

The illustration depicts a massive, grey-skinned ogre with a long, flowing red beard and a stern expression. He is shirtless, wearing a simple dark loincloth, and has a necklace of bones around his neck. He holds a large wooden staff or club. To his right, a woman with blonde hair in a braid, wearing a dark, elegant dress with gold trim, stands with her back to the viewer, holding a staff topped with a glowing blue orb. They are in a vast, mountainous landscape under a warm, orange-hued sky. The scene is framed by an ornate, golden border with intricate designs.

Das Schwarze Auge

BÜNDNIS DER WACHT
DONNERWACHT II



Ergebnis	Probe misslungen	Teilerfolg	Erfolg
1	Eine Szene aus Im unwegsamen Gebirge	Eine Szene aus Im unwegsamen Gebirge oder Überraschungen und Erkenntnisse	Keine Szene
2	Eine Szene aus Kontakt mit dem Feind	Keine Szene	Je eine Szene aus Im unwegsamen Gebirge und Überraschungen und Erkenntnisse
3	Je eine Szene aus Im unwegsamen Gebirge und Kontakt mit dem Feind	Eine Szene aus Im unwegsamen Gebirge oder Kontakt mit dem Feind	Eine Szene aus Überraschungen und Erkenntnisse





IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor

Rafael Knop

Lektorat

Julian Härtl

Korrektorat

Nora Tretau

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nikolai Ostertag

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Regina Kallasch, Christina Kraus, Nikolai Ostertag,
Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Jeanette Vollmer, Wiebke Scholz und Malte Zirbel

Copyright © 2018 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH 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.

Mit Dank an Rui Alexandre Costa Fraga, Michael Heck, Johanna Knop, Nikos Petridis und Jonathan Werle sowie die Testspieler Marcus Dirk, Kevin Gerhard und Michael Werner.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	05
Zeit für das Bündnis	13
Das Ritual des Schamanen	28
Mit Riesenmacht und Geisterwirken	48
Anhang	61

Dem Meister zum Geleit

Die Zwölfe zum Gruße! Du hältst gerade ein Abenteuer der 5. Edition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** in den Händen.

Bündnis der Wacht ist der zweite und abschließende Teil der Donnerwacht-Abenteuer, bei denen es um ein uraltes Bündnis zwischen Hochelfen und dem Riesen Gorwindor geht, den die Menschen heute als Neunfinger kennen. Im ersten Band **Zeichen der Macht** garieten die Helden auf die Spur des Bündnisses, und das jahrtausendealte Bündnisymbol kürte seine Träger.

In diesem Band wird das Bündnis geschlossen. Doch bis es so weit ist, wartet ein steiniger Weg in das Orkland auf die Helden. Sie und die anderen Bündnisträger kommen zusammen, weil das Bündnisymbol sich regt. Sie müssen einen düsteren Plan des orkischen Schamanen Aschepelz durchkreuzen, der bereits im ersten Band der Drahtzieher im Hintergrund war.

Alle für das Abenteuer relevanten Informationen findest du in diesem Band. Er ist zudem so aufgebaut, dass wichtige Meisterpersonen und deren Fähigkeiten dort aufgeführt sind, wo sie erstmals oder in besonderer Weise auftreten. Das Abenteuer gliedert sich in drei Kapitel, wobei das zweite Kapitel absolut modular ist. Wie deine Helden hier vorgehen wollen, ist ihnen überlassen. Die Aktionen der Helden beeinflussen aber nicht nur den Zeitverlauf des zweiten Kapitels, sondern haben auch Auswirkungen auf das Finale, wo Aktionen erschwert oder erleichtert sein können.



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



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

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 Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel nicht wichtig sind (z. B. der FW in Lebensmittelbearbeitung bei einem Dämonenbeschwörer).

Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind, oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!



EINLEITUNG



Vorgeschichte und Überblick

»Ich habe deine Worte verstanden, Elfenweib. Du singst von einem Bündnis, das dir und mir helfen soll. Ich vertraue deinen Worten. Nimm dieses Zeichen, erschaffen aus meinem Blut. Kehre zurück, wenn das Zeichen seine Träger erwählt hat und du bereit bist!«

—der Riese Gorwindor der-das-Andenken-wahrt zur Hochelfe Caseya die-vom-Bündnis-singt, vor etwa 5.000 Jahren

»Kurunak hat versagt. Sein Tod war daher unausweichlich. Doch ich sehe, dass die Niederlage sich in einen Sieg wandelt. Die Zauberfrau der Menschen ist vom Elfenbund erwählt, doch sie ist nicht bereit, ihn anzutreten. Ich werde sie ausbilden. Ihr Geheimnisse aufzeigen, die kein Mensch kennt. Dann wird sie sich für mich um den Riesen kümmern, während ich mit Tairachs Hilfe nach viel Größerem greifen kann.

Für dich jedoch habe ich ein anderes Schicksal vorgesehen. Während ich die Macht der Uralten mit der Kraft Tairachs zu furchterregenden Waffen schmieden werde, wirst du dich nach Westen wenden. Vergiss nicht, wie wichtig deine Aufgabe ist.«

—Gespräch zwischen Aschepelz und seinem Schüler, kurz nach Ende des ersten Donnerwacht-Abenteuers

Was vor langer Zeit geschah

Vor mehr als fünftausend Jahren, in der Zeit der Hochelfen, kam es zu zahlreichen Konflikten zwischen Elfen und Orks, die aus dem Orkland drängten, um zu expandieren. Der ständige, Jahrhunderte währende Kampf schwächte auch die mächtigen Hochelfen, weswegen diese nach Verbündeten im Kampf gegen die Orks Ausschau hielten.

Die Elfen fanden einen solchen im Riesen Gorwindor der-das-Andenken-wahrt, der einer Gesandtschaft der Hochelfen unter Führung von Caseya die-vom-Bündnis-singt ein Bündnis zusagte. Gorwindor gewährte den Elfen die Macht, mit seinem Blut ein Zeichen zu schaffen. Die Träger des Zeichens sollen als „Bundgenossen“ die Fähigkeit erhalten, den Riesen zu rufen und ihn zum gemeinsamen Kampf gegen die Orks zu bitten.

Doch kurz darauf begann der Untergang der Hochelfen. Caseya die-vom-Bündnis-singt geriet in die Fänge der verderbten Pardona, einer mächtigen Elfe, die sich dem namenlosen Gott angeschlossen hatte.

Pardona folterte Caseya über Jahrzehnte und brach die stolze Hochelfe letztlich. Als sie ihrer überdrüssig wurde, erschuf sie aus Caseya eine der ersten Harpyien, Mischwesen aus Frauen und Vögeln, und gab ihr den Namen Cassiera.

Was vor etwa einem Jahr geschah

Als Pardonas Macht schwand, gelang es Cassiera, sich zu befreien. Mit ihrer Freiheit gewann sie bruchstückhafte Erinnerungen zurück und spürte, dass sie eine Aufgabe zu erledigen hatte. Als eine der mächtigsten Harpyien scharte sie weitere Vogelfrauen um sich und bezeichnete sich fortan als ihre Königin. Sie suchte eine alte Höhle im Thaschgebirge auf, ohne genau zu wissen, warum. Tatsächlich handelte es sich bei der Höhle um den Ort, in dem einst das Bündnis mit Gorwindor geschlossen wurde. Doch auch der orkische Schamane Aschepelz erfuhr durch seine Verbindungen zur Geisterebene von dem alten Bündnis und versuchte es zu durchkreuzen. Er entsandte seinen Häuptling Kurunak, um die Harpyien aufzuhalten. Doch just in diesem Moment trafen einige Helden ein, die sich mit der Harpyienkönigin gegen die Schwarzpelze verbündeten. •○.....

• Dies und die folgenden Ereignisse sind die Geschehnisse aus dem Abenteuer **Zeichen der Macht – Donnerwacht I.**

Die Helden verschafften sich mit Cassiera Zugang zur eigentlichen Bündnishöhle, einem Ort voller Inschriften und Glyphen, die sie zunächst nicht deuten konnten. Nach umfassender Recherche in Lowangen gelangten die Helden in den Gashoker Forst, wo in der Ruine eines hochelfischen Wachpostens das Rätsel gelöst werden konnte und Cassiera die Erkenntnis gewann, dass sie einst als Caseya ein Bündnis ausgehandelt hatte. In dieser Ruine hatten die Elfen das Bündnissymbol bewahrt, ein Artefakt geschaffen aus dem Blut des Riesen und hochelfischer Magie, welches seine Träger küren kann. Genau dort kam es zu einem Kampf zwischen Cassiera, den sie begleitenden Elfen Visalyar Wassertänzer und Silgurian Nebelträumer sowie den Helden mit Kurunaks Orks, die von der Schwarzmagierin Ariana Melethaniem und einigen Söldnern begleitet wurden. Mitten im Kampf erwählte das Bündnis seine Träger – und neben einigen Helden gehören Cassiera, Visalyar, Silgurian sowie Ariana dazu. Die Schwarzmagierin zog sich daraufhin zurück und die Orks wurden geschlagen. Die restlichen Bündnisträger erkannten, dass die Zeit noch nicht reif war, und sie zerstreuten sich in alle Winde.

Die Entwicklung der letzten Monde

Das Bündnis von Gorwindor und den Hochelfen wurde reaktiviert, doch die Bündnisträger brachen mit unterschiedli-

Ariana Melethaniem

MU 13 KL 16 IN 14 CH 16

FF 12 GE 10 KO 13 KK 11

LeP 33 SK 3 AsP 41 ZK 1

KaP – AW 5 GS 8 INI 12+1W6

Schips: 2

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Fertigkeitsspezialisierung Überreden (Manipulieren), Merkmalskenntnis (Einfluss)

Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Isdira III, Oloarkh II

Schriften: Kusliker Zeichen

Vorteile: Gutaussehend I, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I, Zauberer

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Verpflichtungen II (Halle der Macht zu Lowangen)

Kampftechniken: Stangenwaffen 12, Raufen 10

Magierstab (lang): AT 12 PA 9 TP 1W6+2 RW lang

RS/BE: 0/0

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 3, Reiten 5, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 11, Singen 4, Sinnesschärfe 7, Tanzen 4, Verbergen 5, Zechen 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 5, Betören 8, Einschüchtern 9, Etikette 9, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 6, Überreden 13, Verkleiden 4, Willenskraft 12

Natur: Fesseln 5, Orientierung 6, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Geographie 5, Geschichtswissen 8, Götter & Kulte 9, Magiekunde 15, Rechnen 6, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 13, Spährenkunde 10, Sternkunde 7

Handwerk: Alchimie 6, Handel 3, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 4, Malen & Zeichnen 7,

Zaubertricks: Duft, Schminken

Zauber: Analys Arkanstruktur 10, Armatrutz 11, Band und Fessel 14, Bannbaladin 16, Blitz dich find 10, Disruptivo 12, Duplicatus 10, Fulminictus 9, Gardianum 9, Horriphobus 15, Imperavi 13 (inkl. Variante *Mehr Befehle*), Oculus Illusionis 7, Respondami 14, Somnigravis 17, Transversalis 10

Rituale: Gorwindors Bündnisruf 10, Invocatio Minor 9, Memorabia Falsifir 16 (inkl. Variante *Andere Erinnerung*)

Stabzauber: Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Kraftfokus, Seil des Adepten

Ausrüstung: Neben ihrem Magierstab trägt Ariana für Notfälle einen Zaubertrank der QS 4 (gibt 1W6+4 AsP zurück) mit sich.

Kampfverhalten: Ariana lässt Orks für sich kämpfen. Hat sie genügend Zeit, ruft sie mittels INVOCATIO MINOR einen Dämon zur Hilfe, ansonsten versucht sie ihre Gegner mit HORRIPHOBUS zu vertreiben.

Flucht: Ariana flieht, wenn sie erkennt, dass sie zu unterliegen droht, spätestens aber wenn sie 3 Stufen Schmerz erlitten hat.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger



chen Motiven getrennt voneinander auf. Cassiera, die Bündnisführerin, zog sich in den Thasch zurück und kämpfte gegen ihren inneren Zwist: Ihr hochelfisches Erbe verlangte nach der Bündnisführerin, doch über die Jahrtausende als Harpyie war das Erbe schwach geworden. Ihre neue Freiheit und Macht als Königin der Harpyien wollte sie nicht eintauschen gegen die Rolle der Bündnisführerin, die sie erneut zu einer Dienerin höherer Mächte machte.

Visalyar Wassertänzer kehrte als Magister der Lowanger Akademie der Verformungen zurück, Silgurian Nebeltrümer reiste als elfischer Legenden Sänger durch die Lande.

So schlug die Stunde desjenigen, der scheinbar Verlierer des Bündnisschlusses war: Der orkische Schamane Aschepelz, dessen Bestreben es war, das Bündnis zu verhindern, traf eine Situation an, in der die Bündnis-träger uneins waren. Aschepelz erkannte seine Chance und ließ seine Orks die Schwarzmagierin Ariana Melethaniem, die unfreiwillige Bündnis-trägerin, jagen und ergreifen. Er trat vor die Magierin, brach ihren Willen und erfuhr alles über das Bündnis. Dann zog er die Beherrscherin unbemerkt durch die Zeremonie GNADE DES VERGESSENS (siehe Seite 64) in seinen Bann und versprach ihr die Macht, nach der sie immer gelüstet hatte.

Aschepelz befahl Ariana, alles vorzubereiten, um den Riesen zum Bündnis zu bitten. Da er der Schwarzmagierin bereitwillig Wissen über die jenseitigen Sphären und die Macht von Geistern und Dämonen gewährte, folgte sie widerspruchslos seinen Anweisungen. Sie bezog ein Lager am Rand der Ogerzähne, bewacht von gut zwei Dutzend Orks, um Gorwindor zu rufen. Ariana hält diese Orks für ihre Leibwächter und ihr Gefolge, während Aschepelz sie als Aufseher einsetzt.

Aschepelz und Ariana

Anders als die meisten Orks unterschätzt Aschepelz Ariana nicht, nur weil sie eine Frau ist. Er weiß, dass sie eine kompetente Beherrschungsmagierin ist, die er mit ihren eigenen Waffen schlagen muss. Durch die erfolgreiche Zeremonie Gnade des Vergessens verdrängt die Schwarzmagierin die Tatsache, dass sie von den Orks gefangen wurde und Aschepelz ihr Wissen gewaltsam an sich riss. Stattdessen beginnt sie zu glauben, dass die Helden ihr Böses wollen und er ein hilfreicher Mentor ist, den sie für den Moment braucht und dessen sie sich später entledigen kann. Aschepelz greift während des Abenteuers immer wieder auf Ariana zurück, und so dämmert ihr erst langsam, dass sie dieses Mal die Beherrschte ist.



Ariana Melethaniem

Kurzcharakteristik: kompetente Schwarzmagierin (Beherrscherin), Mitte 30, berechnend, sehr gepflegtes Auftreten, trägt stets eine tief ausgeschnittene Magierrobe

Motivation: Aschepelz' Angebot nach Macht und geheimen Wissen treibt die Bündnis-trägerin in seine Dienste. Sie will allen beweisen, wie gut sie ist, und mit dem von Asche-

pelz und dem Bündnis gewonnenen Wissen triumphal zurückkehren, um als schwarzmagische Koryphäe anerkannt zu werden.



Agenda: Ariana will durch Aschepelz an Macht gewinnen und einen Verbündeten gegen die vermeintlich bösen Bündnisträger haben. Als sie später erkennt, dass sie betrogen wurde, will sie sich an ihm rächen.

Funktion: potenzielle Bündnispartnerin, die für das Bündnis wichtig ist, aber zunächst ausschließlich gegen die Helden agiert

Hintergrund: Das magische Talent der Tochter einer Kaufmannsfamilie aus Riva wurde früh entdeckt und Ariana in die *Halle der Macht* nach Lowangen zur Ausbildung gesandt. Dort reifte die kluge wie hübsche Adeptin zur Lieblingsschülerin der Spektabilität und nahm nach der Abschlussprüfung ihren Namen an: ein Anagramm von *Nahema ai Tamerlein*, der wohl bekanntesten Magierin Aventuriens. Ihren Wert sollte sie im Auftrag *Oswyn Puschinskes* beweisen und als Anführerin des Spezialkommandos *Kralle der Macht* Teile eines Meteoriten bergen. Doch sie scheiterte an einer Heldengruppe. Als sie von Gorwindors Bündnissymbol erwählt wurde, zog sie sich zurück, um ihre Situation neu zu bewerten. Kurz darauf nahm Aschepelz sie gefangen und brach ihren Willen. Durch seine Zeremonie hält sie ihn für einen Verbündeten, der ihr Macht verschaffen kann, wenn sie ihm hilft.

Darstellung: Lächelt freundlich und gib dich für kurze Zeit nett und großzügig. Dann ändere dein Verhalten und zeige dich erschöpft und ungeduldig. Werde zickig und arrogant, wenn du nicht bekommst, was du willst. Schenke deinen Fingernägeln und deiner Frisur mehr Interesse als deinem Gegenüber, wenn er nicht wirklich etwas Spannendes zu bieten hat und sogleich zum Punkt kommt.

Besonderheiten: Ariana führt einen Magierstab mit mehreren Stabzaubern und ist zumeist von orkischen Wächtern umgeben.

Schicksal: Ariana überlebt das Abenteuer und kann künftig als Antagonistin oder Verbündete auftreten.

»Das Wissen des Schamanen öffnet mir alle Türen. Meine Zeit ist gekommen!«

† Aschepelz, Hochschamane Tairachs

Kurzcharakteristik: überaus mächtiger Orkschamane (Tairach) mit ausgezeichneter Kenntnis der Geister- und Totenwelt

Motivation: Aschepelz will Nachfolger des *Uigar Kai*, dem legendären Hochschamanen aller Orks, werden, der sich jedoch mit dem orkischen Anführer *Aikar Brazoragh* überwarf und mittlerweile tot ist. Dazu sucht Aschepelz nach Wissen und Macht, um vor den Aikar treten und das ihm zustehende Erbe reklamieren zu können.

Agenda: Erweckung der Riesenmumien, um seine eigene Machtbasis erheblich zu stärken, Schwächung der Menschen, Riesen und Elfen

Funktion: Antagonist und Drahtzieher im Hintergrund

Hintergrund: Aschepelz war Schüler und Vertrauter des Vagabunden, einem Orkschamanen, der über Jahre die Regionen Weiden und Greifenfurt tyrannisierte. Als der Vagabund 1029 BF starb, übernahm Aschepelz seine Aufgabe und tritt seither im Finsterkamm und Umgebung in Erscheinung. Aschepelz hat viel vom Vagabunden gelernt und ist einer der größten Kenner der Geister- und Totenwelt. Immer wieder sucht er in der Geisterwelt wie auch in Aventurien nach Überresten einstiger Macht der Orks. Als er vom Geist eines verstorbenen Schamanen Caseyas ursprünglichen Plan erfuhr, versuchte er, das Bündnis zu vereiteln. Mittlerweile ist in ihm jedoch der Plan gereift, das Bündnis als Ablenkung zu nutzen, um mit der Macht Tairachs Mumien der Riesen als Verbündete zu erwecken, über die Gorwindor wacht.

Darstellung: Gib dich selbstsicher, zeige keinerlei Schwäche oder Zweifel. Schau die Spieler durchdringend an und tue so, als ob du ihre Kampfkraft abschätzen willst. Werde wütend, wenn du merkst, dass du verloren hast und dein Plan durchkreuzt wurde.

Besonderheiten: An seiner Seite hält sich stets eine Nebelkrähe auf, in die der Geist des Vagabunden gebunden ist. Durch die Nebelkrähe hat Aschepelz Kontakt zur Geisterwelt. Die von ihm geführte Knochenkeule besteht aus der Wirbelsäule eines Elfen und ist ein mäch-



Aschepelz

MU 16 KL 14 IN 17 CH 14

FF 13 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 36 SK 2 AsP – ZK 2

KaP 50 AW 6 GS 8 INI 14+1W6

Schips: 3

Sozialstatus: frei

Sonderfertigkeiten: Aspektkenntnis

(Geister), Schild des Glaubens

Sprachen: Ologhaijan III, Oloarkh II, Garethi II, Ogrisch II

Schriften: Ologhaijan-Zeichen

Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Karmaenergie) II

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz)

Kampftechniken: Hiebaffen 12, Raufen 11

Knochenkeule, groß: AT 14 PA 8 TP 1W6+3 RW lang
RS/BE: 0/0

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 10, Singen 7, Sinnesschärfe 9, Tanzen 9, Verbergen 8, Zechen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 11, Einschüchtern 12, Etikette 4, Menschenkenntnis 10, Überreden 9, Willenskraft (Bedrohungen standhalten) 14

Natur: Fährtensuchen 8, Fesseln 7, Fischen & Angeln 1, Orientierung 9, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 12, Wildnisleben 8

Wissen: Geographie 6, Geschichtswissen 11, Götter & Kulte (Tairach) 15, Kriegskunst 7, Magiekunde 12, Rechnen 8, Sagen & Legenden (Orkland) 16, Spährenkunde 14, Sternkunde 10

Handwerk: Alchimie 9, Fahrzeuge 5, Handel 6, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 10, Heilkunde Seele 9, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 6, Lebensmittelbearbeitung 4, Lederbearbeitung 7, Malen & Zeichnen 8

• **Liturgien:** Brazoraghs Krieger 13, Herbeirufung von Tairachs Dienern (Nebelkrähen) 17 (inkl. Liturgieerweiterung *Nebelkrähenschar*), Nebelkrähenschwarm 14, Ogerruf 14, Schlaf 17

Zeremonien: Gnade des Vergessens 16, Tairachs machtvolle Erhebung von Untoten 18

Sonderfertigkeiten (Zeremonialgegenstand): Fokus der Verwirrung

Ausrüstung: keine besondere, außer seiner Knochenkeule

Kampfverhalten: Aschepelz setzt Liturgien wie SCHLAF oder HERBEIRUFUNG VON TAIRACHS DIENERN ein. Er ist zu meist von Wachen umgeben, die er mit der Liturgie BRAZORAGHS KRIEGER stärkt.

Flucht: Aschepelz' Fluchtverhalten ist in den jeweiligen Szenen beschrieben.

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Orkischer Blutkrieger

MU 15 KL 11 IN 13 CH 11

FF 13 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP 34 KaP – INI 14+1W6

AW 6 SK 0 ZK 2 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Speer: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Speer)

Zauber: •• Attributo (Körperkraft) 12, Brazoraghs Hieb 11, Karnifilo 9, Kraft aus Schmerzen 14

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

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Magiekunde 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Überreden 4, Verbergen 7, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Blutkrieger stärken sich oder die sie begleitenden Orks mit ihren Zaubern und versuchen sich dabei eher aus dem direkten Zweikampf herauszuhalten. Sie attackieren lieber Gegner, die bereits von einem orkischen Kämpfer bedrängt werden.

Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50 % der LeP)

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



der Nähe Gorwindors und der Helden verteilt sind.

Schicksal: Aschepelz erleidet eine Niederlage, überlebt aber und wird seine Pläne weiterverfolgen – wenn auch ohne den Einsatz der Riesenmumien.

»Ich habe tief in die Geisterwelt geblickt und weiß, was uns allen bevorsteht.«

»Im Gashoker Forst haben wir eine Schlacht verloren. Nun gewinnen wir den Krieg!«

Aschepelz' Diener: Blutkrieger und Elitekrieger

Aschepelz hat die Elite der Orks um sich geschart. Dazu zählen neben *Elitekriegern*, besonders erfahrenen Orks, auch *Blutkrieger*, zauberkundige Schwarzpelze.

Für die Elitekrieger kannst du die Werte der orkischen Kämpfer (siehe Seite 16) verwenden, mit folgenden Modifikationen:

MU 16 statt 15, KO 15 statt 14, KK 15 statt 13, LeP 42 statt 36, Waffenlos AT 14 / PA 8 / TP 1W6+1, Säbel AT 14 / PA 8, Streitaxt AT 14 / PA 7 / TP 1W6+5, zusätzlich SF Finte I, Wuchtschlag II; Einschüchtern 9 statt 5, Körperbeherrschung 8 statt 4, Kraftakt 9 statt 4, Menschenkenntnis 5 statt 3, Selbstbeherrschung 10 statt 5, Sinnesschärfe 8 statt 4, Verbergen 10 statt 7, Willenskraft 8 statt 4.

• Die regeltechnischen Ausführungen zu den hier aufgeführten Zaubern findest du ab Seite 62.

• Die regeltechnischen Ausführungen zu den hier aufgeführten Liturgien findest du ab Seite 63.

tiger Zeremonialgegenstand. Aschepelz gebietet über mehr als 100 Orks, die jedoch auf seinen Ritualort, Arianas Lager und als Patrouillen in

Ein zentrales Element des Abenteuers ist das Ritual GORWINDORS BÜNDNISRUUF, welches die Bündnisträger im Abenteuer **Zeichen der Macht – Donnerwacht I** erlernen konnten.

Gorwindors Bündnisruf

Mit Hilfe dieses Rituals wird Kontakt zum Riesen Gorwindor der-das-Andenken-wahrt aufgenommen. Die Bündnisträger begeben sich an einen Ort in der Wildnis, wo sie sich auf das Bündnisymbol konzentrieren. In Gedanken versuchen sie Kontakt mit dem Riesen aufzunehmen.

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Gorwindor vernimmt den Ruf desjenigen, der ihn mit diesem Ritual zur Erfüllung des einst versprochenen Bündnisses auffordert. Je nach Anzahl der Bündnisträger, die ihn gemeinsam rufen, fällt dieser Ruf lauter oder leiser aus. Erbittet lediglich ein Bündnisträger seine Hilfe, ist es ein leises Flüstern. Bei fünf Bündnisträgern schallt der Ruf dröhnend wie aus einem Alarmhorn. Berühren sich mehrere Bündnisträger zur Durchführung des Rituals, können sie ihre QS addieren.

Ritualdauer: 1 Stunde

AsP-Kosten: 4 AsP (Bündnisträger, die über keine AsP verfügen, müssen dafür 4 LeP investieren) (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 350 Meilen

Wirkungsdauer: QS Spielrunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur Gorwindor/Neunfinger)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Hochelfen, ausschließlich bei den Bündnisträgern; das Ritual kann nicht weitergegeben werden

Steigerungsfaktor: A

Ritualerweiterungen:

☛ **Kontakt zu einem anderen Bündnisträger** (FW 8, 1 AP): Der Bündnisträger spürt die Himmelsrichtung, in der sich ein anderer, ausgewählter Bündnisträger befindet, und fühlt Emotionen wie Angst, Freude oder Wut des anderen. Er kann Bruchstücke seiner Gedanken lesen. Der andere Bündnisträger bemerkt den Kontakt umgehend.

☛ **Stärke der Gemeinschaft** (FW 12, 2 AP): Berühren sich wenigstens zwei Bündnisträger, die beide

diese Erweiterung beherrschen, können sie den Bund nutzen, um ihre Kraft dem jeweils anderen zur Verfügung zu stellen. Für bis zu QS x 10 KR kann ein Bündnisträger seine AT oder PA um bis zu QS Punkte reduzieren, um diese Punkte auf andere Bündnisträger zu übertragen. Hierbei sind alle Nahkampftechniken gleichermaßen betroffen. Wenn ein Bündnisträger also seine AT oder PA in allen Nahkampftechniken um 2 Punkte senkt, bekommt der andere Bündnispartner diese 2 Punkte auf AT oder PA in allen Nahkampftechniken. Es ist nicht möglich, nur Punkte in einzelnen Kampftechniken zu übertragen. Ebenso kann ein Bündnisträger bis zu QS x 2 SP auf sich nehmen, die ein anderer Träger in diesem Zeitraum erleidet. Darüber hinaus gehende SP muss der Bündnisträger aber selbst hinnehmen. Die Dauer dieses Kurzrituals beträgt 1 Minute.

☛ **Stärkung des Bündnisses** (FW 16, 3 AP): Ein Bündnisträger gibt seine eigene Kraft, um die anderen Bündnisträger zu stärken. Er verliert bis zu QS x 10 LeP (weniger, wenn der Bündnisträger dies wünscht), die gleichermaßen auf alle bis zu QS x 10 Schritt entfernten anwesenden Bündnisträger übertragen werden (auch über deren Maximalwert hinaus). Verfügt der Empfänger über LeP und AsP, erhält er seine Stärkung jeweils zur Hälfte in LeP und AsP. Zudem können für die nächsten QS x 10 Minuten alle betroffenen Bündnisträger die Gedanken der anderen erkennen, wie bei einem gelungenen Zauber BLICK IN DIE GEDANKEN. Sie sehen einander als Gemeinschaft und werden sich gegenseitig weder angreifen noch anderweitig schädigen. Will ein Bündnisträger dies trotzdem tun, muss ihm eine um die QS erschwerte Probe auf Willenskraft gelingen. Die Dauer dieses Kurzrituals beträgt 2 Aktionen; es kostet 8 AsP (bzw. LeP).

Die Ritualerweiterungen *Kontakt zu anderen Bündnisträgern* und *Stärke der Gemeinschaft* stehen zu Abenteuerbeginn lediglich Gorwindor und Cassiera offen. Die Erweiterung *Stärkung des Bündnisses* kennt nur Gorwindor selbst. Nach Abschluss des Abenteuers können auch die übrigen Bündnisträger sie erlernen, für andere als Gorwindor kann sie jedoch schnell tödlich enden.

Bei den eher seltenen Blutkriegerern wiederum handelt es sich um magiebegabte Orks, die dem Schamanen zur Seite stehen und für besondere Missionen eingesetzt werden.

Was geschehen könnte

Zu Beginn des Abenteuers befällt die Bündnisträger unter den Helden eine seltsame Unruhe. Das Bündnisymbol regt sich, und die Bündnisträger fühlen sich zu dem Ort hingezogen, an dem sich die Harpyienkönigin Cassiera aufhält. Auf dem Weg dorthin kommt es zu einem Angriff der Orks, die es offenbar gezielt auf die Bündnisträger abgesehen haben. Im Lager der Harpyienkönigin sind die Bündnisträger schließlich vereint – bis auf die Schwarzmagierin Aria-

na Melethaniem. Cassiera offenbart den anderen Bündnisträgern, dass auch sie gezielt von Orks angegriffen wurde. Sie macht sich Sorgen um die Magierin, die sie vergeblich mit Hilfe des Bündnisrufes zu erreichen versucht hat. Dann bittet Cassiera die Bündnisträger und Helden, sich auf die Suche nach Ariana zu machen, welche sich am Rande der Ogerzähne, einem Gebirge im Osten des Orklands, aufhalten soll.

Die Helden und Bündnisträger reisen durch das Gebirge, wo es zu weiteren Überfällen durch Orks kommt. Offenbar werden sie gezielt von einem besonderen Ork gejagt. Diesen können die Helden schließlich stellen, ehe



sie plötzlich den Bündnisruf spüren: Ariana Melethaniem ruft allein den Riesen Gorwindor! Es gelingt den Helden, den Ruf zu unterbinden.

Im folgenden Part können die Helden relativ frei agieren. Ob sie Ariana suchen, sich auf die Spur des Schamanen Aschepelz begeben oder selbst Gorwindor rufen, ist absolut offen. Aschepelz, der hinter allem steckt, beginnt jedoch bereits ein Ritual seines Herrn Tairach: Er hat Ariana manipuliert, damit diese Gorwindor ablenkt und Aschepelz mit karmaler Macht einige Riesenmumien erheben kann, über die Gorwindor Wacht hält.

Somit kommt es schließlich zu einem furiosen Finale, als Aschepelz die Mumien erhebt und Gorwindor die Bündnisträger an seine Seite ruft, um das *Bündnis der Wacht* zu vollziehen. Gemeinsam streiten sie in einer Höhle gegen die Riesenmumien und den Schamanen, der von einigen

Kämpfern, Blutkriegern und der Magierin Ariana geschützt wird.

Als der Kampf an den Rand der Niederlage gerät, stärkt Gorwindor durch das Bündnis die Recken, sodass diese Ariana auf ihre Seite ziehen und zu Aschepelz vordringen können. Schließlich muss sich der Ork zurückziehen, und die erhobenen Mumien können wieder bestattet werden. Gorwindor bekräftigt das Bündnis und wird Menschen und Elfen zur Seite stehen, wenn die Zeit gekommen ist.

Gorwindor oder Neunfinger?

Der Riese Gorwindor ist bei den Menschen als Neunfinger bekannt. Unter diesem Namen werden ihn vermutlich auch deine Spieler kennen. Da die Helden aber auf ihrer Spur über den Namen Gorwindor stolpern (und Cassiera ihn auch so nennt), verwenden wir in diesem Abenteuer nur diesen Namen, den die Elfen ihm gegeben haben.



Die Jäger der Bündnisträger

»Drei Brüder wie drei Pfeile, die ihr Ziel immer treffen. Zieht aus und beweist euren Wert! Macht Jagd auf die Königin der Harpyien, die beiden Elfen und diese Menschen, die sich ihnen angeschlossen haben. Setzt ihnen zu und treibt sie vor euch her, bis sie des Todes sind. Doch nehmt euch in Acht, denn sie sind würdige Gegner!«
—der orkische Schamane Aschepelz zu den drei Jägern, unmittelbar vor Beginn des Abenteuers

Von Ariana Melethaniem hat Aschepelz die Namen der weiteren Bündnisträger erfahren. Damit seine Pläne nicht von diesen durchkreuzt werden, sucht der Schamane unter seinen Orks drei Jäger heraus, die die Bündnisträger jagen und vom Orkland fernhalten sollen. Jedem dieser drei orkischen Jäger stellt Aschepelz ein halbes Dutzend Krieger zur Seite, um die Feinde auch sicher auszuschalten.

Keiner meiner Helden ist ein Bündnisträger!

Wenn kein Held ein Bündnisträger ist, hat Aschepelz keine Veranlassung, einen Jäger auf sie anzusetzen. Falls dennoch einige Helden den ersten Donnerwacht-Band erlebt haben, hat Ariana sie als gefährliche Verbündete beschrieben, weswegen Aschepelz einen Jäger für sie abstellt.

Hat kein Held den ersten Band erlebt, wird Aschepelz jeweils einen Jäger auf Silgurian und Visalyar ansetzen. Nutze in diesem Fall am besten einen der alternativen Einstiege (siehe Seite 14), sodass die Helden frühzeitig von einem Jäger bemerkt werden.





Der Jäger und seine Krieger können zudem von einem Blutkrieger oder sogar einem Oger begleitet werden.



Der Jäger, der sich um die Helden kümmern soll, wird nur von drei Orks begleitet.

Einer der Jäger setzt der Harpyienkönigin Cassiera nach, ein weiterer sucht die beiden Elfen Silgurian Nebelträumer und Visalyar Wassertänzer. Der dritte Jäger macht sich auf die Suche nach den Helden.

Das Vorgehen der Jäger

Die Jäger sind erfahrene Orks und Aschepelz absolut loyal ergeben. Sie wissen um die Wichtigkeit ihrer Aufgabe und haben als Zeichen ihrer Ergebenheit dem Schamanen gegenüber sogar ihre Namen abgelegt. Daher ziehen sie sich im Zweifel eher zurück als zu sterben und wagen an anderer Stelle einen erneuten Versuch. Alle Jäger tragen Abzeichen von Aschepelz, was die Helden auf die Spur des Schamanen bringen kann (siehe Seite 16).

An einigen Stellen im Abenteuer werden die Jäger auf jeden Fall auftreten, aber du kannst sie auch einsetzen, um schon bei der Anreise oder zwischendurch die Helden zu fordern. Dabei setzen die Jäger die folgenden typischen Strategien ein:

Furcht einflößen: Die Jäger versuchen, ihre Gegner zunächst einzuschüchtern. Dazu treten sie besonders imposant auf und demonstrieren ihre Stärke, z. B. indem sie eine Gerölllawine niedergehen lassen, ein Pfeilhagel auf die Helden senden oder vor ihren Augen ein wildes Tier oder einen Menschen hinrichten. Bei diesem Vorgehen kannst du auf Vergleichsproben auf *Einschüchtern (Drohung)* der Jäger gegen die *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* der Helden zurückgreifen. Sind die Jäger erfolgreich, erleiden die Helden 1 Stufe *Furcht*.

Wir sind in der Überzahl: Die Jäger versuchen, aus einer überlegenen Situation anzugreifen und dies den Helden vorzuhalten. Sind sie tatsächlich überlegen, schicken sie ihre Kämpfer vor. Andernfalls sollen Pfeilhagel ihre Stärke untermauern. Gelingt ihnen eine Vergleichsprobe auf *Kriegskunst* gegen die Helden, können diese 1 Stufe *Furcht* erleiden.

Zermürbe die Gegner: Im unübersichtlichen Gelände versuchen die Jäger, die Helden durch Nadelstiche kleinzukriegen. Bis zu dreimal in einer Nacht greifen sie kurz an, um sich dann wieder zurückzuziehen. Einzelne Fernkampfangriffe halten die Helden auf Trab, und wenn die Helden zur Ruhe zu kommen scheinen, lassen sie die Trommeln ihrer Krieger ertönen. Verlange Proben auf *Selbstbeherrschung* der Helden. Sollten diese zweimal oder öfters misslingen, erleidet der jeweilige Held 1 Stufe *Furcht*.

Tod dem Bündnisträger: Im direkten Kampf fokussieren sich die Jäger auf den oder die Bündnisträger. Wenigstens zwei Orks attackieren die Bündnisträger und lassen dafür Heldinnen oder nicht kriegerische Helden (wozu in der Regel auch Magier zählen) links liegen.

Die orkischen Jäger

MU 17 KL 10 IN 13 CH 10

FF 13 GE 13 KO 15 KK 16

LeP 42 AsP – KaP – INI 14+1W6

AW 7 SK 0 ZK 3 GS 8

Schips: 1

Waffenlos: AT 15 PA 8 TP 1W6+2

RW kurz

Streitaxt und Lederschild: AT 17 PA 10 TP 1W6+6

RW mittel

Kompositbogen: FK 15 LZ 2 TP 1W6+7 RW 20/100/160

RS/BE 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Streitaxt), Präziser Schuss/Wurf I (Kompositbogen), Vorstoß (Waffenlos, Streitaxt), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Streitaxt)

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

Talente: Einschüchtern (Drohung) 11, Klettern 8, Körperbeherrschung (Laufen) 9, Kraftakt 11, Kriegskunst 6, Menschenkenntnis 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Überreden 4, Verbergen 10, Willenskraft 9

Kampfverhalten: Die Jäger versuchen Gegner zunächst aus der Distanz zu beschießen. Vor dem Nahkampf schüchtern sie die Gegner ein. Sie beginnen den Kampf mit einer Kombination aus Finte und Vorstoß. Gegen defensive Kämpfer schlagen sie Finten, gegen schwer gerüstete oder offensive Kämpfer Wuchtschläge.

Flucht: individuell je nach Szene

Schmerz +1 bei: 32 LeP, 21 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger



Der Jäger der Harpyienkönigin

Der besondere Fokus der Jäger liegt auf der Harpyienkönigin Cassiera. Der Jäger, der sich um sie kümmern soll, sieht dies als besondere Ehre und versucht Cassiera daher schnell zur Strecke zu bringen. Es gelingt ihm bei einem ersten Überfall, die Harpyienkönigin zu überraschen und an den Rand einer Niederlage zu bringen. Nur das Opfer einer ihrer Getreuen verhindert Cassieras Tod und ermöglicht ihre Flucht.

Auch bei seinem zweiten Versuch setzt er Cassiera zu und tötet eine ihrer Begleiterinnen, doch dann gelingt es der Königin, den Jäger selbst zu töten.

† Die Harpyienkönigin Cassiera

Kurzcharakteristik: einerseits eine meisterliche Anführerin und legendäre elfische Zauberweberin, andererseits eine dem Wahnsinn nahe Chimäre; mehrere tausend Jahre alt, schwankt zwischen Herrscheranspruch als Königin der Harpyien, Harmoniebedürftigkeit der einstigen Bündnissängerin Caseya, Pflichtbewusstsein gegenüber dem Volk der Elfen und dem jahrelangen, verderbten Einfluss der dunklen Elfe Pardona; Während des Abenteuers

nimmt ihre Rolle als erste Bündnisträgerin Oberhand.

Motivation: Cassiera will eine eigene Machtbasis schaffen und ihre Zauberkräfte vollständig erlangen. Doch ihre Verpflichtung als erste Bündnisträgerin obsiegt in diesem Abenteuer.

Sie sehnt sich nach der Harmonie, die Caseya ausstrahlte, und will das Bündnis schließen – mit allen Bündnisträgern, also ganz besonders auch mit Ariana Melethaniem.

Agenda: Cassiera will Ariana retten und dann das Bündnis vollziehen. Sie lebt Caseyas Lebensaufgabe und kämpft mit aller Kraft für das Bündnis und ihre Bündnisträger.

Funktion: Verbündete und Auftraggeberin der Helden; „Mutter“ des Bündnisses, deren größter Antrieb ist, ihre „Kinder“ beisammenzuhalten

Hintergrund: Cassiera ist eine Harpyie, die von Pardona selbst vor mehreren tausend Jahren aus der Hochelfe



Caseya die-vom-Bündnis-singt und einem mächtigen Adler erschaffen wurde. Gebrochen und über Jahrtausende geknechtet, lebte sie in den Diensten Pardonas, bis diese vor wenigen Jahren verschwand. Seit den Ereignissen aus **Zeichen der Macht – Donnerwacht I** strebt sie nach dem Bündnisschluss und sehnt die Erfüllung von Caseyas Lebensaufgabe herbei.

Darstellung: Wechsele mitten im Satz zwischen „wir“ und „ich“ hin und her. Gib dich freundlich und harmonisch und betone die Wichtigkeit des Zusammenhalts. Mache dir Sorgen um die Bündnisträger und frage bei den Helden nach, ob es ihnen gut geht und sie sich der Aufgabe gewachsen sehen.

Besonderheiten: Die Harpyienkönigin verfügt über immense magische Macht, die sie noch nicht richtig einsetzen kann. Erst nach dem Abenteuer lernt sie, ihre alten Kräfte wieder zu gebrauchen.

Schicksal: Cassiera überlebt das Abenteuer und wird sich als Harpyienkönigin am Rand der Ogerzähne etablieren.

»Das Bündnis muss geschlossen werden. Dafür brauchen wir alle Bündnisträger. Wir können niemanden im Stich lassen!«

Cassiera, Königin der Harpyien

MU 15 KL 13 IN 18 CH 16

FF 12 GE 14 KO 13 KK 13

LeP 32 SK 3 AsP 53 ZK 1

KaP – AW 7 GS 4/12 (am Boden / in der Luft) INI 15+1W6

Schips: 3

Sozialstatus: Adel (unter Harpyien)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Sprachen: Isdira III, Asdharia III, Garethi III

Schriften: zum Zeitpunkt des Abenteuers erinnert sich Cassiera nicht an ihre einstige Schriftkenntnis

Vorteile: Dunkelsicht I, Zauberer; weitere Vorteile, die sie als Caseya hatte, kann sie noch nicht wieder nutzen

Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue (ihr Volk um sich scharen, unterbewusst: das Bündnis mit Gorwindor schließen)

Kampftechniken: Raufen 12

Krallen: AT 14 PA 8 TP 1W6+4 RW kurz

RS/BE: 0/0

Talente:

Körper: Fliegen 15, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 9, Selbstbeherrschung 10, Singen 9, Sinnesschärfe 14, Verbergen 6

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 5, Einschüchtern 10, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Willenskraft 16

Natur: Fährtsensuchen 2, Orientierung 8, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 6, Wildnisleben 6

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 6, Magiekunde 8, Sagen & Legenden 10, Spährenkunde 2, Sternkunde 5

Handwerk: Heilkunde Seele 2, Heilkunde Wunden 3,

Zaubertricks: keine

Zauber: Cassiera erinnert sich zum Zeitpunkt des Abenteuers nicht mehr an die Zauber, die sie als Caseya

kannte. Bald nach dem Abenteuer kommt das Wissen zurück.

Rituale: Gorwindors Bündnisruf 17 (inkl. Erweiterungen Kontakt zu anderen Bündnisträgern und Stärke der Gemeinschaft), ansonsten wie Zauber

Ausrüstung: Cassiera besitzt nichts von größerem Wert.

Kampfverhalten: Cassiera stürzt sich auf ihre Feinde und versucht, diese in die Luft zu ziehen, um sie dann wieder fallen zu lassen (*Hoch in die Luft*). Gerät sie in Bedrängnis, zieht sie sich in die Luft zurück oder kommandiert andere Harpyien herbei.

Flucht: Wenn Cassiera 2 Stufen Schmerz erlitten hat, beobachtet sie den Kampf aus der Luft und befiehlt von dort ihre Harpyien.

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Hoch in die Luft: Der Meister kann vor einer Attacke Cassieras ansagen, dass sie ihr Opfer in die Lüfte reißen will. Dazu muss eine um 4 erschwerte Attacke eingesetzt werden, und statt des Schadens kommt es zu einer Vergleichsprobe auf Kraftakt (*Ziehen & Zerren*) zwischen Cassiera und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Harpyie, hat sie das Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Der Abstand zum Boden erhöht sich jede KR um 1W3 Schritt, ab 20 Schritt lässt Cassiera den Gegner fallen. Der Gegner gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er 1 Stufe Schmerz bei Cassiera verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, Cassiera verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie Schmerz, lässt sie ihr Opfer fallen, der Gegner stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.



ZEIT FÜR DAS BÜNDNIS

»Ich bin Cassiera, deine Königin. Und ich bin Caseya, die das Bündnis schließen und die Bundgenossen zusammenhalten muss. Es ist unser Schicksal, beides zu tun. Caseya spürt, dass die Zeit gekommen ist. Und dass eine Bundgenossin in Gefahr ist. Wir müssen uns darum kümmern. Bereite dich vor und halte Ausschau nach den anderen Bundgenossen!«

—Die Harpyienkönigin Cassiera zu ihrer Stellvertreterin Briodala, zu Beginn des Abenteuers

Angriff auf die Bündnisträger

Für den Beginn des Abenteuers ist es zunächst unwichtig, wo sich die Helden befinden, wenn wenigstens ein Bündnisträger unter ihnen ist. Die Bündnisträger befällt plötzlich eine gewisse Unruhe, die stetig zunimmt:

- Zuerst beginnt die Haut an der Stelle des Bündnissymbols zu kribbeln. Auch intensives Waschen oder die Nutzung von Salben hilft nicht, die Farben des Bündnissymbols werden stattdessen sogar viel intensiver.
- Betroffene Helden werden durch das Kribbeln abgelenkt und erhalten 1 Stufe *Verwirrung*, die sich nicht abbaut. In ihren Ruhephasen träumen sie von der Harpyienkönigin.
- Schließlich finden sie kaum noch Schlaf, sie verfallen lediglich in kurze unruhige Träume und Visionen, in denen sie Teile von Arianas Plänen sehen können. In einer Vision erleben sie den ersten Überfall des orkischen Jägers auf Cassiera. Die Bündnisträger erhalten (temporär) den Nachteil *Schlechte Regeneration* (Lebensenergie) I.

Nutze für die Träume und Visionen folgende Texte, die du am besten um persönliche Erlebnisse aus der Kür zum Bündnisträger der Helden anreicherst:

Zweifel der Harpyienkönigin: Auf einem Berg lagern ein Dutzend Harpyien und scharen sich um eine besonders erhabene Vogelfrau. Es ist Cassiera, ihre Königin. Die Harpyien keifen und schimpfen aufgeregt, sie fordern etwas von ihrer Königin. Cassiera schweigt, wendet sich immer wieder ab und schaut in die Ferne. Einzelne Vogelfrauen fordern sie heraus, was sie kurz aus ihrer Abwesenheit reißt, um sie zurechtzuweisen und ihren Platz zu behaupten.

Cassieras Bestimmung: Die Harpyienkönigin reckt ihren Hals, an dem das Bündnissymbol prangt. Es leuchtet hell. Die Königin wirkt erhabener als sonst, ihr Gesicht ist deutlich elfischer. Um sie herum schimmern undeutlich Konturen von Personen, zwei Elfen, eine Magierin und die Helden.



Der Text ist in Bruchstücke unterteilt, die du in beliebiger Reihenfolge und stets nur einzeln den Helden zukommen lassen solltest. Den Zusammenhang sollen die Helden erst später verstehen. Ist ein Held Ariana schon begegnet, so erkennt er sie bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* -2.

// Sie scheint direkt in euren Geist blicken zu wollen.

Überfall auf Cassiera: Die Harpyienkönigin fliegt mit einer anderen Vogelfrau über ein Gebirge. Plötzlich regnen mehrere Pfeile auf die beiden herab und treffen sie schwer. Die zweite Harpyie wirft sich schützend vor ihre Königin, als weitere Pfeile auf sie zu schwirren. Dann entdecken die beiden die Angreifer, Orks. Sie weichen nicht, als die Harpyien zurückschlagen. Die Königin greift einen von ihnen und hebt ihn in die Lüfte, um ihn fallen zu lassen. Doch die Orks greifen weiter an. Sie töten die zweite Harpyie. Nur mit Mühe kann Cassiera entkommen.

Alternative Einstiege in das Abenteuer

Falls keiner der Helden den ersten Band miterlebt hat oder wenn du einen direkten Einstieg bevorzugst, kannst du auf eine der folgenden Alternativen zurückgreifen, für die jedoch die Gruppe in der Nähe von Lowangen unterwegs sein muss.

Ein Elf in Not: Eine eher wildniskundige Gruppe, die abseits der größeren Straßen durch das Svellttal reist, stolpert in den Angriff des orkischen Jägers auf den elfischen Bündnisträger Silgurian Nebelträumer (siehe Seite 57). Der Legendensänger ist allein unterwegs und wird von dem Jäger und zwei Schergen bedrängt. Erst wenn die Helden dazukommen, wendet sich das Blatt. Silgurian bittet die Helden anschließend, ihn zu Cassiera zu geleiten.

Die verschwundene Schwarzmagierin: In Lowangen werden die Helden beauftragt, nach der Magierin Ariana Melethaniem zu suchen, die seit Monaten verschollen ist. Der Auftrag kann direkt von Visalyar Wassertänzer von der Akademie der Verformungen erfolgen oder über einen beliebigen anderen Kontakt (dem Ariana noch etwas schuldet). In diesem Fall stoßen die Helden darauf, dass auch Visalyar nach ihr sucht.

Eskorte für einen Magister: Visalyar kann die Helden auch direkt beauftragen, ihn in die Wildnis zu begleiten, da er die Harpyienkönigin aufsuchen will. Dies eignet sich besonders für Gruppen, die den ersten Band gespielt haben, aber kein Held zum Bündnisträger wurde.

In allen Fällen kommt es in der Wildnis zu einem weiteren Überfall der orkischen Jäger. Dazu musst du die Ereignisse im nächsten Abschnitt nur leicht anpassen.

Arianas Pläne: Ein orkisches Lager am Rande einer Ebene. // Mehrere Wachfeuer brennen, eine Handvoll Zelte sind zu sehen. // Eine Frau in schwarzer Robe tritt an ein Feuer und lächelt. // Die Frau tritt auf ein kleines Plateau und überblickt die Ebene. // Zwei bewaffnete Orks schleichen sich von hinten an die Frau heran. // Die spricht Worte in einer alten Sprache und formt eigenartige Gesten.

Sobald die Helden sich aufmachen um die Harpyienkönigin zu suchen, geht das Abenteuer richtig los. Eine lange Anreise in Richtung Orkland kannst du nach Belieben ausspielen oder kurzhalten. Die Visionen der Bündnisträger werden stärker, je näher die Helden dem Orkland kommen. Um dies zu verdeutlichen, kannst du Proben auf *Geographie (Orkland oder Svellttal)* verlangen, die du immer mehr erleichterst.

Visalyar Wassertänzer

Kurzcharakteristik:

meisterlicher Magier, mehr als 130 Jahre alt, bunte Perlen im geflochtenen schwarzen Haar; geduldiger und etwas verspielter Lehrmeister, der lediglich bei der Erwähnung von Orks seine steppenelfische Wildheit durchblicken lässt. Naturverbundenen Zauberern wie Hexen, Druiden und Elfen tritt er besonders aufgeschlossen gegenüber.

Funktion: Bündnisträger und somit Verbündeter der Helden; potenzieller Auftraggeber, falls kein Held Bündnisträger ist.

Hintergrund: Der Steppenelf hat sich nach Jahrzehnten des nomadischen Lebens – für Elfen eine recht kurze Zeit – in Lowangen niedergelassen und lehrt seither an der Akademie der Verformungen die elfische Art der Magie. Er ist scheinbar sehr geduldig, was schlicht daran liegt, dass für ihn als Elf Zeit keine große Rolle spielt. Visalyar hat sich noch nicht entschieden, ob sein Wirken in Lowangen nur ein kurzes Intermezzo von einigen Jahrzehnten sein wird, oder er langfristig die ihm so verhassten Orks aus nächster Nähe erleben und ihnen dereinst vielleicht entgegentreten wird. In **Zeichen der Macht – Donnerwacht I** wird Visalyar zum Bündnisträger, der nun dem Ruf des Bündnissymbols folgt.

Schicksal: Visalyar stirbt im Finale des Abenteuers.

Darstellung: Höre zu und unterbreche dein Gegenüber nie. Nicke bedächtig, ehe du zunächst Rückfragen stellst. Sprich dann in wenigen Worten und nutze Bilder, um Sachverhalte zu erklären. Ändere abrupt dein Verhalten, wenn es im Gespräch um Orks geht: greife zu deinem (imaginären) Messer und knurre tief, verenge deine Augen und schaue den Redner genau an.

Besonderheiten: Visalyar ist als *Magister extraordinarius* der Akademie der Verformungen verpflichtet. Er bricht mit seinen Verpflichtungen, als sich das Bündnissymbol regt.

Wichtige Werte: Geographie (Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen) 8 (12/12/16), Geschichtswissen (Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen) 9 (12/12/16), Magiekunde 11 (12/12/16), Menschenkenntnis 7 (12/16/14), Sagen & Legenden 12 (12/12/16), Selbstbeherrschung 9 (14/14/13), Sinnesschärfe 13 (12/16/16), Willenskraft 10 (14/16/14), mehrere elfische Zauber, u. a. Adlauge 12 (12/16/13), Axxeleratus 10 (12/16/13), Balsam Salabunde 12 (12/16/13), Fulminictus 13 (12/16/13), modifiziert um



ZK des Gegners), Nebelwand 11 (14/12/14), Somnigravis 14 (14/16/14, modifiziert um SK des Gegners), verschiedene Rituale, u.a. Gorwindors Bündnisruf 8 (16/14/13); SK 3

»Das Bündnis ruft nach uns. Ich muss ihm folgen.«

Der erste Angriff

Die Bündnisträger fühlen intuitiv den Ort, an dem sich Cassiera aufhält, sobald sie in die Nähe der Blutzinnen geraten. Mit gelungenen Proben auf *Orientierung* und *Geographie* (Orkland oder Svelttal) jeweils –2, kann der Held den Ort lokalisieren. Er liegt am nordöstlichen Rand der Blutzinnen. Um diesen Ort zu erreichen, müssen die Helden irgendwann die bekannten Wege verlassen und durch die Wildnis reisen. Es dauert nicht lange, bis Aschepelz' Jäger die Fährte der Helden aufgenommen hat.

Von Phex gesegnete Helden

Sollte die Heldengruppe alles daransetzen, unerkannt zu Cassieras Aufenthaltsort zu reisen, kann ihnen dies durchaus gelingen. Lege in diesem Fall Vergleichsproben auf *Verbergen* (*Schleichen* oder *sich Verstecken*) der Helden gegen *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) des Jägers ab. Je nachdem wie schnell die Helden den Ort finden, sind fünf bis zehn Proben erforderlich. Sobald der Jäger drei Proben für sich entscheiden konnte, hat er die Gruppe gefunden.

Gelangen die Helden unbeschadet zur Harpyienkönigin, gehe direkt zum Abschnitt **Im Lager der Königin** (siehe Seite 16) über. Es bietet sich in dem Fall an, den Überfall des Jägers im zweiten Kapitel nachzuholen. Ob seines bisherigen Misserfolgs ist er dann angespannter und wird mehr beim Angriff riskieren.



Verlange vor der folgenden Szene Proben auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) –1 der Helden gegen das *Verbergen* der Orks, deren Probe um 1 erleichtert ist. Gelingt keinem Helden die Probe, erhalten sie den Status *Überrascht* und der Angriff der Orks beginnt wie beschrieben. Passe andernfalls den Vorlesetext entsprechend an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade noch passiert ihr die unberührte Gebirgslandschaft der äußeren Blutzinnen, da springen mit lautem Gebrüll ein halbes Dutzend Orks aus ihrer Deckung und stürmen mit gezogenen Säbeln und Äxten auf euch zu. Gleich zwei von ihnen halten direkt auf[Bündnisträger] zu.

Knapp dreißig Schritt dahinter springt ein weiterer Ork auf einen großen Felsen und richtet seinen gewaltigen Bogen auf euch. Sein rechter Hauer ist abgebrochen, was ihn nur noch bedrohlicher wirken lässt.

„Lasst niemanden am Leben!“, schreit er auf Garethi mit raselnder Stimme.



Bei dem Ork im Hintergrund handelt es sich um den Jäger. Lege für ihn eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Drohung*) gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden ab. Gelingt die Probe des Jägers, erhält jeder Held, dessen Probe misslingt, 1 Stufe *Furcht*.

Der Jäger führt diesen Angriff aus, um die Kampfkraft der Helden zu testen. Sobald sich diese ihm stark widersetzen, gibt er den Befehl zum Rückzug. Die Orks gehen wie folgt im Kampf vor:

- Bevorzugtes Ziel der Orks sind die Bündnisträger. Die Orks attackieren zu zweit einen Bündnisträger, während die restlichen Orks die anderen Kampfteiligten davon fernzuhalten versuchen.

- Der Jäger schießt auf einen Bündnisträger (sollte es mehrere geben, zielt er auf den stärksten Krieger). Dann lädt er nach und schießt auf denjenigen, der sich bis dahin im Kampf am meisten hervorgetan hat. Er zieht sich zurück, sobald er 1 Stufe *Schmerz* erhalten hat oder wenn er in den Nahkampf verwickelt zu werden droht.

- Jeder Ork, der 2 Stufen *Schmerz* erhalten hat, tritt den Rückzug an. Sobald sich drei Orks zurückgezogen haben oder am Boden sind, ergreift der Rest die Flucht.

Auch Nicht-Kämpfer unter den Helden können sich hier einbringen. Lass diese eine Probe auf *Kriegskunst* (*Partisanenkampf*) ablegen. Gelingt diese, so können die Helden ein Ablenkungsmanöver starten, indem sie den angreifenden Orks vorspielen, jemand anderes sei Bündnisträger. Dazu ist eine Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Manipulieren*) gegen *Willenskraft* (*Überreden*)



Orkischer Kämpfer

MU 15 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK –1 ZK 2 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Säbel: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

Streitaxt: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Säbel, Speer, Streitaxt)

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

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Überreden 3, Verbergen 7, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Sofern nicht anders beschrieben, kämpfen die Orks fanatisch und setzen wann immer möglich Wuchtschläge ein.

Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50 % der LeP)

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger



Hinweise auf Aschepelz

Aschepelz agiert bis zum Finale im Hintergrund, doch an verschiedenen Stellen können die Helden Hinweise auf ihn finden. Dadurch gelangen die Helden in die Lage, Arianas Loyalität zu Aschepelz im Verlauf des Abenteuers zu erschüttern. Als ersten Hinweis können die Helden in dieser Szene Aschepelz' Abzeichen beim Jäger entdecken und dieses selbst oder mit der Hilfe von Visalyar Wassertänzer identifizieren.

Probe auf Tierkunde (Wildtiere)

1 QS – Das Abzeichen stellt eine spezielle Vogelart dar.

2+ QS – Es handelt sich um eine Krähe.

Probe auf Götter & Kulte (Tairach), –1 für alle Helden, die nicht aus der Nähe des Orklands kommen oder dort nicht längere Zeit waren

1 QS – Kupferrot ist die heilige Farbe des Tairach.

2 QS – Tairach ist der orkische Totengott und gebietet nach orkischem Glaube über das Reich der Toten und der Geister.

3+ QS – Bedeutende (noch lebende) Tairach-Schamanen sind Aschepelz, Ugrashak und Sharkush Morchai

Um das Zeichen korrekt zuzuordnen ist eine Probe auf Geschichtswissen (Orkland) –5 erforderlich, die für jede erreichte QS der obigen Proben (maximal 2 QS aus Tierkunde und 3 QS aus Götter & Kulte) um 1 erleichtert ist.

1 QS – Der Tairach-Schamane Aschepelz soll stets von einer Krähe umgeben sein.

2+ QS – Er gilt als einer der mächtigsten Schamanen des Orklands und soll am östlichen Rand des Orklands leben.

Visalyar Wassertänzer kann insgesamt 4 QS (je 2 QS aus Tierkunde und Götter & Kulte) beisteuern. Mit seiner Hilfe können die Helden zumindest Aschepelz identifizieren – ob der Schamane selbst dahintersteckt oder nur ein Handlanger, ist zu diesem Zeitpunkt ungewiss.

Im Lager der Königin

Cassiera hat ihr Lager am nordöstlichen Rand der Blutzinnen aufgeschlagen. Den genauen Ort kannst du beliebig setzen. Nach dem Überfall durch den Jäger sollten höchstens zwei bis drei Tage vergehen, ehe die Helden das Lager erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mühsam bahnt ihr euch den Weg zwischen Felsvorsprüngen durch die Ausläufer der Blutzinnen. Als ihr ein kleines Plateau erreicht, seht ihr auf den Felsen zwei Wächterinnen des Ortes sitzen: Harpyien! Die Vogelfrauen beäugen euch zwar misstrauisch, machen aber keine Anstalten, euch anzugreifen oder Alarm zu schlagen.

widerstehen) der Orks erforderlich. Gelingt die Probe, erhalten die Orks für eine Dauer in Höhe der Netto-QS der Vergleichsprobe 1 Stufe Verwirrung.

Rückzug!

Passe den folgenden Text an, wenn die Helden den Jäger zur Flucht gedrängt haben.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der orkische Bogenschütze senkt den Bogen und schaut euch mit seinen gelben Augen durchdringend an. Dann schüttelt er den Kopf und brüllt laut auf.

„Es ist nicht vorbei, Blankhäute. Wir werden uns wiedersehen!“ Schnell wendet er sich ab und verschwindet hinter den Felsen. Ein kurzes Hornsignal lässt die kämpfenden Orks innehalten, ehe sie sich zu Flucht wenden.



Das Zeichen des Jägers

Lass Helden, die den Jäger genauer beobachten, eine Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) ablegen. Diese ist um 3 Punkte erschwert, wenn sich die Helden dem Jäger nicht nähern. Gelingt die Probe, so können sie an seiner abgewetzten Lederrüstung ein kupferrotes Zeichen erkennen, das entfernt an einen Vogel erinnert.

Wenn die Helden sich mit dem Zeichen beschäftigen, kannst du sie weitere Proben ablegen lassen:

Stattdessen hört ihr einen beinahe fröhlich klingenden Schrei aus dem Tal hinter jenen Felsen, die die Harpyien bewachen. Ihr hört Flügelschlagen, dann erhebt sich eine stattlichere Vogelfrau hinter den beiden, fliegt direkt auf euch zu und landet vorsichtig vor euch.

Cassiera, die Königin der Harpyien, empfängt euch persönlich. „Endlich seid ihr da! Wir haben schon gewartet. Die Bündnisträger müssen sich sammeln!“

Dann bedeutet sie euch, ihr in das Tal zu folgen.



Neben Cassiera lagern hier rund ein Dutzend Harpyien. Zudem ist Silgurian Nebelträumer – sofern er nicht mit den Helden reist – bereits eingetroffen. Helden, die den ersten Band erlebt haben, erkennen neben der Harpyienkönigin auch ihre Stellvertreterin Briodala.

Cassiera umschwirrt die Helden und erkundigt sich nach ihrer Anreise und nach Schwierigkeiten auf dem Weg hierher. Mit einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* –2 bemerken die Helden, dass die Königin besorgt ist (1 QS). Zudem ist sie deutlich harmoniebedürftiger als zuletzt und scheint sich beinahe wie eine Mutter für die Bündnisträger verantwortlich zu fühlen (2 QS).

Tatsächlich hat die Harpyienkönigin ihre Aufgabe als erste Bündnisträgerin nun vollends angenommen. Damit drängen ihr hochelfisches Erbe und die Wesenszüge Caseyas in den Vordergrund. Nachdem die Helden berichtet haben, teilt sie ihnen ihre Erkenntnisse und Pläne mit:

- Sie selbst wurde zweimal von einem Orktrupp angegriffen, der gezielt auf sie Jagd zu machen schien. Den Anführer konnte sie beim zweiten Versuch töten. Vorher war es den Orks aber gelungen, zwei Harpyien zu töten. Den Kampf beschreibt Cassiera als unerbittlich, sie wurde dabei ebenfalls stark verletzt, wovon einige Narben künden.
- Cassiera hat mehrfach – teils über Visalyar Wassertänzer – versucht die Bündnisträgerin Ariana zu finden. Sie ist jedoch spurlos verschwunden.
- In ihrer Sorge um Ariana hat die Harpyienkönigin das Bündnis bemüht, um so Kontakt mit ihr aufzunehmen. Dabei spürte sie Arianas Angst und die Nähe von vielen Orks. Cassiera interpretiert dies so, dass Ariana gefangen und vielleicht gar gefoltert wurde. Tatsächlich rührte die Angst der Magierin aber vor einem möglichen Versagen und Aschepelz' Enttäuschung darüber.

Falls die Helden Cassiera danach fragen, wie sie mit Hilfe des Bündnissymbols Ariana rufen konnte, bietet sie an, dies auch den Helden beizubringen. Es handelt sich dabei um die Ritualerweiterung *Kontakt zu anderen Bündnisträgern* (siehe Seite 9). Diese und die Erweiterung *Stärke der Gemeinschaft* können Bündnisträger erlernen, sofern sie über genügend AP verfügen.

Cassiera hat längst den Plan gefasst, Ariana zu suchen und den Ork-Angriffen auf den Grund zu gehen. Dazu will sie die Bündnisträger um sich versammeln:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Cassiera geht auf und ab und bleibt erst nach einer Weile stehen. Sie mustert euch und die beiden Elfen Silgurian und Visalyar mit starrem Blick. Die restlichen Harpyien halten respektvoll Abstand.

„Wir danken euch, dass ihr gekommen seid. Doch eine fehlt noch, die zum Bündnis gehört. Ob wir es wollen oder nicht, sie ist Teil der Gemeinschaft. Und sie wird von Orks bedroht. Feigen Schwarzpelzen. Feinde unseres Volkes.“

Mit düsterem Blick starrt sie euch an, ehe ihre Züge auf einmal milder werden und sie lächelt. Ihr Gesichtsausdruck, ihre ganze Haltung wirkt elfengleich, und ihre Stimme ist viel weicher als zuvor.

„Ich kann die Bündnisträgerin Ariana nicht allein lassen. Ich werde niemals akzeptieren, dass ein Bündnisträger zurückgelassen wird. Ich werde sie suchen. Und ich bitte euch, mir zu helfen. Mich sehen die Orks schon von weitem, ihr könnt aber verborgen durch die Berge ziehen. Werdet ihr mir helfen?“



Die beiden Elfen sind erstaunt. Während Silgurian direkt zustimmt, ist Visalyar zunächst kritisch, willigt aber letztendlich ein. Bündnisträger unter den Helden fühlen eine gewisse Verpflichtung, der sie sich nur mit einer gelungenen Probe –1 auf *Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen)* entziehen können.

Falls die Helden partout nicht helfen wollen, endet das Abenteuer für sie an dieser Stelle. Die Bedrohung durch den orkischen Jäger ist damit jedoch noch nicht aus der Welt. Falls es für deine Runde akzeptabel ist, können die Helden natürlich durch einen Angriff in Gefangenschaft geraten, und du machst im Abschnitt **Gefangene der Orks** auf Seite 42 weiter.

Die Ogerzähne

Cassiera hat durch den Kontakt mit Ariana grob ihren Standort lokalisieren können. Die Magierin scheint am westlichen Rand der Ogerzähne zu sein, rund 150 bis 200 Meilen vom Lager der Harpyien entfernt, was die Hel-

den bei einer gelungenen Probe auf *Geographie (Orkland)* –1 wissen. Mit einer gelungenen Probe auf *Orientierung* können die Helden für die Reise dorthin eine Zeit von etwa 15 Tagen veranschlagen.

Den Weg durch die Ogerzähne kannst du mit Hilfe von Proben abhandeln oder ausführlich auf Begegnungen und Besonderheiten eingehen. Im Folgenden werden in den drei Abschnitten **Kontakt mit dem Feind** (siehe unten), **Im unwegsamen Gebirge** (siehe Seite 21) und **Überraschungen und Erkenntnisse** (siehe Seite 23) kurze Szenen beschrieben, die du frei verwenden kannst. Einige Szenen sind für den Fortgang des Abenteuers wichtig. Diese sind mit einem  markiert. Als Hilfestellung zur Auswahl der Szenen kannst du auf folgende Regel zurückgreifen:

An jedem Tag legen maximal drei Helden eine Gruppensammelprobe auf *Orientierung (Sonnenstand)* ab (höchstens fünf Versuche möglich). Es bietet sich an, hier die optionale Regel zu Gruppensammelproben mit verschiedenen Talenten (**Regelwerk** Seite 27) zu verwenden und bei einem Helden statt *Orientierung* eine Probe auf *Wildnisleben* oder *Klettern (Bergsteigen)* zu verlangen. Sind die Helden zwei Tage in Folge nicht auf Orks getroffen, erschwere die Gruppensammelprobe um 1. Würfle dann mit 1W3 und suche Szenen gemäß folgender Tabelle aus:

Ergebnis	Probe misslungen	Teilerfolg	Erfolg
1	Eine Szene aus Im unwegsamen Gebirge	Eine Szene aus Im unwegsamen Gebirge oder Überraschungen und Erkenntnisse	Keine Szene
2	Eine Szene aus Kontakt mit dem Feind	Keine Szene	Je eine Szene aus Im unwegsamen Gebirge und Überraschungen und Erkenntnisse
3	Je eine Szene aus Im unwegsamen Gebirge und Kontakt mit dem Feind	Eine Szene aus Im unwegsamen Gebirge oder Kontakt mit dem Feind	Eine Szene aus Überraschungen und Erkenntnisse

Alternativ können auch Silgurian Nebelträumer oder Visalyar Wassertänzer einen Teil der Proben übernehmen.

Versorgung im Gebirge

Für die Reise durch die Ogerzähne benötigen die Helden Proviant. Während es in den Ogerzähnen ausreichend Wasser gibt, ist die Nahrung deutlich eingeschränkter. Die Helden können jagen oder Beeren und Wurzeln sammeln. Dazu kannst du die folgende Regel verwenden: Jeder Held kann einmal täglich entweder jagen gehen oder Nahrung sammeln (Probe entweder auf *Tierkunde (Wildtiere)* –1 oder *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* –1). Macht der Held dies „nebenbei“, während die Gruppe sich planmäßig fortbewegt, bekommt jeder Held so QS/2 Rationen. Lagert die Gruppe den ganzen Tag über, bekommt er QS Rationen.

Will der Held Rationen für später aufbewahren, ist eine Probe auf *Lebensmittelbearbeitung (Haltbarmachen)* erforderlich, womit QS Rationen für die gesamte Reisedauer konserviert werden können.

Kontakt mit dem Feind

Den Helden und den beiden Elfen Silgurian Nebelträumer und Visalyar Wassertänzer sind insgesamt

Der Verlauf der Reise

In diesem Abschnitt ist nicht vorgesehen, dass die Helden zwei Wochen durch das Gebirge reisen müssen. Nach einigen Tagen wird die Schwarzmagierin Ariana versuchen, den Riesen Gorwindor zu rufen (siehe Seite 25). Die Helden werden dann neu entscheiden müssen, wie sie vorgehen.

Den genauen Zeitpunkt von Arianas Ruf kannst du frei festlegen. Dieser sollte etwa sechs bis acht Tage nach Aufbruch der Helden liegen.

Ariana wartet auf eine passende Sternkonstellation, die ihr beim Bündnisruf hilft (nämlich die Probe um 1 erleichtert). Dass eine solche Konstellation ansteht, können auch Helden bei einer gelungenen Probe auf Sternkunde (Kalendarium) –1 und Magiekunde (Rituale) –3 erkennen. Dabei können QS/2 aus der Probe auf Sternkunde als Erleichterung für die Probe auf Magiekunde verwendet werden.



zwei Jäger auf der Spur. Diese suchen aktiv nach den Helden. Nutze die folgenden Szenen, um die Bedrohung durch die Jäger darzustellen. Bevor Ariana den Riesen zu rufen versucht, sollten die Helden einen der Jäger stellen (siehe die Szene **Ein erster Erfolg** auf Seite 20), um einen Wiedererkennungseffekt bei den Spielern hervorzurufen, wird im Folgenden immer nur ein Jäger beschrieben. Du kannst diesen aber austauschen.

Reise mit Harpyien?

Findige Helden könnten auf die Idee kommen, sich von Cassiera und ihrem Gefolge durch die Ogerzähne tragen zu lassen. Dies lehnt die Harpyienkönigin aus zweierlei Gründen ab: Einerseits ermüdet dies die Harpyien zu sehr, und andererseits kann dies nicht heimlich geschehen. Da die Orks bereits den Jäger auf sie angesetzt haben, fürchtet Cassiera, dass sie bei einem zu offenen Vorgehen Ariana gefährden würden.

Sie und ihre Harpyien werden die Ogerzähne überfliegen und Ausschau halten. Zudem können sie bei einzelnen schwierigen Kletterpartien die Helden tragen.

Hinterhalt im Gebirge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der vor euch liegende Anstieg ist zwar nicht steil, aber durch Geröll und vereinzelte hohe Felsblöcke, die ihr umgehen oder mühevoll erklimmen müsst, fällt euch der Weg schwer. Rechter Hand erhebt sich ein etwas steileres Stück, in dessen Schatten weniger Geröll liegt. Ist der Weg dort besser gangbar?

Wenn die Helden aufmerksam sind, kannst du ihnen Vergleichsproben auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) gegen Verbergen (sich Verstecken) +2 der Orks zugestehen. Passe den folgenden Text an, wenn wenigstens eine Probe gelingt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich bemerkt ihr eine Bewegung oben auf dem steilen Stück, gut zwanzig Schritt über euch. Ein Ork. Sein rechter Hauer ist abgebrochen, und aus seinen gelben Augen starrt er euch an.

„Tötet sie!“, knurrt er. Dann erscheinen neben ihm weitere Orks, die sofort beginnen, Steine auf euch herunterzuwerfen.

Die Orks zielen nicht genau auf die Helden und treffen diese eher zufällig (bei einer 1-3 auf dem W20, falls der Held nicht ausweicht, erhält er 1W6+4 TP). Vielmehr versuchen sie eine Lawine auszulösen, was Helden bei einer gelungenen Probe auf Klettern (Bergsteigen) +1 oder Wildnisleben +1 auffällt. Nach 5 KR sind die Orks erfolgreich, und die Helden müssen mit einer Probe auf Körperbeherrschung (Laufen oder Springen) –3 der Lawine entkommen. Gelingt dies nicht, erleidet der jeweilige Held 4W6 TP.

Die Helden können in den 5 KR Vorkehrungen treffen:

- ☛ **Auf eine erhöhte Position klettern:** Mit einer Probe auf Klettern (Bergsteigen) können sich Helden mit 1 Aktion in Sicherheit bringen. Die QS dieser Probe können als Erleichterung auf die Probe auf Körperbeherrschung angerechnet werden, und jede QS senkt die ausgewürfelten TP um 1.
- ☛ **Ein provisorisches Refugium errichten:** Die Helden scharren Geröll zusammen, um die Wucht der Lawine zu dämpfen. Dazu ist eine Sammelprobe auf Kraftakt (Stemmen & Heben) –1, 1 KR, beliebig viele Versuche, erforderlich. Ein Teilerfolg halbiert den Schaden der Lawine, erreichen die Helden einen Erfolg, hält das Refugium stand und der Schaden der Lawine kann vollständig ignoriert werden.
- ☛ **Die Orks bekämpfen:** Angriffe aus der Ferne (Distanz 20 Schritt) sind schwierig, aber möglich. Für

jede Stufe Schmerz, die ein Ork erleidet, erhöht sich die Dauer des Auslösens der Lawine um 1 KR.

Der Jäger schießt seinerseits auf Helden, die aktiv Gegenmaßnahmen ergreifen. Nach der Lawine versucht er, den Helden nachzusetzen, was an dem Abhang keine leichte Aufgabe ist. Nur wenn du die Helden wirklich fordern willst oder sie sich nicht gut anstellen, erreicht er sie rechtzeitig. Fahre dann direkt mit dem nächsten Abschnitt fort.

Jagd auf die Helden

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr den steilen Felsen erklimmt und könnt von hier aus gut auf die Ogerzähne schauen. Unzählige Felsblöcke, kleine Täler, und an manchen Stellen deutet Rauch auf Lager von Orks hin. Doch als ihr zurückblickt, seht ihr auf dem Weg, den ihr gerade noch genommen habt, eine Gruppe Orks, die sich schnell nähert. Sie werden von dem Ork angeführt, den ihr schon allzu gut kennt: der bullige Schwarzpelz mit dem abgebrochenen rechten Hauer. Auf seinen Wink teilt sich die Gruppe, und er selbst nimmt mit zwei Orks einen anderen, euch bisher entgangenen Weg nach oben, während die restlichen Orks eurem Weg folgen.

Die Helden sind hier zunächst in einer etwas besseren Position und können dies auch nutzen. Die Orks, die ihnen folgen, müssen das steile Stück erst hochklettern, wobei sie Fernkampfangriffen – auch durch herumliegende Felsbrocken – kaum ausweichen können (nur bei einer 1-2 auf dem W20, nach 5 KR sind die Orks oben). Alternativ können die Helden die Flucht ergreifen. Dafür kannst du die Regeln zu Verfolgungsjagden (**Regelwerk** Seite 349) nutzen. Im schwierigen Gelände erhalten Helden wie Orks GS/2 FP für die benötigten Proben auf Körperbeherrschung (Laufen) hinzu. Aufgrund ihres Vorsprungs beginnen die Helden mit 5 Punkten. Dieser Vorsprung reduziert sich in jeder KR, in der die Helden nicht fliehen wollen, um 1. Wenn alle Helden und die beiden Elfen 25 Punkte erzielt haben, bevor die Orks dies geschafft haben, sind sie erfolgreich entkommen. Würfle bei den Orks lediglich für einen normalen Ork und für den Jäger. Schließlich kann es auch zum Kampf kommen. Der Jäger schießt zunächst mit seinem Bogen, geht dann aber in den Nahkampf über. Er gibt das Kommando zur Flucht, sobald nur noch drei Orks mit ihm kämpfen oder wenn er 2 Stufen Schmerz erlitten hat. Falls die Helden ihn hier schon besiegen, mach direkt im Abschnitt **Ein erster Erfolg** auf Seite 20 weiter.

Lieber tot als lebendig

Sollten die Helden sehr vorsichtig unterwegs sein und die Gegend ausspähen, gewähre ihnen vor dieser Szene

eine Vergleichsprobe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) gegen Verbergen +1 der Orks. Passe bei Gelingen der Probe den Text entsprechend an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder einmal müsst ihr von eurem ursprünglichen Weg abweichen, weil das Gebirge vor euch zu zerklüftet ist. Ihr findet einen recht breiten Sims, dem ihr folgen könnt und der grob in die richtige Richtung führt. Nach gut vierzig Schritten habt ihr einen großen Felsen passiert und seht offeneres Gelände vor euch.

An eure Ohren dringt mit einem Mal ein seltsames Surren, das in der Luft liegt und näher kommt. Bevor ihr versteht, was geschieht, prasselt der Tod auf euch herab. Ihr hört einen Schmerzensschrei und der elfische Magister Visalyar taumelt zurück. Ein Pfeil steckt in seiner Schulter. Jubelschreie ertönen, und ihr seht eine Gruppe Orks, die offenbar auf dem großen Felsen gelagert und auf euch gewartet hat. Ihr Anführer ist wieder der Ork mit abgebrochenem Hauer, der soeben das Zeichen für eine zweite Pfeilsalve gibt.



Der Jäger will die Chance nutzen und die Helden ausschalten. Die Orks schießen, bis sie keine Pfeile mehr haben oder alle Helden tot sind. Mögliche Verluste der ihn begleitenden Orks hat der Jäger ausgeglichen, indem er von einem Orklager in der Nähe (Anzahl der Helden +1) zusätzliche Orks angeheuert hat.

Die Helden können ihrerseits die Orks angreifen oder in Deckung gehen. Der Sims, dem sie bis hierher gefolgt sind, bietet sich dazu an. Um ihn zu erreichen, ist eine Probe auf Körperbeherrschung (Laufen) erforderlich. Gelingt die Probe, wird der Held nur einmal beschossen, ehe er den Sims erreicht. Misslingt die Probe, wird der Held zweimal beschossen, die Fernkampfangriffe der Orks sind gegen ihn um 1 erleichtert. Danach ist der Held in Sicherheit.

Ebenso können die Helden in Deckung gehen. Nachdem jeder Ork zehn Schüsse abgefeuert hat, versucht der Jäger mit seinen Getreuen die Helden im Nahkampf zu stellen. Falls die Helden sich nicht zurückziehen, solltest du direkt im nächsten Abschnitt weitermachen.

Ein erster Erfolg

Entweder im Anschluss an eine der vorangehenden Szenen oder eigenständig kommt es schließlich zum Nahkampf mit dem Jäger, den die Helden für sich entscheiden. Der Jäger ist ursprünglich mit einem halben Dutzend Orks losgezogen, bzw. mit weiterer Verstärkung oder weniger Handlangern (siehe Seite 10). Einige davon sind vermutlich bei den vorangegangenen Begegnungen ums Leben gekommen. Der Jäger möchte nun die Entscheidung herbeiführen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es wird langsam dunkel in den Ogerzähnen, doch noch habt ihr euch das Nachtlager nicht verdient. Wieder einmal tritt der Ork vor euch, der euch zu jagen scheint. Doch dieses Mal ist es anders. Er wartet auf euch, mit Axt und Säbel in den Händen.

„Eure Angst kann ich meilenweit riechen, Blankhäute!“, grollt er. „Es ist Zeit, dass ihr nicht weiter unser Land damit verpestet. Wer es wagt, gegen mich zu kämpfen, der trete vor!“

Nur eine Handvoll weiterer Orks stehen in seiner Nähe und beobachten genau, was ihr Anführer tut. Ansonsten ist es gespenstisch ruhig an diesem Ort.



Mit einer Probe auf Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken) stellen die Helden fest, dass hier tatsächlich kein weiterer Hinterhalt droht. Der Jäger ist bereit für den Kampf. Es liegt an den Helden, ob sie ihm im ehrenhaften Zweikampf entgegentreten oder es zum wilden Scharmützel mit den Orks kommt.

Solange nur ein Held gegen den Jäger kämpft, greifen die restlichen Orks nicht ein. Erst wenn erkennbar Magie gewirkt wird oder mehrere Helden attackieren, kommt Bewegung in die Orks.

Zu Beginn des Kampfes versucht der Jäger, seinen Gegner mit kehligen Knurren einzuschüchtern. Würfle dazu eine Vergleichsprobe auf Einschüchtern (Drohung) gegen Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) des Helden. Gelingt die Probe des Jägers, erhält der Held 1 Stufe Furcht.

Hat der Jäger die höhere Initiative, stürzt er sich mit einer Kombination aus Finte I und Vorstoß auf seinen Gegner. Verfügt der Ork noch über seinen Schip, setzt er diesen wenn nötig ein (zur Wiederholung des Angriffs oder des Schadenswurfs). Nach dem ersten Angriff des Helden schlägt er Wuchtschläge und wechselt nur dann auf Finten, wenn der Held einen Angriff parieren konnte.

Droht der Held zu unterliegen, greift Visalyar Wassertänzer mit einem FULMINICTUS ein und springt dem Helden danach mit gezogenem Dolch zur Seite.

Sobald der Jäger besiegt ist, ziehen sich die restlichen Orks fluchtartig zurück. Wenn der Jäger noch lebt, können die Helden ihn verhören. Dazu ist eine Vergleichsprobe auf Einschüchtern (Verhör) gegen die Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) des Jägers erforderlich. Die Probe des Jägers ist um 2 erleichtert, da seine Angst vor Aschepelz überwiegt. Durch eine magische Machtdemonstration wie etwa einen OCULUS ILLUSIONIS oder einen INVOCATIO MINIMA schwindet das Selbstvertrauen des Jägers. Seine Probe auf Willenskraft ist dann um QS/2 des Zaubers erschwert (die mit der Erleichterung um 2 verrechnet wird).

Die Helden können Folgendes aus dem Jäger herausbekommen:

1 Netto-QS – Der Jäger hat keinen Namen – er hat ihn als Zeichen seiner Loyalität abgelegt. Er ist einer von drei Brü-

dern, die die Harpyienkönigin und ihre Buhlen töten sollen.
2 Netto-QS – Sie dienen Aschepelz, einem mächtigen Schamanen. Er wird weitere schicken, um die Helden zu töten.
3 Netto-QS – In Aschepelz' Klauen ist eine schwache Zaubersklavin der Blankhäute. Er weilt aber derzeit nicht in ihrer Nähe, da er etwas Wichtiges vorbereitet.

Im unwegsamen Gebirge

Die Reise durch die Ogerzähne ist kein Spaziergang. Es gibt keine Wege, die Helden müssen sich am Sonnenstand orientieren und ihren Weg an schroffen Felsvorsprüngen und losen Geröllfeldern vorbei über anspruchsvolle Steilhänge selbst suchen. Zudem ist das Gebiet fest in der Hand der Orks. An den wenigen leicht zugänglichen Plätzen befinden sich Orklager, und wenn es einmal einen leichten Weg gibt, wird dort bald eine Orkpatrouille zu sehen sein. Diese Orks dienen jedoch nicht Aschepelz, sodass sie nicht konkret nach den Helden suchen. Hier ist also besondere Heimlichkeit gefragt, um die Patrouillen und Lager nicht in Alarmbereitschaft zu versetzen.

Eine schwierige Kletterpartie

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Weg führt euch weiter die Ogerzähne hinauf. Geröll und Felsen dominieren die Landschaft, der Bewuchs ist auf einzelne Kiefern sowie Moose und Flechten reduziert. Vor euch wird das Gebirge noch unwirtlicher. Die Felsvorsprünge sind höher und haben vielfach scharfe Kanten, die eure Seile zu durchtrennen drohen. Zudem fehlen an vielen Stellen Griffmöglichkeiten oder Geröll verschafft euch einen schweren Stand.



Vor den Helden liegt eine schwierige Passage, entweder in Form einer Steilwand, eines losen Geröllfelds oder eines schmalen Felssimses, an dem sie entlang balancieren müssen. Verlange von ihnen Proben auf *Klettern (Bergsteigen)* –1 bis –3. Ein erfahrener Kletterer unter den Helden, der die Passage als erster in Angriff nimmt, kann die Probe der Gefährten um so viele Punkte erleichtern, wie die QS seiner Probe beträgt. Beim Steilhang oder dem Sims erleiden Helden mit dem Nachteil Angst vor Höhe zudem Stufenfurcht entsprechend ihrer Stufe dieses Nachteils. Beim Scheitern der Probe verliert der Held den Halt und rutscht ab. Dabei erleidet er 1W6+1 SP durch Schürfwunden. Nur ein Patzer führt dazu, dass er abstürzt.

Die bewachte Passage



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit einigen Stunden versucht ihr einen gangbaren Weg an den schroffen Felsformationen vorbei zu finden. Immer wieder zwingen euch unüberwindbare Hindernisse zur Umkehr oder ihr

müsst einen weiteren Bogen machen, um voranzukommen.

Da endlich öffnet sich vor euch ein schmales Tal zwischen den mächtigen Felsen, durch das ihr den nächsten Höhenzug einfach passieren könnt.



Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* +1 fällt den Helden auf, dass der Weg nicht so einfach ist, wie gedacht: Das gut positionierte Tal dient einer kleinen Sippe Orks als Lager, alternativ hält sich hier gerade eine Patrouille von (Anzahl der Helden +1) Orks auf. Die Helden können versuchen, sich an den Orks vorbei zu schleichen. Dazu muss jedem Helden eine Vergleichsprobe auf *Verbergen (Schleichen)* –1 gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* der Orks gelingen. Durch ein passendes Ablenkungsmanöver kannst du die Probe der Helden um bis zu 3 Punkte erleichtern. Dies könnte beispielsweise sein:

- das Provozieren eines Gebirgsbocks, den die Helden in Richtung der Orks hetzen (Probe auf *Tierkunde (Wildtiere)* –1, die Probe auf *Verbergen* der Helden ist um QS/2 aus dieser Probe erleichtert)
- das Herbeiführen eines Steinschlags am Rand des Tals, der die Aufmerksamkeit der Orks auf sich zieht; Dazu muss ein Held sich in eine erhöhte Position begeben (Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –1) um eine kleine Lawine loszutreten (Probe auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)*, die Probe auf *Verbergen* der Helden ist dann ebenfalls um QS/2 aus dieser Probe erleichtert).
- das Herbeirufen einer Harpyie aus Cassieras Gefolge, sofern eine in der Nähe ist (als Folge der Szene **Besuch der Königin** (siehe Seite 23); Die Orks



konzentrieren sich dann auf die Harpyie, wodurch die Probe auf *Verbergen* der Helden um 2 Punkte erleichtert ist.

Alternativ können die Helden versuchen, die Orks zu bekämpfen, oder das Tal umgehen. Falls sie sich für Letzteres entscheiden, verlieren sie einen ganzen Tag. Diesen Tag solltest du im zweiten Abschnitt berücksichtigen.

Kampf in besonderen Situationen

In diesem Abschnitt kann es dazu kommen, dass ein Held während einer gewagten Kletterpartie angegriffen wird oder sich während eines Angriffs gar in der Luft befindet. In diesem Fall kannst du die folgenden Regeln für den Nahkampf benutzen, um die Besonderheit der Situation zu beschreiben:

Angriffe auf den Helden sind grundsätzlich um 4 (bzw. 2) erschwert, wenn die Reichweite der Waffe des Angreifers kurz (bzw. mittel) ist. Angriffe und Paraden des Helden selbst sind nur mit Einhandwaffen möglich. Vor jeder Kampf- runde ist eine Probe zur Ermittlung der Standfestigkeit des Helden erforderlich.

Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* bzw. *Körperbeherrschung (Balance)*, erschwert um die Hälfte der seit Kampfbeginn vergangenen Kampfunden:

Zweimal in Folge misslungen – der Held stürzt ab und nimmt Sturzschaden gemäß **Regelwerk** Seite 340.

Misslungen – alle Aktionen dieser KR sind für den Helden um 2 Punkte erschwert

1 QS – keine Auswirkungen

2+ QS – die nächste Probe zur Ermittlung der Standfestigkeit ist um QS/2 erleichtert (wird mit der generellen Erschwernis verrechnet)

In Deckung!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt einen ausgeprägten Höhenzug der Ogerzähne erreicht und folgt dem Rücken des Gebirgskamms. Hier kommt ihr gut voran, ehe ihr wieder einen Abstieg beginnen müsst. Das Gebirge wird zerklüfteter, doch ihr könnt einem schmalen Weg am Abgrund folgen, der sich eng an die hervorragenden Wände des Gebirges schmiegt.

Vorsichtig geht ihr Schritt für Schritt voran. Auf der einen Seite sind mehrere Schritt hohe Felsen, an der anderen Seite führt es Dutzende Schritt in die Tiefe.

Doch als ihr einen Felsvorsprung umrunden wollt, hört ihr plötzlich Stimmen oberhalb von euch!

Die Helden befinden sich auf einem engen Sims, wo es zwar langsam vor und zurückgeht, aber an einen Kampf nicht zu denken ist. Ein Stück oberhalb von ihnen rastet eine Patrouille von (Anzahl der Helden) Orks, die die Helden noch nicht bemerkt haben. Damit dies so bleibt, müssen die Helden heimlich vorgehen.

- Die Helden können versuchen, still zu verharren. Verlange dazu von jedem Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)*. Diese Probe ist alle 30 Minuten fällig und wird für jeweils weitere 30 Minuten um 1 erschwert (+0 in den ersten 30 Minuten, -1 für die folgenden 30 Minuten, dann -2 usw.). Parallel kann es geschehen, dass die Orks weiterziehen (bei einer 1-4 auf dem W20, alle 30 Minuten erhöht sich dies um 2, also auf 1-6, 1-8 usw.). Misslingt die Probe eines Helden, kann ihn ein anderer Held *Überreden (Manipulieren oder Schmeicheln)* davon abhalten, den Sims zu verlassen und von den Orks bemerkt zu werden.
- Ebenso können die Helden sich leise weiterbewegen. Dazu ist eine Vergleichsprobe auf *Verbergen (Schleichen)* +1 gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* der Orks erforderlich.
- Durch eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* -2 können die Helden sich abseilen und weiter unten weiterklettern oder zu den Orks hinaufsteigen und diese überraschen. Hat ein Held mehr als 1 QS, kann er überzählige QS nutzen, um die Proben anderer Helden zu erleichtern.
- Ein Held oder Magister Visalyar Wassertänzer kann durch eine NEBELWAND die abergläubischen Orks dazu bringen, den Ort schnell zu verlassen.
- Schließlich kann auch hier eine Harpyie aus Cassieras Gefolge zur Hilfe eilen und die Helden fortbringen oder ihnen bei einem Angriff gegen die Orks helfen.

Kommt es zum Kampf, werden die Orks sich bald zurückziehen und Verstärkung holen. Lass die Helden an den nächsten beiden Tagen dann mehrfach Proben auf *Verbergen (Schleichen oder sich Verstecken)* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* der Orks würfeln, deren Patrouillen dann auf der Hut sind.

Eine Höhle im Gebirge

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die vor euch liegende Schlucht sieht ruhig aus, und auch bei genauem Hinsehen und Horchen könnt ihr keine Spuren von Orks ausmachen. Vorsichtig betretet ihr die Schlucht, die langsam aber stetig bergan führt und dabei relativ gut der Richtung folgt, die ihr einschlagen wollt.

Kurz vor Ende der Schlucht macht ihr eine dunkle Stelle linker Hand im Gestein aus. Als ihr etwas näher kommt, erkennt ihr den Eingang zu einer Höhle.

Die Helden sind zufällig über eine der zahlreichen Höhlen der Ogerzähne gestolpert. Diese ist nicht unbewohnt, und die Bewohner sind nicht erfreut über unbetene Gesellschaft.

Dabei kann es sich entweder um einen Oger (oder gar ein Ogerpärchen) handeln, die namensgebend für das Gebirge sind und die Helden als Abwechslung auf dem Speiseplan ansehen (siehe Seite 49), um den Rückzugsort eines Schwarzbären (Werte siehe **Aventurischer Almanach** Seite 169) oder um das Lager einer Patrouille von (Anzahl der Helden +1W3) Orks.



Wenn der Weg durch die Ogerzähne den Helden zu viel abverlangt hat, kann die Höhle auch leer sein und ein Versteck vor den Orks bieten.

Überraschungen und Erkenntnisse

Auf dem Weg durch die Ogerzähne können die Helden an zwei Stellen wichtige Informationen für das weitere Abenteuer erlangen. Einerseits erleben sie die Gedanken der Magierin Ariana, durch die sie spüren können, dass sie hin- und hergerissen ist und nicht per se böse agiert. Andererseits können sie auf die Greifen des Greifengrases treffen, die sich im späteren Verlauf vielleicht als Verbündete erweisen.

Besuch der Königin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade habt ihr euer Nachtlager bezogen und die Aufgaben verteilt, da bemerkt ihr eine Bewegung am Himmel. Mehrere Kreaturen halten direkt auf euch zu. In der aufkommenden Dämmerung braucht ihr einen Moment, um zu erkennen, dass es sich um einige Harpyien handelt. In ihrer Mitte fliegt voller Erhabenheit die Königin selbst.



Cassiera und 1W3+1 Harpyien ihres Gefolges haben die Helden bemerkt und statten ihnen einen Besuch ab. Die Harpyienkönigin ist voller Sorge um Ariana, aber auch um die Helden, was diese bei einer Probe auf *Menschenkenntnis* (Motivation erkennen) –2 bemerken.

Diese Szene kann durchaus mehrfach vorkommen, denn Cassiera hält aktiv nach den Helden Ausschau. Die Helden (und Spieler) sollten nicht den Eindruck gewinnen, dass sie auf sich allein gestellt sind. Aus den Besuchen der Harpyienkönigin sollten die Helden einen echten Vorteil ziehen, zum Beispiel:

Harpyie

Größe: 1,80 bis 2,20 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 40 bis 50 Stein

MU 14 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 11

FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13

LeP 26 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6

VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 4/12 (am Boden / in der Luft)

Krallen: **AT** 12 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen)

Talente: Einschüchtern 6, Fliegen 7, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (kleiner Schwarm) oder 2W6+2 (Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Federn als Trophäe uninteressant; Das gesamte Federkleid einer Harpyie kann bei einem Alchimisten aber bis zu 3 Silbertaler wert sein.

Kampfverhalten: Harpyien reagieren sehr unterschiedlich auf Zweibeiner. Würfel mit 1W6. Bei 1 geben sie sich freundlich, bei 2 fliehen sie, bei 3 sind sie unfreundlich, greifen aber nicht an, bei 4-6 greifen sie an.

Schmerz +1 bei: 20 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger

Flucht: Bei jeder erlittenen Stufe *Schmerz* der Harpyie würfeln mit 1W6. Bei 1-3 flieht die Harpyie, ansonsten kämpft sie weiter.

Tierkunde (Ungeheuer) oder Magiekunde (Magische Wesen):

- **QS 1:** Harpyien sind intelligent wie Menschen, aber unberechenbar. Ihre Angriffe beginnen und enden oft ohne ersichtlichen Grund.
- **QS 2:** Harpyien sind immer weiblich. Sie entführen Männer, um Nachkommen zu zeugen.
- **QS 3+:** Man erzählt sich, dass diese Wesen einst als Chimären erschaffen wurden, schreckliche Mischwesen aus Menschenfrauen und Vögeln.

Sonderregeln:

Hoch in die Luft: Der Meister kann vor einer Attacke der Harpyie ansagen, dass sie ihr Opfer in die Lüfte reißen will. Dazu muss eine um 4 erschwerte Attacke eingesetzt werden, und statt des Schadens kommt es zu einer Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerrren*) zwischen der Harpyie und dem Opfer. Der Angriff kann regulär verteidigt werden. Gewinnt die Harpyie, hat sie das Opfer gepackt und 1W3 Schritt in die Höhe gezogen. Bei 1-3 bringt sie es zu ihrem Horst, bei 4-6 lässt sie das Opfer fallen (sobald sie 2W6 Schritt hoch ist) und es erleidet Sturzschaden. Bei der Entführung erhöht sich der Abstand zum Boden jede KR um 1W3 Schritt, bis zu einer Höhe von maximal 50 Schritt. Der Held gilt als *Eingeengt* und kann sich nur befreien, wenn er 1 Stufe *Schmerz* bei der Harpyie verursacht. Er darf hierzu weitere AT schlagen, die Harpyie verteidigt in dieser Situation nicht. Erleidet sie *Schmerz*, lässt sie ihr Opfer fallen, der Held stürzt in die Tiefe und erleidet gegebenenfalls Sturzschaden.



- Die Harpyien berichten von orkischen Lagern und unpassierbaren Wegstücken, die sie aus der Luft gesehen haben. Für den Folgetag sind daher die Gruppensammelpromen zur Ermittlung der Begegnungen um 2 Punkte erleichtert.
- Die Vogelfrauen haben einen Gebirgsbock gejagt, den sie den Helden als Proviant überlassen. Aus dem Bock können die Helden 15 Rationen Fleisch gewinnen.
- Cassiera ordnet an, dass die Harpyien sich in der Nähe der Helden halten sollen. Bei Begegnungen des nächsten Tages können die Harpyien in kurzer Zeit bei den Helden sein und ihnen helfen (wie im vorherigen Abschnitt beschrieben).

Greifen und Harpyien

Das vermehrte Auftreten der Harpyien in den Ogerzähnen hat die Aufmerksamkeit einiger Greifen erregt. Die heiligen Tiere des Praios leben im sogenannten Greifen-gras unweit der Ogerzähne. Als sich wieder einmal eine Gruppe Harpyien den Helden nähert, entschließt sich ein Greif, dieser Sache nachzugehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr eine kurze Rast einlegt, nähern sich wieder einmal zwei Harpyien, die euch umkreisen und dann in eurer Nähe landen. Ihre Königin ist diesmal nicht bei ihnen, doch ihr erkennt ihre Stellvertreterin Briodala.

Ein majestätischer Vogelschrei lässt euch und die Vogelfrauen aufhorchen. Die Harpyien zögern und scheinen sich instinktiv zur Flucht wenden zu wollen, verbleiben dann aber bei euch. Ihr seht, wie sich ein großer Vogel schnell nähert. Nein, es ist kein Vogel, sondern eine Mischung aus Adler und Löwe, mit glänzendem Fell und Gefieder, der vor euch landet und euch und die Vogelweiber intensiv anschaut.

Sein strafender Blick wandert über die Harpyien. „Vogelweiber, Ausgeburten dunkler Magie. Wer seid ihr, und was macht ihr mit diesen Menschen?“

Alle Helden, denen eine Probe auf Götter & Kulte (Praios) gelingt, erkennen in der Kreatur sofort einen Greifen. Die beiden Harpyien fürchten ihn, doch Briodalas Loyalität ihrer Königin gegenüber hindert sie daran, die Flucht zu ergreifen und die Helden zu verlassen.

Aus Sicht des Greifen sind Harpyien grundsätzlich böse, und die Helden als ihre Vertraute stehen unter einer Art Generalverdacht. Von den beiden sie begleitenden Elfen, die seinen Herrn Praios nicht achten, hält der Greif sowieso nichts. Gib den Helden die Möglichkeit, gute Argumente für die Harpyien vorzutragen, zum Beispiel die Tatsache, dass die Harpyien ihnen gegen die Orks beistehen.

Für gute Argumente kannst du die erforderliche Vergleichsprobe auf Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch) gegen die Willenskraft (Bekehren & Überzeugen widerstehen) des Greifen um bis zu 2 Punkte erleichtern. Erkennbare

Geweihte der Zwölfgötter erhalten eine zusätzliche Erleichterung von 1 auf die Probe (2 für Praiosgeweihte), Zauberkundige eine Erschwernis von 1. Je nach Ergebnis der Probe endet die Verhandlung:

Netto-QS des Greifen 3 oder mehr

– Der Greif sieht Helden und Harpyien als Feinde und attackiert sie für einige KR, ehe er sich zurückzieht. Die Greifen betrachten die Helden fortan als Feinde.

Netto-QS des Greifen 1 oder 2 – Der Greif hält Helden und Harpyien für Gegner und ermahnt sie, sich an die von Praios gewollte Ordnung zu halten. Wollen die Helden zu einem späteren Zeitpunkt die Greifen aufsuchen, sind ihre Proben um die hier erzielte Netto-QS erschwert.

Unentschieden – Der Greif akzeptiert die Argumente der Helden und lässt sie und die Harpyien in Frieden.

Bessere Netto-QS der Helden – Der Greif sieht sie als Diener der zwölfgöttlichen Ordnung und ist bereit, ihnen im Kampf gegen die Orks zu helfen. Suchen die Helden später die Greifen auf, sind alle Proben um die hier erzielte Netto-QS erleichtert.

Die Gedanken der Schwarzmagierin

Wenn sich die Helden Ariana nähern (frühestens ab dem vierten Tage der Reise) und sich dabei mit dem Bündnis beschäftigen, beginnen einige von ihnen in ihren Träumen Sinneseindrücke und Gedanken der Magierin aufzunehmen. Nutze die folgenden Passagen in beliebiger Reihenfolge, um den Helden einen besseren Eindruck von der Schwarzmagierin zu geben. Dabei müssen die Helden zunächst realisieren, dass es die Gedanken Arianas sind, die sie miterleben. Idealerweise wissen die Helden am Ende dieses Abschnitts, dass Ariana zwar skrupellos und machtbesessen ist, aber möglicherweise nicht nur aus eigenen Stücken handelt.

• Dies können zunächst nur Bündnisträger unter den Helden. Du kannst aber festlegen, dass auch Helden mit dem Vorteil Zauberer an den Träumen teilhaben können.

• **Von Macht und Willen:** „Dieser Ort ist meiner nicht würdig. Wo sind die, deren Bestimmung es ist, mir zu helfen? Ich werde stärker, Tag für Tag. Was hält mich hier? Ist dies der Ort, an dem ich die Macht erhalte, nach der ich strebe?“

Greif

Größe: 3 bis 4 Schritt; 1,50 bis 2,50 Schritt Schulterhöhe; 5,50 bis 6,50 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 400 bis 500 Stein

MU 18 KL 16 IN 14 CH 16

FF 12 GE 14 KO 18 KK 20

LeP 75 AsP – KaP 50 INI 14+1W6

VW 7 SK 3* ZK 3* GS 10/20 (an Land / in der Luft)

Biss: AT 15 TP 2W6+6 RW kurz

Pranke: AT 17 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE: 5/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Flugangriff (Biss, Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Pranke)

Talente: Einschüchtern 12, Fliegen 12, Götter & Kulte 12, Handel 3, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 12, Magiekunde 12, Menschenkenntnis 12, Selbstbeherrschung 16, Sinnesschärfe 14, Verbergen 0, Willenskraft 14

Liturgien: Segnung Eidsegen, Blendstrahl 14, Kleiner Bannstrahl 12 und weitere; Greifen verfügen über karmale Kräfte, die den Liturgien der Praioskirche ähneln. Die genauen Effekte sind vom Meister zu bestimmen. Sie besitzen darin mindestens einen FW von 12.

Anzahl: 1 oder 2W6 (Gruppe)

Größenkategorie: groß

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 200 Rationen (zäh), Trophäe (Federkleid, 100 Silbertaler)

Kampfverhalten: Das Kampfverhalten eines Greifs ist sehr individuell, da jeder über eine eigene Persönlichkeit verfügt.

Flucht: individuell; in der Regel fliehen Greife aber nicht

Schmerz +1 bei: 56 LeP, 38 LeP, 19 LeP, 5 LeP oder weniger

Götter & Kulte (Praios):

QS 1: Greifen sind die heiligen Tiere des Götterfürsten Praios, und sie können wie seine Geweihten Wunder wirken.

QS 2: Auch wenn man bei ihrem Äußeren den Eindruck haben könnte, dass sie Chimären sind, ist an ihnen nichts Magisches zu finden.

QS 3+: Im Orkland und einigen anderen abgelegenen Gegenden leben ganze Gruppen von Greifen zusammen.

Sonderregeln:

***Göttlicher Schutz:** Gegen Magie sind SK und ZK um 7 erhöht.

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus, ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)* notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwerung: –4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Unbedingte Herrschaft: „Zauberei ist eine Gabe. Eine Gabe, die von den Göttern viel zu breit gestreut wurde. Verlierer und Zauderer verfügen auch über sie, aber ich bin anders. Ich werde meinen Platz einnehmen und dann werden sie zu mir aufsehen!“

Erinnerung an das Bündnis: „Ein Teil von mir hat sich verändert. Immer wieder sehe ich diese Vogelfrau vor mir, die dummen Elfen und die Schwächlinge. Doch irgendetwas

an ihnen ist nicht so falsch. Konzentriere dich, werd nicht sentimental!“

Etwas stimmt nicht: „Ich muss lernen und besser werden. Erst wenn ich es perfektioniert habe, kann ich mich weiterwagen. Ich bin noch nicht so weit. Noch nicht? Wieso? Wer, wenn nicht ich kann das beurteilen? Natürlich bin ich ... oder nicht? Ja, wenn er es sagt, stimmt es wohl. Er weiß so viell!“

Wispern im Wind

Etwa sechs bis acht Tage nach dem Aufbruch der Helden ruft Ariana in einer sternklaren Nacht den Riesen Gorwindor. Auf Grund der besonderen Sternkonstellation (siehe Seite 18) ist die Probe für sie um 1 erleichtert. An diesem Abend sollte Cassiera die Heldengruppe aufsuchen und dort übernachten. Sie ist besonders unruhig, und auch Bündnisträger unter den Helden kommen nicht zum Einschlafen. Als Ariana das Ritual beginnt, erleben die Bündnisträger dies mit:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Nacht bricht herein. Stille legt sich über die Ogerzähne. Die Harpyienkönigin flattert immer wieder aufgeregt umher, und auch ihr seid von einer gewissen Unruhe ergriffen. Ein leiser Wind kommt auf – und mit ihm vernehmt ihr ein Wispern. Jemand flüstert euch etwas zu, sehr leise, sodass ihr Schwierigkeiten habt, es zu verstehen.

„Gorwindor“, hört ihr. „Rufe dich – komm zu mir!“

Im Dunkeln vor euch glaubt ihr, einen Schemen zu erkennen, dann seht ihr klar, wie in einem Traum. Eine Frau in dunkler Robe hat die Arme ausgebreitet. Sie steht am Rande eines Plateaus und blickt auf die weite Ebene. Und sie ruft den Riesen!



Verlange von Bündnisträgern unter den Helden eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* –1. Helden, denen diese Probe misslingt, sind so mitgenommen von dem Gesehenen, dass sie 1 Stufe *Verwirrung* erhalten. Cassiera als Bündnisführerin erhält sogar 2 Stufen *Verwirrung* und flattert infolgedessen in einer Mischung aus Sorge, Verärgerung und Verzweiflung um die Helden herum.

Was ist geschehen und was können wir tun?

Den Helden ist vermutlich schnell klar, was sie gesehen haben. Die Schwarzmagierin Ariana ruft auf eigene Faust den Riesen Gorwindor und führt dabei wohl nichts Gutes im Schilde. Um zu verstehen, wieso sie dies so miterleben konnten und was sie selbst unternehmen können, kannst du ihnen die folgenden Proben zugestehen. Auch die übrigen Bündnisträger Cassiera, Silgurian und Visalyar können die Proben ablegen und so fehlende Informationen beisteuern.

Wieso wird das Ritual gerade heute gewirkt?

Probe auf *Sternkunde (Kalendarium)* –1

1 QS – Die Sterne stehen in dieser Nacht sehr günstig für eine Anrufung.
Alle folgenden Proben zum eigentlichen Ritual sind für Helden, denen diese Probe gelungen ist, um QS/2 erleichtert.

Ist das Ritual erfolgreich?

Probe auf *Magiekunde (Rituale)* –3, für Bündnisträger erleichtert um 2

1 QS – Ja, der Ruf ist erfolgt, und er hält noch an.
2 QS – Der Ruf ist allerdings sehr leise. Vielleicht hört Gorwindor ihn nicht.
3+ QS – Die mit dem Ruf entstandene Verbindung der Bündnisträger ist neu. Das Ritual war also nicht nur erfolgreich, es hat zudem das Bündnis gestärkt.

Wieso können die Bündnisträger das Ritual miterleben?

Probe auf *Magiekunde (Rituale)* –3, erleichtert um QS/2 aus einer erfolgreichen vorangegangenen Probe zur Bestimmung, ob das Ritual erfolgreich war

1 QS – Das Ritual hat das Bündnis offenbar gestärkt. Es war (und ist) schließlich als das Werk einer Gemeinschaft vorgesehen.

2 QS – Wenn sich die Bündnisträger konzentrieren, sind sie anscheinend in der Lage, das Wirken der Bündnisrufer mitzuerleben.

3+ QS – Möglicherweise können die Bündnisrufer so durch die restlichen Bündnisträger unterstützt werden – oder aufgehalten werden! ○

• Durch das erstmalige Ausüben des Rufes wird die Ritualerweiterung Kontakt mit anderen Bündnisträgern nun erweitert um die Möglichkeit, anderen Trägern Bruchstücke eigener Gedanken mitzuteilen.



Wie kann Ariana aufgehalten werden?

Probe auf *Magiekunde (Rituale)* –3, erleichtert um QS/2 aus einer erfolgreichen vorangegangenen Probe zur Erklärung, wieso das Ritual miterlebt werden konnte

1 QS – Wenn sich die Bündnisträger konzentrieren, können sie versuchen, auf Ariana Einfluss zu nehmen.

2+ QS – Dazu müssen sie selbst das Ritual initiieren, in einer verkürzten Fassung (Dauer: 5 Minuten) und nicht mit dem Ziel, den Riesen zu rufen.

Die Magierin muss aufgehalten werden!

Sobald Cassiera klar ist, dass die Bündnisträger durch einen Ruf in der Lage sind, Ariana zu beeinflussen, fordert sie von den Bündnisträgern die Unterstützung zum Ruf ein. Die Harpyienkönigin weiß aber auch, dass die Be-



einflussung nicht leicht ist und am besten durch Personen durchgeführt wird, die Ariana ähnlich sind. Sie als Harpyienkönigin sowie die Elfen Silgurian und Visalyar sind da nur zweite Wahl. Daher bittet sie einen menschlichen Bündnisträger unter den Helden um Hilfe. Gibt es keinen solchen, wendet sie sich an den charismatischsten Helden und bittet ihn auf Ariana einzuwirken.

Sobald der Held Ariana zu beeinflussen beginnt, wird sie der anderen Bündnisträger gewahr. Der Ruf wird schwächer, denn nun wird Ariana bewusst, wer hinter ihr her ist und wo in etwa die Helden gerade sind.

Das „Duell“ des Helden mit Ariana kannst du als Sammelprobe (Talente und Erschwernisse wie im Kasten **Die Beeinflussung der Schwarzmagierin**, Zeitintervall: 5 Minuten, maximal fünf Versuche möglich) ausgestalten. 6 QS – **Teilerfolg**. Ariana unterbricht ihren Ruf und jagt den Helden entweder einen Dämon auf den Hals (Hesht-hot, siehe **Regelwerk** Seite 356), der nach Ablauf einer Stunde das Lager der Helden angreift, oder einen Orktrupp, der in der Nähe weilt.

10 QS – **Erfolg**. Ariana bricht den Ruf ab und zweifelt für einige Stunden, ob sie das Richtige tut.

Der Ruf endet – vorerst

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seht die Bündnisruferin, die ihre Arme langsam sinken lässt. Zorn und Trauer spiegeln sich in ihren Augen. Ihr Blick ist fest auf die Weite des Orklands gerichtet. Einen Moment schweigt sie, dann bricht es geradezu aus ihr heraus:

„Du hast dich verweigert, Riese, aber ich gebe nicht auf. Ich rufe dich, bis du kommst und dich mir anschließst!“

Dann sinkt sie in sich zusammen, und die Vision bricht ab.

Mit dem Abbruch des Rufs endet der erste Teil des Abenteuers. Die Helden wissen nun, dass Ariana den Riesen rufen kann und es weiter probieren wird. Vermutlich haben sie auch erste Hinweise auf Aschepelz erhalten und wissen um die Greifen des Orklands.

Alle Helden erhalten an dieser Stelle einen Schip zurück.

Die Beeinflussung der Schwarzmagierin

Der von Cassiera auserwählte Held kann nun versuchen, Ariana zu beeinflussen. Dazu kann er Vergleichsproben auf folgende gesellschaftliche Talente jeweils gegen ihre Willenskraft ablegen:

- **Betören (Anbändeln)**, um Ariana abzulenken. Diese Proben sind nicht erschwert.
- **Einschüchtern (Drohung)**, um sie abzuschrecken. Aufgrund ihres übersteigerten Selbstbewusstseins und der Angst vor Aschepelz ist Ariana nur schwer einzuschüchtern, diese Proben sind um 2 Punkte erschwert.
- **Überreden (Manipulieren)**, um sie subtil zu beeinflussen. Da Ariana selbst eine Meisterin der Manipulation ist, kann sie dies relativ gut erkennen, sodass diese Proben um 1 erschwert sind.

- **Überreden (Schmeicheln)**, um ihr vorzugaukeln, sie sei zu Höherem bestimmt. Dies fällt bei Ariana auf fruchtbaren Boden, sodass diese Proben um 1 erleichtert sind.

Lege für Cassiera, Silgurian und Visalyar Proben auf GORWINDORS BÜNDNISRUF ab und verlange dies ebenso von Bündnisträgern unter den Helden. Beachte dabei, dass vermutlich alle 1 bis 2 Stufen *Verwirrung* haben werden. Addiere alle QS (misslungene Proben zählen als 0).

Lege dann auch für Ariana eine Probe ab (die um 1 erleichtert ist). Die Hälfte der Differenz zwischen der addierten QS der Bündnisträger und Arianas QS wird als zusätzliche Erleichterung bzw. Erschwernis für die gesellschaftlichen Proben angewandt.



DAS RITUAL DES SCHAMANEN



»Die Menschenfrau ist stark – für ein Weibchen. Ihr Ruf wird die Neugier des Riesen wecken. Und die Harpyie von mir fernhalten. Zeit für uns, das Ritual zu vollenden.«

—Aschepelz im Zwiegespräch mit dem Geist des Vagabunden, direkt nach Arianas erstem Ruf

»Die Magierin ist Teil unseres Liedes. Noch sind ihre Töne disharmonisch, aber einzelne Klänge fügen sich immer wieder ein, ehe sie erneut die Stimmlage verändert. Sie hat sich noch nicht entschieden, ob sie zum Bündnis gehören will. Doch ihre Entscheidung naht. Wir sollten sie einladen, Teil des Liedes zu werden!«

—Silgurian Nebelträumer zu Cassiera und den Helden, im Verlauf des Abenteuers

Das zweite Kapitel ist offen angelegt. Es ist ganz an den Helden, was sie jetzt unternehmen wollen und welche Reihenfolge sie dabei planen. In den einzelnen Szenen können die Helden **Erfolge** oder **Teilerfolge** erreichen, aber auch **Misserfolge** hinnehmen. Dies ist für den weiteren Verlauf des Abenteuers entscheidend: Je erfolgreicher die Helden sind, umso mehr zwingen sie Aschepelz von seinem eigentlichen Plan abzuweichen. Stolpern sie jedoch von Misserfolg zu Misserfolg, geht der Plan des Schamanen auf.

Der idealtypische Verlauf – Aschepelz' Plan

Sollten die Helden überhaupt nicht eingreifen – wie es der Orkschamane plant – würde der Zeitverlauf etwa wie folgt aussehen:

Tag 1 – Am Abend ruft Ariana erstmals Gorwindor und weckt das Interesse des Riesen. Aschepelz beginnt parallel, sein eigenes Ritual vorzubereiten.

Tag 2 bis 4 – Arianas Rufe werden intensiver und lenken den Riesen ab. Spätestens nach vier Tagen, so erwartet es Aschepelz, sucht Gorwindor die Ruferin auf.

Tag 5 bis 7 – Ariana versucht den Riesen zum Bündnis zu bewegen. Die Orks um sie herum sollen dafür sorgen, dass der Riese abgelenkt bleibt und von Aschepelz' Ritual nichts mitbekommt.

Tag 8 bis 10 – Entweder gelingt es Ariana, den Riesen zu überzeugen und ihn dann von Aschepelz fortzulocken, oder die Orks entführen die Schwarzmagierin kurzerhand, um Gorwindor zu einer Rettung der Bündnisträgerin zu bewegen.

Tag 11 – Aschepelz leitet sein Ritual ein und erhebt in den Morgenstunden des zwölften Tages die Riesenmumien zu untotem Leben.



Im weiteren Verlauf sind die folgenden Szenen beschrieben, die du nach Belieben erweitern oder kürzen kannst: **Auf der Suche nach der Ruferin** (siehe unten) beschreibt den möglichen Weg der Helden, wenn sie Ariana aufsuchen und von ihrem Ruf abhalten wollen. Im besten Fall können sie die Schwarzmagierin vom Ruf abhalten und sogar von Aschepelz erfahren. Im schlechtesten Fall scheitern sie dabei und verlieren wertvolle Zeit. Für dieses Szenario sollten etwa drei bis vier Tage eingeplant werden.

☛ **Die Spur des Schamanen** (siehe Seite 32) führt die Helden zu Aschepelz, der jedoch von zahlreichen Orks bewacht wird. Im besten Fall verjagen die Helden den Schamanen und zwingen ihn zu einer sehr verfrühten Durchführung des Rituals. Im schlechtesten Fall werden sie gefangen gesetzt oder durch das Orkland gejagt. Für dieses Szenario sollten ein bis zwei Tage (wenn die Helden das Orkland erreicht haben) eingeplant werden.

☛ **Kontakt mit Gorwindor** (siehe Seite 34) beschreibt die Möglichkeit der Helden, den Riesen selbst aufzusuchen. Dies kann entweder durch einen eigenen Bündnisruf oder durch das Suchen des Riesen im Orkland geschehen. Im besten Fall erfahren die Helden mehr über Aschepelz oder rufen den Riesen erfolgreich. Im schlechtesten Fall meidet Gorwindor die Helden. Für dieses Szenario sollten ein bis vier Tage eingeplant werden.

☛ **Weitere Spuren** (siehe Seite 39) können verfolgt werden, um Verbündete (die Greifen) zu gewinnen, mehr über Aschepelz zu erfahren (von einem Jäger) oder Ariana zu beeinflussen. Die Dauer ist hier unterschiedlich je nach Aktion.

Drei weitere Szenen behandeln Reaktionen auf die Taten der Helden: **Gefangene der Orks** (siehe Seite 42) kann dann verwendet werden, wenn die Helden so stark

Erfolg, Teilerfolg und Misserfolg

Die Ergebnisse der einzelnen Szenen sind für die Qualität von Aschepelz' Ritual und für die Schwierigkeit des Finales entscheidend. Nutze dafür die folgende Regelung: Jeder Erfolg bringt den Helden am Ende dieses Kapitels einen Schip zurück und erschwert die Ritualprobe von Aschepelz um 1. Für je zwei Erfolge sind Proben zum Umgang mit Ariana im Finale um 1 erleichtert.

Jeder Teilerfolg erleichtert Proben im Umgang mit Ariana im Finale um 1. Für je zwei Teilerfolge ist dafür die Ritualprobe von Aschepelz um 1 erleichtert.

Jeder Misserfolg erleichtert die Ritualprobe von Aschepelz um 1 und erschwert die Proben im Umgang mit Ariana im Finale um 1.

Zusätzlich gewähren besondere Erfolge den Helden weitere Erleichterungen, was bei den jeweiligen Szenen angegeben ist.



Du kannst Szenen, die die Helden auslassen, als Misserfolg werten, wodurch das Finale schwieriger wird.



scheitern, dass die Orks ihrer habhaft werden. **Der Riese erscheint** (siehe Seite 44) ist die Szene, die bei einem erfolgreichen Ruf der Helden zum Tragen kommt, während **Es ist vollbracht** (siehe Seite 46) die Durchführung des Rituals und Gorwindors Reaktion beschreibt.

Ein wahrscheinlicher Verlauf des Abenteuers ist, dass zunächst die Szene **Auf der Suche nach der Ruferin** erlebt wird und bei einem Erfolg dabei **Die Spur des Schamanen** gesucht wird. Bei einem Teil- oder Misserfolg könnten die Helden eher **Kontakt mit Gorwindor** aufzunehmen versuchen.

Falls der Umgang mit Meisterpersonen für dich oder deine Gruppe eher störend ist, könnten sich die Bündnisträger Silgurian und Visalyar auch darauf konzentrieren, **Kontakt mit Gorwindor** herzustellen, während die Helden sich auf die Suche nach Ariana oder Aschepelz machen.

Auf der Suche nach der Ruferin

Diese Szene sollte etwa drei bis vier Tage in Anspruch nehmen, die im Wesentlichen für den Weg der Helden zu Ariana benötigt werden. Ariana wird währenddessen jeden Abend versuchen, Gorwindor zu rufen. Könnten die Helden sie dabei erfolgreich stören (wie im Abschnitt **Die Magierin muss aufgehalten werden!**, siehe Seite 26, beschrieben), ist ihre Probe um 1 erschwert. Gelingt es den Helden, sie ein weiteres Mal zu stören, wird sie den Ruf für einen Abend aussetzen. Auf die Helden wird sie in jener Nacht einen Heshtot (siehe **Regelwerk** Seite 356) hetzen.

Wenn du den Helden mögliche Fortschritte der Schwarzmagierin zeigen willst, kannst du die QS ihres Bündnisrufs addieren. Bei 5 QS spüren die Bündnisträger ein leichtes Echo des Riesen, der Arianas Ruf vernommen hat. Bei 10 QS hören sie ein Grollen wie eine Antwort des Riesen, und bei 15 QS setzt sich Gorwindor in Bewegung, um die Ruferin zu treffen.

Der Weg zur Schwarzmagierin

Da Arianas erster Ruf die Helden mitten in den Ogerzähnen trifft, sind sie vom Lager der Schwarzmagierin noch relativ weit entfernt. Durch den Ruf ist das Band zu ihr aber soweit gestärkt, dass die Helden ihre Position besser bestimmen können: Für jeden erfolgten Ruf der Schwarzmagierin sind Proben von Bündnisträgern auf *Geographie (Orkland)* um 1 Punkt erleichtert, wenn sie die Position ihres Lagers bestimmen wollen.

Dieses Lager liegt sehr weit im Westen der Ogerzähne, sodass die Helden auf ihrem Weg dorthin mit zahlreichen Orkpatrouillen konfrontiert werden können. Da Cassiera nun besonders unruhig ist und unbedingt Ariana finden will, können die Helden vermehrt auf Harpyien zurückgreifen, die sie über einige Distanzen tragen können. Allerdings sind diese Harpyien bevorzugte Ziele von orkischen Bogenschützen.

An jedem der Tage bis zum Erreichen des Lagers sollte es mindestens einmal zum Kontakt mit Orks oder anderen Herausforderungen der Ogerzähne kommen. Nutze dazu eine der folgenden Szenen oder bislang nicht verwendete Szenen aus dem Abschnitt **Im unwegsamen Gebirge** (siehe Seite 21).

Orkische Fährtenleser

Die Helden befinden sich tief im Gebiet der Orks. Auch wenn sie selbst geschickt die Lager und Patrouillen der Schwarzpelze umgehen mögen, gibt es zahlreiche Jäger und Fährtenleser der Orks, die über die Spur der Helden stolpern können. Falls die Helden nicht explizit ihre Spuren verwischen, bemerkt eine Rotte von fünf Orks die Fährte und nimmt die Verfolgung der Helden auf. Gewähre den Helden eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Verbergen (sich Verstecken)* der Orks, bei deren Gelingen sie ihre Verfolger frühzeitig bemerken. Anstatt es auf einen Kampf ankommen zu lassen, können die Helden auch vor den Orks fliehen. Du kannst dafür die Regeln zu Verfolgungsjagden (siehe **Regelwerk** Seite 349) nutzen.

Bemerken die Helden die Orks nicht, versuchen diese, das Lager der Helden in der Nacht zu überfallen. Sind die Helden zu stark, fliehen die Orks bald, nehmen aber nach Möglichkeit einen Helden gefangen. Damit kannst du schon hier die Szene **Gefangene der Orks** (siehe Seite 42) einflechten.

Arianas Schergen

Das Bündnis ist durch die Rufe Arianas gestärkt, und die Helden wissen intuitiv wo die Schwarzmagierin lagert. Allerdings gilt dies auch umgekehrt: Ariana hat Visionen von den anderen Bündnisträgern und spürt, dass diese in den Ogerzähnen nicht allzu weit von ihr entfernt sind. Flucht oder überhaupt der Gedanke, hier zu scheitern, kommen für die von sich überzeugte Magierin nicht in Betracht. Sehr wohl schätzt sie die Helden aber als Gefahr ein und sendet ihnen daher eine schlagkräftige Gruppe Orkkrieger entgegen, die den Helden einen Hinterhalt zu legen versuchen.

Bei den (Anzahl der Helden +2) Orks handelt es sich um loyale Krieger von Aschepelz, die nur widerstrebend den Befehlen der Magierin folgen. Daher unterschätzen sie möglicherweise die Gefährlichkeit der Helden. Da sie sich in der Gegend auskennen und den ungefähren Aufenthaltsort der Helden kennen, finden sie einen passenden Ort für den Hinterhalt wie z. B. eine kleine Gruppe verküppelter Kiefern oder ein unübersichtliches Geröllfeld. Um den Hinterhalt zu bemerken, ist eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* –1 der Helden gegen *Verbergen (sich Verstecken)* +1 der Orks erforderlich.

Zwei der Orks werden den Hinterhalt mit ihren Kurzbögen auf erkennbare Magier (oder die beiden Elfen Silgurian und Visalyar) eröffnen, während sich die restlichen Orks auf die vorangehenden Helden stürzen. Erst wenn

drei Orks zu Boden gegangen sind, ergreift der Rest der Bande die Flucht.

Gelingt es den Helden, wenigstens einen Ork gefangen zu nehmen, können sie ihn verhören, um mehr über Ariana und das Lager in Erfahrung zu bringen.

Dazu ist eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Verhör)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* +1 des Orks erforderlich:

1 Netto-QS – Die Orks kommen aus einem Lager unweit von hier. Sie wurden von einem Zauberweib der Blankhäute geschickt, um die Helden aufzuhalten.

2 Netto-QS – Im Lager gibt es etwa weitere 20 Orks. Sie bewachen das Zauberweib, das ein Ritual durchführt.

3 Netto-QS – Das Zauberweib glaubt zwar, dass die Orks ihr gehorchen, doch in Wahrheit dienen sie nur dem mächtigen Schamanen Aschepelz. Er hat befohlen, das Zauberweib zu schützen.

Eingekreist!

Nutze diese Szene, wenn du deinen Spielern die deutliche Überzahl der Orks und die daraus resultierende Gefahr aufzeigen willst. Eine Gruppe orkischer Jäger wird auf die Helden aufmerksam und alarmiert die in der Nähe lebende Sippe. Bald sind den Helden mehr als zwei Dutzend Orks auf den Fersen.

☛ Zunächst versuchen vier Orks die Helden anzugreifen und in ein Scharmützel zu verwickeln. Gewähre den Helden Proben auf *Kriegskunst (Partisanenkampf)*, um das Manöver zu durchschauen und die weiteren, sich nähernden Orks zu erblicken.

☛ Versuchen die Helden zu fliehen, setzen die Orks ihnen nach. Lege dazu Vergleichsproben auf *Körperbeherrschung (Laufen)* ab, die für die Orks um bis zu 2 Punkte erleichtert sind, da sie das Gelände kennen. Langsame Helden werden zudem von orkischen Bogenschützen unter Beschuss genommen.

☛ Schließlich treiben die Orks die Helden auf eine Felswand zu, bei der die Flucht zu enden scheint. Eine gelungene Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* offenbart aber einige Möglichkeiten zum Aufstieg. Dazu müssen die Helden Proben auf *Klettern (Bergsteigen)* –3 ablegen, die um QS/2 der vorangegangenen Probe auf *Sinnesschärfe* erleichtert sind. Wenn die Helden dies geschafft und einen weiteren Beschuss der Orks überstanden haben, war die Flucht erfolgreich.

Sie haben einen Oger!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon seit Stunden marschiert ihr durch eine Gegend des Gebirges, die von unzähligen Spalten durchzogen ist, und wo die Hänge entweder steil oder voller Geröll sind. Zum Glück könnt ihr einem relativ breiten Tal folgen, das von Gesteinsbrocken übersät ist und so immer wieder Deckung bietet.

Nun aber verengt sich das Tal auf weniger als dreißig Schritt, und es wird leicht abschüssig. Nur wenig später entdeckt ihr an

der engsten Stelle ein orkisches Banner, und hinter einigen Felsen kommt ein kleines Zeltlager der Orks in euer Sichtfeld. Rund ein Dutzend Schwarzpelze lagern hier. Und sie sind nicht allein. Ein gewaltiger Oger sitzt am Rand des Zeltlagers, wo er von zwei Orks mit riesigen Fleischbrocken bei Laune gehalten wird.



Die strategisch günstige Lage haben die Orks absichtlich gewählt und fordern Tribut von anderen Orks, die das Tal passieren wollen. Eine solche Szene können die Helden beobachten.

Lass die Gruppe diskutieren, wie sie vorgehen wollen. Eine gelungene Probe auf *Geographie (Orkland)* oder *Orientierung (Sonnenstand)* –1 offenbart, dass das Umgehen des Lagers die Helden etwa 1 Tag kosten wird.

In der Dunkelheit könnten die Harpyien die Helden über das Lager fliegen (wozu dann Proben auf *Verbergen der Vogelfrauen* erforderlich sind), oder die Gruppe klettert an den steilen Hängen hoch, was für den ersten Kletterer eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –3 bedeutet. Befestigt er Kletterhaken an der Wand, sind die Proben der folgenden Helden nur um 1 erschwert.

Schließlich können die Helden auch versuchen, die Schwarzpelze und den Oger gegeneinander aufzuhetzen. Dies kann z. B. gelingen, wenn die Helden den Oger mit Steinen bewerfen, sodass die Orks es nicht bemerken, und der Oger dies für Schikane der Orks hält, auf die er dann losgeht.

Arianas Lager

Das Lager, von dem aus die Schwarzmagierin Gorwindor ruft, liegt am Rand der Ogerzähne auf einem kleinen Plateau. Rund zwei Dutzend Orks – allesamt Krieger und Jäger – bewachen die Magierin.

Aus den Ogerzähnen von Osten kommend schützt eine **Palisade (01)** das Lager, die jedoch nicht sonderlich stabil ist. Die Holzpfähle wurden teils in den harten Untergrund eingegraben, und mit einer Probe auf *Kraftakt (Eintreten & Zertrümmern)* können QS/2 Schritt der Palisade zerstört werden. An der südlich gelegenen Seite haben die Orks eine **Barrikade (02)** aus Felsen aufgeschüttet, die mit einer Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –1 überwunden werden kann.

Das Lager selbst wird von mehreren **Wachfeuern (03)** erhellt, um die stets ein oder zwei Orks stehen. Die restlichen Orks – insgesamt halten sich hier (Anzahl der Helden x 5) Schwarzpelze auf – lagern in den kreisrunden **orkischen Zelten (04)** oder bewachen die Schwarzmagierin Ariana, die sich zumeist in **Arianas Zelt (05)** aufhält, wenn sie nicht am Rande des Plateaus den Riesen ruft.

Die natürlichen Grenzen des Lagers bilden einzelne **Felsen (06)**, von denen man sich vorsichtig in das Lager begeben kann, wenn eine Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* –2 erfolgreich ist. Zudem befindet sich das Plateau rund ein Dutzend Schritt oberhalb der **Steppe des Orklands (07)**.



Mit Beginn des Rituals hat Aschepelz Ariana einen Blutkrieger zur Seite gestellt, der sie „unterstützen“ soll. Tatsächlich hat er den Auftrag von Asche-



pelz, die Magierin zu überwachen und zu geeigneter Zeit dem Schamanen zu bringen. Der Blutkrieger hält sich immer in ihrer Nähe auf und kämpft bis zum Tod, um eine Einflussnahme der Helden zu verhindern.



Etwa zeitgleich mit den Helden erreicht eine Gruppe anderer Orks das Lager, die diese Region für sich beanspruchen. Sie sind auf die fremden Orks nicht gut zu sprechen und fordern Ariana als Tribut. Es kommt zu wilden Diskussionen und auch Handgreiflichkeiten, sodass Arianas Orks abgelenkt sind. Sämtliche Proben auf *Verbergen* sind für die Helden um 2 Punkte erleichtert.

Kontakt mit der Schwarzmagierin

Es ist den Helden überlassen, ob sie versuchen, Ariana heimlich aufzusuchen (Vergleichsproben auf *Verbergen (Schleichen)* gegen die *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* der Orks und der Schwarzmagierin), das Lager offen angreifen (wodurch kein Erfolg mehr möglich ist, weil sie Ariana nicht mehr beeinflussen können – und wovon Cassiera abrät) oder durch eine List die Magierin herauslocken wollen. Sobald die Helden an Ariana herankommen, versucht diese, Orks als Leibwächter um sich zu scharen. Kommt es zum Kampf, wehrt sie sich mit Zaubern und ergreift schnell die Flucht.

Erfolg oder Misserfolg?

Im besten Fall dringen die Helden zu Ariana vor und können sie beeinflussen, sich gegen Aschepelz zu stellen. Ebenso ist es möglich, dass die Helden sie nur vertreiben oder gar selbst von den Orks vertrieben werden.

Erfolg: Einflussnahme auf Ariana

Erreichen die Helden Ariana und gehen dabei nicht aggressiv vor, d. h. sie versuchen nicht die Magierin aus der Distanz zu erschießen, wird Ariana von der Macht des Bündnisses übermannt und die Helden erzielen einen (Teil-)Erfolg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Schwarzmagierin wirft euch einen zornigen Blick zu und erhebt ihren Zauberstab – ehe ihr Blick plötzlich seltsam verklärt wird und sie den Stab sinken lässt.

„Ihr!“, flüstert sie mehr zu sich selbst. „Ihr seid in meinen Gedanken!“

Sie scheint sich selbst über die Feststellung zu wundern. Dann wird ihr Blick wieder etwas bohrender:

„Was genau wollt ihr hier?“



Mach den Helden klar, dass sie nur wenige Augenblicke haben, um mit Ariana zu sprechen, ehe die Orks sie entdecken werden – oder die Magierin sie gar verrät. Solange die Helden nicht aggressiv sind, ist Ariana in der Defensive und stellt sich einigen (wenigen) Fragen der Helden. Verlange dazu Vergleichsproben auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* oder *Überreden (Schmeicheln)* –2 gegen Arianas Willenskraft (*Bekehren & Überzeugen widerstehen* oder *Überreden widerstehen*). Solange die Magierin vom Bündnis übermannt ist, sind ihre Proben um 1 erschwert. Ariana gewinnt – die Schwarzmagierin wird wieder Herrin ihrer Gefühle und ergreift die Flucht (nur ein Teilerfolg für die Helden).

Unentschieden – Ariana ist verwirrt und unsicher, ob sie das Richtige tut. Sie ergreift umgehend die Flucht (Erfolg für die Helden).

1 Netto-QS – „Ihr seid Teil des Bündnisses, unseres Bündnisses. Wer spricht die Wahrheit, Ihr oder Aschepelz?“ Die Schwarzmagierin blickt die Helden erstaunt an und ergreift dann die Flucht (zudem sind gesellschaftliche Proben gegen sie im Finale um 1 erleichtert).

2 Netto-QS – „Ich verstehe nicht ... wer beherrscht wen? Das Bündnis uns? Aschepelz mich? Was will der Schamane,

wieso soll der Riese abgelenkt werden?“ Ariana blickt verständnislos, geradezu traurig. Nach einem sehnsüchtigen Blick auf die Helden oder Cassiera flieht sie (zudem agiert Ariana im Finale nur dann gegen die Bündnisträger, wenn ihr nach einem Befehl von Aschepelz eine Probe auf Willenskraft –2 misslingt).

Wieso überlebt die Schwarzmagierin?

Arianas Überleben ist für das Finale wichtig, doch die Helden könnten sie hier als vermeintliche Verräterin schon töten wollen. Dies will Cassiera unter keinen Umständen, und auch Silgurian und Visalyar versuchen dies zu verhindern: „Sie spielt noch eine Rolle im Lied des Bündnisses!“

Bündnisträger unter den Helden müssen eine Probe auf Willenskraft –2 ablegen, um Ariana direkt anzugreifen. Misslingt die Probe, so versuchen sie auch andere Helden davon abzuhalten, die Magiern zu attackieren.

Schließlich wird Ariana sich mittels TRANSVERSALIS zurückziehen, wenn es zu brenzlig wird.



Teilerfolg: Die Magierin muss fliehen

Falls die Helden Ariana direkt angreifen – durch Fernkampf, Zauberei oder ein heimliches Manöver im bewachten Orklager –, ergreift sie panisch die Flucht und lässt das Orklager hinter sich. Sie sucht dann schnell Aschepelz auf und ist erbost über den Angriff der Helden. Das Bündnis wird sie als lächerlich abtun, doch den Riesen zu rufen wagt sie nicht mehr.

Misserfolg: Sieg der Orks

Sollten die Helden durch die Übermacht der Orks oder das Agieren Arianas sich entscheiden, die Szene lieber abubrechen, oder geraten sie an dieser Stelle in Gefangenschaft, gilt die Szene als Misserfolg für die Helden.

Die Spur des Schamanen

Diese Szene sollte etwa ein bis zwei Tage in Anspruch nehmen, sofern die Helden das Orkland schon erreicht haben oder direkt von Arianas Lager hierher aufbrechen. Andernfalls verlängert sich die Szene um die Reise durch die Ogerzähne, wofür du auf Ereignisse aus dem Abschnitt **Der Weg zur Schwarzmagierin** (siehe Seite 29) zurückgreifen kannst.

Aschepelz' Lager

Wenn sich die Helden auf die Suche nach Aschepelz machen, ahnen sie zumindest die Rolle, der er in diesem Abenteuer spielt. Sie wissen jedoch noch nicht, wo sich der Schamane aufhält. Dies können sie auf verschiedene Art und Weise erfahren bzw. in Erfahrung gebracht haben:

- Haben sie in der Szene **Das Ende eines Jägers** (siehe Seite 40) einen Erfolg erlangen können, hat ihnen der Jäger die genaue Position von Aschepelz' Lager

mitgeteilt. Ebenso kann ihnen dies der Elitekrieger Herazz in der Szene **Kontakt mit Gorwindor** (siehe Seite 34) oder der Blutkrieger Urgrezz in der Szene **Gefangene der Orks** (siehe Seite 42) verraten haben.

- Bei einem Erfolg oder Teilerfolg in der Szene **Auf der Suche nach der Ruferin** ist Ariana zu Aschepelz geflohen. Zwar hat sie sich zunächst mittels TRANSVERSALIS aus dem Lager gebracht, danach aber den Weg zu Fuß fortgesetzt. Aufmerksame Spurenleser können mit einer erfolgreichen Gruppensammelprobe auf *Fährten suchen (Humanoide Spuren)* –1 (3 Stunden, 7 Versuche) ihrer Fährte bis zum Lager des Schamanen folgen.
- Sofern Ariana zu Aschepelz geflohen ist, kann mit GORWINDORS BÜNDNISRUUF in der Variante *Kontakt zu anderen Bündnisträgern* ihr Ort – und somit der von Aschepelz – lokalisiert werden.

- ☛ Cassiera oder ihre Harpyien könnten in Anbetracht der Dringlichkeit aus der Luft die Gegend erkunden und so das Lager des Schamanen finden.
- ☛ Liturgien wie ein GÖTTLICHER FINGERZEIG oder Rituale wie DSCHINNENRUF können die Helden ebenso auf die richtige Spur bringen.

Aschepelz hält sich in einem kleinen Zeltlager in der Ebene des Orklands auf. Das Lager besteht lediglich aus einer Handvoll Zelte, die um einen großen Findling geschart sind. Dieser Findling ist der Überrest eines längst vergessenen Tairach-Kultplatzes. Von hier aus ist es für den Schamanen einfacher, das geplante Ritual zu wirken. Aschepelz fühlt sich hier sicher und rechnet nicht mit der Ankunft von Feinden. Rund 25 Krieger schützen ihn, davon fünf Elitekrieger der Orks. Zudem hat er drei Blutkrieger um sich geschart, die ihm später gegen Gorwindor magisch beistehen sollen.

Wie dringen die Helden zu Aschepelz vor?

Bis auf 500 Schritt können sich die Helden dem Lager problemlos nähern. Danach sind Vergleichsproben auf *Verbergen* (*Schleichen* oder *sich Verstecken*) gegen *Sinnesschärfe* der Orks erforderlich. Diese Proben sind zunächst um 2 für die Helden erleichtert (und ebenso für die Orks erschwert), ab 200 Schritt aber ohne Erleichterung bzw. Erschwernis und ab 50 Schritt um 2 für die Helden erschwert und ebenso für die Orks erleichtert. Falls die Helden sich im Dunkeln nähern, sind die Proben der Orks zusätzlich um 1 erschwert.

Durch Zauber wie *HARMLOSE GESTALT*, *VISIBILI* oder Zeremonien wie *NEBELLEIB* können einzelne Helden sogar ohne größere Schwierigkeiten in das Lager eindringen. Aschepelz hält sich entweder in seinem Zelt oder am Findling auf, den er für das Ritual vorbereitet. Er opfert Tiere, deren Blut er nutzt, um den Findling mit Zeichen Tairachs zu versehen, oder hält Zwiesprache mit dem Geist des Vagabunden.

Haben die Helden erste Erkenntnisse über die Situation vor Ort erhalten, kannst du ihnen Proben auf *Kriegskunst* zugehen, wenn die Spieler keine eigenen Ideen entwickeln.

Probe auf Kriegskunst (Belagerung)

1 QS – Das Lager ist zwar nicht befestigt, aber durch zahlreiche und sehr erfahrene Orks gut geschützt. Ein direkter Angriff scheint aussichtslos.

2 QS – Aschepelz' Interesse an dem Findling ist auffällig. Ein gezielter Angriff mag ihn zwar nicht töten, aber vielleicht aufschrecken und von hier vertreiben. Ein Nahkampfangriff gleicht jedoch eher einem Selbstmordkommando.

3+ QS – Erfolgversprechend ist ein Fernkampfangriff durch gezielte Brandpfeilsalven auf sein Zelt, Angriffe von Harpyien aus der Luft oder Zauber wie *IGNIFAXIUS*. Der beste Zeitpunkt dafür ist im Morgengrauen.

Sollten sich die Helden für einen Angriff entscheiden, sind die Orks für einen Moment überrascht, halten dann aber

gnadenlos dagegen: Aschepelz hat viele gute Krieger um sich, die für ihren Schamanen bereitwillig sterben werden. Sollte Ariana hierher geflohen sein, zögert Aschepelz keine Sekunde und befiehlt ihr, die Helden durch Zauber wie *FULMINICTUS*, *HORRIPHOBUS* oder *SOMNIGRAVIS* auszuschalten.

Erfolg oder Misserfolg?

Damit die Helden erfolgreich sind, müssen sie Aschepelz ablenken und idealerweise vom Findling dauerhaft vertreiben. Als Richtlinie kannst du wie folgt vorgehen:

Teilerfolg: Die Helden verwickeln Aschepelz in einen Kampf, fügen ihm aus Fernkampfangriffen bis zu 10 SP zu oder zerstören sein Zelt bzw. die Opfergaben beim Findling.

Erfolg: Die Helden fügen Aschepelz mehr als 10 SP zu, zerstören Zelt und Opfergaben beim Findling oder halten mehr als 20 KR im Kampf gegen die Orks aus.

Erfolg: Aschepelz flieht



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein lauter Wutschrei ertönt, und ihr seht den Schamanen seine gewaltige Knochenkeule schütteln. Erbozt blickt er in eure Richtung. Ist es gar Angst, die ihr in seinen Augen erkennen könnt? Noch einmal schüttelt er die Keule und stößt einen kehligen Ruf aus, dann erhebt sich die Krähe auf seiner Schulter und fliegt krächzend davon. Kurz darauf umgibt den Schamanen ein Flimmern, und sein Körper löst sich langsam in Nebel auf. Noch immer scheint er euch mit einem hasserfüllten Blick durchbohren zu wollen. Dann ist Aschepelz verschwunden.



Die Helden haben Aschepelz von seinem Ritualort vertrieben und somit einen Erfolg errungen. Damit kann Aschepelz einerseits nicht mehr auf die Macht des Findlings zurückgreifen, was das Ritual erschwert. Andererseits ist Aschepelz in höchster Sorge, dass sein Plan scheitern könnte, und er zieht das Ritual vor – auch wenn dies eine zusätzliche Erschwernis für ihn bedeutet. Reduziere die in **Das Ritual des Schamanen** (siehe Seite 28) beschriebene Zeit bis zum Ritualbeginn um zwei bis drei Tage.

Teilerfolg: Der Schamane offenbart sich



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Lächerliche Blankhäute! Ihr könnt nicht siegen!“ Der Schamane scheint wütend zu sein, als er in eure Richtung blickt. Sein Wirken konzentriert sich nun ganz auf euch.

„Euer Zauberweibchen hat sich auch für mächtig gehalten und frisst mir nun aus der Hand. Sie glaubt, dass sie stärker werden kann, doch in Wahrheit dient sie nur meinen Plänen. Ihr aber werdet selbst dies nicht erreichen, sondern grausam sterben müssen!“

Dann deutet er mit seiner Knochenkeule in eure Richtung, und die Orks setzen sich sofort in Bewegung.



Aschepelz wird die Helden nun direkt attackieren, indem er die Liturgie SCHLAF oder die Sonderfertigkeit Fokus der Verwirrung seiner Schamanenkeule einsetzt (wie im Kasten **Was macht Aschepelz?** beschrieben, siehe Seite 49). Zudem stärkt er einen Elitekrieger durch die Liturgie BRAZORAGH KRIEGER (siehe Seite 49). Die Orks werfen nun alles, was sie haben, gegen die Helden, die tunlichst die Flucht ergreifen sollten, wenn sie nicht gefangen genommen werden wollen. In diesem Fall geht es im Abschnitt **Gefangene der Orks** (siehe Seite 42) weiter.

Unabhängig davon haben die Helden einen Teilerfolg errungen. Da sie um die Manipulation des Schamanen nun wissen, sind gesellschaftliche Proben gegen Ariana im Finale um 1 erleichtert.

• **Misserfolg: Das Ritual wird nicht gestört**

Sollten die Helden Aschepelz nicht genügend zusetzen können oder sich entscheiden, die Szene lieber abzubrechen, gilt die Szene als Misserfolg für die Helden.



Kontakt mit Gorwindor

Diese Szene dauert etwa ein bis vier Tage. Es gibt zwei Möglichkeiten, Kontakt aufzunehmen: Die Helden können ins Orkland reisen und Gorwindor suchen (was eher vier Tage dauert) oder sie initiieren ebenfalls den Bündnisruf und versuchen Ariana zu übertönen. Dies kann je nach Erfolg der Proben schnell oder langsam gelingen.

Die Suche nach Gorwindors Höhle

Die Reise durch das Orkland zur Höhle des Riesen ist etwas für wildniserfahrene Helden. Sofern die Helden nicht aus früheren Abenteuern die Lage von Gorwindors Höhle kennen, müssen sie diese suchen, indem sie Ausschau nach Spuren des Riesen halten. Dabei bege-

Überleben in der Wildnis

Im Orkland können sich die Helden kaum vor orksischen Trupps verbergen und müssen zudem die Versorgung mit Wasser und Nahrung sicherstellen. Du kannst die folgenden einfachen Regeln verwenden, um dies zu thematisieren:

Unentdeckt bleiben: Immer wieder streunen orksische Jäger, Gruppen oder gar ganze Sippen durch das Orkland, die die Helden entweder umgehen oder vor ihnen in Deckung gehen müssen. Die Helden können einen Späher abstellen, der Ausschau nach Orks hält (aber dann nur mit halber Kraft bei der Suche nach dem Riesen oder nach Wasser bzw. Nahrung helfen kann). Würfle zweimal pro Tag mit dem W6 die Chance auf Entdeckung aus:

1-2 – Es gibt keine Orks in der Gegend (keine Proben erforderlich).

3-4 – Ein einzelner Jäger oder eine kleine Gruppe passiert die Heldengruppe. Um diesen zu entgehen, ist eine Probe auf *Verbergen (sich Verstecken)* –1 oder *Fährten suchen (Verwischen eigener Fährte)* –1 erforderlich. Ist ein

Späher abgestellt, kann dieser stellvertretend für die Gruppe diese Probe ablegen, sie ist für ihn um 2 erleichtert (statt um 1 erschwert).

5-6 – Eine orksische Sippe oder eine größere Jägergruppe hält sich in der Gegend auf. Um diesen zu entgehen, ist eine Probe auf *Verbergen (sich Verstecken)* –1 und *Fährten suchen (Verwischen eigener Fährte)* –2 erforderlich. Ist ein Späher abgestellt, kann dieser stellvertretend für die Gruppe diese Probe ablegen, sie ist für ihn um 1 erleichtert (statt um 1 bzw. 2 erschwert).

Wasser finden: Um eine Wasserquelle zu finden, ist eine Probe auf *Wildnisleben* –1 erforderlich. Bei 1 QS handelt es sich lediglich um eine größere Pfütze, die den Bedarf der Gruppe für einen Tag deckt. Ab 2 QS kann Wasser für drei Tage gewonnen werden. Pro Tag sind maximal zwei Proben zulässig.

Nahrung finden: Mit einer Probe auf *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)* –1 oder *Tierkunde (Wildtiere)* kann ein Held QS Rationen sammeln. Pro Tag sind maximal zwei Proben zulässig.

ben sie sich immer tiefer in die Wildnis des Orklands und müssen Wasserstellen sowie Nahrung selbst suchen.

Cassiera und ihre Harpyien werden sie nicht hierher begleiten, da diese im offenen Gelände zu schnell auffallen und orkische Trupps anziehen.

Um Gorwindors Spuren zu finden, müssen die Helden insgesamt 10 QS aus Proben auf *Fährtensuchen* (*humanoiden Spuren*) -2 erzielen. Pro Tag und Held sind maximal zwei Proben zulässig. Bei Helden, die zudem nach Wasser oder Nahrung suchen, werden die QS nur zur Hälfte gezählt. Addiere alle erzielten QS.

Begegnungen im Orkland

Die Steppen des Orklands bestehen aus sanft gewellten Hügeln, die vielfach mit Gräsern und Sträuchern wie Ginster oder Weißdorn bewachsen sind. Durch die Steppen ziehen Herden von Halmar-Antilopen oder Karenen. Es gibt wenig Baumbestand abseits der Gebirge und wenn, handelt es sich um verkrüppelte Lärchen, Kiefern oder Fichten.

Der einzig größere Fluss ist der Bodir, der jedoch ein gutes Stück abseits des Gebiets fließt, in dem sich die Helden voraussichtlich aufhalten. Die Suche nach Wasserquellen ist daher besonders wichtig.

Die folgenden Begegnungen mit der Flora und Fauna des Orklands kannst du bei der Suche nach Gorwindor einstreuen:

Große Herden von Steppenrindern durchziehen das Orkland. Einzelne Bullen können sich dabei von der Herde absondern und die Helden bedrohen, wenn diese eine Wasserquelle der Herde auserkoren haben. Ebenso können die Helden gerade den Weg der Herde kreuzen, im schlimmsten Fall während einer Stampede, wenn die Rinder von einer Gruppe Orks gejagt werden.

Ebenso können die Helden das Revier eines Wollnashorns durchqueren. Das gewaltige Ungetüm ist eigentlich friedlich, fühlt sich aber von Geräuschen gestört und rennt dann auf die Heldengruppe zu. Die Helden können aber auch eine sie verfolgende Gruppe Orks in das Revier des Nashorns locken und so Unterstützung im Kampf bekommen.

Eine besondere Pflanze des Orklands ist der Orkland-Bovist, ein fast einen Schritt durchmessender, knollenförmiger Riesenpilz. Der Bovist enthält giftige Sporen. In seiner Reifezeit im Hochsommer platzt ein Orkland-Bovist schon bei kleinsten Erschütterungen auf und verteilt die Sporen in großem Umkreis. Da die Helden im Frühjahr unterwegs sind, droht ihnen diese Gefahr nicht. Sollte einem der Helden bei der Nahrungssuche allerdings ein Patzer unterlaufen, könnte er die Boviste für essbar halten und zu ernten versuchen.

Gift des Orkland-Bovists

Stufe: 3

Art: Einnahmegift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: grünliches Geflecht unter der Haut, keine Regeneration von Lebensenergie, stattdessen 1W3 SP täglich / grünliches Geflecht unter der Haut, Nachteil Schlechte Regeneration (Lebensenergie) I (bzw. ein vorhandener Nachteil wird um eine Stufe erhöht)

Beginn: 1 Stunde

Dauer: 2W6 Wochen / 1W6 Wochen

Kosten: nicht extrahierbar, deshalb auch kein Preis

Hilfreich dagegen ist die im Orkland vorkommende Einbeere (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 172), eine der bekanntesten Heilpflanzen Aventuriens. Über diese können Helden stolpern, die besonders erfolgreich bei der Nahrungssuche sind.

Steppenrind

Größe: 1,80 bis 2,00 Schritt (ohne Schwanz); 1,85 bis 2,10 Schritt (mit Schwanz); 1,50 bis 2,00 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 700 bis 900 Stein

MU 12 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 12

FF 10 **GE** 12 **KO** 18 **KK** 22

LeP 70 **AsP** - **KaP** - **INI** 12+1W6

VW 6 **SK** -4 **ZK** 4 **GS** 9

Hörnerstoß: **AT** 9 **TP** 1W6+6 **RW** kurz

Überrennen: **AT** 8 **TP** 2W6+5 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen), Zu Fall bringen (Hörnerstoß)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 1, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 12, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft 10

Anzahl: 1 oder 1W20+5 (Herde)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 450 Rationen Fleisch, Fell (2 Silbertaler), Trophäe (Hörner, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Steppenrinder sind nicht sonderlich aggressiv, aber wenn sie sich bedroht fühlen, laufen sie einfach auf ihre Gegner zu und versuchen, sie zu überrennen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 53 LeP, 35 LeP, 18 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☞ **QS 1:** In einer Herde fühlt sich ein Steppenrind sicher und ist friedlich, solange man weder es selbst noch den Nachwuchs bedroht.

☞ **QS 2:** Bullen, die man nicht in einer Herde antrifft, sind verunsichert und aggressiver als ihre Artgenossen. Sie greifen häufig ohne erkennbaren Grund an.

☞ **QS 3+:** Die Hörner der Steppenbullen sollen bei Stierkulten eine Rolle bei Ritualen spielen und diese erleichtern.

Jagd: 0

Sonderregeln:

Packesel: Steppenrinder können ein Gewicht von bis zu 250 Stein tragen.

Wollnashorn

Größe: 3,00 bis 4,00 Schritt (ohne Schwanz); 3,50 bis 4,50 Schritt (mit Schwanz); 1,40 bis 1,60 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 1.800 bis 2.800 Stein

MU 15 **KL** 9 (t) **IN** 12 **CH** 11

FF 10 **GE** 11 **KO** 19 **KK** 26

LeP 150 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** –3 **ZK** 3 **GS** 14

Hornstoß: AT 10 TP 1W6+8 RW kurz

Überrennen: AT 8 TP 2W6+8 RW kurz

Trampeln: AT 10 TP 2W6+14 RW kurz

RS/BE: 4/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hornstoß), Schildspalter (Hornstoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I (Hornstoß), Zu Fall bringen (Hornstoß)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 13, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 3, Verbergen 3, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Familie)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 800 Rationen Fleisch, Haut (12 Silbertaler), Trophäe (Horn, 125 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wollnashörner sind friedliche Pflanzenfresser, doch wenn sie gereizt oder ihre Jungen bedroht werden, greifen sie an. Unbekannte Geräusche, z. B. das Klappern von Ausrüstungsgegenständen, wecken das Misstrauen von Wollnashörnern. Sie stürmen dann sofort mit gesenktem Kopf auf die Ursache zu und versuchen, den Gegner zu überrennen. Nach diesem ersten Angriff handeln sie weniger ungestüm und greifen mit Hornstößen an, um den Gegner zu Fall zu bringen und ihn anschließend zu Tode zu trampeln.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP; plötzlicher Abbruch des Kampfes

Tierkunde (Wildtiere):

- ☛ **QS 1:** Wollnashörner sehen nicht gut, aber sie haben einen guten Hör- und Geruchssinn. Wenn man leise ist und der Wind günstig steht, kann man sich dem Tier bis auf wenige Schritte nähern, ohne dass man von ihm bemerkt wird.
- ☛ **QS 2:** Gelegentlich brechen Wollnashörner Kämpfe einfach ab, aber es ist besser, sie nicht zu reizen und sicherheitshalber auf einen Baum zu klettern, wenn man sie erspät.
- ☛ **QS 3+:** Das Wollnashorn wird seine Jungen bis zum Tod verteidigen. Man sollte also tunlichst vermeiden, die Jungtiere zu gefährden.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Plötzlicher Kampfabbruch: Zu Beginn jeder Kampfrunde nach der ersten muss für das Wollnashorn mit 1W6 gewürfelt werden. Sofern es nicht seine Jungen verteidigen muss, bricht es den Kampf bei einer 1 ab.



Trampeln (Spezialmanöver)

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

Regel: Nur Wesen, die im Vergleich zum Gegner eine höhere Größenkategorie aufweisen, können einen Trampel-Angriff durchführen. Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Der Angreifer kann eine Trampel-Attacke durchführen. Hierdurch erleidet er jedoch einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Überrennen (Spezialmanöver)

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Helden endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Helden erwischt hat.

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um 4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Darüber hinaus gibt es natürlich die namensgebenden Orks im Orkland. Es müssen nicht immer kleine Gruppen von aggressiven Kriegerern sein, die nur darauf warten, sich mit den Helden zu messen.

Im Orkland, der Heimstatt der Orks, sind auch andere Begegnungen denkbar:

- ☛ Kleine Wasserfälle aus dem Gebirge oder ein Bach, der aus einem Hügel entspringt führen zu einer Senke in der Hügellandschaft. Dort haben *Grishik*, die orkischen Bauern, mehrere Felder bestellt. Auf dem tiefschwarzen, erstaunlich fruchtbaren Boden werden Bohnen und Dinkel angebaut. Rund vier

Dutzend Orks leben in einem Zeltlager, das eher an ein kleines Dorf erinnert.

- Bauern greifen die Helden nicht an, versuchen sie aber, von ihren Feldern fernzuhalten. Besonders bedrohliche oder verhandlungsbereite Helden können hier Nahrung und Wasser erhalten (durch Proben auf *Einschüchtern (Drohung)* oder *Handel (Feilschen)*).



Noch während der Verhandlungen oder direkt nachdem die Helden das Lager verlassen haben, erreicht ein Trupp von (Anzahl der Helden +3) Kriegern die Grishik. Diese berichten von den Blankhäuten, und die Krieger machen sich sofort an die Verfolgung der Helden.

- An einem kleinen Lagerfeuer sitzt ein einzelner Ork, der zu meditieren scheint. Sein nackter Oberkörper ist mit Blut verschmiert, und vor ihm liegt eine ausgenommene Antilope. Es handelt sich um einen Jung-Ork, der sich auf seine Mannbarkeitsprüfung vorbereitet. Falls er die Helden bemerkt, hält er die Entführung vorzugsweise einer Heldin als passenden Beweis für seine Männlichkeit.

Sollten die Helden ihn umgehen, könnte er sich an ihre Fersen heften, wenn sie die Spuren nicht verwischen (Vergleichsprobe auf *Fährten suchen (Verwischen eigener Fährte)* gegen die *Sinnesschärfe* des Orks). In diesem Fall versucht er, die Helden auszuspähen und danach die Krieger seiner nahegelegenen Sippe zu alarmieren.

- Mehrere Lagerfeuer und lautes Trommeln kündigt vor den Helden eine größere Sippe an, die die Gruppe passieren muss. Ein Umweg ist kein Problem, aber Helden mit dem Nachteil Schlechte Eigenschaft (Neugier) müssen eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um nicht einen Blick riskieren zu wollen. Die Sippe hat nur ein provisorisches Lager aufgeschlagen, in dessen Mitte ein acht Schritt durchmessender Kreis abgesteckt ist. Dort bauen sich zwei Kämpfer auf: Der erfahrene Häuptling der Sippe wird von einem jungen, brutal aussehenden Krieger herausgefordert. Durch die Aussicht auf den Kampf ist die Stimmung im Lager noch aggressiver als gewöhnlich. Sollten die Helden entdeckt werden, steht ihnen eine wilde Verfolgungsjagd durch mehrere junge orkische Krieger bevor.

An der Höhle des Riesen

Haben die Helden die Spuren des Riesen gefunden, können sie ihnen ohne größere Probleme zu seiner Höhle folgen. Die Höhle des Riesen liegt rund 40 Meilen südlich der westlichen Spitze der Ogerzähne in einer Hügel Landschaft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die gewaltigen Spuren mehren sich, und ihr erkennt, dass sie aus mehreren Richtungen auf ein Tal zwischen zwei Hügelketten hinführen. Täuscht ihr euch, oder könnt ihr an der Flanke des Hügels ein riesenhaftes Loch ausmachen, wie der Eingang zu einer Höhle?

Oberhalb jenes Hügels nehmt ihr eine Bewegung wahr. Einige menschengroße Gestalten halten sich dort auf, als würden sie auf den Riesen warten – oder Wache halten.



Gorwindor befindet sich derzeit nicht in der Höhle. Stattdessen hat sich mit dem ersten Ruf Arianas hier ein orkischer Spähtrupp auf direkten Befehl von Aschepelz breitgemacht. Der Trupp besteht aus 13 Kriegern, die von dem Elitekrieger **Herazz** (23, Lederrüstung, einäugig, geht für Aschepelz in den Tod; Werte wie Elitekrieger, siehe Seite 8) und dem Blutkrieger **Ach'Grekk** (20, dunkles Fell, trübe Augen, überheblich; Werte wie typischer Blutkrieger, siehe Seite 8) angeführt werden.

Die Orks haben ihr Lager auf dem Hügel oberhalb von Gorwindors Höhle aufgeschlagen. Wenn die Helden sich der Höhle oder dem Lager der Orks nähern wollen, verlange Vergleichsproben auf *Verbergen (Schleichen)* gegen die *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* der Orks. Die Proben sind für die Helden um 1 erschwert und für die Orks um 1 erleichtert, da sie die bessere Position haben und gezielt Ausschau halten.

Was ist, wenn die Helden einfach warten?

Theoretisch können die Helden auch einfach abwarten, bis der Riese erscheint. Würfle dazu ab dem zweiten Tag zweimal pro Tag mit dem W20. Beim ersten Wurf erscheint Gorwindor bei einer gewürfelten 1, danach bei einer 1-2 usw.

Mittelfristig führt dies also zum Erfolg, aber Zeit ist eine wichtige Komponente für die Helden. Entscheiden sich die Helden zu warten und haben sie noch nicht erfolgreich die Szene Auf der Suche nach der Ruferin absolviert, solltest du sie Arianas Erfolge beim Bündnisruf spüren lassen, wie auf Seite 29 beschrieben.

Darüber hinaus werden die Orks ebenfalls mit der Zeit unruhig und durchkämmen die weitere Umgebung, wobei sie eventuell auf die Spuren der Helden treffen. Warten die Helden erfolgreich, kannst du auf Gorwindors Beschreibung im Abschnitt **Der Riese erscheint** (siehe Seite 44) zurückgreifen. Haben die Helden ihn nicht mit dem Bündnisruf herbeigeholt, ist er zunächst distanzierter und mitunter nicht bereit, mit den Menschen zu verhandeln.



Beobachten die Helden die Orks zunächst, so können sie bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –3 das Symbol von Aschepelz an den beiden Anführern erkennen (ein kupferrotes Zeichen, das entfernt an einen Vogel erinnert).

Der Zugang zu Gorwindors Höhle ist durch einen schweren Stein verschlossen, den der Riese davorgeschoben hat.

Die Helden können somit entweder die Orks angreifen oder nacheinander dezimieren, hier den Riesen zu rufen beginnen, einfach abwarten oder eine andere Aufgabe in Angriff nehmen.



Falls sie den Riesen rufen wollen, mach direkt im folgenden Abschnitt **Die Bündnisträger rufen selbst** weiter.

Erfolg oder Misserfolg?

Gelingt es den Helden, den Elitekrieger Herazz und den Blutkrieger Ach'Grekk zu besiegen, können sie diese nach Aschepelz' Plänen befragen.

Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (Verhör) gegen Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) von Herazz oder Ach'Grekk

1 Netto-QS – **Teilerfolg**. Der Jäger teilt ihnen die Position von Aschepelz' Lager mit. Dies ist für die Szene **Die Spur des Schamanen** (siehe Seite 32) wichtig.

2 Netto-QS – **Erfolg**. Zusätzlich berichtet der Jäger davon, dass Aschepelz die Schwarzmagierin nur benutzt, um den Riesen abzulenken. Nach seinem Erfolg wird er das Menschenweib entweder töten oder als Sklavin halten.

Falls sie die Orks lediglich vertreiben können, haben sie ebenfalls einen Teilerfolg errungen.

Möglicherweise geraten die Helden aber auch in Gefangenschaft der Orks. In diesem Fall haben sie einen Misserfolg hinnehmen müssen, und du solltest mit der Szene **Gefangene der Orks** (siehe Seite 42) weitermachen.

Die Bündnisträger rufen selbst

Wenn die Helden selbst den Bündnisruf initiieren wollen, sollten sie dies vorab mit Cassiera, Silgurian und Visalyr besprechen. Gerade die Einbeziehung der Harpyienkönigin als erste Bündnisträgerin ist für das Gelingen wichtig. Ist die Königin zunächst noch etwas unsicher, ändert sie bald ihre Meinung und befürwortet den Ruf des Riesen.

Sie weist die Helden aber darauf hin, dass sie eine gewisse Nähe zum Riesen benötigen – wie Ariana, die am Rande der Ogerzähne ihr Lager aufgeschlagen hat.

Der Ruf erschallt

Falls die Helden nicht bereits am Rand der Ogerzähne oder gar ein Stück weit im Orkland sind, führt die Harpyienkönigin sie dorthin. Beachte für die Reisezeit gewisse Fortschritte von Ariana, falls die Helden noch nicht die Szene **Auf der Suche nach der Ruferin** erfolgreich abgeschlossen haben.

Befinden sich die Helden bereits an Gorwindors Höhle, ist die Probe auf GORWINDORS BÜNDNISRUF für alle Bündnisträger um 1 erleichtert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine feierliche Stille liegt über allem, als sich die Bündnisträger in einem Kreis zusammenfinden. Cassiera reicht ihre linke Klaue Silgurian, dessen Hand sie fest umschließt. Die rechte Klaue bietet sie [dem Bündnisträger unter den Helden mit höchstem CH-Wert] an. Als alle Bündnisträger verbunden sind, beginnt die Königin der Harpyien den Ruf.

[An Bündnisträger] In euren Gedanken nehmt ihr die Erinnerung der einstigen Hochelfe auf, als sie von der Zusammenkunft zwischen Elfen und Riesen zu singen beginnt. Ihr stimmt in den Ruf ein, gebt ihm eine tiefere, menschliche Note. Einen Appell, dass auch nach Jahrtausenden in einem anderen Zeitalter der Bund benötigt wird. Ihr spürt, wie der Ruf anschwillt und in die Ferne klingt.

[Zu Außenstehenden] Die Stille wird geradezu erdrückend, und an den angestrengten Mienen der Bündnisträger ist die Konzentration abzulesen. Die Gesichtszüge Cassieras werden weicher, und sie beginnt zu lächeln. Noch nie habt ihr die Harpyienkönigin so voller Harmonie gesehen.



Probe auf GORWINDORS BÜNDNISRUF

Addiere alle erreichten QS der Bündnisträger und reduziere sie um die QS, die Ariana aus ihrer Probe erzielt (sofern sie noch den Riesen zu rufen versucht). Das Ergebnis sind die Netto-QS des Rufs der Bündnisträger.

Negative Netto-QS – Arianas Ruf ist lauter, was Cassiera zu schaffen macht. Die Harpyienkönigin bricht den Ruf umgehend ab und erhält für 1W3 Tage 1 Stufe *Verwirrung*. Sie weigert sich, den Riesen zu rufen, bis Ariana zum Bündnis dazugehört.

0 Netto-QS – Beide Parteien sind gleich laut (oder die Bündnisträger scheitern bei den Proben), was Cassiera verstört. Nach Ende des Rituals erhält sie für einen Tag (und somit für den nächsten Versuch) 1 Stufe *Verwirrung*. 1-3 Netto-QS – Der Ruf ertönt und erreicht den Riesen, aber nicht in einer Stärke, wie Cassiera es gewünscht hat. Sie fordert direkt einen weiteren Ruf ein.

4 oder mehr Netto-QS – Der Ruf erschallt laut wie ein Alarmhorn für den Riesen und in den Köpfen der Bünd-

nisträger – einschließlich Arianas. Falls diese noch Gorwindor zu rufen versucht, bricht sie es umgehend ab.

Die Bündnisträger können mehrfach den Bündnisruf initiieren. Aufgrund der Ritual- und Wirkungsdauer sowie der erforderlichen Konzentration sind aber nur zwei Rufe pro Tag ohne Schwierigkeiten möglich. Ein dritter Ruf kostet jeden Bündnisträger 1 Stufe *Verwirrung*, die erst 24 Stunden nach Ablauf des letzten Rufs abgebaut wird.

Addiere für alle erfolgten Rufe die erreichten Netto-QS. Wenn die Helden 10 Netto-QS erzielt haben oder wenn zwei Tage des Rufens vergangen sind, gehe zum folgenden Abschnitt **Erfolg oder Misserfolg?** über.

Sobald die Helden 6 oder mehr Netto-QS erzielt haben, ist Ariana durch ihre Rufe alarmiert und will ihrerseits durch das Bündnis die Helden beeinflussen. Dazu bedient sie sich der Ritualerweiterung *Kontakt zu anderen Bündnisträgern*, die sie nach Cassieras Kontaktaufnahme zu ihr selbst erlernen konnte.

Sie versucht dabei, auf die scheinbar schwächsten Bündnisträger einzuwirken – die Helden oder Silgurian Nebelträumer, den sie für einen schwachen Elfen hält. Sie möchte sie dazu bewegen, den Ruf abubrechen, indem sie vorgibt, nun doch für ein Treffen bereit zu sein. Sie will ihnen ihre Ängste und Sorgen vorspielen und macht deutlich, dass sie nur durch starke Heldenhände gerettet werden kann.

Verlange dazu Proben auf *Überreden (Manipulieren)* von Ariana gegen *Willenskraft (Überreden widerstehen)* der Helden. Scheitert sie, ist sich die Schwarzmagierin auch nicht zu schade, ihr Glück mit *Betören (gegen Willenskraft (Betören widerstehen))* zu versuchen.

Ein Erfolg von Ariana führt dazu, dass je zwei erreich-

te Netto-QS dieser Probe die erzielte QS der Helden im Bündnisruf um 1 reduziert.

Bündnisträger unter sich

Arianas Beeinflussung über das Bündnis ist wichtig, damit die Helden die Macht des Bündnisses besser begreifen können. Im Finale mag es dann leichter fallen, sich auf die Macht des Bündnisses zu besinnen, um Ariana auf ihre Seite zu ziehen.



Erfolg oder Misserfolg?

Wenn die Summe der Netto-QS aus dem Bündnisruf 10 oder mehr beträgt, macht sich Gorwindor auf den Weg, die Bündnisträger zu treffen. Spätestens jetzt bricht Ariana alle Versuche ab, und die Helden haben einen Erfolg errungen. Die Ankunft des Riesen ist im Abschnitt **Der Riese erscheint** (siehe Seite 44) beschrieben.

Gelingt es den Helden, nach zwei Tagen des Rufens eine positive Netto-QS aus dem Bündnisruf zu erzielen, ohne dabei 10 zu erreichen, haben sie nur einen Teilerfolg errungen. Auch dann macht sich Gorwindor auf den Weg, und es geht mit dem Abschnitt **Der Riese erscheint** weiter. Er ist aber durch Arianas Rufen abgelenkt, sodass sämtliche Proben im Umgang mit ihm um 1 erschwert sind.

Erreichen die Helden keine positive Netto-QS, meidet Gorwindor die Bündnisträger und sucht stattdessen Ariana auf, sofern diese nicht noch gestört wird. Die Helden haben einen Misserfolg hinnehmen müssen, und Cassiera stürzt in so große Selbstzweifel, dass sie bis zum Ende des Abenteuers 2 Stufen *Verwirrung* erhält.

Weitere Spuren

Alternativ oder ergänzend zu den beschriebenen Szenen können die Helden versuchen, **Die Greifen des Orklands** als Verbündete zu gewinnen, **Das Ende eines Jägers** herbeizuführen oder **Weitere Versuche der Beeinflussung** gegen Ariana durchführen.

Die Greifen des Orklands

Bei der Suche nach Verbündeten können sich die Helden an die Greifen des Greifengrases erinnern (siehe Seite 24), das nicht weit von den Ogerzähnen und Gorwindors Höhle liegt. Der Weg dorthin dauert etwa einen Tag, wenn die Helden bereits am Rand der Ogerzähne sind. Insgesamt dauert diese Szene daher etwa zwei Tage, da die Helden noch aus dem Greifengras zurückreisen müssen.

Sofern sich die Helden den Dienern des Praios offen nähern (was ihnen bei einer gelungenen Probe auf *Götter & Kulte (Praios)* +1 klar ist), erscheinen bald darauf drei Greifen und landen majestätisch vor den Helden. Sie stellen den Helden zunächst Fragen zu ihrer Gesinnung

und zu Cassiera, ehe sie die Helden zu Wort kommen lassen. Orientiere dich an folgenden möglichen Fragen: **(an Geweihte der Zwölfgötter)** „Du hast dein Leben den Göttern gewidmet. Bist du sicher, dass dein Bestreben in ihrem Sinne ist?“

(an Krieger oder Ritter) „Du stehst für Ehrenhaftigkeit und Schutz der Schwächeren ein. Wie gedenkst du, die Schwachen deiner Gemeinschaft zu schützen? Und wie schützt du die Menschen, wenn du mit Vogelweibern gemeinsame Sache machst?“

(an Magier) „Du trägst den Funken von Madas Frevel in dir. Du folgst einer Vogelfrau, die den Göttern spottet und sich alten Zaubern hingibt. Woher wissen wir, dass du den Geboten des Götterfürsten folgen wirst?“

(an phexisch gesinnte Helden) „Dein Streben gilt der Heimlichkeit. Wir aber stehen für Offenheit und Wahrheit. Gibt es etwas, das du vor uns verbirgst? Wirst du im Kampf gegen die Orks den Idealen des Götterfürsten folgen, oder auf dich und das Streben der Vogelweiber bedacht sein?“

(an Elfen, Hexen oder Druiden) „Unser Herr ist euch fern, das Wirken der Anführerin der Vogelfrauen scheint euch dagegen nahe zu sein. Wem gilt eure Loyalität in diesem Kampf?“



(zu Cassieras Bestimmung) „Die Erste der Vogelfrauen scheint über das zu gebieten, was vor Jahrtausenden als Bündnis bestimmt wurde. Woher wisst ihr, dass sie es nicht nutzt, um selbst an Macht zu gewinnen? Seid ihr sicher, dass sie nicht eigennützige Ziele verfolgt?“

Du kannst an dieser Stelle entweder Antworten der Spieler werten oder eine Gruppensammelprobe auf *Beharren & Überzeugen (Einzelgespräch)* –1 abverlangen (maximal 5 Versuche und drei Helden), deren Ergebnis über Erfolg, Teilerfolg oder Misserfolg entscheidet.

Erfolg oder Misserfolg?

Sofern die Helden den Greifen offen und ehrlich antworten und sich für Cassiera einsetzen, erzielen die Helden einen Erfolg. Die Greifen erkennen die Mühen der Helden an: „Wir werden da sein, wenn ihr uns benötigt!“ Im Finale erscheinen die Greifen rechtzeitig, um den Helden gegen die Riesenmumien und Aschepelz beizustehen.

Antworten sie offen und ehrlich, aber können die Greifen nicht von Cassieras Aufgabe als Bündnisträgerin und ihrer Loyalität zu ihr überzeugen (oder umgekehrt: sie antworten nicht ganz offen, sind aber überzeugend hinsichtlich der Harpyienkönigin), erzielen die Helden einen Teilerfolg.

Die Greifen stehen ihnen ein Stück weit bei: „Der Ruf der Schwarzmagierin ist falsch. Wir werden sie daran hindern!“ Durch ihre Macht, Magie zu bannen, erschweren sie Arianas Ruf, sodass dieser bald verstummt.

Bestehen die Helden hingegen nicht vor den Greifen, ist dies ein Misserfolg, und die Zeit verrinnt nutzlos.

Das Ende eines Jägers

Voraussichtlich einer der drei Jäger (siehe Seite 11) lebt zu diesem Zeitpunkt noch und versucht die Helden, Silgurian Nebelträumer oder Visalyar Wassertänzer zu töten. Da er das Schicksal seiner Brüder kennt – oder wenigstens erahnt – geht er jedoch sehr vorsichtig vor und ist darauf bedacht, die Helden aus der Distanz zu attackieren. Dabei stehen auch ihm eine Handvoll Orks zur Seite.

Falls die Helden diese Gefahr bannen oder gar den Jäger in ihre Gewalt bringen wollen, um mehr über ihre Gegenspieler zu erfahren, können sie ihm eine Falle stellen. Diese Szene dauert damit etwa 1 Tag. Sollten deine Spieler keine guten Ideen dazu haben, kannst du Proben auf *Kriegskunst* verlangen.

Probe auf Kriegskunst (Partisanenkampf)

1 QS – Eine vorgetäuschte Rast kann dazu dienen, den Jäger und seine Orks zu einem Fernkampfangriff zu verleiten. Mit einem schnellen und direkten Ausfall gelingt es vielleicht, den Jäger zu stellen.

2 QS – Bei einer Rast können zwei unerfahren wirkende Helden die Gruppe verlassen und die Erkundung der Gegend vortäuschen. So kann der Jäger zu einem direkten Angriff verleitet werden, während der Rest der Gruppe vorbereitet ist.

Sollten die Helden den Frontalangriff versuchen, kannst du die Regeln zu Verfolgungsjagden (**Regelwerk** Seite 349) verwenden. Erreicht wenigstens ein Held den Jäger und verwickelt diesen in den Kampf, muss sich der Jäger bald der gesamten Gruppe erwehren. Da er vermutlich noch einige Orks um sich hat, ist dies aber ein gefährliches Unterfangen.

Ein scheinbar leichtes Ziel kann den Jäger aber dazu verleiten, nicht im Schutz seiner Gruppe zu agieren, weil er so das Überraschungsmoment zu verlieren fürchtet.

Erfolg oder Misserfolg?

Gelingt es den Helden, den Jäger zu besiegen, erreichen sie zumindest einen Teilerfolg. Ein erfolgreiches Verhör des Jägers kann ihnen sogar einen Erfolg bescheren.

Vergleichsprobe auf Einschüchtern (Verhör) gegen Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) des Jägers

1 Netto-QS – **Teilerfolg.** Der Jäger teilt ihnen die Position von Aschepelz' Lager mit. Dies ist für die Szene **Die Spur des Schamanen** (siehe Seite 32) wichtig.

2 Netto-QS – **Erfolg.** Zusätzlich berichtet der Jäger davon, dass Aschepelz die Schwarzmagierin nur benutzt, um den Riesen abzulenken. Nach seinem Erfolg wird er das Menschenweib entweder töten oder als Sklavin halten.

Überlebt der Jäger, so wird er im Finale an der Seite von Aschepelz streiten. Nur wenn die Helden versucht haben, ihn zu töten, und dies nicht gelingt, sollte diese Szene dann als Misserfolg gewertet werden.

Weitere Versuche der Beeinflussung

Diese Szene bietet sich für Helden an, die Ariana nicht direkt stellen wollen (siehe Abschnitt **Auf der Suche nach der Ruferin** ab Seite 29) oder beim Versuch dabei keinen Erfolg hatten. Die Helden können hier versuchen, Einfluss auf die Schwarzmagierin zu nehmen – und natürlich auch ein erfolgreich etabliertes Band zur Magierin stärken.

Im Folgenden sind verschiedene Möglichkeiten aufgeführt. Für jede dieser Optionen vergeht etwa ein halber Tag, wodurch diese Szene etwa ein bis zwei Tage dauert. Die Helden können mehrere Möglichkeiten nutzen und so die Erfolgchance erhöhen.

Der Weg der Konfrontation

Die Helden können Ariana Steine in den Weg legen, um ihren Ruf zu erschweren, dazu kannst du dich an den folgenden Angaben orientieren.

Orks aufhetzen: Ariana wird von mehreren Orks bewacht. Allen Helden, die schon einmal mit Orks zu tun hatten, sollte bewusst sein, dass diese Frauen nur als Tiere betrachten und Menschen verachten. Menschenfrauen sind also in ihren Augen gar nichts wert – ein Umstand, den die Helden ausnutzen könnten. Gelingt es ihnen, eine Gruppe Orks gegen ihre „verweichlichten Brüder, die vor einem Menschenweib kriechen“ aufzuhetzen, zieht diese zu Arianas Lager und beginnt, mit den Orks dort zu streiten.

Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) –2 oder *Einschüchtern* (Provokation) –2 gegen die Willenskraft (*Bekehren & Überzeugen widerstehen* oder *Einschüchtern widerstehen*) der Orks:

1 Netto-QS – Eine Gruppe Orks zieht randalierend zum Lager von Ariana und lenkt die Schwarzmagierin für eine Zeit ab.

2 Netto-QS – Zudem kommt es zum Streit unter den Orks, in dessen Verlauf die orksischen Bewacher von Ariana sich zu profilieren versuchen und die Magierin als ihre Sklavin darstellen. Ariana macht für kurze Zeit gute Miene zum bösen Spiel, beginnt aber daran zu zweifeln, ob die Orks ihr wirklich unterstellt sind.

Einsatz der Harpyien: Ariana und ihre Orks sind zwar in einer guten Position, aber mit den Harpyien haben die Helden mächtige Verbündete. Diese könnten vereinzelte Scheinangriffe der Harpyien nutzen, um das Ritual oder die Regeneration der Magierin zu stören. Cassiera ist dem zunächst abgeneigt, weil sie fürchtet, dass der Bündnisträgerin ein Leid zustoßen könne, und muss daher ggf. erst mit einer Vergleichsprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) gegen ihre Willenskraft (*Bekehren & Überzeugen widerstehen*) überzeugt werden. Für Bündnisträger ist diese Probe um 2 Punkte erleichtert.

Einsatz von Magie: Verfügen die Helden über magische Mittel wie die Rituale ELEMENTARER DIENER oder DSCHINNENRUF oder sind sie in der Lage Hexenflüche wie BEUTE!, HAGELSCHLAG oder SCHLAF RAUBEN zu überbringen, wird das Ritual ebenfalls gestört. Ariana wird dann mehr Vorsichtsmaßnahmen wie passende Antimagie ergreifen, was sie aber Zeit und Kraft kostet.

Der Weg des Bündnisses

Cassiera und auch Silgurian Nebelträumer werden hingegen dafür plädieren, auf Ariana einzuwirken, ihre Rolle im Bündnis anzunehmen. Der Elf verweist dabei auf ein



Lied, das er seit einigen Tagen zu hören glaubt. Verwende dazu das Zitat zu Beginn dieses Kapitels (siehe Seite 28).

Botschaft über das Bündnis: Nach Arianas Ruf besteht für Bündnisträger, die die Ritualerweiterung *Kontakt mit anderen Bündnisträgern* beherrschen, die Möglichkeit, Gedanken über den Bündnisruf zu teilen (siehe Seite 25). Dies können die Bündnisträger nutzen, um Ariana schlicht abzulenken, sie neugierig auf das Bündnis zu machen oder ihr Hinweise zu Aschepelz zu geben. Verlange dazu Vergleichsproben wie im Kasten **Die Beeinflussung der Schwarzmagierin** (siehe Seite 27) beschrieben.

Die Königin wird vorstellig: Wissen die Helden schon mehr über die Pläne von Aschepelz (durch einen Erfolg aus dem Abschnitt **Die Spur des Schamanen** oder **Das Ende eines Jägers**), können sie auch ganz direkt vorgehen und Cassiera selbst in das Lager schicken. Dort kann

die Harpyienkönigin der Magierin für einige Augenblicke eine persönliche Botschaft überbringen.

Cassiera sollte dazu von den Helden passend unterstützt werden. Silgurian oder Visalyar können auf sie einen ARMATRUTZ wirken, aber weitere Antimagie, wie z. B. ein PSYCHOSTABILIS, müsste durch die Helden gewirkt werden. Den Appell der Harpyienkönigin sollten die Helden gemeinsam vorbereiten. Dazu kannst du sie eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* ablegen lassen, wodurch die eigentliche Probe Cassieras (gegen Arianas Willenskraft) um QS/2 erleichtert ist.

Erfolg oder Misserfolg?

Waren die Helden in zwei oder mehr der Versuche erfolgreich, haben sie einen Erfolg errungen. Bei einer erfolgreichen Szene haben sie einen Teilerfolg errungen, ansonsten ist die Beeinflussung Arianas gescheitert, und die Helden haben einen Misserfolg zu verzeichnen.

Gefangene der Orks

An verschiedenen Stellen des Abenteuers können einzelne oder auch alle Helden durch die Überlegenheit der Orks in Gefangenschaft geraten. Ebenso können Cassiera, Silgurian Nebelträumer oder Visalyar Wassertänzer den Orks unterliegen und zunächst in ein Lager gebracht werden, ehe sie Aschepelz vorgeführt werden sollen.

Diese Szene führt nicht zu einem Erfolg oder Misserfolg der Helden, kann sie aber ein bis zwei Tage kosten.

Das hier beschriebene Lager samt Ablauf kann dir bei der Ausgestaltung dienen. Der Aufseher **Urgrezz**, ein Blutkrieger (18, graues Fell, trägt den Zauberstab eines eigenhändig getöteten Magiers, sehr neugierig; Werte wie typischer Blutkrieger, siehe Seite 8), ist Aschepelz eher vorgeblich loyal und fühlt sich zu Höherem berufen. Er will die Helden selbst verhören und mehr über das Bündnis erfahren. Er kennt einige Pläne seines Meisters, sodass die Helden von ihm fehlende Informationen erhalten können. Urgrezz stehen (Anzahl der Gefangenen) +5 orkische Kämpfer zur Seite.

Urgrezz' Lager

Gefangene Helden oder Bündnisträger werden in ein kleines orkisches Zeltlager gebracht, wo der Blutkrieger Urgrezz sie übernimmt. Das Lager kann sich an beliebiger Stelle am Rand der Ogerzähne befinden. Es sollte aber wenigstens einen Tagesmarsch von Aschepelz' Hauptlager entfernt sein.

Das Lager besteht aus einem Zelt des Blutkriegers und zwei Rundzelten der orkischen Kämpfer, die um eine Feuerstelle aufgebaut sind. Urgrezz hat es so positioniert, dass an einer Seite eine Felswand das Lager schützt.

Zwischen den Zelten und der Feuerstelle sind zwei rund vier Schritt hohe und einen halben Schritt durchmessende Holzpfähle in den Boden gerammt, an denen eiserne Ringe und Ketten auf Bodenhöhe und gut zwei Schritt über dem Boden eingelassen sind. An diese Pfähle werden die Gefangenen gekettet und zu jeder Zeit von ein bis zwei Orks bewacht.

Da Urgrezz um die Bedeutung der Gefangenen weiß, lässt er zudem ein bis zwei Orks um das Lager patrouillieren, die besonders aufmerksam sind. Falls sich die Helden unauffällig nähern wollen, sind Vergleichsproben auf *Verbergen (Schleichen)* gegen die Sinnesschärfe der Orks daher um 2 Punkte erschwert.

Die Befreiung

Die Helden werden ein bis zwei Tage im Lager verbringen, ehe Urgrezz sie zu Aschepelz bringen will. Ein möglicher Ablauf sieht wie folgt aus, solange die Helden oder Bündnisträger nicht eingreifen:

Zeitpunkt	Ereignis
Nachmittag/ Abend	Die Helden werden von Orks in das Lager gebracht und angekettet.
Später Abend	Urgrezz sucht die Helden auf und verhört sie.
Nacht	Urgrezz lässt die Helden alle zwei Stunden wecken, um sie zu ermüden.
Morgen	Urgrezz verhört die Helden erneut.
Mittag	Falls mehrere Helden gefangen sind, verlässt Urgrezz mit dem vermeintlich schwächsten Helden das Lager, um ihn einzeln zu verhören.
Abend	Urgrezz verhört ein weiteres Mal die Helden.
Nacht	Urgrezz lässt die Helden jede Stunde aufwecken. Die orkischen Wachen werden dabei nachlässig.
Morgen	Letztes Verhör durch Urgrezz, ehe er mit seinen Wachen und den Helden zu Aschepelz aufbricht.



Lege für die Verhöre Proben auf *Einschüchtern* (*Verhör*) von Urgrezz gehen die *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden ab. Die Probe der Helden ist zunächst nicht erschwert, aber mit der Zeit macht Urgrezz sie mürbe: Ab dem ersten Morgen sind die Proben der Helden um 1 erschwert, ab dem darauffolgenden Abend um 2 und beim letzten Verhör gar um 3 Punkte. Für jedes erfolgreiche Verhör durch Urgrezz erhält der verhörte Held 1 Stufe *Verwirrung*, die erst nach erfolgreicher Befreiung abgebaut wird. Die dauernden nächtlichen Störungen verringern die Regeneration der Helden um 2 Punkte.

Zaubern in Eisenketten

Magiekundige Helden, die an die Pfähle gebunden werden, unterliegen den Regeln zum Bann des Eisens (siehe **Regelwerk** Seite 256). Alle Zauber sind um 1 erschwert und die astrale Regeneration sinkt zusätzlich um 1 Punkt.

Da die Wachen mit der Zeit nachlässig werden und Urgrezz sich seiner Sache zu sicher ist, können sich gefangene Helden allerdings auch ohne fremde Hilfe befreien.

Selbst ist der Held: die eigene Befreiung

Falls sich die Helden selbst befreien wollen, bieten sich dazu die Nachtstunden oder das Einzelverhör durch Urgrezz an. In der Nacht sind die orkischen Wachen fahrlässig, da sie sicher sind, dass die schwachen Menschen sich nicht

widersetzen werden. Die Helden müssen jedoch ihre Eisenketten loswerden, was durch Zauber (z. B. eine GROSSE GIER auf die orkischen Wachen, die Ketten zu öffnen und an sich zu nehmen) oder Liturgien am einfachsten ist. Auf profanem Weg müssen die Helden ohne jedes Werkzeug die Ketten entfernen, die ihre Hände fixieren. Dazu bedarf es einer Probe auf *Schlösser knacken* (*Bartschlösser*) -5. Das Öffnen der Ketten an den Füßen ist zwar leichter, wenn die Hände einmal frei sind (ohne Werkzeug nur *Schlösser knacken* (*Bartschlösser*) -1), muss aber dafür sehr unauffällig geschehen, damit den orkischen Wachen die Bewegungen nicht auffallen (Vergleichsprobe auf *Verbergen* (*Schleichen* oder *sich Verstecken*) -2 gegen die *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) der Orks, in der zweiten Nacht ist diese Probe um 1 erschwert).

Zum separaten Verhör mit Urgrezz wird ein Held allein geführt. Nur eine Wache begleitet die beiden, und der Blutkrieger löst die Ketten des Helden. Er wird lediglich mit einem Seil an den Händen gefesselt.

Die dann mögliche Flucht des Helden überrascht die Orks. Erfolg oder Misserfolg kannst du über eine Probe zu Verfolgungsjagden (siehe **Regelwerk** Seite 349) abhandeln. Ist der Held erfolgreich, hat er allerdings seine Ausrüstung zurücklassen müssen.

Mit fremder Hilfe: Befreiung durch Dritte

Einfacher ist es, wenn die anderen Helden oder Bündnisträger wie Cassiera, Silgurian oder Visalyar Gefangene befreien. Genauso können die Helden auf diese Weise die Elfen befreien, sollten sie gefangen werden.

Ein direkter Überfall auf das Lager ist vielversprechend, wenn nur ein oder zwei Helden gefangen wurden und die Orks daher zahlenmäßig kaum im Vorteil sind. Können die Helden das Lager vorsichtig auskundschaften (wofür du Proben auf *Verbergen*, *Sinnesschärfe* und *Kriegskunst* verlangen kannst), erhalten die Orks beim Angriff den Zustand *Überrascht*. Sobald drei orkische Kämpfer zu Boden gegangen oder geflohen sind, wird der Rest ebenfalls das Weite suchen und den verzweifelten Urgrezz allein zurücklassen.

In der Nacht oder zum Zeitpunkt des separaten Verhörs ist auch ein schnelles Ausschalten der Wachen und die Befreiung der geketteten Helden möglich. Dazu müssen die wenigen Wachen mit Fernkampfangriffen, Zaubern wie SOMNIGRAVIS oder PARALYSIS oder Liturgien wie SCHLAF lautlos ausgeschaltet werden. Um in die begrenzte Reichweite der Zauber oder Liturgien zu gelangen, ist ggf. eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* (*Schleichen*) gegen die *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) der orkischen Wache erforderlich. Um die Schlösser an den Ketten zu öffnen, muss zudem eine Probe auf *Schlösser knacken* (*Bartschlösser*) oder *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) -2 gelingen.

Falls es den Helden gelingt, Urgrezz einzeln zu stellen und festzunehmen, können sie auch diesen zunächst verhören und danach einen Austausch gegen die Gefangenen fordern. Urgrezz kann entweder abgepasst

werden, wenn er das Lager allein verlässt, oder gezielt zu den Helden gelockt werden. Da der Blutkrieger extrem neugierig ist, kann dies zum Beispiel durch Hexenvertraute oder magische Phänomene wie eine NEBELWAND gelingen. Um mit dem gefangenen Urgrezz die restlichen Orks vom Austausch zu überzeugen, muss den Helden eine Probe auf *Einschüchtern* (*Drohung*) gelingen.

Das Wissen des Blutkriegers

Wenn die Helden Urgrezz in ihre Gewalt bringen, können sie den Blutkrieger verhören und so mehr über Aschepelz' Pläne in Erfahrung bringen. Dies ist entweder auf profanem Wege als Verhör möglich oder durch passende Hellsichtmagie oder Liturgien.

Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Verhör*) gegen Urgrezz' Willenskraft

Unentschieden – Urgrezz preist den mächtigen Schamanen Aschepelz, der die Helden vernichten wird.

1 Netto-QS – Der Blutkrieger verrät den Lagerplatz von Aschepelz, und dass dieser derzeit ein Ritual vorbereitet, für das er ungestört sein muss.

2 Netto-QS – Zusätzlich gibt er zu, dass Aschepelz die Schwarzmagierin Ariana gefangen genommen und langsam manipuliert hat, damit sie ihm nützlich ist. Er hat ihr etwas Wissen offenbart und braucht sie für das Ritual. Er hat Urgrezz gegenüber angedeutet, dass der Blutkrieger sie als Sklavin bekommen könne, wenn er seine Sache gut macht.

Dieselben Informationen können die Helden durch Zauber wie BLICK IN DIE GEDANKEN erhalten. Um Urgrezz dazu zu bringen, an Aschepelz zu denken, muss den Helden eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (*Diskussionsführung*) oder *Überreden* (*Manipulieren*) gelingen. Als Ergebnis kannst du für die QS dieselben Resultate wie bei der Netto-QS der Vergleichsprobe ansetzen.

Ebenso könnten sie Urgrezz mit dem Zauber RESPONDAMI oder der Liturgie WAHRHEIT zwingen, ihre Fragen zu beantworten. Orientiere dich dann ebenfalls an den oben aufgeführten Antworten.

Der Riese erscheint

Haben die Helden erfolgreich **Kontakt mit Gorwindor** (siehe Seite 34) aufgenommen, erscheint der Riese schließlich bei ihrem Lager. Hatten die Helden bis hierher keinen Erfolg in den Szenen **Auf der Suche nach der Ruferin** und **Kontakt mit Gorwindor**, ist der Riese ob der verschiedenen Bündnisträger irritiert und schlecht gelaunt. Passe den Vorlesetext in dem Fall so an, dass Gorwindor bedrohlich wirkt.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Boden zittert, wie bei einer herangaloppierenden Reiter-schwadron. Doch es ist langsamer. Mächtiger. Eindrucksvoller. Cassiera wird unruhig und plustert sich auf. Die beiden Elfen Silgurian und Visalyar schauen beinahe hilfeschend zur Harpyienkönigin. Diese schaut alle Bündnisträger eindringlich an. „Es ist soweit!“, flüstert sie leise.

Dann könnt ihr ihn sehen. Schon aus der Ferne sieht er beeindruckend aus, turmhoch und aufrecht stampft er euch entgegen. In seiner Rechten schleift er einen Baumstamm mit sich. Die kleine Herde Steppenrinder, die eben noch friedlich gegrast hat, nimmt panisch Reißaus, als er in ihre Nähe kommt. Neunfinger. Gorwindor der-das-Andenken-wahrt.

Der Riese hält auf euch zu und bleibt etwa zwei Dutzend Schritt vor euch stehen. Er fixiert euch mit seinen mächtigen Augen. Cassiera flattert auf, doch dann beherrscht sie sich und stakt ihm langsam entgegen. Vor dem Riesen kniet sie nieder und senkt ihr Haupt.



1 Gorwindor der-das-Andenken-wahrt/Neunfinger

Kurzcharakteristik: brillanter Wächter, uralter Riese, loyal und treu, verabscheut Orks

Motivation: Gorwindor wacht über die Ruhe der toten Riesen. Dem Bündnis fühlt er sich verpflichtet, da er seinen Teil des Handels bereits erhalten hat.

Agenda: zunächst keine besondere, Gorwindor lebt allein und will nicht gestört werden; Im Finale sieht er sein Lebenswerk, die Wacht über die Toten, bedroht und will dies mit allen Mitteln verhindern.

Funktion: eine mächtige Naturgewalt, die es mittelfristig für den Kampf gegen die Orks zu gewinnen gilt

Hintergrund: Gorwindor ist einer von drei Riesen, die im Orkland leben. Seit Jahrtausenden geht er einer Aufgabe nach, von der kaum jemand etwas ahnt: Er wacht über mehrere Riesengräber und bewahrt so das Andenken und die Historie seines Volkes. Dies wurde vor rund 5.000 Jahren den Hochelfen gewahr, die ihn durch den Einsatz von Caseya die-vom-Bündnis-singt zu einem Bund gegen die Orks bewegen konnten. Selbst Gorwindor erinnert sich heute kaum noch an das Bündnis, auch wenn der Ruf ihm seltsam vertraut vorkommt. Die Menschen kennen den Riesen als Neunfinger. Sein Daumen wurde vor vielen Jahren von einem menschlichen Heiler amputiert und diesem als Dank vom Riesen überlassen. Nicht nur deshalb ist Gorwindor/Neunfinger Menschen grundsätzlich wohlgesonnen.

Darstellung: Spreche mit tiefer, grollender Stimme und wenigen Worten. Mache Pausen und bilde nur kurze Sätze. Wenn du in Rage gerätst, schlage auf den Tisch oder mache mit den Armen eine Bewegung, als wolltest du kleine Orks und Menschen vor dir zur Seite wischen.

Besonderheiten: Gorwindor ist einer der sieben verbliebenen Riesen Aventuriens. Er hat große Ereignisse

Gorwindor der-das-Andenken-wahrt/Neunfinger

MU 20 KL 11 IN 16 CH 13

FF 12 GE 12 KO 35 KK 40

LeP 1.000 SK 5 AsP – ZK 9

KaP – AW 7 GS 10 INI 17+1W6

Schips: 3

Besonderheit: Gorwindor ist ein riesiger Gegner (gegen seine Angriffe ist nur ein Ausweichen möglich).

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Faust, mittelgroßer Baum), Rundumschlag I (Faust, mittelgroßer Baum), Wuchtschlag I-III (Faust, mittelgroßer Baum)

Sprachen: Riesisch III, Garethi II, Isdira III, Oloarkh II

Schriften: –

Mittelgroßer Baum: AT 14 PA 11 TP 4W6+12 RW lang

Faust: AT 17 PA 13 TP 3W6+6 RW mittel

RS/BE: 3/0

Talente:

Körper: Klettern 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 18, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 16, Singen 3, Sinnesschärfe 8, Zechen 6

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 5, Betören 2, Einschüchtern 17, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Willenskraft 13

Natur: Fährtensuchen 10, Fesseln 5, Orientierung 12, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 10, Wildnisleben 12

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 8, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 6, Magiekunde 5, Sagen & Legenden 10, Spährenkunde 4, Sternkunde 5

Handwerk: Heilkunde Gift 5, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 5, Lebensmittelbearbeitung 8, Lederbearbeitung 5, Malen & Zeichnen 4, Steinbearbeitung 7, Stoffbearbeitung 3

Rituale: Gorwindors Bündnisruf 17 (inkl. aller Ritualerweiterungen)

Ausrüstung: Gorwindor ist lediglich in einige Felle gehüllt und trägt als Waffe einen Baumstamm mit sich herum.

Kampfverhalten: Gorwindor attackiert seine Gegner wutentbrannt und setzt dabei bevorzugt Rundumschläge ein. Er vernachlässigt die Deckung und erzwingt in der Regel durch zusätzliche Wuchtschläge ein schnelles Kampfbende.

Flucht: Gorwindor hat seit Jahrtausenden keinen Kampf mehr verloren und verschwendet keinen Gedanken an eine Flucht.

Schmerz +1 bei: 750 LeP, 500 LeP, 250 LeP, 5 LeP oder weniger



Verhandlung mit Gorwindor

Falls der Riese ungehalten ob der verschiedenen Rufe ist, sind alle Proben der Helden im Umgang mit ihm zunächst um 2 erschwert. Grundsätzlich muss jeder Bündnisträger – einschließlich Cassiera – eine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) ablegen, um mit dem Riesen zu sprechen.

Die Helden sind nur Zuschauer?

Eigentlich wird Cassiera als erste Bündnistägerin das Gespräch mit dem Riesen führen. Dies führt aber dazu, dass die Helden nur zusehen und allenfalls der Harpyienkönigin ein paar Argumente mit an die Hand geben können.

Willst du die Helden mehr in den Fokus rücken, kann Gorwindor nach der ersten Antwort von Cassiera das Gespräch mit ihr abbrechen und auf die Helden lenken:

„An dich erinnere ich mich nun, Elfe. Aber was führt euch Menschen zu mir und was ist euer Wunsch?“



auch längst vergangener Zeiten persönlich miterlebt (sofern sie in der Nähe des Orklands stattgefunden haben) und kann Helden davon berichten, wenn sie sein Vertrauen gewonnen haben.

Schicksal: Gorwindor überlebt das Abenteuer und erneuert das Bündnis mit den Elfen (und Menschen). Der gemeinsame Kampf mit ihnen gegen die Orks wird in einer späteren Publikation beschrieben.

»Der Ruf kommt mir bekannt vor. Wer seid ihr?«

»Er stört die Ruhe der Toten. Das wird er büßen!«

Gorwindor wird den Bündnisträgern einige Fragen stellen. Je nach Spielstil deiner Gruppe kannst du die hervorgebrachten Antworten bewerten oder Proben verlangen. Ist der Riese den Helden wohlgesonnen, reichen ihm zwei Antworten oder insgesamt 3 erreichte QS. War er zunächst ungehalten, bedarf es aller vier Antworten oder insgesamt 7 erreichter QS.

Die Fragen des Riesen

Wähle aus den folgenden Fragen nach Belieben die aus, die für deine Gruppe am besten passen:

„Ich war bereit, ein Bündnis mit Elfen zu schließen. Deren Zeit ist vergangen. Wieso glaubt ihr, dass ich das Bündnis nun mit euch schließe?“

Mögliche Antwort: „Der Sinn des Bündnisses hat die Zeit überdauert. Die Orks bedrohen die Menschen so, wie sie einst die Hochelfen bedrohten. Und du gabst dein Versprechen Caseya, die es nun einfordert!“

Probe: *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) +1

„Ihr seid nicht die Ersten, die mich rufen. Das Flüstern der Menschenfrau kam früher. Wieso sind die Bündnisträger nicht geeint?“

Mögliche Antwort: „Das Bündnissymbol aus deinem Blut hat die Bündnisträger auserwählt. Die Magierin entzieht sich noch der Gemeinschaft, doch wenn es dein Wille ist, werden wir ihr die Hand zum Bündnis reichen.“

Probe: *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) (wenn die Helden Ariana wirklich integrieren wollen) oder *Überreden* (Manipulieren) –2 (wenn sie dies dem Riesen nur weismachen wollen)

„Wieso ruft ihr mich jetzt?“

Mögliche Antwort: „Caseya hat gesehen, dass die Zeit gekommen ist. Die Orks, unsere gemeinsamen Feinde, sind auf der Spur des Bündnisses und wollen es für sich nutzen. Genau jetzt bereitet der mächtige Schamane Aschepelz etwas vor!“

Probe: *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) (erleichtert um bis zu 3 Punkte, je nachdem wie viel die Helden schon von Aschepelz' Plänen wissen)

„Wenn wir das Bündnis schließen, helfe ich Menschen und Elfen. Was ist, wenn ich die Hilfe der Bündnisträger benötige? Werdet ihr kommen, wenn ich rufe?“

Mögliche Antwort: „Ja, wenn dein Ruf dem Sinn des Bündnisses folgt!“

Probe: keine erforderlich, gilt als Erfolg mit 2 QS, (sofern die Helden den Riesen nicht anlügen wollen) oder *Überreden* (Herausreden) –1 (wenn sie den Riesen belügen)

Schließlich erkennt der Riese die Helden als Bündnisträger an und gewährt ihnen sein Vertrauen:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Riese wiegt nach eurer letzten Antwort bedächtig seinen Kopf hin und her. Dann geht er in die Knie und beugt sich vor. Sein riesiges Gesicht verbleibt nur einen halben Schritt vor Cassiera, und die sonst so stolze wie mutige Harpyienkönigin beginnt zu zittern.

Schnell tritt Visalyar hinter sie und legt seine Hand auf ihren Rücken. „Wir Bündnisträger stehen an deiner Seite, Königin!“, flüstert er. [Abwarten, ob die Helden dies nachmachen]

Als Silgurian sich als Letzter dem Bund anschließt, scheint Gorwindor zufrieden zu sein.

„Diese Bündnisträger sind geeint. Die Letzte von ihnen wird sich dem Bund nicht ewig verwehren können!“

Dann erhebt sich Gorwindor und stößt einen lauten Schrei aus, der über die Weiten des Orklands hallt.



Gorwindor befragt die Bündnisträger anschließend zu den bisherigen Ereignissen. Insbesondere von Cassiera will er wissen, was mit der Bündnissängerin Caseya geschah. Die Spieler können so noch einmal alle Fakten rekapitulieren und zusammentragen, was sie von Aschepelz wissen, ehe es ins große Finale der beiden Donnerwacht-Abenteuer geht.

Die Geschehnisse überschlagen sich

Gorwindor hat die Bündnisträger anerkannt und ist bereit, das Bündnis neu zu schließen. Dies spürt auch Ariana, die sich sofort Aschepelz anvertraut. Der Schamane ist durch den Schrei des Riesen bereits alarmiert und beginnt nun hektisch sein Ritual einzuläuten, sofern nicht sowieso gerade die elf Tage abgelaufen sind (siehe Kasten auf Seite 28). Damit geht es direkt weiter.

Es ist vollbracht

Dieses Kapitel kann auf dreierlei Arten enden: Entweder sind die elf Tage der Vorbereitung durch Aschepelz verstrichen, die Helden haben den Schamanen durch einen Erfolg im Abschnitt **Die Spur des Schamanen** dazu gezwungen, sein Ritual um zwei bis drei Tage vorzuziehen (welche dann verstrichen sind) oder die Helden haben erfolgreich Gorwindor gerufen und damit den Schamanen ebenso zu einem überstürzten Ritual gezwungen.

Sobald die Zeremonie abgeschlossen ist (also entweder am Morgen des zwölften Tages oder etwa zwei Stunden, nachdem die Helden Gorwindor überzeugen konnten), eilt Aschepelz zum Riesengrab, wo sich die Mumien kurz darauf erheben.

Die Reaktion des Riesen

Gorwindor bemerkt das Ritual, ohne dies näher einordnen zu können. Sobald aber Aschepelz das Grab aufstößt

Die Ritualprobe des Schamanen

Um die Mumien zu erwecken, wirkt Aschepelz die Zeremonie TAIRACHS MACHTVOLLE ERHEBUNG VON UNTOTEN in einer ausgedehnten Fassung. Wie schwer dies für ihn ist, hängt wesentlich von den Erfolgen der Helden ab. Läuft alles nach Plan, ist die Zeremonie für Aschepelz erleichtert:

- ☛ 2, da der Mond, Zeichen des Tairach, optimal für die Erhebung von Untoten steht
- ☛ 1, da auch die Sterne günstig für das Ritual stehen
- ☛ 1, da Aschepelz in seinem Lager einen tairachgeweihten Findling als Zeremonialort nutzt
- ☛ 1, da Ariana durch ihre Rufe und ggf. Manipulationen den Wache haltenden Gorwindor ablenkt
- ☛ 1, da er die üblicherweise 2 Stunden dauernde Zeremonie auf 8 Stunden verlängert
- ☛ 1, da er seine Knochenkeule als Zeremonialgegenstand führt (siehe Seite 62)

Zudem ist die Probe für jeden Misserfolg der Helden um 1 erleichtert, für je zwei Teilerfolge der Helden um 1 erleichtert und für jeden Erfolg der Helden um 1 erschwert (alles kumulativ).

Neben ihren Erfolgen konnten die Helden Aschepelz eventuell zusätzlich behindern (kumulativ zu den Modifikatoren oben):

- ☛ -1 / -2 / -3, wenn das Ritual 2 / 4 / 6 oder mehr Tage vorgezogen werden musste, da der Mond dann noch nicht günstig steht

und die Mumien sich erheben, spürt der Riese als Wächter des Grabes den Frevel.

Er will sofort aufbrechen und fordert von den Bündnisträgern, ihm zur Seite zu stehen. Sollten die Helden nicht beim Riesen sein, passe den folgenden Text dahingehend an, dass die Helden einen Bündnisruf des Riesen erhalten, der ihre Unterstützung einfordert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich springt der Riese auf und schaut mit hasserfüllem Blick an euch vorbei. Er hebt seine Faust und schüttelt sie drohend, dann stößt er einen Schrei aus, der euch durch Mark und Bein geht.

„Was erlaubst du dir, Schwarzpelz? Das wirst du büßen, Störer der Totenruhe!“

Er springt einen Satz nach vorne und hält dann inne. Mit einem Ruck dreht er sich zu euch um und fixiert Cassiera.

„Die Zeit des Bündnisses ist gekommen, Bündnissängerin. Ich, den ihr Gorwindor oder Neunfinger nennt, fordere die Unterstützung der Bündnisträger ein. Der Schamane der Schwarzpelze hat die Totenruhe derer gestört, über die ich seit Jahrtausenden wache. Kommt und haltet ihn auf. Kommt zum Bündnis der Wacht!“

[An die Bündnisträger] Ihr spürt, wie das Bündnissymbol auf eurer Haut zu pochen beginnt. Der Wille des Riesen spricht aus ihm. Seid ihr bereit für das Bündnis?

- ☛ -1 / -2, wenn das Ritual eine ungerade / gerade Anzahl an Tagen vorgezogen werden musste, da dann gänzlich andere Sternkonstellationen vorherrschen
- ☛ -1, wenn sie Aschepelz durch einen Erfolg im Abschnitt **Die Spur des Schamanen** vom tairachgeweihten Findling vertreiben konnten
- ☛ -1, wenn die Helden einen Erfolg im Abschnitt **Auf der Suche nach der Ruferin** erzielen oder Gorwindor überzeugen konnten, sodass der Riese nicht abgelenkt ist
- ☛ -1, wenn das Ritual vorgezogen werden muss, da er die Zeremonie auf 30 Minuten verkürzt

Lege mit dem insgesamt ermittelten Modifikator die Probe für Aschepelz ab (und setze wenn nötig auch Schips ein, um erfolgreicher zu sein).

Die so erreichten QS verbessern die Werte der Mumien im Finale (kumulativ):

- 1 QS – Aschepelz gelingt es, eine Mumie zu erwecken (keine Modifikation)
- 2 QS – Alle erhobenen Mumien erhalten eine offensive Verbesserung (**Regelwerk** Seite 264: +2 AT, +4 TP)
- 3 QS – Aschepelz gelingt es, eine zweite Mumie zu erwecken
- 4 QS – Alle erhobenen Mumien erhalten eine defensive Verbesserung (**Regelwerk** Seite 264: +2 PA, +2 RS, +10 LeP)
- 5 QS – Aschepelz gelingt es, eine dritte Mumie zu erwecken
- 6 QS – Die Mumien erhalten eine weitere offensive Verbesserung (+2 AT, +4 TP)

Der Weg zum Grab

Sobald die Helden signalisiert haben, dass sie an seiner Seite sind, bricht Gorwindor zum Riesengrab auf. Cassiera fliegt an seiner Seite, doch die restlichen Helden dürften Probleme haben, der Geschwindigkeit des rennenden Riesen zu folgen.

Die Spuren des Riesen sind aber unübersehbar, sodass sie ihr Ziel ohne Schwierigkeiten erreichen können. Da der Riese sich vor ihnen den Weg durch das Orkland gebahnt hat, gibt es keine Hindernisse mehr, die ihnen im Weg stehen. Du kannst versprengte Herden von Stepperrindern, ein zerstörtes Orklager und einen verängstigten Minotauren, eine Kreatur zur Hälfte Ork, zur Hälfte Stier, in deine Beschreibungen einflechten, um die Verwüstung zu beschreiben, die ein Riese anrichten kann.

Ein letztes Scharmützel

In der Nähe des Grabes hat Aschepelz ein Dutzend seiner Krieger postiert, um Eindringlinge wie die Helden aufzuhalten. Wenn du deinen Helden noch vor dem eigentlichen Finale einen Kampf servieren willst, den sie auf Augenhöhe führen können, erwarten (Anzahl der Helden +3) der Orks die Helden. Die restlichen wurden von Gorwindor weggefeht, als dieser sich seinen Weg gebahnt hat.

Genauso gut kann Gorwindor diese Orks auch kurzerhand in seiner Wut zerfetzt haben, sodass die Helden lediglich über die Leichen der Krieger stolpern.

Vor dem Grab treffen sie zum großen Finale auf den Riesen. Dieser ist verwirrt, da er den Eingang zum Grab nicht findet: eine magische Illusion verbirgt ihn.

MIT RIESENMACHT UND GEISTERWIRKEN



»Sieh meine Macht und begreife, Menschenweib. Halte mir den Riesen und deine Menschenfreunde vom Leib, und ich werde dich lehren, solche Rituale zu wirken. Versage dabei, und du wirst mir als untote Dienerin zu eigen sein!«

—der Schamane Aschepelz zur Schwarzmagierin Ariana Melthaniem, direkt vor dem Finale

»Jahrtausende habt ihr geruht, und ihr werdet weiter ruhen. Ich bin der Wächter, und dieser Schwarzpelz wird für seinen Frevel büßen!«

—der Riese Gorwindor zu den untoten Riesenmumien, im Finale

»Drei Riesen gegen einen. Die drei verspüren weder Schmerz noch Erschöpfung. Ich denke, das Ende des Wächters ist nah. Nur zu, dann werde ich einen vierten Untoten beherrschen.«

—der Schamane Aschepelz zu sich selbst, im Finale

Das dritte Kapitel ist der fulminante Abschluss der Donnerwacht-Bände. In dem uralten Riesengrab, dessen Hüter Gorwindor eigentlich ist, hat Aschepelz drei Mumien der Riesen erhoben und lässt diese gegen Gorwindor kämpfen. Dadurch ist der Riese zu beschäftigt, um sich gegen Aschepelz zu stellen, sodass dies die Aufgabe der Helden und Bündnisträger ist.

Doch der Schamane hat vorgesorgt, sodass den Helden ein harter Kampf bevorsteht. Nur wenn es ihnen gelingt, die scheinbar abtrünnige Bündnisträgerin Ariana für sich zu gewinnen, deren Zauber Aschepelz schützen, kann das Bündnis obsiegen und endgültig geschlossen werden.

Ein wahrhaft riesiger Kampf

Das Grab der Riesenmumien

Das Grab liegt in den Ausläufern der Ogerzähne. Es wurde bislang von zwei schweren **Steinquadern (01)** geschützt, die nun zerbrochen neben dem etwa 5 Schritt hohen und 3,5 Schritt breiten Eingang liegen. Das Grab selbst ist eine gigantische Höhle, die etwa 10 Schritt hoch, bis zu 20 Schritt lang und 15 Schritt breit ist. Drei natürliche **Säulen (02)**, die jeweils fast zwei Schritt durchmessen, tragen die Höhlendecke und bieten Deckung im Kampf. Drei Riesen wurden hier aufrecht sitzend begraben und sind durch die Zeit zu Mumien konserviert. An ihren drei **Grabstellen (03)** wurden mittlerweile mehrere über einen Schritt durchmessende Steine zur Seite geschoben, als sich die Mumien nach ihrer Erweckung erhoben haben. •○•••

• Falls Aschepelz bei der Erhebung der Mumien nur 1 QS erzielt hat, sind lediglich zwei Mumien erweckt.



Die Steine, die ehemals die toten Riesen bedeckt haben, bilden nun Geröllhaufen.

Am hinteren Ende der Höhle liegt auf etwa vier Schritt Höhe ein kleines **Plateau (04)**, das man über den Geröllhaufen der Grabstelle davor erreichen kann. Auf diesem Plateau halten zwei Elitekrieger von Aschepelz und ein Blutkrieger Wache. Vom Plateau aus kann man über weitere Steine, die entfernt an eine Treppe erinnern, nach oben zum **Ritualplatz (05)** des Schamanen gelangen, der etwa 4 auf 6 Schritt groß und gut 2 Schritt hoch ist.

Die Gegner: Aschepelz und seine Schergen

Aschepelz selbst hat sich zum Ritualplatz (05) zurückgezogen, der für die Riesen nur schlecht zu erreichen ist. Er konzentriert sich darauf, den Mumien Befehle zu geben, und greift daher nur dann in den Kampf ein, wenn er selbst angegriffen wird oder das Blatt sich zu wenden droht.

Der Schamane wird von der Schwarzmagierin Ariana sowie einem Blutkrieger geschützt, zudem halten drei Elitekrieger direkt bei ihm Wache. Auf dem unter ihm liegenden Plateau (04) bewachen zwei weitere Elitekrieger und ein Blutkrieger den Aufstieg zum Schamanen. Drei weitere Elitekrieger stehen an den Grabstellen (03) bei den Riesenmumien.

Was macht Aschepelz?

Beachte für den Finalkampf, dass Aschepelz aufgrund des vorangegangenen Rituals nur über einen geringen Teil seiner Karmaenergie verfügt. Je nachdem wie schwer du das Finale gestalten willst, sollte seine Karmaenergie zwischen 15 KaP und 30 KaP liegen.

Der magische und karmale Schutz des Schamanen

Sobald Gorwindor versucht, in das Grab einzudringen, befiehlt Aschepelz Ariana ihn mit magischen Mitteln zu schützen.

- Ariana wirkt einen (stationären) **DISRUPTIVO**. Will sie selbst zaubern, verlässt sie kurzerhand den Wirkungsbereich.
- Der Schamane selbst ist durch die Sonderfertigkeit **Schild des Glaubens** (siehe Seite 63) zusätzlich gegen Zauberei und karmales Wirken geschützt.
- Kommt es zu direkten Angriffen – auch Fernkampf – der Helden, wirkt Aschepelz die Liturgie **HERBEIRUFUNG VON TAIRACHS DIENERN (NEBELKRÄHEN)** in der Erweiterung *Nebelkrähenschar*.
- Attackieren die Helden ihn verstärkt mit Magie, gegen die Arianas Maßnahmen nicht ausreichen, schützt sich Aschepelz mit der Liturgie **MAGIESCHUTZ**.

Herbeirufung von Tairachs Dienern (Nebelkrähen)

Nebelkrähen gelten als Boten des orkischen Totengotts Tairach. Seine Diener sind in der Lage, sie herbeizurufen und auf Gegner zu hetzen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Diese Liturgie ruft Nebelkrähen herbei. Die Tiere stehen unter vollständigem Einfluss des Geweihten und gehorchen seinen Befehlen. Es erscheinen QS+1 Nebelkrähen aus dem Nichts.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 32 Schritt

DAS RIESENGRAB

- 01 Steinquader
- 02 Säulen
- 03 Grabstellen
- 04 Plateau
- 05 Ritualplatz



Wirkungsdauer: QS Tage
Zielkategorie: Tiere (Nebelkrähen)
Steigerungsfaktor: C

Liturgieerweiterung:

- ☛ **Nebelkrähenschar** (FW 12, 4 AP): Pro vollen fünf Nebelkrähen um den Geweihten des Tairach erhöht sich die Sichtbehinderung um 1 bis zu einem Maximum von 4. Die Liturgie kann mehrfach gewirkt werden.

Nebelkrähe

MU 12 KL12 (t) IN 12 CH 11

FF 12 GE 11 KO 6 KK 8 (k)

LeP 5 AsP – KaP – INI 15+W6

VW 7 SK –1 ZK –4 GS 4/17 (am Boden / in der Luft)

Schnabel und Klauen: AT 12 TP 1W6 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Schnabel und Klauen), Flugangriff (Schnabel und Klauen), Kampfreflexe I, Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 11, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 10, Verbergen 6, Willenskraft 4

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Kampfverhalten: Die Nebelkrähen gehorchen Aschepelz und schützen ihn, indem sie um ihn herum fliegen und so Angriffe auf ihn erschweren. Kommt es zum Nahkampf gegen Aschepelz, stürzen sie sich auf die Angreifer.

Flucht: Diese Nebelkrähen fliehen nicht.

Schmerz +1 bei: 5 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere)

- ☛ **QS 1:** Nebelkrähen leben meist in großen Schwärmen.
- ☛ **QS 2:** Sie sind Allesfresser, greifen aber üblicherweise keine Menschen an.
- ☛ **QS 3+:** Nebelkrähen sind eher feige und fühlen sich schnell eingeschüchtert.

Angriff auf ungeschützte Stellen (Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, kann Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Die Attacke ist um 2 erschwert. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin.

Erschwerenis: –2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Liturgieerweiterungen

Wer in einer Liturgie einen bestimmten FW erreicht hat, kann mittels AP eine Liturgieerweiterung erlernen. Diese Erweiterung verändert die bestehende Liturgie, sie muss vor dem Einsatz der Liturgie angekündigt werden, die ansonsten ganz regulär wie die Grundliturgie durchgeführt wird. Einige Liturgieerweiterungen bauen aufeinander auf und müssen in der richtigen Reihenfolge erworben werden.

Aschepelz' Strategien

Der Schamane ist sehr auf das Ritual konzentriert, greift vereinzelt aber direkt ein. Dafür kann er die folgenden Schamanenfertigkeiten nutzen:

Verstärkung rufen: Wenn du deinen Spielern etwas Abwechslung bieten willst, kann Aschepelz zu Beginn des Kampfes (wenn Gorwindor versucht in die Höhle einzudringen) mit der Liturgie OGERRUF einen der in der Nähe befindlichen Menschenfresser herbeirufen, der sich auf die Helden stürzt.

Ogerruf

Ein Schamane des Tairach kann einen Oger herbeirufen, der dem Schamanen gehorcht und ihm im Kampf beisteht.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Durch diese Liturgie kann der Schamane einen Oger herbeirufen, der während der Wirkungsdauer einfache Befehle ausführt, wie Wache zu halten oder für ihn zu kämpfen. Der Ruf geht unhörbar für alle anderen Wesen bis zu sieben Meilen in alle Richtungen vom Schamanen aus, wird aber nur von dem Oger gehört, der dem Schamanen am nächsten ist. Befindet sich kein Oger innerhalb eines Radius von sieben Meilen um den Schamanen herum, passiert nichts. Sollte der Oger nicht weit entfernt vom Schamanen sein, entscheidet der Meister, wie lange der Oger braucht, bis er den Schamanen erreicht. Sollte der Oger außerhalb der Sichtreichweite sein, kann der Meister mit 1W6 bestimmen, wie weit der Oger entfernt ist bzw. wie lange er braucht, um zu diesem zu gelangen (1: 2W6+8 KR, 2-6: Würfelergabe x 5 Minuten).

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Steigerungsfaktor: C

Die Elite stärken: Der Schamane hat um sich bereits seine besten Kämpfer geschart, die er bei schnellen Erfolgen der Helden aber noch weiter stärken kann. Dazu nutzt er die Liturgie BRAZORAGHS KRIEGER.

Brazoraghs Krieger

Der Schamane kann seine Kämpfer stärken und in die Lage versetzen, fürchterliche Hiebe auszuteilen.

Probe: MU/MU/IN

Oger

Größe: 2,60 bis 2,80 Schritt

Körpergröße

Gewicht: 200 bis 250 Stein

MU 16 **KL** 6 **IN** 10 **CH** 8

FF 10 **GE** 12 **KO** 20 **KK** 22

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

AW 6 **SK** –1 **ZK** 5 **GS** 8

Waffenlos: **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6+8 **RW** mittel

Oger-Keule: **AT** 9 **PA** 7 **TP** 2W6+7 **RW** lang

Großer Stein: **FK** 10 **LZ** 3 **TP** 2W6 **RW** 4/20/32

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Oger-Keule), Schildspalter (Waffenlos, Oger-Keule), Wuchtschlag I (Waffenlos, Oger-Keule)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 9, Menschenkenntnis 0, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Überreden 0, Verbergen 2, Willenskraft 1

Anzahl: 1 oder 2W3 (Ogerfamilie)

Größenkategorie: groß

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Oger fressen gerne Menschen und andere Zweibeiner. Sie sind fast immer hungrig und auf der Suche nach Beute. Meist versuchen sie sich an ihr Opfer heranzuschleichen, treiben es in die Enge und versuchen es mit Keulenhieben zu erledigen. Wenn sie mit einem mächtigen Schlag einen Gegner auf den Boden befördert haben, nutzen sie in der Regel Wuchtschläge, um ihr Opfer zu erledigen, auch wenn dies ihre Trefferwahrscheinlichkeit senkt.

Flucht: Oger fliehen nicht. Sie sind zu dumm dafür. Schlaue Exemplare fliehen beim Verlust von 75 % ihrer LeP.

Sonderregeln:

Fressgier: Sollte der Oger Hunger haben, so muss er beim Anblick eines fressbaren Zweibeiners (etwa einem Menschen) eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 5 bestehen, um nicht sofort seinen Fressgelüsten nachzugehen.



Wirkung: Der Geweihte wählt vor dem Wirken der Liturgie ein Ziel aus (inklusive sich selbst), das bis zum Ende der Wirkungsdauer +1 AT, +2 TP und die Sonderfertigkeit Mächtiger Schlag (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 149) erhält.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Steigerungsfaktor: B

Einzelne Helden schwächen: Schließlich kann Aschepelz durch den Einsatz der Liturgie *Schlaf* oder mit Hilfe seiner Schamanenkeule den gefährlichsten Helden schwächen. Die Keule ist ein Zeremonialgegenstand (siehe Seite 62) und Aschepelz verfügt über eine Son-

derfertigkeit, die er im Notfall einsetzt. Da er sich dabei auch selbst schwächt, geht er sehr behutsam damit um.

Fokus der Verwirrung

Wirkung: Der Schamane kann auf bis zu 32 Schritt ein Ziel (nur Lebewesen) benennen. Dieses erleidet 1 Stufe *Verwirrung*. Die Wirkung tritt auch ein, wenn das Ziel üblicherweise keine *Verwirrung* erhalten könnte. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance* (siehe Seite 62).

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Tairachkult)

Der Kampf beginnt

Zunächst muss es Gorwindor und den Helden gelingen, in das Grab zu gelangen. Dieses wurde von Ariana durch einen *OCULUS ILLUSIONIS* verborgen. Von außen wirkt es wie eine bizarre Felsformation, die Gorwindor noch nie gesehen hat. Der Riese ist so aufgebracht, dass er die Illusion nicht durchschaut. Er trampelt vor den Felsen auf und ab und sucht nach den Steinblöcken, die er kennt, weil er sie selbst vor das Grab geschoben hat. Wenn die Helden den Boden betrachten, kann ihnen auffallen, dass einzelne Bruchstücke von Steinblöcken dort liegen und in den Fels übergehen. Gelingt ihnen daraufhin eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) gegen Arianas Zauber, erkennen sie die Illusion. Sobald der erste Held die vermeintliche Wand durchschreitet, wird Ariana den (aufrechterhaltenden und somit kostenintensiven) Zauber fallenlassen.

Gorwindors Vorstoß

Kaum, dass der Riese die Täuschung erkennt, stürmt er in die Höhle, um dem Ritual ein schnelles Ende zu setzen. Passe die Szene an, wenn Aschepelz nur zwei statt drei Mumien erheben konnte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als sich die magische Täuschung auflöst, erkennt ihr die Höhle – und das Wirken des Schamanen. Ein weiterer Riese steht in der Höhle und bewegt sich etwas schwerfällig. Seine ledrige Haut ist rissig, an verschiedenen Stellen ragen die gewaltigen Knochen heraus. Der Riese ist seit Jahrhunderten tot und wurde von Aschepelz zum Unleben erweckt!

Gorwindor stürzt an euch vorbei in die Höhle und schreit etwas Unverständliches. Hinter ihm könnt ihr einen zweiten Riesen erkennen, der ebenfalls vom Tode erhoben wurde. Vor den beiden Riesenmumien halten zwei orkische Krieger Wacht, die Gorwindor ergreift und gegen die Wand der Höhle schleudert. Dann packt er die erste Mumie und drückt sie zu Boden. Überraschend schnell verpasst der zweite untote Riese Gorwindor einen Hieb, dem der Wächter nur mit Mühe ausweichen kann – nur um aus dem Hintergrund von einem dritten untoten Riesen attackiert zu werden, dessen Kopfstoß Gorwindor zurücktaumeln lässt.



Gorwindor hat gegen die drei Riesenmumien einen schweren Stand und braucht die Unterstützung der Helden, die zwar ihrerseits kaum gegen die untoten Riesen bestehen, diese aber ablenken können.

Szenen des Kampfes

Den Kampf im Riesengrab kannst du nach Belieben ausschmücken. Sieh die folgenden Szenen als Anregung und beschreibe dabei den Kampf Gorwindors gegen die untoten Riesenmumien im Hinter- bzw. Vordergrund. Allein der Kampf dieser Naturgewalten lässt immer wieder Steine regnen oder riesige Gliedmaßen auf die Helden einschlagen, wodurch diese zwischen 2W6 und 4W6 TP erhalten. Bei einer gelungenen Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) werden QS W6 vom Schadenswurf ignoriert (beginnend mit dem größten Ergebnis). Ebenso kann die Höhle erbeben, wenn die Riesen sich gegenseitig gegen die Wände zu schleudern ver-

Untote Riesenmumie

Größe: 7,50 bis 8,00 Schritt

MU 20 **KL** 1 **IN** 10 **CH** 10

FF 8 **GE** 10 **KO** 22 **KK** 40

LeP 500 **AsP** – **KaP** – **INI** 8+1W6

SK 1 **ZK** 8 **AW** 5 **GS** 4

Waffenlos: **AT** 9 **PA** 5 **TP** 3W6+6

RW mittel

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos), Vorstoß (Waffenlos), Wuchtschlag I (Waffenlos)

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Einschüchtern 12, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 14, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 11, Sinnesschärfe 6, Überreden 0, Verbergen 0, Willenskraft 9

Größenkategorie: riesig (gegen ihre Angriffe ist für die Helden nur Ausweichen möglich)

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Kampfverhalten: Gegen Gorwindor setzen sie bisweilen einen Vorstoß oder Wuchtschlag ein, gegen Helden regelmäßig Mächtige Schläge. Sie lassen sich leicht ablenken und folgen schwerfällig dem neuen Ziel, werden jedoch regelmäßig von Aschepelz dazu gezwungen, sich wieder Gorwindor zu widmen.

Flucht: Die Mumien kämpfen, bis das Ritual unterbrochen wird.

Schmerz +1 bei: keine Schmerzustufen als Untote



suchen. Gelingt den Helden dann keine Probe auf *Körperbeherrschung* (Balance) mit einer Erschweris bis zu 3 Punkten, erhalten sie den Status *Liegend* und sollten im Wiederholungsfall nur bei einer gelungenen Probe auf *Willenskraft* (Bedrohungen standhalten) in der Lage sein, direkt wieder einzugreifen.

Wenn deine Helden das untere Plateau erobert haben oder du das Finale forcieren willst, gehe in den nächsten Abschnitt **Die Bündnisträger werden vereint** über (siehe Seite 55).

Ausfall gegen den Schamanen

Vielsprechend aus Sicht der Helden ist ein schnelles Ausschalten des Drahtziehers, also ein direkter Angriff auf Aschepelz. Dieser ist zu Beginn des Kampfes etwa 30 Schritt von den Helden entfernt und hält sich zudem etwas oberhalb von ihnen am Ritualplatz auf. Damit ist er zumindest teilweise in Deckung und gilt zunächst als kleines Ziel für Fernkampfangriffe (Probe –4).

Magische Angriffe müssen unter Umständen seine SK oder ZK überwinden, zudem befindet er sich in einer Zone des **DISRUPTIVO**. Sollte er dennoch magischen oder karmalen Schaden erleiden, wird dieser aufgrund der Sonderfertigkeit Schild des Glaubens um seine SK (2 Punkte) reduziert.

Zudem wird Aschepelz nach dem ersten wütenden Ansturm von Gorwindor noch von sechs Elitekriegern, zwei Blutkriegern und der Schwarzmagierin Ariana beschützt. Um ihn in den Nahkampf zu verwickeln, müssen die Helden zunächst das Plateau erstürmen. Dieses ist ein enger

Ort, der von einem Blutkrieger und zwei Elitekriegern geschützt wird. Ein dritter Krieger, der zunächst in der Höhle Wache gehalten hat, versucht, sich ebenfalls dorthin zurückzuziehen, kann von den Helden aber durch eine gelungene Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (Provokation) gegen seine Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) zum Kampf gegen sie in der Höhle verleitet werden.

Auch wenn Aschepelz zu diesem Zeitpunkt kaum besiegt werden kann, ist eine Störung seiner Aktivitäten durchaus möglich. Sollten die Spieler darüber nachdenken, kannst du eine entsprechende Probe verlangen.

Probe auf Magiekunde (Rituale) –1 oder Götter & Kulte (Tairach) –2

1 QS – Das Ritual zur Erweckung der Mumien hat den Schamanen viel Kraft gekostet.

2 QS – Zwar scheinen die Mumien seinen Befehlen zu gehorchen, aber um sie gezielt einzusetzen, muss sich der Schamane konzentrieren.

3 QS – Eine Störung seiner Sicht oder Ablenkung der Konzentration wird zumindest kurzfristig dazu führen, dass die Mumien planlos agieren.

Gelingt es den Helden, den Schamanen abzulenken oder eine Sichtbarriere (z. B. durch Zauber wie NEBELWAND) zu errichten, stellen die Mumien für 1W6 Kampfrunden ihre Angriffe irritiert ein. Dies nutzt Gorwindor, um sich in eine bessere Position zu bringen, und die Helden können sich dem Plateau nähern oder sich anders formieren. Ist nach Ablauf der 1W6 Kampfrunden der Schamane noch immer unkonzentriert, beginnen die Mumien planlos zu agieren und wild um sich zu schlagen und zu treten. Dabei schleudern sie auch Felsbrocken in der Gegend umher oder bringen die Höhle durch Hiebe gegen die Säulen zum Erzitern. Verlange Proben auf *Körperbeherrschung* (Balance) der Helden, um diesen Angriffen zu entgehen und sich nicht unversehens auf dem Höhlenboden wiederzufinden (Status *Liegend*).

Der Angriff der Harpyienkönigin

Cassiera hält sich anfangs noch zurück, wird aber schnell unruhig. Durch Gorwindors Aufforderung, das Bündnis der Wacht einzugehen, sieht sie sich der Erfüllung ihrer Aufgabe als erste Bündnisträgerin so nahe wie noch nie. Insbesondere hält sie sich derart vom Riesen geadelt für stärker und nahezu unbesiegbar. Sie entschließt sich daher, den Kampf schnell zu Aschepelz zu bringen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als nach einem weiteren Fausthieb einer Riesenmumie Gorwindor gegen die Höhlenwand prallt und die gesamte Höhle kurz erzittert, erhebt sich Cassiera entschlossen in die Luft. Majestätisch blickt sie euch an und nickt euch dann zu:

„Es reicht! Wir kümmern uns nun um diesen Schwarzepelz. Er mag ein Schamane sein, doch gegen Gorwindor und die Köni-

gin vermag er nicht zu bestehen. Ihr haltet die Stellung und steht dem Riesen in der Not bei. Es wird gleich vorbei sein!“ Mit diesen Worten schwingt sie sich auf und fliegt erhaben an den kämpfenden Mumien vorbei auf den Schamanen zu.



Wollen die Helden Cassiera aufhalten, ist dies nur mit Gewalt (Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (Ziehen & Zerren)) oder mit sehr guten Argumenten (Vergleichsprobe auf *Überreden* –3 gegen ihre Willenskraft) möglich.

Aschepelz' Wächter lassen die Harpyienkönigin gewähren, die einen Sturzangriff auf den Schamanen fliegt. Dieser ergreift seine Knochenkeule und schlägt den Angriff zurück. Bald schon sollte den Helden klar sein, dass Cassiera dem Schamanen im Zweikampf nicht gewachsen ist, doch während des Kampfes gegen sie kann sich Aschepelz nicht auf die Kontrolle der Riesenmumien konzentrieren, was Gorwindor etwas Luft verschafft.

Lass die Spieler Proben auf *Kriegskunst* ablegen, bei deren Gelingen den Helden klar wird, dass Cassiera diesen Kampf nicht gewinnen kann, wenn die Helden nicht eingreifen. Da Aschepelz vermutlich nicht zu erreichen ist, müssen die Helden improvisieren. Du kannst je QS der Kriegskunst-Probe einen Hinweis auf die folgenden Möglichkeiten geben:

- Durch den Einsatz von GORWINDORS BÜNDNISRUf in der Ritualerweiterung *Kontakt mit anderen Bündnisträgern* können die Helden versuchen, Cassiera zu beeinflussen – so, wie sie es vielleicht zuvor im Abschnitt **Weitere Versuche der Beeinflussung** (siehe Seite 41) mit Ariana versucht haben. Da die Helden Sichtkontakt zur Harpyie haben, dauert dies nur 2 Aktionen. Wenn sie schon einigen Schaden erlitten hat, ist Cassiera empfänglich für Argumente der Helden, wie z. B. die Notwendigkeit, dass die erste Bündnisträgerin überleben muss, um das Bündnis später einzugehen.
- Ein Fernkämpfer unter den Helden kann von Silgurian Nebelträumer mit einem FALKENAUf für einen einzelnen Schuss so gestärkt werden, dass Aschepelz empfindlich getroffen werden kann. Erleidet der Schamane so wenigstens 7 SP, zieht er sich tatsächlich ein Stück zurück.
- Helden, die sich aus den Kämpfen eher heraushalten, kann bei einer gelungenen Probe auf *Sinnesschärfe* (Wahrnehmen) –2 auffallen, dass Ariana die Harpyienkönigin beinahe ehrfürchtig betrachtet und einen Wächter von Aschepelz zurückhält, als dieser zu Gunsten seines Herrn eingreifen will. Machen die Helden die Schwarzmagierin auf sich aufmerksam – sei es durch den *Kontakt mit anderen Bündnisträgern* oder auf anderem Wege – greift Ariana ein und bringt Aschepelz dazu, den Kampf mit Cassiera abzubrechen.
- Ein konzentrierter Angriff aller Helden auf eine Riesenmumie bringt selbst diesen mächtigen Gegner in Bedrängnis, da sie ohne die Kontrolle von Aschepelz nur unkontrolliert um sich schlägt. Würfle dazu vor

jeder Attacke der Mumie, ob sie überhaupt gezielt einen Helden angreift. Dies ist nur bei einer 1-2 auf dem W6 der Fall. Wenn Aschepelz dies auffällt, überlässt er die verwundete Harpyienkönigin ihrem Schicksal und übernimmt wieder die Kontrolle über das Ritual.

Wenn sich Aschepelz aus dem Kampf gegen Cassiera zurückzieht, widmet sich Ariana für einen kurzen Moment der Harpyienkönigin. Beide Bündnisträgerinnen halten inne, dann lässt die Schwarzmagierin die Harpyie ziehen. Wenigstens ein Held sollte dies bemerken, da dies ein Indiz dafür ist, dass Ariana noch als Verbündete gewonnen werden kann.

Überraschende Hilfe

Falls die Helden im Abschnitt **Die Greifen des Orklands** (siehe Seite 39) einen Erfolg erzielen konnten, erscheinen ein oder zwei der heiligen Tiere des Praios und stehen den Helden im Kampf gegen die Mumien bei.

Die durch die Greifen verursachte Unruhe können die Helden nutzen, um sich an die **Erstürmung des Plateaus** (siehe unten) zu machen.



Während ein Greif sich direkt auf eine der Mumien stürzt, fixiert der andere Greif die Harpyienkönigin: „Du bist eine Ausgeburt der Dunkelheit, Vogelweib!“ Cassiera lässt sich dies voller Hochmut nicht bieten: „Und doch strahlt mein Licht hier heller als deines, denn ich bin die erste Bündnisträgerin!“

Die Helden müssen vermittelnd eingreifen, damit es nicht zum Zweikampf zwischen Greif und Harpyienkönigin kommt (durch Ermahnungen an den gemeinsamen Feind und die umso verderbteren Riesenmumien oder durch Proben auf *Bekehren & Überzeugen* oder *Götter & Kulte*).



Waren die Helden vorab nicht erfolgreich, kann ein Greif die Bedrohung von sich aus spüren und sich neugierig der Höhle nähern. Gib dann einem Helden, der nicht so stark in den Kampf eingebunden ist, die Chance, den Greifen zum gemeinsamen Kampf zu bewegen.

Ablenkung der Mumien

Die zum Unleben erhobenen Mumien sind von den Helden kaum zu besiegen, und ein direkter Kampf ist sehr gefährlich. Für Helden, die im Kampf nicht in erster Reihe stehen, gibt es jedoch einige Möglichkeiten, die Mumien immer wieder abzulenken und so Gorwindor oder Kämpfern unter den Helden den Rücken freizuhalten.



Ganz klassisch können gewandte Helden die Mumien auf sich aufmerksam machen und dann vor ihnen fliehen, indem sie zum Beispiel im Kreis um die Säulen rennen. Um die Aufmerksamkeit einer Mumie zu gewinnen, ist eine erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Einschüchtern* (*Drohung* oder *Provokation*) -2 gegen die *Willenskraft* der Mumie erforderlich. Ebenso können die Helden durch laute Geräusche, zum Beispiel den Einsatz eines Alarmhorns, die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Um außerhalb der Reichweite der Mumie zu bleiben, ist eine erfolgreiche Vergleichsprobe auf *Körperbeherrschung* (*Laufen*)

erforderlich. Alle 2 KR steht der Mumie eine KL-Probe zu, bei deren Gelingen sie von der Verfolgung ablässt und sich wieder Gorwindor widmet. Spätestens nach 10 KR bemerkt Aschepelz das Vorgehen und befiehlt der Mumie, von den Helden abzulassen.



Ebenso können die Helden versuchen, die Riesenmumien im Kampf zu behindern. Dazu können die Helden ein stabiles Kletterseil zu einer Schlinge verknoten und diese auslegen, bis die Mumie hineintritt, oder zwei flinke Helden rennen mit einem Seil um die Beine der Mumie. Auf beide Arten können die Helden versuchen, die Mumie ins Straucheln zu bringen, wofür eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) erforderlich ist, bei der zwei Helden ihre QS addieren dürfen. Sollte die Probe gelingen, strauchelt die Mumie bei 1 Netto-QS und ist für eine KR abgelenkt, ehe sie verärgert den Helden nachsetzt. Ab 2 Netto-QS fällt sie zu Boden und erhält den Status *Liegend*.

Die Erstürmung des Plateaus

Ein erster Erfolg der Helden ist die Erstürmung des Plateaus (04), das von zwei Elitekriegern und einem Blutkrieger bewacht wird. Das Plateau liegt etwa vier Schritt oberhalb des Bodens der Höhle und kann mit einer Probe auf *Klettern* (*Bergsteigen*) erklommen werden. Dafür benötigt der Held 10 - QS Aktionen. Durch Zauber wie *KRÖTENSBRUNNEN* kann ein Held das Plateau umgehend erreichen.

Die orkischen Wächter schauen nicht untätig zu, sondern attackieren die Helden umgehend. Solange die Orks auf dem Plateau sind und ihre Gegner noch klettern, befinden sie sich in einer vorteilhaften Position (siehe **Regelwerk** Seite 238), d. h. ihre Attacken und Verteidigungen sind um 2 Punkte erleichtert. Einer der Elitekrieger schießt mit seinem Bogen, solange noch kein Held das Plateau erreicht hat. Der Blutkrieger stärkt zunächst einen der Krieger mit einem *ATTRIBUTO* (*KÖRPERKRAFT*) oder *BRAZORAGHS HIEB* und belegt den ersten Helden mit einem *KRAFT AUS SCHMERZEN*.

Sobald Aschepelz bemerkt, dass die Helden das Plateau erobern könnten, wird er einer Mumie befehlen, das Plateau direkt anzugreifen. Dabei schlägt sie auf Orks wie Bündnisträger ein.

Aufgrund der geballten Macht kann der erste Angriff der Helden auch zurückgeschlagen werden und eine erneute Formation erforderlich sein.

Visalyars Opfer

Der Kampf in der Höhle geht nicht spurlos am Bündnis vorbei: Im unübersichtlichen Finale stirbt der elfische Bündnisträger und Magister Visalyar Wassertänzer. Wenn die Helden eine Verbindung zum Elfen aufgebaut haben, zum Beispiel weil er sie zu Beginn beauftragt hat, kann sein Tod als spektakuläre Rettungsaktion von Cassiera oder einem der Helden erfolgen. Nutze dann den folgenden Text und passe ihn an die entsprechende Situation an.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der mächtige Hieb einer Mumie gegen die Wand der Höhle lässt den Boden erzittern und droht, euch zu Fall zu bringen. Auch Cassiera ist für einen Moment benommen, ehe sie sich besorgt euch zuwendet.

Irgendetwas stimmt nicht, das spürt ihr. Dann seht ihr Visalyar Wassertänzer, der mit schreckgeweiteten Augen auf die erste Bündnisträgerin schaut. Nicht auf sie, an ihr vorbei. Oben am Ende der Höhle seht ihr einen von Aschepelz' Kriegerern, der mit seinem Bogen auf euch zielt. Auf Cassiera. Selbst die Schwarzmagierin an seiner Seite scheint schockiert zu sein, als der Schamane das Zeichen gibt und der Pfeil von der Sehne gleitet, auf die Harpyienkönigin zu.

„Nein!“, schreit Visalyar und springt wie ein Raubtier vor. Er stößt Cassiera zur Seite, sodass der Pfeil sie verfehlt. Dann erstarrt er. Der Pfeil, der für die erste Bündnisträgerin gedacht war, trifft den Elfen ins Herz.



Versuche der Helden, ihn zu retten, erteilt der Elf mit seinen letzten Worten eine Absage: „Schont eure Kraft für das Bündnis. Meine Zeit ist um!“

Sollten die Helden alles daransetzen, Visalyar zu retten, solltest du ihnen den Erfolg nicht vergönnen. Im offiziellen Aventurien stirbt der Elf allerdings in diesem Kampf. Der Tod des Bündnisträgers markiert einen Tiefpunkt im Kampf. Cassiera stürzt sich in Selbstzweifel, ob sie das Richtige tut, und droht das Bündnis zu verlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein Nebel legt sich ein Schleier um die Bündnisträger. Der Kampf wird in den Hintergrund gedrängt und Riesen, Untote sowie Orks scheinen innezuhalten. Cassiera blickt voller Trauer auf den Elfen, und Tränen strömen ungehindert aus ihren Augen.

„Das Bündnis ... es ist nicht mehr vollständig. Ich habe versagt. Was habe ich mir nach all den Jahrhunderten angemaßt?“, weint die sonst so stolze Königin.

„Es ist vorbei. Das ist der Preis für meinen Hochmut. Wir können hier nicht gewinnen.“



Jetzt schlägt die Stunde für gesellschaftliche Helden, die die Harpyienkönigin an ihre Pflicht erinnern und so letztlich das Fortbestehen des Bündnisses erst möglich machen können.

Wenn du das Ergebnis nicht über Vergleichsproben auf *Bekehren & Überzeugen* (Einzelgespräch) oder *Überreden* (Schmeicheln) gegen Cassieras Willenskraft feststellen lassen willst, kannst du von den Spielern auch Argumente sammeln.

Cassiera ist empfänglich für einen Appell an ihre Aufgabe („Du bist die erste Bündnisträgerin, wir alle folgen dir. Willst du aufgeben, wofür du mehrere tausend Jahre gelebt hast?“), das Einschwören auf den Geist des Bündnisses („Wenn du jetzt aufgibst, ist Ariana verloren und Gorwindor droht zu unterliegen. Verstehst du das unter einem Bündnis?“) oder den Sinn von Visalyars Tod („Wenn du gehst, ist Visalyar umsonst gestorben!“).

Die Bündnisträger werden vereint

Spätestens wenn die Helden in Schwierigkeiten geraten und Gorwindor den Riesenmumien zu unterliegen droht, wird der Riese das Bündnis schließen. Der Mo-

ment, an dem Gorwindor seine Kraft in das Bündnis fließen lässt, lässt selbst die Gegner innehalten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein mächtiger Hieb einer Riesenmumie lässt Gorwindor taumeln. Der Riese geht in die Knie. Blut rinnt an seinem Körper herunter, und er zittert am ganzen Leib. Dann reckt er den Kopf und stößt einen gewaltigen Schrei aus.

Ein Schrei, der selbst die Mumien für kurze Zeit in Starre versetzt und Aschepelz betäubt in die Knie gehen lässt.

Für einen Moment geht von Gorwindor aus ein feines silbernes Leuchten zu Cassiera, und dann weiter zu den Bündnisträgern. Zu allen Bündnisträgern, auch zur Schwarzmagierin Ariana.

„Das Bündnis ist geschlossen. Das Bündnis der Wacht. Wir kämpfen gemeinsam!“, stößt der Riese aus und erhebt sich schwerfällig. Er wirkt geschwächt, und doch strahlt er nun ein Selbstvertrauen aus, als wäre der Sieg gewiss.



Gorwindor hat selbst den Bündnisruf initiiert, mit der Ritualerweiterung *Stärkung des Bündnisses* (siehe Seite 9, Probe auf 16/11/25 mit FW 17). Er verliert QS x 10 LeP, die gleichmäßig verteilt auf Cassiera, Silgurian, Ariana und Bündnisträger unter den Helden übergehen. Alle magisch begabten Personen erhalten die Punkte jeweils zur Hälfte als LeP und AsP, auch über das Maximum hinaus.

Darüber hinaus können alle Bündnisträger die Gedanken der jeweils anderen spüren, wie beim Zauber BLICK IN DIE GEDANKEN (siehe **Regelwerk** Seite 289).

Durch die Bündnisstärkung sind die Bündnisträger zudem nicht mehr in der Lage, sich gegenseitig anzugreifen oder zu schädigen. Um gegen dieses Gebot zu verstoßen, muss einem Bündnisträger eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um die QS von Gorwindors Ruf gelingen. Ariana versucht sich ab diesem Zeitpunkt nicht mehr, dem Bund zu widersetzen, wird aber zunächst noch Aschepelz schützen.

Ariana und die Helden

Das Vorgehen der Schwarzmagierin hängt stark davon ab, wie viele Erfolge, Teilerfolge und Misserfolge die Helden im zweiten Kapitel erreicht haben. Ermittle spätestens jetzt den Modifikator für alle Proben im Umgang mit Ariana während des Finales.

Für je zwei Erfolge und für jeden Teilerfolg sind Proben um 1 erleichtert, für jeden Misserfolg sind sie um 1 erschwert (siehe Seite 29). Darüber hinaus konnten die Helden bei einem Erfolg im Abschnitt **Auf der Suche nach der Ruferin** ggf. weitere Erleichterungen erzielen. Ergibt sich daraus eine Erleichterung von 3 oder mehr, verspürt Ariana eine gewisse Zuneigung (wie Stufe 6 beim BANNABALDIN, siehe **Regelwerk** Seite 288), bei einer Erleichterung von 1 oder 2 ist sie neutral (Stufe 5), bis zu einer Erschwerung von 2 zeigt sie Abneigung (Stufe 4) und darüber hinaus Abscheu (Stufe 3).



Die Gedankenleserin

Ariana als erfahrene Schwarzmagierin realisiert schnell, dass sie plötzlich die Gedanken der anderen Bündnisträger lesen kann. Zumindest für einige Aktionen kann sie daher einen Vorsprung vor den Helden haben und deren Angriffsaktionen vorhersehen.

Sollte Ariana den Helden Zuneigung gegenüber zeigen, wird sie ihr Wissen nicht ausnutzen. Gewähre den Helden Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1, bei deren Gelingen ihnen auffällt, dass die Schwarzmagierin sie mit einem wissenden Lächeln beobachtet, aber nicht eingreift.

Ist sie neutral oder zeigt sie eine Abneigung, versucht sie einen orkischen Krieger zu warnen, im Fall einer Abscheu wird sie gar Aschepelz auf die Pläne der Helden aufmerksam machen.

Spätestens jetzt sollte den Helden die Fähigkeit der Schwarzmagierin auffallen. Gewähre den Spielern IN-Proben, bei deren Gelingen sie ebenfalls in die Gedanken Arianas blicken können.

Arianas Schicksal

Versuchen die Helden, die Gedanken Arianas zu lesen, wird sie dies nur dann über sich ergehen lassen, wenn sie ihnen wenigstens neutral gegenübersteht. Andernfalls versucht sie, sich gezielt auf etwas anderes zu konzentrieren, womit sie sich aus dem Kampfgeschehen zurückzieht.

Lass für die Helden, die in ihre Gedanken blicken wollen, eine Vergleichsprobe ablegen, und berücksichtige dabei den Modifikator (siehe Kasten **Ariana und die Helden**).

Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* gegen Arianas Willenskraft

1 Netto-QS – Die Magierin ist hier, um den Schamanen Aschepelz zu schützen. Doch ihr Vertrauen in den Ork scheint zu bröckeln, sie ist dem Bündnis gegenüber aufgeschlossen.

2 Netto-QS – Sie scheint nicht freiwillig dem Schamanen zu helfen. Vielmehr ist es eine Art Zwang, und das Bündnis könnte ihr helfen.

3+ Netto-QS – Sie verabscheut die Beherrschung des Schamanen und hadert mit sich selbst, dass sie sich auf ihn einließ. In ihrem Innern scheint sie sich dem Bündnis entgegenzusehen.

Der Plan des Elfen

Silgurian Nebelträumer hat in seinen Träumen bereits gesehen, dass Ariana noch eine Rolle spielen wird (siehe das Zitat auf Seite 28). Daher versucht auch er, ihre Gedanken zu lesen, und glaubt, dass er die Schwarzmagierin auf die Seite des Bündnisses ziehen kann.

Falls die Helden nicht von sich aus beratschlagen, wie sie weiter vorgehen können, wendet sich Silgurian an solche Helden, die er für aufgeschlossen gegenüber Ariana und zudem musikalisch hält.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich steht Silgurian Nebelträumer neben [passender Held]. Mit einem verklärten Lächeln im Gesicht schaut er von dir zur Schwarzmagierin und zurück.

„Aï, ich glaube, ich kann ihr helfen. Unser Volk kennt ein Lied, mit dem wir Freunden die Sorgen nehmen können. Ein Lied, mit dem wir ihr beibringen können, dass ihr das geschehen ist, was sie am meisten fürchtet: Nicht sie webt ihr Lied, sondern ihr Lied wird vom Ork gewebt. Doch ich brauche dazu Hilfe, Hilfe von dir, von euch. Magst du mit mir das Lied vortragen?“

Silgurian Nebelträumer setzt zu einem SORGENLIED (siehe **Regelwerk** Seite 284) an. Sollte ein Held ebenfalls über dieses Lied verfügen, kann er gemeinsam mit Silgurian musizieren und dessen Probe um QS/2 erleichtern. Andere Helden können jedoch auch unterstützen (maximal sind hierdurch jedoch Erleichterungen von 1 Punkt erreichbar):

- ☛ Hat ein Held ein Musikinstrument zur Hand, kann er in die Melodie einstimmen. Dazu ist eine Probe auf *Musizieren* –1 erforderlich, bei Gelingen ist Silgurians SORGENLIED um 1 erleichtert.
- ☛ Ein Held kann dem Lied auch eine sprachliche Komponente verleihen. Dazu muss er mit einer Probe auf *Singen* –1 in das Lied einstimmen. Gelingt die Probe, sind beim nachfolgenden Versuch der Beeinflussung Arianas alle Proben um 1 erleichtert.
- ☛ Um Arianas Sorgen aufzunehmen und ihr den richtigen Weg zu weisen, muss ein Held selbst das Zauberlied singen. Fehlt dem Helden die Kenntnis des Liedes, kann er Silgurian oder andere Sänger aber mit guten Argumenten unterstützen. Dazu ist eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* –1 erforderlich. Bei Gelingen sind anschließende Proben Silgurians um 1 erleichtert.

■ Silgurian Nebelträumer

Kurzcharakteristik:

brillanter Legenden-sänger der Auelfen, über 300 Jahre alt, hat in seine blonden Haare acht Zöpfe geflochten, sehr neugierig, aber misstrauisch gegenüber Nicht-Elfen; Silgurian steht für das Erbe der Hochelfen ein und kennt sich in der Geschichte gut aus.



Funktion: Bündnisträger, der Cassiera zur Seite steht und für die Harmonie des Bündnisses wirbt; Silgurian setzt sich wie kein zweiter bei skeptischen Helden dafür ein, Ariana zu helfen.

Hintergrund: Silgurian ist im Gashoker Forst geboren und lebt fast ausschließlich dort. Alle 30 bis 40 Jahre

zieht es ihn für zwei, drei Jahre auf Wanderschaft in die Salamandersteine oder zu Orten, an denen er die Vergangenheit seines Volkes vermutet. Der Legenden-sänger befasst sich seit jeher mit den Mythen des Elfenvolkes und der Hochelfen und ist wie besessen vom längst verfallenen Außenposten im Gashoker Forst, in dem er im Finale von **Zeichen der Macht – Donnerwacht I** zum Bündnisträger gekürt wurde. Seither sucht er noch fieberhafter nach Hinweisen der Hochelfen und würde Cassiera loyal bis in den Tod folgen.

Schicksal: Silgurian überlebt das Abenteuer und kann fortan als Vermittler zwischen Menschen und Elfen dienen. Ihn verbindet beinahe so etwas wie eine Freundschaft zu Ariana.

Darstellung: Verziehe keine Miene im Gespräch und schaue immer ein Stück an deinem Gegenüber (wenn kein Bündnisträger) vorbei, wenn du mit ihm sprichst. Suche das Gespräch mit Bündnisträgern und ermahne sie, dass Ariana nicht aufgegeben werden darf.

Besonderheiten: Silgurian steht Cassiera treu zur Seite und ist die Instanz, die die Helden zum vorsichtigen Umgang mit Ariana mahnt.

Wichtige Werte: Geschichtswissen (Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen) 11 (11/11/18), Magiekunde 9 (11/11/18), Musizieren 11 (14/15/12), Sagen & Legenden (Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen, Svelt-tal) 16 (11/11/18), Selbstbeherrschung 10 (15/15/12), Sinnesschärfe 15 (11/18/18), Willenskraft 8 (15/18/14), mehrere elfische Zauber, u. a. Axxeleratus 9 (11/18/15), Band und Fessel 13 (11/14/11, modifiziert um SK des Gegners), Falkenauge 13 (15/11/18), Fulminictus 10 (11/18/12, modifiziert um ZK des Gegners), Haselbusch 14 (18/14/15), Nebelwand 12 (15/11/14); mehrere Rituale u. a. Gorwindors Bündnisruf 10 (18/14/12), Sorgenlied 14 (15/18/18); SK 3

»Wir sind Teil des Bündnisses. Doch das Bündnis kann nur geschlossen werden, wenn wir alle zusammenstehen. Auch diejenige, die noch nichts davon wissen will. Sie ist Teil des Liedes!«

Das Sorgenlied

Silgurian stimmt kurz darauf ein Sorgenlied an, das Ariana unerwartet trifft. Er beschreibt Ariana das Bündnis und warnt sie vor den dunklen Plänen von Aschepelz.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Elf holt eine kleine Flöte hervor und spielt wenige Töne, die sich zu einer Melodie entwickeln, die ihr sogleich aufnehmen könnt. Sie scheint noch weiter zu klingen, als er die Flöte absetzt und einen harmonischen Gesang ansetzt. Mit heller und etwas dunklerer Stimme zugleich formt er Worte in elfischer Sprache aus der Melodie. Worte, die ihr Ziel nicht verfehlen: Ihr seht, wie die Schwarzmagierin die Augen aufreißt und sich mühsam an ihrem Zauberstab festhält.

Silgurian lächelt sie selig an, als er singt. Ariana hingegen ist vom Lied ergriffen, ja es scheint so, als würden ihr Tränen in die Augen steigen.



Um das Ergebnis des Liedes zu ermitteln, ist eine Vergleichsprobe erforderlich. Beachte auch bei dieser Probe den Modifikator für Proben im Umgang mit Ariana (siehe Kasten **Ariana und die Helden**).

Um Arianas Begreifen und ihr Bekenntnis zum Bündnis darzustellen, bietet es sich an, diese Szene auszuspielen. Dazu können die Spieler Argumente liefern, anhand derer du die Vergleichsprobe zusätzlich modifizieren kannst:

Du bist eine von uns. Das Bündnis der Wacht umfasst auch Ariana, die von Gorwindor gestärkt wurde. Sie kann in die Gedanken der Bündnisträger blicken und erkennen, dass sie gemeinsam gegen den Ork vorgehen wollen. Und sie kann sehen, dass die Bündnisträger sie aufnehmen wollen.

Du wurdest von ihm manipuliert. Auch wenn Ariana es sich nicht selbst eingestehen will, weiß sie doch im Inneren, dass sie nur eine Handlangerin von Aschepelz ist. Er hat sie nur benutzt.

Wenn du dich jetzt auf die Seite der Menschen schlägst, zeigst du wahre Größe. Der Schamane mag Ariana viel versprochen haben, doch lediglich eine

Handlangerin zu sein, ist nicht das, was sich die Magierin vorstellt. Soweit sollten die Helden sie kennen. Tritt sie nun dem Bündnis bei, hat sie den besiegt, der sie beherrschen wollte.

Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren)* oder *Bekehren & Überzeugen (Einzelgespräch)* gegen Arianas Willenskraft

Misslungen oder Unentschieden, wenn Ariana den Bündnisträgern bestenfalls neutral gegenübersteht – Die Magierin versucht, sich kurz zu widersetzen, ist aber vom Lied zu sehr getroffen. Sie ergreift mittels TRANSVERSALIS umgehend die Flucht.

Unentschieden, wenn Ariana eine Zuneigung verspürt oder 1 Netto-QS – Die Magierin erkennt, dass sie betrogen wurde, und schlägt sich auf Seiten der Bündnisträger. Sie lässt sämtliche Schutzzauber fallen und teleportiert sich mittels TRANSVERSALIS an Silgurians Seite.

2+ Netto-QS – Ariana folgt nicht nur den Bündnisträgern, sondern attackiert sogleich den nun verhassten Aschepelz.

Der Sieg über den Schamanen

Mit Ariana fehlt Aschepelz nun eine wichtige Verbündete, und Cassiera sieht die Zeit gekommen, die Entscheidung für das Bündnis herbeizuführen. Falls nicht die Helden von sich aus zum Sturm auf den erhöht lie-

genden Ritualplatz ansetzen, wird die Harpyienkönigin die Helden dazu aufrufen und sich selbst in den Kampf stürzen. Silgurian wird sich am Sturm nicht beteiligen, da er dem Sorgenlied noch nachhängt.

Aschepelz' Flucht

Auch wenn die Situation der Helden nun deutlich verbessert ist, muss der mächtige Schamane erst besiegt werden. Er befindet sich auf dem Ritualplatz in einer besseren Kampfposition und ist voraussichtlich noch von einem Blutkrieger und drei Elitekriegern geschützt.

Sturm auf den Ritualplatz

Solange die Helden noch auf dem Plateau (04) sind, befinden sich die Schergen des Schamanen in einer vorteilhaften Position (siehe **Regelwerk** Seite 238), d. h. ihre Attacken und Verteidigungen sind um 2 Punkte erleichtert. Einige Steine erinnern an eine Treppe, die nach oben führt. Der Weg ist allerdings so eng, dass nur dann zwei Helden gleichzeitig nach oben können, wenn sie auf jegliche Kampfkaktionen verzichten. Ein einzelner Held kann auf dem Weg nach oben wie üblich attackieren und parieren.

Am oberen Ende erwartet wenigstens ein Elitekrieger die Helden. Will ein einzelner Held an ihm vorbei, muss ihm eine Vergleichsprobe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) gegen den Ork gelingen.

Was macht Ariana?

Das Vorgehen der Schwarzmagierin hängt vom Erfolg des Sorgenlieds ab. Falls sie direkt geflohen ist, wirkt ihr DISRUPTIVO noch.

Hat sich Ariana den Helden angeschlossen, lässt sie die Schutzzauber fallen und attackiert entweder Aschepelz mit einem FULMINICTUS oder zornentbrannt mit ihrem Magierstab, oder sie versucht die orkischen Elitekrieger mittels HORRIPHOBUS in die Flucht zu schlagen.



Die Elitekrieger und der Blutkrieger auf dem Ritualplatz sind handverlesen und kämpfen bis zum Tode. Aschepelz wiederum ist kein Narr und erkennt, wenn er verloren hat. Sollten die Helden zunächst darauf aus sein, seine Wachen zu dezimieren, ergreift der Schamane die Flucht, sobald nur noch zwei der Wachen kampffähig sind.

Der Kampf gegen Aschepelz

Gegen einen einzelnen Helden wehrt sich Aschepelz mit seinen Liturgien oder den mächtigen Hieben seiner Knochenkeule. Die ihn umgebenden Krähen aus der Liturgie HERBEIRUFUNG VON TAIRACHS DIENERN (NEBELKRÄHEN) stürzen sich auf die Helden, um ihm einen Vorteil zu verschaffen. Seine eigene große Nebelkrähe meidet hingegen den Kampf und zieht sich zurück.

Sobald ihn mehrere Gegner angreifen, setzt er den Fokus der Verwirrung seiner Knochenkeule ein, um sich dann mit Hilfe der Liturgie NEBELKRÄHENSCHWARM (siehe Seite 63) in einen Schwarm von Nebelkrähen zu verwandeln, der kreischend aus der Höhle verschwindet.

In dem Moment der Verwandlung verharren die Riesenumumien. Der Kampf ist beendet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das wütende Krächzen der zahlreichen Krähen wird zu einem schrillen Kreischen, dann reißt der Schamane seine Hände in die Höhe und stimmt in den Schrei ein. Die Luft vor ihm beginnt zu flimmern, dann löst er sich in Rauch auf, aus dem ein Dutzend Nebelkrähen entstehen.

Die Vögel kreischen zornig, ehe sie sich eilig aus der Höhle zurückziehen. Mit einem Mal ist es ruhig.

Auch die Mumien rühren sich nicht, sondern stehen ganz ruhig da. Bis Gorwindor die Stille durchbricht:

„Wahrlich, das ist ein Bündnis der Wacht. Caseya die-vom-Bündnis-singt hat nicht zu viel versprochen. Ihr habt dem Volk der Riesen geholfen. Ich werde Elfen und Menschen helfen!“



Ruhe für die Toten

Schwer verwundeten Helden kann Silgurian mit einem BALSAM SALABUNDE helfen, sofern er noch über Astralenergie verfügt. Gorwindor widmet sich als Nächstes den Mumien und lässt sich dabei nicht beirren. Allerdings lässt er sich von den Helden durchaus dabei helfen.

Die Beisetzung der Gefallenen



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gorwindor tritt an eine der Mumien heran und spricht leise und langsam auf sie ein, wie auf ein Kind. Das Grummeln und Grollen muss die Sprache der Riesen sein. Geradezu behutsam greift er die Mumie und ächzt unter dem Gewicht. Vorsichtig, Schritt für Schritt, trägt Gorwindor sie zu einem der Steinhäufen und legt sie daneben. Dann beginnt er, Stein um Stein auf sie zu legen, während er weiterhin spricht.



Falls ein Held dem Riesen zur Hand geht, wird er dies nicht verwehren, sondern anerkennend nicken. Tatsächlich hält er einen profanen Grabritus ab, um dem toten Riesen wieder seine Ruhe zu geben.

Sollte unter den Helden ein Priester sein, der mit karmalen Kräften unterstützt, wird Gorwindor dies mit einem wütenden Gebrüll unterbinden. Allenfalls das Wirken von „Bruder Ingerimm“ oder „Bruder Efferd“ akzeptiert der Riese – und er meint die Bezeichnung absolut ernst. Die erneute Beisetzung der Mumien dauert mehrere Stunden, doch Gorwindor ist durch nichts aus der Ruhe zu bringen. Lediglich Cassiera kann ihn kurz unterbrechen und bittet darum, den Bündnisträger Visalyar Wassertänzer ebenfalls in dieser Höhle beisetzen zu dürfen. Dies akzeptiert Gorwindor mit einem Grollen. Cassiera bittet die Helden erneut um Unterstützung, um Steine zu suchen, mit denen der Bündnisträger bedeckt

Ist die Totenruhe endgültig?

Aschepelz' Ritual zielte darauf ab, die Mumien dauerhaft zu Unleben zu erwecken. Gorwindor wiederum verfügt nicht über die magischen oder karmalen Mittel, um dies zu unterdrücken. Dennoch ist die Totenruhe der Mumien wiederhergestellt – zumindest solange Aschepelz das Ritual nicht wiederholt, was er jedoch zunächst nicht vorhat. Er sieht sich zu Recht als gescheitert an. Grund dafür ist einzig und allein die fehlende Kraft, um die Mumien dauerhaft in seine Dienste zu zwingen. Das Ritual war erheblich anstrengender als vom Schamanen erwartet, und die Störung durch die Helden und seine erzwungene Flucht führten schließlich dazu, dass die dauerhafte Bindung nicht vollzogen werden konnte.



werden kann. Auch Ariana hilft fleißig, wenn sie beim Kampf gegen Aschepelz geholfen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich ist der Leichnam des elfischen Magisters mit Steinen bedeckt, und man kann lediglich erahnen, dass hier eine kleine Grabstelle neben den drei gewaltigen Riesen liegt. Cassiera flattert auf und landet vor dem Kopf des Grabes. Tränen stehen in ihren Augen. „Vor Jahrtausenden wurde ich ausgesandt, das Bündnis zu schließen. Jahrtausende schien es verloren, doch hier und heute hat es seinen Wert bewiesen. Ein teurer Beweis, wenn einer von uns dafür sein Leben geben musste. Betet an die Götter, die euch am nächsten stehen, damit sie unseren Bund segnen und Visalyars Opfer anerkennen. Mit ihm ist ein Teil von mir gestorben, doch durch seinen Tod erwacht neues Leben für den Bund.“ In stummer Trauer verharrt die erste Bündnisträgerin. Wenn Visalyar beigelegt wurde und Cassiera ihren Schmerz



überwunden hat, können die Helden die Zeit nutzen, um mit den anderen Bündnisträgern das Geschehene zu rekapitulieren, ehe Gorwindor sich ihnen wieder widmet.

Du kannst dich an den folgenden Aussagen der Bündnisträger orientieren, wenn deine Helden ihnen Fragen stellen.

Cassiera: „Mein Dank wird euch für alle Zeit gewiss sein. Ich werde den Bund führen und warten, bis es an der Zeit ist, mit Gorwindor gegen die Orks zu ziehen. Doch ich bin nicht mehr Caseya die-vom-Bündnis-singt, wir sind Cassiera, die Königin der Harpyien. Wir wissen noch nicht, was wir als Nächstes tun werden. Aber wir sind bereit.“

Silgurian: „Als ich euch im Gashoker Forst zum ersten Mal

traf, dachte ich an Eindringlinge und Zerstörer. Ihr seid tatsächlich Bewahrer und Entdecker. Dafür danke ich euch. Auch wir Elfen können von Menschen lernen. Ich werde nicht ruhen, sondern die Welt erforschen. Doch meine Ohren lauschen nach der Melodie des Bündnisrufes.“

• Die erste Begegnung mit Silgurian fand kurz vor dem Finale von **Zeichen der Macht – Donnerwacht I** statt. Auch wenn die Helden dies nicht alle persönlich erlebt haben, macht Silgurian da keinen Unterschied.



Ariana: „Wir mögen einen schlechten Start gehabt haben. Ich bin Teil des Bündnisses und nehme die Verantwortung ernst. Ich bereue nicht, was ich getan habe. Ich hadere nur, dass ich dem Ork unterlegen war. Einstweilen danke ich für Eure Hilfe!“

Vom Dank eines Riesen

Schließlich hat Gorwindor nach mehreren Stunden Arbeit die drei Mumien erneut beigelegt und ihre Totenruhe wiederhergestellt. Er zeigt den Helden, dass es Zeit ist, die Höhle zu verlassen. Vor dem Riesengrab sucht er einige mächtige Steinbrocken, mit denen er den Eingang verschließt. Dann wendet er sich den Bündnisträgern zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Riese geht vor euch in die Knie und mustert jeden von euch eindringlich. Eine schiere Ewigkeit vergeht, ehe er zu sprechen beginnt. „Gorwindors Bündnis ist geschlossen, das Bündnis der Wacht. Ihr seid nicht nur Bündnisträger, ihr seid Freunde Gorwindors. So soll es sein: Wenn die Zeit gekommen ist, werde ich an eurer Seite kämpfen. Kämpfen gegen die Schwarzpelze, die Verfluchten! Das schwöre ich euch, Freunde Gorwindors!“

Mit einer schnellen Bewegung erhebt sich Gorwindor und blickt euch noch einmal an. Ist es Stolz, den ihr in seinen Augen sehen könnt? Dann wendet er sich ab und stapft davon.

„Ruft mich, wenn es so weit ist!“, hört ihr ihn noch sagen.



Gorwindor hat die Bündnisträger verlassen, aber das Bündnis ist geschlossen. „Wenn die Zeit reif ist“, wird er den Menschen beistehen. Dies wird in späteren Publikationen aufgegriffen werden, wenn auch die Menschen so weit sind, gegen den Ork zu ziehen.

Auch die anderen Bündnisträger brechen auf. Cassiera kehrt zu den Harpyien zurück und will „ihr Volk“ einen (siehe Seite 60). Silgurian zieht fortan durch die Lande rund um Orkland und Svellttal, auf der Suche nach Spuren der Hochelfen. Er hält sich dabei bereit für den Ruf des Bündnisses. Ariana ist noch unsicher, wie es weitergeht. Lowangen will sie meiden, doch sie sehnt sich nach der Zivilisation. Ob sie sich von den Helden in reservierter Anerkennung oder ihrer so üblichen Arroganz trennt, hängt davon ab, wie die Helden sie während des Abenteuers behandelt haben. Den Helden gegenüber gibt sie sich vage (siehe Seite 60).

Der Lohn der Mühen

Für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers erhalten die Helden pauschal **16 Abenteuerpunkte**. Dazu gibt es **1 Abenteuerpunkt** für jede Szene aus dem zweiten Kapitel, die die Helden gespielt haben. Jeder Held bekommt zudem **4 Abenteuerpunkte**, um in diesem Abenteuer häufig eingesetzte Talente (z. B. Bekehren & Überzeugen, Klettern, Körperbeherrschung, Sinnesschärfe, Wildnisleben oder Willenskraft) zu steigern.

ANHANG



Offene Fäden

Das Schicksal der Harpyienkönigin

Mit Abschluss des Abenteuers ist die ursprüngliche Lebensaufgabe der Hochelfe Caseya die-vom-Bündnis-singt erfüllt. Für Cassiera hat dies zweierlei Auswirkungen: Einerseits erinnert sie sich wieder an große Teile ihrer Vergangenheit und ist fortan in der Lage, auf ihre angestammten Zauber zurückzugreifen. Andererseits verstummt nun der harmonische Drang Caseyas, und die Sprunghaftigkeit der Vogelfrau gewinnt in nächster Zeit die Überhand.

Cassiera will fortan als Königin der Harpyien ein Volk führen und lässt sich in den Ogerzähnen nieder. Dafür wählt sie den Ort, von dem aus Ariana den Riesen gerufen hat. Sie scharft Dutzende von Harpyien um sich, doch bei weitem nicht alle Vogelfrauen folgen ihr. So kommt es immer wieder zu Streitereien. Ihre Stellvertreterin Briodala steht ihr allerdings treu zur Seite.

Die Harpyienkönigin kann damit als potenzielle Verbündete oder Gegenspielerin auftreten. Die Bündnisträger und Helden dieses Abenteuers erkennt sie in jedem Fall als Freunde an, was bei einer Harpyie aber durchaus bedeuten kann, dass sie starke männliche Helden zur Paarung mit sich oder ihrem Stamm vorzieht.

Die Bündnisträger

Visalyr Wassertänzer ist im offiziellen Aventurien tot, Silgurian Nebelträumer und Ariana Melethaniem überleben. Durch das von Silgurian gewirkte Sorgenlied verbleibt ein loses Band zwischen den beiden, auch wenn das Lied selbst natürlich keine Wirkung mehr hat. Doch der Elf hat tief in die Seele der Schwarzmagierin geblickt, die wiederum von seiner bedingungslosen Unterstützung und dem tiefen Wissen beeindruckt ist. Ariana zieht sich für eine Weile zurück, um das Geschehene zu verarbeiten und



die wenigen Geheimnisse, die Aschepelz ihr anvertraut hat, zu erforschen. Die Schwarzmagierin kann künftig als Antagonistin auftreten, die aber nicht per se böse ist.



Gorwindors Wacht und die Riesenmumien

Gorwindor wird weiter über die Riesengräber im Orkland wachen, doch er hat nun eine zweite Aufgabe. Das Bündnis zwischen ihm und den Elfen wie Menschen ist geschlossen, weswegen er nun auf den Tag wartet, an dem er an der Seite der beiden Völker in den Kampf gegen die Schwarzpelle zieht.

Der Riese, der schon früher als Menschenfreund galt, ist den Menschen nach der Hilfe der Helden gegen Aschepelz noch mehr zugetan und kann als Ratgeber und Zeitzeuge längst vergangener Tage fungieren.



Die Riesenmumien ruhen wieder, doch es besteht die latente Gefahr, dass Aschepelz ein weiteres Mal die Finger nach ihnen ausstreckt. Dies wird allerdings nicht in den nächsten Jahren geschehen. Neben Aschepelz kann auch die machtbessene Ariana vom Gedanken der Macht verführt werden, eine einzelne Mumie zu erheben – denn sie hat vom Schamanen einiges über das Ritual gelernt.

Aschepelz' Niederlage

Der mächtige Tairach-Schamane hat eine herbe Niederlage erlitten und zieht sich in den Finsterkamm zurück. Es wird ein wenig ruhig um ihn, doch Aschepelz ist weit-sichtig genug, um aus einer Niederlage zu lernen und sich in Ruhe auf einen neuen Plan vorzubereiten. Er ist zwar für einige Zeit geschwächt, wird aber wiederkommen.



Neue Regeln

Neben neuen Sonderfertigkeiten und Zaubersprüchen werden die Professionen des Blutkriegers und des Schamanen eingeführt. Der Blutkrieger ist ein Zauberer. Der Schamane wird regeltechnisch wie ein Geweihter behandelt und wirkt Liturgien und Zeremonien (siehe **Regelwerk** Seite 308). Zudem hat der Schamane mit der Knochenkeule einen eigenen Zeremonialgegenstand. Einige allgemeine Liturgien sind nachfolgend aufgeführt, besondere Liturgien, die Aschepelz im Finale einsetzen kann, stehen zur besseren Übersicht für das Finale auf Seite 49.

Die Knochenkeule der Schamanen

Jede Geweihten-Tradition verfügt über einen eigenen Zeremonialgegenstand, dabei handelt es sich um ein Artefakt, welches einen Geweihten bei der Ausübung seiner karmalen Fähigkeiten unterstützt. Der Zeremonialgegenstand erleichtert Zeremonien der Tradition für den Geweihten um 1. Zusätzlich steht ihm die Nutzung von Sonderfertigkeiten offen, die nur in Verbindung mit dem Zeremonialgegenstand funktionieren. Der Zeremonialgegenstand der Tradition (Tairachkult) ist die Knochenkeule. Als neue Sonderfertigkeit steht den Tairach-Schamanen der Fokus der Verwirrung offen.



Fokus der Verwirrung

Wirkung: Der Schamane kann auf bis zu 32 Schritt ein Ziel (nur Lebewesen) benennen. Dieses erleidet 1 Stufe *Verwirrung*. Die Wirkung tritt auch ein, wenn das Ziel üblicherweise keine *Verwirrung* erhalten könnte. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Tradition (Tairachkult)

Trance

Bei *Trance* handelt es sich um eine Form der leichten Entrückung. Sie tritt meistens bei der Nutzung von Zeremonialgegenständen oder dem Einsatz von einigen

karmalen Sonderfertigkeiten auf. *Trance* baut sich alle 24 Stunden um 1 Stufe ab.

Trance

Trancestufen	Auswirkung
Stufe I	Der Held spürt die Nähe seines Gottes, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe II	Alle Proben, außer auf Liturgien und wohlgefällige Talente, sind um 2 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe III	Alle Proben (auch wohlgefällige) sind um 3 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe IV	Handlungsunfähig; eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.

Neue Zaubersprüche

Attributo (Körperkraft)

Der Zauber verschafft dem Ziel eine überlegene Stärke.
Probe: KL/IN/KK

Wirkung: Durch den Zauber wird das Ziel stärker und zäher. Für jede erreichte QS bekommt der Verzauberte einen Bonus. Die Boni sind kumulativ, das heißt bei QS 3 hat der Träger insgesamt KK +2 und ZK +1.

QS 1: +1 KK

QS 2: +1 ZK

QS 3: +1 KK

QS 4: +1 ZK

QS 5: +1 KK

QS 6: +1 ZK

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 10 Minuten

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Blutkrieger, Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Brazoraghs Hieb

Dieser Zauber stärkt einen Kämpfer, sodass dieser mächtige und seine Gegner einschüchternde Hiebe aus teilen kann.

Probe: IN/KO/KK

Wirkung: Die Attacken des Verzauberten werden auf magische Art verstärkt. Der Verzauberte erhält während der Wirkungsdauer +1 AT und +1 TP. Zudem wird ein mindestens einmal von ihm angegriffener Gegner mit einer SK von 2 oder weniger so eingeschüchtert, dass er für die verbleibende Wirkungsdauer des Zaubers eine Erschwernis von 2 auf alle seine Verteidigungen erhält, solange er sich in Angriffsdistanz zu dem Verzauberten aufhält. Die Erschwernis bleibt auch erhalten, wenn er sich zwischenzeitlich aus der Angriffsdistanz zurückzieht und sich dann wieder in Angriffsdistanz begibt. Die Erschwernis gilt auch für Verteidigungen, die gegen andere Angriffe als die des Verzauberten ausgeführt werden.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Blutkrieger

Steigerungsfaktor: B

Karnifilo

Der Spruch verwandelt ein Wesen in eine wütende Kampfmaschine, die selbst ihre eigenen Gefährten angreift.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel erhält den Status *Bluttausch*.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR (statt der üblichen Zeit von 2W20 des Status *Bluttausch*)

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Blutkrieger, Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Kraft aus Schmerzen

Durch diesen Zauber verursacht der Blutkrieger Schmerzen bei seinem Gegner, die ihn selbst stärken.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Verzauberte erleidet schmerzhafte Muskelschwäche, wovon der Blutkrieger seinerseits profitiert. Während der Wirkungsdauer erleidet der Verzauberte den Zustand *Schmerz*.

QS 1: 1 Stufe *Schmerz*, aber nur für 1 KR

QS 2: 1 Stufe *Schmerz*

QS 3: 1 Stufe *Schmerz*, +1 KK für den Blutkrieger

QS 4: 1 Stufe *Schmerz*, +1 KK und +1 TP für den Blutkrieger

QS 5: 2 Stufen *Schmerz*, +1 KK und +1 TP für den Blutkrieger

QS 6: 2 Stufen *Schmerz*, +2 KK und +2 TP für den Blutkrieger

Zauberdauer: 2 Aktionen (Zauberdauer nicht modifizierbar)

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Blutkrieger

Steigerungsfaktor: C

Neue Sonderfertigkeiten

Schild des Glaubens

Geweihte geraten in ihrem Leben manchmal in gefährliche Situationen, in denen sie gegen Feinde vorgehen müssen, die über übernatürliche Kräfte verfügen. Durch einen starken Glauben können sie Angriffen dieser Art besser widerstehen oder sie sogar ganz abwehren.

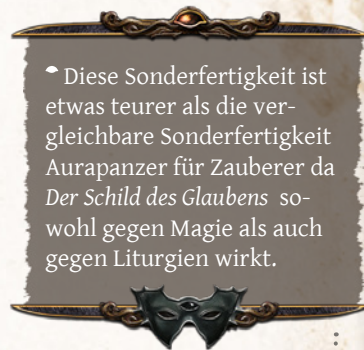
Regel: Besitzer dieser Sonderfertigkeit können ihre SK als Rüstungsschutz gegen Zauber und Liturgien einsetzen, die Trefferpunkte verursachen oder LeP abziehen. Der Schutz wirkt nur gegen Zauber und Liturgien der Wirkungsdauer *sofort* und nicht gegen Zauber mit dem Merkmal *Elementar*.

Auch wirkt er nur gegen direkte Auswirkungen von Zaubern, also etwa nicht gegen den Schaden eines auf die Person fallenden Baums, der mittels Magie oder göttlichem Wirken gefällt wurde. Angerechnet wird nur der SK-Basiswert ohne weitere Boni.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, Leiteigenschaft der Tradition 15

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte. ○

• Diese Sonderfertigkeit ist etwas teurer als die vergleichbare Sonderfertigkeit *Aurapanzer für Zauberer* da *Der Schild des Glaubens* sowohl gegen Magie als auch gegen Liturgien wirkt.



Liturgien und Zeremonien der Schamanen

Nebelkrähenschwarm

Um seinen Häschern oder einer Heldengruppe zu entkommen, kann ein Orkschamane fliehen, indem er seinen Körper in Nebelkrähen verwandelt.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Schamane verwandelt sich auf der Stelle in einen Schwarm Nebelkrähen (Werte siehe Seite 50). Die Anzahl der Nebelkrähen entspricht der Höhe seiner maximalen Lebensenergie. Während der Wirkungsdauer besitzt der Schamane die Kontrolle über jedes einzelne Tier. Die Nebelkrähen müssen am Ende der Wirkungsdauer zusammenkommen, damit der Schamane wieder er selbst werden kann. Solange dann noch genug Tiere am Leben sind und sich berühren, kann der Körper des Schamanen neu gebildet werden. Je nach QS ist dafür eine Mindestmenge an Nebelkrähen notwendig: QS 1 und 2: 50 %, QS 3 und 4: 25 %, QS 5 und 6: 10 %. Nebelkrähen, die sich am Ende der Wirkungsdauer nicht bei der Mehrheit der übrigen Tiere befinden, sterben sofort. Der neue

• Verfügte er also nur noch über 12 von 30 LeP und es wurden von 30 Nebelkrähen 15 getötet, so besitzt der Schamane nur noch die Hälfte seiner 12 LeP.

Körper des Schamanen weist den Schaden auf, den er vor der Verwandlung erlitten hat. Getötete Nebelkrähen kosten ihn zudem weitere Anteile seiner LeP. Dies muss mit seinem aktuellen LeP-Stand prozentual verrechnet werden.

Dies gilt auch für Zustände, Status und andere Energien. Der Schamane kann weder Liturgien noch Zauberei in Nebelkrähengestalt wirken oder sprechen. Die Nebelkrähen gelten als tairachgeweiht.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 12 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende (nur der Schamane selbst)

Verbreitung: Tairach (Geisterwelt)

Steigerungsfaktor: C

Gnade des Vergessens

Tairach ist im orkischen Pantheon der Herr der Geisterwelt, der Zauberei, des Wissens und der Wiederkehr von Freud und Leid. Mit dieser mächtigen Zeremonie können seine Schamanen die Erinnerung und das Wissen ihrer Opfer beeinflussen und sie sich so gewogen machen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Die Zeremonie lässt die Erinnerung an ein bestimmtes Ereignis, das der Schamane gut kennen muss, verblassen. Stattdessen glaubt das Opfer dieser Zeremonie, dass es dem Schamanen vertrauen kann. Sämtlichen Proben auf *Bekehren & Überzeugen* des Schamanen sind um QS/2 erleichtert.

Wenn dem Opfer Zweifel an der Aufrichtigkeit des Schamanen kommen, steht ihm eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um QS/2 der Zeremonie zu, um sich wieder erinnern zu können.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Tairach (Geisterwelt)

Steigerungsfaktor: C

Tairachs machtvolle Erhebung von Untoten

Diese Zeremonie (eine extrem lange Fassung, speziell für besondere Tote) erweckt einen oder mehrere Tote durch Tairachs Macht zum Unleben, in dem sie bedingungslos dem Schamanen gehorchen.

Probe: MU/MU/IN

Wirkung: Mit dieser Zeremonie erhebt der Schamane Tote und macht sie sich gefügig. Sie sind bereit, für ihn zu kämpfen, und können auch komplexere Dienste wie Wache halten verrichten. Die Anzahl der erhobenen

Toten hängt einerseits von der Spezies der Toten (Riese, Troll, Oger) und andererseits von der QS ab. Als Faustregeln gilt: bei Größenkategorie mittel (oder kleiner) QS x 2 Untote, bei groß QS Untote, bei riesig QS/2 Untote. Die Wirkungsdauer endet automatisch und sofort, sobald der Schamane die Zeremonie innerhalb der Wirkungsdauer erneut ausführt. Für die genaue Ausgestaltung dieser speziellen Anrufung siehe Seite 46.

Zeremoniedauer: 32 Stunden (mit Vorbereitungen)

KaP-Kosten: 32 KaP, davon 4 permanent

Reichweite: 32 Schritt (beim Vollzug der Zeremonie, nicht bei den Vorbereitungen)

Wirkungsdauer: 1 Jahr

Zielkategorie: Nicht Lebende (Untote; Hirnlose)

Verbreitung: Tairach (Geisterwelt, Zauberei)

Steigerungsfaktor: D



DAS RIESENGRAB

- 01 Steinquader
- 02 Säulen
- 03 Grabstellen
- 04 Plateau
- 05 Ritualplatz



Orkischer Kämpfer

MU 15 KL 10 IN 11 CH 10

FF 13 GE 12 KO 14 KK 13

LeP 36 AsP - KaP - INI 14+1W6

SK -1 ZK 2 AW 6 GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Säbel: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel

Speer: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

Streitaxt: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel

Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80

RS/BE: 0/0

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Säbel, Speer, Streitaxt)

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

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Überreden 3, Verbergen 7, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Sofern nicht anders beschrieben, kämpfen die Orks fanatisch und setzen wann immer möglich Wuchtschläge ein.

Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50 % der LeP)

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger





Bündnis der Wacht – Donnerwacht II

von Rafael Knop

Am Rande des Orklands kommt es zu gezielten Angriffen der Orks auf die Bündnisträger aus dem Abenteuerband Zeichen der Macht – Donnerwacht I. Cassiera, die Königin der Harpyen, scharft die Bündnisträger und Helden um sich. Ein Mitglied des Bundes erreicht sie jedoch nicht, aber sie spürt ein herannahendes Unheil, das alle Bündnisträger betrifft.

Um die Bedrohung abzuwenden, reisen die Helden tief in die Ogerzähne, ein mächtiges Gebirge im Osten des Orklands, in dem es von feindlich gesonnenen Orks und anderen Gefahren nur so wimmelt. Dann überschlagen sich die Ereignisse, und die Helden beginnen zu erraten, welches finstere Ritual im Begriff ist, vollendet zu werden. Am Rande des Orklands müssen sie sich einer, im wahrsten Sinne des Wortes, gewaltigen Herausforderung stellen, bei der sich die Schicksale des Bündnisses und eines alten Wächters entscheiden werden.

Dieses Abenteuer richtet sich primär an Helden, die Zeichen der Macht – Donnerwacht I gespielt haben. Es ist jedoch auch alleinste-
hend für eine wildniserfahrene und kampfstärke Heldengruppe spielbar, die gewillt ist, gegen die Orks zu ziehen und mit einer Harpyienkönigin zu kooperieren.



Ein DSA-Gruppenabenteuer
für 3-5 Bündnisträger und
Streiter gegen die Orks.

Genre: Erforschen eines alten Bündnis, Kampf-, und Wildnisabenteuer
Voraussetzungen: ideal sind Helden, die **Zeichen der Macht – Donnerwacht I** erlebt haben, Kampfkraft und der Wille, sich gegen die Orks zu stellen, ist andernfalls ausreichend
Ort: Ogerzähne und östliches Orkland
Zeit: ab 1041 BF
Komplexität (Spieler/Meister): mittel/mittel
Erfahrung der Helden: kompetent bis meisterlich

Wichtige Fertigkeiten:

Kampf	◆◆◆◆
Natur	◆◆◆◆
Wissen	◆◆◆◆
Lebendige Geschichte	◆◆◆◆

Zur Vertiefung der Spielmechaniken sowie des Hintergrundes empfehlen wir das **DSA5 Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**. Zum Spielen des Abenteuers sind diese Bände jedoch nicht erforderlich.



www.ulisses-spiele.de

US25331PDF

