

HELDENWERK

35



Morgenröte

Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Diana Rahfoth

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor:innen

Felix Pietsch, mit Beiträgen von Annette Juretzki

Lektorat

Frauke Forster

Korrektur

Elisabeth Raasch

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Florian Häckh

Satz, Layout & Gestaltung

Frauke Forster

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Tristan Denecke, Florian Häckh

Ulisses Spiele

Administration: Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing: Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner
Verlag: Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Elisabeth Raasch, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner
Verlag USA: Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson
Vertrieb: Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Anke Zimmermann

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund und Ausblick	3
Die Charaktere	4
In Phexcaer	5
Reisen durch die Orkschädelsteppe	7
Die Sippe aus dem Stamm der Truanzhai	9
Die Befreiung	12
Ausklang	15



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

- ☠ Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.
- 📖 **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSCs mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitenswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.
- 🗨 **Vorlesertexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.
- 📖 **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei Regeln zu Anspringen^{ABE007}.
ABE – Aventurisches Bestiarium

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2021.

MORGENRÖTE



Stichworte zum Abenteuer: tsagefällige Queste im Herzen des Orklandes

Genre: Wildnisabenteuer, Befreiungsszenario

Voraussetzungen: Sympathie für Phex und/oder Tsa, Aufgeschlossenheit, Wildniskunde

Ort: Orkschädelsteppe

Zeit: ab 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Naturtalente

Kampftalente

Körpertalente

Lebendige Geschichte



»Jede Kulturschaffende hat das Recht auf Freiheit, und diese Freiheit darf niemand einschränken.

Damals, in meiner Heimat, sagte man mir, ich solle stets den Frieden wahren und niemals die Hand gegen die Sklavenhändler, die Feinde der Freiheit, erheben. Ihr wisst genauso wie ich, dass dies nur das Gerede von solchen ist, die nie die Grausamkeiten der Sklaverei erlebt haben. Ich habe mich schon damals der Aufgabe verschrieben, jenen zu helfen, die zu schwach sind oder nicht die Möglichkeiten haben, sich selbst zu helfen und ihre Freiheit zu erlangen. Unsere Göttin liebt den Frieden, aber solche, die ihre Gebote nicht achten, müssen aufgehalten werden. Daher bitte ich euch: Unterstützt mich und meine Mitstreiter bei unseren Bemühungen!«

—die Tsageweihete Tsascha in einer Predigt vor möglichen Geldgebern in Prem, 1041 BF

Kleines Glossar

Aikar Brazoragh: Auserwählter und Anführer aller Orks

Akoluth: Laienprediger

Brazoragh: der Sonnenstier, orkischer Gott von Herrschaft, Sonne und Kampf

Einsiedlersee: See in der Orkschädelsteppe

Ergoch: Orkisch: Sklave

Grishik: Orkisch: Viehtreiber

Große Olochtai: Gebirgszug im Nordwesten des Orklandes

Harordak: Orkisch: Häuptling

Karrkarach: orkische Bezeichnung für die Orkschädelsteppe

Khurkach: Orkisch: Krieger

Morgenröte: geheimes Lager der Freiheitskämpfer um Tsascha

Okwach: Orkisch: Elitekrieger

Ologhaijan: orkische Sprache

Orklandhörnchen: kleines Nagetier im Norden Aventuriens, auch Lemming genannt

Orklandponys: kleine Ponyrasse, die von Orks geritten wird

Orkschädelsteppe: von Orks besiedelte Steppe im Norden Aventuriens

Phexensstück: (gelungenes) schwieriges Unterfangen

Riyachart: Orkisch: Rundzelt

Steppenrinder: Rinderart, die in der Orkschädelsteppe lebt

Tairach: orkischer Gott von Tod, Magie und Wissen

Truanzhai: ein Orkstamm

Yurach: Orkisch: Ausgestoßener

Hintergrund & Ausblick

Was bisher geschah

Im Jahre 1014 BF drangen gemeinsam mit den Berichten über den Dritten Orkensturm auch immer mehr Nachrichten von der streng patriarchalischen Gesellschaft der Orks in die Lande der Menschen. Die al'anfanische Tsageweihete **Tsascha** (siehe Seite 4), die wegen einiger aufsehenerregender Sklavenbefreiungen in Al'Anfa gesucht wurde, entschloss sich, den Berichten nachzugehen. Schnell stieß sie auf die in ihren Augen systematische Unterdrückung der Orkfrauen in streng traditionellen Sippen und die Sklavenhaltung der Orks. Gemeinsam mit einigen langjährigen Weggefährten schlug sie ihr Lager in einer Höhle in den südlichen Ausläufern der Großen Olochtai auf und startete von dort aus Expeditionen in das Orkland. Ziel war es, Orkfrauen, Sklaven und Andersdenkende aus ihrer Gefangenschaft und Unterdrückung zu befreien und über einen Pass ins angrenzende Thorwal zu bringen.

In den vergangenen Jahrzehnten schlich sich Tsascha mithilfe ihrer Gefährten immer wieder des Nachts in Eidechsen Gestalt – die manche Tsageweihete annehmen können – unter die Sklaven von Orksippen in der gesamten Orkschädelsteppe. So konnten sie den Zwangsarbeitern, aber auch einigen Orkinnen, neue Hoffnung geben, sie zu Tsa bekehren und hin und wieder auch befreien. Um nicht aufzufallen und eine organisierte Jagd durch die Orks zu riskieren, konzentrierte sie sich eher auf kleinere Einzelaktionen als auf großangelegte Befreiungsschläge. Tsaschas Gruppe baute die Höhle aus und befestigte sie mit einer Palisade. Ein ehemaliger Sklave gab ihr schließlich den Namen *Morgenröte*, als er über den geheimen Pfad im Gebirge geführt wurde und morgens am Pass mit der aufgehenden Sonne im Rücken auf das unter ihm liegende und Freiheit verheißende Thorwal blickte.

Doch *Morgenröte* ist kein Ort zum Leben. Er dient Tsascha und ihren Abenteurerinnen als Zwischenstation für befreite Sklaven und als Rückzugsort. Von hier aus führen sie die Befreiten über den Gebirgspfad ins nordöstliche Thorwal, wo sie anschließend oft noch viel Zeit aufwenden, um den Sklaven eine Möglichkeit für ein neues Leben zu schaffen oder ihnen gar den Weg in die alte Heimat zu organisieren. All das kostet Geld, und so finanzieren sich die Freiheitskämpfer größtenteils über ein Netzwerk von Geldgebern, das Tsascha und ihre Mitstreiterinnen mühsam aufgebaut haben. Nach einigen vergeblichen Versuchen, die oft etwas starrsinnigen Thorwaler zur jungen Göttin zu bekehren und so ebenfalls zum Spenden zu bewegen, verlegte Tsascha sich stattdessen darauf, an deren Sinn für Freiheit zu appellieren. Neben den thorwalschen Geldgebern gibt es mittlerweile auch einige ehemalige Sklaven, die in ihrem neuen Leben zu Wohlstand gekommen sind und die Sklavenbefreier bei ihrer Arbeit finanziell unterstützen.

Die letzte größere Unternehmung liegt mittlerweile schon fünf Jahre zurück. Damals befreite die Gruppe die tsagläubige Orkin **Frei** und einige weitere Orkinen aus ihrer Sippe.

Während der Befreiungsaktion wurde Tsascha entdeckt, schwer am Arm verletzt und auf der Flucht von ihren Gefährten getrennt. Die Wunde entzündete sich, und nur dank Frei überlebte Tsascha den Weg zurück ins Lager. Dort mussten sie feststellen, dass viele ihrer Gefährten in jener Nacht gefallen waren. Seither hat sich die Gruppe auf weniger riskante Aktionen verlegt, wie bereits geflohene Sklaven abzufangen und vor ihren Häschern in Sicherheit

zu bringen. Frei wurde zu Tsaschas engsten Vertrauten und als Kind des Regenbogens zu einer Akoluthin der Tsa. Sie entschloss sich, in die Fußstapfen ihrer Mentorin zu treten und an ihre alten Heldentaten anzuknüpfen.

Heute

Von einem geflohenen Sklaven erfuhr Frei vor Kurzem, dass es in ihrer ehemaligen Sippe nach all den Jahren noch immer zwei tsagläubige Orkinen gibt. Diese nahmen schon Monde vor der missglückten Befreiung den Glauben an die Junge Göttin an, konnten aber nicht befreit werden, als Tsascha entdeckt wurde. Frei sieht es als ihre göttinengefällige Aufgabe, diese Frauen und ihre Kinder zu befreien. Erst danach, so glaubt sie, wird sie die Weihe empfangen können. Über einige sichere und für Tsascha nicht allzu beschwerliche Pfade reisen die beiden Freundinnen nach Phexcaer, um dort Heldinnen für diese gefährliche Queste anzuwerben und ihre immer noch geschwächte Gruppe mit jungen Freiheitskämpfern zu verstärken.

Was geschehen wird

In Phexcaer werden die Heldinnen von den beiden Dienerinnen der Jungen Göttin zunächst auf die Probe gestellt. Anschließend beginnt das wahre Abenteuer: Durch die Orkschädelsteppe brechen Frei und die Heldinnen in Richtung des Einsiedlersees auf. Sie müssen die Gefahren der Steppe meistern und am Ende in einem wahren Phexensstück die beiden Orkinen und ihre Kinder aus Freis alter Sippe befreien. Danach muss es ihnen gelingen, die Verfolger abzuschütteln und sicher in dem Berglager *Morgenröte* anzukommen.

Die Charaktere

Frei, Akoluthin der Jungen Göttin

Kurzcharakteristik: 19 Jahre, dunkelbraunes Fell, hellrote, warme Augen, ausgebildete Freiheitskämpferin und Tsaakoluthin, willensstark und entschlossen, mag spannende Geschichten, verachtet Kontrollverlust und Wutanfälle

Motivation: Frei sieht es als Aufgabe Tsas, die damals zurückgelassenen Orkinen und ihre Kinder zu befreien. Daher begleitet sie die Helden auf ihrer Reise und wird ihnen wichtige Informationen über das Land und die Orks geben.

Agenda: Für Frei steht die Befreiung der Orkinen über Tsas Gebot des Friedens. Sie handelt hier nach der Philosophie ihrer Meisterin, die als Freiheitskämpferin und zum Schutz des Lebens und der Freiheit Gewalt billigt, aber nur und ausschließlich zum Selbstschutz und wenn es sonst keinen anderen Weg gibt.

Funktion: Auftraggeberin, Begleitung und Hilfe im fremden Land

Hintergrund: Die junge Orkin floh vor mittlerweile fünf Jahren, nachdem sie den Tsaglauben angenommen hatte, bei der letzten Befreiungsaktion Tsaschas. Ihren Garethischen Namen hat sie in bewusster Abgrenzung zum Orkschen gewählt, um zu verdeutlichen, dass sie diese Kultur hinter sich gelassen hat.

Werte: Heilkunde Wunden 7 (13/13/13), Götter & Kulte 8 (13/13/11), Körperbeherrschung 7 (12/12/12), Menschenkenntnis 6 (13/11/12), Pflanzenkunde 9 (13/13/12), Selbstbeherrschung 8 (15/15/12), Sinneschärfe 7 (13/11/11), Verbergen 10 (15/11/12), Wildnisleben 9 (15/12/12) Willenskraft 9 (16/11/12)

Feindbilder: Unterdrückung, Gewalt der Gewalt willen, Feiglinge

Darstellung: Sei neugierig und frage nach, wenn die Helden von ihren Taten berichten. Wenn die Helden Fragen zur Orkschädelsteppe haben, antworte kompetent und selbstsicher. Werde wütend, wenn jemand die Gebote Tsas mutwillig verletzt.

Besonderheiten: Orkisches Kind des Regenbogens (Tsaakoluthin)

»Ich lasse sie auf keinen Fall zurück!«

Tsascha, Geweihte der Jungen Göttin

Kurzcharakteristik: 72 Jahre, steifer rechter Arm, dunkelbraune, faltige Haut, sehr erfahrene Freiheitskämpferin und Tsageweihte, hilft gern mit Rat und Tat, kann sich immer noch nicht so ganz daran gewöhnen, dass ihre Zeit als Freiheitskämpferin dem Ende zugeht, hasst Sklavenhalter

Motivation: Die alternde Mentorin will ihre Schülerin Frei bestmöglich unterstützen und ist überzeugt, dass sie in Tsas Willen handelt. Dafür hat sie die weite Reise nach Phexcaer unternommen und will Frei bei der Anwerbung der richtigen Helden helfen.

Agenda: Tsascha stellt als Freiheitskämpferin die Freiheit über das Gebot des Friedens und ist durchaus bereit, Gewalt zu billigen – aber nur und ausschließlich, um andere zu schützen oder wenn alle anderen Optionen ausgeschöpft sind. Blutrünstige Taten sind ihr dagegen ein Gräuel und sie bekämpft solche mit aller Kraft.

Funktion: Auftraggeberin

Hintergrund: Tsascha stammt ursprünglich aus Al'Anfa, wo sie als Freiheitskämpferin Sklaven befreite. Vor fast 30 Jahren kam sie mit ihren Gefährten ins Orkland, nachdem sie von der Situation der Sklaven und Orkinen dort gehört hatte. In jüngeren Jahren reiste sie mit ihren Gefährten durch die Orkschädelsteppe, schlich sich in Eidechsgestalt in Orklager und predigte dort,

noch in der Gestalt einer Echse, im Schutze der Nacht. Manchmal befreite sie auch Sklaven und Orkfrauen, heute ist sie allerdings zu alt für die gefährliche und anstrengende Reise durchs Orkland. Durch die Verletzung bei Freis Befreiung wurde ihr dies gewahr, und sie beschränkt sich nun darauf, eine neue Generation von Befreiern auszubilden.

Feindbilder: Unterdrückung, Gewalt der Gewalt willen, al'anfanische Granden

Darstellung: Massiere immer wieder gedankenverloren deinen rechten Arm. Lausche aufmerksam Fragen, und werde melancholisch, wenn das Gespräch auf die Vergangenheit fällt, und erzähle von alten Heldentaten. Hinterfrage die Worte und Taten der Helden danach, ob sie auch in Tsas Willen handeln.

Besonderheiten: steifer, rechter Arm

»Damals, in der Schwarzen Perle, bin ich den Häschern der Granden noch über die Dächer davongelaufen.«

In Phexcaer

Phexcaer trägt seinen Namen, seit der Graue Vogt *Jirtan Orbas* 806 BF den größten Phextempel Aventuriens einweihte und damit den Geist der Stadt nachhaltig prägte. Noch heute ist Phexcaer Anlaufpunkt für all jene, die in Aventurien alles verloren haben und durch einen Neuanfang nur noch gewinnen können. Nach einem Orküberfall im Jahr 1029 BF war die Stadt für einige Jahre von zerstörten Gebäuden gezeichnet. Mittlerweile haben die Bewohner diese endgültig wiederaufgebaut und die Palisade erneuert und ausgebessert.

Auch wenn den Einwohnern damals deutlich vor Augen geführt wurde, wie gefährlich sie leben, herrscht heute wieder eine positive Stimmung: Die Phexcaerer sind zuversichtlich, sich verteidigen zu können und Phex immer auf ihrer Seite zu haben.

Die Stadt wird von verschiedenen phexgefälligen Banden geprägt, die auch die Regierung der Stadt bestimmen. Obwohl diese immer in Konkurrenz miteinander liegen und das Stadtbild von Korruption und Vetternwirtschaft geprägt ist, sind immer Erhalt und Sicherheit der Stadt das Ziel. Jede Bande übernimmt dabei einen Aufgabenbereich: So sind beispielsweise die Füchse die Späher der Stadt, während die Störche die Bauern stellen.

Einmal jährlich findet zwischen den Banden der Lauf der Diebe statt (erlebbar im Heldenwerk-Abenteuer **Kaiser der Diebe**).

Einige grundlegende Informationen zur Stadt Phexcaer findest du im **Aventurischen Almanach** auf Seite 81.

Wege nach Phexcaer

Es gibt viele Gründe, in die Stadt Phexens zu reisen. Prospektoren brechen von hier aus zu Expeditionen auf, um die Schätze des Sternenfalls, das wertvolle Sternennmetall, zu bergen. Phexensjünger besuchen die Stadt als Ziel einer Pilgerfahrt. Abenteurerinnen könnten von der Stadt der Diebe und des Glücksspiels gehört haben und wollen vielleicht dort ihr Glück versuchen. Zudem liegt

in der Nähe der Einsiedlersee, an dessen Ufer das bei Alchimisten sehr beliebte Kairanrohr wächst. Auch Handelszüge aus Thorwal brechen immer wieder hierhin auf, um Roheisen, Stoffe und Luxusgüter in die Stadt zu bringen. Nicht zuletzt hat es auch den ein oder anderen Gesetzeslosen hierhin verschlagen, der in der unabhängigen Stadt Flucht vor den Gerichten seiner Heimat sucht.

Anwerbung durch die Dienerinnen Tsas

Um charakterlich passende Heldinnen für ihre Mission zu finden, haben sich die beiden Geweihten einen kleinen Test ausgedacht, der Tsas Aspekte der Freiheitsliebe und der Liebe zu Kindern repräsentiert. Tsascha hat sich in Tiergestalt von einigen handelstüchtigen Kindern in einen kleinen Käfig setzen lassen und



ihnen den Auftrag gegeben, nach Abenteurerinnen Ausschau zu halten. Sie vertraut dabei auf Tsa, dass diese die Kinder schon die Richtigen Kandidaten aussuchen lässt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr lauft gerade durch eine der größeren belebten Gassen Phexcaers, die Hände immer nah an euren Geldkatzen, als ihr vor euch zwei streitende Kinder sehr. Es handelt sich um einen Jungen und ein Mädchen. Der Junge hält in seinem Arm einen kleinen Käfig aus Holz, in dem ihr eine Eidechse erkennen könnt. Das Mädchen redet laut auf ihn ein und verlangt von ihm, das Tier freizulassen. Als ihr näher tretet, drehen sich die beiden zu euch um, und der Junge spricht euch an: „Vielleicht könnt ihr uns helfen und uns sagen, wie wir richtig handeln sollen?“



Beide Kinder beteuern lautstark, dass sie nur das Beste für die Eidechse wollen. Wenn eine Heldin genauer hinsieht (Probe auf *Heilkunde Wunden*) kann sie erkennen, dass das vordere rechte Bein der Echse steif ist und sie sich nicht richtig bewegen kann. Die Verletzung ist schon älter und wird sich nicht mehr heilen lassen. Der Junge möchte sie behalten, um das Bein gesund zu pflegen. Falls die Heldinnen ihm offenbaren, dass die alte Verletzung nicht mehr besser werden kann, möchte er sie behalten, um für sie zu sorgen. Das Mädchen will das Tier dagegen auf jeden Fall aus dem Käfig lassen, damit es in Freiheit leben kann.

Die Spielerinnen werden hier mit der Frage konfrontiert, ob man Wesen für ihre eigene Sicherheit und zu ihrem Besten die Freiheit nehmen darf. Lass den Heldinnen ruhig Zeit zum Diskutieren. Tsascha lauscht aufmerksam und wird sich in einer geeigneten Situation als Geweihte in Tiergestalt offenbaren.

Probe auf Götter & Kulte (Tsa)

- ☛ **QS 1** – Die Eidechse ist das heilige Symboltier der Göttin Tsa.
- ☛ **QS 2** – Dem ist so, weil sich eine Eidechse immer wieder häutet. Sie bildet somit Tsas Aspekt der Erneuerung und Vielfalt ab.
- ☛ **QS 3** – Manche Geweihte können sich mithilfe der Gunst ihrer Göttin in eine Eidechse verwandeln.

Da die ganze Situation ein wenig seltsam erscheint, können die Heldinnen mit einer Probe auf *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* +1 erkennen, dass die beiden Kinder mehr schlecht als recht schauspielern. Auch in diesem Fall wird Tsascha die Heldinnen ansprechen und für ihre Aufmerksamkeit loben.

Während die Kinder den Käfig öffnen und Tsascha auf den Boden setzen, lädt sie die Heldinnen auf ein Essen in der Taverne *Wilder Bodir* am Fischereihafen ein, um sie dort für eine tsagefällige Queste anzuheuern und ihnen die Akoluthin Frei vorzustellen.

Hilfe, sie wollen die Eidechse „erlösen“!

Falls die Charaktere auf die Idee kommen, dass das arme Tier keine Chance mehr hat und erlöst werden sollte, muss das noch nicht das Ende sein. Tsascha wird sich zu Wort melden, wenn sie glaubt, in Gefahr zu sein und die Heldinnen als Strafe für ihr frevlerisches Denken und Handeln auf eine tsagefällige Bußqueste schicken. So kannst du auch eher weniger geeignete Heldinnen in das Abenteuer schicken und ihnen vielleicht sogar eine neue Sicht auf das Leben und die Gebote Tsas geben.



Weil Tsascha und Frei um die Natur von wahrscheinlich eher phexgefälligen Heldinnen (immerhin sind sie in der Stadt des listenreichen Gottes) wissen, haben sie auch eine entsprechend wertvolle Belohnung anzubieten: ein faustgroßer Brocken des Sternenmetalls *Cupritan* im Wert von 250 Silbertalern, der in der Orkschädelsteppe niedergegangen ist und von den Sklavenbefreiern gefunden wurde.

Folgende Informationen können die Dienerinnen Tsas den Heldinnen auf Nachfrage zu der Reise geben:

- ☛ Das Ziel der Unternehmung ist, zwei Orkinen und ihre beiden Kinder aus Freis ehemaliger Sippe zu befreien. Von geflohenen Sklaven eben jener Sippe erfuhren sie, dass die beiden Orkinen in all den Jahren seit Frei vor der Sippe floh, ihren Tsaglauben nicht abgelegt haben. Frei nahm vor Jahren zusammen mit den beiden Orkinen den Glauben zu Tsa an und ist der festen Überzeugung, dass sie ihre alten Sippenmitglieder befreien muss, ehe sie ihre Weihe empfangen kann.
- ☛ Die Sippe der Orks hat ihr Lager aktuell an einem kleinen See nördlich des Einsiedlersees aufgeschlagen. Frei kennt den Weg dorthin und wird die Heldinnen begleiten.
- ☛ Eine Reise durch die Schädelsteppe ist für Nicht-Orks noch gefährlicher, als sie es schon für ihre ursprünglichen Einwohner ist. Neben einer feindseligen Tier- und Pflanzenwelt gibt es zu dieser Jahreszeit oft Steppenbrände. Außerdem sind die hier ansässigen Sippen Eindringlingen gegenüber nicht gerade freundlich gesinnt, und es ist sehr wahrscheinlich, dass sie angegriffen werden, falls sie einheimischen Orks begegnen.

Cupritan

Cupritan ist eine nichtanlaufende Kupferlegierung, die nach dem Sternenregen im Svelltal gefunden werden konnte. Auf dem Kontinent Myranor ist es häufig zu finden, in Aventurien hingegen nur sehr selten. Proben auf *ARCANOVI*, um aus dem Cupritan magischen Artefakte herzustellen, sind um +1 erleichtert.

Schwadenbeutel

Der Schwadenbeutel ist bei Dieben ein bewährtes Mittel, um für kurze Zeit Finsternis durch Rauch zu erzeugen. In einem Gebäude hält sich der Rauch 15 KR, außerhalb von Gebäuden 10 KR, bei Regen 5 KR, bei starker Witterung nur bis zum Ende der nächsten KR.

Typische Ingredienzien: Alraunenpulver, Asche verkohlter Tannenzapfen, schwefliges Wasser

Kosten der Ingredienzienstufe: 40 Silbertaler pro Stufe

Qualitätsstufen:

- 1: In 3 Schritt Radius um den Beutel entsteht ein Sichtmodifikator der Stufe 1.
- 2: In 3 Schritt Radius um den Beutel entsteht ein Sichtmodifikator der Stufe 2.
- 3: In 3 Schritt Radius um den Beutel entsteht ein Sichtmodifikator der Stufe 3.
- 4: In 3 Schritt Radius um den Beutel entsteht ein Sichtmodifikator der Stufe 4.

Stinktöpfchen

Das Stinktöpfchen soll es jedem Lebewesen erschweren, sich in dessen Nähe aufzuhalten. In einem Gebäude hält

der Gestank 1 Stunde, außerhalb von Gebäuden 10 Minuten, bei Regen 1 Minute, bei starker Witterung nur bis zum Ende der nächsten KR.

Typische Ingredienzien: abgestandenes Wasser, Alraunenpulver, Drachendung, geriebene Rinde des Faulbaums, Sekret des Stinktiers

Kosten der Ingredienzienstufe: 40 Silbertaler pro Stufe

Qualitätsstufen:

- 1: In einem Radius von 1 Schritt um das Töpfchen stinkt es so gewaltig, dass alle Lebewesen eine Erschwernis von -1 auf alle Fertigkeitsproben erleiden.
- 2: In einem Radius von 3 Schritt um das Töpfchen stinkt es so gewaltig, dass alle Lebewesen eine Erschwernis von -1 auf alle Fertigkeitsproben erleiden.
- 3: In einem Radius von 3 Schritt um das Töpfchen stinkt es so gewaltig, dass alle Lebewesen eine Erschwernis von -1 auf alle Fertigkeitsproben erleiden. Außerdem erleiden sie den Status *Übler Geruch* für 30 Minuten.
- 4: In einem Radius von 7 Schritt um das Töpfchen stinkt es so gewaltig, dass alle Lebewesen eine Erschwernis von -1 auf alle Fertigkeitsproben erleiden. Außerdem erleiden sie den Status *Übler Geruch* für 1 Stunde.

Das Sippenoberhaupt von Freis alter Sippe ist ein sehr traditioneller Ork namens **Gryakhai Knochenbrecher** (siehe Seite 9), der sich seit vielen Jahren in seiner Position hält. Er ist der Überzeugung, dass alle Orkfrauen sein Besitz seien und geht auch so mit ihnen um. Eine offene und erfolgreiche Verhandlung mit ihm über die Frauen wäre eine Tat, die einer wahren Silberzunge würdig wäre. Viel wahrscheinlicher ist es aber, dass er die Heldinnen und Frei versklaven wollen wird, wenn er ihrer auf seinem Gebiet habhaft werden kann.

Die Reise zum Lager der Orksippe wird etwa drei bis vier Tage dauern. Nach der Befreiung geht es für etwa zwei Tage in die südlichen Ausläufer der Großen Olochtaï, wo es die übrigen Sklavenbefreier in ihrem Berglager *Morgenröte* zu treffen gilt. Von dort sollen sie über einen geheimen Pass in das Gebiet der Thorwaler reisen. Insgesamt wird es mit der Passüberquerung etwas mehr als eine Woche dauern, bis man wieder menschliches

Gebiet erreicht. Ausreichend Proviant für sich selbst und die Befreiten ist von enormer Wichtigkeit, um sich nicht mit gefährlichen Jagdausflügen aufhalten zu müssen.

Die Heldinnen können beinahe alles für eine Reise in die Wildnis auf Phexcaers Märkten erwerben. Frei empfiehlt den Heldinnen vor allem scharfe Klingen, da sie sich teilweise durch mehrere Schritt hohes Gras werden kämpfen müssen. Wenn die Heldinnen etwas speziellere Ausrüstung suchen, können sie bei den Banden der Stadt auch Alchimica wie Schwadenbeutel oder Stinktöpfchen bis zu einer QS von 4 bekommen (Probe auf *Gassenwissen (Ortseinschätzung)*)).

Direkt nach den Verhandlungen wird sich Tsascha verabschieden, um zusammen mit ihren Begleitern nach *Morgenröte* zurückzukehren, um dort die Heldinnen und Frei zu erwarten. Zum Abschied wird sie noch einmal für die Gruppe beten und ihnen Phexens und Tsas Segen wünschen.

Reisen durch die Orkschädelsteppe

»Warum, bei Phex, hatte ich die törichte Idee, in diese verdammte Steppe zu reisen? Nachdem wir bei dem Angriff der Orks die Hälfte unserer Frauen und Männer verloren, wurden zwei meiner verbliebenen Begleiter von Steppenrindern totgetrampelt, einer von einem riesigen Bären verschleppt und am Ende sind wir auch noch in ein Feld explodierender Pilze getreten, die mich den Rest meiner Leute kosteten. Nun liege ich hier und spüre, wie sich das Gift eines Skorpions langsam in meinem Körper ausbreitet. Phex, sei meiner Seele gnädig.

Ich hoffe, du wirfst irgendwann einen deiner Sterne auf diesen götterverfluchten Ort!«

—Tagebuch in der Tasche eines verbliebenen Skeletts, irgendwo in der Orkschädelsteppe

Begegnungen und Gefahren

Die Orkschädelsteppe ist wahrlich kein gemütlicher Ort. Es gibt allerlei Gefahren, denen die Helden auf ihrem Weg begegnen können. Nachfolgend sind einige dieser möglichen Hindernisse und Situationen aufgelistet. Bis

auf **Eine deutliche Warnung** können sie frei für die Reise zum Orklager oder auch danach auf der Flucht Richtung *Morgenröte* verwendet werden.

Eine deutliche Warnung

Einige Meilen nördlich von Phexcaer stoßen die Helden auf die Überreste einiger Unglücklicher, die sich in das Gebiet der Orks gewagt haben. Bereits aus der Ferne gut sichtbar stehen auf einem Hügel in einer geraden Reihe mehrere in den Boden gerammte Pfähle. Menschliche Brustkörbe und Schädel sind an ihnen festgebunden. Zentral hängt die fast komplett verweste Leiche einer Frau, an der sich gerade einige Krähen laben. Über ihr ist der Schädel eines Stiers auf den Pfahl gesteckt und blickt herausfordernd Richtung Phexcaer. Im Gras rundherum liegen weitere Knochenstücke verstreut. Die Botschaft ist eindeutig: Hier beginnt das Gebiet der Orks und endet das der Menschen.

Probe auf *Götter & Kulte (Orkgötter)* oder *Sagen & Legenden (Orkland)* –1

- ☛ **QS 1** – Der Stierschädel symbolisiert Brazoragh, den obersten, stiergestaltigen Gott der Orks.
- ☛ **QS 2** – Brazoragh steht für die Herausforderung und das Recht des Stärkeren.
- ☛ **QS 3** – Mit Kampf, Tapferkeit und Mut stählen sich die Orks für das Nachleben im Jenseits, die Totenwelt des Gottes Tairach
- ☛ **QS 4** – Tairach gilt als Vater Brazoraghs und ist damit die älteste Gottheit im Pantheon der Orks

Steppenbrand

Am Ende eines Reisetages können die Helden in der Ferne ein Gewitter über der Steppe aufziehen sehen. Das beeindruckende Naturschauspiel von Donner und Blitz lässt sich über der weiten Landschaft gut beobachten.

Allerdings wird durch die Blitze ein Steppenbrand ausgelöst, der im Laufe der Nacht immer näher kommt. Durch eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen oder Wahrnehmen)* +1 können die Helden schon früh den Rauch in der Luft riechen und die lodernden Flammen entdecken, welche die Nacht erhellen und sich ihrem Lagerplatz nähern.

Mittels einer Probe auf *Orientierung* –2, 10 Minuten, 6 Versuche, müssen die Helden dem Feuer aus dem Weg gehen. Bei einer erfolgreichen Probe können sie den Flammen unbeschadet ausweichen. Ein eingeschränkter Erfolg heißt, dass sie zwar den Flammen entkommen können, aber vom Rauch eingehüllt werden und 2 Stufen *Betäubung* erleiden. Sollten sie die Probe nicht schaffen, werden sie beinahe von den Flammen eingeholt und erhalten 2 Stufen *Betäubung* durch den Rauch sowie den Status *Brennend* auf kleiner Fläche durch die starke Hitze. Danach dreht der Wind, und sie können ohne weitere Schäden aus der Flammenhölle gelangen.

Blutmond

In einer der Nächte geht über der weiten Steppe ein blutroter Mond auf. Die Insekten scheinen zu verstummen, während große Tiere wie Pferde oder wilde Steppenrinder nicht zur Ruhe kommen und laut mit den Hufen aufstampfen. Über die großen Grasflächen scheinen unheimliche Schemen von zweibeinigen Ziegen oder Stieren zu ziehen, ehe sie unversehens wieder verschwinden. All dies wird die Helden vermutlich nervös machen, aber nach der unheimlichen Nacht liegt die Steppe wieder da wie am Tag zuvor.

Probe auf *Sternkunde* –1

- ☛ **QS 1** – Der Blutmond steht bei den Orks für den Totengott Tairach. Wichtige Feste zu Ehren Tairachs fallen meist auf eine Mondfinsternis, bei der das volle Madamal nur als schmale Sichel zu sehen ist.



- ☛ **QS 2** – Dies ist keine dieser heiligen Nächte, da der Mond heute nur wegen des staubverhangenen roten Himmels als rot erscheint.
- ☛ **QS 3** – Die Schamanen des Tairach nutzen zur Bestimmung der echten heiligen Nächte einen sehr komplizierten und streng geheimen Kalender.

Die Natur der Orkschädelsteppe

Teilweise wächst das Gras der Steppe mehrere Schritte hoch, und man muss sich mühsam einen Weg hindurch bahnen oder gar schneiden. Dabei ist es schwierig, nicht die Orientierung zu verlieren und sich zu verirren. Mit einer Probe auf *Orientierung* können die Helden weiterhin in die richtige Richtung gehen. Falls die Probe misslingt, verlieren sie einen ganzen Tag, weil sie im Kreis gelaufen sind und erst spät wieder den richtigen Weg finden.

Während eines besonders anstrengenden Stücks steigt ihnen plötzlich ein durchdringender Verwesungsgeruch in die Nasen. Nach einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen* oder *Wahrnehmen*) +1 finden sie zwischen weiteren Gebeinen einen toten Hirsch und können mittels *Heilkunde Wunden* die riesigen Brandblasen, die das Tier auf dem Gewissen haben, erkennen. Mit einer zusätzlichen Probe auf *Pflanzenkunde* (*Giftpflanzen*) (erschwert um Bestimmungsschwierigkeit -2) erkennen sie mit Schrecken, dass sie zwischen *Naftanstaude* stehen, können sich aber ohne weitere Verletzungen vorsichtig aus der gefährlichen Zone bewegen.

Falls die Probe misslingt, kommen 1W3 zufällige Helden mit den Pflanzen, deren Saft riesige Brandblasen auf der Haut entstehen lässt, in Berührung.

Die Stampede

Während die Helden Hügelkämme erklimmen, die sich bis zum Horizont erstrecken, und in die endlosen Grasebenen der Schädelsteppe blicken, können sie aus weiter Ferne die großen Herden von Steppenrindern beobachten, die durch die Landschaft mit ihren Felsformationen und kleinen Wäldchen ziehen. An einem Reisetag kommen sie den Tieren unglücklicherweise etwas zu nahe. Etwa zehn Viehtreiber des Orkstamms der Truanzhai treiben eine riesige Steppenrindherde über die Weiten der Orkschädelsteppe – direkt in ihre Richtung. Sie scheinen die Tiere gerade von einem Steppenbrand wegzuführen, denn die Rinder sind unruhig und dunkle Rauchschwaden verdunkeln hinter ihnen den Himmel.

Naftanstaude

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Saft aus einer Anwendung (1 Stängel und 1 Handvoll Blätter) verursacht 2W6 SP an organischen Materialien. Der Saft klebt, lässt sich aber leicht abwischen.

Preis: 4/10 Silbertaler

In einem der kleinen Wäldchen, einer Felsformation oder im hohen Steppengras können sich die Helden leicht vor den Orks verbergen (Probe auf *Verbergen* (*sich Verstecken*) +1). Gerade als die Gefahr gebannt scheint, schießen laut pfeifende Orklandhörnchen aus dem Boden und lösen nun endgültig eine Panik in der Herde aus. Die Orkviehtreiber sind zu sehr damit beschäftigt, die Herde wieder unter Kontrolle zu bringen, um die Helden zu bemerken, aber einige der Tiere rennen wild schnaubend direkt auf das Versteck der Helden zu, die drohen, niedergetrampelt zu werden (Probe auf *Körperbeherrschung* -1, um sich hinter einem Felsen in Deckung zu werfen oder *Klettern* (*Baumklettern*), um auf einen Baum zu fliehen). Gelingt die Probe nicht, werden sie von den bulligen Tieren auf die Hörner genommen und möglicherweise schwer verletzt (2W6+5 TP, Probe auf *Ausweichen* noch möglich). Auch danach müssen die Helden aufpassen, da die Viehtreiber nun auch die Tiere in der Nähe der Helden wieder einfangen wollen und sie – möglicherweise verletzt – in ihren Verstecken verharren müssen, um nicht entdeckt und angegriffen zu werden.

Orkische Späher

In einigen Meilen Entfernung vom Lager Freis ehemaliger Sippe müssen die Helden berittenen Spähtrupps aus dem Weg gehen (Werte der Orks siehe Seite 11). Diese suchen immer zu dritt auf ihren Orklandponys die Steppe nach Gefahren für ihre Sippe ab. Spuren der Spähtrupps können die Helden mittels *Fährtsuchen* (*tierische Spuren*) +1 entdecken und so gewarnt werden. Finden sie keine Spuren, können sie die Orks nur mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Suchen*) +1 frühzeitig entdecken. Dank des hohen Steppengrases und weil sich die Späher auf größere Gefahren wie herannahende feindliche Orkhorden konzentrieren, können sich die Helden leicht verstecken. Falls sie von den Spähern entdeckt werden, reitet einer sofort ins Lager zurück, während die anderen beiden seinen Rückzug decken.

Die Sippe aus dem Stamm der Truanzhai

1 Gryakhai Knochenbrecher

Kurzcharakteristik: über 30, groß, gewaltige Muskeln, Narben am ganzen Körper, Traditionalist, mag den Körper der namenlosen jungen Orkin, hasst Kulturschaffende, die Brazoragh nicht verehren

Hintergrund: Schon lange hält sich der gewaltige Ork als *Harordak* (Häuptling) der Sippe. Gryakhai erschlug seinen

Vorgänger im Kampf und nahm ihm die zweifach geschwungene Hörnerkrone aus dem Gehörn eines schwarzen Steppenrindbullens ab, das Würdezeichen jedes Häuptlings der Sippe. Gryakhai hört sich die Probleme seiner Sippenmitglieder an und versucht, gerecht zu urteilen. Wenn es möglich ist, entscheidet der überzeugte Traditionalist alter Riten und Sitten allerdings so, dass

er einen Vorteil daraus ziehen kann. Gerade weil ihm bewusst ist, dass seine Tage irgendwann gezählt sein werden, trifft er vor allem bei jüngeren Orks, die ihm seinen Platz streitig machen könnten, härtere Urteile, als notwendig wäre. Als Häuptling ist er traditionell Priester des Brazoragh, und ihm stehen sämtliche Frauen als Besitz zu; ein Privileg, welches er gern nutzt. Gerade die **! junge Orkin ohne Namen** hat es ihm angetan, weswegen er sie sehr oft in sein Zelt holt.

Besonderheiten: Er trägt eine zweifach geschwungene Hörnerkrone und als einziger im Lager eine Lederrüstung.

Wichtige Werte: wie Ork (siehe Seite 11), aber jeder AT-Wert +2, MU +1, KO und KK +2, +5 LeP, RS 3, Belastungsgewöhnung I, GS und INI -1

! Junge Orkin ohne Namen

Kurzcharakteristik: etwa 20, samtiges, schwarzes Fell, gutaussehend, spricht kein Garethi

Hintergrund: Als schönste Orkin der Sippe hat sie das traurige Los gezogen, besonders von Gryakhai Knochenbrecher bevorzugt zu werden, der sie oft nachts in sein Zelt holt. Es fällt ihr dabei immer schwerer, den tiefen Hass auf den Ork zurückzuhalten, und nur der Umstand, dass ihre Tochter ohne sie aufwachsen müsste, hält sie davon ab, den Häuptling im Schlaf zu erstechen. Schon vor Jahren wurde sie von einer älteren Orkin im Tsaglauben unterwiesen, aber ihre Situation scheint so aussichtslos, dass sie immer mehr an der jungen Göttin zweifelt.

Wichtige Werte: wie Ork, aber alle Kampftalente auf 6 und keine Kampf-Sonderfertigkeiten, Gutaussehend I

Schicksal: Wenn sie die Befreiung überlebt, wird sie ihre Tochter der älteren Orkin geben und sich den Freiheitskämpfern anschließen. Im Laufe der Jahre macht sie sich gemeinsam mit Frei einen Namen als Befreierin. Dabei wird sie stets mit dem Hass in ihrem Herzen kämpfen müssen.

! Ältere Orkin ohne Namen

Kurzcharakteristik: etwa 30, braunes Fell, kahle Stelle an der rechten Schulter, spricht dank Tsascha gebrochenes Garethi (Stufe I)

Hintergrund: Sie war die erste Orkin der Sippe, die von Tsascha zum Glauben an die junge Göttin bekehrt wurde, als diese ihr im Schutze der Nacht predigte und von den Ländern jenseits der Berge erzählte. Als Mutter von Truazz (siehe unten) möchte sie ihrem Sohn das kämpferische Leben der Orks ersparen und hat daher auch nach der fast gescheiterten Befreiung Freis nie die Hoffnung verloren, irgendwann selbst fliehen zu können.

Wichtige Werte: wie Ork, aber alle Kampftalente auf 6 und keine Kampf-Sonderfertigkeiten

Schicksal: Wenn sie die Befreiung überlebt, wird sie zusammen mit den Orkkindern in das Orkviertel von Thorwal ziehen, um sie dort in Frieden großziehen zu können.

Die Orkkinder

! Truazz (Orkjunge; 7, zäh und stark für sein Alter, mutig, spricht nur Ologhaijan (Stufe II), wurde im Glauben an Tsa unterwiesen, den er streng geheim

Die Truanzhai

Die für orkische Verhältnisse recht friedlichen und teilweise auch sesshaften Truanzhai findet man im Bodirtal, in der Orkschädelsteppe und mitunter in Thorwal. Sie sind zumeist für ihre Händler, Bergführer und Kürschner bekannt und ernähren sich von der Viehzucht. Menschen, die mit den Truanzhai Tauschhandel treiben, schätzen vor allem die orkischen Lederwaren in Form von Kleidung, Gürteltaschen und Trinkschläuchen. In jüngster Zeit hat der Kult um den Blutgott Tairach enormen Zulauf. Einige Priester und Häuptlinge fordern, die althergebrachten Riten mehr zu ehren, und versuchen, den Hass auf Menschen wieder neu zu entfachen. Der Aikar Brazoragh, der höchste Orkhäuptling auf Dere und direkte Abgesandte des Stiergottes Brazoragh, unterstützt diese Forderungen, da auch er die Orks als die dominante Spezies des anbrechenden Zeitalters sieht.

hält, versucht, sich für ein anderes Leben zu stählen; übt sich sehr oft mit anderen Kindern im Kampf und anderen Fertigkeiten; ist daher viel im Wäldchen unterwegs oder schläft im Freien)

! Orkmädchen (4, sehr niedlich, spricht nur Ologhaijan (Stufe I), klein und schutzlos, hält sich fast immer bei ihrer Mutter oder der älteren Orkin ohne Namen auf)

! Harschai

Kurzcharakteristik: etwa 20, hager, dünn, trägt Fetzen, riecht streng, traurige Augen, spricht gebrochenes Garethi (Stufe I)

Hintergrund: Als Überlebender eines vernichteten Stamms wurde Harschai schon in jungen Jahren zum Ergoch (Sklaven). Er gilt als Yurach (Ausgestoßener). In den letzten Jahren führte er wie die menschlichen Sklaven ein äußerst hartes Leben, bei dem er die niedrigsten Tätigkeiten ausführen musste. Die ältere Orkin ohne Namen nahm sich irgendwann seiner an und bekehrte ihn zum Tsaglauben.

Wichtige Werte: wie Ork

Schicksal: Wenn er befreit wurde, kann er auf der Flucht im Kampf gegen mögliche Häscher helfen. Danach wird er sich in die Wildnis zurückziehen und dort ein anstrengendes, aber langes, erfülltes und vor allem freies Leben führen.

Das Lager am See

Das Zeltlager Freis ehemaliger Sippe liegt an einem kleinen See nordöstlich des Einsiedlersees. Die *Riyachart* (Rundzelte) sind in einem lockeren Kreis aufgebaut. In diesen nächtigen die etwa 60 Mitglieder der Sippe, sofern sie nicht Nachtwache halten müssen. Zentral gelegen ist das Zelt des *Harordak* Gryakhai Knochenbrecher. Am Rande des Zeltlagers weiden die Steppenrinder zusammen mit den etwa 20 Orklandponys der *Grishik* (Viehtreiber) und *Khurkach* (Krieger). Für die acht menschlichen und orkischen

Skaven gibt es ein eigenes, etwas zu kleines Zelt. Dieses ist nicht verschlossen oder besonders bewacht – wer das Lager verlässt, hat sein Leben verwirkt und die Skaven wissen meist, dass ihr Schicksal in Sklaverei zumindest ihr Überleben sichert. Ein Hundezwinger am Rande des Lagers beherbergt drei orkische Kriegshunde.

Die Wachposten

Im Abstand von einigen Meilen reiten je drei Späher auf Orklandponys um das Lager herum, um feindlich gesinnte Sippen, Brände oder andere Gefahren frühzeitig erkennen zu können. Bei kleineren Gefahren versuchen die Späher, sich selbst um das Problem zu kümmern. Wenn sie in der Unterzahl sind, reitet einer der Späher so schnell wie möglich in das Lager zurück, während die anderen beiden seinen Rückzug decken.

Im und um das Lager herum patrouillieren in unregelmäßigen Abständen drei Wachtrupps aus je zwei Orks und einem orkischen Kriegshund.

In der Nacht ist einer dieser Wachtrupps ständig bei den Ponys postiert. Insgesamt befinden sich etwa 30 kampfkraftige Orks im Lager.

Das Zeltlager am Tag

Tagsüber ist fast jeder in der Sippe auf den Beinen. Einige männliche Orks kümmern sich um die Steppenrinder und trainieren die Kriegshunde, andere gehen auf die Jagd, üben sich im Kampf oder helfen bei alltäglichen Aufgaben. Die Frauen koordinieren alle Aufgaben im Lager. So füttern sie die Ponys, bereiten das Essen vor, fischen oder flicken Zeltplanen und Kleidung. Sie werden von den Skaven unterstützt und übernehmen die niedrigsten Aufgaben wie das Gerben von Leder.

Der Häuptling Gryakhai Knochenbrecher streift durch das Lager, kontrolliert die Arbeiten, geht mit seinen Okwach (Elitekriegern) auf die Jagd oder übt sich im Kampf und dem Reiten. Bei Streitigkeiten vermittelt er und trifft allgemein alle Entscheidungen, die das Leben in der Sippe betreffen.

Die Orkkinder werden von allen Orks und Orkinnen gemeinsam auf das Erwachsensein vorbereitet. Die Mütter zeigen ihnen wie man fischt, Leder bearbeitet oder ein Feuer macht, während die Männer sie auf den Kampf, das Reiten und die Jagd vorbereiten. Dabei haben die Kinder aber viele Freiräume und dürfen miteinander im und um das Lager herumtollen.

Probe auf Geschichtswissen (Orkland) –1

QS 1 – Die orkische Kultur ist für ihr strenges Kastenwesen bekannt. Hier scheinen die Orks aber bis auf wenige Ausnahmen gleich miteinander umzugehen. Nur dem Häuptling wird strenge Ehrerbietung gezollt. Die Frauen gelten ohne Ausnahme als den Männern unterlegen und gehören dem Häuptling.

QS 2 – Die Kasten sind gerade bei kleinen Sippen wie dieser nebensächlich, da die daraus entstehenden Konflikte eine effektive Gemeinschaft, bei der

zum Überleben jeder aufeinander angewiesen ist, verhindern.

QS 3 – Es gibt einige wenige Orkstädte, in denen das Kastenwesen deutlich ausgeprägter ist.

Das Zeltlager bei Nacht

Während die Sippe am Abend oft noch lange am Feuer sitzt, den Kindern Geschichten über die Götter und mutige Orkkrieger erzählt oder sich mit Übungskämpfen bei gutturalem Gesang und schweren Trommelklängen vergnügt, kehrt in der Nacht Ruhe im sonst so lebendigen Lager ein. Abgesehen von den drei Wachpatrouillen und einigen wenigen Nachtschwärmern ist das Lager still und man hört nur das Summen von Myriaden von Insekten im Schilfgras.

Ork

MU 16 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE 12 KO 14 KK 14

LeP 38 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK –1 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Säbel: AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 13 PA 8 TP 1W6+4 RW lang

Streitaxt: AT 13 PA 7 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: AT 13 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitaxt), Berittener Kampf, Berittener Schütze

Talente: Einschüchtern 5, Fährtsuchen 9, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Reiten 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Verbergen 9, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Orks versuchen zunächst, ihre Gegner einzuschüchtern, oder lauern ihnen auf. Sie versuchen, sich mit den stärksten Gegnern zu messen, da ein Sieg über diese den meisten Ruhm einbringt. Dennoch haben Orks ein anderes Ehrverständnis als Menschen, sodass sie auch zu hinterhältigen Tricks greifen, um den Sieg zu erringen. Auch am Boden liegende Gegner werden angegriffen, vor allem mit Wuchtschlägen. Der Einsatz von Fernkampfwaffen ist für Orks in jeder Situation legitim. Berittene Orkspäher werden versuchen, mit etwas Abstand um die Gegner herumzureiten und sie mit Pfeilen zu attackieren.

Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50 % der LeP, wenn sie für ihre Sippe oder Ehre kämpfen, kann es auch sein, dass sie nicht fliehen)

Schmerz +1 bei: 29 LeP, 19 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



An der Weide achtet eine der Patrouillen ganz genau auf die Ponys, die wegen ihrer Schnelligkeit und Tragkraft für die Sippe überlebenswichtig sind. Selbst die Kriegshunde haben sich um diese Uhrzeit im Zwinger zur Ruhe gelegt,

schlagen aber dennoch an, wenn sie einen fremden Geruch im Wind wittern. Dennoch ist es zu dieser Zeit wohl immer noch am einfachsten, in das Lager einzudringen und die Orkinnen mit ihren Kindern zu holen.

Die Befreiung

Es ist den Helden überlassen, wie sie die Orkinnen und ihre Kinder befreien. Lass deine Spieler Pläne schmieden und kreativ werden. Wenn sie nicht weiterwissen, kannst du sie Proben auf *Kriegskunst* oder *Sinnesschärfe* ablegen lassen.

Probe auf Kriegskunst

- ☛ **QS 1** – Zwischen den Patrouillen gibt es immer wieder kleine Lücken, die Eindringlinge nutzen könnten, um ins Lager zu gelangen.
- ☛ **QS 2** – Die Kriegshunde können mit ihren feinen Nasen aus einigen Schritt Entfernung Fremde wahrnehmen und schlagen dann wahrscheinlich an.
- ☛ **QS 3** – Um die feinen Nasen der Kriegshunde zu täuschen und ihren Geruch zu überdecken, können sich die Helden mit Uferschlamm einschmieren.

Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen)

- ☛ **QS 1** – Insgesamt befinden sich etwa 30 kampffähige Orks im Lager.
- ☛ **QS 2** – Vor allem die Ponys werden von den Orks besonders intensiv bewacht.
- ☛ **QS 3** – Das Fleisch für die orkischen Kriegshunde wird in kleinen Bodenlöchern am nordöstlichen Rand des Lagers aufbewahrt.

Natürlich kann auch Frei viele Informationen mit den Helden teilen und ihnen Hinweise und Ratschläge geben. Viele der folgenden Informationen kann sie ihnen mitteilen, aber die Helden können auch einiges durch Beobachtung herausfinden oder du gibst ihnen Tipps.

- ☛ Tagsüber sind im Lager alle wach. Nachts ist es für Eindringlinge deutlich einfacher, unbemerkt zu den Zelten zu kommen.
- ☛ Die Patrouillen laufen zwar um das Lager herum, aber das Seeufer ist so gut wie unbewacht. Mit einer Probe auf *Schwimmen* kann man auf diesem Weg ins Lager gelangen. Vor allem das Schilfgras, welches von einem wahren Konzert aus Insekten erfüllt ist, bietet gute Deckung (Probe auf *Verbergen* um +2 erleichtert).
- ☛ Alchimica, Zauber und Liturgien können je nach den Fertigkeiten der Helden zur Anwendung kommen. Geeignet wären zum Beispiel Verwandlungstränke, *VISIBILI* oder die Liturgie *LAUTLOS*.
- ☛ Die Ponys der Orks werden zwar jederzeit bewacht, würden den Helden aber einen großen Vorteil bei der Flucht verschaffen. Mit ein wenig List und Glück können sie die Wachen weglocken und sich so einige der Tiere sichern. Wenn es ihnen gelingt, die Tiere fortzujagen, können die Orks sie nicht nutzen, um die Flüchtenden zu verfolgen.

- ☛ In Bodenlöchern am nordwestlichen Rand des Lagers, nahe des Waldes, wird das Futter der orkischen Kriegshunde aufbewahrt. Schlafgift oder ähnliche Alchimica bieten sich hier sehr an, um sich einen Vorteil zu schaffen, bevor man in das Zentrum des Lagers schleicht. Natürlich bemerken die Orks, wie es ihren Hunden geht und bestrafen einen der Sklaven mit Schlägen, weil er das Fleisch hat schlecht werden lassen. Wenn die Anwesenheit der Helden bereits bemerkt wurde, erhöhen die Orks die Zahl der Wachen pro Patrouille auf 5 und stellen zwei weitere Patrouillen auf.
- ☛ Von den Orkfrauen wird in einem großen Kessel über dem Lagerfeuer das Essen für die Sippe gekocht. Die Orkschädelsteppe hält einige Pflanzen bereit, mit denen man dieses Gericht zu seinem Vorteil würzen kann. Mit einer Probe auf *Pflanzenkunde* (Nutzpflanzen) können die Helden beispielsweise *Libellengras* finden, dessen Sekret heftiges Erbrechen bewirkt. Alternativ lockt der Schleim der



Orkischer Kriegshund

Größe: 0,90 bis 1,30 Schritt (ohne Schwanz); 1,00 bis 1,40 Schritt (mit Schwanz); 0,50 bis 0,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 50 bis 60 Stein

MU 16 KL 10 (t) IN 12 CH 12

FF 12 GE 13 KO 12 KK 13

LeP 18 AsP – KaP – INI 15+1W6

VW 7 SK 1 ZK 0 GS 12

Anspringen: AT 14 TP 1W6 RW kurz

Biss: AT 13 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Anspringen^{ABE007} (Anspringen), Finte I (Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 8, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Willenskraft 7

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 14 Rationen Fleisch, Fell (1 Heller)

Kampfverhalten: Auf Befehl ihres Herrn hin zerfleischen Kriegshunde alles, was sich bewegt. Dabei versuchen sie vor allem, sich in die Beute zu verbeißen. Wachhunde hingegen versuchen zunächst, mit Gebell

Aufmerksamkeit zu erregen und den Eindringling zu vertreiben.

Flucht: Kriegshunde fliehen nicht bzw. gehorchen bis zum Tod ihrem Hundeführer.

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 9 LeP, 5 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (domestizierte Tiere):

☛ **QS 1:** Der Kriegshund wird hauptsächlich von den Orks gezüchtet. Sie setzen ihn für Kampzzwecke oder zur Einschüchterung ein.

☛ **QS 2:** Kriegshunde fliehen unter normalen Umständen nicht, selbst dann nicht, wenn sie schwer verletzt sind.

☛ **QS 3+:** Schon bei geringen Verletzungen verfallen die Hunde in einen Zustand der Raserei, der so lange anhält, bis das Opfer zerfleischt wurde.

Jagd: -1

Sonderregeln:

Raserei: Kriegshunde werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie mehr als 3 LeP durch einen Angriff verloren haben, erhalten sie -1 VW, +1 AT, +1 TP. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 3 LeP nach den ersten 3 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis das Opfer getötet wurde, höchstens jedoch eine halbe Stunde.



Pflanze Insekten an, womit man Orks zumindest kurzzeitig von bestimmten Orten vertreiben kann. Zudem können die Helden das Libellengras auch nutzen, um Flöße aus Libellengras zu bauen (Dauer: 4 Stunden) und so leichter über den See ins Lager zu kommen und schneller wieder zu fliehen.

- ☛ Wenn die Helden der Stampede (siehe Seite 11) begegnet sind, wissen sie, dass die Steppenrinder schnell in Panik geraten. Auch eine einfache Probe auf *Tierkunde (domestizierte Tiere oder Wildtiere)* kann diese Information geben. Zwar wird es am feuchten Seeufer schwierig, ein Feuer zu entfachen, aber laute Geräusche und plötzliche Bewegungen können auch hier für eine Menge Verwirrung und eine wirksame, wenn auch nicht leise Ablenkung sorgen.
- ☛ Einen weiteren Vorteil und eine Ablenkung können sich die Freiheitskämpfer verschaffen, indem sie Zeltschnüre durchschneiden und so im richtigen Moment die großen Rundzelte über den Orks zum Einsturz bringen.
- ☛ Ein sehr riskanter und langwieriger Plan wäre, sich absichtlich von den orkischen Spähern aufspüren und versklaven zu lassen. Natürlich sind die Orks zu Beginn misstrauisch, wie es sein kann, dass sich einzelne Nicht-Orks so weit ins Herz der Steppe getraut haben, andererseits wissen sie, wie viele Risiken manche eingehen, um beispielsweise an das Sternenmetall oder das wertvolle Kairanrohr zu kommen. Am Anfang wird ein neuer Sklave noch unter genauer Beobachtung stehen und nachts gefesselt werden, aber er kann auch im Laufe der Zeit

wichtige Informationen über die Orks sammeln und Kontakt zu den Orkinen aufnehmen. Diese Variante eignet sich, wenn du deine Helden länger in der Schädelsteppe und ihrer Kultur binden möchtest.

☛ Falls deine Helden eine solche Vorgehensweise wählen und du sie mit einer besonderen Herausforderung konfrontieren willst, beschließt Gryakhai kurz nach ihrer Gefangennahme, die Helden in der nächsten Nacht Tairach zu opfern. Es gilt dann, dem sicheren Tod zu entgehen und dabei die Orkinen samt Kindern zu befreien.

Probleme vor und während der Befreiung

- ☛ Das Wäldchen nahe dem Lager ist zwar ideal für die Helden, um sich zu verstecken, wird aber auch tagsüber oft von den Orkkindern aufgesucht, die sich dort im Kampf und im Leben in der Natur üben. Falls die Helden keine Vorkehrungen getroffen haben, könnte man sie dort entdecken. Allerdings gehört auch Truazz zu diesen Kindern und kann dort abgefangen werden.
- ☛ Frei ist sich nicht sicher, ob die Orkinen Alarm schlagen, wenn plötzlich Stammesfremde in der Nacht bei ihnen auftauchen. Sie will daher auf jeden Fall mit in das Lager schleichen. Zudem beherrscht sie Ologhaijan, falls die Helden weder Kenntnisse in dieser Sprache noch in Oloarkh haben. Die Helden müssen sich dabei um Frei kaum Sorgen machen, da die ausgebildete Freiheitskämpferin gut auf sich selbst aufpassen kann.

- Teilweise stehen die Zelte sehr nah beieinander, so dass man leicht über die fest gespannten Schnüre stolpern kann. Das kann nicht nur schmerzhaft enden, sondern macht auch eine Menge Lärm. Mit einer Probe auf *Wildniskunde (Lageraufbau)* +1 wird sich ein Held dieses Problems bewusst und kann seine Gefährten warnen.
- Am Abend des ersten Tages können die Helden beobachten, dass der Häuptling Gryakhai Knochenbrecher die namenlose junge Orkin in sein Zelt holt. Wenn sich die Helden in das Zelt des Sippenhäuptlings schleichen, um die junge Orkin zu befreien und ihr verständlich machen, dass sie hier sind, um sie mitzunehmen, will sie Gryakhai zuvor unbedingt töten. Der Tod des Anführers würde zu einem Nachfolgekrieg im Stamm führen, der den Helden die Flucht erleichtern würde. Die Ermordung zu verhindern wäre in Tsas Sinne, doch falls Gryakhai überlebt, wird er viel daransetzen, seine Lieblingsgespielin zurückzubekommen. Den Helden sollte an dieser Stelle klar sein, dass ein Mord nicht im Sinne Freis oder Tsaschas ist, da sie Gewalt nur im absoluten Notfall und zum Selbstschutz billigen. Falls Frei mit den Helden im Lager ist, wird sie fast alles tun, um den Mord zu verhindern. Begehen die Helden einen Mord, würden sie nach Ende der Mission jegliche Unterstützung durch Frei und Tsascha verlieren.
- Die ältere Orkin ohne Namen und das Orkmädchen befinden sich frei verortbar in einem der größeren Schlafzelte. Mit einer Probe auf *Körperbeherrschung* müssen es die Helden über die Körper der am Boden auf Fellen und Decken liegenden Orks und Orkinen bis zu den beiden schaffen. Bei Misslingen der Probe treten sie aus Versehen auf einen der Schlafenden. Der schlaftrunkene Geweckte lässt sich aber leicht davon überzeugen (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* +1), dass es nur ein unvorsichtiges Sippenmitglied war und schnarcht kurz darauf weiter.
- Truazz hat sich zu seiner eigenen Abhärtung nachts auf den nackten Boden neben dem Lagerfeuer gebettet. Dort kann man ihn zwar leicht finden, aber auch die Wachen, welche immer mal wieder am Feuer anhalten, um die Glut am Leben zu halten, könnten hier über unvorsichtige Helden stolpern.
- Nach der Befreiung der älteren Orkin berichtet diese von dem versklavten Yurach-Ork Harschai, den sie im Tsaglauben unterwiesen hat und der ebenfalls fliehen will. Sie bittet die Helden darum, diesen auch zu befreien. Falls Frei von der Bitte erfährt, wird sie darauf bestehen, Harschai zu helfen. Wenn die anderen Sklaven von der Befreiung Wind bekommen (Probe auf *Verbergen* -1 für alle im Zelt), werden sich drei von ihnen den Flüchtenden anschließen wollen. Diese werden die Flucht dadurch natürlich verlangsamen und die Gruppe der Fliehenden lässt sich deutlich schlechter verbergen (Proben für die Verfolgung sind für die Helden dann um -2 erschwert, siehe unten). Ein anderer Sklave fürchtet, bestraft zu werden, und beginnt, zu schreien. Mit einer erfolgreichen

Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* können die Helden dies zuvor bemerken und den Schreihals aufhalten (Probe auf *Einschüchtern (Drohung)*).

Nach der Befreiung

Selbst wenn die Helden kaum Spuren hinterlassen haben, wird die Sippe das Verschwinden von Frauen, Kindern oder Sklaven schnell bemerken. Je nachdem, wie sich die Helden angestellt haben, werden sie und ihre Schützlinge von den Kriegern der Sippe auf Orklandponys verfolgt. Diese müssen sie bekämpfen und in die Flucht schlagen oder ihre Spuren verwischen und entkommen.

Auf der Flucht

- Mittels einer Probe auf *Fährtsensuchen (Wildtiere)* nimmt die Gruppe die Spur eines Orklandbären auf und kann die Verfolger in eine natürliche Falle laufen lassen (-1 Ork).
- Ein Held, der sich mit dem Orkland gut auskennt, findet durch eine Probe auf *Geographie (Orkland)* einen Weg, der die Verfolger auf ihren Ponys verlangsamt und der eigenen Gruppe so etwas Zeit verschafft (die Helden bekommen einen kleinen Zeitvorsprung).
- Kleine und größere Bachströme fließen vom Olochtai-Gebirge in die Orkschädelsteppe. Wenn man durch einen dieser Bäche watet, kann man so die Fährte unterbrechen.
- Mit einer Probe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* können die Helden Talaschin finden und dieses einsetzen, um die Kriegshunde zu verwirren und sich so Zeit erkaufen (-1 Kriegshund und -2 Orks, da diese aufgeben; außerdem sollten die Helden einen Zeitvorsprung erhalten).

Libellengras

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Frucht klebt stark und hinterlässt süßlich stinkenden Schleim, der Insekten anzieht.

Verzehr: führt zu Erbrechen (1 Stufe *Betäubung* für 30 Minuten)

Preis: 8/10 Silbertaler

Rezepte:

Pflanzliche Hilfsmittel: Libellengras-Floß (trägt bis zu 80 Stein, bei etwa 3 x 2 Schritt Größe)

Talaschin

Suchschwierigkeit: 0

Bestimmungsschwierigkeit: 0

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung: Zu Paste zerstoßen und auf den ganzen Körper aufgetragen, neutralisiert die Pflanze für 1 Stunde jeglichen Körpergeruch des Anwenders oder ggf. eines Objekts.

Einatmung: Talaschin ist vollständig geruchslos und neutralisiert Gerüche.

Preis: 1 / 2 Silbertaler

Ausklang

Ein neues Leben, ein neuer Name

Während der Reise werden die beiden Orkinen sich und dem Orkmädchen Namen geben, um ihre Abkehr von der Sippe zu verdeutlichen. Diese Namen liegen im Ermessen des Meisters und sollten eine Bedeutung haben. Ob es sich um Namen auf Garethi oder in Ologhajan handelt, ist dabei nebensächlich. Mögliche Namen wären „Hoffnung“, „Morgen“ oder solche mit der Silbe „Tsa“ darin. Das Orkmädchen könnte vielleicht sogar nach einer Heldin benannt werden, die sich während des Abenteuers besonders hervorgetan hat.

In Morgenröte

Nach einigen Tagen auf Reise kommt die Gruppe in die südlichen Ausläufer der Großen Olochtai und damit in das Zwischenlager der Freiheitskämpfer: *Morgenröte*. Dort werden sie von einer übergelücklichen und sichtlich erleichterten Tsascha begrüßt. Auch sieben weitere Freiheitskämpfer und eine Handvoll geflohener Sklaven warten hier auf die Heldinnen und Frei. Nach einigen Stunden Ruhe, bei der den Heldinnen ihre versprochene Belohnung ausgehändigt wird, geht es bereits kurz vor Einbruch der Dämmerung in Richtung Pass, um schnellstmöglich die gefährliche Orkschädelsteppe und mögliche Häscher hinter sich zu lassen und nach Thorwal zu entkommen.

Entscheidungsschlacht in Morgenröte?

Wenn es den Heldinnen nicht gelingt, ihre Verfolger abzuschütteln, können sie sich nach *Morgenröte* zurückziehen und von dort die Orks bekämpfen. Diese werden einige Angriffsversuche unternehmen. Wenn sie allerdings feststellen, dass sie in einer schlechten Position oder vielleicht sogar in Unterzahl sind und nicht gewinnen können, werden sie unter Flügen abziehen. Danach ist *Morgenröte* zumindest für einige Tage sicher. Diese Zeit müssen die Heldinnen und die Sklavenbefreier um Tsascha und Frei nutzen, um das Lager abzubrechen und auf den Pass gen Thorwal zu entkommen. *Morgenröte* ist dann zwar verloren, aber zumindest war die Befreiung erfolgreich.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist noch dunkel, als ihr euch den steinigten und eng gewundenen Pfad zum Kamm hinauf müht. Mit euch reisen ehemalige Sklaven, Ergoch und Yurach, die jetzt freie Menschen und Orks sind. Die Freiheitskämpfer helfen ihnen beim schwierigen Aufstieg und ganz vorn führen Tsascha und Frei die Truppe über den Pass. Ihr seid gerade am höchsten Punkt des Wegs angekommen und lasst euch erschöpft auf die Steine sinken. Hinter euch, vom Dämmerlicht der Sterne und des Mondes erhellt, erstreckt sich die Orkschädelsteppe bis zum Horizont. Ihr meint, unten in der Ebene sogar eine der riesigen Rinderherden auf ihrer endlosen Wandschaft zu sehen. Noch während ihr zu Atem kommt, werdet ihr Zeuge, wie Frei vor Tsascha auf die Knie sinkt und im Glanz der aufgehenden Sonne, der freiheitsversprechenden Morgenröte, die Weihe zur Vertrauten der Eidechse empfängt.



Verfolgungsmechanik

Die Gruppe sucht sich zwei Helden aus, die jeweils eine Probe auf *Fährtsensuchen* (Verwischen eigener Fährte) und *Verbergen* (sich Verstecken) ablegen müssen. Alle Helden können zudem eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Laufen) ablegen, allerdings wird nur das beste Ergebnis gezählt.

Die Gruppe wird von (Anzahl der Helden x 3) Orks und (Anzahl der Helden) Kriegshunden verfolgt. Für jede QS in *Fährtsensuchen* sinkt die Zahl der Kriegshunde um 1 (Minimum an Kriegshunden bleibt aber 1), für jede QS in *Verbergen* und *Körperbeherrschung* sinkt die Anzahl der Orks um 1 (Minimum an Orks bleibt aber 4). Der Meister kann die Proben durch die Handlungen der Helden modifizieren.

In jedem Fall werden die Verfolger auf Orklandponys reiten und von mindestens einem orkschen Kriegshund begleitet werden, der die Spur aufnimmt.



Lohn der Mühen

Für das Befreien der Orkinen und ihrer Kinder erhalten die Heldinnen **10 Abenteuerpunkte**. Weitere **2 Abenteuerpunkte** bekommen sie, wenn es ihnen gelungen ist, unbemerkt zu entkommen, und noch **3 Abenteuerpunkte** zusätzlich, wenn sie weitere Sklaven wie Harschai befreien konnten. Zudem bekommen sie den versprochenen Brocken Cupritan (1 Stein) im Wert von

250 Silbertalern. Frei wird jedem von ihnen (sofern sie nicht unnötiges Blut vergossen haben) ein buntes Freundschaftsbändchen mit einer kleinen Eidechse daran schenken, welches sie als Freunde der Tsakirche ausweist. Außerdem bietet sie ihnen an, sich den Freiheitskämpfern der *Morgenröte* anzuschließen und weiter Gutes im Namen der Jungen Göttin zu tun.

AVENTURIEN

Morgenröte

von Felix Pietsch

Seit Jahrtausenden werden die Weiten der Orkschädelsteppe von den riesigen Herden der Steppenrinder durchzogen, geführt von den mächtigen Kriegern des Stiergottes Brazoragh, den Orks. Karrkarach nennen sie die unendliche Grasfläche, die ihren umherziehenden Sippen seit jeher Heimat und Schutz bietet. In all der Zeit hat sich ihre uralte Kultur kaum gewandelt und ist stets ihren Traditionen und ihrem Glauben verhaftet geblieben. Doch seit dem Sternenfall werfen auch andere Götter ihren Blick auf das Land der Orks, und ein frühlingshafter Wind streift über seine weiten Ebenen.

An der südlichen Grenze der Steppe liegt an den Ufern des Bodir die Stadt des Phex: Phexcaer. Der Ort zieht immer wieder Abenteurer und Schatzsucherinnen aus ganz Aventurien an. Doch nicht nur Glücksritter wie die Helden verschlägt es hierher, auch eine ungewöhnliche Akoluthin der Tsa und ihre Mentorin sind hier auf der Suche nach solchen, die es wagen, die menschenfeindliche Heimat der Orks zu betreten. Eine tsa- und phexgefällige Aufgabe mit hohem Einsatz, aber auch großem Gewinn erwartet diejenigen, welche die Herausforderung annehmen und in die Orkschädelsteppe ziehen, um dort einige unglückliche Seelen zu retten.

Stichworte zum Abenteuer: tsagefällige Queste im Herzen des Orklandes

Genre: Wildnisabenteuer, Befreiungsszenario

Voraussetzungen: Sympathie für Phex und/oder Tsa, Aufgeschlossenheit, Wildniskunde

Ort: Orkschädelsteppe

Zeit: ab 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meister): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): erfahren bis kompetent

Anforderungen:

Naturtalente



Kampftalente



Körpertalente



Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

HW035

