten Wiese. Unten am Fluss sind die Lastpferde und die Reittiere der Ritter angebunden. Im Lager brennen nur noch wenige Feuer.

Meisterinformationen:
Das eigentliche Ziel des Orkangriffs sind die Pferde am Fluss. Sie wollen möglichst viele Tiere davontreiben oder verletzen, uni den Vormarsch der Entsatztruppen zu stoppen. Als sie auf ihren struppigen Ponys die Böschung hinabpreschen, versuchen Phileasson Foggwulf und seine Thorwaler, die hei ihren aufs Ufer gezogenen Ottas übernachteten, die Schwarzröcke aufzuhalten. Doch nur die Götter wissen, wie lange sie dem Orkangriff standhalten können.
Es liegt bei den Helden, einige der mutigeren Soldaten aus dem Lager uni sich zu sammeln und den Schwarzröcken in den Rücken zu fallen, bevor sie ihr Ziel erreichen. Dabei ist zu beachten, dass den Helden kaum Zeit bleiben dürfte, ihre Rüstungen anzulegen.
Wenn der Angriff abgeschlagen wird. verschonen die Schwarzpelze das Heer in den nächsten Tagen und wagen keine weiteren Angriffe.

Von Spähern und Schamanen

Allgemeine Informationen:
Nachdem drei Tage lang kein Ork mehr zu sehen war, melden die Spähtrupps jetzt, dass das ganze Flussgebiet nur so von Schwarzpelzen wimmelt. Es kommt immer häufiger zu Scharmützeln.

Spezielle Informationen:
Flussschiffer, die das Gebiet kennen, erklären, dass nur

noch wenige Meilenweiter nördlich der Zusammenfluss von Ange und Breite liegt. Als Ritter Roger versucht, mit seinem Spähtrupp bis dorthin durchzubrechen, wird die kleine Reiterschar vollständig aufgerieben. Roger ist der einzige Überlebende.

Meisterinformationen:

Das Gebiet wird durch starke Orkpatrouillen gesichert. Für das Spiel gilt, dass die Orkverbände immer doppelt so stark sind wie die kaiserlichen Spähtrupps und noch zusätzlich den Vorteil haben, aus dem Hinterhalt anzugreifen. Allein weit genug den Fluss hinauf zu kommen. uni von Ferne einen Blick auf die Mündung der Breite zu werfen, ist schon ein Abenteuer für sich. Auch Magie hilft nicht weiter. Die Orkschamanen sind äußerst wachsam und reagieren prompt auf jedes Phänomen, hinter dem sie Zauberei vermuten. Selbst wenn ein Spruch auf mehr als eine Meile Abstand zum Lager des Schwarzen Marschalls gewirkt wird, spüren die Schamanen mit großer Wahrscheinlichkeit die Störung im Fluss der astralen Kräfte. (Bei 1-12 auf W20 wird der Zauber bemerkt.) Um die Magier abzufangen, noch bevor sie in die Nähe des Lagers kommen, setzen die Schamanen Wildtiere ein, die sie unter ihre Kontrolle gebracht haben. Hier bieten sich Raben, Wölfe. Wildschweine etc. an. Das sollte die Helden natürlich nicht davon abhalten, trotzdem ihr Glück zu versuchen. Nur ein Blick aus der Vogelperspektive lässt erkennen. wie unerwartet stark das Lager Whassois gesichert ist. Wenn dieses Wissen rechtzeitig den kaiserlichen Generalstab erreicht. kann vielleicht die verhängnisvolle Attacke auf das Hauptlager verhindert werden.

Südwind

Allgemeine lnformationen:
Als die Flotte am späten Nachmittag Anker wirft, dreht der Wind. Zum ersten Mal, seit ihr Ferdok verlassen habt, weht eine stetige Brise aus Süden.

Spezielle Informationen:
Im Laufe des Tages ist auch dem letzten Mann in der Flotte klar geworden. dass die Hauptmacht der Orks nicht mehr weit entfernt sein kann. Soldaten und Schiffer debattieren darüber, dass unter diesen Bedingungen die Pferde auf dem Treidelpfad nicht mehr sicher sind. Ohne die Zugtiere ist es aber unmöglich, die schweren Schiffe gegen die Strömung den Fluss hinauf zu bringen. Schon spekulieren die ersten, dass der Zug der Flotte hier beendet ist. Als dann aber der Wind dreht, wird dies allgemein als ein Zeichen der Götter aufgefasst. Mit dem Wind in den Segeln können die Lastschiffe auch aus eigener Kraft die Breite hinauffahren.

Meisterinformationen:

Unmittelbar nachdem der Wind dreht. versammelt Prinz Brin seinen Generalstab um sich. Auch einige der Helden, die sich in der Vergangenheit ausgezeichnet haben. sollten an der Offiziersversammlung teilnehmen. Unter der Ritterschaft herrscht bei der Lagebesprechung die Meinung vor, man solle die Orks mit einem kühnen Kavallerieangriff in die Wälder treiben, damit die Flotte den günstigen Wind nutzen kann. Sollte der Wind nicht wieder drehen, könnten die Schiffe innerhalb von zwei oder drei Tagen Greifenfurt erreichen.
Wenn die Helden herausgefunden haben, dass die Schwarzpelze bestens auf einen solchen Angriff vorbereitet sind, siegt die Fraktion der Zweifler. Ansonsten wird sich Prinz Brin von den Heisssporen unter seinen Rittern überzeugen lassen, und er gibt den Befehl. alle Reiter für einen Angriff zusammenzuziehen.
Während der Debatte über das Für und Wider eines Angriffs setzt sich der junge Ritter Roger besonders leidenschaftlich dafür ein, den Tod seiner Kameraden zu rächen und die Orks noch heute zu Tairach zu schicken.

Der erste Angriff

Allgemeine Informationen:
Zwei Stunden vor Sonnenuntergang ergeht der Befehl an alle Ritter, sich kampfbereit zu machen. Schon bald sind mehr als 500 Reiter versammelt und folgen dem Prinzen nach Norden.

Spezielle Informationen:
Nördlich des Waldstreifens, der zwischen dem Lager der Kaiserlichen und dem der Orks liegt, formiert sich der Reitertrupp des Prinzen. Vor ihm liegt ein weites, verschneites Feld. Fast eine Meile entfernt haben sich die Orks auf der Kuppe eines am Fluss gelegenen Hügels zum Kampf gestellt. Auf dem Fluss folgen die Galeeren und gepanzerten Schiffe den Reitern. Sie sollen die Ritter während ihres Angriffs mit den Bordgeschützen unterstützen.

Meisterinformationen:
Wenn es den Helden nicht gelungen ist, das Lager der Orks auszukundschaften, reiten der Prinz und seine Ritter geradewegs in eine Falle, die Kolon Tunneltreiber, der Geschützmeister des Schwarzen Marschalls, vorbereitet hat. Die Hügelkuppe ist durch einen Erdwall gesichert, der auf Distanz ebenso wenig zu erkennen ist wie die angespitzten Holzpflöcke, die halb unter dem Schnee verborgen, aus den Flanken des Hügels ragen. Auf der Hügelkuppe stehen, hinter dem Erdwall verborgen, fünf Katapulte, die auf die Ebene ausgerichtet sind. (Näheres siehe: *"Whassois Lager".)*
Um größeren Schaden anzurichten, verschießen die Schwarzpelze während der Reiterattacke keine Felsbrocken, sondern ungefähr faustgroße Kiesel, wie man sie zu Tausenden im Fluss finden kann: Etwa ein halbes Dutzend dieser Steine können von einem Katapult auf einmal abgefeuert werden.
Sobald die Kaiserlichen auf ca. 500 Schritt herangekommen sind, eröffnen die Orks das Feuer. Zur gleichen Zeit beginnen die Schwarzröcke, im Lager auf der Landzunge die Schiffe unter Beschuss zu nehmen. (Siehe: *"Kolons Lage")* Dreimal wird die Reiterkolonne beschossen, bis ihr Angriff zusammenbricht, und noch zwei weitere Salven treffen die Ritter, bevor sie sich wieder aus der Reichweite der Geschütze zurückgezogen haben.
Helden, die sich an diesem Angriff beteiligen, können nichts weiter tun als hoffen. dass ihnen das Schicksal gnädig ist. Sie werden von den Reitermassen mitgerissen. Einzelaktionen sind so gut wie unmöglich. Jeder Spieler muss pro Salve der Orks einmal den W6 rollen. Bei einer 6 geht in unmittelbarer Nähe seines Helden ein Hagel von Geschossen nieder, und ein Wurf mit W20 auf folgender Tabelle ist fällig:
1-9 Kurz vor dem Helden schlägt ein Stein in den Schnee. Eine Reitprobe +3 ist notwendig, um von dem scheuenden Tier nicht abgeworfen zu werden.
10-14 Der Abenteurer muss mit ansehen, wie der Brustpanzer eines der Ritter in seiner Nähe von einem Geschoss zerschmettert wird und es den Mann aus dem Sattel reißt. Der Held muss eine Mut-Probe bestehen, um nicht in Panik zu fliehen. Misslingt die Probe, sind mehrere Reitproben fällig, um seitlich aus der dichten Formation auszubrechen.
15-17 Ummittelbar vor dem Helden stürzt ein Reiter aus dem Sattel. Nur bei einer erfolgreichen Reit-Probe+5 kann er vermeiden, dass er den Mann im Schwung des Angriffs niederreitet.
18-19 Das Pferd des Abenteurers wird von einem Geschoss getötet. Der Held muss eine Gewandtheitsprobe (erschwert um den Rüstungsschutz!) bestehen, um nicht unter dem stürzenden Tier begraben zu werden und W20 SP zu erleiden.
20 Der Reiter wird von einem Geschoss getroffen und erleidet 2W20 SP. Eine um die Anzahl der SP erschwerte Reitprobe ist notwendig, um nicht aus dem Sattel zu stürzen.
Inmitten der heranstürmenden Reiter vom Pferd zu stürzen, ist beinahe eine noch größere Gefahr als von einem Geschoss getroffen zu werden. Wenn die Spieler nicht ausdrücklich darauf bestanden haben. dass ihre Helden in der letzten Reihe der Reiterformation antreten, befinden sich die Abenteurer während des Angriffs inmitten des dichten Pulks oder gar in vorderster Reihe. Durch das rasende Tempo der Kavallerieattacke und auch während des völlig chaotischen Rückzugs haben die Ritter kaum eine Möglichkeit. gestürzten Kameraden rechtzeitig auszuweichen. Das heißt, Helden, die zu Boden gegangen sind, müssen zwei Ausweich-Proben bestehen, uni sich inmitten des Tumults in Sicherheit zu bringen. Für jede missglückte Probe erleiden sie weitere W20 SP. Es gilt auf jeden Fall zu vermeiden. dass einer der Abenteurer hei diesem missglückten Angriff zu Tode kommt. Unter den Pferdehufen der eigenen Kameraden zermalmt zu werden, mag zwar realistisch sein, doch einem Spieler-Helden sollte ein so unrühmliches Ende erspart bleiben.

Ist Greifenfurt verloren?

Allgemeine Informationen:
Nach dem katastrophalen Fehlschlag des Angriffs auf die Orkstellungen herrscht im Lager der Kaiserlichen allgemeine Niedergeschlagenheit. Überall werden Zweifel laut, ob es überhaupt möglich ist, eine so starke Stellung zu erobern. Der Prinz hat sämtliche hohen Offiziere zu einer Lagebesprechung zusammengerufen.

Meisterinformationen:
Nach den vorangegangenen Abenteuern hat Prinz Brin die Helden bereits persönlich kennen gelernt und weiß uni ihre herausragenden Fähigkeiten. Aus diesem Grund finden die Gefährten jederzeit Gehör bei dem jungen Herrscher. wenn sie realisierbare Vorschläge haben. die Flotte möglichst unversehrt an den Geschützstellungen der Orks vorbeizubringen.
Nur wenn die Spieler keinen eigenen Plan zur Rettung der Flotte entwickeln, werden Phileassons Ideen umgesetzt. Dazu ist allerdings anzumerken. dass das, was man vor allem unter Thorwalern als "Phileassons Plan" rühmt, nur in der Grundidee von dem verwegenen Kapitän stammt. Hätten die Ingenieure des Windhager Regiments unter der Anweisung von Prinz Brin nicht einige entscheidende Verbesserungen vorgenommen, wäre vermutlich die Hälfte

der kaiserlichen Reiterei beim Versuch, die Schiffsbrücken zu überqueren, ins Grossen Fluss ertrunken.

Phileassons Plan

Allgemeine Informationen:
Am Morgen nach der Schlacht werden über 400 Krieger und Schiffer ausgeschickt. um zwei Meilen südlich des Lagers Bäume zu fällen und zum Fluss zu schaffen.

Meisterinformationen:
Phileasson hatte die Idee, das Orklager auf der Landzunge anzugreifen. Da es durch den Fluss geschützt ist, vermutete der Thorwaler, dass es wesentlich schwächere Verteidigungsanlagen habe.
Um die kaiserliche Kavallerie bis hinter die Linien der Schwarzpelze zu bringen, müssen außerhalb der Sichtweite der Orks zwei Schiffsbrücken gebaut werden, die es den schwer gepanzerten Rittern erlauben, den Grossen Fluss und die Ange zu überqueren.
Ein Plan des Schlachtfeldes befindet sich in der Heftmitte.

1 Das Lager der Kaiserlichen

Allgemeine Informationen:
Nur ein einziges Zelt ragt über das verschneite Ufer, an dem die kaiserliche Armee biwakiert. Dort beraten sich die Feldherren und der Prinz.
Viele der kleineren Schiffe aus der Flotte sind auf das Ufer gezogen worden, während die großen Flussboote in der Mitte des Stroms vor Anker liegen. Entlang des Uferstreifens sind die schweren Arbeitspferde. die die Schiffe flussaufwärts gezogen haben, gemeinsam mit den Schlachtrössern der Ritter angepflockt.

Spezielle Informationen:
Der größere Teil der Annee verbringt die eisigen Nächte auf den Schiffen, wo es unter Deck ein wenig wärmer als im Freien ist. Die Kavalleristen. ein Teil der Infanterie sowie der Prinz und die meisten seiner Offiziere übernachten, dick in Decken gehüllt. unter freiem Himmel.
Nur ein kleiner Teil der Streitmacht ist tagsüber mit Bäume fällen beschäftigt. Die meisten treiben Müßiggang oder überprüfen in Erwartung einer neuen Schlacht noch einmal Waffen und Ausrüstung. Die Lagerwachen sind verdreifacht worden. Trotzdem kommt es immer wieder zu kurzen Gefechten mit den Spähern der Orks.

Meisterinformationen:
Wenn die Helden sich nicht hei den Vorbereitungen zur Flussüberquerung beteiligen, sollten sie Gelegenheit haben, in Geplänkeln mit Orks ihren Mut zu kühlen.

2 Whassois Lager

Spezielle Informationen:
Nach wie vor verwenden die Orks große Sorgfalt darauf, ihre Lager gegen kaiserliche Späher abzuschirmen. Alle Gerüchte. die in Brins Armee kursieren, beruhen auf dem wenigen, das während des Angriffs zu sehen war, beziehungsweise auf dem, das die Helden in Erfahrung gebracht haben.

Meisterinformationen:
Im Hauptlager des Sadrak Whassoi sind fast 2000 Krieger versammelt. Durch seine eigenen Kundschafter weiß der Schwarze Marschall, dass die Orks den Kaiserlichen an Schlagkraft kaum unterlegen sind. Weil er sich in den von Kolon konzipierten Lagern aber für unbesiegbar hält, zögert Whassoi, diese Stellungen aufzugeben und seinerseits einen Angriff auf das Lager des Prinzen zu wagen. Die Orks haben ihr Hauptlager auf einem großen, abgeflachten Hügel aufgeschlagen, der auf allen Seiten durch einen Erdwall gesichert wurde. Zusätzlich ließ Kolon die Hügelflanken mit angespitzten Pfählen bestücken und vor dem Hügel Fallgruben ausheben. Im Süden des Lagers stehen 5 Böcke (Katapulte), die sowohl auf den Fluss. als auch auf das verschneite Feld vor den Befestigungsanlagen ausgerichtet werden können. Im Westen des Lagers beherrschen 10 schwere Rotzen den Fluss.
Gemeinsam mit den Geschützen auf der Landzunge kann so jedes Schiff. das versucht. in die Mündung der Breite einzulaufen. in ein vernichtendes Kreuzfeuer genommen werden.
Um die Lager ausreichend mit Artillerie bestücken zu können. musste Kolon die besten Geschütze aus den Belagerungsschanzen vor Greifenfurt abziehen. Dem Zwerg folgte auch der größte Teil der Arbeitssklaven in das Heerlager Whassois.
Die Orks auf dem Hügel sind gut verproviantiert und haben ausreichend Lederzelte. um allen Kriegern ein warmes Nachtlager zu bieten. Damit sind sie bestens darauf vorbereitet, auf dieser Hügelkuppe den Winter zu verbringen.

3 Die Schiffsbrücke

Spezielle Informationen:
Am späten Nachmittag vor dem zweiten Angriff lichten etliche der schweren Lastkähne aus der kaiserlichen Flotte ihre Anker und lassen sich mit der Strömung ein Stück flussabwärts treiben. An einer Stelle, an der der Grosse Fluss ein wenig schmaler ist, manövrieren die Kapitäne ihre Schiffe so, dass sie eine lange Kette von einem Ufer zum anderen bilden. Der Abstand zwischen den einzelnen Schiffen beträgt jeweils etwa 10 Schritt.
Nachdem die Flusskähne sicher vor Anker liegen, beginnen die Soldaten des Windhager Technischen Regiments und des Angbarer Schanz- und Sappeurregiments, aus den vorbereiteten Baumstämmen eine Schiffsbrücke zu zimmern. Von Rumpf zu Rumpf werden die Stämme verlegt. Um die gewaltigen Holzmas-

sen zu bewegen. sind hunderte von Freiwilligen notwendig. Sobald ein Abschnitt fertig ist, werden die runden Hölzer mit einem Gemisch aus Sägespänen und Erde bestreut, damit die Pferde später besseren Halt finden.
Es wird die ganze Nacht durchgearbeitet. Erst kurz vor Morgengrauen ist das Werk schließlich vollendet.

Meisterinformationen:

Die Schiffsbrücke hat eine Länge von fast 200 Schritt und ist etwas mehr als 3 Schritt breit. Durch die Dünung des Flusses schwankt die Brückenkonstruktion leicht und die schweren Stämme reiben knarrend aneinander. Hoch zu Ross wird man die Schiffsbrücke nur mit Hilfe von Sporen und Kandarre überqueren können. Mehrere ReitProben+8 sind fällig, uni sicher an das andere Ufer zu gelangen. Bei einer missglückten Probe wird der Reiter abgeworfen. Würfelt er eine 6 auf W6, landet der Unglückliche im eisigen Fluss. Nur wenige der jüngeren Ritter versuchen, auf so unvernünftige Weise die Brücke zu überqueren.
Die meisten nehmen ihr Pferd am Zügel und versuchen, es unter gutem Zureden bis zum anderen Ufer zu bringen. Selbst gut dressierte Schlachtrösser scheuen beim Anblick der schwankenden Brücke. Um ein Pferd unter diesen Bedingungen auf die Brücke zu bekommen, ist eine erfolgreiche Abrichten-Probe notwendig.
Da höchstens zwei "Reiter" nebeneinander den Übergang passieren können und zwischen den einzelnen Paaren immer einiger Abstand gewahrt wird, dauert es länger als geplant, bis die Reitertruppen des Prinzen das andere Ufer erreicht haben. So kommt es, dass die Reiter fast zwei Stunden später als vorgesehen hei Phileasson eintreffen.

4 Die Brücke über die Ange

Allgemeine Informationen:
Einige Stunden vor Morgengrauen verlässt Phileasson das kaiserliche Lager. An Bord seiner Langboote türmen sich Baumstämme, aus denen eine zweite Brücke gefertigt werden soll.

Meisterinformationen:

An Bord der Ottas befinden sich Magier, die Nebel aus dem Fluss steigen lassen, als die Langboote das Orklager auf der Landzunge passieren. Etwas mehr als eine Meile nördlich von Kolons Lager wird die zweite Schiffsbrücke errichtet. Gegen die starke Strömung der Ange anzurudern, ist eine fast übermenschliche Anstrengung. Als die Thorwaler kurz nach Sonnenaufgang die Brücke errichtet haben. sind sie zu Tode erschöpft. Würden sie jetzt von den Schwarzpelzen angegriffen, könnten sie kaum noch nennenswerten Widerstand leisten. Als die kaiserliche Kavallerie nicht kommt, wird Phileasson immer nervöser.
An der Stelle, an der die Brücke errichtet wurde, ist die Ange weniger als 30 Schritt breit. Die Brücke ist gut 6 Schritt breit und verläuft mittschiffs über die Drachenboote.

5. Kolons Lager

Spezielle *Informationen:*
Über Kolons Lager ist noch wesentlich weniger bekannt als über das Hauptlager auf der anderen Flussseite. Die kaiserlichen Offiziere vermuten allerdings, daß es weniger stark befestigt ist. da die Neiden Flussarme einen beinahe unüberwindlichen natürlichen Schutz darstellen.

Meisterinformationen:

Im Lager auf der Landzunge führt Kolon Tunneltreiber, der oberste Geschützmeister in der Armee Sadrak Whassois, das Kommando. Weil Kolon diese Stellung durch ihre günstige Lage für so gut wie unangreifbar hält, hat er darauf verzichtet. auch im Norden Erdwerke errichten zu lassen. Nur die Flussufer sind durch Schanzen gesichert. Hinter Wällen hat er seine Katapulte versteckt, und für den Fall, dass die Kaiserlichen einen Landungsversuch unternähmen, sollen sie zur Verteidigung dienen. Die verschneiten Erdwälle sehen auf einige Distanz wie natürliche Steilufer aus. An der Spitze der Landzunge sind 5 Böcke in Stellung gebracht, um von dort Schiffe, die den Grossen Fluss hinaufkommen, zu beschießen. Im Osten des Lagers stehen fünfschwere Rotzen, die die Mündung der Breite beherrschen.
Sobald Schiffe in Sicht kommen, lässt Kolon bei den Böcken große Feuer entfachen, in denen die Steine für die Katapulte bis zur Glut erhitzt werden. Der Zwerg hofft darauf, dass die glühenden Geschosse größeren Schaden anrichten und vielleicht sogar Feuer entfachen. Wie im Hauptlager sind auch Kolons Truppen in Lederzelten untergebracht, die nördlich der Schanzen stehen. Dazwischen türmen sich auf grob gezimmerten Karren wahre Berge von Vorräten. Nördlich des Lagers sind 30 Orkponys angepflockt.
Unter Kolons Kommando stehen etwa 200 Orks. Sie werden bis zum letzten Blutstropfen gegen die Kaiserlichen kämpfen. Kolon allerdings wird versuchen zu fliehen, sobald er erkennt, dass die Schlacht verloren ist.

6 Die Flusssperre

Meisterinformationen:

Die Flusssperre ist aus dicken Baumstämmen gefertigt. die untereinander mit kurzen Eisenketten verbunden sind. Damit die Stämme nicht aus dem Wasser ragen, hat man an ihrer Unterseite Netze mit Steingewichten angebracht. Selbst die Galeeren der kaiserlichen Flussflotte erreichen - wenn sie gegen die Strömung anrudern müssen - nicht genügend Geschwindigkeit, um mit ihren Rammspornen die Sperre zu durchbrechen. Dieses unter den Wellen verborgene Hindernis kann zur tödlichen Falle für die ganze Flotte werden, denn die Schiffe. die die Barriere

unmöglich überwinden können, stauen sich in der Mündung der Breite zwischen den Geschützbatterien der Orks.
Am Ostufer ist die Kette unterhalb der Orkstellung an einem mächtigen Baumstumpf verankert. Am Westufer, unweit von Kolons Lager. hat man ein eigenes kleines Wachlager errichtet, um die Verankerung der Flusssperre gegen Sabotageakte durch Spähtrupps zu schützen. Auch hier ist die Kette mit einem mächtigen Baumstumpf verbunden. Das Lager wird durch einen hufeisenförmigen Erdwall geschützt und hat eine feste Mannschaft von 10 Orkkriegern. Der Erdwall ist durch zugespitze Pfähle gegen Reiterangriffe gesichert.
Nachdem die Helden die Konfrontation mit Zerwas überlebt haben (siehe: *"Die Maske fallt")* und sich der Angriff auf Kolons Lager in viele Einzelkämpfe aufsplittert. sollten sie fliehende Orks bemerken, die sich auf das im Wald verborgene Lager zur Sicherung der Flusssperre zurückziehen. Wenn es den Abenteurern gelingt, dieses kleine Lager zu erobern und die Flusskette zu zerstören, haben sie eine weitere schlachtentscheidende Tat vollbracht. Fußsoldaten, die gegen einen Verteidiger hinter einem Erdwall kämpfen, erhalten einen Abzug von 3 auf ihre Attacke.
Für jeden Hieb, den die Helden mit einer normalen Waffe gegen die schwere Eisenkette der Flusssperre führen. müssen sie einen Bruchfaktortest ablegen. (Die Kette kann nur von Waffen beschädigt werden, die W6+3 oder mehr TP erzielen!) Gelingt der Bruchfaktortest, wird der Eisenkette ein Schadenspunkt zugefügt. Sobald die Kette 20 Schadenspunkte erhalten hat. zerbricht sie. Die Strömung zieht die Baumsperre nach Süden und spült sie schließlich vor das Ostufer unterhalb des Lagers auf dem Hügel.

Die Werte eines Orks (Zholochai):
MU 14, **LE** 38, **AT/PA** 13/10, **TP** W+5, **RS** 3**, MR** 0, **MK** 25
Fernkampf: 12, Reiterbogen W+4

Die Maske fällt

Allgemeine Informationen:
Auch die Brücke über die Ange habt ihr mit dem Pferd am Zügel überquert. Danach führte der Prinz seine verwegene Schar in das langgestreckte Waldstück, hinter dem das Lager der Orks liegt. Von Süden her ertönt Schlachtlärm. Es scheint, als habe Grossadmiral Sanin den Kampf gegen die Schwarzpelze bereits eröffnet. Der Waldstreifen. den ihr durchquert. wirkt wie tot. Kein Tier ist zu sehen, und kein Geräusch außer dem Gefechtslärm vom Fluss ist zu hören. In einer langen Reihe formieren sich Brins Reiter am Waldrand. Das Lager der Orks liegt ungeschützt vor euch. Ganz wie ihr gehofft hattet, gibt es keine Verteidigungsanlagen. die es vor einem Angriff aus dem Norden schützen.
Der Prinz zieht sein Schwert und ruft: "Rache für Greifenfurt!" Hunderte von Männern und Frauenstimmen in den Schlachtruf ein, und mit ohrenbetäubendem Donnern setzt sich die Reiterkolonne in Bewegung.

Spezielle Informationen:
Die Orks werden von dem Angriff der Kaiserlichen völlig überrascht. Obwohl sie sofort die Geschütze wenden, können sie gerade noch zwei Salven abfeuern. bevor die Ritter in das Lager einbrechen.

Meisterinformationen:
Alle Helden. die am Angriff beteiligt sind, würfeln zweimal auf der Tabelle aus dem Kapitel: "Der erste Angriff". Danach löst sich der Kampf in Einzelgefechte auf. Noch bevor die Reiter das Lager erreichen, kommt es zu einen ungewöhnlichen Zwischenfall. Ritter Roger, der an der Seite des Prinzen reitet, zieht sein Schwert und versucht den Feldherren anzugreifen. Doch reißt ihm der Felsbrocken eines Geschützes die Waffe aus der Hand und zerschmettert seinen Schwertarm. Anshelm. seine Leibwache und einige Rondrageweihte umkreisen den Schwerverletzten. Auch die Helden haben Gelegenheit, in die Situation einzugreifen.
Roger kann sich nur noch mit letzter Kraft im Sattel halten. Seine Züge verzerren sich. Vampirfänge wachsen aus seinen Kiefern. Um bei diesem Anblick nicht in Panik das Weite zu suchen, müssen die Helden eine Mut-Probe bestehen.
Roger versucht. durch den Kreis der Reiter zu brechen, die ihn umringen. Dabei stürzt er vom Pferd und taumelt zu Fuß weiter.
Um ihm den Weg abzuschneiden, ist eine Reit-Probe notwendig.
Roger bückt sich und zieht sein Schwert, das ihm aus der 1 fand gerissen worden war, aus dem hohen Schnee. Spätestens beim Anblick der Waffe und der Veränderung. die mit dem schlaksigen Ritter vor sich geht, sollten alle Spieler, die auch den ersten Teil der Kampagne kennen, ahnen, mit wem sie es in Wirklichkeit zu tun haben. Es ist Zerwas. der sich hinter der Gestalt des jungen Edelmanns verbirgt! Pferde. die die Verwandlung von Roger in Zerwas' Dämonengestalt mitansehen. geraten in Panik. (Reitproben+6, um im Sattel zu bleiben.) Mit wilden Schwerthieben attackiert der Erzvampir jeden, der in seine Nähe kommt. Als die Verwandlung in die Dämonengestalt abgeschlossen ist, flieht Zerwas und fliegt davon.

An Bord des Widders

Allgemeine Informationen:
Kurz vor Morgengrauen lichten die Kampfschiffe der Flussflotte ihre Anker. Grossadmiral Sanin gibt Befehl nach Norden zu segeln und die Orklager anzugreifen.

Spezielle Informationen:
Kurz bevor die Schiffe in Reichweite der Orkgeschütze

kommen, ergeht der Befehl. alle Segel einzuholen. Von nun an müssen die Frauen und Männer an Bord mit ihrer Muskelkraft gegen die Strömung des Flusses ankämpfen. Den leichten Galeeren fällt das nicht schwer, doch die schwer gepanzerten Flussschiffe kommen nur noch dank einer genialen Erfindung von Meister Leonardo voran. Mit dem Geschütz im Bug können sie Anker verschießen. Sobald diese Geschosse in den Fluten versunken sind und festen Halt gefunden haben, beginnen Dutzende von Seeleuten, eines der beiden Ankerspille im Rumpf des Widders zu drehen. So wird das schwere Schiff langsam vorwärts gezogen. Um nicht zurückgetrieben zu werden, sichert ein zweiter Anker das Schiff, während alles für einen neuen Schuss mit der schweren Rotze im Bug vorbereitet wird. Normalerweise sind die zwei Anker backbord und steuerbord vordem Geschütz an der Bordwand befestigt. Mit wenigen Handgriffen kann die Rotze so umgebaut werden, dass sie wieder normale Munition verschießt. Zusätzliche Antriebskraft geben die langen Ruder mittschiffs. Zwei Rojer sind notwendig, um eines der Ruder zu bedienen. Backbord wie Steuerbord verfügt der Widder jeweils über sechs Ruderplätze.
Im Heck des Widders ist ein Kran angebracht. mit dem Hindernisse aus dem Flussbett entfernt werden können. Mittschiffs erhebt sich eine lang gestreckte Kajüte, auf deren Dach ein Bock (Katapult) steht. Auf den Breitseiten des Daches sind jeweils drei Hornissen aufgestellt. Von hier oben kommandiert Admiral Sanin seine Flotille. Eine schmale Leiter am hinteren Ende der Kajüte führt auf das Dach.

Meisterinformationen:

Noch am Abend vor der Schlacht erlässt der Prinz einen Befehl, nach dem sich die Magiebegabten des Heeres unter (lern Kommando von Sanin versammeln sollen. Allgemein rechnet man damit, dass die Schiffe Angriffen durch die Orkschamanen ausgesetzt sein werden. Während der Schlacht auf dem Fluss empfiehlt es sich, die Spielergruppe in zwei Kontingente aufzuspalten. Die nicht magiebegabten, mehr kämpferisch veranlagten Helden werden mit Sicherheit mehr Gefallen an der Kavallerieattacke finden, wohingegen die Zauberkundigen ihre besonderen Talente am besten aus der relativen Sicherheit eines Schiffes entfalten können.
Mit wie vielen Magiern Sie den Widder über Ihre Helden hinaus bestücken, liegt in Ihrem Ermessen. Niemand wird den Zauberkundigen einen Vorwurf daraus machen, wenn sie den größten Teil des Gefechts unter Deck und in Sicherheit verbringen. Zum Ruhme gereicht ihnen dieses Verhalten allerdings nicht.
Befinden sich die Abenteurer während des Gefechtes an Deck. rollen Sie regelmäßig den W20:

1 - 12 Der Zauberer steht wie ein Fels in der Brandung. (Vielleicht sollte er seine Kaltblütigkeit mit einer Selbstbeherrschungs-Probe dokumentieren.) Rund um ihn herum schlagen Geschosse ein, doch er selber wird auf scheinbar wunderbare Weise nicht verletzt.
13 - 14: Den Zauberer trifft ein Pfeil (W6+4 TP). Dieses Ergebnis gilt nur, wenn das Schiff bis auf Pfeilschussweite an die Orks herangekommen ist (100 Schritt oder weniger). Ansonsten gilt das gleiche wie unter 1 - 12.
15: Ein Geschoss der Orks hat die Tongefässe mit Hylailer Feuer auf dem Kajütendach in Brand gesetzt. Flüssiges Feuer rinnt durch die Speigatten aufs Hauptdeck. Kein Wasser kann diese Flammen löschen! Wenn den Helden keine Lösung einfällt. nimmt die Rotze auf dem Vordeck so schweren Schaden, dass sich der Widder für W20+2 Spielrunden nicht mehr vorwärtsbewegen kann, obwohl die Schiffszimmerleute sofort mit der Reparatur beginnen. (Dieses Ereignis findet nur einmal statt! Sollte noch weitere Male eine 15 gewürfelt werden, ist das Ergebnis zu ignorieren.)
16 - 17: Direkt vor dem Magier schlägt ein Felsbrocken in den Fluss. Der Held wird von aufspritzendem Wasser überschüttet. Verzichtet der Abenteurer darauf, unter Deck zu gehen, sich abzutrocknen und neue Kleider anzuziehen, verliert er von nun an durch die eisige Kälte stündlich 2 LP, bis er wieder für längere Zeit ins Warme kommt. Alle Zauberproben, die der durchnässte und frierende Magier ablegt, sind zusätzlich zu allen weiteren Abzügen, die sich ergeben mögen. um zwei Punkte erschwert.
18 - 19: Ein glühender Felsbrocken schlägt gegen die gepanzerten Schiffsaufbauten. Messerscharfe Steinsplitter sirren durch die Luft. Der Held erleidet 2W6+3 Trefferpunkte.
20: Eine dunkle Ahnung durchzuckt den Helden. Nur pfeilschnelle Reflexe können jetzt noch sein Leben retten, sonst wird ihn ein glühender Felsbrocken zerschmettern. Misslingt eine Ausweichen-Probe, erleidet der Zauberer 3W20+15 Trefferpunkte.

Auf eigene Faust

Allgemeine Informationen:
Mit Sonnenaufgang kommt der Kampfverband in Reichweite der orkischen Geschütze. Großadmiral Sanin geht unruhig auf dem Kajütendach auf und ab. Eigentlich hätte der Prinz jetzt die Stellung auf der Landzunge angreifen sollen. Doch nichts geschieht! Dann seht ihr, wie der Grossadmiral ruckartig stehen bleibt. Er legt seine Hände an den Mund, so dass sie einen Trichter bilden, und ruft so laut, das man es weit über den Fluss hören kann: "Alle Leut' auf Gefechtsstation! Wir greifen an und werden dein Prinzen den Weg ins Lager ebnen!"

Meisterinformationen:

Gegen seine Befehle beginnt Sanin den Angriff auf das Orklager noch vor dem Eintreffen der Reitertruppen. Der Grossadmiral befürchtet, dass der Prinz auf unerwarteten Widerstand gestoßen sein könnte. Durch den Angriff hofft er die Orks so weit zu schwächen, dass sie eine Kavallerieattacke nichts

mehr entgegenzusetzen haben, wenn die Reiter endlich eintreffen.
Von nun an ist die Flotte in ein erbittertes Artillerieduell mit den Orkstellungen verwickelt. Bis die Schiffe sich wieder zurückziehen und die Reiter Kolons Lager erobert haben, werden ca. 2 Stunden vergehen.

Sturmfahrt

Allgemeine Informationen:
Nach den schweren Gefechten am Vormittag hatten sich die Kampfschiffe zurückgezogen und aus größerer Distanz das Hauptlager der Orks mit Hylailer Feuer beschossen, während die Schiffszimmerleute versuchten, notdürftig einen Teil der Schäden an den Schiffen zu beheben. Eine der Galeeren steht in hellen Flammen und treibt langsam Richtung Süden. Überall hörte man Gerüchte, der Großadmiral sei schwer verletzt worden. Doch jetzt zeigt sich Sanin wieder auf dem Kajütendach des Widders. Ein blaugoldener Wimpel wird am Mast aufgezogen. und erneut beginnt hektische Betriebsamkeit an Bord. Gleichzeitig frischt der Wind auf, und von Süden ziehen Sturmwolken heran.

Spezielle Informationen:
Nur die höchsten Offiziere wissen, dass kurz nach Einbruch der Dunkelheit ein Durchbruchsversuch gewagt werden soll. Die Kampfschiffe sollen mit gelöschten Positionslichtern bis dicht unterhalb der Orkstellung laufen, um dann die Signallichter erneut zu entfachen und das Feuer der Orkgeschütze auf sich zu ziehen. Gedeckt durch die gepanzerten Schiffe wird der Rest der Flotte die Breite hinaufsegeln.
Im Laufe des Tages ist die Schiffsbrücke südlich des Lagers der Kaiserlichen abgebrochen worden, und alle Truppen und Transportschiffe sind bereit, den Durchbruch nach Greifenfurt zu wagen.

Meisterinformationen:
Noch bevor die Flotte in die Mündung der Breite einläuft, hat dichtes Schneetreiben eingesetzt und die Sicht auf weniger als zehn Schritt reduziert. So scheinen die Schiffe vor den Blicken der Orks sicher zu sein, allerdings wächst auch die Gefahr, dass es zu Kollisionen kommt. Ist die Flugsperre bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht entdeckt und zerstört, droht eine Katastrophe: Etliche Schiffe werden auf die Baumstämme auflaufen und kommen so in die Gefahr, von den Lastkähnen, die ihnen folgen, gerammt zu werden. Mitten in das Knäuel aus Schiffen werden die Orks mit den zehn schweren Rotzen des Hauptlagers schießen. Allein der Widder mit dem Kran im Heck kann dann die Kette noch zerstören. Wie katastrophal es sich auswirkt, wenn die Sperre nicht beseitigt ist, liegt im Ermessen des Spielleiters. Damit die anderen Schiffe ohne Probleme in die Mündung der Breite einlaufen können, müssen sich die gepanzerten Schiffe und Galeeren der Orkstellung auf weniger als zwanzig Schritt nähern.

Trotz des Sturms entbrennt ein mörderisches Gefecht. Auf die kurze Distanz schützt nicht einmal die Kupferpanzerung gegen die Geschosse der schweren Rotzen. Wahre Wolken von Pfeilen gehen auf die Schiffe nieder. Die Helden würfeln erneut auf der Tabelle aus dem vorangegangenen Kapitel. Solange das Schneetreiben andauert, gilt für alle Würfelergebnisse ein +2, danach ein +5, da sich die Schiffe nun wesentlich dichter am Feind befinden. Ergebnisse über 20 gelten als Pfeiltreffer. (Siehe 13 - 14) Die Kaiserlichen schießen mit Hylailer Feuer in das Lager der Orks. Bald kann man überall auf dem Hügelkamm lodernde Brände sehen. Die ganze Zeit über ist Trommelschlagen und ein monotoner Singsang aus dem Lager der Orks zu hören.
Plötzlich wird das Schneetreiben lichter, und die Helden können beobachten, wie aus den Bränden im Lager der Orks Flammen hoch in den Himmel steigen und sich in einem einzigen Punkt zu einem Wesen aus tosendem Feuer vereinen. Die Kreatur nimmt die Gestalt eines Feuervogels an und kommt auf den Widder zugeflogen.
Der Feuervogel ist ein mächtiges Elementarwesen von der Ebene des Feuers. Die Kreatur verfügt über keinen Rüstungsschutz im herkömmlichen Sinne. Normale Waffen vermögen sie nicht zu verwunden. (Was nutzt es schon, mit einem Schwert nach Flammen zu schlagen?) Man kann den Feuervogel nur mit Magie und Wasser bekämpfen. Ein Eimer voller Wasser verursacht bei der Kreatur W6 Schadenspunkte. Kommt der Feuervogel mit einem GARDIANUM PARADEI in Berührung, erhält er so viele Schadenspunkte, wie ASP in den Zauber investiert

wurden. Den wirksamsten Schutz bietet eine WAND AUS WASSER. Rufen die Abenteurer über den Zauber MEISTER DER ELEMENTE ein anderes mächtiges Elementarwesen oder gar den Elementarherren des Wassers herbei, so wird die Flammengestalt vertrieben. Mit dem Zauber ZORN DER ELEMENTE (Wasser) können 6W6 SP verursacht werden.
Ein IGNIFAXIUS hingegen steigert die Lebenskraft der Kreatur. Mit jeder Kampfrunde auf dem Schiff steigt die "Lebenskraft" der Gestalt um einen Punkt. da das Feuer selbst durch die Panzerplatten hindurch das Holz des Schiffsrumpfes beschädigt. Gelingt es dem Feuervogel. die drei Tongeschosse mit Hylailer Feuer in Flammen aufgehen zu lassen, die neben dem Geschütz auf dem Kajütendach liegen, so steigt die Lebenskraft des Elementars um weitere W20 je Kugel.

Anfangswerte des Feuervogels:
AT 12, **PA** 0, **LE** 120, **RS** speziell,
TP 2W6+2/W20+6, **MR** 15, **MK** 200

Glückt eine Attacke. so hat die Flammengestalt einen ihrer Gegner berührt. Der Betroffene erleidet 2W6+2 SP. Keine Rüstung schützt vor dem lodernden Feuer. Gelingt dem Elementarwesen eine "gute Attacke". so findet sich sein Gegner in einem Ring von Feuer wieder und verliert jede Kampfrunde W20+6 LE. Ein Held, der im Feuer eingeschlossen ist, kann die Flammenwand nur durchbrechen, wenn er eine Mut-Probe+7 besteht, dabei erleidet er noch einmal 3W6+2 SP.
Es steht auch den Gefährten eines Gefangenen frei, durch die Flammenwand zu brechen. Für sie gelten dieselben Konditionen, doch sollten sie bedenken, dass jeder, der einen Freund aus dem Flammenkreis holen will. zweimal die tosende Glut durchschreiten muss.
Sollte sich herausstellen, dass die Helden mit dem Kampf gegen den Feuervogel überfordert sind, leisten Sie ihnen Schützenhilfe durch Mannschaftsmitglieder, die versuchen, die Feuergestalt mit Wassereimern zu löschen, oder durch andere Zauberer, die sich noch an Bord befinden. Auch wenn der Feuervogel besiegt wird, werden die Orks nicht aufhören, die Schiffe der Kaiserlichen zu beschießen. Weitere Angriffe der Schamanen sind allerdings nicht zu erwarten, da sie mit der Bändigung des Sturms und der Anrufung des Feuervogels ihre gesamten Kräfte verbraucht haben.

Ein letztes Hindernis?

Meisterinformationen:
Mit Hilfe des Krans im Heck des Widders kann die Sperre in der Flussmündung ein wenig angehoben werden. Dann besteht die Möglichkeit. einen der Baumstämme durchzusägen, oder eine der Ketten zu zerschlagen, die die Stämme miteinander verbinden. (Für letzteres gelten die gleichen Bedingungen wie in dem Kapitel *"Die Flusssperre"* beschrieben.) Die Helden müssen sich an der Bordwand des Widders abseilen, um an der Flusssperre arbeiten zu können, die nur ein wenig über die Wasseroberfläche gezogen wurde. Das Schiff liegt dabei weiterhin unter Beschuss!

Gen Greifenfurt

Spezielle Informationen:
Nachdem der Flotte der Durchbruch gelungen ist, segeln die Schiffe einige Meilen flussaufwärts und nehmen dort den Inquisitor Anshelm und etliche Ritter, die zum Entsatz für Greifenfurt vorgesehen sind, an Bord.

Meisterinformationen:
Dies ist die einzige Gelegenheit für Abenteurer, die mit den Reitern des Prinzen gekämpft haben, noch an Bord der Schiffe zu kommen.
Nach dem erfolgreichen Durchbruch braucht die Flotte noch fünf Tage. um bei stetigem Südwind nach Greifenfurt zu segeln. Nachts ankern die Schiffe in der Mitte des Flusses, um vor Überraschungsangriffen der Orks sicher zu sein. Abgesehen von einigen kurzen Geplänkeln mit Bogenschützen an den Uferstreifen kommt es auf der letzten Etappe bis Greifenfurt zu keinen Zwischenfällen mehr. Die Flusssperre mit den kleinen Flößen, die die Helden passieren mussten, als sie aus Greifenfurt geflohen sind, ist von den Schwarzpelzen verlassen worden und stellt kein nennenswertes Hindernis mehr dar.

Abenteuerpunkte

0 AP: Die Helden beteiligen sich nicht an Spähtrupps und zeigen auch sonst kein Engagement, auf das Schicksal der Flottenexpedition Einfluss zu nehmen.
+75 AP: Die Helden lassen keinen Hinterhalt der Orks aus und stellen immer wieder unter Beweis, dass ihr strategisches Denken auf den Ruf ATTACKE! begrenzt ist.
+150 AP: Es gelingt den Helden, das Lager der Orks auszukundschaften und den verhängnisvollen Angriff der kaiserlichen Kavallerie zu verhindern.
+200 AP: Die Helden haben wesentlichen Anteil an der Ausarbeitung der Angriffsstrategie gegen die Orklager und entscheiden durch Mut und umsichtiges Handeln immer wieder kritische Situationen zu Gunsten der Kaiserlichen. Es ist den Abenteurern gelungen, die Gunst des Prinzen zu erlangen, und ihr Wort wird auch bei zukünftigen Entscheidungen Gewicht haben.

Der Prinz

Meisterinformationen:

Prinz Brin bleibt mit dem größeren Teil der Reitertruppen und allen Zugpferden in dem eroberten Lager der Orks zurück, um zu verhindern, dass die Schwarzpelze ihre Stellungen wieder einnehmen und die Flusssperre erneuern können. Während er auf die Rückkehr der Flotte wartet. kommt es zu Artilleriegefechten mit dem Lager auf der anderen Seite des Flusses.

Auch die Schiffe, die unter dem Kommando Großadmiral Sanins zurückkehren, geraten noch einmal unter Beschuss. Als die Flotte die Stellung der Orks passiert hat, lässt der Prinz die eroberten Geschütze im Lager Kolon Tunneltreibers vernichten. Mit Hilfe der Thorwaler wird noch einmal eine Flussbrücke über die Ange errichtet, und der Prinz führt seine Reiter durch schwere Winterstürme nach Ferdok zurück.

Als das Wetter wieder besser wird, begibt sich der junge Herrscher nach Wehrheini, um dort eine Armee aufzustellen, die im Frühjahr zur endgültigen Befreiung Greifenfurts dienen soll. Helden, die ihn begleiten, werden in den nächsten Wochen und Monaten mehr mit den Unbilden des Wetters und der Unfähigkeit junger Rekruten zu kämpfen haben als mit den Orks. Es besteht aber auch die Möglichkeit, die Helden mit einer Botschaft zu einem späteren Zeitpunkt nach Greifenfurt zu schicken oder sie als Späher einzusetzen, die dem Prinzen regelmäßig Bericht über die Fortschritte erstatten, die die Schwarzröcke bei der Belagerung machen.

Die Flotte, die für das Entsatzunternehmen zusammengezogen wurde, löst sich auf, und die Kapitäne führen ihre Schiffe zu den Heimathäfen entlang des Großen Flusses zurück.

Sadrak Whassoi gibt unmittelbar nach dein Abzug der Kaiserlichen sein Lager an der Breite auf. Da er die Geschütze durch den hohen Schnee nicht mehr in die Stellungen vor Greifenfurt zurückbringen kann, lässt er sie zerstören. Mit seiner Armee zieht er nach Norden und versucht, in der Schlacht um Greifenfurt doch noch eine Entscheidung zu Gunsten der Orks zu erzwingen.

Auf der Suche nach Xarvlesh

Zurück nach Greifenfurt

Allgemeine Informationen:
Zum ersten Mal seit Wochen klart das Wetter auf. Eine steife Brise aus nördlicher Richtung bläst euch in die Gesichter. Bis auf die Höhe von Angbar trefft ihr noch regelmäßig auf Kundschafter der kaiserlichen Armee, doch danach beginnt das Niemandsland. Ausgebrannte Bauernkaten sind euer Nachtlager und entlang der Straßen und Wege trefft ihr immer öfter auf Spuren der Orks.

Meisterinformationen:
Nördlich von Angbar kann die Gefährten nur ein ausgeprägter Gefahreninstinkt vor Begegnungen mit Orks schützen. Einmal täglich sollte der erfahrenste Held eine Gefahreninstinkt-Probe +3 ablegen, damit die Abenteurer Schwierigkeiten rechtzeitig aus dem Weg gehen können. Je näher die Gruppe Greifenfurt kommt. desto häufiger kann plan auf Späher der Orks treffen.
Selbst mit guten Pferden werden die Helden bis Greifenfurt sechs bis sieben Tage brauchen, da sie häufig gezwungen sind, sich zu verstecken oder größere Umwege zu machen. Folgende Varianten für Begegnungen mit Orks sind denkbar:
1. Die Gefährten geraten in einen Hinterhalt von einigen Bogenschützen.
2. Die Helden haben ihre Spuren nicht sorgfältig genug verwischt, und ein Trupp Orks nimmt die Verfolgung auf.
3. In hügeligem Gelände erscheint plötzlich ein Reitertrupp von Orks auf einer Hügelkuppe, kaum mehr als 100 Schritt von den Gefährten entfernt. Die Schwarzröcke sind von der Begegnung genauso überrascht wie die Helden. Die Werte für unterschiedlich gefährliche Orkkrieger finden Sie im ersten Band der Greifenfurt-Kampagne. Bedenken Sie, dass die Helden mit ihren Pferden meist problemlos entkommen können. Der größte Teil der Orkstreifen ist nicht beritten, und auch den Reitern auf ihren kurzbeinigen Ponys dürften die Helden leicht entkommen können (Reitprobe+3).
Erwecken die Gefährten durch ihr Verhalten den Verdacht, dass sie nicht bloß kaiserliche Späher sind, sondern versuchen, nach Greifenfurt durchzukommen, werden die Schwarzröcke systematisch Jagd auf sie machen.

Die Schanze am Fluss

Allgemeine Informationen:
Als ihr endlich in Sichtweite von Greifenfurt kommt, müsst ihr mitansehen, wie die Schwarzröcke Belagerungsgerät und Truppen vor der Schanze am Fl uß auf dem Westufer der Breite zusammenziehen. Das ganze Heerlager der Orks scheint in heller Aufregung zu sein.

Spezielle Informationen:
Der gesunde Menschenverstand sollte den Helden verbieten, etwas zugunsten der Garnison der Flußschanze zu untemchnmen. Zu groß ist die Übermacht der Orks. Drei Tage lang dauert das Drama um die belagerte Stellung, dann sind von der Schanze am Fluß nicht mehr als rauchende Trümmer geblieben, und die Schwarzpelze ziehen sich über den Fluß zurück, um vor den Toren der Stadt ein Siegesfest abzuhalten.

Meisterinformationen:
Als die Helden die Stadt erreichen, dauert der Kampf um die Schanze schon über eine Woche und neigt sich dem Ende entgegen. Da die Orks durch ihre Belagerungsarbeiten beschäftigt sind, sind weniger Patrouillen unterwegs. Mit einer Wildnisleben-Probe +6 finden die Helden ein sicheres Lager für mehrere Tage, das nur wenige Meilen von Greifenfurt entfernt liegt. Wer sich der Stadt nähert, muss eine Gefahreninstinkt-Probe bestehen, um nicht doch auf einen der wenigen Posten zu treffen. Die Nacht des Siegesfestes ist die günstigste Gelegenheit. uni bis zu den Toren der Stadt zu kommen. Sollten die Helden den Fluss durchqueren müssen, gelingt dies mit einer Reitprobe+4. Die Holzbrücke nördlich von Greifenfurt wird immer von Orks bewacht. Hoch zu Ross durch die weit aufgefächerten Linien des Orklagers zu kommen, ist selbst in der Nacht des Siegesfestes schwer. Eine kombinierte Sich Verstecken- und Schleichprobe+4 muss gelingen. Lassen die Helden die Pferde laufen, können sie die Linien der Orks bei einer erfolgreichen Schleichprobe+3 unbemerkt durchqueren. Die Wachen auf den Stadtmauern werden die Melden spätestens dann bemerken. wenn sie durch leises Rufen auf sich aufmerksam machen. Man wird ihnen heimlich eines der Tore öffnen.
Wenn die Helden von den Orks entdeckt werden, beginnt eine wilde Verfolgungsjagd bis zum nächstgelegenen Stadttor. Mit einen tollkühnen Ausfall ermöglichen die Torwächter den Gefährten, in letzter Sekunde durch das rettende Tor in die Sicherheit der Stadtmauern zu gelangen.

Auf der Suche nach dem "Torthurm"

Allgemeine Informationen:
Nachdem ihr Marcian und den Offizieren der Stadt von euren Erkenntnissen über die Geschichte der Schlacht bei Saljeth berichtet habt, wird beschlossen, am nächsten Tag nach dem geheimnisvollen Torthurm zu suchen.

Meisterinformationen:

Abgesehen von den Türmen der Stadtmauer sind die einzigen turmartigen Gebäude in der Nähe des Hügels, auf dem der Platz der Sonne liegt, der Henkersturm. in dem sich Zerwas niedergelassen hatte, und die "Fuchshöhle".

Bei beiden Türmen ist durch den Beschuss der Orks an etlichen Stellen der Putz weg gebrochen, und das blanke Mauerwerk liegt frei. Ein Zwerg kann ohne Schwierigkeiten bestimmen, dass zumindest die Mauern des Erdgeschosses der "Fuchshöhle" wesentlich älter sind als der Henkersturm.

Die "Fuchshöhle" wurde auf den Ruinen des alten Torthurms errichtet. Die unteren Gewölbe sind noch vollständig so erhalten. wie sie die Zwerge vor über 1000 Jahren errichtet hatten. Nehmen die Helden im Purpurgewölbe die Stoffbahnen von den Wänden und klopfen die verputzten Mauern mit Hämmern ah, so findet sich zunächst keine Stelle, die sich eindeutig als Hohlraum identifizieren lässt. Nur an dein Mauerabschnitt, der der mächtigen, gemauerten Steinsäule (in der sich Lancorians geheime Wendeltreppe verbirgt) am nächsten liegt. klingt das Klopfgeräusch ein klein wenig anders (Sinnenschärfe-Probe +4). Wird dort der Putz von der Wand gebrochen. finden die Helden ein vermauertes Bogentor. In die Mitte der Öffnung ist ein fast zwei Schritt hoher Runenstein eingesetzt. (Weitere über die "Fuchshöhle' finden Sie im ersten Band der Greifenfurt-Kampagne.)

Der Runenstein

Allgemeine Informationen:

Man muss nicht magiebegabt sein, um die Aura der Macht zu spüren, die diesen Stein umgibt. Gewundene, bedrohlich aussehende Runen bedecken seine gesamte Oberfläche.

Meisterinformationen:

Uni den Anblick des Steins ertragen zu können, muss den Helden eine Aberglauben-Probe misslingen. Falls einer der Gefährten die Schriftstele in Xorlosch untersucht hat, birgt der Stein eine ganz besondere Gefahr für ihn: Zwischen den Runen taucht immer wieder das Tairach-Symbol auf! Wer dieses Zeichen schon aus der Heiligen Halle kennt, muss auf W20 seine Magieresistenz unterwürfeln oder verfällt dem Wahnsinn.

Die Inschrift des Steins ist in Angram abgefasst. Auch diesmal ist ihr Sinn mehrdeutig, doch es scheint, dass der Zauber des Steins verhindert, dass irgend etwas, das sich in den verschütteten Gewölben befindet, diesen Platz verlassen kann. Die Schriftzeilen werden von einer stilisierten Schlange eingefasst, die sich selbst in den Schwanz beißt. Ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR (+5) enthüllt, dass der Runenstein das Zentrum eines starken magischen Gewebes ist, dessen Kraftlinien offensichtlich noch tief ins Erdreich führen. Außerdem lässt sich erkennen, dass der Zauber gebrochen ist, sobald man vorn Gewölbe aus den Runenstein
entfernt. Auf der Rückseite des Runensteins scheint der Zauber die Wand undurchdringlich zumachen. Der Spruch, der hier gewirkt wurde, ist geodischen Ursprungs und beruht auf einem Bündnis mit dem Elementarherren der Erde. Nachdem die Struktur des Zaubers bekannt ist, verbietet Marcian, das vermauerte Tor zu öffnen, solange die Orks nicht bis in die Nähe des Turms kommen. Als Wachen werden Lysandra und ein Teil ihrer Löwinnen eingeteilt.

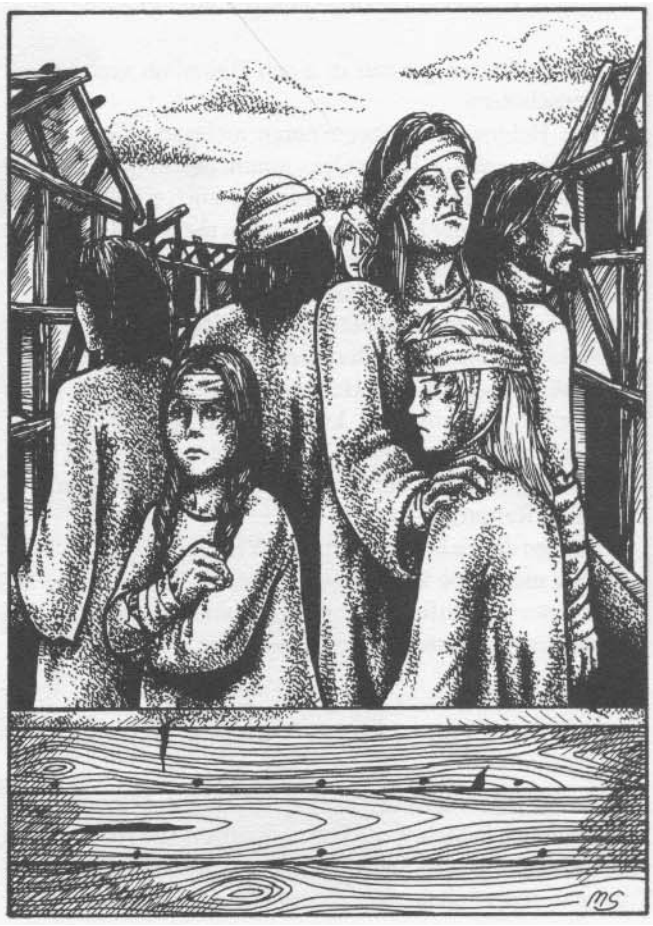
Die sterbende Stadt

Allgemeine Informationen:

Auch wenn die Belagerungsaktivitäten der Orks seit der Erstürmung der Schanze am Fluss stark nachgelassen haben, ist mit jedem Tag deutlicher zu sehen, dass der Willen der Verteidiger zu brechen droht. Beinahe habt ihr das Gefühl, dass mancher Bürger euch hinter eurem Rücken verflucht und man den Schwarzpelzen am liebsten die Tore öffnen möchte.

Spezielle Informationen:

Die meisten Gebäude der Stadt sind so stark beschädigt, dass sie nur unzureichenden Schutz vor Regen und Schnee bieten. Je weiter der Winter vorrückt, desto mehr gleichen die Bürger und Soldaten mit ihren spitzen Gesichtern und ausgemergelten Körpern den Schreckgespenstern aus Kindermärchen. Um den alten Glombo Brohm sammelt sich eine täglich größer wer-



dende Schar halbwahnsinniger Flagellanten. Die Männer und Frauen ziehen mit entblößten Oberkörpern durch die Stadt und schlagen sich mit Peitschen und Ruten den Rücken blutig. Dabei beten sie lautstark, daß Praios der Stadt seine Gnade schenken möge.

Meisterinformationen:

Schildern Sie das Greifenfurt der Monate Boron und Hesinde in den düstersten Farben. Reichen der Kampf mit Hunger, Seuchen und Verzweiflung dazu nicht aus, können Sie auch noch auf gelegentliche Bombardements der orkischen Belagerer zurückgreifen. Selbst unter den Helden sollten sich bis Ende Hesinde Zweifel einstellen, ob die Stadt noch zu retten ist. Der einzige Lichtblick offenbart sich einem Abenteurer, dem hei regelmäßiger Beobachtung der Orkstellungen eine kombinierte Sinnenschärfe- und Kriegskunst-Probe gelingt. Ihm fällt auf, dass die Schwarzröcke aus unerfindlichen Gründen den größten Teil ihrer Geschütze abziehen. (Nur Sie als Spielleiter wissen, dass dies geschieht, weil Sadrak Whassoi weiter südlich am Zusammenfluss von Ange und Breite zwei befestigte Lager errichten lässt, um dort die Flotte des Prinzen aufzuhalten.) Kündigt ein Abenteurer an, dass er aufmerksam die Erdhügel vor dem Hauptlager des Sharraz Garthai beobachtet, wird er nach einigen Tagen mit Sicherheit sagen können, dass dort irgendwelche Arbeiten vor sich gehen. Was genau die Orks tun, kann er allerdings nicht erkennen. Dass sie Tunnel tief unter die Mauernder Stadt treiben, lässt sich für die Belagerten vielleicht erahnen, aber Gewissheit können sie nur durch ein Kommandounternehmen erlangen. Der verräterische Druide Gamha und die Orkschamanen achten darauf, dass es keinem Magiebegabten gelingt, so ohne weiteres das Hauptlager auszuspähen. Erst wiederholte Versuche von Seiten der Helden sollten hier zu einem Erfolg führen.

Die Rolle des Uriens

Meisterinformationen:

Griens ist der einzige Überlebende der Nacht. in der Zerwas wieder erwachte. Der Vampir hat den ehemaligen Soldaten verstümmelt und geblendet. Seitdem glaubt Uriens, Zerwas sei sein Herr und Meister, doch die Kräfte. die ihn durchströmen, sind anderen Ursprungs. Seit jener Nacht besitzt er das zweite Gesicht, und er betrachtet diese Gabe als einen Fluch.

Die meisten Bewohner Greifenfurts glauben, der verstümmelte Bettler sei wahnsinnig, doch das stimmt nur zum Teil. Ein Mann, durch den sich Kräfte offenbaren, die jenseits menschlichen Verstehens sind, spricht nicht mehr so wie die, zu denen er einst gehörte.

Für das Spiel bedeutet das, dass Uriens meistens unzusammenhängendes Gestammel von sich gibt, manchmal aber auch wichtige Botschaften übermittelt. Wann immer Ihre Spieler nicht mehr weiter wissen, sollten Sie Ihnen über Uriens neue Informationen zuspielen. Doch sorgen Sie dafür, dass die Gruppe es sich nicht zu leicht macht. Greifen die Helden hei jedem kleinen Problem auf den Propheten zurück, sollten seine Orakel eine Weile so kraus und verrückt sein, dass niemand etwas damit anzufangen vermag. Uriens soll zwar eine Hilfe sein, doch dient er nicht dazu, den Spielern das Denken abnehmen!

Auf der anderen Seite können Sie den Propheten auch zum Aufbau einer unheimlichen Atmosphäre nutzen. indem er vieldeutige Orakel von sich gibt, die sich später auf die eine oder andere Weise erfüllen. Dazu einige Beispiele:

1) Der Tod trägt rot.

Diesen Spruch wird man von Uriens vor allem in den ersten Monaten der Belagerung oft hören. Er kann sich sowohl auf Marcian mit seinem roten Umhang beziehen als auch auf Zerwas, der in seiner Dämonengestalt eine rötlich schimmernde Hautfarbe hat, oder auch auf Sartassa, die einen roten Kapuzenmantel trug, als sie ihre Morde im Hafenviertel beging.

2) Vor dem Eis kommt das Feuer und wird des Schiffers Heuer.

Diesen Spruch kann man Uriens immer dann in den Mund legen, wenn den Spielern noch keine wichtigen, neuen Informationen zugespielt werden sollen. Der Prophet sieht hier das Feuer auf dein Fluß voraus, in (lern ein Teil der Versorgungsflotte verbrennen wird.

3) Sieh die Zeichen dessen, der kommt von Osten! Wehe, wenn das Vergangene nach der Zukunft greift, denn höre, finster ist, was im Finstren reift. Und ...

Diese unglückselige Prophezeiung bring Uriens nie zu Ende. Was sie bedeuten mag. wissen allein die Zwölfgötter. Wenn der Prophet die Schatten der Zukunft sieht, fängt er hysterisch an zu schreien, und es besteht die Gefahr, dass er versucht, sich das Leben zu nehmen. Doch zurück zu den Orakeln, die für das Spiel relevant sind:

4) Der zu deinen Füßen liegt, der hat des Praios Kind bekriegt.

Mit diesem Spruch spielt Uriens darauf an, dass der Hohe Priester der Orks den Greifen Scraan erschlagen hat. Ihre beiden Leichen liegen tief unter dem Platz der Sonne. Diese Information sollten die Helden. noch bevor sie nach Xorlosch aufbrechen, erhalten.

5) Kleiner Stein ganz groß, ward zum Todeslos.

Eine Anspielung auf den Zauberstein der Elfen, der die Kultstätte der Orks verschloss, gleichzeitig aber auch die Helden, die zu diesem Zeitpunkt noch lebten, mit dem Hohen Priester zusammen unter der Stadt einsperrte. Der Orakelspruch kann zu einem beliebigen Zeitpunkt eingesetzt werden.

6) Ihr solltet euch sputen, ihr Diener des Guten.

Sonst werden die Bösen mein Rätsel lösen.

Ich kann dir Weisheit schenken! Doch vermagst du zu denken?

Kleiner Stein ganz groß, ward zum Todeslos...

Diesen dringenden Aufruf richtet Uriens an die Helden,

wenn sie gegen Ende Hesinde versuchen, ihn zum Sprechen zu bringen. Die krausen Sätze sind lediglich ein unbestimmter Hinweis darauf, dass die Orks ihrem Ziel schon nahe sind. Vielleicht können die Gefährten auf diese Weise noch einmal dazu gebracht werden, einen Versuch zu unternehmen. auszukundschaften. was sich hinter den Erdhügeln im Hauptlager der Orks abspielt. Zu diesem späten Zeitpunkt sollten sie auf jeden Fall Erfolg haben.

7) Lang und gewunden ist der Weg, den Krieger und Häuptlinge gehen,
doch der Priester vermag ihn am Ende des geraden Weges sehen.

Dieser gewundene Spruch weist darauf hin, dass es zwei Wege in das Heiligtum unter dem Platz der Sonne gab: den der Krieger und Häuptlinge. der in weiten Spiralen in die Tiefe führte, und den der Priesterschaft des Tairach, der schnurgerade ins Allerheiligste führte. Als der Elfenstein den Eingang zur Kultkammer noch nicht verschlossen hatte, konnte man auf der unteren Hälfte des Weges schon von weitem das Standbild des Tairach sehen. Den entscheidenden Orakelspruch werden die Helden erst zu hören bekommen, wenn es ihnen nicht gelingt, den Stein vor dem Allerheiligsten des Orktempels zu entfernen. Erst wenn die Not am größten ist, sollte folgender Orakelspruch preisgegeben werden:

8) Geh, siehe diesen Stein so kalt!
Bedenke dann, das Wort ist alt.
Die verborgene Macht zu kennen,
musst' laut der Kerze Opfer nennen.
Doch Vorsicht vor der Worte Spiel,
der Tempel Glanz führt nicht zum Ziel.
Der Peraine Frühlingswort
hilft dir an diesem finstren Ort.
Doch formen muss die Menschenlunge
der Göttin Ruf nach Elfenzunge.
Denn es ist ein Elfenstein,
der dort steht in dem Gebein.
Ist's mit Bedacht zurück gesprochen,
dann ist die Zaubermacht gebrochen.

Diese Reime sind der Schlüssel, mit dem die Helden den Bann auf dem Elfenstein brechen können, der das Allerheiligste verschließt. Um den Stein zu entfernen, muss man laut ein Zauberwort aussprechen. Sobald das Kommando erklingt, wird er auf die Größe eines Spielwürfels zusammenschrumpfen.

Der Kerze Opfer ist das Wachs. Mit *'der Worte Spiel'* ist gemeint, dass nicht nach Kerzenwachs, sondern dem Imperativ Singular zu "wachsen" gefragt ist. Wachs'! ist nach einer alten Legende der Befehl der Göttin Peraine, den sie im Frühjahr jeder einzelnen Pflanze zuruft. Dieses Wort muss natürlich in der Sprache der Elfen ausgesprochen werden, denn der Stein stammt schließlich von den Elfen. Jeder Elf oder Halbelf kennt das Lösungswort. "Wachse" heißt Nurdrala! Um den Felsklotz schrumpfen zu lassen, ist es notwenig, das Wort falsch herum auszusprechen. Also ALARDRUN! Wenn die Helden triumphierend vor dem Stein stehen und dieses Zauberwort rufen, wird allerdings nichts geschehen.

Um die Dramatik dieser Situation noch zu steigern, sollten in diesem Augenblick die Orks in den Tunnel einbrechen und den Helden ein erstes Gefecht liefern. Gleichzeitig sieht es so aus, als würde über ihren Köpfen die ganze Stadt von Schwarzpelzen überrannt.

Vielleicht sind Ihre Abenteurer aber auch zu gescheit, um auf diese letzte Tücke hereinzufallen. Bedenke dann, das Wort ist alt, heißt nichts anderes, als dass das Lösungswort in Isdira nichts nutzt. Der Stein stammt aus einer Zeit, in der es die heutige Sprache der Elfen noch nicht gab. Erst wenn die Gefährten das Lösungswort in Asdharia, der alten Sprache des Elfenvolkes aussprechen, wird der Stein schrumpfen und der Weg frei sein. Doch dies vermag nur ein Elf, denn Menschen ist es nicht gegeben, diese zweistimmig zu sprechende Sprache zu erlernen. Sollte kein Elf in der Gruppe sein, so kann Andra das Lösungswort aussprechen. "Wachse" heißt "Nusra". Das Lösungswort ist ARSUN, was in der alten Sprache zugleich auch "vergehen" oder "sterben" heißt.

Von der Kriegskunst der Orks

Meisterinformationen:

Wenn die Helden bis Ende Hesinde noch nicht herausgefunden haben, dass die Orks einen Tunnel unter die Mauern der Stadt hindurch getrieben haben und versuchen. auf diesem Wege zu dein zerstörten Heiligtum zu gelangen, dann gibt es eine allerletzte Möglichkeit, dem bevorstehenden Unglück vorzubeugen: Dem Helden mit dem höchsten Wert im Talent Kriegskunst wird eines Morgens auf einem Wachgang in der Nähe der "Fuchshöhle" auffallen, wie das Wasser einer Pfütze erzittert, obwohl in der Nähe kein schweres Fuhrwerk unterwegs ist und es in der Stadt auch schon lange keine Reiter mehr gibt. Für einen Krieger, der sich in der Belagerungskunst auskennt, ist dies ein sicheres Indiz dafür, daß unter seinen Füßen ein Tunnel vorangetrieben wird. Die Orks brauchen für den Tunnelbau allein deshalb so lange. weil ihnen seit Wochen Kolon Tunneltreiber fehlt. Zwei der drei unterirdischen Ginge, an denen sie gebaut haben, sind durch grobe Fehler eingestürzt. Doch als würde Tairach persönlich ihn schützen, ist dem dritten Gang nichts geschehen, und es wird den Schwarzpelzen in wenigen Tagen gelingen, den "Weg der Schamanen" zu finden, der unmittelbar ins Allerheiligste der alten Kultstätte führt.

Wettlauf unter der Erde

Allgemeine Irrformationen:

Nachdem feststeht, dass die Schwarzpelze vermutlich bald durch ihren Tunnel in die verschütteten Tempelanlagen eindringen werden, gibt Marcian Befehl, den Runenstein aus der Mauer brechen zu lassen. Gemeinsam mit einigen Zwergen aus der Sappeurkompanie Hauptmann Himgis findet ihr euch im Purpurgewölbe der "Fuchshöhle" ein.

Meisterinformationen:

Wer auch immer den Stein aus der Wand bricht, muss eine Aberglauben-Probe-5 bestehen. Mit dem Entfernen des Runensteins ist der elfische Schutzzauber für immer gebrochen.
Hinter dem vermauerten Torbogen liegt das teilweise verschüttete Heiligtum der Orks.

Das Heiligtum der Orks

Meisterinformationen:

Abgesehen vom Allerheiligsten. dem Gewölbe. in dem der Altar und das Standbild des Tairach stehen, gab es einst noch andere Höhlen, die mittlerweile aber nicht mehr zugänglich sind, da alle Verbindungswege während des Erdbebens verschüttet worden. Eines dieser anderen Gewölbe diente Zerwas als geheimer Unterschlupf. Für den weiteren Verlauf des Spiels sind nur die Tunnel und der Kultraum relevant, die auf der Karte in der Heftmitte zu sehen sind. Um die Lage des Allerheiligsten und des Purpurgewölbes zu verdeutlichen sowie um die Beschaffenheit der verschiedenen Gänge besser darstellen zu können, ist die Zeichnung nicht genau maßstabsgerecht. Der "Weg der Schamanen" ist ca. 240 Schritt lang. Wie alle anderen Gänge ist er aber an keiner Stelle breiter als zwei Schritt.
Die in der Zeichnung gepunktet dargestellten Abschnitte sind nur teilweise eingestürzt oder einsturzgefährdet. Helden, die sich hier durch Trümmer winden, müssen regelmäßig Raumangst-Proben ablegen. Außerdem sollte hin und wieder eine Schleichprobe abgelegt werden. Wenn diese deutlich missglückt (uni 10 Punkte oder mehr überwürfelt), kommt es zu einem Einsturz. Alle Helden erleiden 4W6 SP. Womöglich ist ihnen nun auch der Rückweg abgeschnitten. Schraffierte Bereiche auf dem Plan gelten als vollständig eingestürzt. Hier ist jegliches Vorwärtskommen unmög1 ich. Der Tunnel muss neu gegraben und abgestützt werden. Alle Tunnel sind durch zähes. lehmiges Erdreich gegraben. Der Lehm schützt die Anlage vor dem Eindringen von Grundwasser. Felsbrocken finden sich nur sehr selten.

1. Der gewundene Weg

Allgemeine Informationen:
Als die Helden den vermauerten Durchgang aufbrechen, schlägt ihnen ein muffiger Geruch entgegen. Die Luft in dem freigelegten Tunnel ist so schlecht, dass Fackeln und andere Lichter unstet flackern und das Atmen schwer fällt.

Spezielle Informationen:
Der Boden des Gangs ist bedeckt mit bleichen Knochen, verrosteten Waffen und Rüstungsteilen aus oxydierter Bronze. Schon nach einigen Schritten stoßen die Gefährten auf eine Einsturzsiel le. Uni durch das Gewirr von eingestürzten Deckenbalken und Geröll vorwärts zu kommen, müsste man kriechen.

Meisterinformationen:

"Der gewundene Weg" ist der Weg, den einst die Häuptlinge und Krieger benutzten, um zum Allerheiligsten zu gelangen. Von ihm zweigen auch Wege zu anderen Bereichen des Heiligtums ah, die aber vollständig zerstört sind. Zunächst führt der Gang relativ steil abwärts. Ab der zweiten Kehre wird er dann immer flacher, so dass bald gar kein Gefälle mehr festzustellen ist. Dadurch liegt "der gewundene Weg" tiefer als der "Weg der Schamanen". und beide Gänge schneiden sich nur kurz hinter (lern Purpurgewölbe und unmittelbar vor dem Allerheiligsten. Die Knochen. die hier wie in allen anderen Gängen den Boden bedecken, zeugen von der verzweifelten letzten Schlacht der Orks, nachdem Elfen und Zwerge die Verteidigungsanlagen von Saljeth überwunden hatten. An einigen Stellen sind Tierschädel in die Höhlenwände eingelassen, die Zeichen in einer fast verblassten roten Farbe tragen. Sie haben zwar eine sehr schwache magische Aura, bedeuten aber keine Gefahr für die Helden.

2 Der Weg der Schamanen

Spezielle Informationen:
Bei genauer Untersuchung des Tunnelstücks, das hinter dem Runenstein liegt, findet sich nur wenige Schritte vom Eingang entfernt eine Stelle, von der vermutlich ein zweiter Tunnel abzweigt.

Meisterinformationen:

"Der Weg der Schamanen" ist fast vollständig eingestürzt. Wenn an seinem eingebrochenen Eingang die Decke des Gewölbes ausgeleuchtet wird. kann man dort einen Stein entdecken, der die Tairach-Rune trägt. Sie ist genau identisch mit dem Zeichen. das auch in den Zwergenschriften verwendet wird, woraus sich schließen lässt, dass die Zwerge dieses Zeichen von den Schwarzpelzen übernommen haben. Ein Held, der die Rune von der Schriftstele in Xorlosch kennt, muss erfolgreich mit dem W20 gegen seine Magieresistenz würfeln (ein Ergebnis kleiner oder gleich gilt als gelungen), oder er wird wahnsinnig. Um den Tunnel wieder frei zu räumen, brauchen Himgi und seine Sappeure ungefähr eine Woche. Helden mit einem hohen Talentwert in Mechanik (7 oder mehr) oder Abenteurer mit einer Ausbildung als Bergmann können die Zwerge dabei unterstützen. Mit einer ganzen Reihe von gelungenen Proben kann die Zeit, die notwendig ist, den Tunnel frei zu räumen, um bis zu einem Tag verkürzt werden. Haben

die Helden allerdings zwei linke Hände, und ihnen misslingt eine Probe nach der anderen. werden sie von den Zwergen aus dem Tunnel hinauskomplimentiert und haben die Bauzeit um mindestens einen Tag verlängert. (Erfolgreiche Abenteurer erhalten für ihren Einsatz 50 zusätzliche AP.) Am Ende des "Weges der Schamanen" stoßen die Tunnelgräber auf eine 2x2 Schritt große Steinplatte, in die eine S-förmige Schlange eingraviert ist. Diese Platte lässt sich weder zerstören, noch ist es möglich, um sie herum zu graben, da das Erdwerk plötzlich eine unnatürliche Festigkeit aufweist und undurchdringlich ist. Näheres über die Steinplatte finden Sie in dem Kapitel "Der Elfenstein.'

3 Das Allerheiligste

Allgemeine Informationen:
Die runde Höhle wird von einem gewaltigen, aus schwarzem Stein gefertigten Tairach-Bildnis beherrscht. Der Boden ist übersät mit Knochen. Irgendwie habt ihr das Gefühl. von einer nicht greifbaren Macht gemustert zu werden.

Meisterinformationen:
Unmittelbar vor dem Elfenstein liegen die Skelette der drei Helden, die sich geopfert haben, um den Hohen Priester vor Jahrhunderten in seinem Heiligtum lebendig zu begraben. Am nördlichen Ende der Höhle liegen die sterblichen Überreste von Scraan, dem Greifen, der die mutigen Recken damals begleitet hat.
Das Skelett des Hohen Priesters der Orks liegt unmittelbar vor dem Tairachbildnis. Noch immer hält er die verfluchte Waffe Xarvlesh in seinen Händen.
Um das Allerheiligste der Orkkultstätte betreten zu können, müssen die Helden eine Abcrglaubenprobe-4 bestehen. denn noch immer geht eine unheimliche Ausstrahlung von dem Götterbild aus.
(Zusätzliche Informationen über das Allerheiligste finden Sie in den Kapiteln "Der Greif' und "Xarvlesh".)

4 Der Tunnel der Orks

Meisterinformationen:
Nachdem Kolon Tunneltreiber von Sadrak Whassoi abberufen wurde, hat Sharraz Garthai einige Probleme mit dem Bau des Tunnels, der zum Allerheiligsten führen soll. Die Schwarzpelze schaffen es nicht, unter der Erde, wo es keinerlei Orientierungsmöglichkeiten gibt, die Richtung beizubehalten.
Allein der Tatsache, dass die Schamanen (die nur sehr ungern den Tunnel betreten!) auch durch Hunderte Schritt von Erdmassen hindurch die besondere Aura des Tempelgewölbes erspüren können. ist zu verdanken, dass die Schwarzpelze nach mehrfachem Richtungswechsel und einigen Beinahe-Katastrophen letzten Endes doch noch das Heiligtum finden.
Als Arbeitersetzen sie menschliche Sklaven ein. Wachdienst im Tunnel gilt für die Orks als schwere Bestrafung. Fast allen ist der dunkle Tunnel unheimlich. Nur die besten und mutigsten Krieger werden deshalb den Angriff durch den Tunnel ausführen.

5 Verschüttete Gänge

Meisterinformationen:
Zu welchen halb eingestürzten Kammern diese Gänge führen mögen. liegt im Ermessen des Spielleiters. Einer stellt eine Verbindung zu den unterirdischen Gewölben dar, die Zerwas als Versteck benutzte.

Der Elfenstein

Meisterinformationen:
Der Elfenstein ist identisch mit dem Stein, den Uriens in seinem Orakelspruch 'Geh, siehe diesen Stein so kalt!' erwähnt. (Genauere Informationen finden Sie im Kapitel: *"Die Rolle des Uriens"*. Der Orakelspruch weist den Gefährten den einzigen Weg. diesen machtvollen Zauberstein zu entfernen.
Der Zauberstein gehört zu den überaus seltenen Artefakten aus der Kategorie der "Magischen Würfel". Auf fünf Seiten hat er die Buchstaben seines Befehlswortes eingraviert. (in diesem Fall NUSRA = Wachse - und umgekehrt ausgesprochen - ARSUN = Vergehe). Auf der sechsten Seite weist der Stein ein Hexagramm auf. Die Seite mit dem schlangenförmig stilisierten Buchstaben S ist das einzige, was die Helden zunächst von dem Zauberstein sehen können. (Vielleicht halten sie das Gebilde auch für eine mächtige Steinplatte, die den Eingang verschließt.) Die Abmessungen des Würfels betragen 2x2x2 Schritt. Jeder Versuch, ihn zu zerstören oder auf andere Weise als durch das Zauberwort von der Stelle zu bewegen, ist sinnlos. Die Macht dieses Zaubersteins ist so groß, dass sie sich auf die ganze Kammer erstreckt, die er verschließt. Er verwandelt den Lehm der Wände in eine undurchdringliche Masse. Die Koalition von Saljeth sah in diesem Stein die beste Möglichkeit. die Kammer des Allerheiligsten auf immer vor den Orks zu verschließen, denn dass jemals ein Schwarzpelz geboren würde, der in der Lage wäre, das Zauberwort ARSUN herauszufinden und nach elfischer Art zweistimmig auszusprechen, hielten sie für äußerst unwahrscheinlich. (Vielleicht ist diese Annahme sogar für heutige Zeiten noch gültig'?)
Wird das Wort der Macht ausgesprochen. schrumpft der Stein auf eine Größe von 1 x 1 x 1 Finger. Danach ist es unmöglich, den Zauberstein noch einmal wachsen zu lassen, denn er hat all seine Macht verloren.

Der Greif

Meisterinformationen:

Der Greif Scraan gehört zu den Boten des Praios. Kurz nachdem der Elfenstein entfernt wurde, erscheint er in einer Gestalt aus goldenem Licht nahe seinen sterblichen Überresten. Er warnt die Helden ausdrücklich vor der verfluchten Waffe Xarvlesh und der Gefahr, dass die mächtige Keule denjenigen, der sie führt, für immer verderben kann. Seiner Meinung nach sollte sie auf dem schnellsten Wege nach Gareth, in die Stadt des Lichtes, gebracht werden. Scraan ist sich sicher, dass sie dort für alle Zeiten vor dem Zugriff der Orks bewahrt werden kann.

Außerdem weist er die Gefährten auf das große Horn des Lechdan hin, eines der drei Streiter. die mit ihren in diese Gruft gezogen sind. Das prächtige Horn aus Mammuton, geschmückt mit goldenen Bändern, kann ihn noch einmal herbeirufen, wenn die Gefahr groß ist. Dreimal muss man ins Horn stoßen und ihn um Beistand bitten, dann wird Scraan erscheinen.

Der Greif warnt ausdrücklich, sich den Gebrauch des Horns gut zu überlegen, da er in diesem Zeitalter. nachdem er nach Alveran zurückgekehrt ist, nur noch ein einziges Mal auf Dere erscheinen kann.

Da Scraan keine körperliche Gestalt besitzt, kann er Xarvlesh nicht selber nach Gareth bringen.

Achten Sie darauf, die Macht und die Majestät der Greifenlichtgestalt im Spiel nicht zu vernachlässigen. Ein Götterbote ist niemand, mit dem man jovial plaudert! Sollten die Helden, noch während sie in die Höhle eindringen, von Orks bedrängt werden, wird Scraan alle Schwarzpelze töten, die in seine Nähe kommen. Um die unterirdischen Gewölbe zu verlassen, nimmt er die Gestalt einer alles versengenden Lichtkugel an. Er verlässt das Allerheiligste durch den Tunnel, den die Orks gegraben haben, und erscheint im Lager von Sharraz Garthai. Noch während er von dort zum Himmel aufsteigt, setzt er etliche der Zelte im Lager in Brand, so dass die Orks ihren Angriff auf die Stadt zunächst einmal abbrechen und umkehren, um die Feuer zu löschen.

Scraan wird nicht erscheinen, wenn die Helden seine Macht zur Bewältigung irgendwelcher Bagatellen nutzen wollen oder ihn rufen, um private Händel zu lösen. Der Greif Scraan hat beinahe die Macht eines Halbgottes und entzieht sich den herkömmlichen Spielstatistiken.

Xarvlesh

Meisterinformationen:

Xarvlesh heißt so viel wie Fleischreißer. Die Waffe ist den Orks heilig, und laut ihrer Legenden ein Geschenk von Tairach. Xarvlesh ist aus einem dunklen Holz gefertigt, das zur Spitze hin, ähnlich einer Keule, immer dicker wird. So wie manche Banditen ihre Knüppel mit Nägeln bestücken, die sie durch das Holz treiben, so ragen aus Xarvlesh einige scharfe Hörner. Angeblich hat Tairach diese Hörner Dämonen abgebrochen, die er im Kampf besiegte. Eine andere Legende besagt. dass im Knauf der Waffe verborgen ein Fingerknöchelchen des Blutgottes verarbeitet ist. Wie auch immer, die Waffe ist von einer ungewöhnlichen Aura der Macht umgeben, die nichts mit den üblichen magischen Mustern gemein hat. Die Helden finden die beinahe armlange Waffe bei denn Skelett des Hohepriesters, der hier gemeinsam mit seinen Feinden zugrunde ging. Wer die verruchte Waffe an sich nehmen will, muss eine Aberglauben-5 und eine Mut-Probe +3 bestehen.

Wer immer die Waffe von nun an führt, wird schnell in ihren Bann geraten. Es genügt. Xarvlesh nur wenige Stunden zu besitzen, und man ist nicht mehr bereit, sie einem anderen als einem Tempelvorsteher zu überlassen. (Nach einigen Tagen wird der Verfluchte nicht einmal das noch wollen.) Berührt man Xarvlesh mit bloßer Hand, erliegt man noch schneller dem Fluch der Waffe. Folgenden bösen Kräften ist derjenige, der die Waffe führt, ausgeliefert:

1. Jedes Mal. wenn ein Held den Fleischreißer im Kampf führt, steigt sein Jähzorn permanent um einen Punkt.
2. Für je zwei Tage, die ein Held Xarvlesh besitzt, steigt sein Jähzorn um einen Punkt. Eine Konsequenz des ständig steigenden Jähzorns ist, dass der Betroffene bald an Verfolgungswahn leidet und sich schon durch harmlose Bemerkungen seiner Freunde angegriffen fühlt.
3. Für jeden Tag, den Xarvlesh Macht über einen der Gefährten ausüben kann, baut der Betroffene eine besondere Art von Magieresistenz auf. Der Wert beginnt mit Null und steigert sich kontinuierlich. Sobald er höher als die eigentliche Magieresistenz des Abenteurers ist, tritt er an deren Stelle.
4. Der Held fängt schon bald an, die Wahnvorstellung zu haben, einen eigenen Kult gründen zu können. Er beginnt, den Glauben an seinen Gott mit dem Tairachglauben zu vermischen. Besitzt er die Waffe mehr Tage, als er Punkte im Talent Selbstbeherrschung hat, verliert er jeglichen Bezug zur Realität und hält sich für einen tairachgesandten Götterboten, der Dere missionieren soll. Den Anfang wird er bei den Orks machen.
5. Wenn die Helden aus der Stadt fliehen, hat der Träger von Xarvlesh den starken Drang, nach Nordwesten zu reiten (also ins Orkland).
6. Wer Xarvlesh mehr als zwei Tage besessen hat, wird keinen göttergeweihten Tempel mehr betreten.
7. Im Kampf verursacht die Waffe 3W6+6 TP. Gelingt eine gute Attacke, gilt im Fall von Xarvlesh eine Ausnahme von der allgemeinen Regel: Die Waffe verursacht dann 3W20+6 TP!

Wer immer die Waffe trägt, scheint unter dem besonderen Schutz eines höheren Wesens zu stehen. Er hat automatisch eine durch nichts modifizierbare Parade von 17. Pfeile und andere Geschosse lenkt die Waffe einfach ah. Wunden, die von Xarvlesh geschlagen wurden, verheilen nicht mehr auf natürlichem Weg. Im Gegenteil, statt zu regenerieren, verlieren die Verletzten täglich W6 LP. Nur wenn dop-

pelt so viele ASP in eine Heilung investiert werden, wie LP durch die Verletzung und durch Auszehrung verloren gingen, kann die schreckliche Wunde geschlossen werden.
Die Helden tun gut daran. mit dieser Waffe nicht länger in Greifenfurt zu bleiben. Sobald Uigar Kai im Lager des Sharraz Garthai eintrifft, wird er alles daran setzen, Xarvlesh zu erbeuten.
Die beste Gelegenheit zur Flucht aus der Stadt bietet sich unmittelbar, nachdem Scraan im Hauptlager der Orks für Panik gesorgt hat und der Angriff der Schwarzröcke in sich zusammenbricht.
Wenn sich nicht schnell einer der Spielerhelden entscheidet, Xarvlesh an sich zu nehmen, wird die Amazone Lysandra die Waffe aufnehmen. (Vielleicht ist dies für die Spielgruppe die beste Lösung, denn die Rivalität zwischen dem Helden, der Xarvlesh führt, und seinen Gefährten kann auf Dauer zu Verstimmungen in der Spielgruppe führen!)
Lysandra entwickelt die fixe Idee, mit der Waffe zur Amazonenfestung Yeshinna in den Drachensteinen fliehen zu wollen. Eines Nachts wird sie in ihrem Wahn die Helden angreifen und dann in der Dunkelheit verschwinden. Sie wählt einen Weg, der in Richtung des Neunaugensees führt. Wird sie nicht vorher von den Gefährten gestellt, erfriert sie bei dem Versuch, während eines Sturmes den fast vollständig zugefrorenen Neunaugensee zu überqueren. Erschwert wird die Flucht nicht allein durch die Probleme, die sich zwangsläufig mit dein ergeben, der die Waffe trägt. Selbstverständlich machen sich auch die besten Krieger der Orks auf die Suche nach den Flüchtigen. Schließlich haben sie die Belagerung von Greifenfurt in erster Linie wegen der Götterwaffe aufrechterhalten.
Was für Probleme sich für die Spielgruppe ergeben mögen, ist nicht vorherzusehen, doch Xarvlesh in einem der großen Tempel der Zwölfgötter in Sicherheit zu bringen, sollte auf jeden Fall ein krönendes Ende für Ihre Greifenfurtkampagne sein.
Der beste Weg, Xarvlesh seinem Hüter zu entreißen, ist ein mächtiger Beherrschungszauber. Doch tun die Helden gut daran, sich schnell aus der Reichweite des Verzauberten zu entfernen, denn sobald die Kraft des Spruches erlischt, wird der Geprellte sich aufführen wie ein Berserker und nichts unversucht lassen, um wieder in den Besitz der Waffe zu kommen.
Die Werte desjenigen, der Xarvlesh in seiner Obhut hatte, - sinken innerhalb mehrerer Tage wieder auf den vorherigen Stand zurück. Nur der Jähzorn des Betroffenen ist permanent uni zwei Punkte gestiegen. Um das Drama, das sich uni Xarvlesh entwickeln wird, am besten rollenspielerisch umzusetzen, sollte sich der Spielleiter zu einen gesonderten Treffen mit dem Spieler verabreden, der die Götterwaffe führt. und ihn in die Problematik einweihen. Schließlich wird der Held, der die Waffe trägt, vorübergehend in eine Rolle gedrängt, die wahrscheinlich kaum mit der bisherigen Auslegung seiner Spielfigur vereinbar ist.

Die Abenteuerpunkte:
-1000 AP: Die Helden verfallen dem Größenwahn und beschließen, einen eigenen Tairachkult zu gründen. Innerhalb kurzer Zeit wird ihnen von hochstufigen Meisterfiguren wie Baron Dexter Nemrod und anderen ein blutiges Ende bereitet. Xarvlesh wird dann in die Obhut des Praioskultes genommen.
0 AP: Der Held zeigt kaum eigenes Engagement. beteiligt sich nicht an der Lösung von Rätseln, vertraut einzig und allein auf sein Schwert und unterstützt die Verbrennung der Kranken aus dem Hesinde-Tempel.
100 AP: Der Held bemüht sich, aber alles geht schief. Probleme lässt er am liebsten von Uriens lösen. Rätsel bleiben ihm rätselhaft, doch sein Vertrauen in die Götter ist unerschütterlich, und selbst wenn Greifenfurt brennt, ist er der Überzeugung, dass alles irgendwie ein gutes Ende nehmen wird.
300 AP: Der Held fängt nach einer Weile selber an, daran zu zweifeln, dass Greifenfurt noch zu retten ist. Doch ritterlich ist er der Auffassung. dass er das besondere Vertrauen, das Prinz Brin in ihn und seine Gefährten gesetzt hat, nicht enttäuschen darf. Den Bewohnern der Stadt versucht er Mut zu machen. Bei der Lösung von Rätseln zeigt er Phantasie. Der Held verzichtet darauf, permanent Uriens zu bedrängen, wenn er in seiner Verzweiflung nicht mehr weiter weiß. Der Held hat wesentlichen Anteil an der Lösung des Rätsels um den Elfenstein und beteiligt sich an der Freilegung des "Weges der Schamanen". Er rührt die verfluchte Waffe Xarvlesh nicht an und findet einen unblutigen Weg, die Waffe denjenigen abzunehmen, der die schwere Last auf sich nimmt, Xarvlesh aus Greifenfurt zu entfernen.
0 - 200 AP sollte der Abenteurer erhalten, der Xarvlesh an sich nimmt. Die Menge der Abenteuerpunkte. die er erhält, richtet sich danach, wie gut er sich in seine veränderte Rolle hineinfindet.

Das Inferno

Ein anderer Weg

Meisterinformationen:
Es ist durchaus denkbar, dass die Heldengruppe davon absieht, Xarvlesh selber aus Greifenfurt zu entfernen. Vielleicht wollen die Helden aber auch, nachdem sie die unselige Waffe in Sicherheit gebracht haben, nach Greifenfurt zurückkehren, um wieder in den Kampf einzugreifen. (Eine gewisse Treue zu Marcian ist ein Zug, der hei Spielern nicht

gerade selten auftritt.)

Das letzte Gefecht?

Allgemeine Informationen:
Schon bevor es zu den Kämpfen im Tunnel kam, waren Tag und Nacht die Kriegstrommeln der Orks zu hören. Als ihr endlich aus dem Purpurgewölbe zurückkehrt. hört ihr, dass die Schwarzpelze die östlichen Verteidigungsanlagen überrannt haben. Bis zu den Ruinen der alten Stadtmauer ist Greifenfurt in der Hand der Orks.

Spezielle Informationen:
Als Scraan einen Teil des Hauptlagers vor der Stadt in Brand setzt, brechen die Schwarzpelze ihren Angriff vorübergehend ab. Doch schon vor Sonnenuntergang attackieren die Schwarzröcke Greifenfurt wieder.

Meisterinformationen:
Sharraz Garthai weiß, dass die Flotte des Prinzen unterwegs zur Stadt ist. Deshalb will er Greifenfurt nun um jeden Preis nehmen. Seine Armee ist durch frische Abteilungen verstärkt, die erst vor wenigen Tagen über den Finsterkamm gekommen sind. Bis zur Nacht gelingt es den Orks, das Andergaster Tor zu erobern und auf dem Platz der Sonne Fuß zu fassen. In der östlichen Hälfte von Greifenfurt werden nur noch die Garnison der Stadtwache und der befestigte Rondratempel gehalten.
Auf Befehl Marcians wurden alle Bürger und Kämpfer. die nicht in der Osthälfte eingekesselt sind, in die Garnison gebracht. Falls die Helden nicht den Tunnel zerstört haben, der zum Allerheiligsten des alten Orktempels führte. werden auch auf diesem Weg Schwarzpelze in die Stadt eindringen.
In den nächsten Tagen wächst der Druck der Orks so stark, dass die wenigen noch verbliebenen Offiziere Marcian nahe legen, Kapitulationsbedingungen auszuhandeln, bei denen wenigstens die Bürger der Stadt verschont werden. Zusätzlich wird die Lage noch dadurch erschwert, dass in wenigen Tagen auch die allerletzten Vorräte aufgebraucht sein werden.

Das Entsatzheer

Allgemeine Informationen:
Die Kapitulation scheint unabwendbar, als eines Morgens aus unerklärlichen Gründen alle Orks aus den eroberten Stadtteilen verschwunden sind. Dann hört ihr Jubelschreie von den Wachtürmen der Garnison. Segel werden auf der Breite gesichtet!
Es ist der zehnte Tag des Firun.

Meisterinformationen:
Mit der Flotte werden ausreichend Vorräte und frische Truppen nach Greifenfurt gebracht, um die Stadt für den Rest des Winters zu verteidigen. Noch am selben Abend feiern die ermatteten und ausgehungerten Verteidiger ein Freudenfest, das, gelinde gesagt, rahjagefällig ist.

Da die Flotte viel zu groß ist. um im kleinen Hafen der Stadt unterzukommen. müssen viele Schiffe draußen auf dem Strom ankern. Sanin ist besorgt, dass die Flussschiffe bei den stetig fallenden Temperaturen bald von Eis eingeschlossen werden könnten und drängt darauf, die Flotte schnell wieder abzuziehen.
In einer Offiziersversammlung wird beantragt, alle Bewohner, die nicht mehr in der Lage sind, ein Schwert zu führen, aus der Stadt zu evakuieren. Vor allen Dingen der Inquisitor Anshelm bedrängt dabei Marcian. (Abenteurer, die mit der Flotte nach Greifenfurt kommen, werden in die nun folgenden Ereignisse verwickelt.)

Das Inferno

Allgemeine Informationen:
Schon nach wenigen Tagen verlässt die Flotte Greifenfurt wieder. Wie fast alle Bürger und Soldaten der Stadt steht auch ihr an diesem Morgen auf den hohen Wällen der Garnison. um Abschied zu nehmen. Fast eine Stunde dauert es, bis das letzte Schiff die Anker gelichtet und sich in den Konvoi eingegliedert hat.

Spezielle Informationen:
Es ist bitterkalt an diesem Morgen. In der letzten Nacht ist viel Schnee gefallen, und die Uferränder der Breite sind zugefroren. Ein eigentümlicher Geruch liegt in der Luft. Es ist ein fremdartiger, würziger Hauch, der sich nur schwer beschreiben lässt. Eine leichte Brise vertreibt den Geruch schließlich vollständig.

Meisterinformationen:
Der Geruch in der Luft ist nicht aufdringlich, und den meisten in der versammelten Menge wird er wohl kaum auffallen. Um ihn wahrnehmen zu können, muss eine Sinnenschärfe-Probe +2 gelingen, die vom Spielleiter verdeckt gewürfelt werden sollte. Helden, die in ihrem Leben schon einmal den unverwechselbaren Geruch von Hylailer Feuer in die Nase bekommen haben, werden sofort wissen, worum es sich handelt. Doch es ist bereits zu spät, um noch etwas zu unternehmen.
Dunkle Lachen der tödlichen Flüssigkeit treiben den Fluss hinab und erreichen die Schiffe. Gleichzeitig erheben sich auf dem anderen Ufer des Flusses Orks aus dein Schnee. Die Krieger haben sich, in dicke Felle gehüllt, über Nacht einschneien lassen. Jeder von ihnen hat ein kleines, tönernes Gefäß dabei, in dem er ein wenig Glut bewahrt. Daraus entfachen die Schwarzpelze Feuer und schießen Brandpfeile auf die Schiffe und in den Fluss. Innerhalb kurzer Zeit verwandelt sich die Breite unter den Mauern der Garnison in ein loderndes Inferno. Die letzten Schiffe des Konvois stehen in hellen Flammen. Das flüssige Feuer treibt mit der Strömung den Fluss hinab und droht, die ganze Flotte zu vernichten. Auf konventionelle Weise lässt sich Hylailer Feuer nicht lö-

schen. Zauber, wie zum Beispiel die Beschwörung eines Wasserelementars, nutzen nur im Kleinen.

Die Rache des Vampirs

Allgemeine Informationen:
In der Stadt herrscht Panik. Es scheint unmöglich, etwas gegen Feuer zu unternehmen. In den dicken Rauchwolken über dem Fluss erscheint eine rote Gestalt.

Meisterinformationen:
Zerwas hat seine Dämonengestalt angenommen und sucht Marcian, um den Inquisitor zu töten. Der Vampir war es, der den Orks einen Alchimisten brachte, der das Geheimnis des Hylailer Feuers verriet. In der Nacht haben die Schwarzpelze einige Wagenladungen von Fässern. angefüllt mit der Wunderwaffe, nach Norden den Fluss hinaufgeschafft. Dort ließen sie, weit außerhalb der Sichtweite der Stadt. die schwarze Flüssigkeit in die Breite laufen.
Zerwas nimmt auf diese Weise Rache an Marcian, der schuld am Tod der Geliebten des Vampirs ist. (Siehe: "Das Jahr des Greifen - Der Sturm".) Zerwas weiß, dass Cindira. die Frau, der Marcian verfallen ist, auf einem der Schiffe aus der Stadt gebracht wird.
Der Vampir will, dass Marcian sie sterben sieht. Danach stellt er sich dein Inquisitor zum Kampf. Zerwas attackiert auch jeden anderen, der Marcian zur Hilfe eilt. Die beiden treffen auf dem Flachdach des Palas der Garnison aufeinander. Ziehen Sie alle Register, um das Finale vor der Kulisse des brennenden Flusses so dramatisch wie möglich zu gestalten.
Anshelm, Oberst von Blautann und andere Meisterfiguren eilen Marcian zu Hilfe, und es ist zu hoffen, dass auch die Helden ihren Teil zu diesem Gefecht beitragen! Zerwas erweist sich in seiner Dämonengestalt als beinahe unbesiegbar. Können die Helden nicht durch ihre schiere Obermacht über den Vampir triumphieren, so bleibt die Möglichkeit, mit dem Horn, das ihnen Scraan überlassen hat, den Greifen zu Hilfe zu rufen.
Scraan hat die Macht, das Feuer auf dem Fluss zu löschen. Zerwas wird er sich hoch über der Stadt zum Kampf stellen. Die beiden verschwinden in den dunklen Rauchwolken, die über der Breite treiben. Ihr Ende bleibt ungewiss.

Ein Feuer in der Nacht

Allgemeine Informationen:
Zwei Nächte nach dem Abzug der Flotte kann beobachtet werden, wie im Lager der Orks ein schreckliches Feuer tobt und fast alle Zelte vernichtet.

Meisterinformationen:
Der Druide Gamba kam hei dem Versuch ums Leben, noch einmal Hylailer Feuer zu mischen. Der Brand vernichtet einen großen Teil der Vorräte im Lager. Das wichtigste Resultat dieser Katastrophe ist aber, dass die Schwarzpelze von nun an nur noch unzureichend gegen Schnee und Kälte geschützt sind.

Der Winterkrieg

Allgemeine Informationen:
Zunächst sieht es so aus, als wäret ihr endlich in der Lage. in die Offensive zu gehen. Greifenfurt hat frische Truppen erhalten. Die Orks sind demoralisiert und geschwächt. mit anderen Worten alles sieht bestens aus. Doch dann ziehen schier endlose Kolonnen von Süden her den Fluss hinauf und verstärken das Heer vor der Stadt.

Meisterinformationen:
Sadrak Whassoi, der Schwarze Marschall, hat sein Lager an der Mündung der Breite aufgegeben und zieht mit seinen Truppen vor die Stadt. Auch er hat in den Gefechten mit dem Prinzen und auf dem Weg durch den Schnee einen großen Teil seiner Ausrüstung verloren. Er setzt alles daran. Greifenfurt doch noch zu erobern, um für seine Truppen warme Winterquartiere zu bekommen. Uigar Kai, der mächtigste Schamane der Orkstämme. ist ihm vorausgeeilt. Sollte Sharraz Garthai noch leben, wird er nun für sein Versagen zur Verantwortung gezogen. Kurz nach der Ankunft des Marschalls beginnt ein schwerer Schneesturm, und viele seiner Krieger erfrieren. Als der Sturm sich endlich legt. ist die Breite zugefroren, und die Orks attackieren über den Fluss hinweg mit dem Mut der Verzweiflung die Stadt.
In den nächsten Wochen kommt es täglich zu Kämpfen. Noch einmal gelingt es den Schwarzpelzen, Teile der Stadt zu besetzen. Doch ihre Macht reicht nicht, die Garnison zu erstürmen.
Wie detailliert diese Gefechte ausgespielt werden, liegt im Ermessen des Spielleiters. Auch wenn die Orks geschwächt sind, sollten sie trotzdem nicht unterschätzt werden. Uigar Kai könnte zum Beispiel für eine Nacht lang die Toten der Stadt auferstehen lassen und in den Kampf schicken, so wie er es in der Schlacht bei den Silkwiesen getan hat.
Die Helden treffen auch immer wieder auf todesmutige Orkkrieger, die unter dem Zauber BRAZORAGH GHORKAI mit übernatürlicher Kraft kämpfen. (Siehe: Die Mysterien der Schamanen (S. 83 f.), in DIE MAGIE DES SCHWARZEN AUGES)

Letzten Endes gelingt es keiner der beiden Seiten, eine eindeutige Entscheidung herbeizuführen.

Die Befreiung

Spezielle Informationen:
In den letzten Tagen des Monats Peraine ziehen die Orks sich von Greifenfurt zurück. Späher können auskundschaften, dass sich Sadrak Whassoi und seine Krieger einige Meilen nördlich der Stadt auf einem

Hügelkamm verschanzen. Kundschafter, die nach Osten reiten, treffen auf das Entsatzheer unter der Führung von Prinz Brin, das über die Reichsstraße von Wehrheim her auf die Stadt marschiert.

Meisterinformationen:

Einen Tag. nachdem die letzten Orks ihre Lager vor der Stadt geräumt haben. erreicht Prinz Brin mit seinen Entsatztruppen die Stadt. Das befreite Greifenfurt ist eine Trümmerlandschaft. Nur wenige Häuser haben die Kämpfe unbeschadet überstanden. und von allen Verteidigungsanlagen ist allein die Garnison noch in einem einigermaßen tuten Zustand.
(Helden, die Xarvlesh in Sicherheit gebracht haben und während des Winters keine Möglichkeit mehr hatten, bis nach Greifenfurt zu kommen, können im Gefolge des Prinzen an der endgültigen Befreiung der Stadt teilhaben.) Vier Tage verweilen der Prinz und seine Truppen in der Stadt. Am Morgen des fünften Tages brechen sie nach Norden auf, um dem Schwarzen Marschall die Entscheidungsschlacht zu liefern. Alle Verteidiger der Stadt, die noch einsatzfähig sind, erhalten Befehl. mit den kaiserlichen Truppen nach Norden vorzurücken.

Die Schlacht bei Greifenfurt

Allgemeine Informationen:
Drei Stunden marschiert ihr mit dem Heer des Prinzen nach Norden. Dann erreicht ihr das Lager der Orks. Sadrak Whassoi hat mit seinen mehr als 2000 Kriegern auf einer langezogenen Hügelkette Stellung bezogen und wartet auf den Angriff der Kaiserlichen.

Spezielle Informationen:
Es scheint, als wolle der Marschall noch einmal eine ähnliche Strategie wie bei der Schlacht am Fluss versuchen. Doch diesmal verfügt die Stellung auf dem Hügel über keinerlei schwere Geschütze. Das unebene Gelände verhindert allerdings, dass Prinz Brin seine schweren Reiter einsetzen kann.

Meisterinformationen:

Der Prinz schickt seine Reiterregimenter in den Rücken der Orks, uni zu verhindern, dass die Schwarzpelze weiter in Richtung Finsterkamm fliehen können. Dann führt der junge Monarch persönlich seine Truppen zum Sturm auf die Hügel.
Nach einem kurzen Duell zwischen den Bogenschützen beider Seiten beginnt ein verbissener Nahkampf. Nachdem der Kampf lange unentschieden hin und her wogt, gelingt es Brin und seiner Leibwache. die persönliche Standarte Sadrak Whassois zu erobern. Danach zerbricht der Widerstand der Orks, und die Schwarzpelze wenden sich zur Flucht.
Von ihren mehr als 2000 Streitern können letzten Endes nur knapp 200 bis zu den Bergen des Finsterkamms entkommen. Als am Tag nach der Schlacht, dem vierten Ingerimm, die Wallstatt gesäubert wird. können weder der Leichnam des Sadrak Whassoi noch der des Uigar Kai gefunden werden. Es scheint, als seien beide unter den Flüchtigen.

Der Tod eines Inquisitors

Allgemeine Informationen:
Marcian zieht an der Spitze von Lysandras Freischälern in die Schlacht und gehört zu den ersten, die in den Kampf mit den Orks verwickelt werden.

Meisterinformationen:

Noch während des ersten Kampfes bricht das Schwert des Inquisitors. Sollten die Helden in seiner Nähe sein, muss jeder, der ihn sehen kann, eine Aberglauben-Probe-2 ablegen. Wer die Probe nicht besteht, ist der Überzeugung, dass Marcians Tod ein Urteil der Götter war. Wer hingegen nach geglückter Aberglauben-Probe eine Menschenkenntnis-Probe +5 besteht, weiß, dass der Inquisitor den Tod gesucht hat, um einem Prozess durch die Inquisition zu entgehen.

Die Gerechtigkeit des Prinzen

Meisterinformationen:

Prinz Brin ist durch Baron Dexter Nemrod über die Intrigen unterrichtet, die in den letzten Monaten von der Inquisition uni Marcian und seine Gefährten gesponnen wurden. Auch wenn es für einen Inquisitor unverantwortlich gewesen sein mag. vorübergehend mit einem Erzvampir zu paktieren, so schätzt der Prinz die Leistung. über Monate die Stadt gegen eine Übermacht verteidigt zu haben, weitaus höher ein. Indem Marcian und seine Gefährten durch ihre Taten monatelang die Orks beschäftigt haben, war es möglich, die Kräfte des Reiches für einen vernichtenden Schlag gegen Sadrak Whassoi zu sammeln.
Aus diesem Grund lässt Prinz Brin am 5. Ingerimm für Marcian auf jenen Hügel einen Scheiterhaufen errichten, auf dem sich der Schwarze Marschall zum Kampf gestellt hat.
Gegen den ausdrücklichen Rat von Anshelm und einigen Offizieren lässt der Monarch die ganze Armee vor dem Hüget antreten und befiehlt den Helden, an den Scheiterhaufen zu treten.
Mit schlichten, aber nichtsdestoweniger ergreifenden Worten dankt er dem toten Marcian und seinen überlebenden Gefährten für die Dienste, die sie dem Reich erwiesen haben. Er enttarnt sie als Agenten der KGIA und entlässt sie aus dem Dienst der Agentur. Gleichzeitig beförderter sie zu Offizieren des kaiserlichen Stabes, die, auch wenn sie kein Kommando über ein Regiment führen, vielleicht in der Zukunft noch einmal in besonderer Mission für ihren Herrscher streiten werden.
Brin nimmt die öffentliche Ehrung vor, um die Gefährten zumindest zunächst einmal vor weiteren Nachstellungen der Inquisition zu bewahren. Ganz zutreffend geht der junge Prinz davon aus, dass man keinen Prozess gegen die Helden von Greifenfurt er-

öffnen wird.
Anshelm lässt die Akten, die er über die Abenteurer angefertigt hat, in die Stadt des Lichtes bringen. Vielleicht wird dieses Material später noch einmal gegen die Gefährten verwendet werden.

Die Abenteuerpunkte:

0 AP: Der Held wechselt auf die Seite von Anshelm und liefert dem Inquisitor ausreichend Material, um Marcian auf den Scheiterhaufen zu bringen.
100 AP: Der Held bemüht sich diplomatisch. Marcian nicht zu verraten, es sich aber auch gleichzeitig nicht mit Anshelm zu verscherzen. Ansonsten kämpft er wacker in den letzten Gefechten um die Stadt.
200 AP: Selbst als Anshelm ihn mit dem Scheiterhaufen bedroht, verrät der Held nichts über die Zusammenarbeit zwischen Marcian und Zerwas. Mutig stellt er sich dem Kampf mit dem Vampir, als Marcian von Zerwas angegriffen wird, und beteiligt sich daran, durch den Einsatz des Horns aus dem Orktempel zu verhindern, dass ein großer Teil der Flotte durch den brennenden Fluss vernichtet wird.

Anhang

Aus Platzgründen konnten nicht alle Gebäude Greifenfurts, die auf dem Stadtplan im ersten der beiden Kampagnenbände mit Nummern versehen wurden, auch im ersten Heft beschrieben werden. Es folgen Beschreibungen der noch ausstehenden Baulichkeiten, die wie der Peraine- oder der Rondratempel im zweiten Teil des Abenteuers um das belagerte Greifenfurt eine erhebliche Rolle spielen.

44 Das Badehaus
Das große, zweigeschossige Badehaus ist vollständig aus Holz gebaut. Obwohl Bürger aus fast allen Schichten hier verkehren, genießt das Etablissement einen schlechten Ruf. Einige der Baderinnen und Bader arbeiten auch zeitweise in der "Fuchshöhle". Das Baden an diesem Ort ist immer ein gesellschaftliches Ereignis. Lange Reihen von hölzernen Zubern stehen nebeneinander, und es ist üblich, während des Bades zu essen und zu trinken, zu plaudern, einem Barden oder Geschichtenerzähler zu lauschen oder sich anderweitig zu vergnügen.

45 Stallungen
Hier wurden die Pferde der Streiterdes Rondraordens untergebracht. Gemeinsam mit dem Turm, den Mauerresten und dem Rondratempel dient diese Anlage, wie auch die Stadtwache, als autarke kleine Bastion innerhalb der Stadt.

46 "Rondras Mehr“
Dieser Turm der Südmauer war bis zur Erstürmung der Stadt die Unterkunft der Priester und Ritter des Rondrakultes. Er ist nur über das schmale Tor auf dem Vorhof des Tempels zu betreten. In seinen Kellergewölben lagerten früher Waffen und Vorräte. Die drei Geschosse des Turms wurden von den Angehörigen des Tempels bewohnt, wobei die oberste Etage gänzlich dem Tempelvorsteher vorbehalten war. Nach der Eroberung der Stadt durch die Orks steht die Anlage leer.

47 Der Rondratempel
Das Gotteshaus der Kriegsgöttin liegt am alten Ostwall. Der kleine Tempel hat feste Mauern und ein zinnengekröntes Flachdach, das auf einer Höhe mit dem Wehrgang der angrenzenden Mauerruine liegt. Sein Inneres besteht nur aus einem langgestreckten Raum, an dessen nördlichem Ende sich vor einer Nische in der Wand ein marmorner Altarstein erhebt. An der Nord- und Westseite gibt es schmale, schiessschartenähnliche Fenster.
Entlang der West- und Ostwand sind Grabplatten in den Fußboden eingelassen. Hier ruhen die Gebeine von Kriegern, die sich in den jahrhundertelangen Kämpfen mit den Orks hervorgetan haben. In Kopfhöhe laufen Friese mit Kampfszenen entlang der Wände. Sie wurden von den Orkbesatzem allerdings schwer beschädigt. Wie alle anderen Tempel wurde auch dieses Gotteshaus von den Orks während ihrer Besatzungszeit geschändet. Sein Boden ist mit Dreck und Exkrementen bedeckt.

48 Der Rahjatempel
Der Kuppelbau aus weißem Marmor mit Buntglasfenstern und rotem Ziegeldach gehört zu den exotischsten Gebäuden. die die Stadt zu bieten hat. Auch er ist von den Orks während der Besatzung geschändet worden. Die hauchdünnen Vorhänge. die den Hauptbau zu einem unübersichtlichen Labyrinth aus Gängen und Separces machten, sind von den Orks abgerissen worden, die meisten der prächtigen Fenster eingeschlagen. Die Dienerinnen und Diener der Rahja wurden in die Sklaverei geschleppt. Ihr Tempel ist bis zur Befreiung zu einem verdreckten Heim für streunende Katzen verkommen. Am westlichen Ende des Sakralbaus. dort wo rechts und links eine Tür zu den verwüsteten Gemächern der Geweihten führt. befindet sich das heilige Kultbecken. Wie durch ein Wunder wurde es von den plündernden Orks verschont. Das Wasser des Beckens hat allerdings seine heilende Wirkung eingebüsst. Erst wenn erneut eine Rahjageweihte in diese Hallen einzieht, wird auch das Kulthecken wieder seine wundersame Wirkung entfalten.

49 Der Ingerimmtempel
Der Ingerimmtempel ist ein langgestreckter. von einem schadhaften Dach aus roten Schindeln gedeckter Bau. In der Mitte der Tempelhalle steht noch immer eine fast zwei Schritt durchmessende eherne Feuerpfanne, die mit Gravuren. die die großen Taten des Gottes der Schmiede verherrlichen, bedeckt ist. Hier brannte einst das heilige Feuer. das seit der Eroberung verloschen ist. Entlang den Wänden befinden sich zahlreiche Halterungen für Fackeln. Auch dieser Tempel ist während der Besatzung durch die Schwarzpelze geplündert und geschändet worden. Im Norden und Süden grenzen zwei kleine Anbauten an das Heiligtum. Im südlichen Bau waren die "Gesellen" des Tempels untergebracht, während im nördlichen Anbau der "Meister der Esse" residierte. Dort findet sich, verborgen unter einem umgestürzten Schrank, eine gut getarnte Falltür, unter der eine Wendeltreppe in die Reliquienkammer des Tempels führt. (Helden. die den Schrank beiseite räumen, haben eine Chance von 1-6 auf W20. die Geheimtür zu entdecken.) Die Reliquienkammer ist gefüllt mit Hunderten exzellenter Schmiedearbeiten. darunter Dutzende von Waffen jeglicher Art und auch etliche Rüstungen der unterschiedlichsten Typen. (Die Waffen zeichnen sich sämtlich durch gute Verarbeitung und einen höheren Bruchfaktor aus. Die Rüstungen haben zum

Teil eine geringere Bewegungseinschränkung als die üblichen Modelle.) Dieser Tempelschatz sollte gefunden werden, wenn die belagerte Stadt in einer besonders kritischen Situation ist. Wenn die Abenteurer den Tempel noch nicht erkundet haben oder nicht fündig geworden sind, lenken Sie deren Aufmerksamkeit durch Traumvisionen von einer reich gefüllten Waffenkammer noch einmal auf das Heiligtum des Gottes der Schmiede.

50 Der Perainetempel
Die Halle des Perainetempels ist noch immer mit Ähren aus der Ernte des letzten Jahres geschmückt. Von der Decke hängen Bündel von getrockneten Kräutern und Blumen. Aus einem unerfindlichen Grund wurde dieser Tempel nicht von den Orks geschändet. Dennoch sind alle Priesterinnen und Priester in die Sklaverei geführt worden. Direkt an die Tempelhalle schließt sich ein zweigeschossiger Turm an. Im kühlen Kellergewölbe finden sich einige Krankenlager. Im Erdgeschoss sind Betten für wandernde Geweihte aufgestellt. Im ersten Geschoss liegt das Gemach der einfachen Geweihten, im zweiten Geschoss das der Hochgeweihten. Der Tempel wird auch zur Zeit der Orkbesatzung von den Therhuniten gepflegt. Während der Belagerung werden hier Verwundete untergebracht, sobald das Haus der Therhuniten nicht mehr genügend Platz für alle Verletzten bietet. Der ganze Tempel ist schmucklos und aus grauem Stein errichtet. Das Dach bilden rote Ziegelsteine.

51 Das Zunfthaus der Schmiede
Mit fast einem Dutzend Schmiede beherbergt Greifenfurt ungewöhnlich viele Vertreter dieser Zunft in seinen Mauern. Die Stadt ist der zentrale Umschlagplatz für die Bauern. Fallensteller und Abenteurer dieser nördlichen Reichsprovinz. Gerüchten zufolge wurden auch viele Waffen an die sich bekriegenden Staaten Andergast und Nostria verkauft. Jedenfalls ist die Innung der Schmiede eine der reichsten Zünfte in der Stadt und kann sich ein prächtiges, granitenes Zunfthaus mit schwarzem Schieferdach leisten. Das Haus wird von einem Wirt bewohnt, dessen Aufgabe darin besteht, das Gebäude in Ordnung zu halten und die Schmiede hei ihren häufigen Zunftversammlungen mit Speis und Trank zu versorgen.

52 Rotburgs Kräuterladen
Der alte, gichtige Fehman Rotburg bestreitet seinen Lebensunterhalt mit dem Verkauf von mehr oder weniger heilkräftigen Kräutern. Der Kundige wird feststellen, dass sich hier in erster Linie Schund findet. Dennoch verkauft sich mit fortschreitender Belagerung fast alles, z.B. getrocknete Brennnesseln, die mit Wiesenkräutern versetzt eine delikate Wassersuppe ergehen. Auch leichte Drogen gehen im Laufe der Zeit immer besser.

53 Das Haus der Kapitäne
Dieses schöne, zweigeschossige Fachwerkhaus gehört der Innung der Kapitäne und wird von einem Wirt unterhalten. Hier können fremde Flussschiffer jederzeit gegen ein geringes Entgelt eine Unterkunft und gutes Essen finden. Das gute Essen freilich wird im Laufe der Belagerung immer magerer.

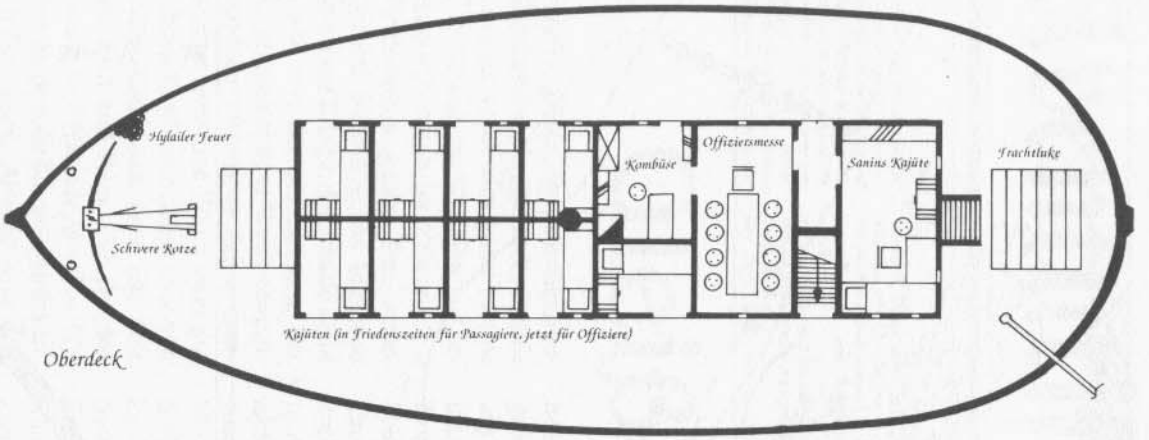
54 Die Kelterei Gombet
Durch ein großes Tor zur Ferdoker Strasse gelangt man in die berühmte Kelterei Gombet. Zur Rechten sieht der Neuankömmling eine überdachte Arbeitshalle, in der Fruchtpressen stehen und Fässer, in welche die frisch gepressten Säfte abgefüllt werden. Links ist ein großer Stall, in dem neben Vieh und Zugpferden auch mehrere Wagen untergebracht sind.]Über dem Stall haben Gesinde und Angestellte der Gombets ihr Domizil. Direkt vor dem Besucher liegt das prächtige Herrenhaus. das in seinem Luxus durchaus eines Stadtadligen würdig wäre. In der Halle mit den Pressen und im Herrenhaus der Gombets befinden sich Zugänge zu den weitverzweigten Gewölben. die unter der Anlage liegen. Dort lagern unzählige Fässer mit Wein. aber auch große, versiegelte. irdene Krüge mit dem berühmten "Greifenfurter Goldsirup". einem süßlichen Rübenmus, das mittlerweile Verbreitung in den Küchen ganz Aventuriens gefunden hat. Alle Gebäude sind weiß getüncht und haben Dächer aus grauem Schiefer.

55 Das Haus der Pflanzer
In diesem großen, mit Holzschindeln gedeckten Fachwerkbau treffen sich immer häufiger die Obstbauern der Stadt, um ihr Elend in den der Konfiszierung entgangenen Weinvorräten zu ertränken. Früher wurden hier ehrwürdige Gildenversammlungen abgehalten, bei denen auch häufig der ehemalige Graf Shazar anwesend war, doch heute arten diese Treffen nur noch zu wilden Gelagen aus, zu denen gelegentlich auch noch die Freudenmädchen und Lustknaben aus der "Fuchshöhle" bestellt werden.

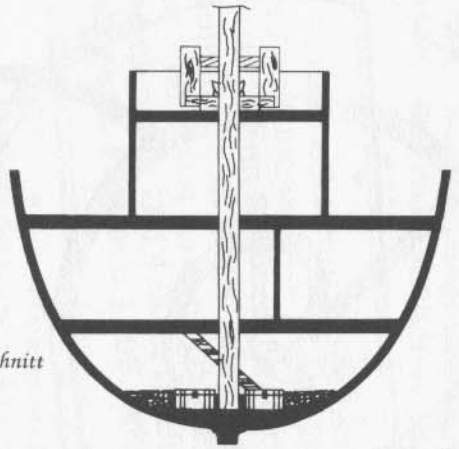
56 Der Hundezüchter Wingold
Im Monat Rahja werden in Greifenfurt traditionell Hunderennen abgehalten. Wingold, an dessen baufälliges. graues Haus sich ein großer Hof anschließt. ist der bekannteste Hundezüchter der Region, und siebzehn Mal hat in den vergangenen Jahren einer seiner Hunde das große Rennen gewonnen. Hier kann man alle in Nordaventurien gängigen Rassen beziehen. Leider sind die netten Vierbeiner im Winter skrupellosen Raubmördern ausgesetzt. und noch vor Ende des Monats Firun ist der letzte Hund im Kochtopf verschwunden.

Der Widder

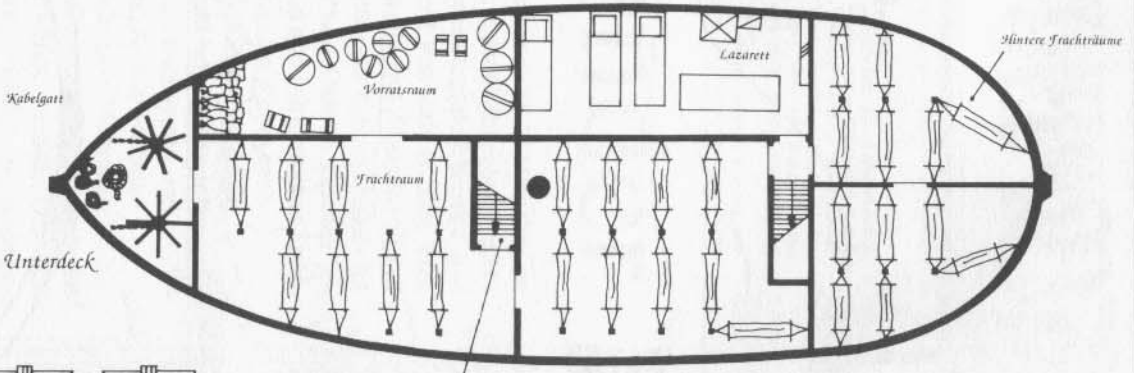
5 Schritt



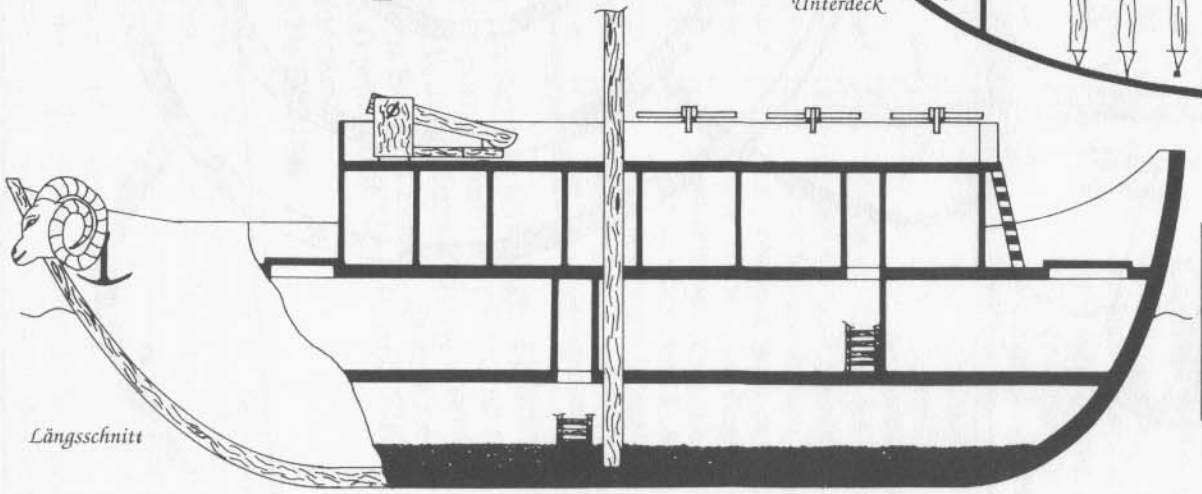
Oberdeck



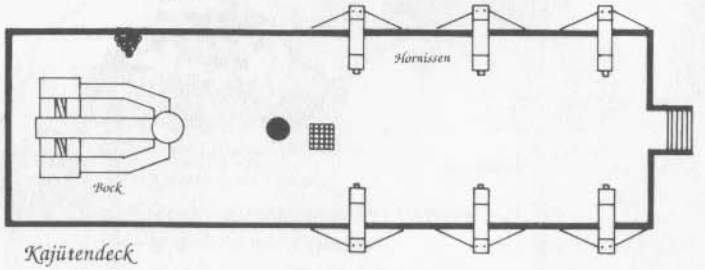
Querschnitt



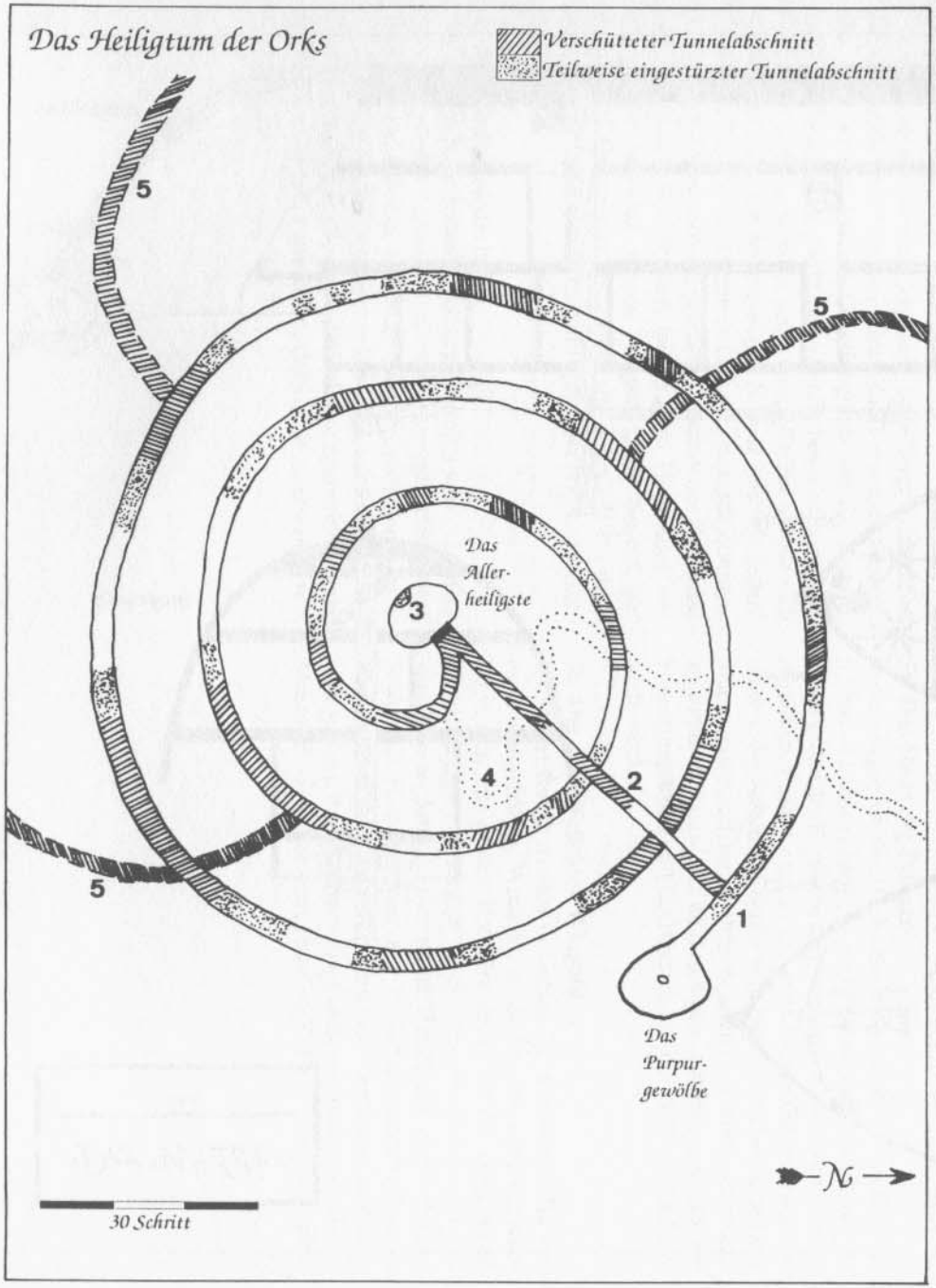
Unterdeck

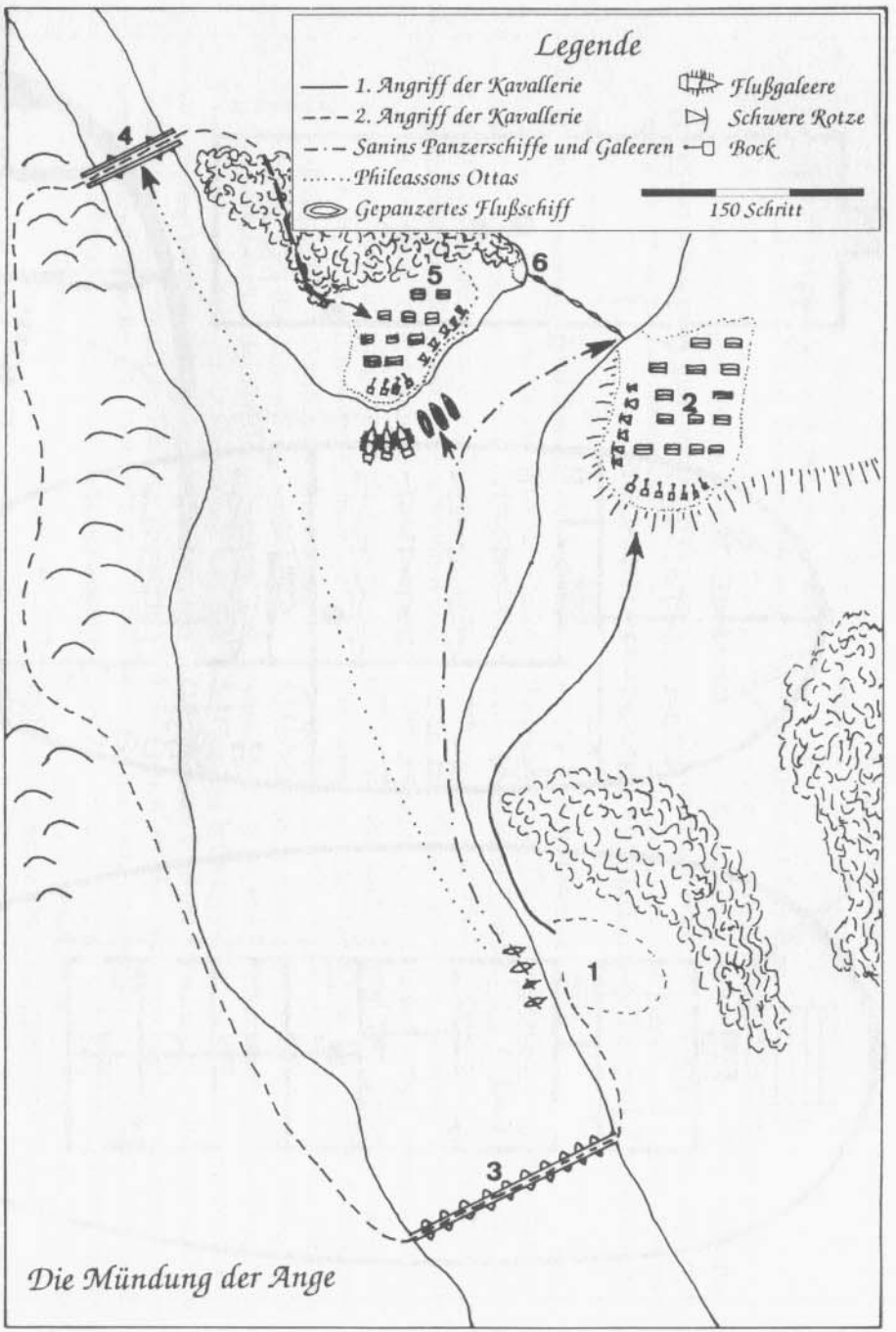


Längsschnitt



Kajütendeck


Das Heiligtum der Orks
Verschütteter Tunnelabschnitt
Teilweise eingestürzter Tunnelabschnitt
5
5
5
Das Allerheiligste
3
4
2
1
Das Purpurgewölbe
30 Schritt
N


Legende
1. Angriff der Kavallerie
2. Angriff der Kavallerie
Sanins Panzerschiffe und Galeeren
Phileassons Ottas
Gepanzertes Flußschiff
Flußgaleere
Schwere Rotze
Bock
150 Schritt
4
5
6
2
1
3
Die Mündung der Ange