

ABENTURIEN

ABENTEUERBAND ZUR BOX DAS ORKLAND

# ABENTEUER IM ORKLAND



Das Schwarze Auge



# **ABENTEUER IM ORKLAND**

Ein DSA-Abenteuerband von



FANTASY PRODUCTIONS



Redaktion: Ulrich Kiesow  
Lektorat: Norbert Venzke  
Boxcover: Ugurcan Yüce  
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck  
Innenillustrationen: Nicolas Bau, Jens Haupt  
Stadtpläne: Ralf Hlawatsch  
Satz und Herstellung: Fantasy Productions  
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN  
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.  
Copyright © 1997 by Fantasy Productions GmbH.  
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,  
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,  
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem  
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von  
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

**Zweite, inhaltlich unveränderte Ausgabe 1998**  
**Printed in Germany 1998**  
**ISBN 3-89064-264-0**



**Abenteuerband zur Box »Das Orkland«**

# **Abenteuer im Orkland**

**von**  
**Ralf Hlawatsch, Guido Hölker und Jörg Raddatz**

**Ein DSA-Abenteuerband**



# Inhalt

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Das Tal der tausend Blumen.....       | 5  |
| Gruppenabenteuer                      |    |
| Im Dienste des Brazoragh.....         | 27 |
| Soloabenteuer                         |    |
| Fuchsspur.....                        | 37 |
| Gruppenabenteuer                      |    |
| Anhang.....                           | 54 |
| Kurzabenteuer und Szenarienvorschläge |    |

# **Das Tal der tausend Blumen**

von  
Ralf Hlawatsch

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 1-5  
für den Meister und 3 - 5 Helden  
ab 14 Jahren

# Über das Abenteuer

## Meisterinformationen

Das "Tal der tausend Blumen" ist ein Abenteuer für junge Helden, die vielleicht schon einiges von Aventurien gesehen haben, deren Namen aber noch nicht in den Liedern der Barden zu hören sind. Es eignet sich hervorragend, um eine "frische" Heldengruppe zu etablieren, sei es, weil Ihre alten Kämpen mittlerweile überirdisch hohe Stufen erreicht haben und jetzt der Jugend das Feld überlassen wollen, oder weil sich inzwischen Ihr Spielerkreis erweitert hat und Sie gerne die Leitung einer weiteren Runde übernehmen wollen. Warum wir in diesem Fall gerade das Spiel mit jungen Helden als besonders reizvoll erachten, wollen wir Ihnen kurz erläutern: Die Spieler erhalten den Auftrag, Siedler zu einer kleinen Peraine-Mission im Firunswall zu führen - eine Aufgabe, bei der es wenig zu verdienen gibt (doch wen stört's, wenn das Abenteuer lockt), die aber sicher das Wohlwollen der Zwölfgötter mit sich bringt. Und gerade letzteres kann man als Abenteurer immer gebrauchen.

Außerdem ergibt sich eine gute Gelegenheit, erste Erfahrungen zu sammeln, zumal die Helden nicht allein dastehen, sondern auch der berühmte Rondrageweihte Ingalf von Pericum mitreist. Dieser erfahrene, mutige und starke Kämpfer kann den jungen Recken mit Rat und Tat zur Seite stehen und ihnen auch das eine oder andere Mal aus der Patsche helfen. Allerdings geht Ingalf im Abenteuer den Weg aller Kreaturen, so daß plötzlich die gesamte Verantwortung für das Unternehmen auf den Schultern der Helden ruht. Sie sehen sich einer Aufgabe gegenüber, die ihnen "ein paar Nummern zu groß" erscheint, und sie können nicht mehr zurück. Die sich daraus ergebende "moralische Notlage" darzustellen, kann auch für erfahrene Rollenspieler sehr reizvoll sein.

Doch Näheres dazu später, denn bevor wir Ihnen die ganze Geschichte erzählen, wollen wir noch einige Worte zur Form des vorliegenden Abenteuers verlieren. Um den Text flüssiger lesbar zu gestalten, haben wir eine fiktive Heldengruppe eingeführt. Sie besteht aus dem Krieger Wulf, der Nivesin Jokja, dem Magier Arlin und der Streunerin Ilke. Diese vier Abenteurer "spielen" das Abenteuer durch und vertreten somit Ihre Helden. Die "*Allgemeinen Informationen*" sind so abgefaßt, daß sie den Spielern direkt vorgelesen werden können. Sie müssen lediglich die Namen unserer Helden durch die der Ihren ersetzen. Um ein wenig mehr Atmosphäre zu vermitteln, haben wir auch die gefühlsmäßigen Reaktionen *unserer* Heldengruppe mit einbezogen. So kann es sein, daß sie in den *Allgemeinen Informationen* auf Sätze wie "... betroffen schaut Wulf zu Jokja..." oder ähnliches stoßen. Eine solche Formulierung soll keinesfalls als Vorschrift für die Gestaltung des Gefühlslebens oder des Verhaltens Ihrer Helden gelten. Wir haben uns nur vorgestellt, wie ein junger Abenteurer auf eine bestimmte Situation reagiert. Abwei-

chungen sind da durchaus möglich, wahrscheinlich sogar die Regel. Lediglich, wenn Ihre Gruppe auf eine Trauerszene mit lautem Gelächter reagiert, sollte Ihnen das zu denken geben. Des weiteren soll Sie natürlich nichts davon abhalten, gegebenenfalls vom Text abzuweichen und die Szenen nach eigenem Gutdünken zu erzählen oder auszuschmücken. Sie werden schon selbst am besten wissen, wie Sie sich und Ihrer Gruppe einen unterhaltsamen Spielabend bereiten.

Genug der Vorrede, kommen wir endlich zur Handlung: Vor einigen Jahren zogen drei Perainegeweihte, unter ihnen Schwester Uthjane, ins Orkland, um die Schwarzpelze von ihrem Irrglauben zu befreien und auf den rechten, zwölfgöttlichen Weg zu führen. Dieses Unternehmen war nicht gerade von Erfolg gekrönt, und oft genug kam das Trio so eben mit dem Leben davon. Schon wollte man aufgeben und sich mißmutig auf den Rückweg machen, als man schließlich in einem entlegenen Tal des Firunswalls südwestlich von Tjolmar auf den kleinen Stamm der Zahachtai stieß. Hier wurden die Geweihten mit freundlicher Neugier empfangen. So blieben sie eine Weile, kümmerten sich um die Kranken, brachten den Orks ein wenig Ackerbau bei und predigten von den Zwölfgöttern. Ihre Worte schienen auf fruchtbaren Boden zu fallen. Zwar huldigten die Orks weiterhin heimlich ihren alten Götzen, doch immer mehr kamen zu den Gottesdiensten in den kleinen Tempel. Die drei Geweihten waren zuerst überglücklich ob ihres Erfolges, doch schon bald stellte sich ihnen die Frage, was wohl geschehen würde, wenn sie einst zu Boron gingen? Zu groß war die Gefahr, daß die Orks die guten Lehren der Peraine vergessen würden. So kam man darin überein, hier möglichst bald weitere Menschen anzusiedeln, die mit den Zahachtai in Frieden leben und deren Nachkommen den Zwölfgötterglauben hochhalten sollten. Schwester Uthjane zog nach Tjolmar und fand dort auch rasch fünf Familien, die bereit waren, sich in den Firunswall zu begeben. Ihre Felder waren - nahe am Fluß gelegen - sehr feucht, und der Svelkt nahm sich jedes Frühjahr seinen Teil, so daß der ererbte Boden von Jahr zu Jahr kleiner wurde. Nur zu gern wollte man in dieses neue Land ziehen, das die Orks "Tal der tausend Blumen" nennen, wo es fruchtbaren Ackerboden in Hülle und Fülle gibt und kein Fürst einem Steuern abverlangt.

In der Stadt traf Uthjane auch auf Ingalf von Pericum, einen erfahrenen und ruhmreichen Geweihten der Rondra. Dieser war sofort Feuer und Flamme für das gewagte Vorhaben und bot der Peraineschwester an, den Zug unter seinen Schutz zu stellen. Auch Rahjaina, eine junge Dienerin der Liebesgöttin, wollte dem Unternehmen ihre Hilfe zuteil werden lassen. Immerhin ist es Rahja, die einen alle Mühsal vergessen läßt und "die Verzagten wieder aufrichtet", wie sich die Geweih-

te selbst auszudrücken pflegt. Zunächst wollte Rahjaina im Hause der Peraine wohnen und wirken, bis sie später, wenn die menschliche Gemeinde einmal größer geworden wäre, selber einen kleinen Tempel leiten würde.

Ingalf ist zwar ein erfahrener Kämpfer, doch ganz auf sich gestellt wohl kaum in der Lage, den Zug sicher ins Tal der tausend Blumen führen. So viele Wagen ziehen allerhand übles Gelichter an, vor allem, wenn sie nicht ausreichend bewacht sind. Außerdem sind die mitgeführten Schafe, Ziegen und Kühe ein gefundenes Fressen für die Wölfe, die jetzt, da der Winter nicht lange vorüber ist, immer noch hungrig sind und auch die Menschen nicht scheuen. Weitere Wächter sind also durchaus vonnöten.

Nun kommen Ihre Helden ins Spiel. Da sie auf Ingalf den Eindruck machen, als könnten sie mit der Waffe umgehen (auch wenn er selbst es noch mit zweien oder dreien von ihnen aufnehmen würde), spricht er sie eines Abends in einer Tjolmarer Schenke an. Nach einigen Verhandlungen wird Ihre Gruppe (hoffentlich) einwilligen, und die Reise kann losgehen.

Im ersten Teil des Abenteuers gilt es dann, den Wagenzug sicher ins Orkland zu geleiten. Abgesehen von den üblichen Fährnissen, die sich abseits der großen Hauptstraßen bieten, eine nicht allzu schwere Aufgabe. Unter der Anleitung eines solch erfahrenen Kämpfers wie Ingalf kann eigentlich nichts schiefgehen, so scheint es zumindest. Doch man soll die Reise nicht vor ihrem Ende loben, denn unterwegs kommt der Rondrageweihthe ums Leben. Noch im Sterben nimmt er den Helden das Versprechen ab, dafür zu sorgen, daß die Siedler im Tal der tausend Blumen ihr neues Leben aufbauen können.

Dieser Teil ist vielleicht der schwierigste für Sie, lieber Meister. Zum einen sollen Sie eine mehrtägige Reise schildern, bei der Sie den Spielern den Pioniergeist der Reiseteilnehmer und die besondere Atmosphäre eines solchen Siedlerzugs vermitteln müssen. Dabei kann die Kenntnis einschlägiger Wildwest-Filme hilfreich sein. Hinzu kommt die Gestaltung der Rolle des Ingalf. Schildern sie den Geweihten als charismatischen, erfahrenen Kämpfer, der eindeutig der Anführer ist. Von dieser Position wird er auch um keinen Deut abweichen. Er zieht die Helden zur Verantwortung, wenn etwas schief läuft, spart aber auch nicht mit Lob und Schulterklopfen, wenn die Gruppe ihre Sache gut macht. Im Fall des Falles ist er immer zur Stelle, um eine verpatzte

Situation wieder geradezurücken. Dabei dürfen Ihre Helden jedoch nie das Gefühl haben, zu Statisten zu werden, die den Verlauf des Abenteuers nicht mehr aktiv bestimmen können. Schwieriger für die Helden wird es dann im zweiten Teil. Sobald sie das Tal der tausend Blumen erreichen, stellen sie fest, daß der kleine Perainetempel niedergebrannt wurde, die beiden Brüder Uthjanes ermordet sind und die Orks den Siedlern feindselig gegenüberstehen. Was ist der Grund für diese unerwartete Wendung?

Das sollen Ihre Helden nun herausfinden. Einfach umzukehren ist nicht möglich, die Siedler haben nur wenig Geld für ihr Land bekommen und das meiste davon bereits in die Ausrüstung für die Reise investiert. Außerdem werden sie, wenn sie ihren Boden zurückkaufen wollen, einen höheren Preis bezahlen müssen als sie selber erhalten haben. Sie können nur im Tal der Tausend Blumen bleiben und gegen die Orks kämpfen - oder die Hintergründe für das seltsame Verhalten der Schwarzpelze herausfinden und versuchen, den Streit ohne Blutvergießen beizulegen.

Wie Sie vielleicht schon vermutet haben, wurden die Orks von menschlichen Schurken zu dieser Feindseligkeit angestachelt. Der Herumtreiber Baltram und seine Spießgesellen haben am Ende des Tals eine Mine entdeckt, in der früher einmal Mercurius (Quecksilber) abgebaut wurde. Das Vorkommen war noch lange nicht erschöpft, und Alchimisten und Zauberer zahlen ein hübsches Sümmchen für dieses seltene Metall. Es war ein leichtes, den Orks mittels eines Stierfells und einiger alchimistischer Tricks eine Brazoragh-Erscheinung vorzugaukeln und sie somit zur Sklavenarbeit in die Mine zu treiben. Da Fremde dabei nur stören würden, ließ man die Schwarzpelze den Tempel niederbrennen, die Geweihten ermorden, und wies sie weiterhin an, alle Neuankömmlinge zu bekämpfen. Wenn die Helden diesen Betrug aufdecken, kann ein neuer Frieden zwischen Menschen und Orks geschlossen werden. Eine mögliche Strategie dafür geben wir Ihnen an entsprechender Stelle.

Noch ein Wort zum Abschluß: Sicher ist Ihnen schon klar, daß das Abenteuer nicht während des Zugs der Orks spielen kann. Wer würde schon zu solch unsicherer Zeit ins Orkland fahren? Lassen Sie die Geschichte also früher stattfinden. Während des Ork-Zuges könnten die Helden dann noch einmal eine Reise zum Tal der Tausend Blumen unternehmen, um sich zu vergewissern, ob ihre Schützlinge die rauen Zeiten gut überstanden haben...

# Das Abenteuer beginnt

## Beim Tralloper Riesen

### Meisterinformationen:

Wie bereits erwähnt, beginnt unser Abenteuer in Tjolmar. Was die Helden hierhin verschlagen hat, ist unerheblich - jedenfalls sollten sie sich hier möglichst vor der Abreise kennenlernen. Dazu können Sie leicht ein paar Tage Stadtleben improvisieren, wenn Sie das Hintergrundheft zur Hilfe nehmen. Zwei Tage vor dem Aufbruch treffen sich die Helden am Abend auf ein Bier im "Tralloper Riesen".

### Allgemeine Informationen:

Frühling im Norden: Die Tage sind warm, die Abende kühl, so recht dazu geeignet, sich in der Schenke auf einen Schwatz bei Schnaps und Bier zu treffen. Vor einigen Tagen habt ihr euch in Tjolmar kennengelernt. Hier gibt es um diese Zeit nur wenig Fremde, und diese sind schnell ausfindig gemacht, denn es mag seltsam klingen, doch Fremdsein verbindet. So habt auch ihr zueinander gefunden und die Zeit, von der ihr mehr als genug zur Verfügung habt, gemeinsam verbracht. Vielleicht hat sich zwischen euch auch schon so etwas wie Freundschaft entwickelt, Ilke scheint zumindest Gefallen an Wulfs Muskeln gefunden zu haben, und Jokja ist wohl Arlin zugetan, der sie mit seiner ruhigen und stillen Art an die endlosen Weiten ihrer Heimat erinnert. So sitzt ihr hier bei "geistlichem Getränk" und plant, was ihr in Zukunft unternehmen wollt. Eines steht nämlich fest: In Tjolmar versauern mögt ihr nicht.

Gerade hebt Wulf den Arm und ruft: "He, Tralloper, bring uns noch eine Runde", als die Tür aufgeht und drei weitere Gäste die Schenke betreten.

Der eine ihnen ist von großem Wuchs und breitschultriger Gestalt. Viele Narben auf seinen nackten Armen deuten daraufhin, daß er in seinem Leben schon so manche Schlacht geschlagen und auch gewonnen haben muß. Der Mann mag vielleicht fünfzig Jahre zählen, wie ihr aus den grauen Strähnen in seinem braunen Haar schließt, doch bewegt er sich noch so geschmeidig wie ein Jüngling. Bewaffnet ist der Kämpfe mit einem Rondrakamm, den er über dem Rücken trägt, ein Langschwert hängt an seiner Seite. Die anderen Neuankömmlinge sind Frauen. Eine trägt ein einfaches, braunes Leinengewand, auf dessen Brustseite mit goldgelben Fäden zwei gekreuzte Ähren aufgestickt sind, die die Dame als Dienerin der Peraine ausweisen. Die dritte schließlich ist ein junges Mädchen von berückender Schönheit. Bekleidet ist sie mit einer engen dunkelroten Hose und einem aus mehreren roten Schleiern gewickelten Obergewand. Pechschwarzes, lockiges Haar umrahmt ihr Gesicht und fällt ihr fast bis zur Taille herab. Im Blick ihrer grünen Augen mischen sich Neugierde und offene Freundlichkeit.

Mit einer graziösen und anmutigen Bewegung nimmt sie am Tisch ihrer beiden Begleiter Platz. Euch ist sofort klar, daß solch ein bezauberndes Geschöpf nur eine Geweihte der Rahja sein kann.

Die drei unterhalten sich leise. Zwischendurch blicken sie zu euch hinüber, der Recke deutet sogar einmal auf Wulf. Offensichtlich seid ihr Gegenstand des Gesprächs. Die Situation wird euch langsam unangenehm, und ihr wißt schon nicht mehr, wohin ihr eure Blicke wenden sollt, als sich der Kämpfe vom Nachbartisch erhebt und zu euch herantritt.

"Rondra zum Gruß, ich bin Ingalf aus dem Tempel zu Perricum. Du, Krieger, und auch du (er deutet auf Ilke) seht mir so aus, als könntet ihr mit euren Eisen umgehen, während die liebliche Tochter der Nivesen sicherlich so leicht keine Spur aus den Augen verliert und auch von der Jagd etwas versteht. Du hingegen (sein Blick wandert zu Arlin) scheint mir ein Mann des Geistes zu sein. Vielleicht hast du ja auch die Zauberei studiert, auf den Kopf gefallen bist du jedoch sicher nicht. Wie dem auch sei, Leute wie euch kann ich wohl gebrauchen."

Verdutzt seht ihr euch an. "Ist's erlaubt?", fragt Ingalf und setzt sich, ohne eine Antwort abzuwarten.

"Schaut, dort drüben sitzt Schwester Uthjane, eine Dienerin unserer Herrin



Peraine. Sie machte sich vor einigen Jahren mit zweien ihrer Brüder ins Orkland auf, um dort die Botschaft der Zwölfgötter zu verkünden, und ihre Worte trugen bei den Zahachtai, einem Orkstamm im Firunswall, gute Früchte. Uthjane und ihre beiden Freunde waren dort gut gelitten, und immer mehr Orks schworen ihren armseligen Götzen ab und ließen sich zur einzigen, der zwölfgöttlichen Wahrheit bekehren. Damit diese zarten Wurzeln nicht verdorren, sondern auch für die Zukunft festen Halt finden, haben Uthjane und ihre Brüder beschlossen, Menschen zu holen, die dort siedeln und mit den Zahachtai in Frieden leben sollen. Es gibt da nämlich ein Land, das die Orks 'Dazzak Anrach Muizchai' nennen. Ich weiß, das hört sich an wie Halsschmerzen, klingt in unserer Sprache aber viel hübscher, heißt das 'Tal der tausend Blumen' und bedeutet für einen fleißigen Siedler fruchtbares, herrenloses Ackerland. Fünf arme Familien, deren Felder beim Frühjahrshochwasser zerstört wurden, haben alles verkauft, was sie nicht mitnehmen können, und sind bereit, in den Firunswall zu ziehen. Wir brauchen noch fähige Frauen und Männer, die dafür Sorge tragen, daß die Siedler auch sicher dort ankommen, und es ist meine Aufgabe als Anführer des Zuges, solche Leute zu suchen. Ihr scheint mir da die Rechten zu sein. Um eines gleich vorwegzunehmen, Dukaten lassen sich dabei nicht verdienen, vielleicht aber göttliche Gnade. Außerdem werdet ihr auf der Reise verpflegt und bekommt auch Proviant für den Rückweg. Also, wie wär's?"

"Ach ja", fügt Ingalf mit einem Lächeln noch hinzu, als er den Zweifel in euren Blicken sieht, "Schwester Rahjaina fährt auch mit!"

#### *Meisterinformationen:*

Feilschen hat diesmal wirklich keinen Zweck. Die Helden müssen sich mit dem zufriedengeben, was ihnen geboten wird, oder der Spielabend wird mangels Abenteuer sehr kurz ausfallen.

Göttliche Gnade ist andererseits ein nützliches, wenn auch schwer zu fassendes Geschenk, das man nun mal nicht in die Tasche stecken oder mit der Goldwaage abwiegen kann. Sie wird einem zuteil, wenn es die Götter für nötig halten. Das kann sehr unerwartet kommen, wird aber auf alle Fälle nützlich sein.

Das eine oder andere Gruppenmitglied mag auch schon von Ingalfs Heldentaten gehört haben und es als Ehre auffassen, von diesem Recken als Begleitung ausgewählt zu werden. Hier wäre die Frage "Warum gerade wir?" gänzlich unangebracht. Ingalf wird schon wissen, was er tut, und man sollte auch gegenüber einem solch berühmten Mann sein Licht nicht unter den Scheffel stellen. Grundabwegig ist es auch, hinter den Worten des Rondrageweihten einen Betrug zu vermuten. All das sind Dinge, die einem echten Aventurier wohl kaum in den Sinn kämen. Und wenn das nicht Gründe genug sind, können Sie noch Rahjaina einsetzen. Ihr wird es leichtfallen, die Herzen der männlichen (und vielleicht auch der weiblichen) Helden auf ihre Seite zu ziehen.

#### *Allgemeine Informationen:*

"Fein, daß wir uns einig sind", meint Ingalf. "Übermorgen geht's los. Kommt doch schon vorher vorbei. Auf dem Platz vor dem Südtor sammelt sich der Zug, und ihr könnt die Leute einmal kennenlernen, die ihr bewachen sollt. Dann gibt es auch noch Gelegenheit, sich über verschiedene Kleinigkeiten unterhalten, für die es heute schon ein wenig spät geworden ist. Nun ja, ich muß jetzt gehen. Tralloper, noch eine Runde für die jungen Herrschaften. Mögen die Götter über euch wachen. Bis morgen."

Ingalf zahlt und verläßt mit seinen Begleiterinnen die Schankstube. Rahjaina schenkt euch zum Abschied ein bezauberndes Lächeln, und Ilke muß Wulf schon dreimal anstoßen, bis er seinen Blick von der Tür, durch die die hübsche Rahjageweihete schon vor einer ganzen Weile hinausschwebte, löst. Mit leicht geröteten Wangen wendet sich der Krieger wieder seiner Gefährtin zu. Nach einer Pause nimmt ihr die Unterhaltung wieder auf. Natürlich gibt es nur noch ein Thema: die bevorstehende Reise. Wulf weiß einiges von Ingalfs Heldentaten zu berichten, Ilke meint, daß ja schließlich jemand auf den Krieger aufpassen müsse und Jokja gibt zu bedenken, daß ihr selber zwar nicht viel an den Zwölfgöttern gelegen ist, sie aber trotzdem mitkommen wird, wenn ihr alle geht. So redet und trinkt ihr noch eine Zeit, bis ihr müde und gleichzeitig aufgeregter zu Bett geht.

## **Der Wagenzug**

#### *Meisterinformationen:*

Wenn die Helden am nächsten Tag vor dem Südtor erscheinen, können sie sich mit den Reiseteilnehmern bekannt machen. Dazu geben wir im folgenden Text eine kurze Beschreibung der Meisterpersonen. Da weder die Bauern noch die Geweihten irgendein Geheimnis zu verbergen haben, können die Helden eigentlich alles Untenstehende im Gespräch erfahren.

#### **Ingalf Rondrian Hergard von Perricum**

Ingalfs Geweihtenschaft folgt einer langen Familientradition. Die Linie läßt sich bis zur Zeit der Priesterkaiser zurückverfolgen, als der erste seiner Vorfahren dem Rondaorden beitrug. Ingalf selbst wurde im Jahr 35 v. Hai als einziges Kind seiner Eltern Anshelm und Heraida geboren und hat bisher keine Nachkommen gezeugt, so daß sich das Ende seines Geschlechts abzeichnet, ein Gedanke, der Ingalf manchmal in trübe Stimmung versetzt. Dabei fehlte es ihm niemals an Verehrerinnen, denn er gehört zu den strahlenden Gestalten aventurischer Heldenlieder. Warum er sich niemals gebunden hat, wissen nur die Götter.

Trübe Gedanken verscheucht Ingalf aber schnell, oder er versucht, sie zu überspielen. Immerhin hält er sich noch nicht für einen alten Mann, sein Auge ist noch scharf und sein Arm flink. Nur im Herbst, wenn die Morgende kühl und feucht sind, spürt er schon ein leichtes Ziehen in den Gliedern.

In der Tat sollte man sich vor dem fast zwei Schritt großen

Hünen in acht nehmen. Er ist ein gefürchteter Kämpfer, und wenn er auch für einen Geweihten der Kriegsgöttin ein erstaunliches Maß an Langmut und Weltoffenheit aufweist, sollte man ihn nicht zu sehr reizen. Fordert man ihn aber nicht heraus, ist er ein fröhlicher, guter und umgänglicher Kamerad.

Im Laufe seines Lebens kam Ingalf fast überall in Aventurien herum, diente in verschiedenen Tempeln und schloß sich vielen Herren als Gefolgsmann an. So kann er den Helden einige spannende Geschichten von gefährlichen Abenteuern und fremden Ländern erzählen. Ihre Spielgruppe kann durchaus ein wenig aus dem reichen Erfahrungsschatz des Geweihten schöpfen. Auf dieser - seiner letzten - Reise spielt Ingalf zunächst die Rolle des Anführers. Bitte achten Sie darauf, daß sich die Spieler dadurch nicht zu sehr gegängelt fühlen.

**MU:** 16    **AG:** 3    Stufe: 15    Alter: 53  
**KL:** 14    **HA:** 3    **MR:**10    Größe: 1,96  
**CH:** 15    **RA:** 5    **LE:** 82    Haarfarbe: braungrau  
**GE:** 14    **GG:** 0    **AE/KE:** 79    Augenfarbe: grau  
**KK:** 15    **TA:** 1    **AT/PA:** 18/14 (Schwert)

*Herausragende Talente:* Reiten: 14, Wildnisleben: 9, Schwimmen: 11, Klettern: 12, Wagenlenken: 10

### Schwester Uthjane

Uthjane wurde als fünftes Kind einer Freibauernfamilie aus dem Lieblichen Feld geboren. Ihr Erbteil wäre so klein ausgefallen, daß sie es mit fünfzehn Jahren vorzog, in den Tempel zu gehen und dort der Göttin des Ackerbaus und der Heilkunde zu dienen. Wie auch Ingalf blieb sie nicht in dem Gotteshaus, in dem sie ihre Weihen erhielt. Vom Peraintempel in Kuslik zog sie gen Norden, diente auf kleinen Dörfern genauso wie in großen Städten, bis es sie schließlich nach Lowangen verschlug. Hier traf sie auf die beiden Brüder Ettel und Sal, mit denen sie sich auf die Reise quer durchs Orkland machte.

Schwester Uthjane ist eine gütige und zugleich resolute Frau. Kranke und Bedürftige pflegt sie voller Hingabe, während sie sich nie scheute, Simulanten mit einem Tritt in den Allerwertesten aus dem Tempel zu befördern. Auf der Reise kümmert sie sich wie eine Mutter um ihre Schützlinge und hat auch ein offenes Ohr für die Sorgen der Helden.

**MU:** 13    **AG:** 3    Stufe: 7    Alter: 27  
**KL:** 14    **HA:** 5    **MR:** 7    Größe: 1,65  
**CH:** 13    **RA:** 4    **LE:** 50    Haarfarbe: schwarz  
**GE:** 12    **GG:** 2    **AE/KE:** 40    Augenfarbe: dunkelbraun  
**KK:** 12    **TA:** 2    **AT/PA:** 11/10 (Knüppel)

*Herausragende Talente:* Heilkunde Gift: 9, Krankheiten: 12, Seele: 11, Wunden: 10

### Rahjaina

In Tjolmar geboren, zog es Rahjaina mit fünfzehn Jahren in den Tempel der Liebesgöttin. Mit zwanzig erhielt sie ihre Weihe und gilt inzwischen als glühende Verehrerin Rahjas,

die es sich zur Aufgabe gemacht hat, das göttliche Liebesglück in die Welt hinauszutragen, um so Gnade vor der Herrin zu erheischen. Was bietet sich da eher an, als mit den Siedlern in den Firunswall zu ziehen?

Rahjaina ist noch sehr jung, idealistisch und vielleicht etwas naiv. Eines ist jedoch unbestritten: Ihre Schönheit ist wahrhaft rahjagleich. Dabei fehlt ihr der Hochmut, der oft mit Schönheit gepaart ist. Rahjaina ist ein fröhliches, junges Mädchen und den Freuden des Lebens sehr zugetan, und obwohl sie sicherlich viele Verehrer von Stand haben könnte, teilt sie diese Freuden genauso gerne mit einem armen Schlucker, der nichts als den Frohsinn im Herzen besitzt.

Die junge Geweihte wird sich während der Reise voller Hingabe um die Helden kümmern. Stets hat sie ein aufmunterndes Wort parat, und natürlich ist sie nicht abgeneigt, ihrer Göttin ein Opfer darzubringen. Deshalb halten wir es keineswegs für schlechtes Rollenspiel, wenn ein Held ob dieser Schönheit sein Herz an die liebliche Rahjaina verliert und dies auch im Spiel - sei es nun schüchtern, verzagt oder draufgängerisch - zum Ausdruck bringt. Was daraus wird, ist vielleicht ein anderes Abenteuer, von ganz unterschiedlicher Art, aber nicht minder spannend und reizvoll...

**MU:** 13    **AG:** 5    Stufe: 2    Alter: 21  
**KL:** 12    **HA:** 7    **MR:** 0    Größe: 1,71  
**CH:** 14    **RA:** 4    **LE:** 35    Haarfarbe: schwarz  
**GE:** 13    **GG:** 2    **AE/KE:** 24    Augenfarbe: grün  
**KK:** 9    **TA:** 3    **AT/PA:** 10/8 (Dolch)

*Herausragende Talente:* Betören: 10

### 1. Wagen: Ehepaar Torenegger

Der blonde Adran und die rothaarige Westana sind schon beide Anfang dreißig, doch hat sich bisher bei ihnen noch kein Kindersegen eingestellt. Das ist auch der Grund für ihre Reise: Durch göttergefälliges Tun hoffen sie zu erreichen, daß ihnen doch noch Nachwuchs geschenkt wird.

Die Toreneggers fahren mit einem Planwagen, vor den sie einen Trallopier Riesen gespannt haben. Hinter dem Karren trotten einige Ziegen einher.

### 2. Wagen: Familie Doriak

Wo es den Toreneggers mangelt, haben es die Doriaks überreichlich getroffen: Die Götter haben ihnen einen ganzen Stall voll Kindern beschert. Angefangen beim kleinen Kaji (3 Jahre) geht es über Zita (5), Ysilda (6), Pagol (9), Myria (10), Lares (14) bis zum jungen Elix (17). Allesamt sind sie wohlgeraten, bloß der Frechdachs Myria tanzt ein wenig aus der Reihe. Durch seine Streiche hat das Mädchen den Eltern schon manches graue Haar wachsen lassen. Auch die Helden werden das "fröhliche" Kind ausgiebig kennenlernen...

Die Alten, Harika und Yann, zählen erst 35 und 34 Jahre, wirken aber bedeutend älter. Wen wundert's, ihr Leben war stets von harter Arbeit geprägt, und sieben Kinder wollen erstmal versorgt sein.

Die Doriaks fahren einen einfachen Leiterwagen, vor den

zwei Darpatbullen gespannt sind. Ella, die braune Kuh, tritt hinterher, desgleichen fünf Premer Mähnschafe.

### 3. Wagen: **Saskja Thorbensdotter**

Für eine Thorwalerin ist Saskja eher zierlich, nach mittelländischen Maßstäben gemessen aber durchaus muskulös. Was die gebürtige Premerin zum Ingerimm-Kult brachte, ist uns unbekannt. Jedenfalls erlernte die inzwischen Zwanzigjährige das Schmiedehandwerk, zog eine Weile in Nordaventurien umher und fährt nun aus Abenteuerlust mit ins Orkland. Einen Schmied wird man beim Aufbau einer Siedlung wohl brauchen können, und außerdem hat Saskja ein Auge auf den jungen Elix Doriak geworfen. Dabei nimmt sie es mit der Treue aber nicht allzu genau und ist einem Tachtelmechtel mit einem schönen Helden nicht abgeneigt.

Unterwegs kann sich Saskja sehr nützlich machen. Sie versteht ein wenig vom Wagenbau, kann leidlich gebrochene Achsen und Speichen flicken sowie Lager schmieren und reparieren.

### 4. Wagen: **Ehepaar Rintec**

Drala und Movert Rintec sind gerade zwanzig Jahre alt und jung verheiratet, Kinder sind noch nicht aus ihrer Ehe hervorgegangen. Beide ließen sich ihren Erbteil - der ohnehin zu gering wäre, um eine Familie zu ernähren - auszahlen, um sich davon einen altersschwachen Svelltaler und einen klapprigen Wagen zu kaufen, mit denen sie jetzt ins Orkland unterwegs sind.

Cerai, Dralas fünfzehnjährige Schwester, begleitet die beiden auf eigenes Drängen hin. Auch vier Goldfelter Klippziegen gehen mit auf die Reise.

### 5. Wagen: **Familie Haigenberg**

Vater Ogdan Haigenberg ist 29 Jahre alt, Mutter Joriga ist 27. Beide sind 9 Jahre verheiratet und haben inzwischen drei Kinder: Udha (4), Perjin (6) und Roban ("fast 10", wie er selbst sagt). Was bewog die Familie, ins Orkland zu ziehen? Nun, vor einem Mond trat der Svellt wie jeden Frühling über die Ufer und riß fast die Hälfte der Halgenberger Felder mit

sich, und das, nachdem Ogdan beim letzten Saatfest reichlich betrunken war und sich - auch der Göttin gegenüber - sehr unziemlich benommen hat. Selbstverständlich führt er das Unglück nun darauf zurück, und versucht, durch die Reise wieder Peraines Gnade zu erlangen. Ganz abgesehen davon hatte die Familie nicht das Geld, sich einen neuen Acker zu kaufen, so daß man alle bewegliche Habe auf den Heuwagen lud, die beiden Ackergäule vorspannte und sich auf in den Firunswall machte. Hinter dem Karren tritt Ogdans ganzer Stolz: Vier Bornländer Bunte (drei Kühe und ein Stier), eine im Norden sehr beliebte Rinderrasse.

Über sein "Mißgeschick" spricht Ogdan natürlich sehr ungerne. Die Helden können jedoch von seinen Sprößlingen davon erfahren (Kindermund tut Wahrheit kund), oder von seiner Frau, die ihren Herrn Gemahl bei einem Streit lautstark auf den letzten Fehltritt aufmerksam machen könnte.

### 6. Wagen: **Schwester Uthjane**

Der schwere, von vier Radromtalern gezogene Wagen wird von der Perainegeweihten selbst gelenkt. Auf ihm befinden sich diverse Dinge, die die Bauern nicht mehr selber auf ihre Karren laden konnten. Des weiteren hat Uthjane noch viele Säcke Saatgut geladen, darunter auch Karbel, eine nordische Getreideart, die sehr spät ausgesät (Mitte bis Ende Rahja) im Efferd oder frühen Traviamond reiche Ernte bringt. Außerdem führt Uthjane noch einiges an Werkzeug sowie fünf Käfige mit Hühnern und Gänsen mit sich, ebenso einen Großteil des Proviantes. Dieser reicht für 11 Tage aus, wobei man mit einer Reise von acht oder neun Tagen Länge rechnet.

Wir haben darauf verzichtet, für jeden Reiseteilnehmer die genauen Spielwerte anzugeben, da diese wohl kaum benötigt werden. Kommt es zum Kampf, werden die Bauern mitfechten, wenn es sich nicht vermeiden läßt. Sie kämpfen dann mit folgenden Werten:

**MU** 10; **LE** 25; **AT/PA** 8/7 (Knüppel, Dreschflegel, Forke etc, alle W6+2 TP)

Sinkt die LE eines Bauern unter 12, gibt er den Kampf auf.

## Wagen, hoh!

### *Allgemeine Informationen:*

Es ist noch dunkel, als ihr vom Gesang der Nachtigall geweckt werdet. Ihr reißt euch den Schlaf aus den Augen und erhebt euch müde von der Liegestatt, eine kurze Wäsche weckt langsam eure Lebensgeister. Immerhin ist heute ein großer Tag, denn bei Sonnenaufgang soll die Reise ins Orkland losgehen. So packt ihr rasch eure Sachen und begeben euch in die Gaststube, wo der Wirt schon am Vorabend ein Frühstück für euch bereitgestellt hat.

Frisch gestärkt, macht ihr euch auf den Weg. Auf den Straßen der Stadt ist zu solch früher Stunde noch niemand zu sehen, doch am Treffpunkt vor dem Südtor herrscht schon reges Leben. Hie und da wird noch eine Kleinigkeit repariert, werden Achsen und Lager geprüft oder Dinge verstaut.

Mitten in diesem geschäftigen Treiben, das auch die Blicke der Torwachen anzieht und etwas Abwechslung in ihren eintönigen Dienst bringt, bewegt sich Ingalf. Er hilft beim Festzurren der Planen und beim Verladen, er gibt Anweisungen und versucht, ein wenig Zucht in das Durcheinander aus Menschen, Wagen und Tieren zu bringen. Schließlich bemerkt er euch und ruft euch ein "Rondra zum Gruße!" zu. Rahjaina befestigt einen Strauß wilder Rosen an jedem Gefährt, und auch jedem von euch überreicht sie eine Blume. Danach hält Schwester Uthjane den Frühgottesdienst ab, in dessen Verlauf sie um gutes Gelingen für das Vorhaben betet. Schließlich besteigen die Lenker ihre Karren, und Ingalf setzt sich an die Spitze des Zuges. Er bietet einen imponierenden Anblick auf seinem kostbaren Goldfelter Roß,

dem Geschenk eines Silaser Kaufmanns, wie er euch erzählte. Ingalfs feines Kettenhemd blinkt in der Sonne, der Wapenrock mit dem Löwenkopf leuchtet weiß. Doch Rahjaina stiehlt ihm fast die Schau. Die Geweihte bietet ein bezauberndes Bild, wie sie in ihrem aufreizenden Kleid stolz und aufrecht auf ihrer zierlichen, weißen Shadifstute sitzt. Endlich ist es so weit. Ingalf stößt dreimal in sein Hörn, und mit einem weithin schallenden "He-Ho" aus seiner Kehle setzen sich die Wagen langsam in Bewegung, während im Osten über den Brinasker Marschen sich Praios' güldene Scheibe über den Horizont erhebt. Ein guter Tag zum Reisen, wie es scheint.

#### *Meisterinformationen:*

Der Weg führt zunächst die Svelltstraße entlang in Richtung Süden. Ingalf erklärt den Helden, daß sie mit Glück gegen Abend eine Furt erreichen, an der sie am nächsten Tag über den Fluß setzen können. Die Tjolmarer Brücke zu benutzen ist leider nicht möglich, da der Weg links des Svellt für Wagen nicht passierbar ist.

Am ersten Reisetag passiert nichts Außergewöhnliches. Alle sind guter Dinge, die Kinder tollen zwischen den langsam fahrenden Wagen umher und spielen Nachlaufen. Einige Vorwitzige unter ihnen verlieren langsam ihre Scheu vor den Helden. Sie fragen keck, ob sie nicht ein Stück auf dem Pferd mitreiten dürfen oder ob ihr ihnen nicht eine Geschichte aus fernen Ländern erzählen könnt. Die freche Myria fordert sogar den Recken Wulf auf, ganz schnell dreimal hintereinander "Svenja schwimmt im schwellenden Svellt - im schwellenden Svellt schwimmt Svenja" zu sagen. Da der Krieger heute guter Laune ist, kommt er der Bitte nach, und das Mädchen erfreut sich königlich an Wulfs mangelhafter Zungenfertigkeit.

#### *Allgemeine Informationen:*

Ihr habt schon viel Übles über die Svelltstraße gehört, doch dieses Jahr ist es nicht so schlimm. Alles, was Firun in seinem Grimm zerstörte, ist bereits repariert, und so kommt ihr gut voran. Am Abend habt ihr fast fünfundzwanzig Meilen geschafft, eine außerordentliche Leistung für die schweren Wagen. So erreicht ihr mit der Dämmerung einen guten Lagerplatz. Rasch werden die Tiere abgespannt, und schon bald sitzt ihr zum Abendmahl am warmen Lagerfeuer. Ilke greift ihre Laute und trägt ein schwermütiges Viehtreiberlied aus der Balihoer Gegend vor. Gerade als sie geendet hat, kündigen sich neue Gäste an: Ein Gauklerzug kommt von Süd nach Nord hinauf und gedenkt auch, hier in eurer Nachbarschaft, die Nacht zu verbringen. Die bunten Wagen werden unweit der euren aufgestellt, nachdem der älteste der Fahrenden mit Ingalf einige Worte gewechselt hat. Zunächst werden die Spielleute und Artisten von den Bauern mißtrauisch beäugt, doch nachdem "Zabrinor der Zauberer" die Kinder mit seinen Kunststücken in seinen Bann gezogen hat, verspricht es, ein sehr lustiger Abend zu werden - und am nächsten Morgen ein schwerer Tag. Wulf läßt sich aufs Armdrücken mit "dem stärksten Mann der Welt" ein - und muß schließlich klein begeben. Ilke nimmt ihre Wurfmesser

und wirft mit zweien der Gaukler um die Wette auf eine Zielscheibe, während Arlin argwöhnisch, aber zunehmend fasziniert Zabrinors Taschenspielertricks beobachtet. Eurem Magier kommt diese Kunst dabei wie tatsächliche Zauberei vor, kann er doch nicht die kleinste Täuschung entdecken. Ein Krug mit Rum kreist, alle sind fröhlich und bei bester Laune, und es wird an diesem Abend sehr spät, ehe ihr euch zu euren Lagern begeben.

#### *Meisterinformationen:*

Jedermann ist fröhlich und zufrieden - bis auf Ingalf, was den Helden durchaus auffällt. Der Rondrageweihte war mit Lanya der Wahrsagerin für kurze Zeit in den Flußauen verschwunden. In der Hoffnung, daß dies keiner der anderen bemerken würde, hat er sich dort seine Zukunft voraussagen lassen - und die sieht sehr düster aus. Lanya prophezeite dem Recken große Schwierigkeiten, die jedoch gemeistert werden können, bei der Fahrt in den Firunswall. Auch verschwieg sie ihm den eigenen Tod nicht.

Sollten die Helden Ingalf auf sein Verschwinden und seine üble Laune ansprechen, wird er ihnen ausweichend antworten, um sie und die Bauern nicht zu beunruhigen. Sollten ihre Spieler weiter bohren, meint Ingalf zerknirscht: "Ach, diese jungen Dinger, die zeigen einem doch zu deutlich, wie alt man schon ist." Damit ist das Thema für den Geweihten beendet, und man sollte nicht weiter in ihn dringen.

Ansonsten teilt Ingalf von jetzt an jede Nacht drei Helden zur Wache ein. Er läßt es sich nicht nehmen, jedesmal während der schweren Zeit von der dritten Stunde bis zum Morgengrauen mitzuwachen.

#### **Der zweite Tag**

#### *Allgemeine Informationen:*

Viel zu früh reißt euch Ingalf aus dem Schlaf. Auch ein schläfriges "Nur noch ein Weilchen" nützt nichts, der Geweihte rüttelt euch so lange, bis ihr euch mit schweren Schädeln erhebt. Lediglich Wulf scheint der letzte Abend nichts ausgemacht zu haben. Er nimmt ein Bad im Fluß und ist frisch wie eh und jeh. Danach schlägt er sich den Bauch voll, man sieht ihm richtig an, wie es schmeckt. Ihr hingegen wendet euch angewidert ab, nach Frühstück ist euch heute nicht zumute. Schließlich erbarmt sich Schwester Uthjane und kocht einen guten Kräutertee, der in euren Mägen wieder ein wenig Ordnung schafft. So könnt ihr euch doch noch etwas stärken.

Auf Ingalfs Hornsignal hin geht es weiter. Ihr folgt der Svelltstraße noch eine Meile flußaufwärts, bis ihr die Furt erreicht. Dreihundert Schritt Wasser liegen vor euch, und ihr könnt euch jetzt schon denken, daß es nicht leicht sein wird, die schweren Gefährte und die Zugtiere sicher auf die andere Seite zu bringen. Doch Ingalf, der sein Pferd an die euren heranlenkt, meint mit einem Lächeln: "Nun, Leute, ich hoffe, ihr seid nicht wasserscheu!" Er könnte euch fast Mut machen, wäre da nicht dieser düstere Schatten auf seinem Gesicht.

### Meisterinformationen:

Ingalfs Düsternis ist angesichts Lanyas Prophezeiung wohl zu verstehen. Auch der mutigste Kämpfer bekommt es mit der Angst zu tun, wenn er den eigenen Tod vor Augen sieht. Vor den Bauern mag Ingalf das vielleicht verbergen können, vor den geschulten Sinnen der Helden jedoch nicht. Auch heute wird sich der Geweihte nicht zu seiner schlechten Stimmung äußern, er schärft der Gruppe jedoch ein, die Bauern nicht mit der Nase darauf zu stoßen und sie so zu verängstigen.

Die Furt zu durchqueren ist wahrlich kein Kinderspiel. Sie ist zwar sehr flach - das Wasser reicht einem Reiter gerade bis zu den Unterschenkeln - aber sie ist nur etwa 30 - 50 Schritt breit, wie Ingalf den Helden erklärt. Es kommt also vor allem darauf an, in der Mitte zu bleiben. Für das ausgebildete Roß eines Beilunker Reiters sicherlich kein Problem, für die Ackergäule der Bauern aber schon.

Glücklicherweise ist die Strömung hier nicht sehr stark und auch für einen mäßigen Schwimmer gut zu meistern. Die kleineren Kinder können jedoch nicht schwimmen, und selbst die Furt ist zu tief für sie. Da die Eltern mit den Zugtieren genug zu tun haben werden, weist Ingalf die Helden an, daß jeder einen der Kleinen vor sich mit aufs Pferd nimmt - und gut auf das Kind achtet. Danach läßt der Geweihte die Wagen in einer Reihe auffahren und lenkt sein Pferd in den Fluß. An dieser Stelle könnten die Helden den Vorschlag machen, erstmal die Kinder auf die andere Seite zu bringen und dann jedes Gefährt und Haustier einzeln durch die Furt zu geleiten. Der Gedanke ist durchaus naheliegend, da die Schafe und Ziegen sowieso einzeln zu Pferd über den Fluß gebracht werden müssen. Das ist zwar zeitraubend, wird von Ingalf aber befürwortet und mit Lob bedacht.

Im folgenden finden Sie eine Reihe von Zufallsereignissen, die während des Übersetzens passieren können. Würfeln Sie für jeden Wagen und für jeweils 100 Schritt, die er auf der Furt zurücklegt (zur Erinnerung: 300 Schritt Breite), mit dem W20 eines der untenstehenden Geschehnisse aus. (Selbstverständlich können Sie es auch nach eigenem Gutdünken wählen, und fünfmal die Zwanzig hintereinander brauchen Sie schon gar nicht zu akzeptieren.)

Sollten die Helden zuerst die Kinder über den Fluß gebracht haben, so sind die unten genannten Proben um jeweils einen Punkt zu erleichtern (keine zusätzliche Behinderung durch die Kleinen). Werden die Wagen einzeln hinübergeleitet, kann im Falle des Mißlingens einer Probe ein zweiter Held es nochmal versuchen. Er braucht dann nur für die gescheiterten Proben seines Vorgängers zu würfeln, nicht für die gelungenen.

I - 10 Nichts passiert

II - 13 Das Zugtier bleibt stocksteif stehen, rollt mit den Augen und ist scheinbar durch nichts zum Weitergehen zu bewegen. Gutes Zureden und eine Abrichten-Probe +1 hilft. Hier sind mehrere Proben möglich, kosten aber

jeweils eine Spielrunde Zeit. Wenn der Zug dadurch mehr als drei Spielrunden lang zum Stehen kommt, würfeln Sie nochmals für jeden Wagen mit dem W20.

14 - 16 Auch hier bleibt das Zugtier stehen, erschrickt allerdings bei der Annäherung des Helden und geht durch. Zum schnellen Eingreifen gehört eine Reitprobe +2. Danach kann man das Tier mit einer Kraftprobe +1 festhalten und mit Abrichten +2 beruhigen. Mißlingt die Probe, würfeln Sie mit 1W6: Bei 3 - 6 erreicht der Wagen in rasender Fahrt, aber ansonsten sicher, das andere Ufer. Nur ein wenig vom Hausrat ging dabei zu Bruch. Zeigt der Würfel eine 1 oder 2, bricht auf dem holprigen Untergrund eine Achse. Das Zugtier reißt sich los und läuft zum anderen Ufer, wo es stehenbleibt. Der Wagen muß leergeäumt und zum Ufer geschleppt werden, wo man ihn dann reparieren kann (näheres dazu siehe im Abschnitt "Lästige Verzögerungen"). Werkzeug führen Saskja und Uthjane mit sich.

17 Eines der mitgeführten Haustiere hat sich losgerissen und läuft voller Angst von der Furt hinunter auf das tiefe Wasser zu. Ab hier schwimmt es auf das nächstliegende Ufer zu. Allerdings verschwindet es sofort im Buschwerk und kann erst nach W3 Stunden Suche wiedergefunden werden.

18 Wie 17, jedoch kann das entlaufene Tier entweder nicht mehr wiedergefunden werden, oder es hat sich tödlich verletzt. Bedenken Sie, daß der Verlust einer Ziege für den Bauern schlimm und das Abhandenkommen einer Kuh regelrecht tragisch ist.

19 Eines der Zugtiere gerät in Panik, bricht aus der Linie aus und rast mitsamt Wagen auf das tiefe Wasser zu. Um das zu verhindern, ist eine Probe Reiten +5 (schnell das Pferd heranlenken), Kraftprobe+2 (festhalten) und Abrichten +4 (Zugtier beruhigen und wieder zurückführen) nötig. Im Falle des Scheiterns siehe 20.

20 Eines der Zugtiere gerät in Panik, bricht aus der Linie aus und rast mitsamt Wagen auf das tiefe Wasser zu. Der Wagen kippt und geht unter. Die Insassen können sich zwar retten, doch deren Habe treibt auf dem Fluß und kann nur noch zu einem geringen Teil geborgen und auf andere Wagen verladen werden.

Achten Sie darauf, daß das Werkzeug und Saatgut von Uthjanes Wagen nicht verlorengeht, denn das würde das gesamte Vorhaben gefährden. In einem solchen Falle muß man halt mal fünf gerade (oder zwanzig zehne) sein lassen. Vorräte können aber zur Genüge "den Svellt runtergehen". Dadurch sind die Helden später gezwungen zu jagen, was dem Abenteuer eine spannende Komponente geben kann.

Ansonsten können Sie den Helden ruhig klarmachen, daß sie sich auf keinen Spaziergang eingelassen haben. Auf keinen Fall sollte einer der Meisterpersonen zu Tode kommen (was wir ja bei den Zufallsereignissen auch nicht vorgesehen haben). Ein solches trauriges Ereignis würde die Tragik von Ingalfs Tod mindern.

### Allgemeine Informationen:

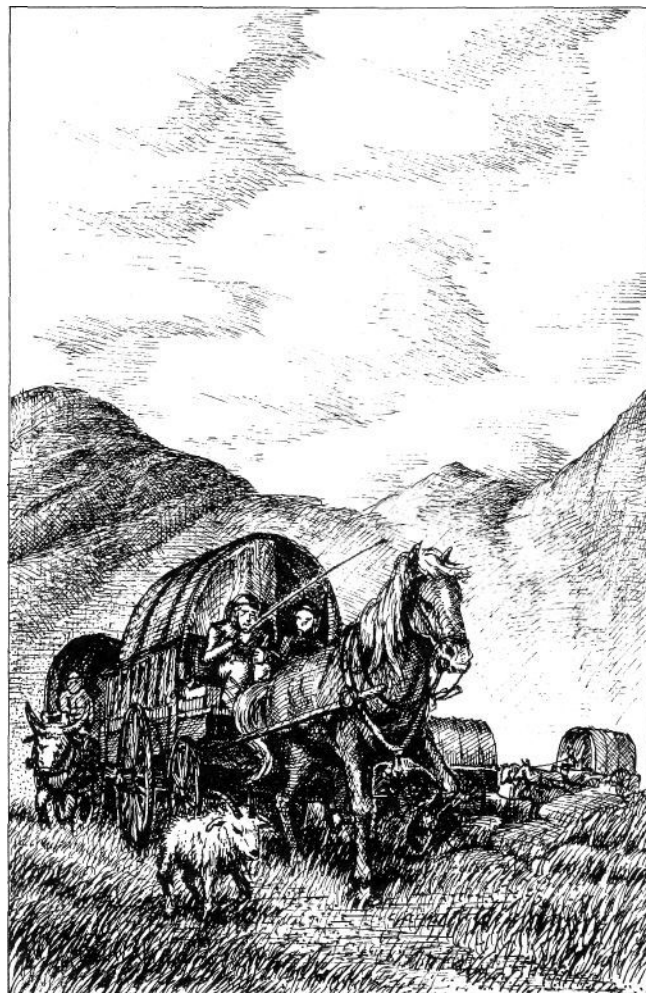
Endlich habt ihr es geschafft! Die Furt liegt hinter euch. Sicher, leicht war es nicht, aber fast habt ihr das Gefühl, daß ihr noch Glück im Unglück hattet. Vielleicht, ja ganz sicher, sind die Götter auf eurer Seite. Jetzt steht ihr da am Ufer, naß bis auf die Knochen, aber zufrieden. Wulf entledigt sich seiner durchweichten Kleidung und lacht sogar, als Ilke ihm zum Spaß eine Handvoll Wasser ins Gesicht spritzt. Nur Arlin ist ein wenig unruhig. Er wühlt in seiner Tasche, weil da etwas drinnen ist, das nicht naß werden darf.

Inzwischen haben die Bauern ein Feuer entfacht, und auf einmal stellt ihr fest, wie sehr ihr friert. Nichts wie ran an die Flammen und aufwärmen, hier trocknen eure Sachen auch schneller als am Strand. Zuerst wird ausgiebig gerastet, danach macht man sich an fällige Reparaturen. Am Nachmittag soll es sogar noch weiter gehen. Viel werdet ihr heute nicht mehr schaffen, doch jede Meile bringt die Bauern ihrem Ziel näher.

So fahrt ihr noch zwei Stunden durch die lieblichen Svelltaugen gen Westen, auf den Firunswall zu, der langsam, aber stetig näherkommt. Jokja gefällt dieses schöne Land offensichtlich, sie scheint ein Auge für jede noch so kleine Blume am Wegesrand zu haben und darüber den anstrengenden Weg zu vergessen. Doch schließlich meint sogar Ingalf, daß es für heute genug sei, und so sucht ihr einen geeigneten Platz fürs Nachtlager, der sich auch bald findet.

### Meisterinformationen:

Ab jetzt teilt Ingalf Doppelwachen ein: jeweils ein Held und ein Bauer (gilt auch für alle folgenden Nächte). Es bleibt diesmal aber alles ruhig.



## Unterwegs

### Wie schnell geht's voran?

#### Meisterinformationen:

Vor den Helden liegt noch ein langer und entbehrungsreicher Weg, sechs Tage ins Gebirge - wenn nichts dazwischenkommt. Die Reiseroute können Sie der Karte am Ende des Abenteuers entnehmen. Sie ist in einzelne Tagesabschnitte unterteilt, die Nummer des entsprechenden Reisetags ist ebenfalls angegeben. Natürlich gilt dies nur als ungefähre Zeitangabe; Verzögerungen wurden nicht mit einberechnet. Was den Zug aufhalten kann, und wie lange, entnehmen Sie dem folgenden Kapitel. Wir gehen davon aus, daß der Zug am Tag acht Stunden (inklusive Rast) unterwegs ist. Die Reisegeschwindigkeit und die mögliche zurückgelegte Strecke können Sie anhand der Karte ermitteln. Dann sind noch zwei Stunden jeweils am Morgen und Abend nötig, um ein Lager auf- und abzubauen, die Tiere zu versorgen usw., zwölf Stunden dienen der Erholung und Nachtruhe. Ansonsten brauchen Sie sich an keinerlei Zeitplan gebunden zu fühlen, es ist für den Fortgang des Abenteuers unerheblich, ob die Helden einen Tag früher oder später am Tal der tausend Blumen ankommen.

### Verzögerungen

#### Meisterinformationen:

Wir wollen im folgenden aufzeigen, mit welchen Schwierigkeiten die Helden zu kämpfen haben werden. Wenn Sie sich zutrauen, die Fahrt durch den Firunswall ohne Hilfsmittel zu meistern, können Sie das folgende, wenig spannende Kapitel ruhig überschlagen.

**1. Achs- und Radbruch:** Glücklicherweise fährt Saskja mit, die sich ein wenig aufs Wagnern versteht. Die Schmiedin kann eine Achse halbwegs reparieren, allerdings ist diese dann nicht mehr so stabil wie vorher. Mit dem Wagen muß sehr vorsichtig gefahren werden, wodurch sich das Reisetempo halbiert. Ein Wagen mit geflickter Achse kann noch den Hausrat einer Familie tragen, aber keine zusätzliche Last. Die Reparatur einer Achse dauert vier Stunden. Bei einem Rad kann Saskja wohl eine Speiche auswechseln (vier Stunden), ist der Kranz jedoch gebrochen, kann man das Rad nur noch als Brennholz verwenden. Deshalb führt jeder Wagen ein Ersatzrad mit sich. Ein Radwechsel dauert etwa eine Stunde.

Egal, ob Rad- oder Achsbruch, zur Reparatur muß das Fahrzeug entladen werden (die Ladezeiten dazu wurden bereits in den Reparaturzeiten berücksichtigt).

**2. Wunden behandeln:** Mit Schwester Uthjane begleitet die Helden eine vorzügliche Heilerin, doch zaubern kann auch sie nicht. Mitnichten stehen die Lebenspunkte, die der Held durch eine Wundbehandlung erhält, sofort zur Verfügung. Er bekommt sie vielmehr langsam zurück. Dabei gilt:

Ein Punkt pro Stunde, wenn der Held ruhig liegt oder sitzt.  
Ein Punkt alle zwei Stunden, wenn der Held reitet oder auf einem holpernden Wagen mitfährt.

Ein Punkt alle drei Stunden, wenn der Held marschiert oder durchs Gebüsch pirscht.

Die Heilung bricht sofort ab, wenn der Held sich anstrengt, rennt, klettert, kämpft oder ähnliches unternimmt.

Für eine erfolgreiche Wundbehandlung braucht Schwester Uthjane eine Stunde für je zehn Lebenspunkte, die der Held verloren hat.

**3. Hindernisse beiseite räumen:** Von dem jungen Baum, den man mit dem Pferd rasch zur Seite ziehen kann, wollen wir hier nicht reden. Es geht eher um den mächtigen Riesen, der beim letzten Sturm umgefallen ist und nun den Weg versperrt. Aus so einem dicken Baum muß ein Stück herausgehackt und -gesägt werden, was zwei Stunden Zeit in Anspruch nimmt, bevor man weiterfahren kann.

Liegt ein großer Felsblock auf dem Weg, braucht es auch eine Stunde, bevor man wieder weiterkommt. Immerhin benötigt man einige Vorrichtungen, um einen solchen Wackermann aus dem Weg zu räumen (ein junger Baum muß gefällt werden, damit man ihn als Hebel benutzen kann usw.).

**4. Behelfsmäßige Brücke bauen:** Entlang des Snierd führt keine Straße, man bewegt sich vielmehr auf einer natürlichen Trasse, die - wenn auch unter Schwierigkeiten - für Wagen befahrbar ist. Wie schön wäre es, wenn dieser Weg nur auf einer Seite des Fließchens verlaufen würde. Doch diesen Gefallen tut die Natur den Helden nicht, so daß man mehrmals den Snierd überqueren muß. Meistens ist das kein Problem, der Fluß ist selten tiefer als einen Schritt und seine Strömung mäßig. Manchmal ist das Ufer aber so steil und felsig, daß es vielleicht noch von einem Reiter, aber niemals von einem Wagen genommen werden kann. In

diesem Fall hilft nur eins: Bäume fällen, über den Fluß legen und somit eine Behelfsbrücke bauen. Selbstverständlich müssen die Wagen von den Menschen über dieses Provisorium geschoben werden, der Einsatz von Zugtieren wäre zu riskant. Allerdings braucht man nur zwei Spuren zu bauen, über die die Räder laufen, während man in der Mitte ein Loch lassen kann. Ochsen und Pferde führt man einfach durchs Wasser. Die gesamte Aktion nimmt etwa sechs Stunden in Anspruch.

Einige Flußquerungen sind auf der Karte angegeben. Der Maßstab ist jedoch so grob, daß der genaue Verlauf des Weges nicht eingetragen werden kann. Sie können davon ausgehen, daß der Zug öfter - wenn auch nur für eine kurze Strecke - das Ufer wechseln muß.

**5. Sackgasse:** In eine Sackgasse zu geraten und zu wissen, daß man wieder ein ganzes Wegstück zurückfahren muß, weil unüberwindliche Felsen die Weiterfahrt versperren oder der Wald zu dicht wird und nahe ans Ufer tritt, ist schon deprimierend.

Ihre Helden werden sicher einmal in diese Verlegenheit kommen, auch wenn Pfadfinder den Weg erkunden sollten. (Sie können ja nur sehr wenige Meilen vorausreiten. Auch Uthjane erinnert sich nicht mehr an jede Meile des Weges und war außerdem nur zu Pferd unterwegs.) Die Zeit, die dadurch verloren geht, können Sie nach eigenem Gutdünken festlegen.

**6. Jagd:** Kommt die Fahrt oft ins Stocken, werden irgendwann die Vorräte knapp. Für Ihre Helden heißt das, daß sie auf die Jagd gehen müssen, um Fleisch zu beschaffen. (Genügend Wurzeln und Beeren, um alle Reisetilnehmer satt zu machen, würde man nicht einmal im Sommer finden, und um diese Jahreszeit schon gar nicht.)

Eine solche Hatz kann durchaus spannend sein. Schließlich hängt einiges von ihrem Erfolg ab, und man weiß niemals vorher, was man mitbringt, wenn man nicht sogar leer ausgeht. Nebenbei ist eine Jagd durchaus nicht ungefährlich.

Im folgenden finden Sie einige Regeln, nach denen die Pirsch abgewickelt werden kann. Über einiges Grundwissen verfügen Sie sicherlich selber, so z. B. daß man sich dem Wild gegen den Wind nähert und daß es sich leichter treffen läßt, wenn man nahe am Ziel ist. Wenn Sie dann noch die landschaftlichen Gegebenheiten beachten, dürfte

| W6 | Wild              | Rationen* | Werte                                          | Bemerkungen                                                                                                 |
|----|-------------------|-----------|------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 2W6 Griswölfe     | 10        | <b>MU 9; AT/PA 9/4; LE15; RS 2; TP W6+1</b>    | wenig schmackhaft                                                                                           |
| 2  | Steinbock         | 60        | <b>MU 18; AT/PA 15/4; RS 2; LE 18; TP W6+4</b> | sehr guter Kletterer                                                                                        |
| 3  | W6 Rehe           | 40        | <b>MU 15; AT/PA 8/5; LE 13; RS 1; TP W6+3</b>  | bei jedem Rudel findet sich ein Bock, der seine Rücken verteidigt. Für diesen gelten die angegebenen Werte. |
| 4  | W6+2 Wildschweine | 35        | <b>MU 15; AT/PA 8/2; LE 20; RS 3; TP 1W+2</b>  | gefährlich, sehr angriffslustig                                                                             |
| 5  | Elch              | 120       | <b>MU 15; AT/PA 11/8; LE37; RS 3; TP 2W6+2</b> | "Werauf Elchen reitet, muß sich nicht wundern, auf die Schaufel genommen zu werden!" (bornl. Sprichwort)    |
| 6  | W3+2 Auerochsen   | 180       | <b>MU 20; AT/PA 11/7; LE40; RS 2; TP W6+6</b>  | angriffslustig                                                                                              |

\* pro Tag, pro erlegtes Tier

es ihnen nicht schwerfallen, eine zünftige Jagd durchzuspielen.

- Spurensuche ist der erste Schritt zum Erfolg. Die Helden müssen zunächst einmal eine Wildfährte aufnehmen. Dazu ist bei auf Waldboden eine einfache Probe auf Fährten suchen nötig, auf felsigem Gelände eine Probe +3. Natürlich kann man manchmal noch so viel suchen, wenn gerade kein Wild in der Nähe ist, ist halt keins da. (Willkürlich festlegen oder auswürfeln, gerade ja, ungerade nein.) Deshalb sollten Sie die Proben auch verdeckt würfeln und die Helden über das Ergebnis im unklaren lassen. Jede Probe nimmt drei Spielrunden in Anspruch.

Auf der Jagdtabelle können sie erwürfeln, worauf die Helden stoßen.

Im wichtigen Nachschlagewerk *"Die Kreaturen des Schwarzen Auges"* können sie mehr über jagdbares Wild erfahren und außerdem den Speiseplan der Gruppe verfeinern.

- Die Spur zu verfolgen ist der nächste Schritt. Dazu ist die Probe zwei Punkte leichter als beim Aufnehmen der Fährte. Wie lange die Helden einer Spur folgen müssen und wieviel Zeit sie das kostet, bleibt Ihnen überlassen.

- Das Anschleichen erfolgt stets gegen den Wind. Bis auf eine Entfernung von 60 Schritt zum Wild muß keine Schleichprobe abgelegt werden, dann eine Probe +1, +2, usw., für jeweils zehn Schritt.

- Der Schuß: Hierzu verwenden Sie bitte die Schußwaffentabelle aus dem Basisspiel. Trifft der Schütze, müssen nicht zwangsläufig Trefferpunkte ausgewürfelt werden, um herauszufinden, ob das Tier tödlich getroffen wurde. Gönnen Sie Ihren Helden ruhig mal einen Blattschuß. Überhaupt sollten Sie es bei der Jagd mit den Proben nicht allzu genau nehmen. Bedenken Sie, daß Sie es mit Erststufeln zu tun haben, und wenn drei Helden schleichen, macht einer mit Sicherheit Lärm. Gegen einen gelegentlichen Mißerfolg ist nichts zu sagen, aber wenn Ihre Gruppe jedesmal mit leeren Händen von der Jagd zurückkehrt, kann das die Spielfreude erheblich schmälern.

### Begegnungen?

Wie Sie bemerkt haben, haben wir bewußt auf eine Zufallsbegegnungstabelle verzichtet. Wir möchten es nun mal Ihnen überlassen, die Reise weitgehend selbst zu

gestalten, ganz nach den Ansprüchen Ihrer Spielrunde. Deshalb geben wir lediglich einige Beispiele dafür an, auf was der Zug unterwegs treffen kann.

Natürlich gibt es im Firunswall wilde Tiere, doch diese scheuen den Menschen meist und gehen ihm aus dem Weg, zumal wenn er in großer Anzahl daherkommt. Nicht jedesmal, wenn sich ein Raubtier zeigt, greift es gleich an. Allgegenwärtiges Wolfsgeheul und ein Rudel, das nachts um das Lager schleicht, sich ab und zu mal zeigt, um sich dann rasch wieder zurückzuziehen, kann stimmungsvoller und spannender sein als ein wilder Kampf. Auch Raubkatzen und Bären gibt es im Firunswall, allen voran Luchse, Berglöwen und Orklandbären. Falls sich diese Bestien doch zum Kampf stellen sollten, geben wir hier die Werte an. Näheres finden Sie in den *"Kreaturen des Schwarzen Auges"*.

Orklandbär:

**MU 12; AT/PA 876; LE 45; RS 2; TP 2x(W6+2)\***

Berglöwe:

**MU 14; AT/PA 1579; LE 30; RS 2; TP W6+6/W6+4\***

Luchs:

**MU 12; AT/PA 14/6; LE 35; RS 1; TP W6+6 (Biß)/W6+4 (Krallen)**

Griswölfe:

**MU 9; AT/PA 9/4; LE 15; RS 2; TP W6+1**

\* Zwei Attacken pro Kampfrunde

Menschliche Reisende sind hingegen selten. Vielleicht trifft die Gruppe einmal auf einen Fallensteller oder Pelzhändler. Mit diesem kann man einen freundlichen Plausch halten, sicher weiß er auch einiges über die folgende Wegstrecke zu berichten. Häufiger schon bemerkt man die Anwesenheit von Orks. Ab und zu trifft man auf eine alte Lagerstelle, auf einen abgebrochenen Pfeil oder ähnliches. Bisweilen zeigen sich auch die Schwarzpelze, beobachten neugierig den Zug oder machen sich über die seltsamen Gefährten lustig. Manchmal betteln sie die Reisenden an, manchmal zeigen sie sich auch kriegerisch. Für den letzten Fall haben wir auch nochmals die Kampfwerte angegeben:

**Orks:**  
**MU 10; AT/PA 11/7; LE 24; RS 2; TP W6+2 (Speer)**

## Dem Sonnenuntergang entgegen

### Meisterinformationen:

Lieber Meister, sicherlich wäre es ein Fehler, jede Minute der Reise durchspielen zu wollen. Vielmehr sollten Sie weite Teile einfach erzählen, und diese Geschichte dann mit einzeln ausgespielten, stimmungsvollen und spannenden Szenen und viel Lagerfeuerromantik würzen. Daß der dreiundvierzigste Achsbruch und die neunundzwanzigste Sackgasse bei den Spielern eine gewisse Unlust hervorrufen, liegt auf der Hand. So sollte jedes Ereignis aus dem letzten Kapitel nur einmal in voller Länge "gemeistert" werden. Lediglich die Jagd verläuft jedesmal anders und kann somit auch mehrmals Gegenstand des Spiels sein.

Achten Sie bitte nebenher darauf, die Darstellung der Meisterpersonen nicht zu vernachlässigen, besonders Ingalf möchten wir Ihnen ans Herz legen. Stellen Sie den Kämpfen so dar, daß sein Tod zu einem echten Verlust für die Helden wird. Diese Tragödie sollten Sie wahrhaft sorgfältig ausspielen. Ingalf wird auf dem sechsten Streckenabschnitt zu den Göttern gehen. Weiter unten können Sie nachlesen, wie sich dieses traurige Ereignis abspielt.

Um Ihnen bei der Ausgestaltung der Fahrt ein wenig unter die Arme zu greifen, finden sie im folgenden Landschaftsbeschreibungen der einzelnen Streckenabschnitte. Falls die Helden nicht selber den Vorschlag machen, wird Ingalf

sie von jetzt an anweisen, stets zwei Kundschafter vorauszuschicken. Für die Späher können Sie leicht einzelne Begebenheiten improvisieren, achten Sie darauf, daß die Kundschaftsritte möglichst gleichmäßig unter den Helden aufgeteilt werden.

## Die Landschaft

### Meisterinformationen:

3. Tag: Der Weg folgt dem rechten Ufer des Snierd und führt durch eine sanfte Hügellandschaft. Einzelne Buschgruppen und kleine Wäldchen unterbrechen bisweilen das eintönige Grasland. Gegen Abend werden die Hügel steiler und höher, die Vorberge des Firunswalls kündigen sich an. Am dritten Tag macht der Zug noch gute Fahrt, was sich im folgenden ändern wird.

4. Tag: Inzwischen ist der Zug ins Snierdtal eingeschwenkt. Das Tal ist breit und die Sohle für Wagen gut passierbar. Rechts und links ragen Berge auf, die, je weiter man nach Westen kommt, immer höher werden und oft von Schnee gekrönt sind.

5. - 7. Tag: Jetzt ist das echte Gebirgsland erreicht. Die steilen, felsigen Hänge sind von Lärchen, Tannen und den mächtigen Ifirmsfichten bewachsen. Oft hat sich der Snierd eine tiefe Klamm gegraben, so daß der Zug ein- oder zweihundert Schritt über dem Talgrund entlangfährt. Manches Mal muß man sogar so hoch hinaus, daß man auf einige Schneereste stößt, stumme Zeugen von Firuns wildem Wirken in den vergangenen Monden. Kein ungefährliches Unterfangen, denn wenn man unvorsichtig ist und vom Weg abkommt, stürzt man nur allzu leicht zu Tode. Öfter als ihnen lieb ist, werden die Helden feststellen, daß sie in eine Sackgasse geraten sind und die schweren Wagen wenden müssen, um wieder zurückzufahren und es auf der anderen Talseite nochmals zu versuchen. So kann man froh sein, wenn man an einem Tag zehn Meilen schafft.

8. Tag: Die Mühe hat sich gelohnt. Gegen Mittag verläßt man den jungen Snierd und biegt in ein Seitental ein, an dessen Ende - so erklärt Uthjane - das Tal der tausend Blumen liegt. Der Weg ist wieder leichter zu bewältigen. Die Fahrt geht jetzt durch ein breites, liebliches Hochtal. Die Hänge sind bewaldet, im Grund plätschert ein klares Bächlein, umrahmt von Wiesen, auf denen Frühlingsblumen stehen, die in Lowangen oder weiter südlich um diese Zeit längst verblüht sind.

## Ingalfs Tod

### Meisterinformationen:

Folgende Tragödie findet auf dem sechsten Wegabschnitt statt. Ein wenig Pathos kann jetzt nicht schaden.

### Allgemeine Informationen:

Vielleicht eine Stunde ist es her, seit ihr nach der Mittagsrast aufgebrochen seid. Jokja und Arlin kehren gerade von ihrem



Kundschaftsritt zurück und gesellen sich zu Wulf, Ilke und Ingalf, die an der Spitze des Zuges reiten. Nichts Besonderes oder gar Bedrohliches haben die Späher zu berichten, überhaupt lief an diesem Tag alles reibungslos. So seid ihr guter Laune und vertreibt euch die Zeit mit ein wenig Plauderei. Ihr biegt um einen Felsvorsprung und vernehmt direkt vor euch ein Zischen, eigentlich zu leise, um wirklich bedrohlich zu sein. Auf einmal geht alles ganz schnell: Eure Pferde scheuen, und im Sturz seht ihr noch eine kleine Giftschlange, die sich flink zwischen dem Geröll verkriecht. Ihr selbst seid nochmal glimpflich davongekommen, doch Ingalf kam zwischen die Beine der Tiere, wurde den Abhang hinunter geschleudert und liegt nun reglos auf einem Vorsprung, vielleicht zehn Schritt unter euch.

Der Zug kommt ins Stocken. Verwirrte und ängstliche Stimmen fragen, was denn los sei. In wenigen, knappen Worten berichtet ihr über das Geschehnis und bittet Uthjane und einige Bauern, euch zu helfen.

So steigt ihr hinab, um den leblosen Körper Ingalfs zu untersuchen. "Er lebt", meint Jokja, nachdem sie den Herzschlag gefühlt hat. Doch Uthjanes Miene bremst die aufkommende Freude und Hoffnung. Voller Sorge betrachtet die Geweihte die seltsam verdrehten Gliedmaßen. Vorsichtig versucht sie, Ingalf in eine andere Lage zu bringen. Doch dieser stöhnt auf, ein fast unmenschlicher Laut, in den sich Trotz, Angst und Verzweiflung mischen. Traurig blickt die Geweihte euch an und schüttelt nur stumm den Kopf.

Euch befällt eine Ratlosigkeit, wie ihr sie noch nie im Leben gespürt habt. Da liegt euer Freund und Anführer vor euch, der tapfere Recke, dem nichts und niemand etwas anhaben konnte, und stirbt. Nichts kann das Verhängnis aufhalten. "Tu' doch etwas, irgend was", fleht Wulf Arlin an. Der Magier nickt, legt die Hand auf Ingalfs Schulter und beginnt eine Formel zu murmeln.

Da schlägt Ingalf die Augen auf: "Laß ab, Zauberer, du wirst deine Kräfte noch brauchen", sagt der Recke schließlich mit matter Stimme. "Mir kann niemand mehr helfen" - er hustet und verzerrt dabei sein Gesicht vor Schmerz - "die Herrin ruft." Lange starrt er gen Himmel, sein Blick ist leer und ausdruckslos. Dann zeigt sich ein Lächeln auf seinem Gesicht. "Ich wußte, daß es kein Schwert ist, daß mich dereinst fällen würde. Ein Waffe hätte ich zu leicht abgewehrt. Aber daß es eine Schlange sein muß, kaum länger als mein Arm - oh, Gezücht des Namenlosen... Freunde, die Reise war nicht leicht, und sie wird vielleicht noch schwerer werden. Diese Leute hier setzen jetzt ihre ganze Hoffnung auf euch, ihr dürft sie nicht enttäuschen. Führt sie ins Tal der tausend Blumen und sorgt dafür, daß sie dort sicher und in Frieden siedeln können. Gewinnt diese letzte Schlacht für mich, gebt mir dieses Versprechen."

"Ich verspreche es," murmelt Wulf mit erstickter Stimme. Die anderen nicken nur stumm, unfähig, Worte zu finden. Selbst die kesse Ilke, die nicht nur Hochachtung, sondern auch stets einen Scherz über den Geweihten parat hatte, kann die Tränen nicht unterdrücken.

"Danke," flüstert der Recke kaum hörbar, "Wulf, nimm du jetzt mein Horn." Er schließt wieder die Augen und bleibt lange Zeit reglos liegen. Plötzlich bäumt sich sein Oberkörper im letzten Kampf auf. Noch einmal erhebt der Geweihte die Stimme, doch jetzt kraftvoll und sicher wie früher. "Herrin, ich komme!" ruft er in die klare Bergluft hinaus. Dann fällt er zurück. Ein Zucken geht durch seinen Körper, sein Kopf fällt zur Seite, ein dunkler Blutstrom quillt aus seinem Mund. Ingalf ist tot!

Schweigend schaut ihr euch an. Was sollt ihr auch sagen? Wie leicht könnte jetzt ein falsches Wort den Zorn der Göttin beschwören...

#### *Meisterinformationen:*

Tja, lieber Meister, die Helden mögen jetzt gerührt sein, Ihnen bleibt dazu keine Zeit. Sie müssen bereits an andere

Dinge denken und den Fortgang des Abenteuers vorbereiten. So ist eben das Meisterdasein.

Ingalf hat sich beim Sturz tödlich verletzt und ist auch durch Magie nicht mehr zu retten, daran ist nichts zu ändern. Sollte ein Zauberer ein BALSAMSALABUNDE o. ä. auf den Recken sprechen, stellt er fest, daß immer mehr Astralenergie in den Körper des Sterbenden fließt, dort aber nichts ausrichtet und das Unausweichliche allerhöchstens verzögert.

Lediglich ein göttliches Wunder kann Ingalf noch retten, doch diesmal versagt Tsa ihre Gnade. Aus welchem Grunde, wissen wir nicht.

Die Wege der Götter sind für Aventurier eben unergründbar.

#### *Allgemeine Informationen:*

Behutsam hebt ihr Ingalfs Leichnam auf, um ihn in sein Grab zu legen. Den Rondrakamm legt ihr dem Toten noch in die Hände, und dann heißt es Abschied nehmen. So steht ihr am offenen Grab, haltet stumme Zwiesprache mit den Göttern oder sendet eurem Freund einen letzten Gruß nach. Doch es hilft alles nichts, und ihr erinnert euch auch an das Versprechen, das ihr Ingalf in seiner letzten Stunde gegeben habt. So nimmt jeder von euch - und auch von den Bauern - eine Handvoll Erde und wirft sie auf den Leichnam hinab. Das Grab wird geschlossen. Jokja hat auf euer Bitten hin aus Zweigen ein gebrochenes Rad geflochten, das jetzt Ingalfs einsame Ruhestätte krönt.

Aber das Leben muß weitergehen, und bald, nachdem Uthjane ihre Trauerrede beendet hat, drängt ihr zum Aufbruch. Euer einziger Trost ist dabei, daß es ja nicht mehr weit sein kann.

So reitet ihr wieder dem Zug voran, doch diesmal nicht mehr bei fröhlicher Plauderei, sondern schweigsam wie das Grab, das Ingalfs sterbliche Überreste aufnahm.

Am Abend - ihr habt gerade das Lager aufgebaut - kommt Rahjaina auf euch zu. Mit einer Handbewegung deutet sie an, ihr zu folgen. Sie führt euch zu einer seichten Stelle im Fluß, die vom Rastplatz aus nicht eingesehen werden kann. Dort streift sie mit einer anmutigen Bewegung ihr Gewand ab und steigt ins kühle Naß. "Kommt," meint sie mit einem Lächeln, "nehmt ein Bad mit mir. Das Wasser ist angenehm. Rahja mag keine Trauer, und sie kann euch trösten, wenn ihr wollt..."

# Das Tal der tausend Blumen

## Eine böse Überraschung

### Meisterinformationen:

Der Zug ist nach langer Fahrt endlich am Ziel angekommen, und das Abenteuer strebt seinem Höhepunkt entgegen. Zu Ende ist es noch lange nicht, denn die Helden und Bauern werden hier eine schlimme Überraschung erleben: Die Orks der Zahachtai verhalten sich nicht friedlich wie erhofft, sondern höchst kriegerisch.

### Allgemeine Informationen:

Hart und entbehrungsreich waren die letzten Tage. Der Tatendrang, der euch zu Beginn der Reise beflügelte, ist längst dahin und hat einer trüben Stimmung Platz gemacht. Verfliegen sind die Gedanken an romantische Abende am Lagerfeuer, das Lachen der Kinder, die schöne und eindrucksvolle Landschaft. Für euch gibt es nur noch eins: So schnell wie möglich das Tal der tausend Blumen zu erreichen und euer Versprechen zu erfüllen. Erst Uthjanes Ankündigung, daß man wohl noch heute abend das Ziel erreicht, bringt euch endlich auf andere, fröhlichere Gedanken. Bald habt ihr es geschafft!

Das Tal, das nun vor euch liegt, sieht wirklich einladend aus. Die Hänge sind fast bis zum Gipfel mit dichtem Föhrenwald bestanden, im Talgrund murmelt ein klarer Bach, gesäumt von den blumenübersäten Wiesen, die dem Tal seinen Namen gegeben haben.

Das erstemal seit Ingalfs Tod zeigt sich wieder ein Lächeln auf euren Gesichtern, Freude und Ausgelassenheit schleichen sich in eure Herzen ein. Mit einem schrillen Schrei treibt Wulf sein Pferd an, um es wenige hundert Schritt weiter auf den Hinterhufen zu wenden und voller Übermut zurückzupreschen. Jokja zeigt ihre Freude in ihrer eigenen, stillen Art. Sie steigt ab, pflückt einen Strauß Blumen, aus denen sie sich und Arlin einen Kranz flicht. Ilke schlägt die Laute, und Rahjaina beginnt einen übermütigen, verführerischen Tanz zum drängenden Rhythmus der Musik. Doch leider gewährt Uthjane nur eine kurze Rast. Immerhin will man abends am Ziel sein.

So fahrt ihr schließlich weiter und erreicht am späten Nachmittag euer Ziel. Doch das Bild, das sich euren Augen zeigt, läßt kaltes Entsetzen in euch aufsteigen: Der Tempelgarten ist verwüstet, das kleine Götterhaus bis auf die Grundmauern niedergebrannt.

### Meisterinformationen:

Zugegeben, diese Ankunft haben Ihre Helden nach den Strapazen der letzten Tage nicht verdient. Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihre Gruppe diesen zweiten Schicksalsschlag nicht verdauen kann, dann können Sie an dieser Stelle das Abenteuer beenden. Der Tempel steht in diesem Falle noch, man feiert das Wiedersehen, alle sind glücklich und zufrieden.

Anderenfalls haben die Hilden aber noch ein Stück Arbeit vor sich. Am besten fangen sie damit an, die Ruine zu durchsuchen. Es erscheint auch gegeben, die Wagen ein Stück zurückfahren zu lassen und hinter einer Biegung zu verstecken.

### Allgemeine Informationen:

Traurig betrachtet ihr die rußgeschwärzten Trümmer, ein schreckliches Bild der Zerstörung. Die Orks - sie müssen es wohl gewesen sein - haben von dem kleinen Tempel nicht viel übriggelassen. Das Steinhaus ist bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Die Asche ist inzwischen kalt, alles deutet darauf hin, daß diese unerklärliche Schandtata bereits vor einigen Wochen stattgefunden hat.

"Diese dreckigen Schwarzpelze!" zischt Wulf voller Entsetzen, als er die bis zur Unkenntlichkeit verbrannten Überreste der beiden Geweihten Ettel und Sal entdeckt.

Arlin nickt stumm und wendet seinen Blick ab.

Doch inmitten des furchtbaren Durcheinanders findet ihr etwas, das vielleicht ein wenig hoffen läßt: Dem hölzernen Perainestandbild konnte das Feuer nichts anhaben. Ebenso unerklärlich sind euch auch die frisch gepflückten Blumen, die überall in den Trümmern verstreut liegen.

### Meisterinformationen:

Brauchbare Hinweise darauf, was hier genau passiert ist, lassen sich in der Tempelruine nicht finden. Aufschlußreich sind allein die über die geschwärzten Trümmer gestreuten Blumen. Sie stammen von Raszech, dem Häuptlingssohn, der sich wegen des Mordes vor dem Zorn der zwölf Menschengötter fürchtet und mit seinem Gewissen hadert.

### Allgemeine Informationen:

Niedergeschlagenheit hat die Siedler erfaßt: Zurück können sie nicht mehr, und hier zu bleiben, scheint auch unmöglich. Schwester Uthjane versucht, sie mit einigen beschwichtigenden Worten zu beruhigen. Man werde die Schandtata schon aufklären und die Schuldigen bestrafen, sagt die Geweihte, doch die Landmänner wollen Taten sehen. Schließlich winkt euch Uthjane beiseite.

"Meine Freunde, ich kann mir nicht erklären, wie es dazu kam. Meine Zahachtai hätten so etwas gewiß nicht getan. Es muß sie jemand dazu angestachelt haben. So kann ich keinen rechten Groll gegen meine Schützlinge hegen, auch wenn sie Ettel und Sal ermordet haben. Ihr müßt wissen, sie sind wie Kinder, und sehr leicht zu beeinflussen. Wer auch immer dahinter steckt, wir müssen ihn schnell zu fassen kriegen. Vielleicht kehrt dann wieder Frieden ein. Seht, das Standbild der Herrin wurde nicht vernichtet. Ist das vielleicht ein gutes Zeichen? Ich weiß, daß alles einen glücklichen Ausgang finden wird, auch wenn jetzt einiges dagegenzusprechen scheint."

## Was ist zu tun?

### Meisterinformationen:

Diese Frage werden sich die Helden stellen. Ein Rückzug kommt aus den oben genannten Gründen nicht in Frage. Eine offene Schlacht gegen die Orks können die Siedler nicht gewinnen. Einen Parlamentär zu den Orks zu schicken, ist zur Zeit noch zwecklos. Die Zahachtai würden gemäß ihrem Auftrag jeden Fremden sofort angreifen und niedermachen.

Also bleibt nur noch eins: Man muß den Orks Beweise für den Betrug, dem sie aufgesessen sind, liefern, um anschließend mit ihnen einen dauerhaften Frieden zu schließen. Dafür sind natürlich mehrere Strategien denkbar. Wir wollen an dieser Stelle eine vorschlagen, die zwar langwierig und kompliziert erscheinen mag, dafür aber mit Sicherheit zum Ziel führt.

Zunächst geht es darum, die Hintergründe für das seltsame Verhalten der Orks herauszufinden. Man fängt am besten damit an, die Umgebung auszukundschaften. Das nimmt zwar zwei nächtliche Spähgänge in Anspruch, ist aber unumgänglich. In der ersten Nacht werden die Helden die orkische Postenkette und das Lager der Schwarzipelze beschleichen. Dabei werden Sie Zeuge einer Brazoragh-Erscheinung, bei der es sich allerdings um Baltrams Mummschanz handelt, was die Helden aber möglicherweise nicht sofort durchschauen.

In der zweiten Nacht ist dann die verfallene Siedlung am Ende des Tals an der Reihe, wohin sich Baltram und seine Spießgesellen zurückgezogen haben. Hier werden die Helden fündig. Sie entdecken die Mine und auch diverse Utensilien, die Baltram bei seinem "Götterauftritt" verwendet hat. Jetzt dürften sich die Helden zusammenreimen können, wie sich alles abgespielt hat. Baltram und seine Leute schon jetzt zu überfallen, hat wenig Sinn. Zum einen wissen die Helden noch nicht genau, mit wie vielen Gegnern sie es zu tun haben, zum anderen sind sie nicht in der Lage, diese lautlos zu überwältigen. Ein Alarmruf reicht, und Ihre Gruppe hat die Orks gegen sich, die immer noch auf Seiten der Betrüger stehen.

Es nützt auch nichts, zu den Orks zu gehen, um ihnen die Beweisstücke zu unterbreiten. Die Schwarzipelze werden den Helden kaum Gehör schenken, geschweige denn Zeit für lange Erklärungen lassen, sondern sofort angreifen.

Also braucht man einen Verbündeten in den Reihen der Orks, der sie im entscheidenden Moment ruhig hält. Dafür bietet sich der Häuptlingssohn Raszech an. Uthjane beschreibt ihn als einen ihrer "hoffnungsvollsten Schützlinge, den sie wahrhaftig dem Heidenglauben entrissen" hätte, und obwohl Raszech den "Gott Brazoragh" mit eigenen Augen gesehen hat, kann er sich nicht vorstellen, daß das, was die Geweihte und ihre Brüder gepredigt haben, falsch gewesen sein soll. Auch das Verbrechen, das an den Geweihten verübt wurde, mißbilligt er, weil er fürchtet, daß durch die Tat die mächtigen Menschengötter herausgefordert wurden. Weil er gelegentlich beobachtet

hat, daß die Geweihten ihrem Götterstandbild Blumen zu Füßen legten, trägt Raszech an jedem Morgen frische, Blumen zu den Tempelruinen, wobei er hofft, den Zorn der Menschengötter von sich und seinem Stamm ablenken zu können. /

Wenn er die Blumen bringt, kann man ihn leicht überwältigen - freiwillig wird er aus Angst vor Strafe nicht mit den Helden zusammenarbeiten. Erst Uthjane kann ihn im Gespräch überzeugen, daß er und die Seinen einem Betrüger aufgesessen sind und ihnen kein Leid geschieht, wenn er auf ihre Vorschläge eingeht.

Im wesentlichen soll Raszech den Helden Zeit verschaffen, Baltram und seine Bande zu überwältigen. Der junge Ork kann derart auf seinen Vater einwirken, daß dieser den Stamm für eine Weile im Zaum hält.

Schließlich kann den Orks bewiesen werden, welchem "Brazoragh" sie aufgesessen sind. Uthjane gelingt es auch, einen neuen Frieden zwischen den Schwarzipelzen und Menschen zu schließen, doch wird es eine Zeit dauern, bis wieder vollständiges Vertrauen herrscht.

Sie sehen schon, es braucht nicht nur Kampfkraft, sondern auch Verstand, um diese knifflige Situation zu lösen. Vielleicht wird Ihre Gruppe einen anderen Weg vorschlagen. Aus unserem Beispiel können Sie die sich daraus ergebenden Konsequenzen ableiten, und mit dem untenstehenden Material sollte es Ihnen nicht schwerfallen, die verschiedensten Situationen zu improvisieren. Geben Sie den Helden nur genügend Zeit, einen sinnvollen und durchführbaren Plan zu fassen.

Vergessen Sie nicht, daß die Orks keine Nachsicht kennen. Wenn Ihre Gruppe zu übereilten Entschlüssen neigt, können die Meisterpersonen vielleicht noch lenkende Einwürfe machen. Aber das überlassen wir Ihrer Meistergnade...

## Auf Kundschaft

### Die erste Nacht

#### Meisterinformationen:

Uthjane kann den Helden eine Beschreibung des Tals geben, die bei ihren Unternehmungen nützlich sein kann. Sie können den Helden auch eine Kopie der beigefügten Karte aushändigen (Beschriftungen herauslöschen!).

#### Allgemeine Informationen:

Hinter der nächsten Biegung, vielleicht zwei Meilen von hier, liegt das Orkdorf. Fünfhundert Schritt weiter stößt man auf eine etwa einhundert Schritt hohe Felswand. Hier ergießt sich ein Wasserfall hinab. Oberhalb der Wand erstreckt sich das Tal noch ein wenig mehr als eine halbe Meile. Es endet in einem halbrunden Kessel, auf dessen Grund eine alte, verfallene menschliche Siedlung steht. Warum sie gerade dort errichtet wurde, ist schwer zu sagen, denn der Boden ist hier unten viel fetter und fruchtbarer. Vielleicht als Schutz gegen die Orks, wer weiß."

#### *Meisterinformationen:*

Die damaligen Siedler waren keine Bauern, sondern Bergleute. Sie wollten hier Mercurius abbauen. Für dieses seltene Metall, das in Form von Zinnober (Erz) und auch gediegen vorkommt, zahlen Magier und Alchimisten hohe Preise. Allerdings wurden die Bergleute von den Orks vertrieben, weshalb das Vorkommen niemals vollständig ausgebeutet wurde. Die Geschichte liegt etwa zweihundert Jahre zurück.

Weiter kann Uthjane den Helden im Moment nicht helfen. Bedenken Sie, daß die Gruppe keinesfalls in einer Nacht alles erkunden kann, sie hat eine anstrengende Reise hinter sich, und die Abenteurer brauchen auch einmal Ruhe und Schlaf. Das Schleichen bei einem Kundschaftsgang kostet mehr Zeit, als man glaubt.

### **Die Postenkette**

#### *Meisterinformationen:*

Im offenen Talgrund stehen die Orkposten im Abstand von zweihundert Schritt, im Wald nur hundert Schritt voneinander entfernt. Mit einer Schleichprobe +1 kann man zwischen ihnen hindurchgelangen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Im Abstand von zweihundert Schritt seht ihr einzelne Orks neben kleinen Feuern stehen. Derjenige, der in eurer Nähe steht, späht aufmerksam die Umgebung ab, und fast hätte er euch entdeckt. Gerade noch rechtzeitig konntet ihr euch im hohen Gras verstecken. Vorsichtig und in gebührendem Abstand schleicht ihr an der Postenkette entlang in den Wald. Auch hier wurden Wachen aufgestellt, im Abstand von jeweils hundert Schritt.

#### *Meisterinformationen:*

Möglicherweise möchten die Spieler einen der Orks überwältigen, um ihn zu verhören. Ein naheliegender, wenn auch unkluger Gedanke, da das Verschwinden eines Postens am nächsten Morgen auffällt, was wiederum zur Folge hat, daß das Tal nach Eindringlingen abgesucht wird. Dadurch verlieren die Helden nicht nur kostbare Zeit, sondern gefährden auch das Leben der Bauern.

Mit einer Schleichprobe+4 gelangt man unbemerkt in den Rücken eines Wächters. Geschicklichkeit+3 braucht man, um rasch aufzuspringen und dem Ork mit einem Knüppel o. ä. zu betäuben. Anschließend ist Schleichen+3 nötig, um sich mit der Last unbemerkt zu entfernen.

### **Das Orklager**

#### *Meisterinformationen:*

Am Orklager sind jeweils fünf Doppelwachen aufgestellt. Um das Lager zu beschleichen, ist eine Probe +2 nötig. Seien Sie hierbei gnädig. Eine verpatzte Probe hat vielleicht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich gezogen, geben Sie den Helden aber die Möglichkeit, eine Tierstimme zu imitieren ö. ä., um die Posten wieder zu beruhigen.

#### *Allgemeine Informationen:*

Flach auf dem Bauch liegt ihr im hohen Gras und beobachtet das Dorf der Orks. Mehrere kleine Hütten aus Lehm und Zweigen werden von den - vielleicht hundertfünfzig - Schwarzpelzen bewohnt. Männer und Frauen sitzen am großen Feuer, Kinder toben umher. Bei euch wächst die Sorge, zufällig von einem kleinen, herumtollenden Ork entdeckt zu werden, und schon wollt ihr euch wieder zurückziehen, als ein Mensch auf der Szenerie erscheint.

Der etwa neun Spann große Mann mit schwarzem Vollbart betritt das Lager aus Richtung Norden und zieht sofort die Aufmerksamkeit der Schwarzpelze auf sich. Breitbeinig stellt er sich unweit des Feuers auf und spricht mit drohender Stimme auf die Orks ein. Leider versteht ihr die Zunge der Schwarzpelze nicht, doch ein Wort taucht immer wieder auf: Brazoragh - was immer das auch heißen mag.

Auf einmal schießt ein Blitz aus dem Feuer, Nebel nimmt euch die Sicht, und kurz darauf ist eine zweite, hohle Stimme zu hören, die noch um einiges zorniger klingt als die des bärtigen Mannes.

Nachdem sich der Nebel verzogen hat, glaubt ihr, euren Augen nicht zu trauen: Neben dem Feuer steht ein Wesen, wie ihr es noch niemals gesehen habt. Es ist nicht sehr groß, kaum größer als die Orks. Wie ein Mensch steht es aufrecht auf zwei Beinen, ist jedoch am ganzen Körper behaart und trägt einen mächtigen Stierkopf zwischen den Schultern. Auch dieses grauenhafte Geschöpf schimpft in nicht endenwollenden Tiraden auf die Orks ein. Plötzlich gibt es einen Knall und das Feuer verlischt. Dunkelheit macht sich breit. Der Mensch sagt noch einige Worte zu den verängstigten Zahachtai und verläßt dann den Ort des erschreckenden Schauspiels. Die Unruhe im Lager nutzend, zieht ihr euch zurück.

#### *Meisterinformationen:*

Die Helden hatten die Ehre, einem von Baltrams großen Auftritten beizuwohnen. Wie Sie sicher schon vermuten, geht hier nichts mit übernatürlichen Dingen zu. Der Trick ist eigentlich ganz einfach: Baltram selber lenkt die Orks durch seine Rede ab.

Währenddessen hat Haimu, sein mohischer Gefährte, Gelegenheit, sich in seiner Verkleidung mit Stierkopf und Fell ins Lager zu schleichen, ein alchemistisches Pülverchen ins Feuer zu schmeißen und so den Orks eindrucksvoll als Brazoragh zu erscheinen. Ein zweites Pulver, unbemerkt ins Feuer gestreut, sorgt für eine kleine Explosion, die den Brand löscht, so daß Haimu in der Dunkelheit verschwinden kann. Mit diesem Mummenschanz ist es Baltram gelungen, die Orks in seine Dienste zu zwingen und bei Laune zu halten.

Ob die Helden gleich alles durchschauen, steht allerdings auf einem anderen Blatt. Sicherlich riecht es nach Betrug, zumal vorher ein Mensch große Reden geschwungen hat. Aber versetzen Sie sich einmal in einen Aventurier, der vom Blitz geblendet wurde, den Schwefelgestank in der Nase hat und ein gehörntes Wesen vor sich sieht...

Es hat übrigens keinen Zweck, Haimu zu verfolgen. Der

Moha ist ein wahrer Meister im Tarnen, Schleichen und Spuren Verwischen.

Also werden die Helden wahrscheinlich zunächst zurückkehren, um Uthjane aufzusuchen und ihr von der Beobachtung zu berichten. Die Geweihte kann dann der Gruppe erklären, daß Brazoragh ein orkischer Götze ist, der Naturgewalten, Kraft, Kampf und ähnliches verkörpert und in Gestalt des Steppenrindbullen verehrt wird. Allerdings kann sie sich kaum das leibhaftige Erscheinen Brazoraghs erklären, der für sie in das Reich der Schauermärchen gehört.

## Ein seltsamer Besucher

### Meisterinformationen:

Vielleicht haben die frischen Blumen in der Tempelruine Ihre Gruppe stutzig gemacht. Raszech, der Häuptlingssohn bringt sie täglich eine Stunde vor Morgengrauen.

Uthjane erkennt Raszech sofort als einen ihrer Schützlinge. Sie hält es durchaus für möglich, ihn auf die eigene Seite zu ziehen. Sollten die Helden nicht auf den Gedanken kommen, so bittet die Geweihte sie, den jungen Ork festzunehmen, damit sie mit ihm reden könne.

Wenn dies schon in der ersten Nacht geschieht, wird er versprechen, die Menschen nicht zu verraten, sie aber bitten, so rasch wie möglich fortzugehen. Immerhin hat auch er Brazoragh gesehen. Sollten ihm die Helden Haimus Verkleidung zeigen (was eigentlich erst in der zweiten Nacht möglich ist), zeigt er sich zur Zusammenarbeit bereit. Er verspricht, die Orks dann im entscheidenden Moment im Zaum zu halten, und Uthjane glaubt ihm.

## Die zweite Nacht

### Meisterinformationen:

Den Tag über sollten sich die Helden ausruhen. Nachts geht es dann an die Erkundung der verlassenen Siedlung. Um unbemerkt durch die orkische Postenkette zu kommen, ist eine Schleichprobe +1 nötig.

### Allgemeine Informationen:

Langsam und vorsichtig schiebt ihr euch zwischen den Orkposten hindurch. Dann schleicht ihr den östlichen Hang hinauf. Gestrüpp zerkratzt eure Gesichter und Hände, mit einigen Ästen macht ihr schmerzhaft Bekanntschaft. Aber eine Fackel dürft ihr ja nicht entzünden. So kommt es euch fast wie ein Wunder vor, als ihr unversehrt den hochgelegenen Talabschluß erreicht.

Der Kessel wird an drei Seiten von senkrechten, fünfzig Schritt hohen Wänden gesäumt, die über und über mit Schlinggewächsen bewuchert sind. Die vierte Seite fällt hundert Schritt lotrecht ins Tal ab. In der östlichen Felswand entspringt ein Bach, der im Süden in einem eindrucksvollen Wasserfall zu Tal stürzt.

Auf dem Talgrund stehen mehrere verfallene Steinhäuser. Zwei davon sind notdürftig hergerichtet, in einem von ihnen

brennt Licht. Zwischen beiden Hütten lodert ein Feuer, daneben steht ein Wagen. Nördlich von euch könnt ihr im Mondlicht elf Pferde ausmachen.

Plötzlich löst sich ein Schatten von der hinteren Felswand. Ein nicht allzu großer Mensch (oder sehr schlanker Ork) schreitet auf das Feuer zu. Im Schein der Flammen könnt ihr mehr erkennen: Es handelt sich um einen jungen Mann mit bronzefarbener Haut und langem schwarzen Haar, das ihm, zu einem Pferdeschwanz gebunden, weit auf den Rücken hinab reicht. Der Blick seiner dunklen Augen fällt in eure Richtung, so daß ihr rasch die Köpfe einzieht.

Nach einer Weile schaut ihr wieder auf. Noch immer steht der Moha am Feuer und reibt sich die Hände. Schließlich wendet er sich ab und betritt die erleuchtete Hütte. Dort seht ihr ihn, wie er vor dem Fenster auf und ab geht und bisweilen einen Blick nach draußen wirft.

### Meisterinformationen:

Haimu hat ein schlechtes Gefühl - die Waldmenschen sind ja für ihren Gefahreninstinkt bekannt. Dementsprechend wird der Moha sehr wachsam sein. Die Helden können sich trotzdem unbemerkt zwischen den Ruinen bewegen, wenn ihnen eine Schleichprobe+2 gelingt. (Sollten sie ausdrücklich darauf hinweisen, daß sie sich besonders viel Zeit nehmen und jede erdenkliche Vorsicht walten lassen, können Sie die Proben auch erleichtern.)

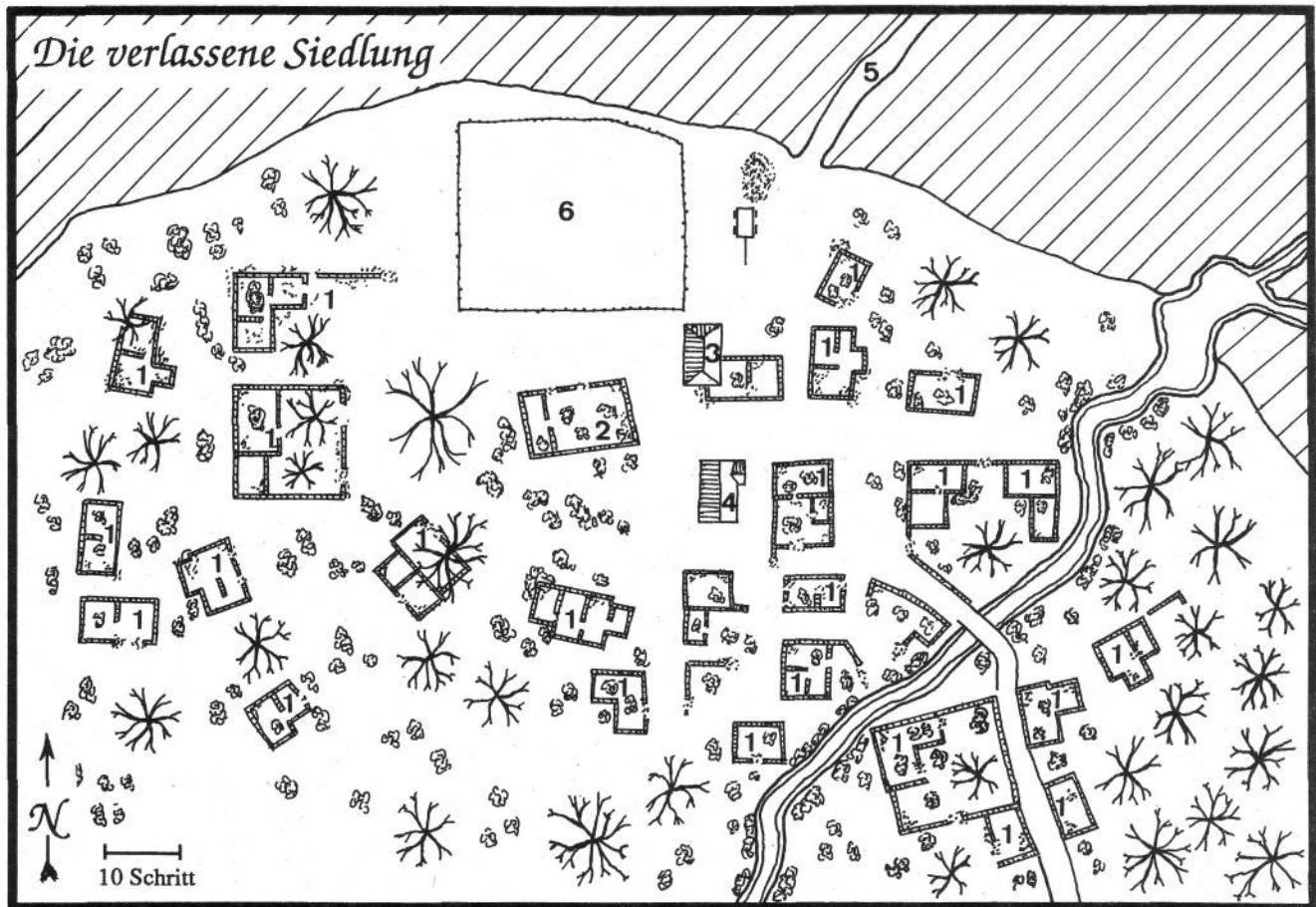
Die Anlage der Siedlung können Sie der beigelegten Karte entnehmen. Es folgt eine Beschreibung dessen, was in den einzelnen Gebäuden zu entdecken ist.

1. Verlassenes Haus: Hier findet sich nichts außer Schutt, Trümmern und den Gebeinen der Bewohner, die damals beim Kampf mit den Orks ums Leben kamen.

2. Alter Ingerimtempel: Auch hier bietet sich nur ein Bild der Zerstörung. Das Standbild des Schmiedegottes wurde umgestürzt und ist zerbrochen. Räumen die Helden den Unrat beiseite, finden sie einen Zugang zum Keller. An der Kellerdecke hängt eine ewig leuchtende Laterne, die das Gewölbe erhellt. Ansonsten stoßen die Helden unten auf einen Amboß und etwas verrottetes Werkzeug, also nichts, was ihnen derzeit helfen könnte.

3. Wohnhaus der Schurken: Hier haben sich die vier Übeltäter Baltram, Haimu, Jule und Fradrik eingenistet. Das Haus wurde notdürftig wieder hergerichtet. Wahrscheinlich wollen die Helden gerne einen Blick hineinwerfen. Das ist wegen Haimu zur Zeit schwierig, aber nicht unmöglich (Schleichen und sich Verstecken, jeweils +4). Der Innenraum ist mittels mehrerer Vorhänge unterteilt und sehr unübersichtlich. Wie viele Leute die Hütte bewohnen, ist dadurch nicht auszumachen.

4. Lager: Auch dieses Haus wurde wieder repariert. Im Inneren finden sich Grabwerkzeug, Vorräte und - unter einer Decke verborgen - der Stierschädel nebst Fell und



einem Kästchen, in dem die verschiedenen Pülverchen und Mixturen sind, die der Moha für seinen Auftritt braucht. Diese Dinge können die Helden ruhig an sich nehmen, wenn sie die Decke ein wenig ausstopfen.

**5. Bergwerk:** Der Eingang ist von Rankpflanzen zugewuchert und nur zu entdecken, wenn diese beiseite geschoben werden. Links daneben findet sich ein Haufen rötlichen Erzes. Hinter dem Pflanzenvorhang beginnt ein fünfzig

Schritt langer, gerader, waagerechter Stollen, der in einer vielleicht zwanzig Schritt durchmessenden, runden Höhle endet. Die Wände bestehen aus demselben roten Erz, das vor dem Eingang liegt, und weisen frische Bearbeitungsspuren auf.

**6. Pferdekoppel:** Hier stehen elf Tiere: vier Reitpferde, vier für den Wagen, drei haben Baltram und Haimu als Ersatz mitgenommen.

## Das große Finale

### Zieht den Burschen die Häse lang!

#### Meisterinformationen:

**Raszech:** Je nachdem, wie schnell die Helden ihren Besuch in der alten Siedlung beenden, können sie noch am gleichen Morgen Raszech gefangennehmen. Ansonsten müssen sie einen Tag warten. Um den jungen Ork rasch zu überwältigen, sind eine Schleichprobe+2 und eine Geschicklichkeitsprobe+1 (für einen traumfördernden Schlag) nötig.

Nach einem Gespräch mit Uthjane und Darlegung der Beweise ist der junge Ork zur Mitarbeit bereit, wenn er auch zugibt, den Stamm nicht allzu lange ruhig halten zu können. Eine wichtige Information enthält er den Helden nicht

vor: Sie haben es mit vier Gegnern zu tun, drei Männern und einer Frau.

**Aufbruch:** Nachdem die Bauern von der Schurkerei erfahren haben, sind sie kaum noch zu halten. Sie drängen die Helden, den vier Strolchen endlich den Garaus zu machen. Uthjane hat ihre Not, den armen Raszech vor Übergriffen der wütenden Meute zu schützen. Selbst wenn die Helden ihnen erklären, daß es günstiger wäre, die Betrüger in der nächsten Nacht zu überraschen, werden die Landmänner darauf dringen, die Sache sofort zu erledigen. Auch Rahjainas Versuche, die erhitzten Gemüter wieder zu kühlen, schlagen fehl. Mit Ausrufen wie "denen zieh'n wir schon die Häse lang" oder "Rondra wird uns führen" rotten sie

sich zusammen, um die Schurken Mores zu lehren. Vielleicht würden sie siegen, doch es gäbe auf der eigenen Seite mit Sicherheit hohe Blutopfer. Das können Ihre Recken wiederum nicht zulassen. Immerhin haben sie Ingalf gelobt, alles dafür zu tun, daß die Tjolmarer Familien sicher im Tal siedeln können. (Notfalls erinnert sie Uthjane daran.) Es bleibt der Gruppe also nicht viel anderes übrig, als sich sofort selbst dem Kampf zu stellen.

## Die Schurken

### Baltram der Bärtige und Haimu aus dem Regenwald

Baltram ist neun Spann groß, hat eisgraue Augen und trägt einen dichten, schwarzen Vollbart. Als Sohn armer Webersleute wurde er vor zweiunddreißig Jahren in Al'Anfa geboren. Schon früh lernte er, daß man die Armut der Familie durch Diebstahl und Raub lindern konnte. Natürlich waren da die Stadtoberen anderer Meinung, und es kam, wie es kommen mußte: Baltram wanderte in die Arena. Hier lernte er den Moha Haimu kennen, der als "Spende" eines reichen Pflanzers in blutigen Kämpfen das Volk unterhalten sollte. Baltram und Haimu beschlossen, gemeinsam auszubrechen. Die Flucht gelang. Fürderhin lebten sie von Verbrechen, und es gibt wohl kaum eine Schandtät, die das Paar nicht schon begangen hat.

*Baltrams Werte:*

**MU 13; KL 12; CH 11; GE 11; KK 12; AT/PA 12/8 (Schwert); LE 41; RS 2; MR 3**

*Haimus Werte:*

**MU 13; KL 10; CH 13; GE 14; KK 10; AT/PA 11/8 (Speer, schw. Dolch); LE 45; RS 1; MR -5**  
Schußwaffen: 16, Schleichen: 11, Sich verstecken: 10,

### Fradrik und Jule

Beide sind etwa achteinhalb Spann groß, blond und von schmaler Gestalt. Während Jule als hübsch bezeichnet werden kann, wird Fradriks Gesicht durch eine häßliche, rote Narbe entstellt.

Das Gaunerpärchen schloß sich Baltram und Haimu im Lieblichen Feld an. Seitdem arbeiten die Vier fest zusammen. Jule kennt sich ein wenig mit der Alchimie aus. Sie war diejenige, die Baltram auf die Idee brachte, das Merkuriusvorkommen auszubeuten. Auch mischte sie die Pülverchen und Mittel, die Haimu für seine Brazoragh-Auftritte brauchte.

*Fradriks Werte:*

**MU 12; KL 9; CH 11; GE 10; KK 11; AT/PA 10/8 (Säbel); LE 30; RS 2; MR 0**

*Jules Werte:*

**MU 12; KL 13; CH 12; GE 11; KK 10; AT/PA 11/8 (Schwert); LE 30; RS 2, MR 1**

## Auf in den Kampf!

### Meisterinformationen:

**Die Lage:** Es ist bereits Morgen und Praios steht am Himmel, wenn die Helden wieder zur Siedlung kommen. Baltram hat die Pferde angespannt und den Wagen neben der Mine abgestellt, weil er heute zusammen mit Fradrik die erste Fuhre Erz nach Lowangen transportieren will. Er steht neben dem schweren Fahrzeug und ist sehr verärgert darüber, daß die Orks heute nicht pünktlich zur Arbeit erscheinen. Fradrik und Jule sitzen vor dem Wohnhaus, in eine Unterhaltung vertieft. Haimu hingegen läuft unruhig umher. Ihn plagt dasselbe ungute Gefühl wie in der Nacht, und so ist er äußerst wachsam.

**Die Taktik der Helden:** Wahrscheinlich möchten die Helden gerne unbemerkt in die Siedlung gelangen, um dann überraschend aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Das wird ihnen wegen Haimus Wachsamkeit nicht gelingen. Lassen Sie die Gruppe Schleich- und Versteckenproben mit verschiedenen Aufschlägen würfeln, bis endlich eine fehlschlägt. Der Moha wird einen Alarmruf ausstoßen und sich in einer der Ruinen verbergen. Von seinem Versteck aus schießt er einen Pfeil in die Richtung, aus der er die Helden gehört hat. Das Geschoß ist gut gezielt und saust sehr nahe am Schlupfwinkel der Helden vorbei.

**Die Taktik der Schurken:** Sobald Haimu Alarm gegeben hat, verschwindet Jule im Wohnhaus, während sich Fradrik im alten Ingerimtmtempel versteckt. Werden die beiden gestellt, versuchen sie, sich schnellstmöglich wieder aus dem Kampf zu lösen, um einen anderen Schlupfwinkel zu suchen und von hier aus den Helden eine Falle zu stellen. Jule kann auch ihre diversen Pülverchen sehr effektiv einsetzen. Beide sehen ansonsten nur geringe Chancen zu entkommen und kämpfen, bis ihre LE unter 10 sinkt. Dann ergeben sie sich.

Baltram kauert sich hinter den Wagen. Zu gegebener Zeit wird er aufspringen und die Pferde antreiben. Er hofft, in halbsbrecherischer Fahrt mit dem Wagen zu entkommen oder zumindest den Wald zu erreichen.

Haimu wird immer wieder aus seinem Versteck heraus auf die Helden schießen, wobei er darauf achtet, keinen der eigenen Kameraden zu verletzen. Ansonsten führt er kurze Angriffe aus dem Hinterhalt durch, nach denen er sich immer wieder rasch zurückzieht und verbirgt. Verwickelt man ihn in einen offenen Kampf, stellt er sich tot oder bewußtlos, sobald seine LE unter 13 sinkt. Er hofft, sich anschließend im allgemeinen Durcheinander davonzustellen zu können.

**Die Taktik des Meisters:** Wie immer liegt es an Ihnen, das Finale spannend zu gestalten. Die Möglichkeiten dazu haben Sie an der Hand. So ist die alte Siedlung hervorragend dazu geeignet, sich gegenseitig zu beschleichen, zu beschießen und sonstige Hinterhältigkeiten auszuprobieren. Welche Taktiken die Schurken dabei anwenden, wissen Sie ja bereits.

Besondere Spannung können Sie mit Baltrams Fluchtversuch erzeugen. Wenn Sie es für gegeben halten, treibt er die Pferde an und rast mit wahnsinniger Geschwindigkeit durch die Ruinen. Möglicherweise versucht er dabei, einen der Helden zu überfahren. Dieser kann sich mit einer Springenprobe+3 in Sicherheit bringen. Ansonsten wird er zwar nicht überrollt, aber so derb zur Seite gestoßen, daß er sich W6+3 Schadenspunkte zuzieht.

Natürlich darf der Schurke nicht entkommen. Deshalb lenkt er das Gefährt am Versteck eines anderen Helden vorbei, so daß dieser die Möglichkeit hat, hinten aufzuspringen. Dazu sind zwei Proben nötig: Springen+3 und Klettern+2. Schlagen diese fehl, kann der Held sie mit einem um einen Punkt höheren Aufschlag wiederholen. Für jede mißlungene Probe zieht er sich aber W3 Schadenspunkte zu, weil er am Wagen hängt, ein Stück hinterhergeschleift wird o. ä.. Letztendlich sollte es ihm aber gelingen, sicher auf der Pritsche zum Stehen zu kommen.

Natürlich hat Baltram inzwischen bemerkt, daß er Besuch bekommen hat. So klettert er vom Bock auf die Ladefläche, und es kommt zum Duell. Die Kontrahenten müssen in jeder Kampfrunde auf dem holpernden Gefährt ein Geschicklichkeitsprobe+2 bestehen, sonst stürzen sie. Es fällt zwar niemand vom Wagen herunter, der Gegner hat aber im Fall des Mißlingens eine unparierbare Attacke frei.

Während Held und Schurke kämpfen, rasen die Pferde voller Panik immer weiter auf den Abgrund zu. Baltram, der mit dem Rücken zur Fahrtrichtung steht, bemerkt die drohende Gefahr nicht. Gerade dann, wenn sich der Kampf dem Ende zuneigt, d. h. entweder der Held oder Baltram fast besiegt ist, ist der Abgrund erreicht. Der Held kann mittels einer Springenprobe+2 vom Wagen rechtzeitig abspringen.

Er zieht sich auf alle Fälle W3 SP, im Falle des Mißlingens sogar W6+3 SP zu. Wagen, Pferde und Schurke stürzen aber in die Tiefe.

## Das Ende

### *Allgemeine Informationen:*

Geschafft! Der letzte Schurke sinkt vor euch auf die Knie, streckt die Waffen, ergibt sich eurer Gnade. Keuchend steht ihr da. Ausruhen! Das ist der erste Gedanke, der euch kommt. Eure Glieder sind lahm und schmerzen, Blut läuft aus euren Wunden.

So ruht ihr ein wenig aus, doch viel Zeit bleibt leider nicht. Noch seid ihr nicht fertig, es gilt erst, die Orks von dem Betrug zu überzeugen. So packt ihr das Stierfell und die Pülverchen ein, und macht euch mit einem mulmigen Gefühl im Magen auf den Weg.

Bei den Orks hat man euch schon erwartet. Die Krieger bilden einen Halbkreis und mustern euch teils neugierig, teils feindselig. Auf ein Geheiß von Raszechs Vater hin wird ein Feuer entzündet, und ihr führt den Zahachtai vor, auf welche Art sie hinters Licht geführt wurden. Beim Feuerblitz weichen die Schwarzpelze entsetzt zurück, doch Uthjane beruhigt sie durch o=/9 einige erklärende Worte. Dennoch braucht es schon eine Zeit, bis die Orks alles so recht verstanden haben. Dann geht allerdings ein markerschütterndes Wutgeheul durch die Menge...

Einige Wochen später sind eure Wunden verheilt, und ihr fühlt euch frisch für den Aufbruch. Viel hat sich inzwischen ereignet: Zwischen Orks und Menschen wurde ein neuer Vertrag geschlossen. Sie leben jetzt friedlich nebeneinander. Zwar beäugen sie sich noch mißtrauisch, doch die Zeit heilt viele Wunden. Raszechs Vater blieb nicht im Tal. Er zog mit einigen seiner Getreuen los, weil er die Schmach des Betruges nicht überwinden konnte. Raszech selber ist jetzt der junge Häuptling der Orks.

Auch für euch gab es mehr als genug zu tun. Ihr habt geholfen, Blockhütten zu errichten und den Bauern gezeigt, wie man jagt. Gestern hat Uthjane die letzte Schindel auf das Dach des neu erbauten Perainetempels genagelt, und inzwi-

schen ist ein richtiges kleines Dorf entstanden.

Doch für euch ist es jetzt Zeit, zu gehen. Das Scheiden fällt euch nicht leicht, denn inzwischen habt ihr die Leute hier lieb gewonnen. Es hilft aber nichts, ihr seid nicht für Feldarbeit und Landleben geschaffen, es zieht euch wieder in die Ferne. So sattelt ihr mit dem Gefühl, immer als gerngesehene Gäste ins Tal der Tausend Blumen zurückkehren zu können, eure Pferde. Zum Abschied kommt Rahjaina auf euch zu, gibt jedem einen langen Kuß und bittet euch, sie doch recht bald wieder zu besuchen. Uthjane verabschiedet sich mit einem kräftigen Händedruck, und die Bauern winken euch hinterher, als ihr gen Osten reitet, der aufgehenden Sonne entgegen...

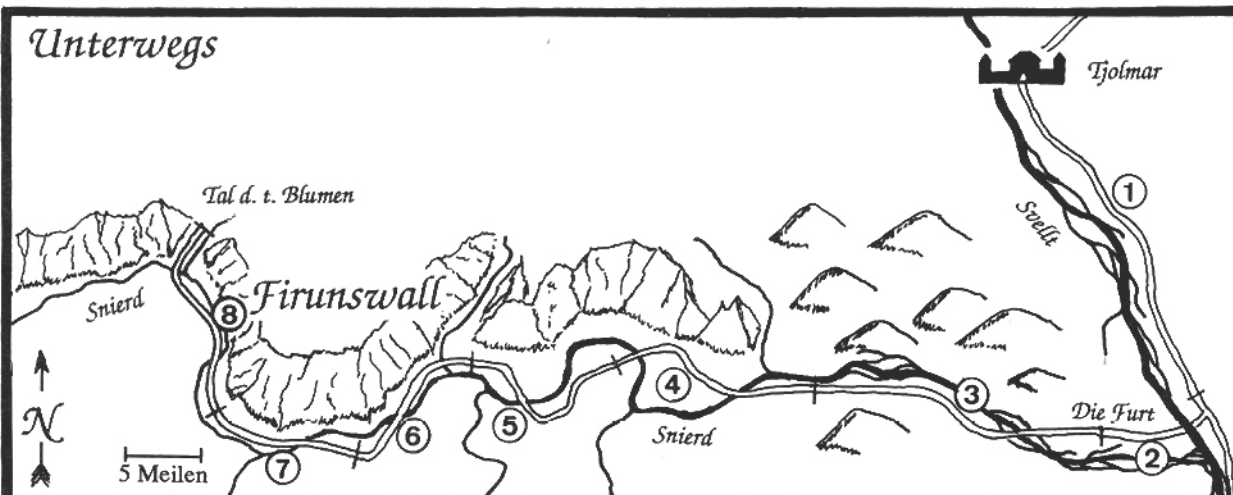
### *Meisterinformationen:*

Wir haben die Bestrafung der Schurken bewußt ausgelassen, da uns nichts daran liegt, solch unschöne Szenen zu beschreiben. Natürlich haben die Betrüger eine Strafe verdient, doch wie diese ausfällt, überlassen wir Ihnen und Ihrer Runde.

Pauschal kann sich jeder Held 120 AP gutschreiben. Dazu gibt es noch Zuschläge für gutes (bzw. Abzüge für schlechtes) Rollenspiel. Als Beispiel wollen wir hier Ingalfs Tod nehmen: Für eine schöne Trauerszene kann sich der Held weitere 20 AP notieren, echte Tränen am Spieltisch können Sie sogar mit 50 AP belohnen. (Sich in ein Nadelkissen zu setzen gilt dabei nicht!) Sprüche hingegen wie "Na, gebrochene Räder ham wir ja inzwischen genug" sind zwar sehr witzig, doch wer mit so viel Humor durchs Leben gehen kann, braucht dazu keine Punkte: -50 AP.

Damit wären wir am Ende der Geschichte angelangt, und es bleibt uns nichts weiteres mehr, als Ihnen und Ihren Spielern einen schönen und spannenden Abend zu wünschen.

## Unterwegs



## Das Tal der tausend Blumen



# Im Dienste des Brazoragh

## Ein Soloabenteuer für einen Ork

von Jörg Raddatz

In einem DSA-Soloabenteuer kann man gewöhnlich die Rolle eines Helden übernehmen, den man auch in einem Gruppenabenteuer spielen könnte. Nicht so in diesem: "Im Dienste des Brazoragh" ist ein Solo für einen Ork und soll dem Leser auf unterhaltsame Weise einige der typischen Züge der Orkkultur und -mentalität vor Augen führen.

Da Sie in Gestalt des Orks auch einige Kämpfe zu bestehen haben werden, hier seine Kampfwerte:

**LE 30; AT 14; PA 7; TP 1W+3; RS 2;**

Über den weiten Öden des Omlogh Orkhai, der Heimat deines Volkes, liegt eine unheimliche Stille, die selbst dem härtesten Krieger unangenehme Schauer über den prächtig bepelzten Rücken laufen läßt; alles Jagdwild verhält angstvoll seine Stimme; selbst die wenigen Blüten des Steppengrases scheinen sich angstvoll zum Boden zu wenden. Denn heute ist die Turim Tairakhi, die Nacht des Roten Mondes: Düster und von der Farbe geronnenen Blutes scheint der Mond hinab vom gelben, vom ewigen Staub verhangenen Himmel auf die verwirrten Betrachter.

Du bist einer von ihnen, ein starker und stolzer Krieger aus dem Stamme der Murgashai. Normalerweise bewundern dich deine Stammesbrüder für deinen Mut und deine Kraft, doch heute fühlst selbst du dich beklommen:

Zu vieles ist in den letzten Zehntagen und Monden geschehen, als daß du noch am Zorn der Götter zweifeln könntest: Die Jagd wird immer schlechter, in den Fehden mit anderen ist dein Stamm immer öfter unterlegen, die Bauern versäumen es, Essen herbeizuschaffen und reden trotz harter Strafen von Mißernten und Unglücken. Erst gestern waren zwei deiner Sklaven so ungehorsam, daß du sie voller Bedauern töten mußtest - schade, dabei hatte dir besonders die glatthäutige Menschenfrau gute Dienste geleistet.

Zusammen mit zahlreichen anderen Kriegern aus der Kaste der Okwach stehst du nun im bleichroten Mondlicht - die Sonne ist längst hinter den Bergen am Ende der Welt verschwunden - vor der Hüttes eures Tairachpriesters und wartest. Doch der alte Morghinak läßt sich Zeit, heute ist seine Nacht, und er denkt nicht daran, sich den unausgesprochenen Wünschen des Stammes zu beugen und vor der Zeit herauszutreten. Und so wartet ihr und harret, seht den Rauch aus den Ritzen zwischen den Fellen auf der Hütte hervorqualmen und sich allmählich am Himmel mit dem ewigen Staub vermischen.



Doch schließlich ertönt eine heiseres Krächzen, und die Türfelle werden beiseite geschoben. Heraus kommt Morghinak, der Schamane, von Kopf bis Fuß in rotes Webzeug gehüllt (du warst damals unter denen, die es von den Glatthäuten eroberten), auf seiner Brust glänzt düster die Mondscheibe aus gehämmerten Kupfer, ein Ebenbild der Roten Scheibe am staubigen Himmelszelt. Auf dem Gesicht des Tairachpriesters liegt ein seltsames Lächeln. Heute Nacht wird er ein Opfer fordern - ein großes Opfer, keine Jagdbeute, nicht einmal einen Sklaven: Ein freier Ork wird es sein, durchfährt es dich mit tödlicher Gewißheit.

Langsam, stockend, noch von den Rauchenden Kräutern benebelt, beginnt Morghinak zu sprechen: "Höret, ich flehte zu Tairach und opferte ihm von meinem Blut, flehte ihn an um einen Trank der Erleuchtung, weshalb uns die Un-

sterblichen zürnen. Und meine Gebete waren laut und mein Opfer gut, und so erhielt ich Wissen, tiefes Wissen: Die Götter sind erbost, weil einer ihrer Diener ihren Befehlen widerspricht: Denn Brazoragh, der Herr der Kraft, hat einen Mann zum Priester, der nicht Stärke zeigt noch Mut, der sich versteckt und ergründet, wo es zu kämpfen heißt. Sehet, das Alter zehrt an Sharkak, dem Häuptling, seine Kräfte sind dahin, und so verließ uns auch die Gunst der Götter: Sein Blut ist es allein, daß sie versöhnen kann!"

Unruhe erhebt sich unter euch: Hat Sharkak nicht früher euren Stamm zu vielen Siegen über andere Sippen geführt? Gewiß, er ist alt und hat viele Sommer gesehen, doch bislang konnte er noch jeden Herausforderer besiegen. Doch andererseits - wann ist er zuletzt herausgefordert worden? Ist es nicht ein Zeichen, daß der ganze Stamm den Geboten des Brazoragh untreu wurde, die einen steten Kampf unter den Orks fordern? Solches Raunen geht durch die Menge der Krieger, als sie erregt die Rede des Schamanen erörtern.

Am nervösesten aber ist Sharkak, bis eben noch unangefochtener Häuptling und Brazoraghpriester des Stammes. Rasch stößt er Warnungen hervor, beruft sich auf sein Amt als Häuptling und seine Priesterschaft des Brazoragh, dessen Willen er allein deuten könne. Doch sein Fell ist gesträubt und beginnt vor Schweiß zu glänzen, sein wütend vorgereckter Kiefer zittert. Mit einem Mal seht ihr einen alten Mann vor euch.

Wenn du deine Stammesbrüder zu Milde, Nachsicht und Dankbarkeit gegenüber dem früheren Helden auffordern willst, tu das in Abschnitt 8.

Du kannst aber auch in Abschnitt 23 deinen Häuptling zum Kampf auf Leben und Tod auffordern oder einfach (in Abschnitt 16) abwarten, was geschieht.

## 2

Auf dem Weg nach Mittag überquerst du zuerst eine Kette von Bergen, hinter denen - soviel weißt du von früheren Reisen - sich die Steppe erneut ausbreitet, doch karger und weit dünner besiedelt. Hinter dieser Steppe liegen dann dicht bewaldete Berge, hinter denen sich das Menschland erstreckt.

Nach einigen Tagen der Reise gelangst du zu einem höchst seltsamen Berg: Steil und voller Ecken und Kanten, aus grauem Stein, erhebt er sich aus der staubig roten Ebene. Unzählige Glatthäute laufen und reiten um ihn herum oder in eine der zahlreichen Höhlenöffnungen hinein.

Willst du dich diesem seltsamen Berg nähern, wähle Abschnitt 12; du kannst ihn allerdings auch weiträumig umgehen... (29)

## 3

Sicherheitshalber verhältst du dich ganz friedlich - ein so reicher Oberhäuptling ist nicht zu unterschätzen. Tatsächlich ist er sich seiner Macht ganz sicher, denn er sagt tadelnd: "Ach was, Herr Hofrat, das nenn' ich Unsinn! Der Ork ist doch ganz friedlich, und wenn er Ärger macht, tat ihm mein Hofmagus das schon austreiben, nicht wahr, Herr Doktor?" Dann erhebt sich der dicke Häuptling und sagt: "Nun, wir sind ermüdet von dieser Frage. Ich denk', wir werden uns ein wenig zu unsresgleichen zurückziehen - falls man nicht braucht, ich bin so lange in der Gruft." Dir aber winkt der "Magus" genannte Mensch zu, ihm zu folgen.

Durch lange Gänge führt er dich in eine Höhle, die mit allerlei seltsamen Gegenständen gefüllt ist. Dort läßt er dich auf einem Stück Holz Platz nehmen und beginnt, den Splitter zu untersuchen. Nach einiger Zeit holt er einen Beutel und

ein Tonröhrchen hervor, öffnet den Beutel und murmelt verärgert: "Verflucht, kein Rauchkraut mehr."

Offensichtlich fehlt ihm das Material für einen großen Zauberkraut. Willst du ihm vom Traumkraut des Schamanen anbieten (38) oder lieber nicht (36)?

## 4

Ängstlich stotternd bringt einer der zerlumpten Ausgestoßenen hervor: "Ja, äh, weissu, hoher Herr, hinner die Bergen, da liecht et Land vonde schrecklichen Monster, mit glatte Haut und furchbare rote und gelbe Haaren. Die machen uns ungeschuldige fahrnde Orks platt, wose nur könn. Gehsse nich hin, hoher Herr, besser für dich!"

Wenn du auf die Warnung hören und umkehren willst, gehe zurück nach Abschnitt 28 und wähle eine andere Richtung. Empört dich dieses Geschwätz, so versetze dem Schwächling einen kräftigen Faustschlag und ziehe kühn weiter (14).

## 5

Tatsächlich hat auf diesem weiten Feld unlängst eine große Schlacht stattgefunden - doch als du eintriffst, ist sie schon vorbei, und nur noch geplünderte Leichen breiten sich auf der Erde aus. Aber nein - in der Ferne bewegt sich etwas! Eine nackte Glatthaut? Als das Wesen näherkommt, erkennst du, daß es sich um einen Oger handelt, ein furchtbares Bündel Kraft, doch weit dümmere als ein Ork wie du. Willst du ihm ausweichen und das Schlachtfeld verlassen (39) oder ihn kühn erwarten (9)?

## 6

Nach dem Tod des alten Häuptlings und ohne einen Nachfolger stellt sich die Lage in eurem Stamm bedrohlich dar: Bald, so hast du es von anderen Stämmen gehört, werden die blutigen Kämpfe um die Häuptlingswürde beginnen, Ork gegen Ork, bei denen nicht selten die halbe Kriegerkaste ausgelöscht wird.

Da aber erhebt Morghinak seine Stimme und erklärt: "Höret, es bringt keinen Segen, daß sich ein Stamm selbst zerfleischt: Zeiget Kraft und Mut, ihr, die ihr Häuptling werden wollt, doch nicht gegeneinander, sondern im Kampf gegen die Mächte der Welt. Ziehet hinaus in die Ferne und bringt nach drei Monden eine Trophäe zurück. Der aber, dessen Trophäe von den besten Kämpfen und größten Siegen zeugt, soll der neue Häuptling sein!"

Willst du lieber in deiner Hütte bei deinen Frauen bleiben? Dann solltest du Abschnitt 20 lesen. Du kannst natürlich auch dagegen dem Aufruf folgen und hinausziehen in die Ferne (Abschnitt 28).

## 7

Als du so in Richtung Abend ziehst, den Bergen am Ende der Welt entgegen, begegnest du einigen fremden Orks, Ausgestoßenen aus der Kaste der Yurach, die sich dir nach einem kurzen Kampf scheu unterwerfen. An Ausrüstung besitzen sie noch weit weniger als du, so daß du hier keine besondere Beute machen kannst.

Willst du sie in Abschnitt 4 über das Ziel deiner Wanderung befragen - oder hältst du die Beschäftigung mit solchem Geschmeiß für unter deiner Würde? Dann ziehe mit einem herrischen Knurren nach Abschnitt 14 weiter.

## 8

In den haarigen Gesichtern deiner Stammesgefährten zeigt sich das Erstaunen: Ein solch unorkisches Verhalten hätten sie von dir nicht erwartet - wer sich als Schwächling zeigt, muß auch ihr Schicksal erleiden.

Als du begreifst, daß du einen tödlichen Fehler gemacht hast, stürzen sich deine früheren Gefährten auch schon mit einem wütenden Aufschrei auf dich. Zwar wehrst du dich tapfer, doch ihre Übermacht und der Zorn auf den Gotteslästerer ist zu groß. Aus den Augenwinkeln erkennst du inmitten eines Ansturms von Hieben und Schlägen, wie auch Sharkak blutüberströmt zu Boden fällt - daß letzte, was du in dieser Welt siehst, denn dann überspült dich die rote Woge des Mondlichts und du bist tot. Lies Abschnitt 42.

## 9

Ohne Furcht wartest du ab und siehst den Oger auf dich zu stolpern, müßig auf einem Menschenarm kauend. Aus stumpfen Augen stiert er dich an - offenbar ein Zurückgebliebener des Großen Heeres, der sich hier richtig sattgefressen hat. Mit einem dumpfen Gurgeln begrüßt er dich: "Ah, Ork! Gutt hier, viel Freß!". Dann scheint ihm etwas durch den kleinen Schädel zu gehen: "Äh, Ork, sein Chef?"

Wenn dich die Aussicht auf einen Oger als Gefolgsmann abstößt, kannst du bei 39 das Schlachtfeld verlassen.

Willst du dich dagegen als sein Häuptling ausgeben, gehe zu Abschnitt 30.

## 10

Die geschmückten Tafeln an dich gedrückt, trittst du den Rückzug an. Auf dem Weg aus dem seltsamen Berg heraus versuchen noch einige Glatthäute, dich aufzuhalten, doch dein Gebrüll jagt ihnen Angst ein, und sie fliehen feige, du aber fährst mit Abschnitt 32 fort.

## 11

Beeindruckt durch diese Gaben beschließt du, erst einmal bei deinen neuen Gefährten zu bleiben und weiter gegen den gemeinsamen Feind zu kämpfen. Viele seltsame und neuartige Dinge siehst du in diesen Tagen, bald hast du die Befehle der Menschensprache gemeistert und führst selber eine größere Truppe aus Menschen und Orks in viele gute Kämpfe um Äcker, Herden und große Städte wie Joborn, das du dem Feind für einige Zeit entreißen kannst. Immer mehr verblaßt der Wunsch nach Heimkehr in dir, denn hier hast du ja alles was sich wünschen läßt: Kämpfe, Macht und eine Zahl gehorsamer Untertanen - und dazu noch einen angenehmen Trank namens Bier, den die Glatthäute reichlich in ihren Hütten lassen, sobald du mit deinen Leuten irgendwo erscheinst. Wahrlich, hier, als "General des Königs", wie sie dich inzwischen nennen, hast du dein Glück gefunden!

## 12

Beim Näherkommen werden die Menschen auf dich aufmerksam: "Obacht, ein Ork!" schallt es durch ihre Reihen - zufrieden bemerkst du, daß sie dein Volk gut zu kennen scheinen, denn furchtsam laufen einige davon, während andere zu den Waffen greifen. Auch du packst deinen Säbel fester und gehst ihnen kühn entgegen.

Schließlich stehst du drei Glatthäuten gegenüber, die sich dir mit Äxten in den Händen nähern.

*Die Werte der 3 Andergaster Soldaten:*

**IE** 46; **AT** 11; **PA** 9; **TP** 1W+4; **RS** 2

Solltest du innerhalb der ersten vier Kampfrunden sterben, lies Abschnitt 42, ansonsten geht es bei Abschnitt 24 weiter.

## 13

Ein goldener Schlüssel mit einem Juwel..? Wo solltest du den herhaben..? Während du noch darüber nachgrübelst, verschwimmt alles um dich und du wachst aus einem lebhaften, wenn auch unglaublichen Traum auf - offenbar hast du dir vor dem Aufbruch etwas zu sehr mit dem Taumkraut des Schamanen Mut gemacht... So aber stellst du fest, daß dir nicht mehr viel Zeit bis zum Ablauf der Frist geblieben ist. Nach raschen Vorbereitungen brichst du deshalb nach 22 auf.

## 14

Scheinbar endlos wirkt die Steppe, auf und ab wogen die niedrigen Hügelketten, Nacht um Nacht vergeht, erleuchtet vom bleichen Mondlicht, doch schließlich kommst du ans Ende der Welt und erreichst die Berge, die sie umgeben. Direkt vor dir sinkt blutrot die Sonne. Noch kannst du es dir überlegen und in einem weiten Bogen zu deinem Stamm zurückkehren (22).

Willst du dagegen furchtlos Weiterreisen, wähle den Weg nach Abschnitt 26.

## 15

Siegreich gehst aus dem Kampf hervor, vor dir liegt im rotbleichen Licht des Mondes die Leiche Sharkaks: Der Schamane aber beeilt sich, das in den staubigen Boden sickende Blut den Göttern zu weihen und mit nach altem Brauch seinem scharfem Kupfermesser Sharkaks Kopf abzutrennen. Nach dieser Zeremonie wendet er sich dir zu. Wenn du bei deinem siegreichen Kampf gegen den ehemaligen Häuptling 6 LP oder weniger eingebüßt hast, gehe zu Abschnitt 34.

Hast du dagegen 7 LP (oder mehr) verloren, lies Abschnitt 21.

## 16

Als sich nach einiger Zeit noch kein Herausforderer gezeigt hat, erhebt Sharkak triumphierend seine Stimme und verflucht euch als elende Schurken und Aufrührer und erklärt, er

werde Morghinak töten. Der Schamane tritt zu ihm und beugt sein Knie - nur um dabei dem Häuptling sein Kupfermesser in den Leib zu stoßen. Mit einem wütenden Gurgeln stolpert Sharkak zurück, rasch ist Morghinak über ihm und vollendet sein blutiges Werk: Nach einigen Schnitten schwenkt der Schamane den abgetrennten Kopf des Häuptlings und bringt ihn den Göttern als Opfer dar.

Lies nun Abschnitt 6.

## 17

Voller Wunden machst du dich auf den Rückweg; die heftigen Schmerzen verbeißt du, wie sich das für einen Ork gehört. Doch wie du so über die Steppe wanderst, verlierst du immer mehr an Kraft, denn zum Jagen bist du schon zu schwach.

Wie im Traum siehst du schließlich einige Orks auf dich zukommen, mit schwacher Stimme bittest du sie um Fleisch. Doch die Ausgestoßenen lachen dich nur aus: "Ha, hoher Herr, bissu nu nich mehr so hoch, wa? Liechssu hier richtig im Dreck! Ha! Weissu, wollzu ja nich hörn, hassu nu gefühlt, kannzu nochmal fühlen, wa?" Unglaublich langsam scheint die Hand mit dem schweren Stein sich dir zu nähern. Dann platzt der Stein auf und hüllt dich in eine Woge roter Dunkelheit, die dich rasch fortträgt zu Abschnitt 42.

## 18

Als die Glatthäute bei der Durchsuchung deiner Sachen auf die Gabe des Schamanen stoßen, geraten sie in helle Aufregung: Der Kristallsplitter wird herumgereicht und bestaunt und erregt besprochen. Nach einiger Zeit scheinen sie zu einem Entschluß zu kommen, denn man packt dich erneut und setzt dich in einen seltsamen Karren, dessen Seiten mit Eisenstangen versperrt sind und in dem es lecker nach Schweinen riecht - doch auch die zwei Ochsen vor dem Wagen sehen appetitlich aus. Dir knurrt immer öfter der Magen, doch du bekommst nur wenig zu essen in den Tagen, die du nun als Gefangener unterwegs bist.

Auf dem Weg spähst du immer wieder aus dem Karren und siehst, wie ihr an einigen Ansammlungen von Hütten der Glatthäute vorbeifahrt; am untätigen Verhalten der Menschen erkennst du, daß du wohl den Kriegern dieses Stammes in die Hände gefallen bist - vermutlich wollen sie dich zu ihrem Oberhäuptling bringen.

Tatsächlich langt ihr endlich an einem größeren Menschen-dorf an, größer als alle Siedlungen, die du in deinem Leben je sahst - hier muß es zehn mal zehn mal zehn und mehr Glatthäute geben!

Am Rande dieser Siedlung aber - die Menschenkrieger nennen sie Andergast - siehst du einen grauen Berg trutzig emporragen, ähnlich dem, wo du in Gefangenschaft gerietest, doch noch größer...

Hierher führt euer Weg, einen schwindelden Pfad empor, dann durch einen Felsbogen, hinter dem sich ein weites Tal öffnet; und dort, an diesem geschützten Platz, herrscht unvorstellbare Pracht: Glatthäute in Rüstungen und Waffen laufen hin und her, andere tragen Körbe voller Speise herum,

und überall siehst du appetitliche Schweine. Hunde und Ratten.

Dann aber holt man dich aus dem Karren und führt dich in eine Höhlensaal, der besonders vornehm aussieht und in dessen Mitte ein großer Stuhl auf einem Podest steht. Hier thront ein sehr beliebter Mensch, offenbar der Oberhäuptling des Stammes. Um ihn herum stehen allerlei Glatthäute, vor ihm aber ein Gerüst mit einem Teller, auf dem eine prachtvoll duftende Schweinehaxe liegt; eine zweite wird gerade von dem Dicken verspeist.

Erstaunt schaut er auf, als dich die Krieger hereinführen, und stößt einige Worte in der Menschensprache hervor, die du dank deiner früheren Sklavin so ziemlich verstehst: "Ja, was wollt's denn, Leute, seht ihr denn nicht, daß wir beim Essen sind?" Dann aber weitet er seine kleinen Augen, die dich an ein Spanferkel erinnern. "Ah, ihr seids, mein werter Feldweibel, äh", er wedelt mit einem Stück Webzeug, während ihm ein anderer Mensch etwas zuraunt, "mein werter Weibel Restelyn, mit einem, äh, Ork, denk' ich. Was kann der?"

Der Krieger erzählt rasch von deiner Gefangennahme und zeigt dann den Kristallsplitter vor. Auch hier geht ein erstauntes Raunen unter den Menschen um. Durch heftiges Winken mit seinem Stoffstück verschafft sich der dicke Häuptling Ruhe und erklärt: "Das ist gewiß an wichtiges magisches Artefakt, denken wir. Tarlisin, Ihr unser Hofmagus, nehmt Euch den Ork und den Splitter mit und schaut, ob ihr eine Wunderwaffe gegen unsere Feinde draus gemacht kriegt."

Während der Angesprochene an dich herantritt, wendet ein anderer Mensch ein, du seist sicherlich zu gefährlich für eine Untersuchung.

Willst du darauf eingehen und mit einem lauten Brüllen deine Muskeln spannen, um einen Fluchtversuch zu wagen (27), oder willst du lieber stillhalten (3) ?

## 19

Auf deinem Weg ins Land des Sonnenaufgangs stößt du nach und nach auf immer mehr Orks von anderen Stämmen, die dir von einem mächtigen Häuptling erzählen, der Krieg führt gegen die Glatthäute. Viele Orks hat er schon um sich geschart und ist aufgebrochen in die fruchtbaren Täler jenseits der Steppe, um dort die Dörfer und Städte der Menschen zu plündern.

Fast alle, mit denen du sprichst, sind unterwegs, um sich ihm anzuschließen und selbst zu Ruhm, Macht und Beute zu kommen: Große Trophäen erwarten den, der diesen Weg geht.

Schnell ziehst du weiter und kommst nach vielen Tagen in ein Land, daß sich sehr von der heimatlichen Staubsteppe unterscheidet: Viel Wasser gibt es hier, es bildet sogar breite Ströme und matschige Pfützen auf dem Boden, Pfützen von gewaltiger Ausdehnung. Als du sie klugerweise umgehst, siehst du am Horizont Rauch und Qualm aufsteigen und Aasvögel kreisen - offenbar ein Schlachtfeld. Wenn du dich dorthin begeben willst, lies Abschnitt 5, umgehen kannst du es über Abschnitt 39.

## 20

Nach und nach verstreichen die Tage, während die meisten Krieger der Stammes fortgezogen sind. Du verbringst eine mühevollle Zeit, den Stamm gegen Angriffe anderer Stämme zu schützen und bist mehrmals dem Tode nahe. Als nach drei Monden die Krieger zurückkehren, kann Hulgharuk, dein alter Feind, eine prächtige Rüstung aus Eisen vorweisen und sich damit gegen alle Rivalen durchsetzen. Seine erste Tat als Häuptling ist es, dir deine Frauen fortzunehmen - doch hat ein Feigling wie du etwas anderes verdient?

## 21

Mit einem Blick auf deine Wunden erklärt Morghinak, daß dir die Götter zwar ohne Zweifel gewogen seien, für einen offenkundigen Favoriten der Unsterblichen hättest du allerdings eindeutig zu viele Verletzungen davongetragen. Deshalb glaube er nicht, daß dich die Götter schon als neuen Häuptling ausersehn hätten.

Als Preis deines Sieges überreicht er dir allerdings einen blau leuchtenden Kristallsplitter sowie einen Beutel mit Izzragh, dem Traumkraut der Schamanen.

Von hier geht es mit Abschnitt 6 weiter.

## 22

Viele Tage lang ziehst du durch die schier endlosen Weiten des Omlogh Orkhai, nur dann und wann begegnest du anderen Orks. Die Zeiten sind allgemein schlecht, erfährst du, und meistens wirst du angegriffen. Zwar bleibst du dank deiner Kraft und deines Mutes siegreich, doch du erleidest einige ernste Verwundungen und kannst nur wenige Trophäen sammeln: Als du nach drei Monden wieder zu deinem Stamm zurückkehrst, hast du nicht mehr als ein paar erbeutete Waffen und das Fell eines jungen Bären vorzuweisen. Der Schamane Morghinak scheint dich spöttisch zu betrachten, als er deinen alten Rivalen Hulgharuk zum neuen Häuptling ausruft - kann dieser doch mit einer prächtigen Eisenrüstung prunken. Du aber wirst wohl bis zum Ende deiner Tage das Leben eines einfachen Kriegers führen.

## 23

Sharkaks gelbe Augen weiten sich - erschreckt? - als du aus der Masse der Krieger hervortrittst und ihm zurufst, daß du ihn töten wirst - im offenen Kampf mit Hieben und Tritten. Dann nimmt er knurrend die Herausforderung an und stürzt sich auf dich.

*Sharkaks Werte:*

**LE 32; AT 13;PA 8;TP 1W+5;RS 3**

Es versteht sich von selbst, daß es dein Ziel ist, deinen Gegner zu töten. Gelingt dir dies, gehe zu Abschnitt 15.

Wenn deine LE auf 0 oder tiefer sinkt, bist du tot und gelangst zu Abschnitt 42.

Natürlich kannst du jederzeit den Kampf abbrechen und in Abschnitt 8 um Gnade und Schonung bitten.



## 24

Während du noch tapfer gegen die dreifache Übermacht kämpfst, legt sich plötzlich ein seltsames Etwas über dich: Wie eine Vielzahl aus Stricken ist dieses Gebilde, unzählig oft mit einander verknotet. Mit ganzer Kraft stemmst du dich gegen die Seile, die dich immer fester und fester umspannen, doch dein Kampf bleibt erfolglos - schließlich fällst du doch zu Boden, eingewickelt in dieses furchtbare Seilgestrüpp, das dich an ein riesenhaftes Spinnennetz erinnert.

Wie eine Jagdbeute heben die Glatthäute dich hoch und schleppen dich davon, während du sie wütend verfluchst, auf Orkisch wie auch in den Brocken der Menschensprache, die du von der glatthäutigen Sklavin gelernt hast.

Nachdem sie dich in den seltsamen Berg gebracht haben - sie nennen ihn "Anderstein" in ihrer Sprache - wirst du gefesselt und entwaffnet, danach oberflächlich durchsucht.

Wenn du einen leuchtenden Kristallsplitter bei dir trägst, fahre nun mit Abschnitt 18 fort. (Sonst mit 41)

## 25

Nachdem euer Kampf schon eine Weile tobt und ihr beide jeden Blick für die Umgebung verloren habt, greift auf einmal ein starker Arm nach deinem Gegner und schleudert ihn hoch in die Luft. Mit einem Poltern schlägt der Mensch wieder auf dem Boden auf und bleibt reglos liegen. Begeistert schaut der Oger ihn an: "Schön! Wie Schrank!" Damit

er sein neues Spiel nicht auch an dir erprobt, machst du ihn schnell auf die sicherlich schmackhafte Leiche aufmerksam (35).

## 26

Der Weg über die Berge erweist sich als einfacher, als du dachtest: Die Bäume tragen schmackhafte Früchte, die Jagd ist gut und bringt dir stets frisches Fleisch. Zum ersten Mal seit deinem Aufbruch fühlst du, wie wahre Zuversicht dein Herz erfüllt: Wenn du erst Häuptling bist - und hier wirst du gewiß dein Glück machen -, wirst du deinen Stamm hierher führen und ihm ein Leben in Zufriedenheit bescheren - und alle Frauen werden dir gehören.

Als du so in Gedanken versunken einhermarschierst, hörst du auf einmal Stimmen, die in einer kehligen Sprache unverständliches hervorstoßen. Du blickst auf und siehst nicht weit von dir einige wahre Riesen, Glatthäute, allesamt mit wehenden roten und blonden Zöpfen und in Lederrüstungen, die mit gewaltigen Äxten auf dich losgehen.

*Die Werte der vier Thor-waler:*

**IE** 50; **AT** 14; **PA** 12; **TP** 2W; **RS** 3

Die Gegner versuchen, dich auf alle Fälle zu töten. Geschieht das, mußt du wohl oder übel Abschnitt **42** aufschlagen.

Vielleicht aber steht Brazoragh dir ganz besonders bei und du kannst alle Gegner bezwingen - dann kannst du mit Abschnitt **31** fortfahren.

## 27

So laut tönt dein Gebrüll durch den Raum, daß alle Menschen erst einmal zusammenfahren; du hörst schon, wie deine Fesseln zu knacken beginnen. Dann aber merkst du, wie sich von hinten eine Spitze tief in deinen Rücken bohrt und von vorn eine Kugel gleißenden Feuers auf dich zurast. Jetzt schlagen die Flammen auch schon über dir zusammen, hüllen dich ein und tragen dich voller Schmerzen nach Abschnitt **42**.

## 28

In aller Eile packst du die wenigen Habseligkeiten, die du auf der Reise Benötigen wirst: Zu dem, was du ohnehin schon am Körper trägst, kommen noch dein treuer Säbel, deine Lederrüstung und ein Beutel mit Proviant für einige Tage.

Nachdem du dich mit einigen freundlichen Klapsen von deinen Frauen verabschiedet hast, geht es los - nur noch die Richtung deines Marsches mußt du festlegen.

Willst du dorthin ziehen, wo die Sonne nie scheint (Norden), so tu das in Abschnitt **22**.

Führt dich dein Weg in Richtung des Sonnenuntergangs, lies Abschnitt **7**, in Richtung Sonnenaufgang wende dich dagegen nach Abschnitt **19**. Zuletzt kannst du natürlich auch noch über die Berge des Mittags ziehen (Abschnitt **2**).

## 29

Nachdem du das Gebirge fernab des seltsamen Berges überquert hast, kommst du in ein Land, daß sich in vielem so sehr

von deiner Heimat unterscheidet, daß du dir wie in einer fremden Welt vorkommst: Baum reiht sich an Baum, die Luft ist klar, fast überall fließt frisches Wasser. Hier muß es leicht sein, das Glück zu finden. Viele Tage lang reist du durch die Gegend, das zahlreiche Wild nährt dich gut und du denkst nicht viel an deine Aufgabe, denn die wenigen Glatthäute hier und da sind harmlos Wesen, die schon bei deinem Anblick fliehen und dir ihre wenigen Habseligkeiten - zerschlissene Kleider und karge Nahrung - zurücklassen; keine Trophäenbringer also. Erst nachdem du einen breiten Bach überquert hast, stößt du schließlich auf eine richtige, wehrhafte Ansiedlung.

Trutzig erhebt sich eine Wand aus starken Holzstämmen auf der Lichtung, der du dich näherst. Innerhalb dieses Walls befinden sich Hütten, und dem aufsteigenden Rauch und den Geräuschen nach zu schließen, scheint hier ein reges Treiben zu herrschen. Doch auch außerhalb dieser Siedlung geschieht Interessantes: Gerade treiben einige Bewaffnete zahlreiche andere Glatthäute heran, wenige Schritte von deinem Versteck hinter einem Baum entfernt. Plötzlich ertönt hinter dir die laute, befehlsgewohnte Stimme wie von einem großen Häuptling: "Stilljestann!"

Langsam drehst du dich um. Hinter dir steht ein Mann, ein Mensch, in einer wahrlich ehrfurchtgebietenden Aufmachung: Auf seiner weißen Kleidung glänzen unzählige bunte Metallplättchen, die ihn besonders im Brustbereich gut schützen, auf seinem Kopf sitzt ein starker Helm, der von einem einzelnen emporgereckten Hörn gekrönt wird.

Nachdenklich mustert dich der Mensch durch ein Plättchen wie aus Eis, daß er in sein Auge geklemmt hat - gewiß ein großer Zauber - und fährt fort: "Na, wen ham wa denn da? Ein Ork, soso. Hab mir also doch nicht jetäuscht. Wohl von Lowangenfront desertiert, wa? Na, mir ooch ejal - mitkomm!" Lässig, fast gelangeilt, weist er mit seiner kurzen Peitsche zu der Gruppe von Glatthäutern hinüber. Erst als du willig losgetrottet bist und dich zu den anderen gesellt hast, wird dir klar, daß der Häuptling der Glatthäute nicht einmal eine Waffe trägt...

Kaum seit ihr innerhalb des Walles angekommen, beginnt der Menschenhäuptling erneut zu reden.

"Seid jejrüßt, Männer und Frauen, in diesa schönen Jrenzfestung unseren jeliebten Nostrias. Ihr seid auserwählt, unsre Heimat zu vateidijen jejen die Horden des Feindes, des andergossischen Fürsten.

Ich, Männer, bin euer Vorgesetzter, Major Hildimer Leber-echt Graf von Ehrenbrück-Hochfels in der jlorreichen Armee Seiner Majestät des Könichs von Nostria. Jenügt aba vorerst, wenn ihr 'Herr Major' sacht.

Mehr müßt ihr erstma nicht wissen, außer daß ihr allen Befehlen sofort zu jehorchen habt. Wechjetreten!"

Soviel du verstanden hast, bist du damit in die Leibwache dieses bedeutenden Menschenhäuptlings aufgenommen - eine einmalige Chance für große Beute und prächtige Trophäen.

In wenigen Tagen bringen dir die anderen Krieger des Häuptlings den Umgang mit allerlei fremden Kampfesweisen bei, dann geht es auch schon los: An einem kleinen Bach

stoßt ihr auf den feindlichen Stamm, die Andergossor. Dank eurer Überlegenen Kriegskunst könnt ihr sie rasch niedermachen oder in die Flucht schlagen, du selbst bezwingst mit eigenen Händen zwei Gegner.

Nach dem Gefecht tritt der Herr Major zu dir und lobt dich für deine Taten und steckt dir eigenhändig ein prächtig glitzern- des Stück Metall an dein Gewand.

Wenn du mit dieser Ehrung zu deinem Stamm zurückkehren willst, lies Abschnitt 32, ansonsten fahre bei 11 fort.

### 30

Trübe starrt er dich an und schüttelt dann den Kopf, daß der Menschenarm nur so fliegt. "Weiß nich, Ork, eh. Zu klein für Chef." Langsam wendet er sich ab und will davonstapfen. Nun, es sieht aus, als solltest du dieses unergiebiges Schlachtfeld ebenfalls verlassen (39). Oder hast du einen leuchtenden Kristallsplitter, der den Oger vielleicht beeindruckt? Dann gehe zu Abschnitt 37.

### 31

Herzlichen Glückwunsch - dir ist das fast Unmögliche ge- glückt: Die Monster liegen vor dir in ihrem Blut. Doch auch du blutest aus vielen Wunden und trittst lieber den Rückzug an, statt mit weiteren dieser Ungeheuer zusammenzutreffen. Würfele nun mit dem W6: Fällt eine gerade Zahl, lies Abschnitt 22, bei einer ungeraden Abschnitt 17.

### 32

Nachdem sich die Menschen weigern, dich so einfach ziehen zu lassen, brichst du einfach ohne ihre Zustimmung auf und schlägst dich unter vielen Mühen durch, bis du endlich die heimatliche Staubsteppe wieder siehst. Bei deinem Stamm hält sich die Freude jedoch in Grenzen: Deine Berichte von den Wundern der Welt werden insgeheim belächelt, deine Erzählungen von den Fehden der Menschenstämme als unwichtig abgetan.

Weit mehr macht es dir allerdings zu schaffen, daß dein alter Rivale Hulgharuk nach Ablauf der Frist mit einer prächtigen Eisenrüstung erscheint, gegen die deine Trophäe natürlich verblaßt. Seine Schähungen treffen dich hart, und so bleibt dir nur eine Möglichkeit: Du forderst ihn zum Kampf um die Häuptlingswürde, eine Forderung, auf die er höhnisch la- chend eingeht.

*Hulgharuks Werte:*

**LE 30; AT 12; PA 8; TP W+3; RS 7**

Natürlich geht der Kampf bis zum Tod eines von euch. Bist du der Unglückliche, gelangst du zu Abschnitt 42.

Bleibst du dagegen Sieger, kannst du Abschnitt 34 lesen.

### 33

Kaum hast du die Höhle des Magus verlassen, als du auch schon sein zorniges Brüllen hörst; du aber rennst einfach weiter. Daß du dabei einige der Lederstücke verlierst, küm- mert dich wenig, doch scheint es deinen Verfolger ziemlich abzulenken. Statt dich weiter zu verfolgen, klaubt er erst

mühsam alle Lederstücke auf. Das gibt dir die Möglichkeit zum ehrbaren Rückzug aus diesem merkwürdigen Berg der Glatthäute.

Lies nun Abschnitt 32.

### 34

Des Schamanen Blicke schweifen über deinen kräftigen, makellosen Körper, als er mit lauter Stimme erklärt: "Höre, du bist ein Stolz im Auge der Götter und ihnen eine Freude, heldisch war dein tapferer Kampf in ihrem Dienste. Wisse, die Götter sind mit dir, darum sei unser neuer Häuptling und bring uns Segen, diene dem Brazoragh wie wir dir dienen werden." Mit diesen Worten nimmt Morghinak den Hörner- helm des verstorbenen Häuptlings und setzt ihn dir auf.

Kurz geht ein Raunen durch die Menge, dann brechen sie in lauten Jubel aus: Der Stamm der Murgashai hat einen neuen Häuptling, die Zeit des Unsegens ist gebrochen, neue Kraft wird durch die Welt strömen. Für dich beginnt eine Zeit der Freude - kannst dir nehmen, was dir gefällt - doch auch der Kämpfe, denn so mancher junge Halbpelz wird dich zu besiegen versuchen. Jahr für Jahr wird es dir schwerer werden, dich durchzusetzen, die gierigen Blicke deiner Untertanen werden zunehmen, bis eines Tages ein Stärkerer sich den Hörnerhelm aufsetzt, während sich dein Blut in den ewig staubigen Boden ergießt.

### 35

Rasch durchsuchst du den Toten; während der Oger ungedul- dig wartet, daß du fertig wirst. Das metallene Abzeichen entpuppt sich dabei als kupferne Anstecknadel in Gestalt eines Raubtierkopfes - gewiß ein geraubtes Großes Heilig- tum des Tairach; eine überaus würdige Trophäe. Zufrieden verläßt du den schmatzenden Oger und das ganze Dorf und kehrst mit deiner Beute zu deinem Stamm zurück, wo du besonders den alten Morghinak, den Schamanen beein- druckst. Lies nun Abschnitt 34.

### 36

Enttäuscht brummend wendet sich der Magus wieder dem Splitter zu. Dann scheint ihm etwas einzufallen, denn er steht auf und geht in eine andere Höhle, wo er etwas zu suchen beginnt. Du nutzt diese Gelegenheit: Deine morschen Fes- seln sind rasch gesprengt. Auf der hastigen Suche nach einer Trophäe fällt dir eine Sammlung von bemalten Stücken dünnen Leders in die Hände, deren metallbeschlagenes Vorderteil so aussieht:



Einen Moment lang überlegst du, ob in diesen unverständlichen Schnörkeln und Zeichen wohl ein Schutzzauber stecken mag, dann packst du den Lederstapel mit beiden Händen. Das Gebilde scheint dir zu schwer, um sich als Ganzes mitschleppen zu lassen. Willst du nun die dünnen Lederstücke herausreißen, um dir ein schönes Gewand nähen zu lassen (33) oder lieber den kostbaren Deckel mitnehmen (10) ?

### 37

Beim Anblick des blau leuchtenden Splitters erschrickt der Oger und wirft sich beinahe vor dir zu Boden: "Oh, Ork gutt Chef, groß Chef! Bringen viel Freß!"

Mit deinem neuen Anhänger verläßt du das Schlachtfeld und ziehst weiter. Am nächsten Tag stößt du auf eine Ansammlung von Holzhütten - offenbar eine Siedlung der Glatthäute, doch die ehemaligen Bewohner sind feige geflohen.

Als ihr das Dorf auf Trophäen untersucht, stoßt ihr auf ein großes Bauwerk, an dem eine Holztafel mit den Zeichen

## NORDLANDBANK

hängt. Der Oger kann den engen Eingang nicht passieren, du aber betrittst kühn die Hütte und findest im Inneren einen großen Raum vor, in dessen hinterem Teil eine Art Bank steht - dahinter aber befindet sich ein großer, metallener Kasten mit einem komplizierten Schloß - offenbar eine Art Schatztruhe. Deinen ersten Öffnungsversuchen widersetzt sich der Kasten - willst du ihn nun mühsam nach draußen zu Abschnitt 40 schleppen, wo ihn der Oger öffnen soll oder hast du einen goldenen Schlüssel mit einem Juwel, den du hier ausprobieren möchtest (13)?

### 38

Überrascht blickt er dich an, als du ihm das Izzragh anbietest, doch dann bedankt er sich, löst deine Fesseln, um besser nach dem Beutel suchen zu können, stopft sich schließlich das Tonröhrchen voll, zündet es an und ist bald in einen tiefen Schlaf versunken. Natürlich nutzt du diese Gelegenheit zur Flucht, doch vorher schaut du dich noch in aller Ruhe in der Höhle um. Dabei findest du einen wunderbaren, mit bunten Steinen besetzten, warmen Umhang; eine großartige Pracht-trophäe.

Danach gelingt es dir mit viel Glück, ungesehen aus dem Berg zu entkommen, und nach vielen Tagen voller mühsamer Spurensuche hast du auch den Rückweg in die heimatische Steppe geschafft, wo du mit deiner kostbaren Trophäe für großes Aufsehen sorgst (34).

### 39

Nachdem das Schlachtfeld hinter dir liegt, stößt du auf immer mehr herumstreifende Orks, die zu den Truppen für den großen Kriegszug gehören. Nach einigem Überlegen schließt du dich ihnen an, denn allein hast du hier bestimmt wenig Aussichten auf bedeutende Trophäen.

Tatsächlich kannst du dich in kurzer Zeit im Kampf gegen zahllose Glatthäute beweisen. Viele Beute fällt in deine

Hand, und noch mehr wird die Zukunft bringen. Überraschend schnell hast du dein eigentliches Ziel vergessen und bleibst weiterhin beim großen Heer, wo du eine bedeutende Position erreichst, viele Wunder der Welt betrachten kannst und neue Schlachtfelder kennenlernst - deinen kleinen Stamm in der öden Steppe aber siehst du nie wieder.

### 40

Mehrmals hebt der gewaltige Oger den Kasten hoch und läßt ihn auf den Boden krachen, während du erschöpft zusiehst; dann bricht der Kasten auf und ergießt seinen Inhalt über den Boden. Leider besteht er nur aus einer Flut von festen Blättern, die das Bild einer Biene und viele Striche und Kringel tragen - ganz hübsch anzusehen, aber als Trophäe einfach lächerlich und völlig wertlos. Enttäuscht stapft der Oger davon - er hatte wohl nahrhafte Dinge erwartet -, um anderswo nach Fressen zu suchen, du aber durchsuchst den Zettelhaufen erneut und erneut, ohne etwas Brauchbares zu finden.

Plötzlich hörst du eine Stimme hinter dir - kalt und entschlossen: "Hallo, Ork. Einer von uns beiden ist zuviel in dieser Stadt!" Du drehst dich rasch um und siehst einen Menschen breitbeinig auf dich zuschreiten, die Hand unruhig am Schwertgriff, an seiner Weste funkelt ein metallenes Abzeichen. Als du deinen Säbel ziehst, reißt auch er seine Klinge heraus und greift dich an.

*Die Werte des Stadtgardisten:*

**LE 52; AT 13; PA 12; TP 1W+4; RS 2**

Wenn du vor der achten Kampfrunde stirbst, mußt du zu Abschnitt 42, falls du deinen Gegner bis dahin getötet hast, kannst du Abschnitt 35 lesen (ansonsten 25).

### 41

Während du nun in einem offenen Tal inmitten des Ringberges auf deinen Opfertod wartest, hörst du, wie die nahebeistehenden Menschen miteinander reden. Das meiste ist unverständliches Geschwätz, doch du verstehst einige Satz-fetzen wie: "...das war scho elende Verschwendung, sag ich..." und "ich mein, wir solin ihn mal fragen... Wenn er nicht will, erschlagen wir'n halt..."

Schließlich tritt einer der Menschen auf dich zu - seinem dicken Bauch und dem prächtigen Gesichtspelz nach zu urteilen, gewiß ein sehr mächtiger Häuptling der Glatthäute. "Grüß dich, Ork. Kannst mich schon verstehn, nicht wahr? Du bist schon ein starker Krieger, nicht wahr, und ein guter Mann mit dem Säbel. Willst nicht auch gegen die Sau-Nostriner, die blöden, kämpfen und denen die Fuß abschlagen, daß sie auf den Stumpen heimkraxeln müssen? Na, was sagst du?"

Du verstehst nur wenig von dem Gerede des Menschen, aber soweit du vermutest, wollen sie dich als Krieger im Kampf gegen einen anderen Stamm anwerben.

Langsam läßt du deine Augen umherschweifen. Zwar scheint dieser Stamm nicht allzu reich zu sein - die Krieger laufen

meist in einfachen Lederhosen und Hemden aus Webstoff umher und nur ihr dicker Häuptling trägt noch einen Helm dazu; doch andererseits: Jeder Krieg bedeutet Beute, und wer weiß, ob du nicht hier dein Glück machen kannst...

Der Häuptling scheint hocheifrig, als du einwilligst und begrüßt dich als neues Mitglied der "Königlich Andergastischen Armee". In den darauffolgenden Tagen stellt er aus den Kriegern seiner Berghöhlen und weiteren Orks einen Trupp zusammen und bricht schließlich mit euch auf in Richtung Mittag. Euer Marsch geht über die Berge und an einem rauschenden Fluß entlang. Du selbst, Oberhaupt eines Trupps von mehr als zwei Händeln Orks, siehst viele Wunder, von denen du noch lange erzählen wirst.

Schließlich stoßt ihr an einer Furt auf einen Haufen eurer Feinde, der verhaßten Nostriner. Rasch entbrennt ein heftiges Gefecht, bei dem sich deine neuen Gefährten als gute Kämpfer zeigen: So wild und ungestüm gebrauchen sie Äxte, Keulen und Fäuste, daß die Feinde rasch zurückgetrieben

werden - du bezwingst eigenhändig mindestens zwei Gegner, so daß dir am Abend eine schöne Trophäe winkt: Zusätzlich zu einigen Beutestücken erhältst du als Anerkennung noch einen der Helme mit dem Antilopenbart an der Seite, wie ihn nur wenige Krieger eurer Truppe tragen; dazu bietet dir dein Häuptling seine Freundschaft an:

Weißt du, Ork, ich bin der Feldweibel Restelyn, aber du magst ruhig Restl zu mir sagen, wenn du magst, ja?"

Willst du mit deiner Trophäe zu deinem Stamm zurückkehren (32)? Ansonsten lies bei Abschnitt 11 weiter.

## 42

Nach deinem Tod in dieser Welt findest du dich in einer grauen und bleichen Einöde wieder, wo du ein eintöniges und tristes Leben führst, zusammen mit anderen deiner Art. Die Umgebung ist bedrückend und trostlos, ja angsteinflößend, und irgendwann scheinen die Sorge und Unruhe nicht mehr größer werden zu können. Lies nun Abschnitt 1...





# Fuchsspur

von  
Guido Hölker

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 7-12  
für den Meister und 3-5 Helden  
ab 14 Jahren

## Über der endlosen Steppe

lag der Rauch Hunderter Lagerfeuer. Zufrieden ließ er den Blick über seine Armee wandern. Es war eine gute Armee mit tapferen Krieger, mächtigen Zauberern und großen Priestern, die es verstanden, Kampfesmut und Ausdauer zu wecken.

Sein Blick schweifte weiter über das Land; sein Land. Es war ein gutes Land, rau und kalt im Winter, frei und reich an Nahrung im Sommer. Das Land hatte seine Armee hart gemacht, und die Berge, die es begrenzten, hatten seine Bemühungen der letzten Jahre vor seinen Feinden verborgen. Sein letzter Blick galt dem Himmel. Die Sterne standen günstig für seine Pläne: Er sah den Hund nächst dem Schwert, er sah das Madamal groß und rot und höher stehen, als es der verhaßte Praios in den letzten Tagen vermocht hatte. Kor, der aussah wie das Symbol seiner Priester, beherrschte den Abendhimmel mit seinem kalten Glitzern. Die Zeit war reif. Viele lange Jahre hatte er daran gearbeitet,

der erste seines Stammes zu werden. Es war nur noch eine Frage der Zeit, bis er den letzten Widersacher aus dem Weg geräumt hätte. Danach würde er seinen Stamm zum Herrscher über alle anderen erheben. Endlich konnte er daran gehen, Rache zu üben für all die Brüder, die ihrer Würde beraubt und auf die Straße getrieben, allzuoft als verachtete Kreaturen ihr Ende in den Straßengräben fanden. Niemand würde mehr von seinesgleichen nur als Anzahl reden, die alte Kämpen im Laufe ihres Lebens schon gemetzelt hatten. Die Einwanderer schienen vergessen zu haben, wer die Ureinwohner und eigentlichen Herren des Nordens waren. Seine Priester aber vergaßen nichts; keine Einzelheit der letzten schmachvollen Jahrhunderte hatten sie aus dem Gedächtnis verloren. Und er würde es den Menschen vergelten.

Ein grimmiges Lächeln erschien in seinem behaarten Gesicht, und während er zurück in sein Zelt ging, trug der Wind sein heiseres Lachen weit hinaus in die endlose Steppe des Orklandes.

## Das Abenteuer (Meisterinformationen)

**Fuchsspur** ist ein Gruppenabenteuer für vier bis sechs Helden der Stufen 7 bis 12. Wichtiger als die Erfahrung der Helden ist die des Meisters, denn über weite Strecken wird er nur mit einigen beschriebenen Gebäuden, Personen und einer ungefähren Idee der Handlung auskommen müssen. Aber wenn eine Gruppe hochstufiger Helden in einer Stadt wie Phexcaer um ihr Leben und um das tausender Einwohner kämpft, erwartet sie hoffentlich auch nicht mehr als einen Sirinda-Faden. (Sie wissen schon, Sirinda war die kluge Elfe, die einstmals Bal-Honaks Labyrinth in Al'Anfas verbotener Stadt entkam, weil sie einen Faden ihres Kleides am Eingang festknotete und auf diese Art und Weise den Weg zurückfand.)

Das Abenteuer führt die Helden im Phex des Jahres 16 mitten in das zu dieser Jahreszeit recht unwirtliche Orkland, wo sie unfreiwillig in die Auseinandersetzung zweier rivalisierender Häuptlinge der Zholochai geraten, die sie mehrere Tage lang kreuz und quer durch das Orkland hetzen. (Hoffentlich) kurz vor dem endgültigen Zusammenbruch erreichen die Helden dann die sagenumwobene Stadt Phexcaer (deren Beschreibung sie im Band "Das Orkland" finden).

Anstatt die Verfolgung aufzugeben, wie es sich für ordentliche feige Orks gehört, belagern diese jedoch die Stadt und fordern die Auslieferung ihrer knapp entwichenen Beute; andernfalls drohen sie, die Stadt niederzubrennen. In dieser wahrhaft aussichtslosen Lage können die Helden nun beweisen, daß sie auch in höchster Not einen klaren Kopf behalten. Durch sorgfältige Beobachtung und angewandte Logik ist nämlich doch eine Möglichkeit der Rettung zu entdecken.

Wenn die Charaktere einem seit Jahrzehnten fast vergessenen, alten und geheimen Bündnis auf die Spur kommen, haben sie die Möglichkeit, sich als Mitglieder dieses Bundes zu erkennen zu geben und damit an ein ebenso

altes Versprechen der Zholochai zu appellieren, ebensolchen Mitgliedern freies Geleit zu gewähren.

Da sich auch nach langen Beratungen die Tairachpriester der Orks nicht im klaren darüber sind, ob die Verbrechen der Helden oder ihr gebrochenes Versprechen die größere Verfehlung ist, kommt es zu einem Gottesurteil. Hier haben die Helden dann genügend Gelegenheit, Heldentum zu beweisen.

**Fuchsspur** ist ein gefährliches Abenteuer. Dabei liegt die Gefahr nicht in der annähernden Unüberwindlichkeit des ultimativen Finsterlings und Widersachers, sondern in der Tatsache, daß die Helden buchstäblich jeden, dem sie begegnen, zunächst zum Feind haben. Sie als Meister haben hier die Möglichkeit, ihre *Spielergruppe* wieder zu einer solchen zu machen; Einzelkämpfer werden in **Fuchsspur** einen schweren Stand haben. Zudem bietet sich die glänzende Gelegenheit, auch Helden von hoher Erfahrungsstufe durch so unwichtige Dinge wie kleine Wunden, fehlende Nahrung oder auch nur andauernden Regen darauf hinzuweisen, daß es auch von der 12. Stufe noch ein weiter Weg zur Götterähnlichkeit ist...

Das Szenarium beginnt in Tiefhäusen, dem kleinen Königreich im Sveltschen Städtebund. Falls Sie aber ernsthafte Bedenken haben, Ihre Gruppe in dieses verschlafene Kaff zu führen, beginnen Sie einfach etwas nördlich von Thorwal oder westlich von Lowangen. Dazu sind keine größeren Änderungen nötig; es müssen lediglich einige Himmelsrichtungen gewechselt werden. Sollten Sie in Thorwal beginnen wollen, müssen Sie außerdem die Ereignisse der Hetzjagd straffen, da dann die Helden nur die halbe Entfernung zurückzulegen haben.

Wenn Sie auch die Jahreszeit ändern wollen, tun sie das; der Phexmonat bietet sich allerdings sowohl aus klimatischen als auch dramaturgischen Gründen an.

Grundsätzlich ist **Fuchsspur** für alle Heldentypen geeig-

net. Eine ausgewogene Mischung bietet sich natürlich wie immer an; einen oder mehrere typische Städter allerdings sollten Sie schon dabei haben. Ein Wildnischarakter ist nahezu lebenswichtig, und eine gewisse Handfestigkeit ist ebenfalls sehr nützlich. Praios- und Rondrageweihte werden echte Schwierigkeiten bekommen, wenn sie, was anzunehmen ist, sich zwischen tagelangem feigen Versteckspiel und dem Tod entscheiden müssen.

Apropos: Wenn Sie ihre Spielergruppe immer schon loswerden wollten, ohne es zusehr nach Willkür aussehen zu lassen, haben Sie hier eine gute Gelegenheit dazu. Ansonsten aber gilt: Sterben soll nur, wem es gebührt. Lassen Sie die Helden nicht an einer Straßenecke am schmutzigen Dolch eines halbverhungerten Lumpen verrecken oder sich bei einem Sturz vom Pferd das Genick brechen, auch wenn die Würfel es anders sagen. Falls die Helden in Phexcaer allerdings tagelang auf ihrem Allerwertesten im Keller hocken und daraufwarten, daß die Götter es richten, seien Sie gnadenlos. "Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex"; Fatalismus ist eine denkbar untypische Heldeneigenschaft. Zu guter Letzt bietet sich in **Fuchsspur** eine gute Gelegenheit, mit etlichen alten Vorurteilen aufzuräumen. Auch wenn die Schwarzpelze nicht jedermanns Sache sind, so sind sie doch ein Volk mit einer sehr alten Kultur, eines der ursprünglichen Völker Aventuriens und auf jeden Fall mehr als billige Lieferanten für Abenteuerpunkte.

## Die Geschichte

Unter den Zholochai hatte über Jahrzehnte ein ständiger innerer Krieg geherrscht. Einzelne Sippen waren seit Generationen in Blutrache verfeindet, andere neideten ihren Nachbarn einfach die größere Herde.

Doch diese Uneinigkeit hat ein Ende, seit zwei Häuptlinge sich unabhängig voneinander vor zwei Jahren entschlossen, die Herrschaft nicht nur über die Zholochai, sondern über alle Orks zu erringen. Mit Intrigen, Verrat oder offenem Kampf, eben allen Mitteln des politischen Machtkampfes, haben sie sich an die Spitze emporgearbeitet. Garzlokh, ein Priester des Tairach, hat vor allem die Zholochai des nordwestlichen Hochlandes hinter sich; Hairork, sein Gegenspieler und ebenfalls Tairachpriester, nennt eine fast ebenso große Hausmacht im östlichen Orkland sein eigen. In diesem Jahr soll sich nun entscheiden, wer von beiden endgültig die Oberhand behält. Zum Fest der Schneeschmelze werden sich Tausende der Zholochai aus ihren Winterquartieren versammeln und in einer großen Zeremonie ihren Göttern opfern.

Garzlokh hat seinen Sohn mit einem Teil seiner Leibgarde ausgesandt, um ein würdiges Opfer für die Zeremonie zu beschaffen. Da er aber nicht einmal ihm traut, hat er ein kleines Heer von zweihundert Krieger, ihm treu ergeben und teilweise mit Ponys beritten, hinterhergeschickt, um seinem Sohn "das Geleit zu geben". Hierbei nun kommen ihm die Helden in die Quere. Garzlokh macht sich sofort und mit aller Entschlossenheit an die Verfolgung, um aus dieser Niederlage doch noch einen Sieg zu machen, gleich mehrere große Krieger als Opfer zu bekommen und seinen Gegenspieler Hairork mit diesem Coup ein für alle mal auszustechen.

Dieser wiederum läßt es sich nicht nehmen, Garzlokhs Aktivitäten mit einem eigenen Heerhaufen zu begleiten, um entweder dessen Niederlage sofort in seinen Sieg umzumünzen oder sich andernfalls Garzlokh in offener Schlacht zu stellen.

# Teil 1: Hetzjagd

Die Helden werden in Tiefhusen um Hilfe gebeten, weil nach einigen Orküberfällen eine Strafexpedition der Königlich-Tiefhusener Garde spurlos verschwunden ist. Auf der Suche nach den Soldaten geraten unsere Recken ins Grenzgebiet des Orklandes. Dort finden sie einen Trupp Orks und können den Hauptmann der Garde befreien. Als sie sich jedoch auf den Rückweg machen wollen, laufen sie geradewegs einer orkischen Übermacht in die Arme. Es bleibt ihnen nur die Flucht ins tiefere Orkland. Die nächsten Tage werden ein Alptraum für die Helden: Von einer Übermacht gehetzt, werden sie immer tiefer in feindliches Gebiet getrieben. Nahrungsmangel, erschöpfte Pferde und schlechtes Wetter sorgen dafür, daß auch Scharmützel mit kleineren Orktruppen, die die Helden sonst als Aufwärmarbeit verstanden hätten, zu einer echten Gefahr werden. Bei alledem kommen die Orks immer näher heran, so daß die Charaktere die rettende Stadt erst im allerletzten Moment erreichen.

## Tiefhusen

(Die Beschreibung der Stadt und ihrer Gebäude entnehmen Sie bitte dem Band "Das Orkland".)

Es sind unterschiedliche Methoden denkbar, wie Sie ihre Gruppe nach Tiefhusen bekommen können. Möglicherweise hat der Auftrag eines Waffenschmugglers dafür und für volle Geldbeutel gesorgt. Dieser feine Herr betreibt einen schwunghaften Handel zwischen Thorwal und dem maraschanischen Widerstand. Dabei dient ihm Tiefhusen als Umschlagplatz; das Königreich am Svellt ist klein genug, um von den Spionen des Mittelreiches nahezu ignoriert zu werden. Natürlich ist das gerade bei dieser Lieferung anders, und die Helden geraten unterwegs in eine ernsthafte Diskussion mit einer Elitetruppe der KGIA.

Eventuell sind die Helden aber auch nach "Xeledons Rache" noch in der Stadt oder einfach auf der Durchreise. Auf jeden Fall erfahren sie schon in unmittelbarer Umgebung der Stadt von der gesteigerten Unruhe und gewachsenen Frechheit der Orks, die sich in den letzten Wochen bemerkbar gemacht hat. Ein hoher Offizier der Palastgarde tritt schließlich an sie heran und bittet die Charaktere, in das kleine Dorf Hilvalla zu reisen, das etwa dreißig Meilen westlich Tiefhusens liegt. Dort hat es in der letzten Zeit vermehrte Überfälle gegeben; eine Strafexpedition der Tiefhusener Garde ist vor einer Woche aufgebrochen, aber nicht zurückgekehrt. Die zwanzig Lanzenreiter hatten den ausdrücklichen Befehl, nicht tiefer ins Orkland vorzustoßen; sie hätten also längst zurück sein müssen. Eine weitere Expedition möchte König Arion nicht entsenden, da dies bei dem kleinen Truppenkontingent die Stadt zu anfällig für Überfälle machen würde.

Appellieren Sie an die Ehre der Helden, nehmen sie Rondra zu Hilfe, vielleicht den Haß einzelner auf die Orks oder einfach nur schnöden Mammon. Wichtig ist an dieser Stelle, daß die Helden unbedingt beritten sein müssen, wenn sie aufbrechen. Notfalls stellt ihnen der Offizier einige Militär-

und Packpferde zur Verfügung. Und - auch wenn es bürokratisch klingt - lassen Sie die Spieler detailliert ihre Ausrüstung aufführen. Achten Sie dabei auf Gewicht und Packgröße; jede Hartwurst kann im weiteren Verlauf wichtig werden. Für die Reise nach Hilvalla sollten die Helden etwa einen Tag benötigen; hier beginnt dann das eigentliche Abenteuer.

## Hilvalla

### Allgemeine Informationen:

Hilvalla ist ein kleines Dorf am Hilval mit ungefähr zwanzig Bauernhöfen und einer Schmiede. Eine Herberge gibt es nicht; der Wirt der Dorfschänke ist allerdings für ein paar Silbertaler bereit, sein Bett abzutreten. Vom Dorf aus führt ein Weg zurück auf die Svelltstraße in Richtung Riva und ein alter Treidelpfad den Hilval aufwärts zu Siedlungen, die schon seit Jahren nicht mehr existieren. Dieser Treidelpfad liegt allerdings jenseits des Flusses, der wegen der Schneeschmelze zur Zeit stark angeschwollen und bereits über seine Ufer getreten ist. An einem Steg liegt eine alte, wenig vertrauenerweckende Seilzugfähre.

### Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden nach den Überfällen der letzten Wochen erkundigen, hebt im Dorf ein großes Geschrei an. Laute Verwünschungen der "stinkenden Orkbrut" wechseln ab mit Klagen über die Existenz, die nach diesen Überfällen zerstört sei. Mit einigem Nachfragen allerdings stellt sich sehr schnell heraus, daß die Orks lediglich einige Ziegen gestohlen und eine abgelegene, unbenutzte Scheune angezündet haben. Sie haben weder gemordet noch Kinder verschleppt; der Dorfälteste hat die Schäden in Tiefhusen wohl ein wenig übertrieben dargestellt, um auf diese Weise endlich die finanziell-königliche Unterstützung zu bekommen, die seit langem versprochen war. Die Strafexpedition hat das Dorf vor etwas mehr als einer Woche flußaufwärts auf dem alten Treidelpfad verlassen; damals war der Fluß allerdings noch passierbar. Zurückgekommen ist bisher keiner der Soldaten, wie auch die Orks das Dorf seitdem in Ruhe lassen.

Aufmerksame Spieler könnten auf die Idee kommen, daß die Überfälle mehr zur Provokation denn zum Beutemachen gedient haben. Unterstützen Sie diesen Gedanken durch Zustimmung der klügeren Dorfbewohner; er kann den Helden ersten gesunden Respekt einflößen.

## Kahnfahrt

### Allgemeine Informationen:

Am nächsten Tag ist das Hochwasser noch gestiegen. Die Dörfler wissen zu berichten, daß der Höhepunkt der Schneeschmelze noch bevorsteht. Der Hilval entspringt im Gebirge

am Rande der großen Orklandsteppe, und diese Hochebene beginnt gerade erst, die eisige Umklammerung des langen Winters abzuschütteln. Wenn die Helden den alten Treidelpfad benutzen wollen, müssen sie sofort aufbrechen, in drei Tagen wird er unpassierbar sein. Vor dem Aufbruch spenden die Bauern noch einen ihrer schönsten Schinken und wünschen den Helden alles Gute.

#### Meisterinformationen:

Das erste Problem stellt sich bereits vor dem eigentlichen Aufbruch. Der Bauer Estor nämlich, der für den Fährbetrieb zuständig ist, falls ihn jemand in Anspruch nimmt (was nur passiert, falls einige Verrückte ausgerechnet im Südzipfel der Tjolmarer Wälder jagen wollen), ist weder gegen Geld noch für gute Worte bereit, die Fähre in Betrieb zu nehmen. Falls unsere Kämpen den alten Kahn nicht selber in Bewegung bringen wollen, was durchaus denkbar ist, werden sie mit einem "Bannbaladin" oder einfach einer saftigen Drohung nachhelfen müssen. Gleichgültig, wie die Überfahrt vonstatten geht, machen Sie sie zu einem kleinen Erlebnis. Lassen Sie Geschicklichkeitsproben würfeln und bei grobem Versagen eines der Packpferde (vorzugsweise das mit den Schläuchen voller Heiltrank und der immertreffenden Maschinenarmbrust) unter jämmerlichem Geschrei in den Fluten ersaufen. Die Helden sollten nicht zu Schaden kommen; es soll ihnen lediglich klargemacht werden, daß eine Passage des Flusses für sie zu einem späteren Zeitpunkt ohne Boot unmöglich sein wird.

## Winterreise

#### Allgemeine Informationen:

Glücklich auf der anderen Seite angelangt, können sich die Helden dann auf den Weg flußaufwärts machen. Der Pfad ist im fortgeschrittenen Stadium der Zurückeroberung durch die angrenzenden Birken, jedoch ohne Schwierigkeiten mit Reittieren zu benutzen. An engen Stellen kann man die Spuren von Hackmessern erkennen, die hier vor einigen Tagen einem größeren Trupp den Weg gebahnt haben. Der Weg führt stetig bergauf, und im Verlauf des nächsten Tages überschreiten die Helden die Schneegrenze.

#### Meisterinformationen:

Bis zum Nachmittag des nächsten Tages werden die Helden in regelmäßigen Abständen Spuren der Truppe sowie dreimal die Überreste alter Ansiedlungen entdecken, jedoch keine aufregenden Dinge erleben. Wenn Sie mögen, gestalten Sie diese Tage nach den Zufallsbegegnungen aus dem **Handbuch für den Reisenden**, lassen Sie jedoch alle Begegnungen mit Orks unberücksichtigt. Von diesem Zeitpunkt an sollten Sie die Spieler Buch über ihren Verbrauch an Lebensmitteln und Heilkräutern führen lassen. Aber seien Sie nicht zu kleinlich; das könnte dazu führen, daß die Spieler den Braten riechen und auf einmal die Helden damit beginnen, völlig unmotiviert Bären über Bären auf ihre Pferde zu stapeln.

## Durch die Pforte

#### Allgemeine Informationen:

Am frühen Nachmittag erreicht die Gruppe die Hochebene des Orklandes. Vor ihr erstreckt sich die Weite der schneebedeckten Steppe, erst in etlichen Meilen Entfernung durch einen größeren Wald unterbrochen. Rechts und links liegen die "Pforten" der "Orklandpforte", die Ausläufer des Hilvalskopfes und des südlichen Firunswalls, die, von Westen und Süden kommend, an dieser Stelle bis auf weniger als zehn Meilen aneinander herantreten, um dann in flachem Hüggeland auszulaufen, das die Landschaft bis in das Tal des Svellt beherrscht. Der Treidelpfad hat sich schon vor einiger Zeit im Unterholz der Flußauen verloren, und der Hilval fließt, in den südlichen Bergen entspringend, schäumend und weit über seine Ufer getreten bergab. Es ist kalt und still im Hochland, nur der Wind ist zu hören und die Freßgeräusche der Wölfe, die sich in einigen hundert Schritt Entfernung gütlich tun an dem, was von der Tiefhusener Expedition übriggeblieben ist.

#### Meisterinformationen:

Es handelt sich in der Tat um die Überreste der Soldaten. Durch die Kälte sind sie erstaunlich gut erhalten; obwohl sich schon einige Tiere an ihnen bedient haben, läßt sich ohne weiteres feststellen, daß sie im Kampf gestorben sind. Mit einer *Heilkunde Wunden-Probe* +5 kann man auch diagnostizieren, daß sie durch wuchtige Hiebe scharfer Waffen getötet wurden. Auf dem Schlachtfeld liegen neben den neunzehn Leichen der Soldaten auch die einiger Pferde und Mulis. Durch den verhaschten Schnee führt eine recht deutliche Spur zum Wald.

## Gestellt!

#### Allgemeine Informationen:

Wenn sich die Helden dem Wald nähern, können sie in etwa zwei Meilen Entfernung feststellen, daß aus seiner Mitte Rauch aufsteigt. Vom Waldrand aus sind schon die Geräusche lagernder Personen zu hören: Gespräche, eine eigentümliche Musik, das Schnauben von Pferden.

#### Meisterinformationen:

Die Orks fühlen sich vollkommen sicher, deshalb ist es einfach, sie zu beschleichen (Probe -3). Wenn die Helden am Rande der Lichtung angekommen sind, bietet sich ihnen folgendes Bild:  
Um ein großes Feuer in der Mitte der Lichtung sitzen zehn Orks. Alle sind für ihre Rasse ausgesprochen breit gebaut. Sie tragen Lederrüstungen und Krummschwerter, auch für Laien als von hervorragender Qualität zu erkennen. Kein Rostfleck trübt ihren Glanz, und keine Scharte entstellt ihre Schneide. Einige der Orks sind verbunden, jedoch bewegt sich keiner so, als ob er schwer verletzt wäre. Auf der Westseite der Lichtung stehen etwa zehn Pferde und zwölf Mulis; direkt neben ihnen liegt auf einem großen Haufen

das Gepäck. Am Ostende der Lichtung sind einige Zelte aufgebaut, und eine ausgehobene Latrine deutet darauf hin, daß die Schwarzpelze schon länger an dieser Stelle lagern. Am Nordende der Lichtung brennt ein weiteres Feuer, neben dem zwei Orks sitzen. Der eine trägt einen Helm und eine große bronzene Scheibe um den Hals, der andere ist mit einem Holzspeer bewaffnet und beugt sich gerade über einen Menschen in Uniform, der an einem Baum in der Nähe leblos in seinen Fesseln hängt.

Es handelt sich in der Tat um sehr stattliche Orks; sie stellen die persönliche Leibgarde Garzlokhs, des obersten Tairach-Priesters der Zholochai. Garzlokh hat sie seinem Sohn (das ist der mit dem Helm) zur Verfügung gestellt, um für sein Opfer "einen tapferen Krieger der Menschen" zu besorgen. Der Ork mit dem Speer ist Ziraitach, einer der hohen Schamanen der Zholochai und Garzlokhs Vertrauter. Lassen sie die kupferne Scheibe der Priester bei einem Ihrer Helden, der aus dem Norden kommt oder sich sonstwie in der Mythologie der Orks auskennen könnte, Erinnerungen wecken. Schließlich weiß ja niemand so genau, ob diese Priester nun wirklich mit weltlicher Macht ausgestattet sind. Insgesamt ist dieser Trupp ein Gegner, der auch den Helden einige Schwierigkeiten bereiten sollte und dem die 20 Lanzenreiter gewiß nicht gewachsen waren.

## Hauen und Stechen

### Meisterinformationen:

Der nun bald bevorstehende Kampf sollte den Helden nicht nur einige Schwierigkeiten, sondern auch ein paar Überraschungen zu bieten haben. Falls sich herausstellen sollte, daß Ihre Helden den Orks im handfesten Kampf nicht gewachsen sein sollten, sind einfach einige der Gegner schwerer verwundet, als es zunächst den Anschein hatte. Aber machen Sie es nicht zu einfach; Garzlokhs Leibgarde ist ein harter Brocken.

Bis die Helden das Lager ausgekundschaftet haben und

zum Angriff bereit sind, sollte es bereits ein wenig dämmern, so daß nach dem Kampf ein sofortiges Verlassen des Lagers nicht mehr möglich ist. Wichtig ist an dieser Stelle vor allem, daß der Tairach-Priester und Anführer wilde Gebete ausstößt (was auch die hohe Magieresistenz seiner Mannen erklärt, denn die glauben daran), daß dieser Priester im Verlaufe des Kampfes umkommt und daß mindestens ein Ork entkommen kann.

### Die Werte der Orks:

Anführer:

**MU 16; LE 55; MR 7, AT 15; PA 13; RS 4; TP W+7**

Truppen (6x):

**MU 14; LE 47; MR 5; AT 14; PA 11; RS 3; TP W+6;**

und 4x:

**MU 14; LE 43; MR 4; AT 15; PA 10; RS 3; TP W+6**

Schamane:

**MU 15; KL 13; CH 11; GE 13; KK 15; MR 8**

**LE 40; AE 45; RS 2; AT 11; PA 13; TP W+3 (Speer)**

Der Schamane verfügt über alle bekannten schamanischen Kräfte, besonders die Beschwörung von Windgeistern liegt ihm am Herzen.

Nach dem Kampf können die Helden den Offizier befreien; er ist jedoch nicht in der Lage, Fragen zu beantworten. Mit einem Heiltrank ist er immerhin soweit zu bekommen, daß er am nächsten Tag transportfähig sein wird. Falls die Helden einen Ork gefangengenommen haben, können sie erfahren, daß der Offizier in den letzten Tagen auf seine Eignung als Opfer für Tairach geprüft wurde. Gefangene wissen nichts über die große Politik, sind ansonsten aber gut informiert über das, was gerade im Orkland passiert und antworten wahrheitsgemäß und ohne Anzeichen von Angst auf alle Fragen. Je nachdem, wozu sie zuerst die Gelegenheit bekommen, werden sie fliehen oder sich entleiben. Wertgegenstände sind bei den Orks und ihrer Ausrüstung nicht zu finden, lediglich etwa dreißig Verpflegungsrationen könnten von Wert sein.



## Trommeln

### Allgemeine Informationen:

Zur Zeit der letzten Wache setzt plötzlich das monotone, dumpfe Wummern großer Trommeln ein. Wenn die Helden den Wald verlassen oder auf einen Baum steigen, können sie auf einigen Berggipfeln in der Umgebung große Signalf Feuer erkennen.

### Meisterinformationen:

Die Feuer und die Trommeln stammen von Garzlokh's Entsatzheer, auf das die am Abend zuvor entkommenen Orks gestoßen sind. Das Heer hat die Helden noch in der Nacht umgangen und die "Pforte" abgeriegelt, um sie so tiefer ins Orkland zu treiben. Natürlich hätten sie das Lager auch sofort überfallen können; auf diese Weise wollen sie jedoch feststellen, ob sie in den Helden ein Ersatztopfer gefunden haben, das Tairach würdig ist.

## Falle

### Allgemeine Informationen:

Am Morgen ist der Offizier wieder soweit genesen, daß er auf einer Trage transportiert werden kann. Wenn die Helden jedoch etwa zwei Stunden später die Hochebene verlassen wollen, erleben sie eine böse Überraschung: Zwischen den nördlichen Bergen und dem reißenden Hilval wartet eine Kette aus etwa zweihundert Reitern auf sie.

### Meisterinformationen:

Solange die Helden nicht näher als zwei Meilen an die Kette herankommen, verharrt diese bewegungslos. Sobald sie jedoch einen Durchbruchversuch unternehmen, rücken die Orks an der entsprechenden Stelle enger zusammen. Lassen Sie die Charaktere ruhig auf unterschiedliche Weise versuchen, die Sperre zu umgehen; Sie sollten ihnen allerdings klarmachen, daß der Fluß nicht zu passieren ist und sie in den Bergen den einzigen Vorteil verspielen, den sie haben. Denn ihre Pferde, die in der Ebene schneller sind als die Ponys der Orks, sind diesen im Gebirge hoffnungslos unterlegen. Die Helden haben nur eine Möglichkeit: Die Flucht nach Nordwesten, tiefer ins Orkland hinein. Untermalen Sie die steigende Verzweiflung durch die ständig hörbaren Kriegsttrommeln der Orks. Beschreiben Sie, wie sich in den Bergen rechts und links der Helden gelegentlich hoch oben eine Reihe kleiner schwarzer Punkte auf die Ebene zubewegt. Falls die Charaktere immer noch unschlüssig in der Gegend herumstehen, bewegt sich die Kette irgendwann in ihre Richtung.

## Wettlauf

### Meisterinformationen:

An dieser Stelle beginnt Ihre erste schwere Aufgabe: Sie müssen die Helden nach Phexcaer treiben. Legen Sie auf

der Orklandkarte fest, von wo überall Orks kommen und wo sie hinwollen, wo sie die direkten Verfolger verstärken können und wo nachts die Signalf Feuer brennen. Beschreiben Sie, wie sich das monotone Wummern der Kriegsttrommeln in ein kurzes, heftiges Stakkato wandelt, wenn die Helden die Richtung wechseln. Erzählen Sie von Krähen, die die Fliehenden zu verfolgen scheinen, und von eigentümlichen Nebelfetzen, die ihren Weg kreuzen. Reden Sie von der schier unendlichen Ausdauer der Orks und ihrer Ponys, die in der Nacht aufzuholen scheinen, was sie am Tag durch ihre langsameren Tiere verlieren. Erzeugen Sie bei ihren Spielern langsam eine echte Paranoia. Und vor allem: bringen Sie sie durch Anwendung all dieser Mittel dazu, in etwa der eingezeichneten Route zu folgen. Kürzere Abweichungen und Umwege sind dabei erwünscht, sorgen Sie doch dafür, daß der Vorsprung der Gruppe stetig schmilzt. Auf zwei Dinge müssen Sie in dieser Phase besonders achten: Solange die Helden den verletzten Offizier bei sich haben, kommen sie nur langsam voran. Sollte es zwischendurch zu knapp für unsere Flüchtlinge werden, lassen sie den Hauptmann seinen Verletzungen erliegen. Außerdem könnte die Ernährung zu einem echten Problem werden. Jagdbares Wild gibt es im Frühling in Hülle und Fülle; Jagen jedoch kostet Zeit.

Im Folgenden wird grob der Verlauf der nächsten Tage dargestellt. Schmücken Sie die Beschreibung aus, indem Sie Details über die karge und doch so großartige Landschaft einfließen lassen, schildern Sie das Frühlingserwachen der Natur und lassen Sie vielleicht einen Riesenlindwurm auftauchen, der in großer Höhe seine Kreise zieht. Mischen Sie diese Idylle mit dem Anblick eines großen Orkheeres, das die Helden von Anhöhen oder großen Bäumen aus sehen können. Denn bei aller Paranoia soll nicht vergessen werden, daß die Helden tatsächlich verfolgt werden...

### Nichts wie weg hier! - Erster bis dritter Tag

Die einzig mögliche Richtung ist der Nordwesten, zwischen den Gebirgszügen hindurch. Lassen Sie ruhig den einen oder anderen Ausbruchversuch zu; Das Gebirge und die Ponys der Orks werden die Helden schnell wieder auf den Boden der Tatsachen zurückholen. Pferde und Reiter sind in guter Verfassung, die Versorgung stellt kein größeres Problem dar. Wenn Sie möchten, können Sie diese Phase mit einigen Zufallsbegegnungen aus dem **Handbuch für den Reisenden** anreichern. Ignorieren Sie aber auch hier sämtliche Begegnungen mit Orks. Lassen Sie die Helden am Ende des dritten Tages, wenn die Gebirgskette im Süden endlich ein Ende nimmt, ruhig in dem Glauben, sie hätten die Verfolger abgeschüttelt. Zu diesem Zeitpunkt beträgt der Vorsprung vor den Orks etwa 16 Stunden.

### Nach Süden, nach Süden - Vierter bis siebter Tag

Ab jetzt begegnet die Gruppe bei 1-2 auf dem W6 pro Tag einer kleineren Orkpatrouille. Diese Orks sind nicht annähernd so gefährlich wie die letzten, was auch auf den ersten Blick zu sehen ist. Dennoch sollten sie ausreichen, die

Helden in Atem zu halten. Wenn die Helden ein Patrouillenmitglied verhören, erfahren sie, daß die Zahl ihrer Verfolger stetig zugenommen hat und daß durch die Kriegstrommeln auch der ganze Südosten des Orklandes informiert und in Aufruhr ist.

Der Vorsprung schmilzt in diesen Tagen um etwa drei Stunden pro Tag zusammen; wenn sich die Helden ausgesprochen ungeschickt bei der Wegwahl oder der Nahrungsbeschaffung anstellen, können es auch vier werden. Dabei muß die Gruppe schon ein verschärftes Tempo anschlagen, um überhaupt noch einen gewissen Abstand zu halten. Diese Hetzjagd und die kurzen Nächte bringen eine um zwei Punkte verminderte Regeneration und den Pferden W+3 SP pro Tag ein. Am Nachmittag des siebten Tages erreichen die Helden den Bodir.

*Werte einer Orkpatrouille (Anzahl: W6+2):*

**MU** 12; **LE** 35; **MR** -5; **AT** 13; **PA** 11; **RS** 3;

**TP** W+5 (Krummschwerter)

### **Stromabwärts - Achter bis Zehnter Tag**

Wie alle Flüsse und Bäche ist der Bodir weit über die Ufer getreten. Seine ohnehin schon sumpfigen Ufer sind nahezu unpassierbar geworden, was zu manch einem Umweg zwingt. In dieser Phase steigt die Wahrscheinlichkeit, einer Patrouille zu begegnen, auf 50% (1-3 auf dem W6); allerdings sind diese Patrouillen bei 1-4 nicht beritten und lassen sich, wenn Sie es nicht anders wollen, leicht ausreiten. Jagen gehört der Vergangenheit an: Wenn die Vorräte aufgebraucht sind, müssen die Helden darben. Dennoch schrumpft der Vorsprung unaufhaltsam. Gleichzeitig können

Sie jedoch einen Silberstreif am Horizont auftauchen lassen: Gelegentlich stoßen die Charaktere jetzt auf alte Spuren längst vergessener Ansiedlungen. Wenn sie weiter nach Westen kommen, sind hier und dort sogar die Reste einer alten Straße zu erkennen. Ab dem neunten Tag allerdings wollen die Orks unseren armen Recken ernsthaft ans Leder. Jetzt sind auch Pausen und Schlaf nicht mehr möglich. Lassen Sie gelegentlich eine Selbstbeherrschungsprobe würfeln, um festzustellen, ob sich die Helden wachhalten können. Genauso wird immer öfter eine Probe auf Reiten nötig, um die völlig ausgepumpten Pferde in Bewegung zu halten. Das viel zu hohe Tempo fordert seinen Tribut: Je nach Form erhalten Mensch und Pferd bis zu zehn SP täglich. Am Nachmittag des zehnten Tages dann das Finale: Vor sich sehen die Helden hinter einem Seitenarm des Bodir mit einer Furt eine Stadtmauer aufragen. Gleichzeitig können sie den heißen Atem der ersten Verfolger im Nacken spüren.

Inszenieren sie ein grandioses Gefecht, eventuell den tapferen Krieger, der sich an der Furt den ersten Orks stellt, um seinen Gefährten den Rücken freizuhalten, oder einen brutalen Ritt über die letzte Meile, bei dem kurz vor den Toren die Pferde zusammenbrechen. Bedenken Sie aber, daß auch die Orks am Ende ihrer Kondition angelangt sind. Auf jeden Fall sollten alle Helden, die es bis hierher geschafft haben, die Stadt auch erreichen. Kurz hinter ihnen schließen sich die Stadttore. Bevor sie sich allerdings endlich ausruhen können, müssen sie sich erst noch etlicher Bandenwerber erwehren und ihrem Zoll bezahlen. Dann stehen ihnen die Tore offen, und sie betreten Phexcaer.

# Vom Regen in die Traufe oder Teil 2

## Das Spiel in der Stadt (Meisterinformationen)

Der folgende Teil des Abenteuers wird wohl der schwierigste für Sie, lieber Meister. Da es eine Vielzahl von Möglichkeiten gibt, wie die Helden ihre Probleme lösen können, ist es unmöglich, einen geradlinigen Ablauf der Geschehnisse anzugeben. Gestalten Sie das Abenteuer in der Stadt so frei, wie Sie es mögen; erfahrungsgemäß werfen die Spieler sowieso jede detaillierte Planung über den Haufen. Improvisieren Sie also nach Herzenslust. Das folgende Kapitel enthält alle dafür nötigen Angaben über die wichtigen Personen und Gebäude der Stadt sowie einen groben Plan der Dinge, die geschehen müssen, damit die Charaktere die Stadt lebend verlassen können. Dazu gibt es noch einige Tabellen, die Ihnen Entscheidungshilfen geben sollen, ob die Helden nun enttarnt werden oder nicht. Betrachten Sie diese Tabellen aber bitte nur als Vorschlag; wenn Ihnen dramaturgisch ein anderes Ereignis passender erscheint oder Sie der Meinung sind, ihre Gruppe schon genügend geplagt zu haben, nur zu.

Entnehmen Sie die Informationen zur Stadtgeschichte sowie den Stadtplan bitte dem Band "Das Orkland"; prägen sie sich vor allem die Geschichte des "Grauen Vogtes" und seine Idee eines weltweiten Bundes sowie die daran anschließenden Seiten bitte gut ein. Diese Informationen sind essentiell für das folgende Geschehen.

## Kurze Pause

Die nächsten Tage in Phexcaer gestalten sich ruhig. Die Helden können sich von den Strapazen der letzten Tage erholen und sich die Stadt etwas näher ansehen (nähere Informationen über das Leben in der Stadt und den Stadtplan entnehmen Sie bitte dem Band "Das Orkland"). Falls die Helden die Stadt verlassen wollen oder einfach nur über die Stadtmauer sehen, teilen Sie ihnen mit, daß etwa dreihundert Orks in respektvollem Abstand von der Stadt alle Straßen und den Fluß kontrollieren. Sie machen keinerlei feindselige Anstalten, kontrollieren aber jedes Boot und jedes Fuhrwerk genau. Merkwürdigerweise scheint dieser Umstand in der Stadt niemanden zu beunruhigen. Am frühen Morgen des fünften Tages in Phexcaer oder, wenn die Helden die Stadt verlassen wollen, dementsprechend früher, überschlagen sich dann die Ereignisse:

## Orks vor den Toren!

### Allgemeine Informationen:

Plötzlich ist in der Stadt die Hölle los. Menschen schreien durcheinander und rennen zur Stadtmauer. Soldaten versuchen verzweifelt, die Menge zurückzuhalten, doch vergebens. Aus dem Stimmgewirr kann man entnehmen, daß wohl

eine größere Menge Orks vor der Stadt aufgetaucht sind. Im Schutz der Nacht haben sie einen Belagerungsring um Phexcaer gezogen; die Südstadt ist schon verloren. Die Menge reagiert völlig kopflos auf eine Situation, die so ungewöhnlich für eine menschliche Ansiedlung in dieser Gegend gar nicht sein sollte. Auch die Wehrfähigkeit der Bürger läßt erstaunlich zu wünschen übrig: Anstatt sich zu bewaffnen, raufen sich die Menschen jammernd die Haare.

### Meisterinformationen:

Falls die Helden sich selber zur Stadtmauer durchkämpfen oder bei einem Soldaten nach näheren Informationen fragen, erfahren sie, daß es sich um etwa viertausend Schwarzpelze handelt. Der Magistrat hat ob dieser Übermacht die nur schwer zu verteidigende Südstadt kampflos geräumt. Noch weiß allerdings niemand, warum die Orks plötzlich erschienen sind. Sie selbst haben dazu nichts verlauten lassen, und wenn sie einfach nur die Stadt überfallen wollten, hätten sie das ja schon in den letzten zweihundert Jahren tun können.

## "Höflichst gebeten werden..."

### Allgemeine Informationen:

Am Nachmittag desselben Tages hören die Helden plötzlich, wie Ausrufer durch die Straßen gehen und dabei laut die Beschreibung von Personen verkünden, die frappierend den Helden gleichen. Machen Sie die Genauigkeit der Beschreibungen davon abhängig, wie heftig sich die einzelnen Charaktere am Stadttor mit den Schergen über den Zoll herumgezankt haben. Nach diesen Beschreibungen verliest der Herold den folgenden Text (adagio):

"Beschriebene Personen werden dringendst und höflichst gebeten, noch am heutigen Tage den Magistrat zu konsultieren zum Behufe der Beratung über das Wesen der orkischen Plage vor unseren Toren sowie zur Beseitigung derselben. Der Magistrat sieht sich geehrt von dem Faktum, solch berühmte Streiter für Recht und Ordnung in seinen Mauern zu wissen und läßt darum verkünden, daß ihm Rat und Tat der Kämpen hundert Goldstücke wert sein sollen."

### Meisterinformationen:

Wenn die Helden jetzt wirklich zum Magistrat gehen, ist ihnen nicht zu helfen! Wann hat man denn schon gehört, daß eine Stadtverwaltung freiwillig größere Mengen blinkenden Goldes herausrückt, wenn man sich der Hilfe der Gesuchten sowieso sicher sein kann? Schließlich haben die ja auch einen Allerwertesten zu retten. Falls die Helden also zum Stadthaus gehen, werden sie auf der Stelle verhaftet, ihrer Waffen, Rüstungen und Wertgegenstände entledigt und in eine Zelle geworfen. Bevor man sie ausliefert, erfahren sie noch, daß die Orks der Stadt ein Ultimatum gestellt haben: Wenn die Frevler, die sie solange gejagt haben und die sich jetzt feige in der Stadt unter den

Röcken der Weiber versteckt halten, innerhalb der nächsten sechs Tage gefunden und ausgeliefert werden, werden die Orks darauf verzichten, die Stadt niederzubrennen. Ein unwürdiges Ende für solche Helden, finden Sie? Nein, für SOLCHE Helden ganz gewiß nicht. Wenn Sie aber unbedingt wollen, inszenieren Sie eine kurze Fluchtgeschichte. Bei den maroden Kerkern in Phexcaers Stadthaus, die schon lange als Aktenkeller für Finanzunterlagen dienen (aus Mangel an Rechtsprechung, versteht sich, und nicht etwa aus Mangel an Unrecht), sollte das für die Helden wahrhaftig kein Problem darstellen. Nur haben sie dann zu all ihren sonstigen Problemen noch das, bar jeder Waffe und Rüstung zu sein.

## Wieder gejagt

### Allgemeine Informationen:

Wenn die Charaktere schlau genug waren, sich auf das fadenscheinige Angebot des Magistrats nicht einzulassen, können sie am späten Nachmittag miterleben, wie ihre Steckbriefe in der ganzen Stadt aufgehängt werden. Die ausgeschriebene Belohnung beträgt 50 Dukaten pro Kopf, und unter den nur mäßig gelungenen Portraits steht als weiterer Ansporn, daß man mit der Ergreifung der Obigen nicht nur reich werden könne, sondern der Stadt und allen Mitbürgern das Leben retten würde. Die Belohnung könne aber nur ausbezahlt werden, wenn die Übergabe der Gesuchten bis zum Mittag des sechsten Tages erfolgt wäre.

### Meisterinformationen:

Spätestens jetzt sollte es auch dem tumbesten Krieger klar sein, was die Orks wollen. Falls ihnen die Sache mit der Fünf-Tages-Frist nicht ganz klar wird, können Sie ja zwei Passanten besorgt über das Ultimatum der Orks reden lassen.

Die Helden stecken nun wirklich bis zum Hals in Schwierigkeiten (dies wäre eigentlich eine geeignete Stellende Abend zu unterbrechen und die Fortsetzung auf das nächste Treffen zu verschieben); um da wieder herauszukommen, müssen sie im wesentlichen hinter das Geheimnis des "Bundes" und der Fuchstätowierung kommen. Dafür müssen sie, neben der Kleinigkeit, die Jagd auf sie lebendig zu überstehen, folgendes zuwege bringen:

1. Als erstes sind die wichtigsten Teile des eigenen Gepäcks aus der Unterkunft zu retten und dann gilt es, ein geeignetes Versteck für die nächsten Tage zu finden.
2. Um überhaupt etwas unternehmen zu können, müssen sich die Helden erst einmal die Möglichkeit verschaffen,

ihr Aussehen zu verändern. Haareschneiden ist die einfachste Lösung; andere Kleidung, diverse Färbemittel für die Haare oder gar falsche Bärte sind da schon etwas schwieriger zu besorgen.

3. Den Helden muß auffallen, daß es noch einen Weg aus der Stadt gibt. Am ehesten ist das daran zu merken, daß trotz des Belagerungszustandes weder eine Versorgungs-panik ausbricht noch die Preise exorbitant steigen. Falls die Sorglosigkeit der Bürger partout nicht auffallen will, streuen Sie den schon fast obligatorischen schwatzhaften Passanten ein.

4. Geheime unterirdische Wege aus der Stadt gibt es nicht. Dies kann den Helden jedes einigermaßen gut informierte Mitglied der Phexcaerer Unterwelt mitteilen.

5. Der Mann, der nach wie vor einige Markstände mit Lebensmitteln von den umliegenden Wehrgehöften einzelner Bauern versorgt, ist der Fuhrunternehmer Xindhan Dorrfield. Dementsprechend muß er eine Möglichkeit kennen, sich und sein Fuhrwerk sicher durch die Belagerungsreihen zu bewegen.

6. Die geheime Erklärung für Xindhans Sorglosigkeit ist eine kunstvolle Fuchstätowierung unter der linken Achsel. Dieser Tätowierung hat er es zu verdanken, daß er noch nie von Orks überfallen wurde. Auch bei den Belagerern verschafft es ihm freies Geleit. Dieses Geheimnis wird er allerdings niemandem auf die Nase binden; die Helden müssen sich schon etwas einfallen lassen, um diese Information aus ihm herauszulocken. Sollten sie sich an dieser Stelle allzu begriffsstutzig anstellen, können Sie ja nach ein paar Likörchen die gute Frau Dorrfield ein wenig aus dem Nähkästchen plaudern lassen.

7. Die genaue Bedeutung der Fuchstätowierung geht auf die Geschichte der Stadt zu Zeiten des Grauen Vogtes zurück; heute jedoch weiß fast niemand etwas darüber. Das genauere Wissen um die historischen Ereignisse ist nur an zwei Orten zu bekommen: Im Stadtarchiv und im Phextempel. Beide Quellen messen unterschiedlichen Ereignissen natürlich unterschiedlichen Wert bei.

8. Es gibt nur einen Bewohner Phexcaers, der die Tätowierung gut genug kennt und über das handwerkliche Geschick verfügt, sie vorzunehmen. Diesen zu überreden, ist nicht weiter schwierig, da man das Geheimnis des ehemals phexgeweihten Elfen Arvil kennen muß, um ihn zu finden.

9. Wenn die Charaktere endlich ihre Tätowierung haben, müssen sie noch den Mumm aufbringen, sich den Orks zu präsentieren. Der anwesende Hohepriester hat jedoch so seine Bedenken, was die Berechtigung der Helden angeht, ein solches Zeichen zu tragen, und so kommt es zum abschließenden Gottesurteil.



## Anhang 1: Begegnungstabellen (Meisterinformationen)

### Tabelle 1a: Tagsüber auf der Straße

Rollen Sie für jede Spielstunde, die sich einer oder mehreren der Helden auf der Straße, in Schänken oder an sonstigen öffentlichen Orten aufhalten, einen W20. Je nachdem, wie gut es die Charaktere verstanden haben, ihr Aussehen zu verändern, subtrahieren Sie bis zu fünf Punkte vom Würfelerggebnis und konsultieren Sie dann folgende Tabelle:

**1-10** keine Vorkommnisse

**11-15** Die Helden geraten in näheren Kontakt mit einem beliebigen Passanten. Dies kann ein kleiner Streit sein, eine Frage oder einfach nur der oben erwähnte "geschwätzige Bürger", der zufällig wichtige Informationen von sich gibt. Die weiteren Reaktionen ergeben sich aus Tabelle 2.

**16-18** Es ergibt sich eine kurze Begegnung mit der Stadtgarde, vielleicht eine Routinekontrolle oder ein kurzes Verhör zu einem kleineren Delikt an einer wichtigen Person, bei dem die Helden zufällig Zeugen waren. Das Verhalten der Gardisten entnehmen Sie bitte Tabelle 3.

**19-20** Ein Trupp (W6) Kopfgeldjäger erkennt die Helden, was wohl in eine wilde Jagd ausufern wird. Sie sollten die Helden entkommen lassen; machen Sie ihre Verluste von der derzeitigen Form abhängig.

*Werte typischer Kopfgeldjäger:*

Herdol der Schlitzer, in Gareth verurteilt zum Tod durch Verbrennen:

**MU** 15; **LE** 42; **MR** 6; **AT** 15; **PA** 11; **RS** 2;

**TP** W+3 (sehr schwerer Dolch)

Schänder-Watzek, in Festum verurteilt zum Tod durch Ersäufen:

**MU** 11; **LE** 35; **MR** 1; **AT** 12; **PA** 9; **RS** 3;

**TP** W+4 (Degen, persönliche Waffe)

Radoll Basiliskentöter, in Wehrheim unehrenhaft aus der Armee entlassen wegen fortgesetzter Prahlerei, Hehlerei und Kuppelei:

**MU** 16; **LE** 51; **MR** -12; **AT** 16; **PA** 13; **RS** 4;

**TP** W+5 (Bastardschwert)

Schmul Schleicher, Heiratsschwindler, nicht verurteilt aus Mangel an Beweisen in vier Königreichen und einem Kalifat:

**MU** 13; **LE** 37; **MR** -1; **AT** 12; **PA** 11; **RS** 1;

**TP** W+4 (Schwert)

### Tabelle 1b. Nachts auf der Straße

(Würfeln und modifizieren Sie wie oben)

**1-7** keine Vorkommnisse

**8-11** Begegnung mit Bürgern, weiteres aus Tabelle 2

**12-15** Begegnung mit Gardisten, näheres aus Tabelle 3

**16-20** Kopfgeldjäger, weiter wie oben.

### Tabelle 2

Entnehmen Sie aus dieser Tabelle das genauere Verhalten der Passanten, die den Helden etwas näher begegnen. Rollen Sie einen W20 und modifizieren Sie wieder wie oben.

**1- 6** Die Helden werden nicht erkannt.

**7-10** Der Bürger ahnt etwas, ist sich aber nicht sicher. Jetzt ist einfallreiches Rollenspiel gefragt.

**11-16** Die Helden sind erkannt, und der Passant versucht heimlich, die Garde zu informieren. Wenn die Charaktere Geistesgegenwart, Sinnesschärfe und Menschenkenntnis beweisen, können sie dagegen etwas unternehmen.

**17-20** Der Bürger ruft lauthals nach der Wache.

### Tabelle 3

Würfeln Sie mit dem W20 und modifizieren Sie wie gewohnt. Beachten Sie, daß Viererstreifen angreifen, wenn sie die Gesuchten erkennen, während sich Zweierstreifen auf das Alarmpfeifen und die Verfolgung beschränken.

**1-8** Völlige Ahnungslosigkeit der Soldaten. (Finden Sie nicht, daß die Frage nach der Anzahl jetzt eine rein akademische wäre?)

**9-12** Eine Zweierstreife, der etwas schwant; die Helden dürfen um ihr Leben reden.

**13-16** Dasselbe, nur mit vier Gardisten.

**17,18** Zwei Leute, die die Helden erkennen.

**19,20** Dito, nur zu viert.

*Werte eines typischen Gardisten:*

**MU** 12; **LE** 45; **AT** 13; **PA** 11; **RS** 4;

**TP** W+4 (Schwert)

### Im Versteck

Immer, wenn sich die Charaktere über einen längeren Zeitraum in einem Versteck aufhalten, rollen Sie einen W6. Addieren sie zu dem Ergebnis den Kategoriwert Verstecken des jeweiligen Ortes und für je 12 Stunden einen weiteren Punkt. Bei einer 1 oder 2 passiert nichts, haben Sie etwas anderes gewürfelt und beträgt das Ergebnis sechs oder mehr, werden die Helden von einem Trupp Kopfgeldjäger entdeckt und angegriffen. Lassen Sie nach Möglichkeit einen der Häscher entkommen; dies sollte dieses Versteck für die Helden unbrauchbar machen. Nach spätestens drei Tagen wird ein Versteck auf jeden Fall entdeckt; wenn dann keiner der Helden anwesend ist, werden sie bei der Rückkehr eine böse Überraschung erleben: Auf jeden Fall ist ihre Ausrüstung verschwunden (und die Nächte sind kalt in Phexcaer). Möglicherweise wartet auch eine Einheit der Stadtgarde auf sie, was nicht nur zu einem plötzlichen Umzug, sondern auch zu einer handfesten Verfolgungsjagd über die Dächer von Phexcaer führen kann.

## Gebäudedurchsuchung

Wenn sich die Helden nachts in einem öffentlichen Gebäude umschauen, rollen Sie wieder einen W6. Bei einer Eins oder Zwei bleiben sie ungestört; ansonsten addieren Sie zum Würfelergebnis den Kategoriewert des Ortes in

"Eindringen und durchsuchen" und einen weiteren Punkt für je vier Spielrunden, die sich die Helden bereits im Gebäude aufhalten. Beträgt das Ergebnis ihrer rechnerischen Bemühungen sechs oder mehr, tauchen entweder die ortsüblichen Wächter oder Bediensteten auf, oder es erscheint eine Viererstreife der Stadtgarde.

## Anhang 2: Wichtige Orte und Gebäude

### Der Phextempel

Der Phextempel der Stadt ist trotz ihres frommen Namens in einem erbarmungswürdigen Zustand. Das zweistöckige Hauptgebäude ist das einzige, dessen Dach noch dicht ist. Hier befindet sich im vorderen Teil die Schänke und im hinteren der Betraum, ausgestattet mit einer kleinen Statuette auf einem Altar, einer Opferschale und einem kleinen Hinterzimmer für die Geweihte. Der Opferstock hat schon seit Jahren kein Gold mehr gesehen; dementsprechend verschlissen sind Teppich und Vorhänge. Im Hinterzimmer steht ein kleiner Tisch mit einem Stuhl, an dem die Geweihte Delia Natjal gelegentlich ihre Predigten vorbereitet; natürlich nur dann, wenn keine Gläubigen anwesend sind. In letzter Zeit soll sie in stundenlanger Arbeit etliche rhetorische Meisterwerke verfaßt haben...

Das Nebengebäude ist im Erdgeschoß leer und verwüstet, im Obergeschoß hat Delia ihre Privaträume eingerichtet, seit ihre alte Dienerin gestorben ist und der Tempel nicht genug abwirft, um eine neue einzustellen oder gar die Villa zu erhalten. In diesen Räumen bewahrt sie auch die Tempelbücher der Zeit seit der Gründung auf.

In diesen Tempelbüchern lassen sich eine Menge interessanter Informationen entdecken. Neben der genauen Geschichte des Tempels und des Bundes sowie der Erklärung des Fuchses, seiner Bedeutung und Wirkung ist da noch der Eintrag von Sugor Fixche, dem obersten Geweihten vor einhundertsechszwanzig Jahren. Dieser Eintrag berichtet von einem Arvil Asroth, einem neuen Geweihten, der in die Stadt gekommen sei. Dieser Arvil Asroth habe sich geweigert, im Tempel zu wohnen, und es stattdessen vorgezogen, als heimlicher Geweihter in der Stadt zu leben. Die interessanteste Stelle ist die, an der sich der Hohe Geweihte darüber mokiert, daß "so einer überhaupt in den Dienst des Fuchses tritt". Dies sollte den Helden erste Hinweise auf das Wesen desjenigen geben, den sie im folgenden werden finden müssen. Der vordere der beiden Querflügel ist ganz von einem Seiler in Beschlag genommen, während der hintere allein den Ratten gehört. Der Garten im Innenhof ist vollkommen verwildert, und nur das umlaufende Fries zeugt noch vom ehemaligen Reichtum. Kurz gesagt: Nirgendwo wird die Phexverlassenheit der Stadt so deutlich wie in diesem Schutthaufen, der einstmals der größte Phextempel ganz Aventuriens war.

*Kategorien:*

Verstecken 2,

Verstecken 4 in Delias Privaträumen und dem Betraum  
Einsteigen und durchsuchen tagsüber 1, nachts 2

### Der Tempel des Guldene

Der ehemalige Efferdtempel wurde einfach innen und außen schwarz übermalt. Ektor Gremob, der "Hochgeweihte" des Guldene, hat noch einen vergoldeten Obelisk in die Halle stellen lassen, ansonsten ist der Saal vollkommen leer. Hinter der Halle gibt es noch drei weitere Räume; zwei werden von den Tempeldienern bewohnt, während der dritte Ektor dazu dient, seine Einnahmen zu zählen.

Die Tempeldiener haben sich bei Ektor so verschuldet, daß sie praktisch als seine Sklaven fungieren. Sie sähen ihren Besitzer nur zu gerne tot, sind jedoch durch die Wirkung des "Göttlichen Brotes", von dem sie nur dann kosten dürfen, wenn sie fast davon losgekommen sind, völlig entmutigt. Immerhin wissen sie über die wahren Machenschaften Ektors recht detailliert Bescheid. Zu Zeiten des Gottesdienstes, der zweimal täglich am Nachmittag und am Abend stattfindet, ist die Halle bis zum Bersten gefüllt. Ektor singt dann Hymnen in einer Sprache, die er selbst erfunden hat. Anschließend geht er durch die Reihen und verteilt sein Brot, während einer der Tempeldiener einen Korb hinter ihm herträgt, in den die "Gläubigen" einen Beutel mit ihrer Spende fallenlassen.

Trotz der Schwärze des Gebäudes ist für jeden, der schon einmal eine echte Verehrungsstätte des Namenlosen gesehen hat, sofort zu erkennen, daß der Guldene und der Namenlose ungefähr so eng verwandt sind wie Prinz Brin mit einer Stubenfliege.

*Kategorien:*

Verstecken 4

Einsteigen und durchsuchen 2 (außerhalb der Gottesdienste, versteht sich)

### Der Fuhrhof

des Xindhan Dorrfield ist ein ummauerter Komplex mit Wohnhaus, Stall, Remise und Lagerhaus. Während der Belagerung ist auf dem Hof nur kurz nach Mitternacht und am Vormittag Betrieb.

Zwei Wolfshunde bewachen den Hof und Alia Dorrfield, die die Bücher führt und das Haus in Ordnung hält, wenn ihr Mann in den frühen Morgenstunden unterwegs ist. Besuchern gegenüber ist sie freundlich; in geschäftlichen Dingen allerdings verweist sie auf ihren Mann.

*Kategorien:*

Verstecken 4

Einsteigen und durchsuchen 5

## Die Lagerhäuser

am Fluß sind rote, fensterlose Backsteingebäude mit Luken und Seilwinden an den Fronten. Da während der Belagerung die Flußschifffahrt ruht, ist die Gegend ruhig bis auf zwei alte Nachtwächter. Jetzt im Frühling sind die Lager bis auf einige Getreidereste und etwas Bauholz weitgehend leer. Hier ist es zwar nicht sehr gemütlich, aber einigermaßen sicher.

*Kategorien:*

Verstecken 1

Einsteigen und durchsuchen 0

## Das Stadthaus

ist ein imposantes vierstöckiges Gebäude, das wie die ganze Stadt allerdings dringend eine Renovierung gebrauchen könnte. Gelegentlich dreht die Stadtgarde nachts mal eine Runde durch das Gebäude; da es jedoch nichts von Wert zu holen gibt, ist die Aufmerksamkeit der Wachen sehr begrenzt. Im dritten Stock befindet sich der Sitzungssaal des Magistrates; die Archive und ehemaligen Arrestzellen sind im Keller. Da der Stadtrat im Moment ganz andere Sorgen hat als das korrekte Archivieren alter Akten, ist es hier auch tagsüber relativ ruhig. In den Archiven ist neben der detaillierten Stadtgeschichte zu erfahren, daß die Familie der Dorrfields seit drei Generationen in der Stadt ansässig ist und ihr Reichtum sich seitdem stetig vermehrt hat. Außerdem informieren die Bücher über die schwindelerregenden Summen, die Ektor Gremob einnimmt, sowie über einige pikante Einzelheiten der Stadtpolitik. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf!

*Kategorien:*

Verstecken 2

Einsteigen und Durchsuchen 2

## Die Jirtan-Schule

wird nur noch zu kleinen Teilen genutzt. Im Erdgeschoß befinden sich einige eingerichtete Klassenzimmer sowie ein kleines Sekretariat; Obergeschoß und Keller jedoch stehen voll mit alten Tafeln, kaputten Stühlen oder sind einfach leer. Der größte Teil des Gebäudes sieht so aus, als sei er seit Wochen von niemandem mehr betreten worden. Das stimmt allerdings nicht ganz: Im letzten Zimmer des ersten Stockwerkes ist vor einigen Jahren Dirion Dergel, ein Streuner aus Thalusa, an den Stichen eines vergifteten Dolches gestorben, geführt von einem Mann, den Dirion für seinen Freund hielt. Obwohl nichts Ungewöhnliches für Phexcaer, hat ihm dieses Ereignis keine Ruhe gelassen, so daß er seitdem als *gefesselte Seele* jede Nacht in diesem Zimmer spukt. Da sich nachts jedoch keiner in diesem Zimmer aufhält, hat seit seinem Tod niemand etwas von diesem Spuk bemerkt. So harmlos Dirions Seele ist, kann ihr Redebedürfnis doch auch den hartgesottensten Recken an den Rand des Wahnsinns treiben.

*Kategorien:*

Verstecken 1

Einsteigen und durchsuchen 1

## Die Keller der Stadt

sind aus alten Zeiten noch teilweise untereinander verbunden. Wenn auch kein geschlossenes Tunnelnetz existiert, sind doch meist etwa ein Dutzend Kellerräume miteinander verbunden, so daß in den meisten Fällen ein Fluchtweg offensteht und sich auch ein ruhiges Plätzchen finden läßt, an dem man nur gelegentlich vor einem Bürger, der sich sein abendliches Bier aus dem Keller holt, etwas zurückweichen muß.

*Kategorien:*

Verstecken 2

Einsteigen und durchsuchen 2

## Der Boronsanger

ist, so merkwürdig das auch klingt, ebenfalls geeignet, sich einige Zeit verborgen zu halten. Einige reiche Bürger der Stadt nämlich haben sich regelrechte Gräften errichten lassen, in denen man gerade nachts recht ungestört ist, falls man nicht selber vor lauter Angst kein Auge zutut.

*Kategorien:*

Verstecken: 2

Einsteigen und durchsuchen: Was erwarten Ihre Helden denn dort zu entdecken?

Es sind natürlich noch zahlreiche andere Orte denkbar, an denen sich die Helden verstecken können. Diese Auflistung soll Ihnen nur eine Vorstellung davon geben, wie Sie unterschiedliche Orte einschätzen können.



## Anhang 3: Wichtige Personen.

### Delia Natjal

ist seit Jahren die einzige Geweihte des Phex in der Stadt. Sie hat das Vertrauen in ihre übernatürlichen Fähigkeiten schon vor langer Zeit verloren, würde aber alles tun, um es wiederzuerlangen. Deswegen ist sie ganz versessen darauf, ihrem Gott einen großen und möglichst spektakulären Dienst zu erweisen. Im Alleingang die Stadt zu retten, wäre beispielsweise eine Aktion nach ihrem momentanen Geschmack.

Die Geweihte ist zunächst überzeugt, daß nur eine Auslieferung die Stadt retten kann. Deshalb ist es für die Helden anfänglich auch schwierig, sie auf ihre Seite zu ziehen. Wenn sie sie allerdings darauf aufmerksam machen können, daß Dienste an der Obrigkeit noch nie Phexens Sache waren, erwachen in Delia erste Zweifel. Sollte sie in dieser Stimmung noch auf ihre verlorengegangene Fähigkeit, Mirakel zu wirken, angesprochen werden (worauf die Helden natürlich erstmal kommen müssen, was aber aufgrund des Zustands des Tempels schon fast offensichtlich ist), haben unsere Helden eine Mitstreiterin gewonnen. Die Geweihte kennt das Geheimnis des Fuchses selbst nicht so genau; in ihren Tempelbüchern allerdings lassen sich einige wichtige Hinweise entdecken.

Delia wird den Helden alle denkbare Hilfe zukommen lassen: Sie kennt sich natürlich in der Stadt und mit ihren Bewohnern aus, sie kann den Helden Zugang zu den Tempelbüchern verschaffen, sie bei Arvil einführen - und sie kann dem Meister als Sprachrohr dienen, um den Helden nützliche Tips zu geben. Vor allem aber wird sie, wenn der Zeitpunkt des Gottesurteils gekommen ist, mit voller Inbrunst zu Phex beten, er möge die Helden in ihrem Kampf unterstützen.

*Und Phex wird ihr Gebet erhören.* Wie Sie weiter unten bei der Beschreibung der Wettkämpfe finden werden, müssen Sie häufiger für die orkischen Gegner der Helden Proben würfeln, und wenn die Helden einmal so weit gekommen sind, da wird Phex es Ihnen schon verzeihen, wenn Sie das eine oder andere Würfelresultat zugunsten der Helden verändern (Sie kennen ja die Funktion des Spielleiterschirms). Delia selbst wird spüren, daß sie Phexens Gnade wiedererlangt hat und es den Helden freudestrahlend mitteilen, wenn sie wieder in die Stadt kommen. Vielleicht handelt das nächste Abenteuer der Helden ja davon, Delia auf ihrer Pilgerfahrt nach Festum zu begleiten.

*Delias Werte:*

**MU 15; KL 14; CH 16; GE 15; KK 12; LE 55; KE 0/47\*; MR 12; AT 16; PA 13; TP W+2 (Schwerer Dolch); RS 2**

\*: Der Wert hinter dem Schrägstrich gilt, sobald Delia nach ihrer ersten wirklich phexgefalligen Aktion und einem Gespräch mit den Helden ihr Selbstvertrauen wiedergefunden hat.

Herausragende Talente: Schleichen 14, Lügen 16, Betören 13, Klettern 11, Gassenwissen 13

### Xindhan Dorrfeld

ist der Mann, der die Stadt am Leben erhält, was er sich auch gut bezahlen läßt. Dennoch würde er die erste Gelegenheit wahrnehmen, um die Helden auszuliefern und die Stadt (und damit seine Existenzgrundlage) zu retten. Seine Tätowierung ermöglicht ihm gefahrloses Reisen durch das Orkland; diese Information würde er aber freiwillig nie preisgeben und ihn dazu zu zwingen, ist nicht ganz ungefährlich. Xindhan weiß nichts über die nähere Bedeutung des Fuchses; er weiß lediglich, daß ihn sein verstorbener Vater als Kind einmal zu einem Elfen mitgenommen und er dort diese Tätowierung bekommen hat. Ansonsten ist er ein kühner und kluger Mann in den besten Jahren, der eigentlich am liebsten seine Ruhe hat.

*Xindhans Werte:*

**MU 17; KL 16; CH 11; GE 14; KK 14; MR 9; LE 67; AT 16; PA 14; TP W+4 (schwerer Säbel); RS 3**

*Herausragende Talente:*

Fahrzeuglenken 14, Feilschen 15, Orientierung 11, Wettervorhersage 12, Wildnisleben 11

Xindhan hat ein Fläschchen Heiltrank mit 20 Punkten LE bei sich, das er im Notfall auch benutzen wird.

### Ektor Gremob

nennt sich "Hochgeweihter des Guldene", ist jedoch lediglich ein habgieriger fatter Raffzahn. Er weiß eine ganze Menge über die Vorgänge der Stadt und wird die Helden bei der ersten Gelegenheit ausliefern. Wenn sie allerdings vorher seine Machenschaften durchschauen, haben sie ihn in der Hand, und Ektor tut alles, was sie verlangen. Er fühlt sich durch seine Stellung so sicher, daß er weder sein Haus noch seine Person bewachen läßt, würde allerdings nicht zögern, eine ganze Armee von Meuchlern zu dingen, um sich lästiger Personen zu entledigen, was in der Vergangenheit tatsächlich schon geschehen ist.

*Ektors Werte: MR -4*

Andere Werte sind nicht erforderlich, da er viel zu feige ist, um sich in irgendeiner Form zur Wehr zu setzen oder zu fliehen. Wenn er mit seinen Hinweisen auf seine einflußreichen Freunde in allen möglichen Kreisen keinen Eindruck schinden kann, wird er sofort zusammenbrechen. Einer Gruppe verzweifelter Helden wird er keine zwei Minuten standhalten...

### Arvil Asroth

ist der einzige Tätowierer der Stadt, der sowohl Geschichte als auch Bedeutung und genaues Aussehen des Fuchses gut genug kennt, um ihn stechen zu können. Allerdings hütet er sein Geheimnis gut; er möchte lieber verschweigen, daß er der wahrscheinlich einzige Elf Deres ist, der die Weißen

Phexens empfangen hat. Dieses "Mißgeschick" ist ihm einst widerfahren, als er, damals noch ein heißsporniger Abenteurer, mit seinen Kumpanen das Nest eines finsternen Schwarzmagiers ausheben wollte und direkt in einen "Ignifaxius" des Bösewichtes lief. Seine Freunde wollten ihn nicht missen und tatsächlich gelang es ihnen, Tsä zu erweichen. Auf dem Rückweg aus Borons Reich allerdings begegnete er einem Fuchs, und anstatt sich abzuwenden und sein Gesicht zu verhüllen, hat er ihn aus Freude über dieses Zeichen des Lebens an diesem trostlosen Ort gestreichelt. Damit war es geschehen und Arvil zog nach Phexcaer, um seinem Gott hier zu dienen. Hier lernte er, lange Jahre vor der Geburt Delias, die Geschichte des Grauen Vogtes und die Bedeutung des Fuchses kennen. Im Bilderstechen war er schon vorher bewandert, und so lebte er einige Jahre als Heiler, Tätowierer und heimlicher Geweihter in der Stadt.

Mit dem allmählichen Verfall des Glaubens verlor auch er die Anbindung an seinen Gott, worüber er jetzt im Nachhinein heilfroh ist. Da er aber auch seine magischen Fähigkeiten verloren hatte, beschloß er, das Abenteurerleben bleiben zu lassen und schlägt sich seitdem mit kleineren Hehlereien und "Dienstleistungen aller Art" durchs Leben. Im Grunde seines Herzens aber ist er immer noch der friedliebende Elf, der er früher war, und schon deshalb würde er sich bereiterklären, den Helden zu helfen. Allerdings ist ihm seine Vergangenheit, die außer ihm keiner mehr kennt, der unter den Lebenden weilt, so unangenehm, daß er jede Verbindung zu Phex leugnen wird, solange er nicht von den Helden enttarnt wird. Da es die Charaktere vermutlich ziemlich eilig haben werden, die Tätowierung zu bekommen (eine Prozedur, die normalerweise einige Tage dauert), wird Arvil für sie aus einigen Kräutern einen Balsam herstellen. Dieses Wundermittel vermag es, in wenigen Minuten verwundete Haut wieder zu glätten. Für größere Wunden ist es allerdings ungeeignet.

*Arvils Werte:*

**MU** 15; **KL** 16; **CH** 17; **GE** 17; **KK** 13; **MR** 14; **LE** 59; **AT** 17;  
**PA** 14; **TP** W+4 (Degen, persönliche Waffe); **RS** 1

*Herausragende Talente:* Lügen 16, Betören 12, Heilkunde Wunden 11, Heilkunde Krankheit 14

## Der durchschnittliche Bürger

kann ein ehrlicher Händler oder ein geflohener Strauchdieb sein. Auf jeden Fall ist er froh, in dieser Stadt ein Refugium gefunden zu haben und würde sogar kämpfen, um diese Stadt zu retten. Allerdings glaubt er fest daran, daß die Orks wieder abziehen werden, so wie sie es seit zweihundert Jahren immer gemacht haben. Wenn ein solcher Bürger den Helden auf der Straße begegnet, wird er als erstes versuchen, die Stadtgarde zu Hilfe zu holen. Wenn ihnen das allerdings nicht gelingen sollte, sind sie durchaus in der Lage, den Helden zu ihrem Versteck zu folgen, je nach Vergangenheit mehr oder weniger geschickt.

## Ein durchschnittlicher Gardist

ist wahrhaftig kein Held, aber anders als die Bürger macht er sich ernsthaft Sorgen um die Zukunft Phexcaers. Also ist er auch schon einmal zu Aktionen bereit, die seinen Hals in Gefahr bringen können. Aber das ist er ja sowieso, oder? Und außerdem, man ist ja schließlich Soldat.

## Die Tätowierung

Heutzutage weiß kaum ein Mensch, daß zu Jirtans Pakt mit dem Zholochai-Häuptling Bradratork nicht nur gehörte, daß die Zholochai in Zukunft Myrburg/Phexcaer zu verschonen hätten, sondern auch, daß den Mitglieder von Jirtans aventurienumfassendem Bund stets freies Geleit durch die Reihen der Orks zu gewähren sei (und das ohne entsprechende Gegenleistung, der Sieger diktiert nun einmal die Bedingungen). Zeichen des Bundes sollte ein unter die Achsel tätowierter Fuchskopf mit aufgerichteten Ohren und gebleckten Zähnen sein.

Wie wir alle wissen, wurde es nichts aus Jirtans Traum von der Vereinigung aller aventurischen Gesetzlosen. Die 'Sho-taka'sa war bald nicht mehr als eine kontinentumspannende Fehlerbande, Phexcaer wandte sich schließlich vom Glauben ab, und die Geschichte des Grauen Vogtes geriet bald in Vergessenheit.

Nur Wenige wissen heute noch um die Tätowierung, teils, weil sie Nachkommen der Mitglieder des Bundes sind und die Tätowierung eher aus Tradition denn aus anderen Gründen erhalten haben, teils weil sie die Bedeutung der Tätowierung aus den Tempelbüchern kennen. Der Elf und ehemalige Phexgeweihte Arvil Asroth ist jedoch der einzige, der heutzutage in der Lage ist, eine solche Tätowierung zu stechen und auch noch ihre Bedeutung kennt.

# Teil 3: Das Gottesurteil

Wenn es den Helden gelungen ist, die Tätowierung zu erhalten und sie den Mut aufgebracht haben, sich den Orks zu stellen, steht ihnen das Finale des Abenteuers unmittelbar bevor. Sobald sie das Tor verlassen und die Orks erreicht haben, werden sie gefangen genommen und unter scharfer Bewachung in ein Zelt verfrachtet. Wenn sie sofort auf ihre Tätowierungen hinweisen, wird kurze Zeit später Garzlokh persönlich erscheinen. Falls die Charaktere das Zeichen nicht erwähnen, werden sie am Abend desselben Tages nach draußen gezerrt und an Pfähle gebunden. Dabei werden ihnen die Kleider vom Leib gerissen, was zur Entdeckung der Bilder unter ihren Achseln führt. In diesem Fall zieht sich Garzlokh nach kurzem Tumult mit seinen Priestern und Schamanen zur Beratung zurück, um danach seine Entscheidung zu verkünden. In jedem Fall wird er den Helden seine Regeln für ein Gottesurteil unterbreiten. Wenn die leidgeprüften Kämpen dabei die Oberhand behalten sollten, sind sie frei.

## Das Heerlager

### Allgemeine Informationen:

Vor den Toren der Stadt haben die Orks eine riesige Zeltstadt errichtet. Hunderte von ihnen liegen in ihren Zelten oder sitzen davor und reinigen ihre Waffen. Herden von Ziegen und Ponys sind am Rand des Lagers angebunden, aus einigen Zelten dringen die rauhen und fremd anmutenden Lieder dieses Volkes. Trotz des auf den ersten Blick friedlichen Bildes ist deutlich eine aggressive Stimmung zu spüren. Die Orks tragen auf ihren Rüstungen entweder eine rote Scheibe mit einem schwarzen Pfeil oder eine mit einem silbernen Krummschwert; nirgends aber ist zu sehen, daß solche mit unterschiedlichen Wappen zusammensäßen. Falls einer der Helden die orkische Sprache beherrscht, kann er auch einige Beleidigungen hören, die zwischen den Gruppen hin und her fliegen. In der Mitte des Lagers stehen sich zwei prächtige Zelte gegenüber, geschmückt mit Hörnern, Bärenschädeln und wilden Malereien. Vor den Eingängen steckt eine Stange im Boden, auf deren Spitze eine große bronzene Scheibe steckt. Neben diesen beiden Zelten steht ein drittes, in das die Helden gebracht werden. Mit zwanzig grimmig dreinblickenden Bewaffneten als Wache können sie dort die nächsten Stunden dazu nutzen, sich etwas auszuruhen.

### Meisterinformationen:

Bei den beiden Zelten handelt es sich um die Behausungen Garzlokh's und Hairorks. So wie die Zelte stehen sich auch die beiden und ihre Truppen gegenüber. Hairork ist gekommen, um der Niederlage seines Gegenspielers beizuwohnen; aber auch seinen Sieg würde er nicht hinnehmen. Garzlokh weiß, daß es hier um seine Existenz geht und daß sein Kontrahent entschlossen ist, notfalls mit Gewalt den

Titel des Oberhäuptlings zu erobern. Nicht nur für die Helden rückt die Stunde der Entscheidung näher...

## Spielregeln

### Allgemeine Informationen:

Nachdem Garzlokh von den Tätowierungen erfahren und sich mit seinen Priestern beraten hat, betritt er das Zelt, in dem die Helden gefangen gehalten werden. Er mustert sie einige Zeit und sagt dann, ohne auf Unterbrechungen zu achten, in verständlichem Garethi:

"Ihr habt ein heiliges Ritual unterbrochen. Wir können diesen Frevel nicht ungesühnt lassen. Doch auch wir haben gefehlt; wir haben unser Wort nicht gehalten, das wir vor vielen Wintern gaben. Meine Priester sind sich nicht klar, welche Verfehlung davon die größere ist; auf beide steht der Tod. Und unsere Gesetze machen keinen Unterschied wie eure, welcher Tod der schlimmere ist. So soll denn Tairach nun entscheiden, wer Recht behält in diesem Streit. Morgen wird ein Wettkampf stattfinden zwischen euch und uns. Die Regeln sind einfach: Wenn die Sonne aufgeht, sagt ihr mir, jeder einzelne von euch, in welcher Art er seine Leibeskräfte mit den unseren messen will. Ich werde euch dann sagen, wie und wo das geschieht. Der Verlierer eines Wettkampfes wird festgehalten, bis die endgültige Entscheidung gefallen ist; der Sieger darf EINEM seiner Leute helfen, jedoch ohne Einsatz von Waffen. Der letzte Wettkampf, der beendet wird, ist der entscheidende. Sollte euer Vertreter siegen, seid ihr frei und könnt gehen. Sollten wir aber gewinnen, werdet ihr sterben, genauso, wie jeder sterben wird, der sich nicht an die Regeln hält."

Nach diesen Worten verläßt Garzlokh das Zelt, ohne auf Fragen zu reagieren.

### Meisterinformationen:

Was Garzlokh meint, ist folgendes: Die Helden sollen sich eine Disziplin aussuchen, in der sie gegen einen Ork antreten werden. Garzlokh sprach von Leibeskräften; Wettzaubern oder Schönschreiben ist nicht zugelassen. Die genaueren Umstände des Wettkampfes wie Dauer, Terrain oder Siegbedingung werden die Orks festlegen. Für die Helden kommt es darauf an, eine Disziplin zu wählen, in der sie nicht unbedingt gut, aber wahrscheinlich besser als die Orks sind. Zauberer, die im Bereich der Körperbeherrschung in aller Regel nicht so gut darstehen, haben dafür die Möglichkeit, mit ein wenig Magie sich und eventuell ihren Kollegen unter die Arme zu greifen; von einem Zauberverbot war nicht die Rede. In dieser Genauigkeit wissen das die Helden allerdings nicht, seien Sie also bitte sparsam mit Hinweisen, wenn das große Rätselraten darum beginnt, was dieser stinkende Orkhäuptling nun eigentlich gemeint hat. Lassen Sie den Spielern genügend

Zeit zum Überlegen; wer sehr lange grübelt, schläft allerdings offensichtlich schlecht und regeneriert einen Punkt weniger als seine Kameraden.

## Entscheidung

### Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen taucht Garzlokh wieder auf und läßt sich die Entscheidung eines jeden der Helden mitteilen. Disziplinen, die nicht seinen Worten gemäß sind, weist er zurück. Sollte sich ein Held zu drücken versuchen, indem er keine Entscheidung trifft, bestimmt Garzlokh kurzerhand den Waffengang als auszutragende Disziplin. Er gibt aber nach, wenn sofort danach eine Entscheidung gefällt wird. Dann wird er die näheren Bedingungen der jeweiligen Wettkämpfe erläutern. Falls die Helden auf ihren verwundeten Zustand hinweisen, bekommt jeder einen Heiltrank, der abscheulich orkisch schmeckt, aber zwanzig Punkte regeneriert. Dann geht es an den Rand des Lagers, und der Tanz kann beginnen.

### Meisterinformationen:

Jetzt, lieber Meister, kommt ihre schwerste Aufgabe: Gestalten Sie einen spannenden Wettkampf (denken Sie daran, daß nur das letzte Ergebnis zählt, die vorherigen Gewinner aber helfend eingreifen dürfen, solange sie keine Waffengewalt anwenden.) Besorgen Sie sich die Talente der Helden in der gewählten Disziplin und machen sie sich einen Gegner, der nur geringfügig schlechter ist. Denken Sie sich ein schönes Szenarium aus, das zwar der gewählten Disziplin, nicht aber der Vorstellung der Helden entspricht. Wer sagt denn zum Beispiel, daß sich unter den Orks kein Gobiin befindet, immerhin ein versierter Schweinereiter? Oder daß man nicht stundenlanges Wassertreten, bei dem ein eingefetteter Pelz bestimmt besser als bloße Haut vor dem eiskalten Wasser schützt, als Wetschwimmen bezeichnen kann? Wie dem auch sei, machen Sie es knapp und spannend und verändern Sie phexgefällig einige Würfelresultate, wenn es angebracht scheint. In dieser Phase sollten die Helden nicht mehr sterben, wenn sie sich an die Regeln halten. Wenn aber nicht, seien Sie gnadenlos.



## Das Ende des Abenteuers.

Wenn die Helden das Gottesurteil heil überstanden haben, ist es geschafft. Die Orks halten ihr Wort und lassen sie gehen. In Phexcaer erwarten sie eine jubelnde Menge und eine völlig erschöpfte, aber glückliche Delia, die freudestrahlend von dem Wunder berichtet, das Phex ihr habe zukommen lassen. Falls die Helden genauer nachfragen, erwähnen sie einige Details aus dem Wettkampf, die genauso gut Zufall wie auch göttliches Eingreifen gewesen sein könnten.

Wohin und wie die Helden nun gehen, steht ihnen völlig frei; falls ihre Pferde im Verlauf der Hetzjagd das Zeitliche gesegnet haben, stellt ihnen der Magistrat als Zeichen seiner Reue neue Reittiere zur Verfügung. Bevor die Recken allerdings in den verdienten Urlaub gehen, kann es durchaus passieren, daß Delia einen von ihnen zum Dienst an ihrem Gott beruft. Falls also einer ihrer Spieler schon immer einen Phexgeweihten spielen wollte, hat er jetzt die Möglichkeit dazu. Arvil hat die Stadt verlassen; er fühlte sich nicht mehr sicher genug.

Wenn Sie mögen, können Sie die Helden auf ihrem Rückweg in die Zivilisation auf die Reste von Garzlokhs Heer stoßen lassen, der seine Niederlage nicht hinnehmen wollte und einige Tage später Hairork zur offenen Schlacht gestellt hat. Und was die Punkte angeht (machen Sie hier eine kleine Pause und genießen Sie für wenige Sekunden die lechzenden Blicke ihrer Spieler):

**300 AP** pauschal für jeden Überlebenden,

**30 AP** für jeden wichtigen Lösungsschritt, den ein Held gefunden hat, sowie je drei Freiwürfe auf die Talente *Sich verkleiden*, *Sich verstecken* und *Gassenwissen*, sofern diese Talente in Phexcaer weidlich genutzt worden sind, eventuell auch einen Freiwurf auf *Wildnisleben*.

Weiterhin können Sie natürlich Extrapunkte für gutes Rollenspiel verteilen.

# Anhang

## Szenarien und Abenteuervorschläge

von Jörg Raddatz

*Auf den folgenden Seiten haben wir ein Kurzabenteuer und einige Szenarien zusammengestellt, die sich besonders an kreative Spielleiter wenden. Es handelt sich also nicht um "sofort spielbares Material", sondern vor allem um allerlei*

*Anregungen, wie man den besonderen Reiz der Regionen ins Rollenspiel umsetzen kann. Wir würden uns freuen, wenn unsere Vorgaben Sie zum Entwerfen eigener Abenteuer im Orkland und am Svellt anstiften...*

### Eine Meute für Tiefhusen

Dieses Abenteuer für Helden der zweiten bis etwa achten Stufe spielt zu Anfang des Orksturms und eignet sich gut dazu, die Helden erst einmal in das Orkgebiet hineinzuführen.

Von den Heldentypen her wäre eine Gruppe mit einem Händler, einem oder mehreren Kriegern und einem Waldelfen ideal.

#### Der Auftrag

Ihr befindet euch in Riva, der 'nördlichsten zivilisierten Stadt Aventuriens', wie die Bewohner sie stolz nennen - und wahrlich: Nach vielen Tagen und Wochen der Reise durch Wald und Tundra gebt ihr ihnen recht, ist dieses Riva doch für eure Augen überaus ansehnlich mit seinen dicken Mauern, spitzgiebligen Backsteinhäusern und großen Märkten, wo Dinge gehandelt werden, von denen ihr nur träumen konntet. Endlich könnt ihr wieder ein Badehaus aufsuchen, wo ihr auf Holzbänken alle Erschöpfung aus dem Körper schwitzt.

Mit eurem eigentlichen Vorhaben scheint es aber eher schlecht zu stehen: Kaum ein Händler will mit euch über Handelskontakte mit Festum reden, auch wenn ihr euch noch so auf euren Auftraggeber Stoorrebrandt beruft.

In Riva hat man nämlich ganz andere Probleme: Die Luft schwirrt förmlich vor Gerüchten und unbestätigten Meldungen, daß ein gewaltiges Orkheer im Svelltal marodiere - die Berichte sprechen bald von hundert, bald von hunderttausend Schwarzpelzen, und alle haben ihre zuverlässigen Quellen. Nur in einem ist man sich einig: Ins sichere und wohlbefestigte Riva werden sich die Orks nicht vorwagen, so daß ein kluger Mensch am besten hinter den Mauern der Stadt bleibt.

Schließlich aber willigt doch ein Kaufherr ein, mit euch zu sprechen: Timon Dakkinen ist ein recht wohlhabender Mann, nicht gerade ein Handelsfürst, aber ein Anfang ist gemacht.

Als ihr dem drahtigen Händler allerdings in seinem Kontor gegenüberübersitzt und von ihm mit Bier oder Kräuterlikören bewirtet werdet, geht es ihm um alles andere als um Stoorrebrandt: "Ihr scheint mir gute und erfahrene Reisende zu sein - wenn ihr in einer so kleinen Gruppe von Festum hierher gereist seid, habt ihr gewiß auch Mut und fürchtet euch nicht so wie die meisten. Deshalb hätte ich eine Bitte an euch: Wie ihr bestimmt schon gehört habt, sollen Orks das Svelltal überrannt haben. Nun, ich verfüge über ausgezeichnete Informationen" - er hebt einen Brief hoch -, "und ich kann sagen, die Lage ist ernst, aber nicht hoffnungslos. Mein Geschäftsfreund Gar Oelschläger in Tiefhusen bittet mich nun in diesem Brief, ihm einige echte, reinrassige Nivesen zu verkaufen; die Steppenhunde meine ich, nicht die Menschen... Ihr wißt vielleicht, daß diese Tiere erbitterte Feinde aller Orks sind, und deshalb ist, schreibt Gar, ein enormer Markt für diese Hunderasse entstanden. Nun, was meint ihr: Bringt ihr mir die Tiere nach Tiefhusen?"

#### Meisterinformationen:

Timon Dakkinen ist bereit, den Helden für diese einfache Aufgabe pro Person zwölf Dukaten zu zahlen, unter Umständen läßt er sich auf achtzehn hochhandeln - ein Drittel sofort, den Rest in Tiefhusen. Dafür begleiten und beschützen die Helden die Hunde, für deren eigentliche Versorgung wird ein nivesischer Hundeführer mitreisen.

Über die Orks weiß Dakkinen, daß sie auf dem Westufer recht zahlreich sind, der Svellt aber scheint ein erhebliches Hindernis darzustellen, so daß die Helden auf dem Weg allenfalls mit einzelnen versprengten Trupps zu rechnen haben.

Nehmen die Helden an, drängt Dakkinen auf einen raschen Aufbruch und betont, bei ihrer Rückkehr werde er sich dafür einsetzen, daß die Kaufmannsgilde in Verhandlungen mit Stoorrebrandt eintritt.

#### Der Zwinger

Ein Bediensteter führt euch schließlich zu einem abseitsstehenden Gebäude, in dem zahlreiche Hunde in Zwingern gehalten werden - überwiegend Schlittenhunde, aber auch große Olporter und Bornländer. In einem vergitterten Raum schließlich befindet sich eine ganze Schar der ausdauernden Steppenhunden; ein alter Mann in nivesischer Kleidung ist damit beschäftigt, sie zu füttern.

#### Meisterinformationen:

Bei den sieben Hunden handelt es sich reinrassige Steppenhunde, die erst vor kurzem nach Riva gebracht wurden, sich in dem engen Zwinger sichtbar unwohl fühlen und sich unnatürlich ruhig und friedlich verhalten. Sind die Helden erst einmal unterwegs, entfalten die Tiere ihr richtiges Temperament: Rin, Tin, Brin, Les, Bon, Kim und Hai sind neugierig, ruhelos und recht wild, was die Nerven der Helden noch einigermaßen belasten mag. Mit der Zeit werden die Helden vielleicht sogar lernen, die Hunde und ihre Charaktere zu unterscheiden: Les ist gefräßig und eher etwas behäbig, Brin ist meist schlechtgelaunt, Rin ist freundlich und verspielt, Bon ist wild und unruhig, Hai versucht stets, auszureißen, Kim ist sehr nervös und neigt zum übereilten Kläffen, in das die anderen natürlich schnell einstimmen - bestimmt fallen Ihnen noch andere Eigenschaften der Hunde ein.

Bei dem Nivesen handelt es sich um den uralten Pokku, der als einziger seiner Familie bereit war, ins Orkgebiet zu gehen - weil er nichts mehr zu verlieren hat...

Pokku ist ein stiller Mann, der fast immer eine Miene unergründlicher Gelassenheit zeigt. Seine große Liebe sind seine Hunde, an denen er sehr hängt, weshalb er auch möglichst nach dem Verkauf bei ihnen bleiben will. Im Gespräch mit den Helden ist

er freundlich und gibt überwiegend in langsamem, singendem Tonfall und schlechtem Garethi nivesische Spruchweisheiten von sich, deren Sinn kaum zu ergründen ist. Wenn er allerdings etwas für die Hunde fordert, ist er trotz seines Alters unnachgiebig und entschlossen.

## Der Aufbruch

Nachdem ihr die wichtigsten Dinge erledigt, euch mit Proviant eingedeckt und die Ausrüstungen überholt habt, brecht ihr auf. Die Torwachen schauen euch etwas seltsam an, als ihr Riva in Richtung Tiefhusen verläßt, wahrscheinlich haben sie ebenfalls Gerüchte über die Orks gehört - doch das kann echte Helden wie euch nicht einschüchtern. Bald habt ihr dann auch die wenigen Äcker und Felder passiert, die die Stadt umgeben. Hinter ihnen erstreckt sich die weite Taiga, ein Meer aus Fichten und Tannen, beinahe weglos, nur manchmal unterbrochen von einzelnen Tundraflecken, Lichtungen, auf denen zwischen Moos und Flechten hin und wieder verkrüppelte Birken wachsen.

Euer Weg kann nur von sehr gutwilligen Leuten als Straße bezeichnet werden; meistens seht ihr nicht mehr als eine mühsam freigehaltene Schneise von zwei bis drei Schritt Breite, am Boden sind zwei von Wagenrädern ausgefahrene Linien zu sehen, die bereits wieder zuwuchern. Sollten sich hier zwei Kauffleute mit ihren Wagen begegnen, käme es gewiß zu interessanten Szenen, da keiner ausweichen kann... Doch die ersten Tage bekommt ihr keinen fremden Menschen zu Gesicht.

### Meisterinformationen:

Der Proviant der Reisegruppe wird natürlich nicht allzulange vorhalten - vielleicht zwei oder drei Tage. Danach müssen die Helden jagen, nicht nur um sich, sondern auch um Pokku und die Hunde zu ernähren. (Letztere könnten natürlich auch selbst jagen, doch die Gefahr ist zu groß, daß sie dann dem Ruf der Wildnis folgen und fortbleiben.) Der Nivese äußert zu diesem Thema immer ein stoisches: "Pokku meinen: Hunde sind Wolfskinder, laß sie ziehen hier, sie kehren nicht zurück." Jeder Hund benötigt pro Tag etwa eine halbe Portion Fleisch, desgleichen der genügsame Pokku. Sollten die Helden knausern und die Tiere kurzhalten, können sie eines Abends entdecken, daß der alte Nivese seine eigene Ration heimlich an seine Lieblinge verfüttert.

Während der Fahrt hält Pokku die Hunde an einem Geschirr, das die Leinen aller Hunde zusammenfaßt. Sollten sich die Tiere einmal losreißen, werden sie von diesen Leinen so aneinandergefesselt, daß sie sich rasch an einem Baum verfangen.

Der genaue Verlauf der Reise hängt natürlich auch davon ab, ob die Helden beritten sind oder gar über einen Wagen verfügen. Bei einem Fußmarsch dauert es 12 Tage, bis Tiefhusen erreicht ist, mit Pferden braucht man dagegen nur 8 Tage, an Fahrzeugen ist hier im Norden eigentlich nur ein Pferdefuhrwerk einsetzbar, die Zeit entspricht der für einen Fußmarsch. (In diesem Fall sollten Sie aber irgendwo an einer engen Stelle eine Begegnung mit einem anderen Fuhrwerk einbauen, dessen Fahrer versucht, die Helden zum Rückwärtsfahren bis zur nächsten Lichtung zu zwingen.)

Für Zufallsbegegnungen müssen Sie zuerst festlegen, welche Geländeform die Gruppe gerade durchquert: Bei einer 1 auf dem W6 würfeln Sie auf der Tabelle für Nördliche Steppen, ansonsten für Nördliche Wälder, wobei sie Begegnungen mit zweibeinigen Wesen ignorieren.

Neben den zufälligen Begegnungen gibt es dann noch einige feste Ereignisse, die auf jeden Fall geschehen. Sie sind im folgenden beschrieben und enthalten auch Angaben über den Zeitpunkt, wann ungefähr Sie sie einfügen sollten.

## Heulen in der Nacht

*Zeitpunkt:* Etwa Hälfte der Reise, in absoluter Wildnis

Den ganzen Tag über bemerkt ihr, daß sich ein Rudel Wölfe in eurer Nähe aufhält: Zu Beginn waren es nur einzelne Spuren, dann kurze Sichtungungen, schließlich zeigte sich ein großer Rauhwolf einem von euch auf der Jagd. Nur wenige Augenblicke startete er ihn merkwürdig klug an, um dann abrupt zu verschwinden.

Als es allmählich dunkelt und ihr euch zum Rasten bereit macht, hebt auch ein Heulen in der Ferne an... ("Pokku meinen: Wolfsge-sang.") Sobald die Nacht hereingebrochen und euer Lager errichtet ist, ertönt das Heulen der Wölfe lauter und eindringlicher, langsam scheint es sich zu nähern. Im selben Maße wächst die Unruhe unter den Hunden: Erst schauen sie sich nur um, lauschen und wittern, dann springen sie auf und versuchen trotz der Leinen umherzulau-fen. Einige setzen sich auf die Hinterläufe und stimmen für kurze Momente in das ferne Geheul mit ein. Pokku tut sein bestes, sie zu beruhigen, doch er hat augenscheinlich viel Einfluß eingebüßt.

### Meisterinformationen:

Bei den Wölfen handelt es sich um ein großes Rudel von 11 Rauhwölfen, gelblichweißen Tieren, die von einem silberweißen Exemplar von fast menschlicher Klugheit ("Pokku meinen: Bote des Wolfskönigs") geführt werden. Das Ziel der Wölfe ist es nicht, Beute zu machen, sondern ihre gefangenen Vettern, die Steppen-hunde zu befreien - dies sollten die Helden aber selbst herausfinden.

Zum Erreichen ihres Zieles werden die Wölfe versuchen, die Helden auseinander zu locken und dann die Hunde fortzuziehen. Außer dem Silberwolf fürchten die Wölfe Feuer und lassen sich mit Fackeln auf zwei, drei Schritt Distanz halten. Die Helden werden nicht gezielt attackiert, ein einzelner vielleicht aber angegriffen, wenn er sich sehr weit von den anderen trennt.

Wenn sich die Helden offensichtlich darauf konzentrieren, die Hunde festzuhalten, lassen die Wölfe gegen Morgen von der Gruppe ab, vier bis sechs einfache Rauhwölfe können aber in den darauffolgenden Tagen immer wieder auftauchen. Machen Sie es den Helden nicht zu einfach: Die Hunde selbst sind ebenfalls sehr unruhig und streben in die Freiheit.

Falls die Hunde entkommen, verfangen sie sich nach gut zehn Schritt in einem Baum, W6 Wölfe "schützen" sie dann vor den Helden, während zwei weitere damit beginnen, die Leinen zu zerbeißen, was pro Leine drei KR dauert.

Der alte Pokku bleibt übrigens stets unbehelligt ("Pokku meinen: Wölfe Brüder der Nivesen. Brudermord schlecht.") und wird die Helden tadeln, wenn sie Wölfe töten.

## Ein Fall von Schlammwasserfieber

*Zeitpunkt:* Gegen Ende der Reise, in der Nähe des Rorwhed.

Allmählich habt ihr euch an die seltsamen Umstände eurer Fahrt nach Tiefhusen gewöhnt: Die menschenleere Wildnis, die unruhigen Hunde, der schweigsame Nivese... Heute ist Pokku übrigens besonders still. Er hat den ganzen Tag wohl noch kein Wort gesagt und trottet immer nur hinter seinen Hunden her, mehr von ihnen gezogen als sie führend. Oh, jetzt stolpert er! Von seinen Tieren gezerrt, fällt Pokku auf den Boden und bleibt reglos liegen, die Hand um die Leinen geschlossen. Sofort bleiben auch die Hunde stehen, scharen sich um ihn und lecken sein Gesicht.

### Meisterinformationen:

#### Meisterinformationen:

Wenn die Helden zu Pokku wollen, müssen sie erst die Hunde beruhigen, die ihr gestürztes Herrchen schützen wollen. Eine Untersuchung des Bewußtlosen ergibt, daß Pokku heftiges Fieber hat und unter Schüttelfrost leidet. Offensichtlich waren die

Strapazen zu viel für den greisen Nivesen. Wenn die Helden nicht über Atanax verfügen, bleibt ihnen nur, den erschreckend leichtgewichtigen Kranken auf einer rasch angefertigten Bahre zu transportieren und das Fieber mit täglich frischem Belmart solange zu lindern, bis die Zivilisation erreicht ist. Bis dahin bleibt Pokku die meiste Zeit bewußtlos und kann nur dünne Suppen zu sich nehmen. Manchmal erzählt er stockend von seinen Träumen, in denen er zu seinen Ahnen gereist ist, und fleht die Helden an, ihn zu verbrennen, falls er stirbt.

### Die größte Schau aller Zeiten und Welten!

*Zeitpunkt:* Zwei bis drei Tage später, nahe der Straße von Lowangen zum Rhorwed

Nach und nach mehren sich die Anzeichen, daß ihr in bewohntes Gebiet kommt: Hin und wieder seht ihr Spuren von Reisenden, fernab der Straße erblickt ihr gerodete Stellen, offenbar Weiden - doch weder Vieh noch Hirten.

Deshalb überrascht es euch natürlich um so mehr, als ihr um eine Ecke biegt und vor euch einen Zug von mindestens sieben grellbemalten Wagen erblickt, um die herum ein Haufen Menschen schwärmt - scheinbar sorglos und unbekümmert.

### Meisterinformationen:

Bei dem Wagenzug handelt es sich um "Bären-Brans Svelltberühmte Tier- und Künstlerschau auf Reisen", den fahrenden Gaukeltrupp des früheren Abenteurers, Fuhrmannes, Waldäufers und Pelztierjägers Bären-Bran, der sich inzwischen ganz darauf verlegt hat, zusammen mit einigen anderen Künstlern durch das Svelltal zu reisen und den abgelegenen Dörfern ein wenig Unterhaltung zu bringen (gegen gutes Geld und/oder Nahrung, versteht sich). Zur Zeit kommen die Fahrenden aus dem Süden und sind auf dem Weg nach Tjolmar.

### Einige Fahrende:

**Bären-Bran**, ein 46jähriger, breitschultriger Mann mit weitausladendem Schnurrbart; gekleidet in das fransenbesetzte Ledergeband eines Waldläufers, mit einem Messergurt vor der Brust und einer gefährlich aussehenden Peitsche am Gürtel.

Bran tritt sehr großsprecherisch auf, so daß viele ihn nach der ersten Bewunderung für ein unfähiges Großmaul halten, dabei ist er durchaus geschickt mit Peitsche und Wurfmessern und ein fähiger Anführer seines Trupps. Ein typisches Zitat: "Wartet, junger Freund, der große Bären-Bran wird jetzt den Moskito von Eurer Wange peitschen, ohne Eure edle Haut zu streifen!"

**Jungfer Yppolita**, die schwergewichtige Kunstreiterin der Truppe. Trotz ihrer Massen ist sie recht beweglich, vor allem aber besteht ihre Reitkunst darin, auch den wildesten Hengst bezwingen zu können - was die rauhen Svelltländer immer noch mehr begeistert als elegante Pirouetten und Salti. Solche beherrscht Jungfer Yppolita ebenfalls ein wenig, auch wenn sie sie nur auf dem Rücken ihres lammfrommen Traloper Riesen vollführen kann.

Auf Reisen ist sie für die Zugtiere verantwortlich, gibt sich ansonsten aber sehr kokett und kichert geziert; von allen Gauklern hält nur sie ihr Verhältnis mit Bären-Bran für geheim.

Zitat: "Nun, meine Herrschaften, ich liiiebe stattliche Männer, ich bin ja selbst etwas üppig, hihi."

**Rohalia die Große**, 22 Jahre jung, ist die "Magierin", eine recht gute Taschenspielerin und Jongleurin, außerdem führt sie einige Nummern mit ihren kleinen Schoßhunden vor.

Seit sie vor drei Jahren mangels Talent von der Lowanger Akademie gewiesen wurde, gibt sie sich selbst als große Magierin und ihre

Tricks als echte Zauberei aus: Bei Dressurakten spricht sie von Bannzaubern, beim Jonglieren von magischer Schwerelosigkeit usw.; den Helden gegenüber tritt sie sehr geheimnisumwittert auf und macht dunkle Andeutungen über ihre wahren Kräfte.

Zitat: "Laßt es mich einmal so sagen: Warum sollte ein Fürst der Magie seine Kräfte allen enthüllen?"

**Dolman der Barbar**. In ein wildes Fellkostüm gehüllt, mit einem Hörnerhelm auf den roten Haaren, gibt sich der Kraftmensch als "Sohn eines Orks und einer Thorwaler Prinzessin" aus. Sein Auftritt besteht aus wildem Gebrüll, dem Verbiegen von Metallstäben und dem Ringkampf mit freiwilligen Zuschauern - der ausgesetzte Preis von einem Dukaten hat bislang nur höchst selten ausgezahlt werden müssen.

Privat ist der gebürtige Greifenfurter ein ruhiger und freundlicher Mann, der in panischer Angst vor echten Thorwalern lebt und sein Stottern nur verliert, wenn er im Kauderwelsch seiner Auftritte brabbelt.

Zitat: "Ihr sseid aL.alsoso sisicher, d.. dd...ddaß hihier kkeine Thothothorwaler sisind?" (Lächeln) "Na makktnix, Dolman Stärkster von Welt, alles plattthau, gruck!"

Sicherlich können Sie noch weitere Gaukler erfinden, um die Große Schau anschaulich zum Leben zu erwecken.

Die Helden werden freundlich empfangen, ins Lager eingeladen und mit dem Nötigen versorgt, in der Kräuterkiste findet sich auch ein Töpfchen Atanax gegen Pokkus Fieber.

Am Abend erzählen die Fahrenden Anekdoten aus ihrem Leben und von diversen Auftritten. (Wenn Sie Ihre Spieler mit diesem Abenteuer ins Svelltland einführen wollen, können Sie hier auch gut Hinweise auf die besondere Lebensart und Kultur dieser Region einflechten.) Über eine Invasion der Orks können die Gaukler nichts erzählen, Bären-Bran berichtet aber, daß vor zwei Tagen einige Orks versucht haben, Jungfer Yppolitas Traloper Riesen zu stehlen - "Seltsam, kann mir nicht vorstellen, was die Schwarzpelze mit dem Vieh wollen - außer fressen natürlich..." Auch sonst seien auffallend viele Orks Spuren zu erblicken gewesen.

Daneben können sich noch einige interessante Szenen ergeben, wenn Bran versucht, einige der Hunde zu kaufen oder Pokku als "mysteriösen Nivesenschamanen, tolle Rolle" anzuwerben. Unter Umständen ist der Nivese für seine Heilung so dankbar, daß er zusammen mit den Hunden bei den Gauklern bleiben will... Oder Rohalia, die Große, versucht, einen der Steppenhunde zu streicheln und wird in die Hand gebissen - für die Taschenspielerin eine Katastrophe, so daß Bären-Bran lautstark Schadenersatz fordern wird.

Am nächsten Tag trennen sich (vermutlich) die Wege der Reisenden.

### Spuren im Schlamm

*Zeitpunkt:* Am Tag darauf, gegen Mittag.

Sehnsüchtig wartet ihr nach der einsamen Reise auf das erste Dorf, wo ihr endlich wieder in ordentlichen Betten schlafen und von Tellern essen könnt. Dann aber seht ihr etwas, das solche Gedanken jäh vertreibt: Quer zu eurem Weg zieht sich eine Spur der Verwüstung dahin, etwas wirklich Großes ist hier durch das Unterholz gebrochen und wieder verschwunden - etwas, das von vielen anderen Wesen begleitet wurde...

### Meisterinformationen:

Bei den Spuren (mit Fährtenuche-2 zu erkennen) handelt es sich um die tiefen Hufabdrücke von einem sehr großen Pferd, einem Oger sowie um die Fußspuren von mindestens acht Orks, die hier

vor etwa einem Tag vorbeigekommen sind. Die Spuren führen quer durch das Unterholz.

Während die Helden den Spuren folgen, geraten sie bald in einen Hinterhalt von etwa fünfzehn Orks und einem Oger. Die Nivesischen Steppenhunde können vor dem Hinterhalt nicht warnen - sie kläffen ohnehin fortwährend, während man die Orkspur verfolgt. Der Kampf mit Orks und Oger sollte von Ihnen als wildes, unübersichtliches Getümmel dargestellt werden, wobei vor allem die rasend zornigen Steppenhunde einige Verwirrung stiften und Freund und Feind in die langen Leinen verstricken. Am Ende sollten die Schwarzpelze vor den tobenden Hunden und den wacker dreinschlagenden Helden Reißaus nehmen.

Falls die Helden sich ob der feindlichen Übermacht zur Flucht wenden, werden sie von den vom Marschieren ermüdeten Orks nicht verfolgt.

## Verbrannte Erde

Mißtrauisch geworden, zieht ihr weiter - bis vor euren Augen eine Rauchfahne gen Himmel zu steigen beginnt. Wenn ihr euch vorsichtig nähert, erkennt ihr, daß es sich um die Überreste eines Gehöftes handelt, das offenbar von einer Vielzahl von Feinden ausgelöscht wurde.

### Meisterinformationen:

Das Gehöft ist ein größeres Landgut, das das Pech hatte, in der Marschroute eines Orkheeres (s.u.) zu liegen. In den Trümmern regt sich kaum noch Leben, mit Ausnahme eines kleinen Kindes, das vor Entsetzen beinahe stumm ist und immer wieder etwas von "schwarzen Mördern, Ungeheuern auf Pferden" und dem Tod seiner Eltern stammelt. Falls die Helden die kleine Jarra - so heißt das Mädchen - mitnehmen, freundet sie sich entweder mit einem von ihnen oder dem alten Pokku an.

## Das Heer der Orks

### Meisterinformationen:

Der weitere Verlauf des Abenteuers hängt ganz von den Aktionen der Helden ab. Sie als Meister müssen wissen, daß sich zur selben

Zeit wie die Helden auch eine ganz andere Gruppe auf Tiefhusen zu bewegt: Ein großes Heer der Rorwhed-Orks, mindestens hundert an der Zahl, nähert sich von Nordosten der Stadt; bei sich haben sie eine neue "Wunderwaffe": fünf Oger, die mit Mühe und Not auf die Rücken von möglichst großen Svelltaler Kaltblütern gesetzt wurden.

Unter der Führung erfahrener Häuptlinge marschiert das Heer relativ leise, dennoch sollte es möglich sein, es schon aus größerer Entfernung zu bemerken.

Ob Sie es zu größeren Gefechten kommen lassen, ist Ihre Entscheidung, ebenso, ob die Helden das ganze Heer unbemerkt überholen und die Stadt Tiefhusen warnen können.

Eine sehr stilvolle Entwicklung wäre es, wenn sich die Helden im Windschatten an den Orks vorbeischieben und sich der Wind genau dann dreht, wenn die Helden auf der Höhe der Oger sind: Entweder gelingt es ihnen, die Tiere am Kläffen zu hindern, oder es kommt zu einem denkwürdigen Ereignis - wenn nämlich die ohnehin sehr nervösen und verschreckten Pferde bei dem Gebell scheuen und ihre ogrischen Reiter einer nach dem anderen hinunterstürzen und erst einmal Chaos ausbricht...

## Tiefhusen!

Endlich habt ihr das Ziel eurer Reise erreicht, und wie ihr sehen müßt, haben die Gerüchte nicht getrogen: Tatsächlich bedrohen gewaltige Horden von Orks die Menschen am Svellt. Doch noch besteht Hoffnung, und Dankbarkeit schlägt euch entgegen, als ihr vor den Orks wart und genaue Angaben über Zahl und Bewaffnung der Feinde machen könnt.

Der Kaufmann Gar Oelschlaeger empfängt euch herzlich und zahlt euch den restlichen Lohn aus - dazu noch den Bonus von insgesamt 25 Dukaten für eure Berichte. Pokku aber kann bei all seinen Lieblingen bleiben, denn, so stellt sich heraus, Bon ist inzwischen trächtig; und Oelschlaeger beschließt, angesichts der Orkscharen lieber eine Zucht zu eröffnen, als die Hunde einzeln zu verkaufen. Ihr aber werdet gebeten, auf Seiten der Stadt Tiefhusen gegen die Orks zu kämpfen - eine Bitte, der sich die wackeren Kämpen gewiß nicht entziehen werden.

## Betrogene Betrüger

Der Entschluß der Tjolmarer Zwerge, die Svelltbrücke für das Orkheer des Mardugh Orkhan zu öffnen, beruhte keineswegs auf einer Panikreaktion angesichts der nahenden Schwarzpelze, wie die meisten glauben: In Wahrheit waren ihm Jahre intensiver Beziehungen vorausgegangen, die begonnen hatten, als die Zwerge unter ihrem Anführer Ardagor versuchten, mehr Nachrichten über das Orkland zu erhalten - schon damals mit dem Ziel, etwas über die legendären Schätze von Umrazim herauszufinden. Damals kamen sie in Kontakt mit dem jungen Mardugh, der gerade Häuptling seines kleinen Stammes geworden war und eifrig zustimmte, mit Erzen und Schmiedewaren zu handeln.

Nach und nach wurden die Beziehungen enger, Zwerge begannen dauerhaft bei Mardughs Stamm zu leben und bauten sogar einfache Belagerungsmaschinen im Austausch für kleinere Artefakte aus alten Gruben - die Erforschung dieser früheren Zwerge minen blieb aber völlig in den Händen der Orks.

Schließlich aber, schon zu Beginn des Orksturmes, sandte Mardugh Orkhan einen Boten nach Tjolmar: Er besaß das Goldauge, das

unermeßlich wertvolle Artefakt von Umrazim. In Tjolmar sahen die Zwerge die Entdeckung neuer Goldschätze und die Wiederkehr alten Reichtums schon vor sich und stimmten allen Bedingungen zu, die der Orkhäuptling stellte.

Als aber Aboralm das Goldauge in Händen hielt, wuchsen die Angst vor den Orks und seine Habgier ins Unermeßliche, und er floh, die magische Juwelenlinse bei sich tragend. Die Zwerge von Tjolmar, betrogene Betrüger, haben von beiden bislang nichts wieder gesehen, doch sie haben sich auf die Suche begeben - und Zwerge sind stur und hartnäckig...

Die Rolle der Helden kann nun sehr unterschiedlich sein: Vielleicht sucht der verkleidete Aboralm bei ihnen Zuflucht, vielleicht werden sie auch von den Zwergen angeworben, ebenfalls nach dem Dieb zu suchen. Daß das Goldauge nicht in die Hände der Helden fallen darf, ist klar - doch vermutlich ist das Druidenwerk ohnehin von Ingerimm verflucht und bringt denen Unglück, die es zu lang bei sich haben - von brechenden Klingen über Bodenrisse bis zu Erdbeben reicht die Macht des Gottes...

## Im Kampf für Recht und Ordnung

Das Abenteuer beginnt in Svalla, einer kleinen Siedlung im Orkgebiet. Wenn die Helden (2. bis 7. Stufe) herankommen, entdecken sie die Spuren eines Überfalls auf einen Bauernhof: Die Gebäude sind geplündert und niedergebrannt, die wenigen Überlebenden berichten von der "Bande des Hinkenden Orks", Schwarzpelze und Menschen, die in der Gegend ihr Unwesen treiben. Zahllose Verbrechen und Morde haben sie schon begangen, der Preis auf den Kopf des Hinkenden Orks liegt inzwischen bei 150 Dukaten.

Wenn nicht der Zorn auf die Mörder, so sollte zumindest das lockende Geld die Helden dazu treiben, die Jagd auf die Bande zu beginnen. Wenn sie aber noch im nahen Svalla die letzten Vorbereitungen treffen (es sind immer irgendwelche Hufeisen lose oder Wasserschläuche undicht), reitet ein Mann in die Stadt, den die Dörfler als Heroe und Retter begrüßen: Der Blonde AI, wie sie ihn nennen, schiebt wortlos den Hut in den Nacken, spuckt einen Strahl Gulmond aus, lockert den Schwertgurt und wirft die Leiche des Hinkenden Orks auf den Boden. Unter dem Jubel der Bürger reitet er dann zum Rathaus, wo er die Belohnung in Empfang nimmt und alle - auch die Helden - in die Schänke einlädt.

Beim darauffolgenden Fest redet alles nur von Als Heldentaten: Wie er in Kvalhus die Bande des Einäugigen Orks zerschlagen und den Anführer getötet hat, wie er in Anshwed die Bande des Acht-fingrigen Orks zerschlagen und den Anführer getötet hat, wie er in Arsingene die Bande des Narbigen Orks zerschlagen und...

Wenn die Helden dann noch erfahren, daß die Zeiten so schlecht seien, daß trotz dieser Heldentaten die Plünderi und Räuberei eigentlich immer weitergehe, sollte ihr Verdacht geweckt sein. Für die Dörfler ist der Blonde AI dagegen über jeden Zweifel erhaben, hartnäckige "Verleumder" werden schon einmal gepackt und in den Schlamm getaucht, ehe man sie aus der Stadt wirft.

Falls die Helden am nächsten Morgen dem blonden AI folgen (unauffällig, versteht sich), führt er sie nach vielen Stunden des Reitens zu einer abgelegenen Hütte im Wald, wo er von seiner hübschen Frau und zwei entzückenden Kindern begrüßt wird - das klassische Bild der Familienidylle.

Sollten die Helden ihn über Nacht belauern wollen, wird es sehr kalt und ungemütlich: Es regnet, in der Nähe heulen Wölfe etc., so daß es für die Helden naheliegt, schließlich doch bei dem vermutlich harmlosen Mann Unterschlupf zu suchen. Der Blonde AI begrüßt sie in jedem Fall freundlich, und seine Frau bewirtet sie mit einer warmen Mahlzeit.

Sind die Helden hartnäckig und weisen auf seltsame Ungereimtheiten hin, überspielt AI solche Einwände und lädt seine Gäste am nächsten Tag ein, ihn auf der Jagd zu begleiten. Nach kurzem Ritt trifft er sich an einem hohen Baum mit einer Gruppe von Gesetzlosen. Sind die Helden in seiner Begleitung, geraten sie wohl in Gefangenschaft.

Auf jeden Fall können sie aber die Pläne der Bande belauschen: Die Gesetzlosen suchen sich immer Orks, die durch eine auffällige Behinderung kaum noch eine Zukunft bei ihrem Stamm haben, und "wählen sie zum Häuptling". Bei den Überfällen sind die Orks dann die einzigen Unmaskierten und fallen natürlich besonders auf; ist das Kopfgeld erst einmal hoch genug, macht die Bande ihren "Anführer" betrunken, tötet ihn und übergibt die Leiche dem Blondem AI, der sie abliefert und einen Teil der Belohnung einstreicht. Dieses Wissen reicht jedoch nicht aus, um die Schurkerei Als zu beweisen - um die Bürger der kleinen Städte wirklich von den Untaten des vermeintlichen Wohltäters zu überzeugen, braucht es schon sein eigenes Geständnis; das aber ist nur zu erlangen, wenn man sich entweder durch die Bande durchkämpft oder den Blondem AI alleine (und zwar lebend!) gefangenimmt und in den nächsten Ort schafft - bei einem so erfahrenen Waldläufer ein eigenes Abenteuer.

Meister mit einem Hang zur Versöhnlichkeit können das ganze aber auch damit enden lassen, daß der arme AI selber von den Gesetzlosen zu diesem Betrug gezwungen wurde - die Verbrecher drohten, sonst seiner Familie etwas anzutun. Nachdem die Bande endlich tatsächlich zerschlagen ist, bereut der Blonde AI und verspricht, sich künftig wirklich im Kampf gegen Raub und Mord zu engagieren.

## Nur ein simples Bild...

Ein ganz anderes Abenteuer knüpft ebenfalls an die in weiten Teilen des Svellttales verbreitete Sitte der Aushängung von Steckbriefen an: In einem Land, wo die meisten Steckbriefe handgemalt sind oder statt Schriftzeichen grobe Holzschnitte tragen, können schon einmal Flüchtigkeitsfehler passieren - und so mag es geschehen,

daß die Helden in einen Ort kommen, wo man schreiend vor ihnen flüchtet, denn einige unlängst ausgehängte Steckbriefe zeigen ein Konterfei, das einem der Helden verblüffend ähnelt - und die ausgesetzte Belohnung von 120 Dukaten lockt so manchen Kopfgeldjäger an...

## Verlassen bis auf die Toten

Ebenfalls ergiebig ist das Motiv der Geisterstadt: Das könnte eine der typischen Städte des Svellttandes sein, die praktisch nur aus einer langen Straße und den Gebäuden rechts und links bestehen. In besseren Zeiten weit draußen in der Wildnis gebaut, wurde sie von den Bewohnern nach wenigen Jahren in wilder Flucht beim Ansturm der Orks verlassen, wobei die Bürger fast alle ihre Habe zurückließen. Doch die Panik tög, die Orks haben den Ort nie erreicht; und so steht jetzt alles leer, den Winden ein Spielplatz, dem Gesindel menschlicher, orkscher und tierischer Herkunft ein Zufluchtsort.

Die Einsatzmöglichkeiten für eine solche Geisterstadt sind vielfältig, sie kann als Versteck einer Bande von Gesetzlosen dienen, aber auch eine echte Geisterstadt sein: Voller unruhiger Verblichener, die aufgrund eines alten Fluches Nacht für Nacht in den Häusern und Hütten umgehen müssen.

Wichtig ist vor allem die unheimliche Atmosphäre: das Ladenschild, das träge quietschend im Abendwind hin- und herschwingt, der einsame wilde Hund, der nach Nahrung sucht, die kleinen Sandkegel und Windhosen auf der Hauptstraße, die dicke Staubschicht auf dem gedeckten Frühstückstisch...

# Der Kaiser des Svelllandes

Sicherlich erfahren die Helden mit der Zeit auch vom Heer des Kaisers Reno, das sich im Gebiet des Svall allmählich sammelt. Wenn sie nicht aus eigenem Antrieb dorthin aufbrechen, findet sich gewiß ein kleinerer Lokalherrscher, der sie mit einer Mission zum Kaiser beauftragt. Auf dem Weg dorthin treffen sie immer wieder auf einfache Leute, die ihre große Hoffnung zum Ausdruck bringen - um so größer wird ihre Enttäuschung sein, wenn sie erkennen, daß es sich bei Kaiser Reno um einen harmlosen Irren handelt (siehe auch Persönlichkeiten).

Die möglichen Abenteuer "bei Hofe" sind vielfältig: Am Anfang sollte es erst einmal ein Weilchen dauern, bis die Helden Reno überhaupt durchschauen, eine Zeit, in der sie munter drauflosgeadelt und mit allen möglichen Ländereien belehnt werden. Später ist es denkbar, daß sich Kaiser Reno in den Kopf setzt, einen "Entscheidungsschlag gegen das Heimatland der Feinde" zu führen - also ein sinnloser Marsch ins Orkland, der allenfalls den Untergang der doch recht stattlichen Armee zur Folge hätte. Aufgabe der

Helden wäre es, den Kaiser, der für Vernunftgründe nicht zugänglich ist, irgendwie eines Besseren zu belehren. (Da es nicht sinnvoll wäre, die Armee Kaiser Renos - und ihren Monarchen - tatsächlich zu verheizen, empfehlen wir, daß der Kaiser auf jeden Fall, also auch bei einem Versagen der Helden, abgelenkt wird und seine Pläne ändert - doch das brauchen die Spieler ja nicht zu wissen.) Wenn Sie ein Faible für Intrigen haben, bietet sich dann noch ein Abenteuer um einen ehrgeizigen Adjutanten an, der den "Kaiser" durchschaut hat, ihn aber als Aushängeschild für seine eigene Herrschaft nutzen will. Zu diesem Zweck versucht er, jedermann umzubringen, der den Kaiser noch aus seinen Pelzhändlerzeiten kennt...

Vielleicht gibt es aber auch eine andere Graue Eminenz, einen verantwortungsvollen Mann (oder eine Frau) hinter dem "Kaiser"-Thron, der einfach nur den "Kaiser" von unsinnigen Aktionen auf sinnvolle Maßnahmen abzulenken versucht; eine Rolle, für die sich vielleicht auch ihre Helden anbieten...

## Die "Svelltschöne"

Sicherlich eines der seltsamsten Wasserfahrzeuge Aventuriens ist das große Floß "Svelltschöne", nichtsdestoweniger eine beeindruckende Ansammlung modernster aventurischer Waffentechnik, die den Orks durchaus noch einmal Probleme bereiten könnte. Gebaut wurde das Gefährt vor kurzem auf einer Werft im belagerten Lowangen und konnte trotz eifrigen Beschusses seine Fahrt zum mittleren Svellt vollenden, wo es seitdem hin- und herpendelt.

Der Rumpf der Svelltschönen besteht aus dicken Steineichenstämmen und ist nur in der Mitte von einer Luke unterbrochen, durch die man Abwasser fortgießen und Frischwasser und Flußsteine (für das Katapult) heraufholen kann. An allen Seiten ist das Floß von einer anderthalb Schritt hohen Brustwehr umgeben. Eine Hütte im hinteren Teil enthält die Wohn- und Schlafräume des Kapitäns Dik Lingby (s.u.), daneben eine kleine Waffenkammer mit Bögen und Armbrüsten sowie die Ruderpinne. Im vorderen Teil ist das große Katapult leicht drehbar montiert, hier befindet sich auch der Stall des Esels Burko, der die Mühen des Spannens erledigt.

Unter einem Verschlag an der Reling, weit genug ab von allem Wasser, haust und nächtigt der Zwerg Burtam (s.u.).

Die "Svelltschöne" ist mit ihrem geringen Tiefgang in der Lage, sehr nah ans Ufer heranzufahren, wo die meisten benötigten Dinge (Brennholz, Nahrung) besorgt werden können. Der größte Schwachpunkt der ganzen Konstruktion ist der Esel, dessen Tod auch die Nutzlosigkeit des Katapultes zur Folge hätte.

### Kapitän Dik Lingby

Seit je her als Spinner und Sonderling verschrien, zählte der selbsternannte Kapitän zu den wenigen, die immer vor den Orks warnten und sich Gedanken über ihre Abwehr machten. Langsam gediehen deshalb seine Pläne für ein Floß, mit dem er selbst dann unabhängig weiterkämpfen wollte, wenn das ganze Land überrannt

wäre. Zu seinem Leid wurde die "Svelltschöne" erst nach dem Großen Einfall fertig, seine gelungene Flucht bestätigt ihn aber in der Richtigkeit seiner Planungen.

Seitdem schippert Lingby den träge fließenden Svellt auf und ab (erstes durch Staken) und versucht, einzelne Orktruppen zu treffen.

### Burtam, Sohn des Borvik

Der Zwerg wurde von Lingby kurz nach dem Angriff der Orks in der Nähe von Tjolmar aufgelesen, als er von drei Orks heftig bedrängt wurde. Seitdem ist der Zwerg zu des Kapitäns großer Überraschung auf dem Floß geblieben, ein willkommener und fähiger Assistent am Katapult, der selber einige Verbesserungen entworfen hat - zum Ausgleich denkt Dik Lingby nicht viel darüber nach, weshalb der Zwerg das Floß auf keinen Fall verlassen will, obwohl ihm von dem vielen Wasser um ihn herum sichtbar mulmig ist.

Auch sonst ist der Kurze recht schweigsam - außer seinem Namen hat er bislang nichts von sich berichtet.

Was Lingby nicht weiß oder wissen kann, ist, daß auch dieser Name falsch ist: Bei dem Zwerg handelt es sich um den verkleideten Abaoralm von Tjolmar, den geflohenen Anführer der dortigen Zwerge; in seinem alten fleckigen Beutel verbirgt er das Goldauge, das größte Artefakt der Zwerge von Umräzim.

Sein Aufenthalt auf dem Boot hat zwei Ursachen: Zum einen hofft er, daß seine betrogenen Untertanen ihn nicht auf einem Schiff suchen werden, zum anderen, daß die Verfluchung des Steines durch Ingerimm auf dem Wasser nicht wirken möge. Mag das stimmen oder nicht, einsetzen kann er das Artefakt jedenfalls genauso wenig, und das gibt seiner Flucht etwas Tragikomisches. Es ist auszuschließen, daß er sich den Helden freiwillig zu erkennen gibt oder die Helden ihn zufällig erkennen - dazu ist seine Verkleidung zu gut.

# Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostria und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventuriens und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens sowie der Grafschaften und Baronien; Or-

gan der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der

redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der

aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Ansonsten gilt:  
*Wenn man sein will informiert,  
was auf Dere so passiert,  
dann schau' man sich den Boten an  
wie Herr Alrik vom Blautann.*

DM 4.--  
Ausgabe  
Juli/Aug. 1996  
Praios, 27 Hal

64

## Dreister Überfall auf Tobrien!

### Answinisten und Maraskaner im Bund mit Schwarzmagiern?



*Ein Bericht von Yangold di Lazaar, z.Z. Eslamsbrück.*

Ungeheuerliches geht im östlichsten Herzogtum unseres Reiches vor sich! Seit Ende Ingerimm steht ein feindlicher Heerbann, angelandet an der mendenischen Küste, mordend und brennend innerhalb der Grenzen. Herzog Kunibald von Ehrenstein ist bei der Verteidigung Mendenas gefallen. Flüchtlingsströme durchziehen das Land, verfolgt von gnadenlosen Söldlingen, die sich zudem noch schwarzmagischer Hilfe versichert haben, wie Augenzeugen übereinstimmend erklärten. Die Mordbrenner rekrutieren sich zu großen Teilen aus aufwühlenden Maraskanern, vormaligen Answinisten und allerlei Pack.

Da die Lage momentan noch verworren scheint, wollen wir versuchen, hier eine möglichst abgesicherte Chronologie der Ereignisse zu geben wie auch die Lage in den einzelnen Baronien zu beleuchten.

Am 14. Ingerimm trifft Herzog Kunibald in Mendena ein, um die Untersuchung des Answinistenaufstandes auf Rulaf selbst in die Hand zu nehmen. Er wird --

Tisal durchquert haben. Überlebende (an Land wie auch auf Tisal) berichten übereinstimmend von zwei riesigen Galeeren, die 'wie Bäume auf der See wurzelten, das Wasser jedoch kaum berührten', von etwa einem halben Dutzend großer Zedrakken und einem guten Dutzend kleinerer Thalukken, welche der Flotte vorangesegelt wären. Die Schiffe --

Der **Aventurische Bote** ist das Magazin zum **Schwarzen Auge**. Er bringt Berichte aus allen Regionen Aventuriens, dazu Regelerläuterungen und -ergänzungen, Veranstaltungshinweise etc. Wenn Sie immer über den neuesten Stand der Entwicklungen in Aventuriens informiert sein wollen, dann sollten Sie den Boten schnellstens abonnieren. Er erscheint regelmäßig alle zwei Monate und kostet im Jahr 23.- DM (incl. Mwst. und Zustellgebühr). Bestellunterlagen erhältlich bei:  
**Fantasy Productions, DSA-Redaktion, Postfach 1416, 40674 Erkrath**

zwischen dem Festland und den Inseln Rulaf und

Fortsetzung auf Seite 2

